

USAR, REPARAR Y SEGUIR USANDO

**ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN PARA EL
REACONDICIONAMIENTO DE PRENDAS DE POSCONSUMO**

MARIANO PURTSCHER



Escuela Universitaria
Centro de Diseño



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

USAR, REPARAR Y SEGUIR USANDO

ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN TEXTIL PARA EL REACONDICIONAMIENTO DE PRENDAS DE POSCONSUMO

Escuela Universitaria Centro de Diseño
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de la República

TESIS DE GRADO
Diseño Industrial Perfil Textil-Indumentaria

Mariano Purtscher

Tutor: D.I Lucia Arobba
Tribunal: Tec. Mirta Alfonso, D.I Serena Zitarrosa, Tec. Lucia Arobba

Todas las imágenes © 2021 por Mariano Purtscher, excepto cuando se indique.

Montevideo, Setiembre 2021



INDICE

RESUMEN

CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN	7
1.1 MOTIVACIÓN	8
1.2 PROBLEMA	9
1.3 OBJETIVOS	10
1.4 ANTECEDENTES	11
CAPÍTULO 2 - MARCO TEÓRICO	14
BLOQUE 1	
2.1 Crecimiento económico/productivo de la industria textil	15
- Impacto social	
- Impacto medio ambiental	
- Impacto en el consumo	
BLOQUE 2	
2.2 SOSTENIBILIDAD EN LA MODA	17
2.2.1 Diseño responsable	18
2.2.2 Metodologías de diseño	19
2.2.3 Diseño abierto	23
BLOQUE 3	
2.3 OPORTUNIDADES PARA EVITAR Y APROVECHAR EL POSCONSUMO	24
2.3.1 Ciclo de Vida	25
2.3.2 Durabilidad de las prendas	26
2.3.3 Estrategias y oportunidades para prendas de posconsumo	28

CAPÍTULO 3 - ESTRATEGIAS PARA LA REVALORIZACIÓN	30
3.1 Técnicas de intervención textil para el reacondicionamiento	31
3.2 Particularidades del proceso de reacondicionamiento	42
CAPÍTULO 4 - PROCESO DE DISEÑO ABIERTO PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS EN DESUSO	43
4.1 Proceso de evaluación prendas en desuso	44
4.2 Proceso de revalorización	46
4.2.1 Ficha técnica reacondicionamiento - Campera Denim	48
- Análisis general de la prenda	49
- Planteo de diseño	52
- Referencias de diseño	55
- Materiales y herramientas	58
- Ficha intervención	60
4.3 Reflexión experimentación	71
4.4 Consulta potenciales usuarios	72
- Conclusiones consulta	
CONCLUSIONES	75
AGRADECIMIENTOS	78
BIBLIOGRAFÍA	79
GLOSARIO DE TERMINOS	81
ANEXOS	83
Procesos de revalorización - Ficha técnica reacondicionamiento:	
- Camisa manga tipo dolman	84
- Camisa cropped manga globo	101
- Chaqueta crop, top y falda	116
- Jumper denim	133
Respuestas consulta	147

RESUMEN

Es una realidad actual que el consumo de ropa suele ser desmedido. La mayoría de los individuos que gozamos del privilegio de poder elegir cómo vestirnos y acceder a la gran oferta que nos brinda la industria textil y de la moda, solemos tener conductas poco responsables de consumo, que traen aparejado grandes consecuencias medioambientales y sociales.

Una de las problemáticas más visibles sobre este tipo de conductas es la acumulación de prendas en desuso y el desecho de las mismas en períodos cada vez más cortos de tiempo.

Dentro de la variedad de prendas que se desechan existen diferentes condiciones que definen el destino de las mismas. Podemos clasificar las causas del desuso por: estar fuera de tendencia, por cambio de talla o incomfortabilidad -la prenda es chica o grande en relación al propietario o no es comfortable-, el usuario ya no siente una identificación estética con el producto, el estado de la prenda no es aceptable para su uso -existen roturas, desgaste, desteñido, falta o falla de avíos-, etc-.

La problemática es amplia y puede tener diferentes tipos de abordaje. Tanto las prendas que están fuera de tendencia según la industria de la

moda, como las que no corresponden a la talla del propietario o han sido adquiridas y no se usan por diferentes motivos, tienen como punto en común que se encuentran en buen estado y pueden ser usadas por otros usuarios, ya sea por medio de donaciones, ventas en second hands, traspaso entre familiares y amigos. Las prendas podrían continuar con su ciclo de vida en uso por otros usuarios.

En cambio la ropa que entra en desuso por circunstancias que han alterado y deteriorado la calidad del producto, terminan siendo desechadas al vertedero, como un desecho sin potencial. Detectada esta problemática, con la intención de poder generar un aporte desde la sostenibilidad, promoviendo nuevas alternativas para evitar el consumo de nuevos productos y aprovechar el máximo potencial de los que ya existen; se desarrolla una investigación y experimentación en busca de estrategias y procesos de diseño para la revalorización de prendas de posconsumo, donde se integren soluciones técnicas para que el producto pueda volver a utilizarse a través de intervenciones textiles que le den un nuevo valor a la prenda.

CAP. 1 | INTRODUCCIÓN

1.1 MOTIVACIÓN

La cultura de consumo en la que estamos insertos promueve que acumulemos cada vez más ropa. Tenemos prendas que se encuentran en buen estado y tienen la posibilidad de ser usadas por otras personas. A su vez, también guardamos prendas que tienen defectos o fallas ocasionadas generalmente por el uso y la manipulación de las mismas. Este segundo tipo de prendas no cumplen con los estándares para volver a ser usadas, por lo que se guardan indefinidamente o terminan siendo desechadas.

Esta problemática se ha ido profundizando en el correr del tiempo a medida que la cultura del comprar, usar y tirar ha ido avanzando. Este tipo de práctica es insostenible e imposible que se pueda seguir sustentando en el tiempo, por lo que urge un cambio de paradigma.

En tiempos donde el acceso a nuevos artículos no se daba con tanta facilidad, ya que los costos eran más altos y la oferta más limitada, se desarrollaban con más frecuencia y aceptación servicios de reparación. El cuidado y la intención de alargar la vida útil de la vestimenta como de otro tipo de productos era de sentido común.

En lo personal, mi vínculo con la ropa, los textiles y la cultura de arreglar, ajustar y personalizar prendas comienzan en mi infancia, acompañando a

mi madre en sus labores de modista. Su trabajo consistía en realizar cualquier tipo de arreglos, desde ajustes de talla, de largos, cambios de cierres, arreglo de roturas y otra infinidad de tipos de soluciones técnicas.

Los conocimientos adquiridos en la EUCD y la experiencia laboral en los años posteriores al curso de la carrera, me han dado variedad de herramientas y técnicas que hoy en día desarrollo en mi trabajo actual, que consiste en reacondicionar y revalorizar prendas en desuso a través de intervenciones, convirtiéndolas en piezas únicas. El servicio que brindo también busca fomentar que los usuarios se interesen en alargar la vida útil de los productos el mayor tiempo posible, a través de arreglos de posibles roturas, soluciones a cualquier tipo de falla o simplemente personalizando la prenda para que las personas se sientan más a gusto con las mismas.

La motivación de esta tesis es poder encontrar posibles soluciones a esta problemática, generando oportunidades de crear nuevas prendas a partir de prendas en desuso, a través de soluciones prácticas que permitan alargar la vida útil de estos materiales. Pudiendo compartir y abrir esta investigación para que sea una opción prioritaria en las nuevas formas de consumo.

1.2 PROBLEMA

El fast fashion ha impactado en la vida de los individuos en varios aspectos, ha cambiado la forma en la que vestimos, la importancia que le damos a la ropa y lo que hacemos con ella.

La moda se ha convertido en una necesidad a resolver constantemente, la comercialización y el marketing son grandes aliados en promover esas necesidades, estimulando el consumo excesivo. El uso que le damos a la ropa es cada vez más corto, inclusive muchas veces se compra algo que luego no se usa tratando a los artículos como desechables.

El mercado minorista de moda encontró la clave para su mayor beneficio, desde 1980 ha acelerado el cambio de tendencias, lo que ha implicado un recambio continuo de los guardarropas, aumentando exponencialmente la cultura del use y tire. Entre el 2000 y el 2014 la producción de ropa se duplicó. El consumo por individuo aumentó en un 60% y las prendas son conservadas durante aproximadamente la mitad del tiempo que hace 15 años. (Greenpeace, s.f.)

CONTEXTO

El consumo excesivo se distribuye de diferentes maneras en todo el mundo, por ejemplo en el 2014 por persona en EE.UU se consumió un promedio de 16 kg de ropa nueva, para tomar dimensiones sería el equivalente a 64 remeras o 16 pares de jeans. El promedio mundial por persona de ese año se ubicó en 5 kg. Para 2030 el consumo podría aumentar a entre 11 kg y 16 kg de ropa por persona.

Se estima que un 95% de la ropa que se desecha como desechos domésticos tendría posibilidades de volverse a usar, reutilizar o reciclar dependiendo el estado de los mismos. Estos productos desechados -que tienen como fin los vertederos o ser incinerados- no solo son un desperdicio, sino que crean aún más contaminación a través de la emisión de gases de efecto invernadero y de sustancias químicas peligrosas.

(Greenpeace, s.f.)

A nivel mundial existe una omisión en la obtención de datos actualizados de los volúmenes de residuos de ropa. Esta falta de información revela la falta de compromiso por parte de los gobernantes sobre el tema, a la vez que falta de transparencia por parte de la industria de la moda, sobre la cantidad de recursos que se utilizan y desperdicios que se generan.

(Fletcher y Grose, 2012)

FUNDAMENTACIÓN

Es imprescindible que la ropa vieja o en desuso se entienda como un producto con valor, que no debe terminar mezclada con la basura doméstica.

Es necesario replantear las formas y sistemas en los que se produce y suministra la vestimenta, abarcando todas las etapas de diseño, hasta su reutilización o reciclaje.

También es necesario un cambio de paradigma en relación al consumo. Como usuarios, debemos ser conscientes de la problemática ambiental que produce la industria de la moda y asumir la responsabilidad de tomar decisiones en nuestras formas de consumo, no sólo en relación a la cantidad, sino también, en el uso y el cuidado que se le da a las prendas para procurar alargar su vida útil por el mayor tiempo posible.

Una actitud simple y proactiva para comenzar es intentar usar las prendas por más tiempo. Para esto es indispensable darle un mejor cuidado, repararlas, remodelarlas y reinventarlas. A su vez, mantener el material limpio permitiría la posible reutilización o reciclaje. Al aumentar la vida útil de la ropa se reduce su impacto en el ambiente; duplicar su uso de un año a dos años, minimiza las emisiones de gases de efecto invernadero en un 24%. (Fletcher y Grose, 2012)

1.3 OBJETIVOS

Objetivos Generales

- Generar estrategias de diseño para el reacondicionamiento de prendas en desuso en condiciones críticas, revalorizando el material de posconsumo.

Objetivos específicos

- Desarrollar un proceso de diseño para la reparación y aprovechamiento de prendas de posconsumo
- Realizar el reacondicionamiento de una serie de prendas en desuso a través de diferentes soluciones técnicas e intervenciones textiles
- Aportar soluciones que impliquen a la resignificación del valor de los productos
- Generar insumo para promover conductas de consumo más responsables

1.4 ANTECEDENTES

Antes de introducirnos en el marco teórico, se mencionan los antecedentes de esta investigación, siendo éstos, trabajos anteriores, así como también emprendimientos que trabajan con la misma filosofía.

Se realizó un relevamiento de tesis universitarias donde el enfoque de sus investigaciones desarrollan conceptos vinculados a la temática planteada.

La tesis “El equilibrio honesto entre la moda, el consumo y el desarrollo sustentable” de Lucrecia de León y Sabrina Pérez, se tomó como referencia por la problemática que plantean con relación al vínculo que se tiene con el consumo de indumentaria, en la búsqueda de una solución para revalorizar el uso de las prendas, reduciendo el impacto y promoviendo conductas más sostenibles. Esta tesis fue clave para poder visualizar la problemática desde el punto de vista de los usuarios y la relación con sus prendas. Su investigación hace foco en la optimización en el uso de las prendas por parte de los usuarios, pero no atiende la problemática que se genera en la acumulación de prendas en desuso, lo cual sirvió como puntapié para mi trabajo.

Por otro lado la tesis “Clasificador textil: en el camino a la circularidad” de las autoras Denise Rozza y Lucía Arreche, plantea una solución a los recortes textiles de preconsumo -sobrantes en el proceso de producción- desarrollan un sistema de gestión circular para la incorporación de los mismos en nuevos procesos productivos. Este trabajo ha sido relevante ya que hay gran similitud en relación a la temática que las autoras exponen, así como también la búsqueda de soluciones sostenibles para esa materia prima. Los textiles de preconsumo configuran características diferentes a la materia prima que se genera de la vestimenta de posconsumo, lo cual me permitió cuestionar cuáles son las oportunidades que tiene este tipo de material.

Por último, la tesis “Despliegue, sistema de patronaje activo” de Renata Casanova enfoca su mirada en la búsqueda de sistemas para la construcción de moldería creativa, basado en el desarrollo sustentable. Esta investigación fue una guía para definir algunos conceptos a trabajar, principalmente el concepto de sistema, y su abordaje, llevado a mi propia investigación.

Por otro lado, se relevaron marcas que promueven la moda sostenible en Uruguay y Latinoamérica.

GAIA es un emprendimiento de vestimenta que propone valores sustentables y un manifiesto de resistencia a los modelos de producción masivos de la industria textil. Crean prendas a partir de la recuperación de residuos industriales textiles producidos en Uruguay y de prendas en desuso. Tiene un equipo de trabajo multidisciplinario conformado por diseñadores y artesanos locales. La producción es llevada a cabo en conjunto con la cooperativa de mujeres Conacotex y la ONG CEPRODIH, también con una asociación de personas con discapacidad intelectual llamada DIFÍCIL y con distintos artesanos, tejedoras y modistas de diferentes departamentos del país, promoviendo la mano de obra local y revalorizando las técnicas tradicionales.



(Imagen recuperada de Gaia, sf)

Con base en Brasil, San Pablo, la marca COMAS liderada por la uruguaya Agustina Comas, surge a partir de la necesidad de expandir y sistematizar las técnicas de upcycling que desarrollaba en su anterior marca IN-USE junto a su colega Ana Piriz. Comas ha consolidado métodos de creación y desarrollo de productos a partir del stock de productos inactivos del mercado y residuos de la industria textil brasilera. En



(Imagen recuperada de Comas, sf)

el desarrollo del upcycling aprovechan las características intrínsecas del material inicial como recurso de diseño. El desafío está en poder generar recetas y sistematizaciones para poder reproducir a escala lo que se crea.

Estas dos marcas forman parte del colectivo latinoamericano de supra recicladores, llamado SUPRA. Es un movimiento creativo de transformación de materiales de descarte o desechos, basado en el supra reciclaje, atendiendo las repercusiones en lo social, medioambiental y económico, integrando comunicación, experiencias y tecnología. Esta comunidad se congrega en una plataforma digital, contribuyendo a la difusión, profesionalización e intercambio de sus conocimientos.

Los creadores de esta plataforma son Mechi Martinez y Mariano Breccia de 12-NA. Su emprendimiento comenzó en 2004, con la creación de nuevas prendas a partir de ropa vintage utilizada como materia prima. Se transformaron en un estudio de diseño especializado en el suprareciclaje y con el tiempo fueron ampliando y abarcando otros formatos expresivos, vinculados con el arte textil, la educación, el activismo. Impulsan la filosofía de código abierto o de manera open source. Comparten varios de sus diseños, el concepto base, las técnicas y la información necesaria para permitir desarrollar el producto a otros diseñadores.



(Imagen recuperada de Docena, sf)

Por último, cabe mencionar dos de mis experiencias laborales que han sido significativas como antecedentes de mis procesos creativos y conocimientos, sobre la temática de esta tesis.

Mi experiencia laboral en Yerra Rugs, empresa dedicada a la fabricación de alfombras de lujo, en piel y cuero de primera calidad realizadas por encargo, ha consistido en el desarrollo de diseños de teñido, principalmente en alfombras de cuero vacuno. Me permitió experimentar con técnicas de teñido en grandes superficies y en diferentes tipos de pieles y cueros, así como también desarrollar procesos para su ejecución.

Desarrollé técnicas de intervención para poder producir productos con ciertas características distintivas y particulares, así como también técnicas que permitieran la ejecución de las mismas. A través de dichos procesos de teñido artesanal, se le da un valor extra a la pieza y la convierte en un producto único e irrepetible.

Experimenté el desarrollo de productos personalizados, donde pude poner en práctica la revalorización estética de un producto a través de intervenciones de diseño mediante el teñido.

Por otro lado, mi trabajo actual para Levi's consiste en estar a cargo del Tailor Shop, espacio dentro de una de sus tiendas principales, donde se brinda un servicio enfocado en la personalización, revalorización y reparación de productos de la marca.

Levi's es una empresa mundialmente conocida por sus pantalones vaqueros, tiene presencia en 110 países y cuenta con más de 500 tiendas. La franquicia en Uruguay cuenta con 13 tiendas entre locales de primera y outlets. La única tienda que cuenta con el servicio de Tailor Shop es la que se ubica en Punta Carretas Shopping.

Mi función como Tailor Master tiene dentro de sus objetivos poder asesorar y dar soluciones a los clientes, desde la reparación de una rotura, ajustar un largo o anchos de pierna, hasta la aplicación de parches, accesorios o intervenciones personalizadas a través de una pintura, bordado u otras técnicas.

Más allá de las experiencias y aprendizajes que genera el enfrentarse continuamente a diferentes situaciones a resolver, este trabajo me ha permitido verificar que es posible y necesario implementar este tipo de servicio, y que la revalorización de las prendas tiene mucho potencial. Así como también, vivenciar como este tipo de acción promueve un cambio en la perspectiva de consumo de las personas, mejorando el vínculo que tienen con las prendas y el interés por alargar la vida útil de las mismas.

CAP. 2 | MARCO TEÓRICO

El marco teórico se estructura en tres bloques. En el primero se plantea el contexto económico de la industria textil y de la moda como principales actores de impacto medioambiental y social. En el segundo se trabaja la influencia del diseño de moda como promotor de una actividad más sostenible, donde se plantean diferentes estrategias de diseño y acciones sostenibles desde la visión de diferentes autores. Por último, en el tercer bloque, se desarrollan las posibles acciones y soluciones para alargar la vida útil de las prendas y textiles de posconsumo.

Para el desarrollo del mismo se ha tomado como referencia principal el trabajo de las autoras Kate Fletcher y Lynda Grose en el libro *“Gestionar la sostenibilidad en la moda”* donde su estudio está enfocado en la necesidad de transformar el sistema de la moda realizando un análisis del potencial de la sostenibilidad como camino hacia un cambio de paradigma.

Complementando dicha información, se ponen de manifiesto diferentes estrategias sostenibles y puntos de vista de la autora Alison Gwilt, expuestas en el libro *“Moda sostenible”*, así como la visión de otros autores y artículos que desarrollan su perspectiva con respecto a la problemática y las posibles oportunidades de acción hacia la sostenibilidad.

BLOQUE 1

2.1 CRECIMIENTO ECONÓMICO/PRODUCTIVO DE LA INDUSTRIA TEXTIL

“Sin un proceso de análisis crítico de las estructuras, las motivaciones y las prácticas empresariales establecidas, la lucha por el medio ambiente y por el bienestar social no podrá salir de las superficialidad ni alcanzará el florecimiento (es decir, la sostenibilidad) de los sistemas humanos y no humanos por igual”. (Fletcher y Grose, 2012, p.75)

El desarrollo económico actual está basado en el crecimiento, sin tomar responsabilidad por las problemática medioambiental y social que esto implica. Este tipo de actividad económica se basa en el consumo de materiales y energías que provienen del medio natural para la creación de nuevos bienes, que generan residuos y desechos que se depositan en el medio natural, afectando sus características y capacidades.

(Gómez Gutierrez y Días Duque, 2013)

Las autoras Fletcher y Grose (2012), plantean que los objetivos comerciales están por delante de las repercusiones sociales y medioambientales que genera el consumo de recursos naturales para la creación de productos y que las prioridades del modelo de negocio actual está centrado en crecer y expandirse, fabricando con gran velocidad, para que llegue al mercado lo más rápido posible y de la forma más barata. La estrategia para lograr ciertos objetivos está en aumentar la productividad de la mano de obra y la velocidad de comercialización, y lograr que los consumidores compren más, a beneficio de mantener e incrementar el flujo de productos.

Principalmente el coste medioambiental de este tipo de modelo implica

la disminución de recursos, aumento en la contaminación y el cambio climático. También repercute en el aumento de mano de obra barata, contratos de trabajo temporales y la explotación por parte de las empresas a sus trabajadores con el trabajo de horas extras no pagas, para mejorar sus precios de oferta y las fechas de entrega.

Este modelo trasladado a la industria textil y de la moda, según Niinimäki y Hassi (2011) se traduce en el diseño y la producción en base a tendencias que van cambiando regularmente, y se centra en el desarrollo y la optimización de tecnologías que aumenten la velocidad de producción y minimicen costos; logrando así precios finales bajos y un aumento en la eficiencia, priorizando como objetivos los volúmenes de ventas y producción.

IMPACTO SOCIAL

El impacto social de la industria textil y de la moda en las comunidades, es de gran relevancia; la globalización del comercio y la industrialización de la cadena de suministros ha permitido el crecimiento y desarrollo a varios países. A su vez, se convirtió en una amenaza por su dimensión y poder sobre los individuos.

La industria textil se caracteriza por la movilidad y la inestabilidad, las empresas se han ido instalando estratégicamente en lugares donde la mano de obra es más barata y se han expandido hacia multitud de países con cientos de instalaciones, esto ha implicado que la responsabilidad del bienestar de los trabajadores recaiga sobre los proveedores y se encuentre fuera del alcance de las marcas.

“El seguimiento y la supervisión de estas instalaciones es algo fácil de manipular y muy proclive a los abusos en contra de los derechos humanos” (Fletcher y Grose, 2012, p.49)

IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

Según Carbon Trust, el crecimiento de la industria se ha acelerado potencialmente en las últimas décadas. Global Fashion Agenda y Boston Consulting Group predicen un aumento del 63% en el consumo general de moda entre el 2017 y el 2030, alcanzando el consumo a más de 100 millones de toneladas de ropa y calzado por año.

El desarrollo expansivo de la industria trae aparejado grandes problemas, enormes cantidades de residuos de posconsumo, agotamiento de recursos de agua dulce para la producción de algodón, aumento de microfibras de plástico que terminan en los ecosistemas oceánicos, altos niveles de contaminación causados por los químicos de teñido y acabado de los textiles, grandes niveles de deforestación y pérdida de biodiversidad por el uso de tierras para la cría de ganado para el cuero o cultivo de plantaciones tropicales de caucho, entre otras. (Carbontrust, 2018)

IMPACTO EN EL CONSUMO

La economía centrada en el crecimiento, sostiene en su filosofía como natural que los seres humanos tengan el constante deseo de tener más cosas. El comercio tiene todas las herramientas para poder manipular nuestras percepciones, lo que termina dificultando poder visualizar con claridad lo que realmente necesitamos. (Fletcher y Grose, 2012)

El fast fashion ha acelerado el cambio de tendencias por parte de la industria de la moda, implicando un recambio continuo de los guardarropas, generando cambios en nuestra forma de vestir y de consumir, así cómo también ha aumentado exponencialmente la cultura del use y tire. (Greenpeace, s.f.)

En resumen, esto es posible por el tipo de producción que se ha construido, según Niinimäki y Hassi (2011), la fabricación se realiza en países donde los costos son menores y la calidad de los productos es baja, una

de las tantas consecuencias de este tipo de producción está en que la vida útil de los mismos se ha acortado significativamente. Este tipo de prendas tienen precios muy accesibles y son de corta duración, promoviendo que los consumidores las adquieran en cantidad y por tanto las desechen con pocas veces de uso.

En conclusión, la industria de la moda es responsable del impacto que genera colateralmente tanto en los actores que trabajan en la cadena de suministros, en el deterioro del medio ambiente y en el accionar de los consumidores. El modelo de negocio que promueve, se basa en una economía lineal, que no es posible sin el deterioro del contexto que la sostiene.

El abuso a las personas, que hacen posible la producción de la industria, se sigue perpetuando por la necesidad al trabajo, por el desconocimiento de sus derechos, y por el aprovechamiento que hacen de esto los dueños de las fábricas amparados en el poco control por parte de las marcas sobre sus producciones.

La necesidad de materias primas por el aceleramiento y aumento constante en la producción, por un lado están llevando al agotamiento de recursos y por el otro implica mayor contaminación del planeta. El impacto que genera este modelo de producción en el medioambiente es insostenible, afectando directamente a la vida en la Tierra.

A pesar de que la responsabilidad en el consumo termina siendo individual, la industria de la moda tiene gran control sobre las personas. Para que este tipo de modelo subsista, necesita de consumidores interesados en lo que se produce, es así que desarrollan estrategias que nos crean necesidades que antes no teníamos y nos hemos convertido en promotores de una cultura de consumo insaciable.

Como actores de consumo, somos responsables de cambiar nuestras conductas, encontrar nuevas alternativas y ser más conscientes de la implicancia de nuestros actos. Como consumidores tenemos derecho a exigir un tipo de producción más amigable y respetuosa con el planeta y con todas las personas que hacen posible a esta industria.

BLOQUE 2

2.2 SOSTENIBILIDAD EN LA MODA

Fletcher y Grose (2012), plantean que en contraposición del sistema lineal que recorren los recursos en la cadena de suministro, que generalmente se describe como tomar, hacer, tirar, en la actualidad aparecen alternativas como la idea de sostenibilidad que se basa en la reciprocidad, la complejidad y un gran conocimiento del modelo a seguir, con sus redes y equilibrios necesarios, y ciclos que intervienen en el sistema de la moda. El proceso hacia la sostenibilidad impulsa un cambio drástico del sector de la moda, promoviendo procesos menos contaminantes, más eficientes y respetuosos con el medioambiente, y cambios en la escala y la velocidad de las estructuras en la que se sustenta.

La moda sostenible tiene tres pilares fundamentales: el medioambiental, cuidando y manteniendo la estabilidad ecológica, el social, que procura por la igualdad, y el económico, proyectando una viabilidad económica. (Gwilt, 2014)

Para el cuidado del medioambiente se centra la importancia de hacer un uso eficiente y cuidadoso de los recursos naturales implicados en los procesos, el uso de energías renovables en cada etapa, como también fomentar y maximizar la reparación, reconstrucción, reutilización y reciclaje del producto y sus componentes.

Desde el punto de vista social es necesario que todas las partes hagan énfasis en mejorar las condiciones laborales actuales de los trabajadores en el campo, en las fábricas, en la cadena de transporte y las tiendas. Con respecto a lo económico, las empresas de moda son responsables de cambiar sus prácticas y estrategias de producción, distribución y marketing hacia formas más sostenibles. También, pueden contribuir a cambiar los patrones de consumo y uso de los usuarios, dando información a sus consumidores para que sean más responsables, ya que avanzar hacia una moda sostenible, requiere de cambios de actitud y comportamiento individual. (Greenstrategy, s.f.)

2.2.1 DISEÑO RESPONSABLE

La responsabilidad en la toma de decisiones para impulsar una moda sostenible es fundamental, ya que es donde se podrán determinar prácticas para evitar, minimizar y reducir posibles impactos en el medioambiente.

Las autoras Fletcher y Grose plantean principios básicos para las buenas prácticas de diseño. Entendiendo que los procesos de elaboración textil varían de un tipo de fibra a otro y dependen de las características del tejido y del diseño de la prenda, proponen avanzar hacia una perspectiva medioambiental mediante la reducción de recursos utilizados, que causen el menor daño posible implicando la renuncia a determinados procesos, sin embargo no es posible evitar aquellos que son esenciales para la funcionalidad de las prendas.

PRINCIPIOS BÁSICOS:

- Utilizar con sensatez los recursos naturales, minimizando el número de etapas en los procesos de elaboración.
- Reducir el riesgo de contaminación, minimizando el número y la toxicidad de los productos químicos que se utilizan en la cadena de producción y eliminar los procesos dañinos.
- Minimizar el consumo de energía, combinando procesos o utilizando aquellos que requieran temperaturas bajas.
- Minimizar el consumo de agua, eliminando procesos que requieren mucha agua.
- Reducir la cantidad de residuos, minimizando la producción de residuos en todas las etapas.

Por otra parte, en relación al impacto de las decisiones de diseño en los trabajadores de la industria textil, las autoras plantean que se debe ser consciente de las consecuencias que conlleva la velocidad y el coste de la cadena de suministro, que generalmente recae en presión y explotación hacia los trabajadores de las fábricas. Una forma de encontrar mejoras en este proceso, por ejemplo, está en que se desarrollen ideas innovadoras que añadan valor a la prenda sin incrementar significativamente el coste. Existen otro tipo de estrategias para garantizar relaciones de trabajo responsable, como por ejemplo, trabajar con proveedores con certificación de Comercio Justo o empresas locales donde podamos observar y supervisar fácilmente las condiciones de los trabajadores. Otra estrategia que plantean es priorizar el trabajo con artesanos y cooperativas, donde se posibilita un compromiso más personal y accesible.

Según Niinimäki y Hassi (2011) el cambio de paradigma hacia un diseño sostenible, y la forma en la que este impactaría en la economía de la industria es una cuestión conflictiva. Existe una gran resistencia al cambio por parte de las empresas que entienden que reducir los volúmenes de producción, implicaría poner en riesgo sus propios beneficios, sin poder visualizar un nuevo tipo de negocio más sustentable.

Para poder lograr mejoras en la producción y el consumo, es clave que exista una articulación entre diseñadores, fabricantes y consumidores, con una impronta radicalmente nueva enfocada en nuevas formas de desarrollo, que prioricen los deseos y valores de los consumidores, teniendo como centro sus necesidades y la sostenibilidad.

La autora Alison Gwilt (2014), argumenta que al fomentar que las personas consuman menos surgen nuevas oportunidades para el desarrollo de nuevos servicios de diseño, enfocados en el arreglo, la modificación y el alquiler de prendas, transformando a la industria de la moda en un sistema de productos y servicios, ofreciendo a sus clientes una gama de servicios profesionales personalizados, respondiendo a sus necesidades.

Desde el diseño es necesario poder fomentar nuevas metodologías que acompañen este cambio, haciendo más accesible y rentable este tipo de prácticas para las empresas, y a su vez, que promuevan procesos que contemplen el cuidado del medioambiente, el comercio justo y atiendan las reales necesidades de los usuarios.

2.2.2 METODOLOGÍAS DE DISEÑO PARA UN MENOR IMPACTO

La necesidad de un cambio promueve propuestas creativas para poder enfrentar las problemáticas que acarrea la industria de la moda. Dichas estrategias se establecen desde diferentes puntos de vista, y se entienden como alternativas para la producción de productos y servicios más empáticos con el medio ambiente.

Estas prácticas aportan a una nueva concepción, promoviendo al consumo y uso más consciente y respetuoso con el planeta.

Las siguientes metodologías de diseño tienen como punto en común poder restablecer el vínculo entre el usuario y el producto, en busca de mejorar la interrelación que se da a lo largo de la vida útil de la prenda, evitando el desuso o desecho prematuro.

DISEÑO EMPÁTICO

Dentro de las diferentes alternativas propuestas en el artículo *“Emerging design strategies in sustainable production and consumption of textiles and clothing”* de las autoras Niinimäki y Hassi (2011), como en *“The TEN”*, diez estrategias de diseño sostenibles que plantea el instituto TED (tedresearch, s.f), se desarrolla el concepto de Diseño empático o Diseño emocionalmente duradero, basado en comprender de forma más profunda al consumidor, sus necesidades y sus valores. Se caracteriza por el desarrollo de productos de buena calidad, que garanticen durabilidad, productos que realmente queremos tener, mantener y cuidar. De esta forma existe un gran potencial en que la vida útil de los mismos se extienda aún más en el tiempo, volviéndose más significativo, lo que hace que sea más difícil tomar la decisión de desecharlo.



Imagen recuperada @studio.meus, 2021

Meüs, marca guatemalteca que se caracteriza por el desarrollo de productos de indumentaria y para el hogar, bajo una visión sostenible que se refleja en el trabajo en conjunto con artesanos resignificando su trabajo y el cuidado del medioambiente. Varios de sus productos se crean a demanda del cliente, donde se determinan las particularidades necesarias para cumplir con las expectativas y necesidades del usuario.

CO-DISEÑO

El diseño empático, en ocasiones es un tipo de diseño que invita al usuario a ser parte del mismo, co-creando o volviéndose más personalizado. En el camino de hacer que el usuario se vincule directamente con el producto surge el concepto de co-diseño, otra de las alternativas planteadas por Niinimäki y Hassi (2011) que surge en contraposición de lo que la industria ha venido promoviendo. Ésta impulsa la participación activa del usuario final en el proceso de diseño, genera una oportunidad de aprendizaje colectivo, resolviendo problemas y desarrollando un resultado de diseño a la altura de sus propias necesidades. Esta práctica sin duda genera gran apego del usuario al producto, ya que están intrínsecamente relacionados. Este proceder en el desarrollo de productos, implica no sólo una nueva mentalidad, sino también nuevos modelos de negocio y otros procesos de producción, por tanto nuevas estrategias de producto contempladas desde el diseño, fabricación, venta, marketing, soporte de servicios y logística.

MODA DE CÓDIGO ABIERTO

Otra de las estrategias sostenibles que también promueve generar un vínculo más profundo entre el usuario y el producto a través de su proceso de desarrollo, es la Moda de código abierto, que consiste en diseñadores que dan acceso a sus diseños con toda la información necesaria para poder desarrollarlos, como patrones e indicaciones de construcción. El usuario se encarga de materializar el producto, teniendo el liderazgo en la toma de decisiones, convirtiéndose en un fabricante activo. (Niinimäki y Hassi, 2011) En la misma línea de razonamiento, Fletcher y Grose (2012), mencionan el concepto de código abierto haciendo referencia a que, los resultados de este tipo de actividad son artículos con un concepto de diseño compartido por toda una comunidad, desarrollados por un individuo que brinda toda la información de procesos y materiales necesarios para llevar a cabo el proyecto.



Imagen recuperada Docena, sf

12-NA, marca y agencia creativa, con base en Santiago de Chile, son una referencia en latinoamérica que promueven a través de workshops el trabajo de Co-diseño donde los participantes desarrollan sus diseños en conjunto. Definen que la colaboración es el punto de partida de la marca, y lo impulsan desde la premisa de amplificar el reciclado y la reutilización en diferentes formatos expresivos por una red de creadores.

También son referentes en lo que respecta a la moda de código abierto en latinoamérica. Apuestan a esta filosofía con el fin de acercar el reciclaje textil a micro productores, diseñadores, y todo aquel que necesite trabajar desde su hogar. Punchaw es el diseño con mayor relevancia de la marca bajo el sistema de código abierto, que ha sido reproducido por varias marcas.

SERVICIO DE PERSONALIZACIÓN

Otra estrategia que plantea el Instituto TED (tedresearch, s.f), que define como Diseño para desmaterializar, se basa en el desarrollo de nuevos sistemas y servicios. La búsqueda se encuentra en satisfacer las necesidades del usuario brindando servicios en vez de productos tangibles. Este punto se relaciona con lo que plantean Niinimaki y Hassi (2011), como la personalización de productos, a través del desarrollo de nuevas tecnologías se facilita la posibilidad de intervenciones textiles, pudiendo dar soluciones de diseño únicas e inmediatas. Este tipo de método tiene como ventaja que trabaja sobre productos ya existentes y en base a una demanda directa del cliente, lo cual no genera excesos de producción.

A través de estos procesos el usuario puede darle significado personal a sus prendas, logrando un vínculo emocional más profundo con el producto. Es una propuesta conveniente no solo para los potenciales clientes, sino también para los fabricantes, ya que son procesos que no necesitan de gran infraestructura para poder abordarlo.

Este tipo de práctica se puede dar bajo el concepto de Diseño de servicios sustentables, donde se articula la planificación y organización de varios componentes: personas, infraestructura, comunicación y materiales necesarios para el servicio. De esta forma se busca mejorar la calidad del mismo, la interacción entre los actores proveedor-usuario y la experiencia entre las partes. El objetivo está en diseñar experiencias memorables, generando relaciones más estrechas, con mayor capacidad de acción e interacción entre proveedor-usuario. Cuando en la planificación y organización de estos elementos se tiene en cuenta el impacto en el medioambiente, en la sociedad y en la economía se trata del diseño de un servicio sustentable.

(Ecointeligencia, 2020)



Imagen recuperada Levi, sf

El espacio del Tailor Shop de Levi's ofrece un servicio personalizado, la actividad busca poder dar soluciones a las demandas de los clientes, se pone a disposición un diseñador que asesore y brinde soluciones técnicas y creativas, construyendo una relación entre el Tailor Master -en representación de la marca- y el cliente, en busca de satisfacer sus necesidades.

MODA LENTA

Según Fletcher y Grose (2012), la moda lenta busca tener un vínculo diferente con sus consumidores, construyendo relaciones de confianza con los creadores de moda, buscando promover un estado de conciencia del proceso de diseño y el impacto en el medioambiente, en los trabajadores, en las comunidades y en los ecosistemas.

“El concepto de moda lenta aspira a cubrir las necesidades reales de las personas, la sociedad y el medioambiente sin los frenéticos tiempos de respuesta de la fabricación masiva.” (Gwilt, 2014, p.90)

DISEÑO TRANS-SEASONAL

El diseño de prendas bajo este concepto es una alternativa en contra de la lógica industrial dominante. La estrategia está en abandonar el desarrollo de nuevos modelos y colores cada cortos periodos de tiempo, eligiendo una paleta de colores estratégica que pueda funcionar durante varias temporadas y que permita la combinación con otras prendas. El diseño trans-seasonal va más allá de los aspectos materiales de la moda, haciendo foco en lo inmaterial, relacionado con las necesidades de los consumidores, tomando como referencia las estaciones o temporadas naturales que transcurren y qué requerimientos son importantes para cada momento, como por ejemplo, qué parte del cuerpo necesita protección y calor y cuándo lo necesitan. (Fletcher y Grose, 2012)



Imagen recuperada Analivni, 2021

Una de las marcas de mayor referencia en Uruguay que impulsa la filosofía del ‘Slow Fashion’ es Ana Livni, promueven una forma de producción lenta, el desarrollo sustentable y la fusión con el arte y la industria.



Imagen recuperada @inner.uy, 2021

Inner, marca local de moda lenta, que se caracteriza por trabajar con una propuesta de diseños de siluetas amplias y colores plenos. Las prendas son básicas que se adaptan temporada tras temporada, por la versatilidad y practicidad de sus diseños.

2.2.3 DISEÑO ABIERTO

Se define como aquel en el que sus creadores permiten su distribución, documentación y elaboración de productos derivados de forma libre. Su origen tiene relación con el movimiento de código abierto, compartiendo la misma filosofía y objetivos.

El diseño abierto, según Lorenzi y Sanches (2019), promueve a la experimentación, expresión y reapropiación a través de propuestas colaborativas, bajo una percepción y análisis integral de la realidad, basándose en diferentes principios como, facilitar la transversalidad de los saberes, mantener la permeabilidad del proceso, valorar las potencialidades individuales y generar espacios propositivos de los participantes, promover la reflexión sobre la acción -práctica reflexiva-, y que el proceso se convierta en una construcción y transformación del conocimiento.

Las autoras plantean que los procesos de diseño y prototipado deberían abrirse de forma que estén dispuestos al cambio del contexto, al versionado y a la resiliencia, y tal como Matt Ratto (s.f), refiere a que el valor se encuentra en el acceso que se le da a la comunidad a participar de una actividad constructiva que permite adquirir y reforzar conocimientos, fomentando un mejor entendimiento de los valores sociales y ambientales de los objetos. Dichas experiencias educativas tanto formales como informales, implican un proceso constante de gestión de información y construcción de saberes, potenciando el enriquecimiento compartido que se incorpora al contexto y que puede impactar positivamente en las comunidades donde se inserta, así como también pueden producir nuevos resultados que se vuelvan importantes para atender a necesidades y a usuarios que el mercado no contempla.

“La sostenibilidad, como filosofía y objetivo en moda, puede verse reforzada por la visibilización y promoción de los procesos proyectuales que apuestan por una interacción sistémica y abierta, permitiéndonos ir más allá del producto.”

(Lorenzi y Sanches, 2019, p.259)

BLOQUE 3

2.3 OPORTUNIDADES PARA EVITAR Y APROVECHAR EL POSCONSUMO

El sistema de la moda se ha vuelto despersonalizado, no conocemos el origen ni los fabricantes de los materiales y ya no pertenecen a nuestras comunidades. El diseño de vestimenta se ha convertido en un medio para alcanzar objetivos comerciales, y el significado de la misma se ha visto reducido a los rendimientos de producción y su desarrollo está basado en generar un mínimo deseo inicial por los consumidores para asegurar su venta.

Las autoras de “Gestionar la sostenibilidad en la moda”, plantean que el significado y la empatía son dos elementos que apenas encontramos en la mayoría de los productos básicos de la moda. Esto en combinación con los bajos precios y la facilidad con la que se compran las prendas, es el motivo predominante por el que se desechan mucho antes de que estén viejas o gastadas.

Para hacerle frente a esta cuestión es necesario darle principal importancia a la duración de la vida útil de la prenda, en relación a lo material, la moda y lo sentimental.

2.3.1 CICLO DE VIDA

El ciclo de vida de una prenda puede dividirse en cinco fases: Adquisición de materias primas, diseño y producción, distribución, uso y eliminación.

El método más utilizado para medir el impacto medioambiental negativo de las prendas, es el modelo de análisis de ciclo de vida (ACV). Utilizado para estudiar tanto el proceso de producción, como el ciclo de vida de un producto, evaluando así el impacto que podría generar sobre el medio ambiente en el transcurso de su ciclo de vida, cuantificando el uso de recursos de “entrada”, como energía, materias primas y agua, y posibles emisiones al ambiente de “salida”, como aire, agua y suelo; asociado al sistema que se evalúa. Este análisis no incluye el impacto social y ético de los productos.

La normativa que regula el ACV y su aplicación son:

UNE EN ISO 14.040:2006, de Gestión Medioambiental – Análisis del ciclo de vida – Principios y marco de referencia.

UNE-EN ISO 14.044:2006, de Gestión Medioambiental – Análisis de ciclo de vida- Requisitos y directrices.



(Adaptado de certificadosenergeticos, sf)

- **Adquisición de materias primas:**
Todos los procesos necesarios para la obtención de materias primas y consumo de energías incluyendo el transporte previo a la producción.
- **Diseño y producción:**
Actividades de procesamiento de materias primas y energía para la creación de productos.
- **Distribución y transporte:**
Traslado del producto final a los puntos de venta y al cliente.
- **Uso, mantenimiento y reutilización:**
Utilización del producto durante todo su ciclo de vida
- **Gestión de los residuos:**
Disposición del producto una vez finalizada su función, ingresando al medio ambiente como residuo o a un proceso de reciclaje.

(Certificadosenergeticos, s.f)

El análisis del ciclo de vida está enfocado en el sistema que se conoce como de la cuna a la tumba, donde se plantea un inicio y un final del ciclo de vida del producto. (Ghezzi, Paolo y Tumminello, Elisa, s.f)

2.3.2 DURABILIDAD DE LAS PRENDAS

El uso de una prenda puede dividirse en diferentes actividades: vestir, lavar, almacenar, arreglar, adaptar y modificar. Para optimizar el ciclo de vida de las prendas es necesario recurrir a buenas prácticas en la fase de uso. (Gwilt, 2014)

La manera en la que cuidamos la ropa puede suponer una gran repercusión en la sostenibilidad. El impacto medioambiental que genera una prenda en su fase de uso puede ser de entre dos a cuatro veces más grande que el de la fase de producción. Es por esto imprescindible darle importancia a la forma en la que se lava, se seca y se cuida a las prendas.

El cuidado que se hace de la ropa es algo personal, y las decisiones estarán sujetas a las posibilidades y costumbres del usuario. Es una problemática llena de matices ya que no todas las prendas, ni todos los consumidores, son iguales. El objetivo está en promover comportamientos más sostenibles y modificar patrones conductuales donde se reduzca el consumo de recursos innecesarios. (Fletcher y Grose, 2012)

LAVADO, SECADO Y PLANCHADO

Tanto Alison Gwilt (2014), como las autoras Fletcher y Grose (2012), hacen foco en el impacto que genera el lavado de las prendas, actividad indispensable en el transcurso de su vida útil. Las prendas que requieren un cuidado de lavado recurrente, generan un alto consumo de recursos y contaminación, llegando a ser cuatro veces mayor que la que se necesitó para su fabricación. Dependiendo de la prenda, su composición y cuidados, el lavado y secado pueden llegar a ocasionar un mayor impacto medioambiental que el cultivo de la fibra, el procesado del hilo y el cortado y la confección de la prenda.

Por su parte, Fletcher y Grose (2012), proponen que quizá lo más adecuado sería generar un cambio en la forma en la que se usa, se lava y se seca la ropa, ya que hasta el cambio más pequeño en estas prácticas sería significativo. Para impulsar este tipo de cambios sería necesario complementar las etiquetas de cuidados con recomendaciones que estimulen el lavado a bajas temperaturas, eviten lavados innecesarios, prioricen el secado al aire libre y promuevan el uso de colores que suelen lavarse con menor frecuencia.

La frecuencia de lavado está determinada por cada persona, bajo su propio criterio de cuando la prenda está sucia. Que se tenga información y se entienda la relación de los tipos de lavados adecuados y el nivel de suciedad, permite determinar si la ropa necesita de un lavado completo o otro tipo de acondicionamiento.

El secado y planchado de las prendas tiene un impacto negativo por la cantidad de energía necesaria que se requiere para su funcionamiento. Por otra parte, suele afectar en la durabilidad de las prendas, ya que por errores humanos, el usuario puede secar la ropa a temperaturas que dañan las fibras del tejido, encogiéndolo o deformando la prenda. Lo mismo sucede con

el planchado, la aplicación de calor o vapor incorrecto, puede dañar los tejidos.

Es responsabilidad de los diseñadores brindar la información necesaria para el buen cuidado de las prendas, que debe ser accesible, comprensible y aplicable.

Desde el diseño se pueden tomar decisiones que reduzcan la necesidad del lavado constante, a través de la incorporación de nuevas tecnologías, por ejemplo textiles con características autolimpiantes basadas en nanotecnologías, con resistencia a la suciedad o acabados antibacterianos que ayuden a mantener la ropa limpia por más tiempo. Sin embargo, hay que tener en cuenta cuales son los beneficios a largo plazo, ya que los acabados adicionales hacen necesario un proceso industrial más.

ARREGLAR, ADAPTAR Y MODIFICAR

Hasta el siglo XX, el mantenimiento de la ropa, la lógica de modificarla y arreglarla era de sentido común. Los artículos que se poseían eran de gran valor, tanto por su coste como por su escasez, por lo que se le daba gran importancia al cuidado de los mismos. Las técnicas que se utilizaban eran en pro de que la ropa durara lo máximo posible, desde la colocación de parches en roturas, cintas o galones en dobladillos, puños y cuellos para evitar el desgaste y el deshilachado y hacer grandes dobladillos para adaptar la prenda a lo largo del tiempo.

Hoy en día las personas se ven desinteresadas por este tipo de servicios, ya que no compensa arreglar una prenda debido al bajo costo de compra de una nueva, en comparación al precio a pagar por la mano de obra que implica un arreglo.

Es común que los consumidores decidan desechar una prenda antes de considerar arreglarla o modificarla. Es importante impulsar a los usuarios a cambiar de perspectiva, y poder mostrar los arreglos como símbolos de distinción e individualidad. (Gwilt, 2014)

Fletcher y Grose (2012), plantean que el arreglo de la ropa ha sido una actividad que se ha entendido como separada del diseño. Sin embargo, refieren a que, el diseño enfocado a dar soluciones, a posibles modificaciones y a la adaptabilidad de las prendas podría implantarse y tener éxito en muchos más mercados y entre muchas más personas.

Repensar los servicios de reacondicionamiento desde una perspectiva de diseño, permite no solo resolver las posibles roturas y fallas que tenga una prenda, sino, poder encontrar otro tipo de alternativas de intervención y transformación, revalorizando la prenda de forma integral.

Comúnmente los servicios de reparación de prendas han estado a cargo de modistas o costureras, generalmente con formación o experiencia en costura, conocimientos fundamentales a la hora de resolver problemas como cambio de cierres o avios, ajustar ancho y largo de piernas, coser parches y roturas, entre otros. Pero muchas veces los problemas a resolver escapan de los conocimientos técnicos que se puede tener en costura. Desde el diseño es posible ofrecer otras alternativas y perspectivas sobre la intervención y las posibles técnicas, así como también una visión genérica del producto y sus posibilidades de reacondicionamiento o transformación. Es necesario repensar los servicios de reacondicionamiento no como espacios donde se arregla la ropa rota, usada y vieja, sino como una alternativa para revalorizar nuestros productos.

2.3.3 ESTRATEGIAS Y OPORTUNIDADES PARA PRENDAS DE POSCONSUMO

Cuando se desecha una prenda, generalmente no se ha llegado a amortizar los recursos que se han empleado para su fabricación conocido como -energía incorporada- de la prenda.

“El material, la energía y el trabajo que conlleva una prenda de vestir podrían satisfacer nuestras necesidades creativas y empresariales varias veces más, en algunos casos podrían hacerlo indefinidamente. En realidad, lo que tiramos al vertedero no es sólo una prenda de vestir: las posibilidades empresariales y de diseño también acaban enterradas para siempre.”

(Fletcher y Grose, 2012, p.63)

Es necesario repensar como tratamos los residuos en la actualidad, para poder diseñar ropa con más vidas futuras. Esto implica desde buscar estrategias para la recogida de los residuos hasta incluso incorporar ingeniería comercial.

Profundizar en actividades emergentes a esta problemática, como lo son por ejemplo, el desarrollo de proyectos que giran en torno a la reutilización de prendas, el reacondicionamiento de ropa anticuada o en malas condiciones, la transformación de prendas viejas en otras nuevas y el reciclaje de materias primas. Estas actividades intentan generar un cambio en los conceptos de valor y de aprovechar al máximo los recursos inherentes a la ropa, alejando del vertedero recursos usados que pueden volver a ser utilizados como materia prima.

REUTILIZACIÓN:

Una vez que las prendas dejan de ser utilizadas, ya sea por considerarse viejas, estar estropeadas o simplemente han sido desechadas, reingresan al sistema de la moda a través de un proceso de organización, redistribución y venta.

El proceso de reutilización se puede llevar a cabo de diferentes formas y criterios. La más común es la reutilización directa, que consiste en recopilar y hacer una selección de prendas de mejor calidad que son llevadas a tiendas de segunda mano y vintage. El resto de la ropa la compran intermediarios para mercados de segunda mano menos distinguidos. Solo el 10% de esta mercadería se reutiliza de este modo, el resto es enviado a otros países.

Los negocios de reutilización de ropa se han comenzado a establecer desde los inicios de la propia industria, y se caracteriza por ser de los sistemas sostenibles con menor consumo de recursos para su implementación.

Para que el sistema de reutilización mejore, es necesario que los clientes no sólo dejen ropa en este tipo de tiendas, sino que también compren en ellas. (Fletcher y Grose, 2012)

Es posible desde el diseño generar productos de mejor calidad, que mantengan su calidad por mayor periodos de tiempo, que permita su venta por segunda vez y que las personas estén interesadas en comprarlos varias veces.

REACONDICIONAMIENTO:

El reacondicionamiento está basado en la revalorización de prendas y materiales que han quedado en desuso, mejorando y añadiendo valor, prolongando su vida útil a través de variadas técnicas de intervención.

Existen diferentes maneras de darle nuevo valor a una prenda, mediante pequeñas modificaciones o detalles tanto funcionales como decorativos, así como también, a través de la reinención, y transformación de las prendas en otras nuevas -Upcycling / Suprareciclaje-.

Trabajar con materiales recuperados tiene como particularidad que el material es irregular y en cantidades impredecibles. El estado de las prendas también es una cuestión que se debe tener en cuenta en los procesos de diseño, observar las manchas, los agujeros o las zonas raídas o descoloridas para encontrar soluciones y hacer un buen aprovechamiento del material. Para esto es necesario poder desarrollar un método para el desmontado de las prendas si así lo requiere en pro de evitar desechar la menor cantidad de material que no se pueda aprovechar. (Gwilt, 2014)

Las prácticas de reacondicionamiento terminan encargándose de gestionar los residuos, haciendo una limpieza a posteriori del modelo de producción industrial de la moda. Esta acción tiene poca repercusión en las prioridades y los valores comerciales imperantes, sin embargo, la creatividad y hallazgos que impulsan esta corriente podrían aventurar a nuevos modelos de negocios de la moda con un perfil más sostenible.

El reacondicionamiento tiene como virtud la optimización del consumo de recursos, ya que obtiene prendas nuevas a partir de otras viejas o usadas, evitando el consumo de nuevos tejidos. (Fletcher y Grose, 2012)

RECICLADO:

El reciclado textil consiste en la recuperación de las fibras de tejidos existentes.

Los métodos utilizados para dicho proceso son, por un lado los métodos químicos, que actualmente solo son posibles con fibras sintéticas y por otro los métodos mecánicos que permiten extraer toda clase de fibra.

Los procesos de descomposición química, en lo que respecta al reciclado de poliéster, obtienen mejores resultados que la aplicación del método mecánico, pero supone un gasto mayor de energía. El reciclado de poliéster en cualquiera de sus métodos ha ganado importancia, y el avance en tecnologías innovadoras permiten mantener la calidad del material durante el proceso del reciclado, garantizando la calidad del producto final. El ahorro energético en el proceso de reciclado del poliéster es de un 80% en relación a la producción del mismo.

El método mecánico, también lleva el nombre de downcycling o infra-ciclado, donde se obtiene un producto de menor calidad que el material original. El proceso consiste en desfibrar el textil, donde se descompone el tejido y se rompen las fibras, se procesan y se convierten en un hilo grueso de peor calidad. La principal ventaja de este proceso es el ahorro de recursos en relación a la producción de un nuevo material, utiliza menos energía y si las prendas desechadas se clasifican por color, no es necesario volver a teñir la tela, evitando el impacto que genera el consumo de agua y energía que implica dicho proceso. (Fletcher y Grose, 2012)

Según las autoras, a pesar que este tipo de prácticas al día de hoy no tienen gran incidencia en la raíz del problema de los residuos de la moda y tampoco cambian un modelo industrial ineficiente, son trascendentes para generar confianza en el desarrollo de propuestas sostenibles, que acompañado con otras maneras de pensar y actuar, pueden impulsar la transformación de la industria de la moda.

CAP. 3 | ESTRATEGIAS PARA LA REVALORIZACIÓN

En el siguiente capítulo se desarrollará el objeto de estudio, que se enfoca en la revalorización de prendas de posconsumo a través del reacondicionamiento por medio de técnicas de intervención textil.

“Dotar de nueva vida a la ropa desechada, rota o manchada es una manera de impedir que los residuos lleguen al vertedero o de retrasar este hecho. Hay muchas y variadas técnicas para conseguir que una prenda en malas condiciones vuelva a estar como nueva, y cada vez más diseñadores se dedican a ello, uniendo el ahorro a la creatividad y al adorno.”

(Fletcher y Grose, 2012, p.67)

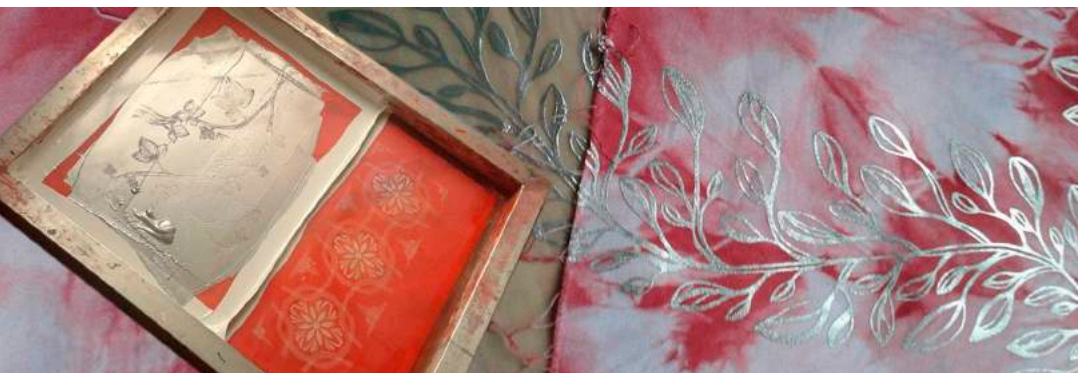
3.1 TÉCNICAS DE INTERVENCIÓN TEXTIL PARA EL REACONDICIONAMIENTO

La revalorización de prendas de posconsumo se pueden realizar implementando diferentes técnicas y habilidades. Los conocimientos previos sobre las posibles técnicas y su ejecución, así como también, sobre los diferentes materiales y su comportamiento, permitirán tener un mayor abanico de posibilidades y recursos a la hora de tomar decisiones.

ESTAMPADO

SERIGRAFÍA TEXTIL

Es una técnica de estampación que se basa en la reproducción de motivos gráficos o texturas sobre superficies textiles. Consiste en el traspaso de tinta por una malla en tensión contenida por un bastidor, la transferencia de la misma se verá bloqueada en las zonas donde no habrá imagen mediante una emulsión y pasará en el resto de la superficie, reproduciendo el diseño sobre el textil. Las herramientas y materiales necesarios son: bastidor o marco con malla (De 90 hilos, recomendada para uso sobre textiles), basqueta para arrastrar uniformemente la tinta sobre el bastidor, emulsión fotosensible para la reproducción del diseño, diseño en color negro sobre papel traslucido, insoladora para grabar diseño sobre bastidor emulsionado. Se pueden usar diferentes tintas como tintas textiles, plastisoles, tintas de sublimación (esta última no directamente sobre el textil).



La serigrafía es una alternativa que permite a través de una estampa darle valor a la prenda. A su vez puede ser funcional para ocultar algún tipo de falla, como por ejemplo manchas y desgastes. Dependiendo de la zona donde se quiera estampar puede tener algunas limitantes, pero se pueden resolver con el desarmado de la prenda. La serigrafía textil tiene como ventaja que es posible de realizar sobre cualquier tipo de tela.

SUBLIMACION TEXTIL

Es una técnica que permite traspasar un diseño del papel al textil. Esto sucede a través de un proceso químico donde existe un cambio de estado sólido a gaseoso y nuevamente a sólido, de esta forma la tinta se transfiere por la aplicación de calor del papel al textil. La superficie textil a sublimar tiene que estar compuesta por un mínimo de 75% de poliéster. Para la reproducción de esta técnica es necesario contar con una plancha de sublimación a una temperatura de 200 C° por 60 segundos. Los diseños se pueden obtener de diferentes formas, a través de impresiones de sublimación (con un papel y tinta específico), por serigrafía, pinturas, máscaras o sellos todos realizados con tinta de sublimación.



Es un tipo de intervención con variedad de posibilidades técnicas para la realización del diseño, permitiendo infinidad de tipos de resultados. Tiene como ventaja que no cambia la textura ni el acabado del textil. Para su aplicación es importante tener en cuenta las zonas que se van a sublimar y si necesita del desarmado de la prenda.

La sublimación textil tiene como limitante que es necesario conocer la composición del textil con el que se trabaja, por un lado para garantizar que sea posible que suceda la transferencia de tinta a la tela y por otro, la aplicación de calor sobre una prenda que no resista altas temperaturas puede deformar hasta derretir el textil.

VINILOS

El vinilo termotransferible es un material de alta tecnología. Se utiliza en colores plenos o tiene la posibilidad de ser impreso con el diseño que se desee. Una vez determinado el diseño, se introduce en un plotter de corte donde va a cortar los límites del diseño y desechar todas las zonas que no son parte del mismo. Luego se introduce la prenda con el vinilo aplicado en la zona deseada a una prensa térmica y se le da calor durante 15 segundos a 160 °C.



Este tipo de técnica se puede realizar sobre textiles de algodón, poliéster y mezclas de estas dos. Existen diferentes texturas y acabados de vinilos como, brillo, mate, con glitter, metalizados, luminiscente, 3D, etc.

Los vinilos termotransferibles al igual que la serigrafía pueden ser un buen recurso para ocultar fallas en el textil. En el caso particular del vinilo puede ser funcional para sellar y ocultar roturas. Dependerá del textil y del tamaño de la falla, si la técnica es apropiada para tal función o si es necesario acompañarlo con un arreglo previo.

SELLOS

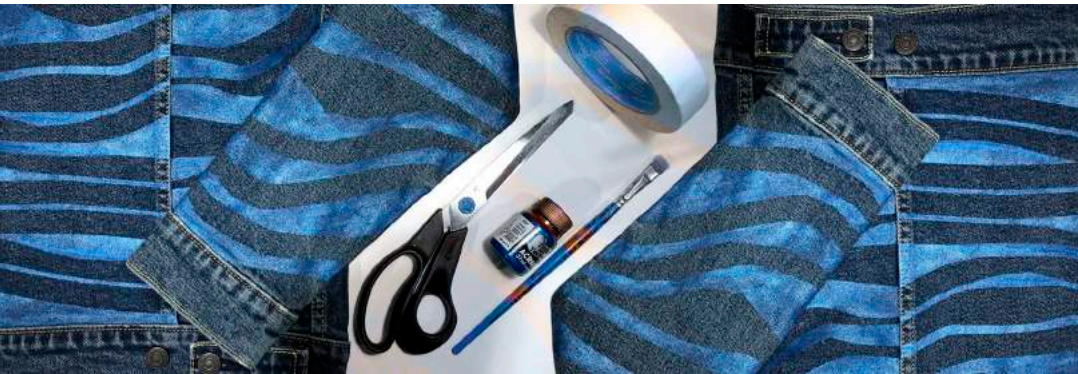
Consiste en grabar un diseño sobre un material semiduro como caucho, maderas, linóleo, etc.. Los sellos se pueden utilizar para generar una composición mediante un patrón o una estampa localizada. La reproducción del grabado será el negativo del mismo. Las tintas que usualmente se utilizan sobre textiles son tintas textiles y acrílicas.



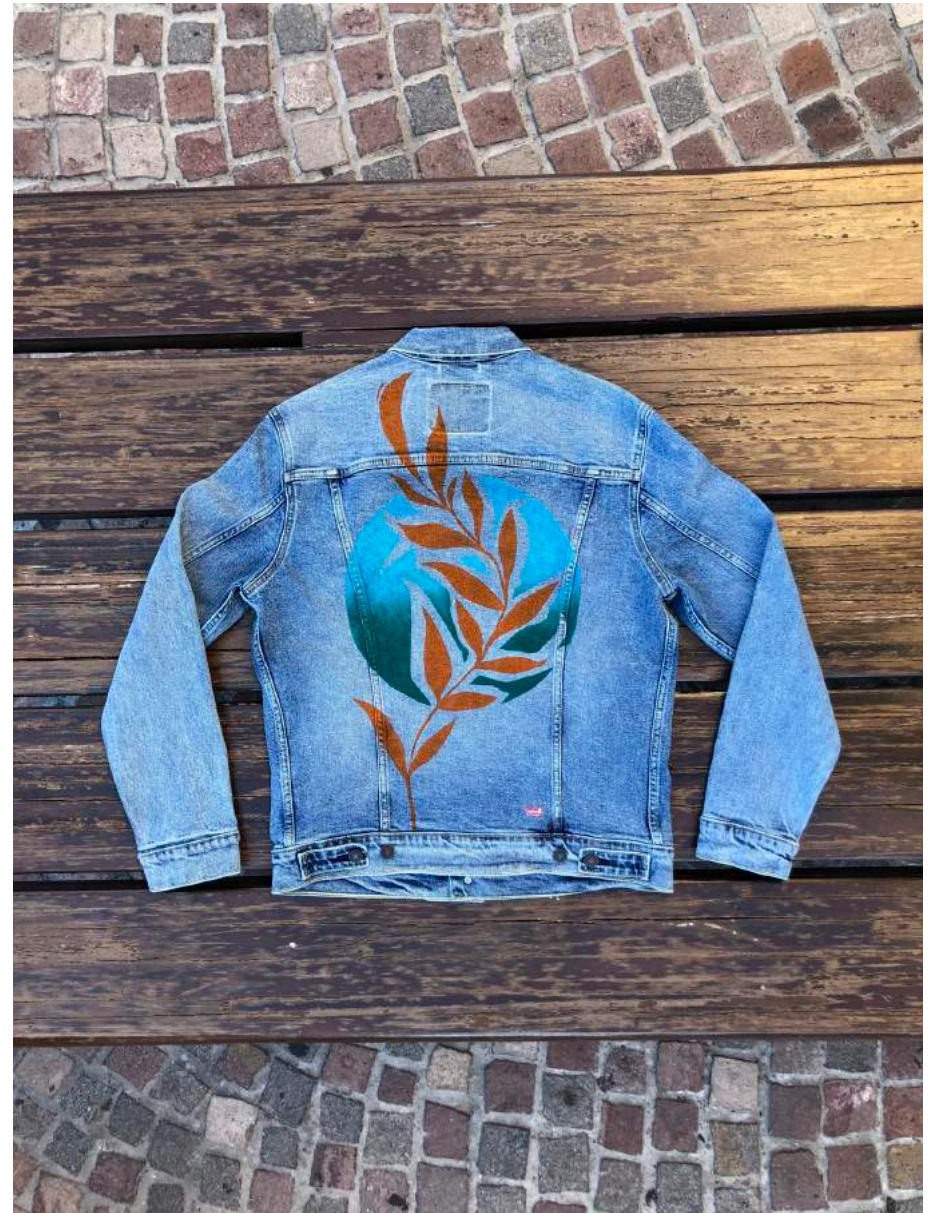
Es una técnica artesanal, que sus resultados dependen de las decisiones que se tomen en su aplicación, así cómo también el textil sobre el que se esté estampando y la tinta utilizada. Dependiendo del diseño que se quiera proyectar, la limitante puede estar en la definición del mismo.

MÁSCARA O STENCIL

Este tipo de estampado se basa en crear una reserva con la forma o el negativo del diseño sobre la superficie. La misma se puede realizar con diferentes materiales como cinta de papel, vinilo autoadhesivo, acetato o cartón entre otros. Es una técnica artesanal que se puede llevar a cabo con diferentes tipos de tintas, aunque cada una puede llevar diferentes procesos. Comúnmente se utiliza tinta textil, pero también se puede realizar con tintas como acrílicos o plastisoles.



Es una técnica versátil en relación a que se puede adaptar a las diferentes zonas de una prenda, sin necesidad de desarmarla. La definición de los resultados dependerá de las habilidades de quien manufactura o de las decisiones que se tomen en el acabado de la estampa.



PINTURA

Para la realización de una pintura sobre textil, previamente se desarrolla el diseño en papel y luego se transfiere a la tela con papel carbónico para textil, también se puede ilustrar directamente sobre la superficie con tiza o lápiz/marcador que no sea permanente. Existen variedad de pinceles con diferentes características de materiales, puntas y durezas, dependerá del estilo y los detalles del diseño cuál pincel utilizar. Para trabajar sobre textiles es recomendable utilizar pinturas para tela, aunque también se pueden utilizar pinturas acrílicas. Una vez finalizada la pintura se puede planchar la misma con un papel siliconado entre la plancha y el textil, esto le dará un mejor acabado y fijará mejor la pintura al material.



La pintura sobre textil es un recurso con infinitas posibilidades, ya que dependerá del estilo que se le quiera dar al diseño, los resultados que se puedan obtener. Es una técnica recurrente en la personalización de prendas por la versatilidad en el desarrollo de diseños únicos.



TEÑIDO

TEÑIDO POR INMERSIÓN

Consiste en introducir el textil o la prenda en una tinta previamente preparada. Será importante tener en cuenta la composición del material a teñir, ya que determinará qué tipo de tinta y mordiente es recomendable utilizar. Existen tintas específicas según el tipo de fibra que se vaya a teñir, ya sean naturales o sintéticas. Estas tienen el nombre de Anilinas, y dependiendo del tipo de tejido se pueden utilizar en frío o caliente. A su vez necesitan de un mordiente que cumpla la función de fijar el colorante en la fibra, habitualmente para el teñido de textiles de algodón, se utiliza Cloruro de Sodio (sal de mesa).

Es importante tener en cuenta, que si se busca obtener un teñido pleno y parejo, es necesario disponer de un recipiente suficientemente grande, donde el textil no quede apretado, y que la prenda pueda sumergirse completamente en suficiente cantidad de agua.

Es una técnica que permite revalorizar el color total de la prenda, siendo una alternativa para invisibilizar el desgaste, roce y manchas.

DESTENIDOS

Los desteñidos pueden realizarse tanto para corroer el color total de una prenda o realizar un diseño único a través de la técnica shibori.

Existen soluciones corrosivas específicamente para el desteñido del textil, pero usualmente se utiliza hipoclorito de sodio, este último daña las fibras, lo que puede causar roturas en las prendas o telas. En caso de elegirlo, es recomendable diluirlo en abundante agua. No es recomendable utilizarlo en textiles finos, muy desgastados o que ya hayan sido desteñidos previamente.



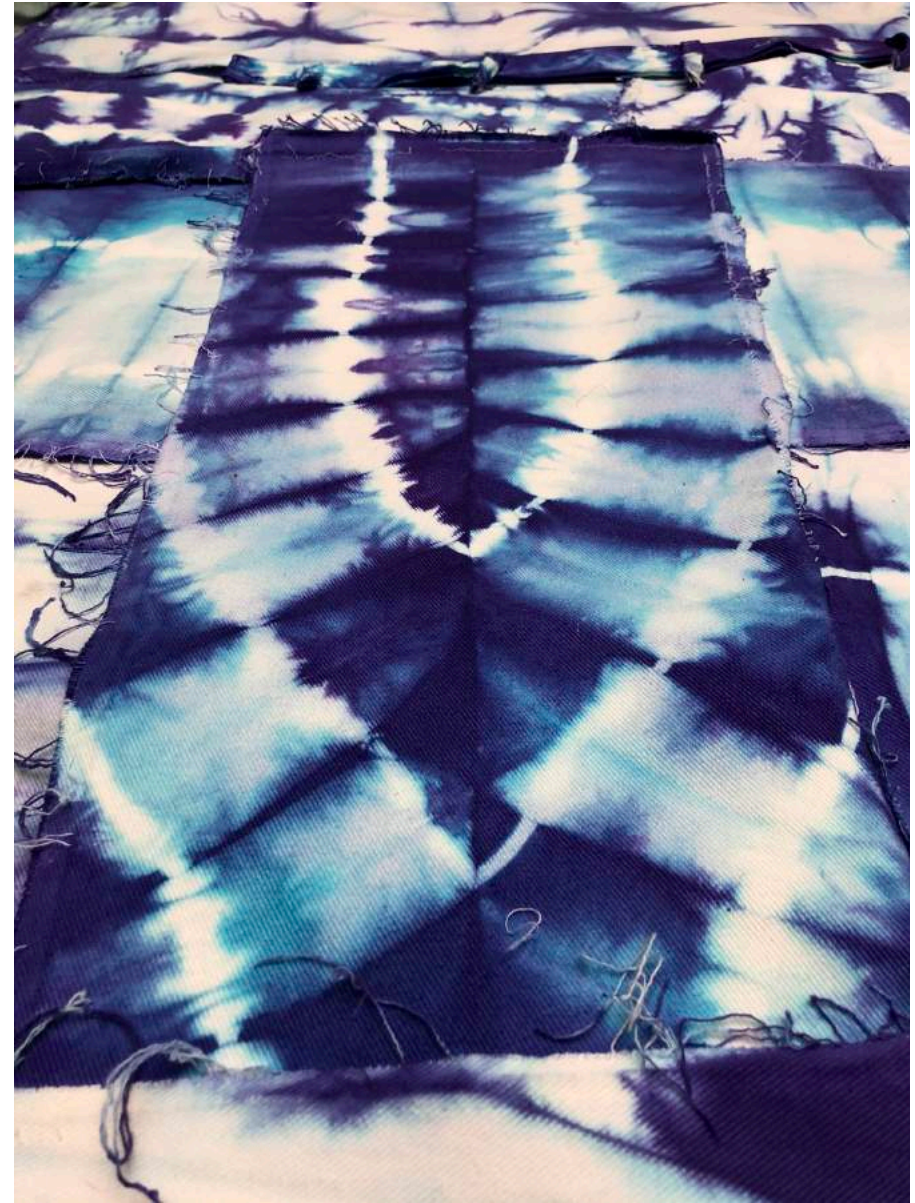
SHIBORI

Es una técnica ancestral japonesa, que consiste en generar patrones de diseños a través de reservas generadas en el textil por medio de nudos, ataduras, fruncidos, etc.

El proceso de teñido es por inmersión, se pueden generar efectos alterando la forma de introducir el textil en la tinta, hacer inmersiones en más de una y alterar la cantidad de anilina por litro de agua, etc.

También es necesario tener conocimiento de la composición del material a teñir para determinar las tintas a utilizar y los procesos de mordentado necesarios.

Es una técnica de teñido que permite jugar con el diseño de color y patrones de la prenda, convirtiéndola en un producto único e irrepetible.

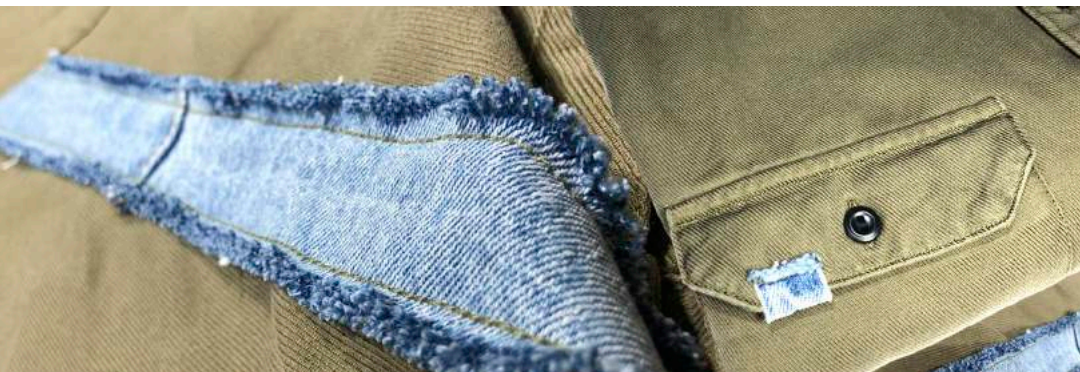


APLIQUES

TEXTILES

Los apliques textiles son una técnica que consiste en la colocación de piezas de tela sobre la prenda, ya sea para su reacondicionamiento en busca de una solución a algún problema o simplemente en busca de revalorizar la prenda mediante una intervención estética.

Es importante tener en cuenta como se comporta el textil de la prenda, para definir el lugar y la estructura de la tela del aplique. Por ejemplo, si la prenda es de tejido de punto, y estira, posiblemente el aplique textil que elijamos tenga que compartir esta característica. En cambio, si la prenda es de tejido plano, el aplique no necesariamente tendrá que compartir esta estructura, pero será necesario visualizar como se comportan ambos materiales en conjunto. Igualmente, esto no es determinante, se deberán tener en cuenta otras características del textil, como el grosor, si se deshilacha y qué terminaciones requiere. Es importante poder visualizar previamente como se va a comportar el textil del parche sobre la prenda, que tipo de costura requiere para su colocación y si se adapta bien a la zona donde va a ser colocado.



CUEROS Y CUERINAS

La aplicación de este tipo de materiales requiere otro tipo de consideraciones en relación a los textiles. Existen diferentes grosores, algunos más blandos y otros más rígidos tanto de cueros como de cuerina, es importante tener en cuenta esta característica para determinar el tamaño del aplique y su ubicación.

Se deberá tener en cuenta en caso de utilizar cuero teñido que el mismo no destiña, o que se esté aplicando en una prenda que no tenga riesgo a mancharse en caso de que suceda.

Los cueros y cuerinas se pueden dejar al corte sin necesidad de realizar dobleces o algún otro tipo de terminación. La colocación del aplique dependerá del lugar y tamaño de la pieza. Dependiendo del material de la prenda donde se va a colocar se pueden utilizar pegamentos para fijar el aplique, es recomendable acompañar con algún tipo de costura o unión para asegurarse de que la pieza no se desprenda con el uso o lavado.



PARCHES

Los parches habitualmente son realizados sobre dos tipos de base de tela para bordar, el fieltro, que proporciona mayor rigidez al parche, o loneta de nylon impermeable, que por su menor rigidez y alta resistencia, lo vuelve más adaptable a la prenda. Pueden clasificarse por su forma de colocación. Los parches bordados para coser, tiene cómo ventaja que se puede quitar de la prenda cuando el usuario lo desee, y utilizarlo nuevamente en otra. Los parches bordados termoadhesivos, tienen la misma calidad que los anteriores, la diferencia es que tienen una lámina termo fusible que permite colocarlo sobre el textil mediante la aplicación de calor con plancha. Los parches pueden funcionar tanto para la personalización estética de una prenda, así como también sellando y ocultando roturas, manchas o fallas del textil.



ACCESORIOS

Existen infinidad de tipos de accesorios, cómo tachas, tachuelas, remaches, ojalillos, pins, etc. Algunos se pueden colocar de forma manual y otros precisan de herramientas, cómo remachadora, matrices y sacabocado. Este tipo de accesorios pueden utilizarse tanto de forma decorativa, como también funcional, sirviendo de unión entre piezas, generando nuevas formas de acceso a las prendas, reforzando uniones, entre otras posibilidades.

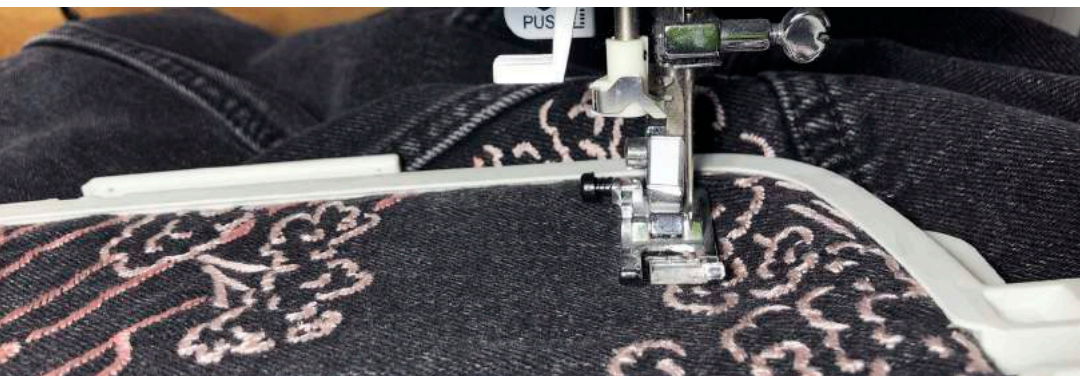
BORDADOS

BORDADO COMPUTARIZADO

Este tipo de bordado como indica el nombre se realiza a través de una máquina con un software que tiene tanto diseños predeterminados como la posibilidad de cargar diseños propios.

Permite realizar bordados con variedad de colores, detalles y terminaciones con alta definición.

Este recurso puede ser una limitante en prendas que no se puedan desarmar, ya que necesitan trabajar con el textil en tensión y en tamaños de superficie determinados.



BORDADO A MANO:

Dentro de este tipo de bordado artesanal, existen diferentes variantes de técnicas y puntadas, que dan como resultado diferentes efectos, texturas y composiciones.

Para realizar esta técnica es necesario contar con un bastidor, entretela, hilos y agujas de bordar. Dependiendo de la técnica se pueden obtener tanto figuras definidas como resultados más abstractos.

Esta técnica puede permitir darle soluciones estéticas y funcionales a diferentes problemas que pueda tener una prenda, ya sea uniendo roturas, cubriendo manchas, y como recurso para la aplicación de parches, entre otras.

TRANSFORMACIÓN

UPCYCLING O SUPRARRECICLAJE

Es el proceso en el que se obtienen nuevos productos a través de la reutilización de otros que han quedado en desuso, han sido desechados o nunca han sido utilizados por pertenecer a volúmenes de producción de la industria textil que por diferentes circunstancias no han permitido su venta. El objetivo del upcycling está centrado en obtener un producto final de mayor o igual calidad del que se partió.

Es un concepto desafiante a la hora de diseñar una nueva pieza, ya que puede traer consigo varias problemáticas a solucionar. La creatividad debe estar puesta en la transformación de los productos descartados permitiendo reinsertar el material y componentes en nuevos productos, dotándolos de valor, evitando el consumo de nuevos materiales y haciendo un aprovechamiento de los recursos, alargando la vida útil de los mismos.



3.2 PARTICULARIDADES DEL PROCESO DE REACONDICIONAMIENTO

MATERIA PRIMA

Las prendas de posconsumo tienen como particularidad la discontinuidad y variedad de materiales. Tener nociones básicas sobre estructuras de textiles y no textiles, puede facilitar su clasificación. Tener en cuenta el material que compone la prenda y conocer sus características, puede ser determinante para hacer una mejor elección de la intervención, no todos los textiles están diseñados ni son aptos para ser intervenidos o reacondicionados con la misma técnica, y no todos necesitan del mismo acabado o terminación.

Poder visualizar y analizar como se configuran las prendas, desde la moldería, las costuras que se han utilizado para unir las piezas, el tipo de terminación que se les ha dado y los avíos que puedan llegar a tener, es información útil para tomar decisiones sobre la intervención, puede definir la oportunidad de transformación de la prenda, los requerimientos del textil con el que se va a trabajar y la posibilidad de ser o no desarmada.

Hay textiles y materiales que han sido producidos sin cumplir los mínimos estándares de calidad, acelerando su desecho prematuro. En este tipo de casos es importante poder valorar cuál es el potencial de la prenda y si realmente compensa el esfuerzo y gasto de energía y materiales que se necesitan para su revalorización.

DETALLES CONSTRUCTIVOS

Muchas veces el reacondicionamiento no necesita de grandes intervenciones, y puede estar centrado en el mejoramiento de lo que ya existe. En la búsqueda de mejorar la calidad de la prenda de posconsumo, es necesario centrarse en los detalles que la componen. Por ejemplo, es indispensable para la revalorización del producto tener en cuenta que los elásticos, pespuntos, remaches, botones, cierres, puños, ruedos, y otros detalles cons-

tructivos que no se encuentren en buen estado sean reparados o cambiados. En estos casos se deberá tener en cuenta la viabilidad de dicha intervención, pudiendo prever posibles problemas que se puedan presentar, como por ejemplo, obtener los avíos indicados, que el material esté en condiciones de resistir dicho reacondicionamiento o tener las herramientas necesarias, entre otros.

Esta instancia puede resolverse de forma técnica y funcional como también acompañada de decisiones de diseño que le den aún más valor al producto resultante. Los detalles constructivos pensados desde el diseño pueden reconfigurar la prenda, cambiar su estilo original y renovarla.

Cuando la viabilidad de este tipo de intervención no es accesible, ya sea por falta de herramientas, falta de avíos en el mercado o porque el textil se dañaría y no se conseguiría un mejor resultado, el diseño se puede reconfigurar y tomar todas estas limitantes como posibles desafíos a resolver. Por ejemplo, si el elástico del bajo de un pantalón está vencido, y la tela es demasiado delicada para ser descosida, posiblemente, cambiar el elástico no sea la opción más adecuada. Sin embargo se pueden pensar alternativas que no necesiten de descoser, ni cambiar el elástico, a través de otro tipo de recursos que resuelvan esta falla y hagan a la estética de una nueva prenda.

HERRAMIENTAS

Disponer de las herramientas necesarias en algunos casos es determinante para poder llevar a cabo la intervención o tomar mejores decisiones, por ejemplo, si no se tiene una maquina collareta y necesito realizar un ruedo de una remera de jersey, posiblemente sea necesario buscar otro tipo de solución, talvés la intervención deba atender esta limitante y resolverla creativamente. Algo a tener en cuenta es que la solución que demos no desvalorice la calidad del producto final y que las decisiones de diseño se tomen en forma responsable, teniendo en cuenta cómo impacta dicha intervención en el producto.

CAP. 4

PROCESO DE DISEÑO ABIERTO PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS EN DESUSO

Es una herramienta que se compone por diferentes fases que constituyen al reacondicionamiento del producto, como una oportunidad para que las prendas puedan volver a ser utilizadas, alargando su vida útil y postergando su impacto en el medio ambiente.

Esta guía permite desarrollar destrezas y habilidades para relacionar contenidos, adaptarlos y aplicarlos a diferentes contextos; estimulando la creatividad, la invención, así como la habilidad de innovar en la búsqueda de soluciones. Promoviendo alternativas de nuevas conductas de uso y consumo, estimulando prácticas más sostenibles.

Está dirigido por un lado a docentes vinculados con la temática que lo crean apropiado para utilizarlo en ejercicios curriculares destinado a estudiantes que desarrollen dichos procesos de diseño donde se pongan en práctica diferentes habilidades como, la capacidad de análisis, la creatividad en el desarrollo de propuestas, valoraciones críticas sobre sus propias ideas para la toma de decisiones, así como también la realización de una investigación, experimentación y ejecución de diferentes conocimientos técnicos en el desarrollo de intervenciones textiles; así como también a diseñadores que deseen incluir este tipo de abordaje en prácticas profesionales, talleres, workshops u otras actividades y a cualquier persona interesada en el reacondicionamiento de prendas.

4.1 PROCESO DE EVALUACIÓN DE PRENDAS EN DESUSO

En el siguiente diagrama se muestra el proceso de evaluación de las prendas de posconsumo, donde se realiza un análisis genérico del estado de las mismas y según sus condiciones se clasifican dependiendo de sus características y las posibilidades tanto de reutilización, reacondicionamiento o reciclaje.

PRENDA EN DESUSO

SELECCIÓN E IDENTIFICACIÓN

Definir

TIPOLOGÍA	INFO. TEXTIL/ES QUE LA COMPONEN		
	Clasificación 1 MATERIAL	Clasificación 2 ESTRUCTURA/TELAS	Clasificación 3 CUERPO
Pantalón Camisa Remera Buzo Short Otros	Algodón Lana Lino Poliéster Acrílico Cuero Otros	Plano Punto Aglomerado Otros	Jersey Gabardina Popelina Denim Lycra Otros
			Liviano Medio Pesado

CLASIFICACIÓN

REUTILIZABLE POR OTROS USUARIOS

PRENDA EN BUEN ESTADO

PRENDA CON FALLAS

- ▶ Roturas
- ▶ Manchas
- ▶ Desteñido
- ▶ Gastado
- ▶ Corroído
- ▶ Percudido
- ▶ Falla en avíos
- ▶ Etc

EVALUACIÓN DEL PROBLEMA

¿Se puede solucionar el problema a través de una intervención?

- Causa desuso
- ▶ IDENTIFICACIÓN ESTÉTICA
 - ▶ TAMAÑO CHICA/GRANDE
 - ▶ VINTAGE / FUERA DE TENDENCIA
 - ▶ Etc

¿Se puede mejorar el valor del producto?

SI

NO

RECICLAJE DEL MATERIAL

AVÍOS Y TEXTIL EN BUEN ESTADO SON REUTILIZADOS EN NUEVOS PRODUCTOS

NUEVA PRENDA REVALORIZADA

PROCESO DE REVALORIZACIÓN

4.2 PROCESO DE REVALORIZACIÓN

Dicho proceso se inicia por el Análisis general de la prenda, donde se realiza una observación exhaustiva donde se determina la tipología, su color y las posibles fallas que el producto pueda tener y/o posibles causas que lo hayan hecho entrar en desuso. Se analiza el estado del textil que lo compone, si está manchado, deteriorado, si tiene pilling, también, si el color está en condiciones o se encuentra descolorido, si tiene roce en el cuello, axilas o alguna otra zona. Se verifica si tiene alguna rotura, el estado de las costuras, que no haya agujeros ni pespuntos saltados, así cómo también, se comprueba que los avíos funcionen correctamente y que no falte ningún botón ni accesorio.

El Planteo de diseño para el reacondicionamiento basa la toma de decisiones en las posibles fallas que pueda tener el producto, centrando el diseño en base al problema. En esta etapa se describen cuales son las posibles acciones que se pueden realizar para resolver la reparación. Se determinan las diferentes opciones de intervención más convenientes para la revalorización, incluyendo especificaciones de colores en caso de combinaciones o cambios de color, así como también, particularidades del proceso que se crean relevantes, como por ejemplo información sobre la materia prima, detalles constructivos, etc.

Se analizan las propuestas en base a los resultados que se deduce que se obtendrán y por último se realiza una valoración de las mismas, haciendo énfasis en el resultado.

En simultaneo se desarrolla una etapa de investigación de Referencias de diseño, en busca de insumos que puedan aportar valor a la propuesta. Es una instancia que puede servir para visualizar ideas similares o nuevas en productos ya materializados, pudiendo obtener información sobre la construcción de tipologías, el comportamiento de los materiales, los tipos de avíos y acceso a las prendas, así como también, la posibilidad de combinaciones de colores y particularidades de las diferentes técnicas de intervención. Esta fase es enriquecedora para poder tomar mejores decisiones en la etapa de ejecución.

Previo a la última etapa se definen los materiales y herramientas que se van a necesitar para llevar a cabo el proyecto.

Por último, se realiza la intervención tomando en cuenta toda la información recolectada en las etapas anteriores.

PROCESO DE REVALORIZACIÓN





FICHA TÉCNICA

RECONDICIONAMIENTO

***PROCESO DE DISEÑO ABIERTO
PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS DE POSCONSUMO
EN DESUSO POR FALLAS***

CAMPERA DENIM

ANÁLISIS GENERAL DE LA PRENDA

Proceso de observación - diagnóstico del estado de la prenda

ANÁLISIS GENERAL DE LA PRENDA

Cuando nos enfrentamos a una prenda es importante definir su tipología -características generales teniendo en cuenta su función y construcción-; existen una serie de categorías genéricas, como remeras, camisas, sweater, chalecos, tapados, musculosas, blusas, pantalones, faldas, shorts, calzas, etc. Las categorías son muchas y dentro de estas existen subcategorías.

Seguido de esto, una de las actividades más importante al enfrentarse a una prenda en desuso es la búsqueda minuciosa de posibles fallas como: roturas, zonas descosidas, manchas, roce, enganches, desteñidos, falta o rotura de avíos, desgaste por uso, etc. Esta etapa es imprescindible, ya que es parte del objetivo dar una solución a cualquiera de este tipo de defectos. Estos pueden ser el punto de partida e inspiración para resolver la intervención de la prenda.

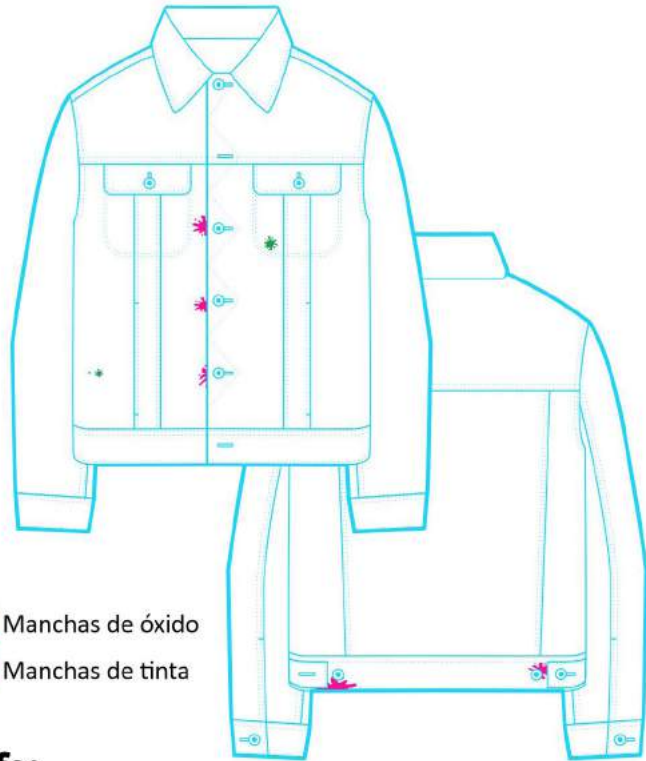
Se buscará si existen etiquetas de composición. Esta información será útil a la hora de determinar las posibles intervenciones que se puedan abordar. El o los materiales que componen la prenda determinarán cuál o cuáles pueden ser las técnicas más apropiadas a utilizar sobre la misma. En caso de que

la prenda no contenga etiquetas de composición, se intentará tomar una pequeña muestra del textil para realizar una prueba de combustión -exponer a una llama dicho material y analizar su forma de arder, su olor y residuos que produce para deducir su composición- , si esto no es posible, para evitar problemas posteriores, es recomendable cuando se planee qué tipo de intervención realizar, que sea alguna técnica apta para cualquier tipo de textil.

Aparte de la composición del material, existen características como el peso o el cuerpo de las telas; este tipo de información será útil para determinar si es apropiada para combinar con otras prendas o telas.

El color o estampa puede ayudar a determinar qué intervención es la más apropiada para la misma. También puede ser el puntapié para combinarla con otras a través del upcycling.

Por último podremos obtener información del talle, en caso de que la prenda contenga etiquetas. Este tipo de información nos dará idea del tamaño de la prenda y por lo tanto de si se compone por más o menos tela. Como todas las marcas manejan tablas de medida diferentes, lo que podremos determinar es si la prenda es más grande o más pequeña en relación a otras.



- Manchas de óxido
- Manchas de tinta

Info:

Etiqueta/Composición	Material	Talle	Color/Estampa
Sin etiqueta Tejido plano No sede	Denim	M	Celeste - Claro

Análisis estado general

- Manchas de óxido detrás de los botones
- Falta de segundo y último botón en delantera, y botón de ajuste en trasera.
- Mancha de tinta en bolsillo izquierdo
- Pequeñas manchas zona bolsillo derecho
- Desgaste general del color en textil pero en buen estado



PLANTEO DE DISEÑO

Propuestas centrando la solución en la falla

PLANTEO DE DISEÑO

En el Planteo de diseño se evaluarán las potenciales opciones de intervención, en busca de una solución a la falla de la prenda.

En primer lugar se hará una descripción del reacondicionamiento que se quiere proyectar, en este paso se determinarán las acciones que se necesitan realizar para obtener dicho resultado y las diferentes particularidades que puedan incidir en el producto final, como pueden ser, la elección de colores, detalles constructivos, avios, o cualquier otro tipo de información que aporte a la intervención.

Se especificará la o las técnicas de intervención textil que se van a emplear y una breve descripción técnica del producto reacondicionado.

Una vez determinada la propuesta, se realizará un análisis de la misma donde se evaluará como proceder y si la alternativa planteada es eficaz en relación al problema que se quiere resolver. Por último se hará una valoración de la propuesta, en relación al valor del producto que se obtendría.

La cantidad de opciones que se planteen dependen de las particularidades de cada caso, ya que las fallas presentes en las prendas necesitan ser atendidas de diferentes formas e implementando variedad de soluciones creativas.

Opción 1 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Teñido general en color pleno. Color oscuro, gama de marrones igual al color de manchas o color negro que las cubra. Ocultamiento de las manchas originales Colocar botones metalicos con remachadora 	<p>Teñido por inmersión</p> <p>Resultado</p> <p>Campera denim oversize clásica, en color pleno</p>

Análisis de propuesta
Teóricamente la técnica sería apropiada para ocultar las manchas pero por la intensidad de las mismas existen riesgos de que puedan quedar visibles.
Valor de propuesta
Prenda casual reacondicionada.

Opción 2 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Teñido a través de la técnica shibori en tonos marrones. Colocar botones metálicos con remachadora 	<p>Teñido - Shibori</p> <p>Resultado</p> <p>Campera denim oversize, con teñido shibori</p>

Análisis de propuesta
La elección de colores estará limitada a una gama de color marrón para disimular las manchas originales. Por la intensidad de las mismas existe riesgo de que sigan estando visibles como fallas del producto.
Valor de propuesta
Diseño de teñido único e irrepetible. Prenda revalorizada.

Opción 3 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Diseñar composición de estampa, tomando como punto de partida la localización de las zonas manchadas. Realizar mascara con diseño, generando reservas del textil en buen estado. Forrar botones, pintarlos y colocarlos. 	<p>Estampado / Marcara - Campera Pintura - Botones</p> <p>Resultado</p> <p>Campera denim oversize, con estampado</p>

Análisis de propuesta
La técnica permite ubicar las estampa específicamente en las zonas donde la prenda tiene las fallas. Esta técnica se puede realizar con tintas que permiten cubrir las superficie, ocultando e invisibilizando las zonas de mancha. Detalle de diseño de botones pintados artesanalmente.
Valor de propuesta
Diseño de estampado único, prenda revalorizada.

REFERENCIAS DE DISEÑO

Recursos constructivos y estéticos de productos existentes

REFERENCIAS DE DISEÑO

Tiene como propósito poder trasladar recursos constructivos y estéticos de productos ya existentes, en una nueva construcción. El objetivo se encuentra en poder analizar de qué forma se construyen ciertas tipologías y qué posibilidades tiene la o las prendas en desuso de transformarse y adoptar ciertas formas. Las referencias nos pueden dar ideas e información que podemos trasladar y readaptar a nuestros productos, en función a las posibilidades que nos permita la materia prima.

También es una instancia para investigar la posibilidad de diseño de avios y acceso a las prendas, que generalmente en los procesos de producción habituales no se les da mayor importancia por practicidad y costos; el reacondicionamiento es una instancia que puede aprovechar esto para darle mayor valor a través de este tipo de detalles.

A su vez, visualizar como funcionan diferentes combinaciones de colores y de textiles en otros productos puede despertar la creatividad y confirmar o desaprobado dichas elecciones.

Investigar sobre especificaciones técnicas de las diferentes intervenciones a realizar puede asegurarnos una ejecución más eficiente.

La construcción de las propuestas planteadas en el Planteo de diseño se enriquecerán con la investigación pertinente para cada proyecto dependiendo de las necesidades que se generen.

REFERENCIA ESTAMPA Y ACCESORIO



Accesorio diseño de ojo

1

Ojo de gato/felino



2

Acabado metalizado

Estampa de manchas irregulares,
con acabado semibrillo



3



4

Imágenes recuperadas:

(1) - <https://www.nytimes.com/2020/01/20/schiaparelli-couture-jewelry.html> (2) - <https://pixabay.com/es/photos/gato-ojo-felino-ojo-de-gato-1684256/> (3) - <https://www.asos.com/topshop> (4) - <https://www.pinterest.com/pin/840132505462583897/>

MATERIALES Y HERRAMIENTAS

Implementos para la intervención

INTERVENCIÓN TEXTIL : ESTAMPADO / MASCARA



FORRADO BOTONES Y PINTURA



IMPLEMENTOS



FICHA DE INTERVENCIÓN

Proceso descriptivo para el reacondicionamiento

1

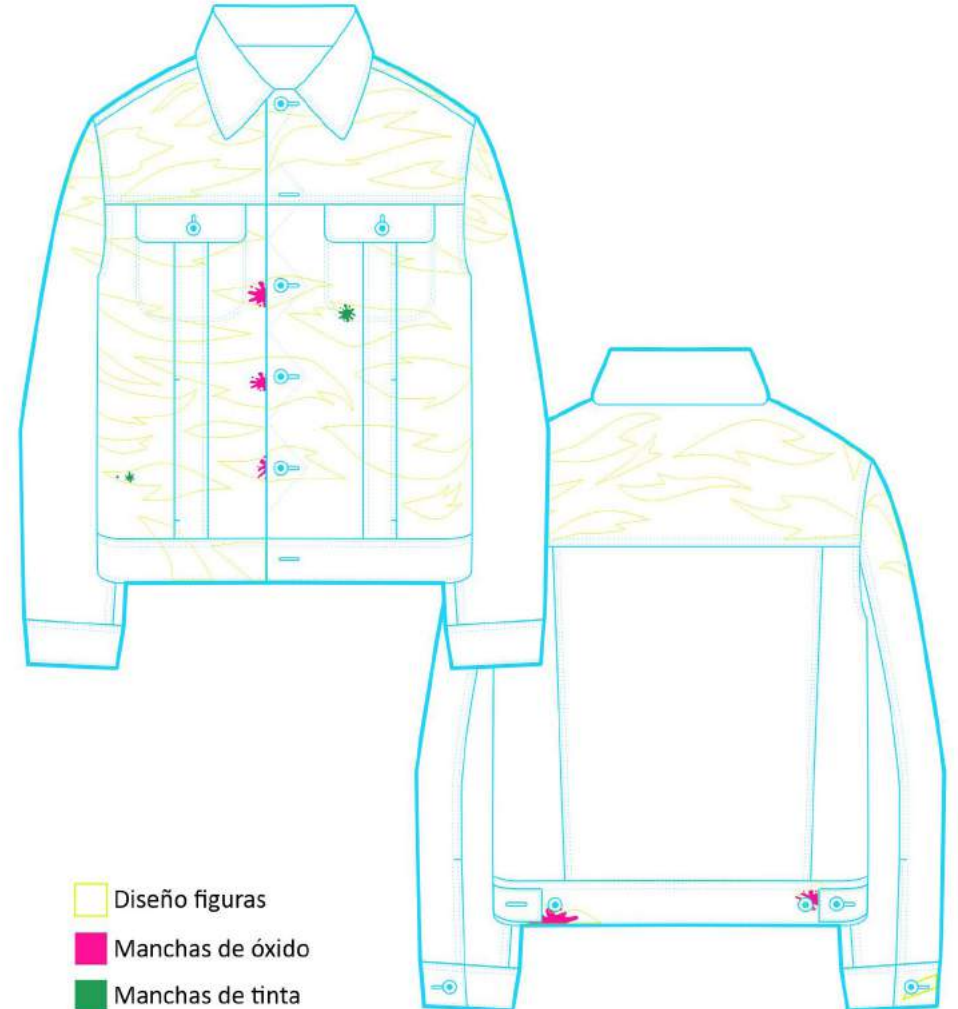
Identificar todas las manchas exteriores e interiores.



Diseñar un estilo de figuras o patrón que permita adaptarse a las distintas manchas.

Tener en cuenta como se adaptará la cinta de enmascarar al diseño

2



3

Marcar el diseño sobre las zonas con manchas y continuar la composición en el resto de la campera.



4

Con cinta de papel definir los contornos de las figuras generando una máscara.





5

Con una espátula colocar una fina capa de plastisol en las zonas donde se encuentra el diseño marcado.

- Este paso y el siguiente es conveniente hacerlos simultáneamente y por sectores-

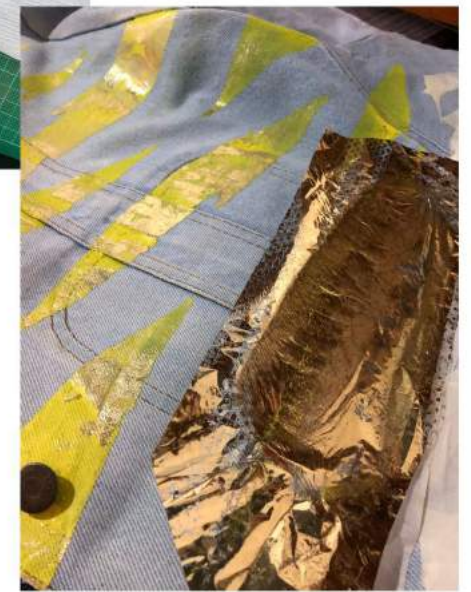


Retirar la máscara de cinta de la zona pintada. Con plancha de mano planchar por 15' colocando entre medio papel siliconado.

6

Repetir procedimiento cambiando el papel siliconado por foil.

Repetir paso 5 y 6 por partes, completando el diseño

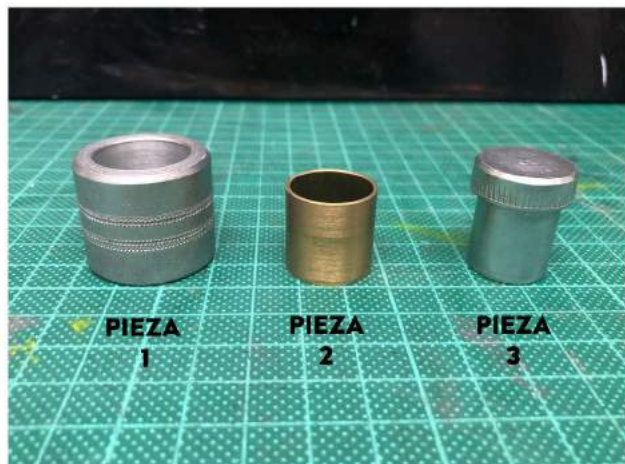


1

Utilizar la circunferencia de la matriz de forrado de botones como referencia para marcar línea de corte. Realizar marca con margen de 3mm de distancia de la matriz, en retazo de gabardina.



MATRIZ FORRADO BOTÓN



2

Recortar pieza.



3

Recortar pieza de polifon de 4mm de grosor. Utilizar como referencia de medida tapa de botón.



4

Colocar el textil con el derecho hacia abajo, por encima y al centro poner el polifon y por último la tapa metálica con la curva hacia abajo.

5

Introducir todas las partes juntas en **Pieza 1**, con la cara del textil hacia el interior de la matriz.



6

Empujar hacia el centro sobrante de margen de tela.

7

Colocar la **Pieza 2** con el filo hacia el interior de la **Pieza 1**.



8

Introducir la pieza plástica con el pie del botón hacia arriba.

9

Introducir **Pieza 3**. Colocar las tres piezas en una remachadora manual, cerrar con fuerza.



10

Extraer botón forrado de la matriz.





11

Dibujar diseño de ojo en botón.



12

Pintar zona interior de color amarillo limón.



13

Completar pintura de botón con color negro.

14

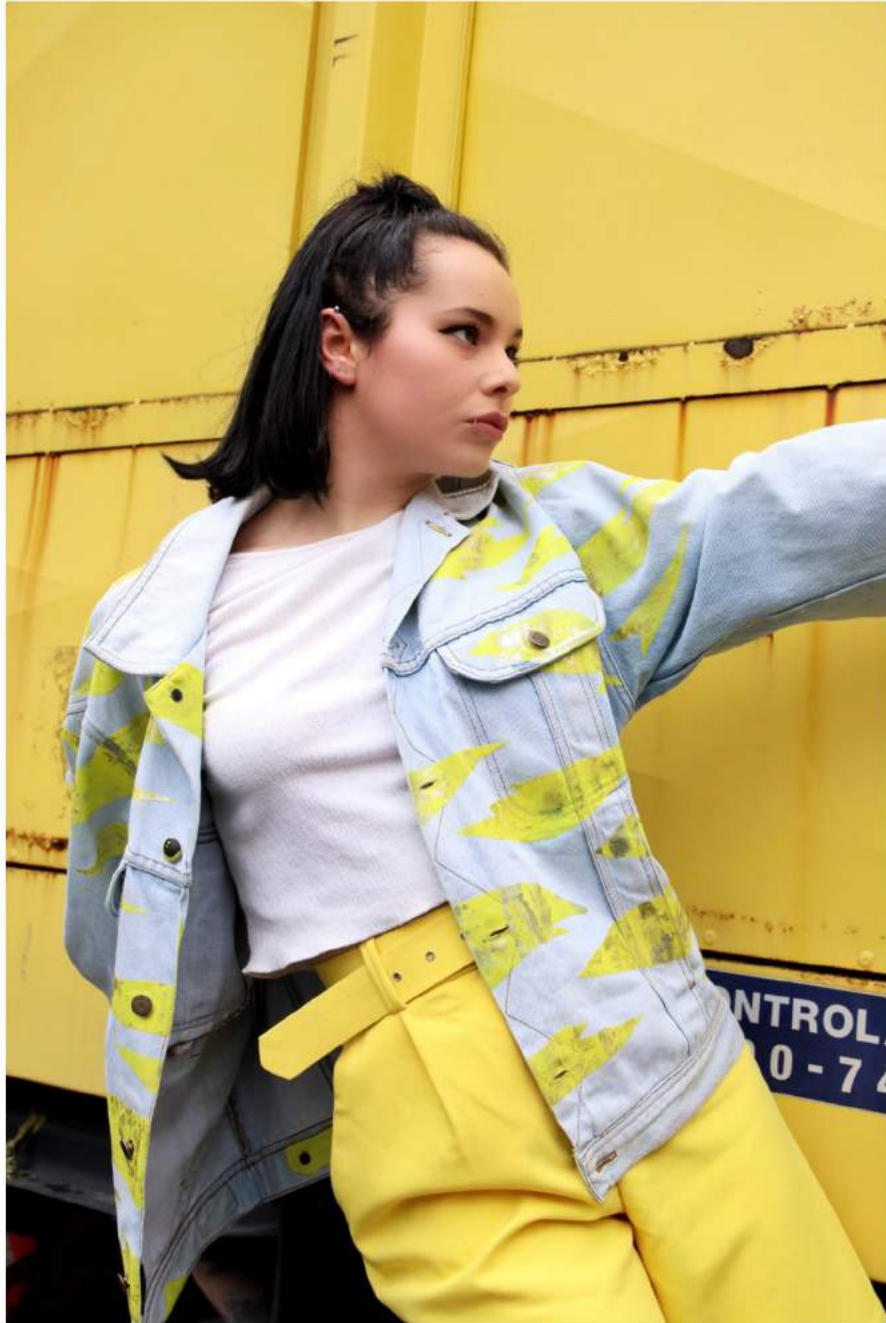
Coser botones a campera.



Antes



Fotografía y producción: Florencia de Mello Modelo: Sofía Saad



4.3 REFLEXIÓN EXPERIMENTACIÓN

En las diferentes experimentaciones realizadas, se decidió encontrar soluciones que fueran más allá de simplemente resolver el problema de una forma técnica, sino también, poder encontrar alternativas que le den mayor valor estético al producto, que lo distinguiera y lo convirtiera en una prenda particular y única.

Las potenciales soluciones de intervención pueden estar determinadas bajo diferentes criterios y los mismos dependen de la persona que realice el proceso, ya que las opciones de intervención que se establezcan estarán sujetas a los conocimientos de las técnicas que el ejecutor maneje o decida investigar, así como también los criterios estéticos y las diferentes decisiones de diseño que se tomen.

La intervención se estará realizando por primera vez y en el producto final, por lo cual es importante tener certezas de lo que se está realizando. Cuantos más conocimientos se tengan sobre las características y particularidades de los recursos que se pueden emplear, menor serán las posibilidades de tomar decisiones que desvaloricen el proceso y el producto.

Es importante clasificar los diferentes sobrantes de material que se van generando a partir de las producciones de nuevas prendas para generar un inventario al cual acceder para nuevos proyectos.

El teñido con anilinas y el estampado con plastisol son materiales que están relacionados a procesos contaminantes y en algunos casos podrían complejizar su posterior reciclaje. Es importante cuando se desarrollan este tipo de prácticas intentar hacer un uso responsable de los mismos, minimizando y evitando todos los residuos posibles.

EN ANEXOS SE ENCUENTRA EL PROCESO DE RECONDICIONAMIENTO DE OTROS PRODUCTOS CON SUS RESPECTIVAS FICHAS TÉCNICAS

4.4 CONSULTA PÚBLICO POTENCIAL

Con el fin de poder tener una devolución por parte de docentes y estudiantes de diseño, diseñadores y personas a fin a la temática, se realizaron dos instancias de presentación del proceso de diseño planteado. Por un lado, en el contexto de la Escuela Universitaria Centro de Diseño en la asignatura optativa Caracterización y realización de vestuario para personajes, a cargo de Lucía Arobba (G3) y equipo docente conformado por Daniela Doderá (G2), Manuela Clavelli (G2), se realizó una presentación del trabajo desarrollado a estudiantes avanzados de Diseño Industrial perfil textil-indumentaria. Por otro lado, se convocó a diseñadores y personas interesadas a la temática a participar de la presentación vía plataforma Zoom.

En ambas actividades la presentación consistió en una introducción al tema donde se planteó el problema, contexto y fundamentación del trabajo para luego poder avanzar hacia el desarrollo del Proceso de diseño abierto para la revalorización de prendas en desuso. Se explicó y ejemplificó etapa por etapa, permitiendo ver la aplicación del proceso y sus resultados.

Una vez finalizada dichas actividades se les dió acceso a un cuestionario para poder visualizar si existía interés por este tipo de práctica y conocer sobre su relación respecto al reacondicionamiento, así como con el acceso a información de código abierto.

El total de participantes entre ambas actividades fueron 28 personas. A continuación se desarrollarán cuales fueron las preguntas planteadas y los resultados de las respuestas obtenidas.

¿La propuesta te resultó interesante como una forma de proceder para alargar la vida útil de prendas/materiales?

- Si, me generó interés
- Me fue indiferente
- No me interesó

¿Has experimentado prácticas relacionadas al reacondicionamiento de prendas?

- Una vez
- Varias veces
- Nunca

¿Crees qué podría ser útil tener acceso a procesos de diseño abierto como una forma de abordar la revalorización de prendas?

- Podría ser de utilidad
- No lo creo útil
- Ns/Nc

¿Has tenido contacto con insumos de acceso libre basados en prácticas de código abierto?

- Si, y he utilizado este tipo de información
- Si, pero no lo he utilizado
- No conozco proyectos basados en prácticas de código abierto

¿Estarías interesadx en participar en clases/workshops enfocados en la revalorización de prendas en desuso mediante un proceso de diseño y el desarrollo teórico/práctico de intervenciones textiles?

- Si, me gustaría participar
- No estoy interesadx

En primer lugar se les consultó si la propuesta les había resultado interesante como una forma de proceder para alargar la vida útil de prendas/materiales. De forma unánime todos afirmaron haberse sentido interesados con respecto a la propuesta planteada.

Con el fin de saber cuál era la experiencia que tenían con respecto a prácticas relacionadas al reacondicionamiento de prendas, las respuestas arrojaron que 16 de los participantes habían realizado este tipo de actividad varias veces y el resto por lo menos una vez.

Se les planteó si creían que podría ser de utilidad tener acceso a procesos de diseño abierto como una forma de abordar la revalorización de prendas. Todos los participantes coincidieron en que podría ser de utilidad tener acceso a este tipo de prácticas

Se les consultó si habían tenido contacto con insumos de acceso libre basados en prácticas de código abierto. 12 de los participantes afirmaron haber utilizado este tipo de información y 4 tener conocimiento de su existencia pero no haberla utilizado, en tanto el resto de los participantes manifestaron no conocer proyectos basados en prácticas de código abierto.

Por último se les preguntó si estarían interesados en ser partícipes de clases/workshops enfocados en la revalorización de prendas en desuso mediante procesos de diseño y el desarrollo teórico/práctico de intervenciones textiles. Las respuestas fueron afirmativas, todos los consultados estarían a gusto de participar en este tipo de actividad.

4.3.1 CONCLUSIÓN DE ACTIVIDAD

Estas instancias permitieron poder visualizar y comprobar que existe interés por avanzar hacia este tipo de prácticas, a su vez, que todos los participantes hayan realizado alguna vez el reacondicionamiento de una prenda deja expuesto que sigue siendo una actividad vigente con interesados en acceder a herramientas como el proceso planteado y a talleres que estimulen, faciliten y sirvan como alternativas para reforzar este tipo de actividad que promuevan el aprovechamiento de las prendas en desuso, alargando la vida útil de las mismas.

Con respecto a las prácticas de código abierto como el diseño abierto, se entiende que es necesario fomentar y facilitar el acceso a la información, como una forma de generar mayor adherencia y acercamiento de nuevos interesados.

CONCLUSIONES

Los problemas que atraviesa la industria de la moda son de gran dimensión y las repercusiones de su actividad terminan impactando directamente en el medio ambiente y en los individuos en diferentes formas.

Para que se genere un cambio realmente significativo es necesario mayor regulación y compromiso por parte tanto de los estados como de las grandes marcas, que impliquen control y exigencias para que se generen cambios productivos más sostenibles, nuevas perspectivas que apunten a reducir los excesos de producción, así como también, que impulsen y apoyen un cambio de estrategias de negocio de las empresas, donde los objetivos no estén centrados en los volúmenes de venta y en el marketing promoviendo el consumo de nuevos productos cada cortos periodos de tiempo.

Con respecto a las posibilidades de nuevas estrategias que se podrían impulsar con perspectivas más sostenibles y como nuevas oportunidades de negocio por parte de las empresas, aparecen el alquiler de prendas, las suscripciones, los espacios de reparación, la customización y el leasing, como posibles alternativas en crecimiento. Además, es fundamental que se le de mayor importancia a la información que se le brinda a los usuarios, y de esta forma reeducar sobre conductas de consumo menos problemáticas; sobre la importancia y el impacto que generan nuestros actos, no solo con respecto a lo que compramos y desechamos, sino también, haciendo hincapié en el valor, el cuidado y la prolongación de la vida útil de los productos.

Y es en este punto donde los diseñadores ocupamos un rol fundamental, y nuestro quehacer está directamente relacionado a este cambio de paradigma.

Esta tesis se propuso generar un aporte a la filosofía del desarrollo sostenible, centrando la investigación en la búsqueda de alternativas que, desde el diseño, promuevan revalorar los productos que ya tenemos y poder hacer uso de los mismos un mayor periodo de tiempo, entendiendo que este tipo de práctica pueda funcionar como aporte al cambio de paradigma, y como herramienta y fortalecimiento de este tipo de conductas.

A nivel personal, esta experiencia ha sido una posibilidad para poder encauzar los diferentes conocimientos que he ido adquiriendo tanto a lo largo de la carrera como en mis posterior experiencias laborales. Me ha permitido poder investigar y contextualizar una temática con la que siempre me he sentido interpelado, para poder desarrollar diferentes estrategias y realizar un aporte tanto a la disciplina como a personas interesadas en sostenibilidad y a futuros estudiantes de diseño.

Habiendo concluido este trabajo se puede decir que en los diferentes casos experimentados, se pudo aplicar y llevar a cabo el reacondicionamiento de diferentes productos en estado crítico con diferentes problemáticas a resolver, mejorando visiblemente el valor de los mismos, dotándolos de características distintivas y particulares, y posibilitando su reingreso a circuitos de uso, alargando su vida útil y prolongando su impacto en el medio ambiente.

En relación a las intervenciones textiles, se pudo demostrar cómo a través de las mismas se pueden transformar prendas desechadas en nuevos productos, demostrando el valor y potencial que existe en este tipo de materiales y su resignificación.

Para que este tipo de prácticas proliferen, es necesario que tanto particulares como instituciones educativas tengan en consideración este tipo de abordaje, ya que es fundamental que la promoción de conductas sostenibles sea apoyada por una comunidad, generando interés de forma expansiva, enriqueciendo vínculos de intercambio y el crecimiento en conjunto.

Tomando como punto de partida la investigación y la experimentación realizada en esta tesis, y pensando en maneras de poder seguir colectivizando este conocimiento, se proponen las siguientes posibilidades:

- Encuentros grupales donde a través de dinámicas de Co-diseño se pongan en práctica procesos de reacondicionamiento
- Conversatorios para problematizar y discutir esta temática
- Plataforma que recopile proyectos de reacondicionamiento basados en la lógica del diseño abierto, como insumo para usuarios interesados en acceder a este tipo de información.
- En el contexto de la EUCD se podrían implementar ejercicios donde el punto de partida sea el reacondicionamiento, donde se pueda demostrar el valor de los procesos de diseño enfocados a este tipo de práctica, promoviendo a una instancia de reflexión sobre la importancia de conductas más responsables.

AGRADECIMIENTOS

Me es importante agradecer a las diferentes personas que me apoyaron y acompañaron en este proceso.

Principalmente a los amigos que me han dado esta carrera, que han sido fundamentales tanto en mi formación académica como personal. A Mai por haber estado incondicionalmente en el transcurso de este trabajo para auxiliarme cuando no veía horizontes, a Flor y Guz por estar a disposición para todas las emergencias, a Meli y Nicky por siempre apoyarme y a Sofi por siempre estar dispuesta a darlo todo.

A Cata por disponer de su tiempo y corregir hasta el último tilde y a Chechu por tener toda la paciencia y comprender mi ausencia.

A Lucía Arobba por acompañar este largo proceso de tesis y a los que han sido parte de mi formación profesional.

Por último a toda mi familia, principalmente a mi madre por inspirarme a seguir creciendo.

BIBLIOGRAFÍA / SITIOS WEBS

Asamblea General de las Naciones Unidas. *Desarrollo sostenible*
< <https://www.un.org/es/ga/president/65/issues/sustdev.shtml> >
[Consulta: 20 de Julio de 2020]

Carbon Trust (2018). *Three sustainability trends shaping the future of the fashion industry*
<<https://www.carbontrust.com/news-and-events/insights/three-sustainability-trends-shaping-the-future-of-the-fashion-industry> >
[Consulta: 20 de Julio de 2020]

Certificados energéticos. *Análisis de ciclo de vida para el diseño de materiales sostenibles*
<<https://www.certificadosenergeticos.com/analisis-ciclo-vida-diseno-materiales-sostenibles>> [Consulta: 20 de Mayo de 2021]

Comercio Justo. *¿Qué es el comercio justo?*
<<https://comerciojusto.org/que-es-el-comercio-justo-2/>>
[Consulta: 15 de Junio de 2020]

Contreebute (2018). *¿Qué es el 'fast fashion' y por qué está haciendo de la moda un negocio insostenible?*
<<https://www.contreebute.com/blog/que-es-el-fast-fashion-y-por-que-esta-haciendo-de-la-moda-un-negocio-insostenible>>
[Consulta: 15 de Junio de 2020]

Ecointeligencia (2020). *¿En que consiste el diseño sostenible?*
<<https://www.ecointeligencia.com/2020/11/disenio-sostenible/>>
[Consulta: 28 de Junio de 2020]

Fletcher, K y Grose, L (2012). *Gestionar la sostenibilidad en la moda. Diseñar para cambiar*, España: BLUME.

Ghezzeo, Paolo y Tumminello, Elisa (s.f). *Ecodiseño en el sector textil Unidad 06: Análisis del ciclo de vida (ACV) en el sector.* <http://www.eco-sign-project.eu/wp-content/uploads/2018/09/TEXTILE_UNIT06_ES_Lecture.pdf>

Gómez Gutiérrez, Carlos y Gómez Sal, Antonio (2013). *“Origen del concepto de desarrollo sostenible” en Referencias para un análisis del desarrollo sostenible* (pp.7-16) Capítulo 2 <https://www.researchgate.net/publication/304706733_Origen_del_concepto_de_desarrollo_sostenible>
[Consulta: 25 de Julio de 2020]

Greenpeace. *Timeout for fast fashion*
<<https://wayback.archive-it.org/9650/20200401053856/http://p3-raw.greenpeace.org/international/Global/international/briefings/toxics/2016/Fact-Sheet-Timeout-for-fast-fashion.pdf>>

Green Strategy. *Origin of the concept circular fashion*
<<https://www.greenstrategy.se/circular-fashion-definition-sv/>>
[Consulta: 20 de Julio de 2020]

Gwilt, A (2014). *Moda Sostenible*. España: Gustavo Gili.

ISO 14040:2006(es). *Gestión ambiental -Análisis del ciclo de vida - Principios y marco de referencia*

<<https://www.iso.org/obp/ui#iso:std:iso:14040:ed-2:v1:es>>

[Consulta: 23 de Mayo de 2021]

Lorenzi, E y Sanches, M (2019). *Diseño y contexto: pensando en abierto desde la moda.*

Dobras, Volumen 12, Número 26.

<<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/923>>

[Consulta: 5 de Agosto de 2021]

NIINIMAKI, K. y HASSI, L. (2011). *“Emerging design strategies in sustainable production and consumption of textiles and clothing.”* en Journal of Cleaner Production, issue 19, p. 1876-1883.

<https://www.researchgate.net/publication/251623693_Emerging_design_strategies_in_sustainable_production_and_consumption_of_textiles_and_clothing> [Consulta: 25 de Octubre de 2020].

Open desing now. *Critical Making/Matt Ratto*

<<http://opendesignnow.org/index.html%3Fp=434.html>>

[Consulta: 5 de Agosto de 2021]

Sistema de Información Ambiental de Colombia. *Posconsumo*

<<http://www.siac.gov.co/residuospostconsumo>>

[Consulta: 14 de Marzo de 2021]

Sostenibilidad. *¿Qué es la sostenibilidad?*

<<https://www.sostenibilidad.com/desarrollo-sostenible/que-es-la-sostenibilidad/>> [Consulta: 20 de Julio de 2020]

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Análisis del ciclo de vida (ACV)

Es una técnica para determinar los aspectos ambientales e impactos potenciales asociados a un producto: compilando un inventario de las entradas y salidas relevantes del sistema, evaluando los impactos ambientales potenciales asociados a esas entradas y salidas, e interpretando los resultados de las fases de inventario e impacto en relación con los objetivos del estudio. (Iso, sf)

Avíos

En el área de confección textil se le llama avíos a los complementos de una prenda, que le dan valor, ya sea en el proceso de confección o en el producto terminado. Ej: cierres, botones, entretelas, cintas, sesgos, etc. (Significadode, sf)

Ciclo de vida

Etapas consecutivas e interrelacionadas de un sistema del producto, desde la adquisición de materia prima o de su generación a partir de recursos naturales hasta la disposición final. (Iso, sf)

Comercio Justo

Es un sistema comercial solidario y alternativo al convencional que persigue el desarrollo de los pueblos y la lucha contra la pobreza. Se basa en establecer condiciones laborales y salarios adecuados que permitan vivir con dignidad, eliminar la explotación laboral infantil, promover la igualdad entre hombres y mujeres -donde ambos reciban un trato y una retribución económica equitativa- y fomentar formas de producción respetuosas con el medioambiente a través de prácticas amigables con el entorno en el que se producen. (Comerciojusto, sf)

Desarrollo sostenible

Se conforma en base a la sostenibilidad ambiental, social y económica. Teniendo en cuenta que el medio ambiente y sus recursos no son una fuente inagotable, y que es necesario hacer un uso racional y proteger los mismos. Promover el desarrollo social, en busca de niveles satisfactorios de calidad de vida, sanidad y educación. Y por último, que el crecimiento económico genere riqueza equitativa para todos, sin dañar el medio ambiente. (sostenibilidad, sf)

Diseño sostenible

“El diseño sostenible abarca todo el ciclo de vida del producto o servicio desde una perspectiva de 360 grados, pero teniendo en cuenta otros conceptos más allá del medio ambiente, como pueden ser los derechos humanos, el desarrollo local, el comercio justo o el consumismo, siendo la responsabilidad y la ética ingredientes fundamentales” (Ecointeligencia, 2020)

Fast fashion o moda rápida

Se refiere a los grandes volúmenes de ropa producidos por la industria de la moda, en función de las tendencias y una necesidad inventada de innovación, lo que contribuye a poner en el mercado millones de prendas y fomentar en los consumidores una sustitución acelerada de su inventario personal. (Contreebute, 2018)

Proceso

En relación a lo productivo, refiere a las distintas etapas que se transcurren para la elaboración de un producto que se tiene como objetivo. (deconceptos, sf)

Posconsumo

Es una estrategia ambiental de largo plazo, orientada a que algunos residuos de consumo masivo generados en nuestros hogares, las instituciones, el comercio, entre otros, sean separados desde la fuente de los demás residuos y sean manejados de forma adecuada, promoviendo su recuperación o reciclaje. (SIAC, sf)

Sostenibilidad

Se define por los objetivos del desarrollo sostenible, basadas en satisfacer las necesidades actuales, sin comprometer a la de generaciones futuras, en garantía del equilibrio del crecimiento, cuidado del medio ambiente y bienestar social. (un.org, sf)

Tailor Master

Diseñador que desarrolla las tareas de personalización y reacondicionamiento en los Tailor Shops.

Tailor Shop

Espacio físico que dispone la marca Levi's en algunas de sus tiendas, donde se ofrece un servicio personalizado para intervenir las prendas de la marca.

ANEXOS



FICHA TÉCNICA

RECONDICIONAMIENTO

***PROCESO DE DISEÑO ABIERTO
PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS DE POSCONSUMO
EN DESUSO POR FALLAS***

CAMISA MANGA TIPO DOLMAN



Info:

Etiqueta/Composición	Textil	Talle	Color/Estampa
50% Algodón 50% Poliester Tejido plano	Popelina	M	Celeste

Análisis estado general

- Mancha en delantera, zona superior izquierda y en puño
- Roce en axilas
- Cuellos, puños y textil en general en buenas condiciones



Info:

Etiqueta/Composición	Textil	Talle	Color/Estampa
No tiene etiquetas Combustión: mezcla algodón / poliester	Popelina	M	Celeste

Análisis estado general

- Manchas en trasera y en sisa zona delantera
- Roce en axilas, leve roce en cuello y pie de cuello
- Textil general en buen estado



- Mancha
- Zonas estado crítico

Opción 1 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformar Camisa B uniendo con torso de Camisa A, obteniendo Camisa larga. Desmontar mangas y cortar zona raída, ajustar tamaño de sisa . Realizar bordado en tonos celestes/azules con diseño que oculte mancha y logo de marca. 	Transformación - Upcycling Bordado a mano
	Resultado
	Camisa larga sin mangas, con detalles de bordado

Análisis de propuesta

Ajustar los anchos de camisas para que coincidan, aprovechar ajuste para eliminar zonas de sisa percutida y mancha. Desarrollar composición de bordado que integre y oculte la mancha y el logo de marca. Quedarían como sobrantes las cuatros mangas y la mitad del torso de Camisa A.

Valor de propuesta

Prenda casual revalorizada

Opción 2 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformar prendas, utilizar centro de frente y espalda Camisa B, unirle laterales de torso y mangas Camisa A. Teñir prenda en tono más oscuro, gama de azules. 	Transformación - Upcycling Teñido por inmersión
	Resultado
	Camisa oversize, con teñido general de prenda

Análisis de propuesta

La utilización de la zona central de Camisa B eliminaría las zonas en mal estado de la prenda. Se unirían con laterales del torso y mangas de Camisa A. Se realizaría teñido general de la prenda para ocultar manchas, pero por la intensidad de las zonas raídas de Camisa A, no hay certeza de un buen resultado. Quedarían excedentes de mangas y parte del torso Camisa B y el centro del torso de Camisa A.

Valor de propuesta

Diseño de morfología

Opción 3 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformar Camisa A, uniendo mangas A con mangas B, generando superficie para armar manga tipo Dolman. Eliminar parte raía y colocar mangas armadas al torso . Utilizar bolsillo de Camisa B para tapar mancha y logo de marca de Camisa A. Realizar abertura en laterales. 	Transformación - Upcycling
	Resultado
	Camisa manga tipo Dolman con bolsillo frontal

Análisis de propuesta

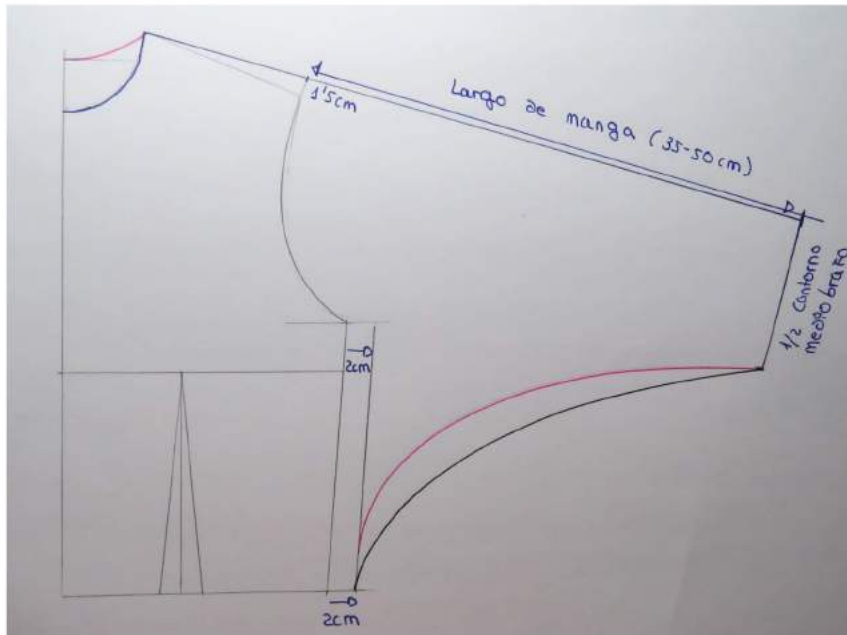
La unión de las mangas y su posterior ajuste a manga tipo Dolman eliminaría las zonas raídas. La ampliación de sisas para la colocación de manga terminarían de eliminar las zonas percutidas del textil. Con la colocación del bolsillo de Camisa B se ocultaría mancha y logo. Quedaría como sobrante el torso de Camisa B.

Valor de propuesta

Diseño de morfología

REFERENCIA MANGA DOLMAN

La manga Dolman se caracteriza por ser amplia debajo del brazo, en la zona de la sisa y el pecho. Se angosta sobre el brazo terminando en el puño, que puede ser resuelto de diferentes formas, cómo con elástico, puños de diferentes longitudes, fruncidos, u otros recursos que lo ajusten al brazo. Cuando se desarrolla este tipo de moldería en tejidos planos sin elasticidad, es recomendable que la zona inferior del torso no ajuste al cuerpo.



1



2

Imágenes recuperadas:

(1) - http://www.alejandracolomera.com/2019/04/como-hacer-el-patron-de-blusa-manga_9.htm (2) - <https://www.pinterest.com/pin/151644712445632046/>

REFERENCIA BOLSILLO



1

Imagen recuperada:
(3) - <https://www.pinterest.com/pin/290552613454998841/>

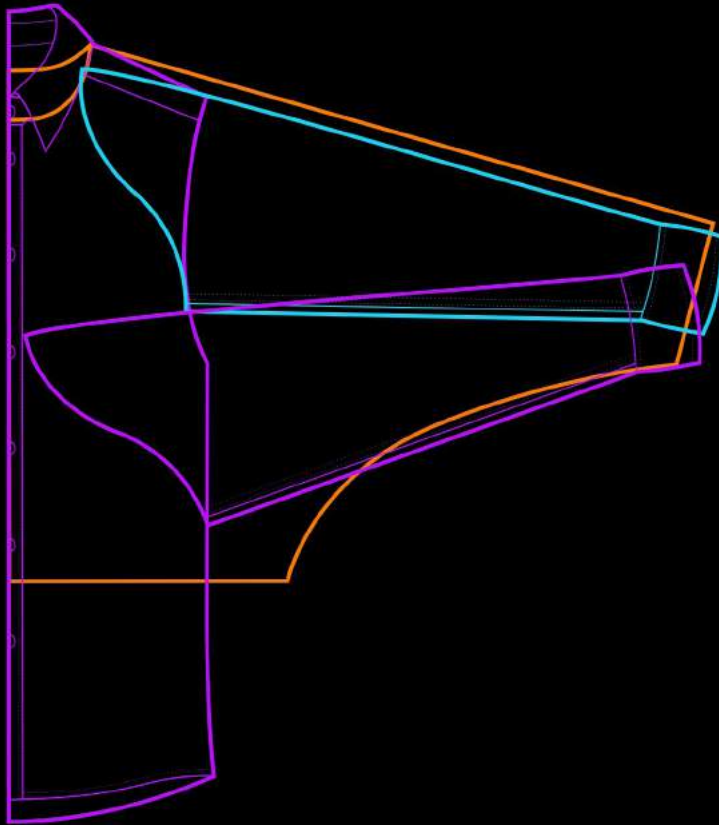


ZONA UBICACIÓN EN CAMISA (A)



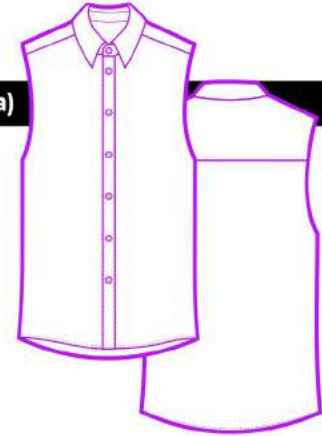
BOLSILLO CAMISA (B)

COMPARACIÓN DE SUPERFICIES

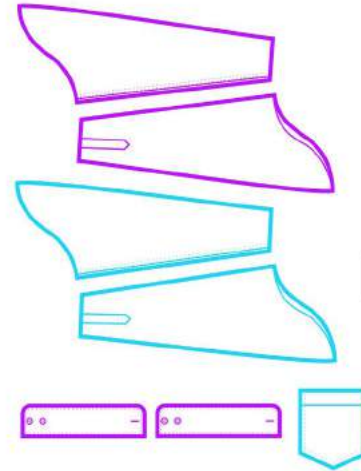


PIEZAS UPCYCLING CAMISA MANGA DOLMAN

1 TORSO CAMISA (Frente/Espalda)



+



4 Mangas / 2 Puños / 1 Bolsillo

=



- Molde manga Dolman
- Torso y manga Camisa A
- Manga Camisa B

CAMISA MANGA TIPO DOLMAN

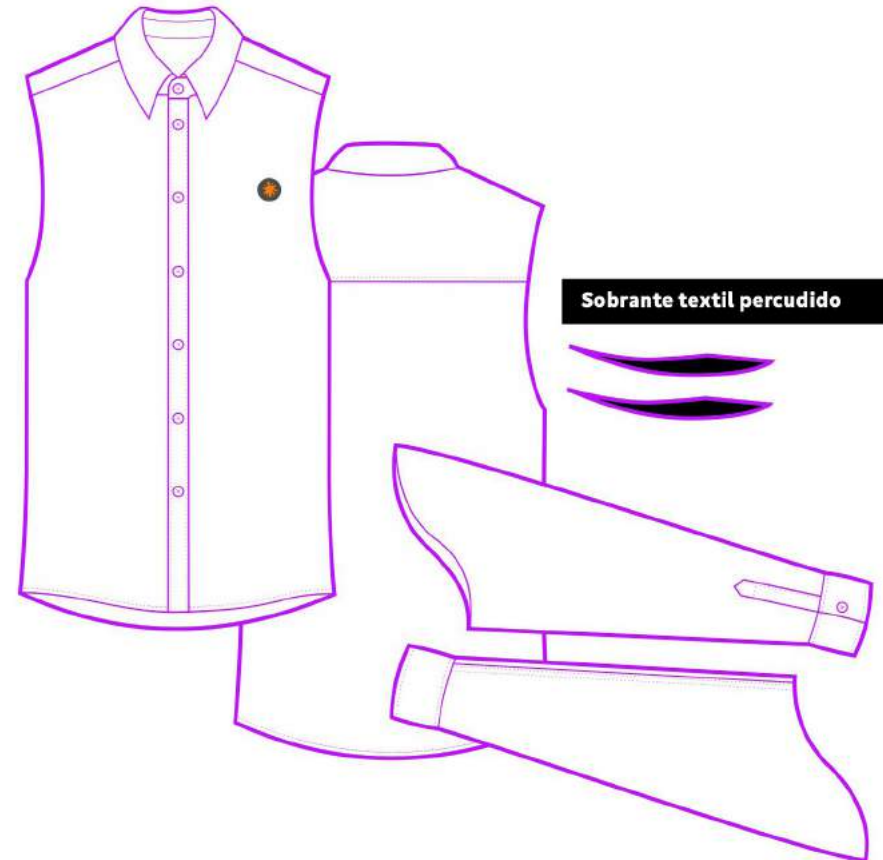
TRANSFORMACIÓN / UPCYCLING



1

Marcar zona de sisa donde haya roce/desgaste.
Realizar el mismo recorrido en ambas sisas y cortar.

Repetir procedimiento en CAMISA (B)

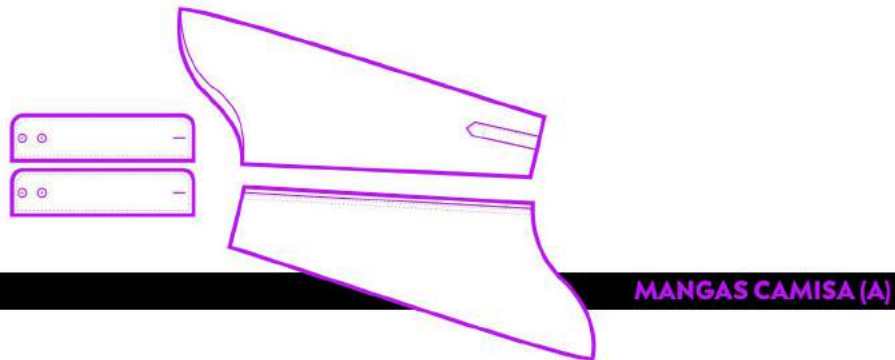
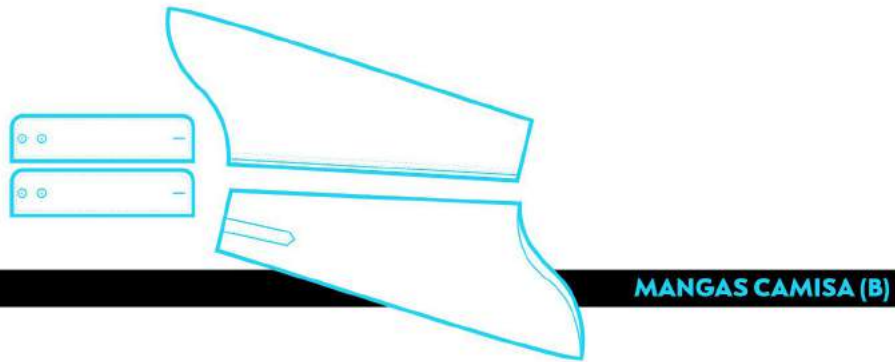


2

Cortar por contorno de sisa de manga el sobranete de textil con roce/desgaste del torso unido a la misma.

3

Descoser los puños de las cuatro mangas.



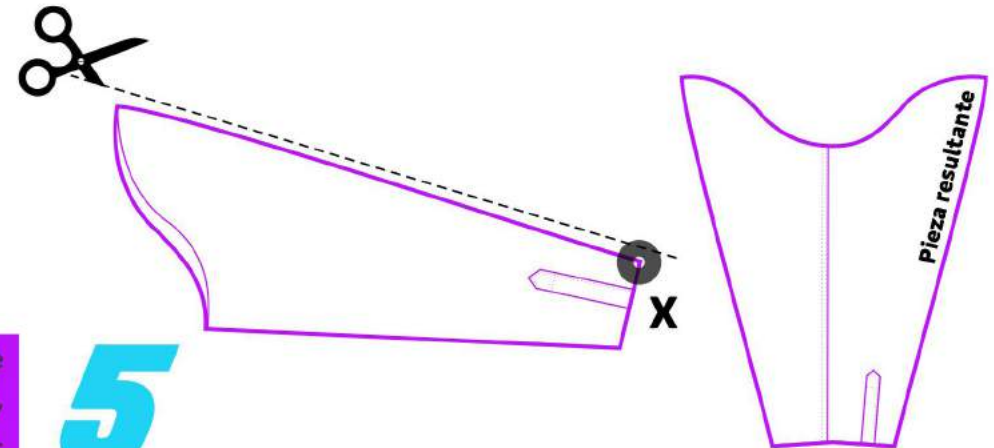
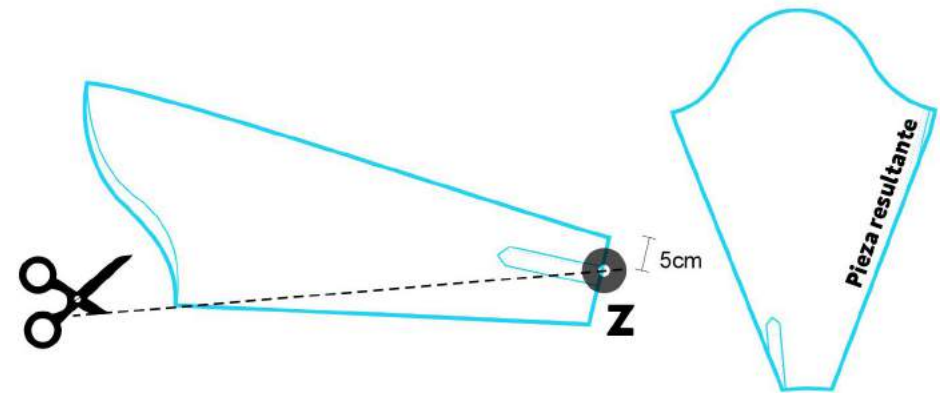
Doblar MANGA CAMISA (A) a la mitad como muestra el vectorial. Desde el punto más alto de la sisa hasta el punto medio del puño (Punto X), cortar en línea recta.

Realizar el mismo procedimiento en ambas mangas

4

Doblar MANGA CAMISA (B) a la mitad como muestra el vectorial. En la zona del puño realizar marca a 5cm (Punto Z). Desde el punto más bajo de la sisa hasta el Punto Z, realizar corte en línea recta.

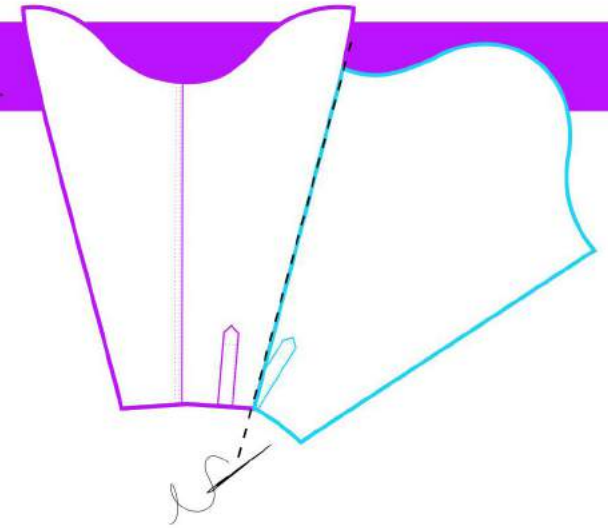
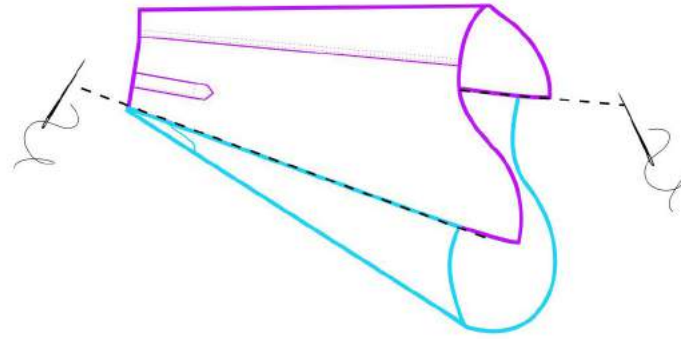
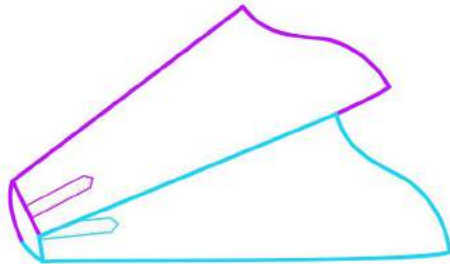
Realizar el mismo procedimiento en ambas mangas



5

6

Emparejar desde los puños las piezas resultantes de las mangas A y B.
Enfrentar las piezas derecho con derecho y coser con recta, luego dar terminación con overlock.
Realizar procedimiento uniendo mangas derechas por un lado y mangas izquierdas por el otro.



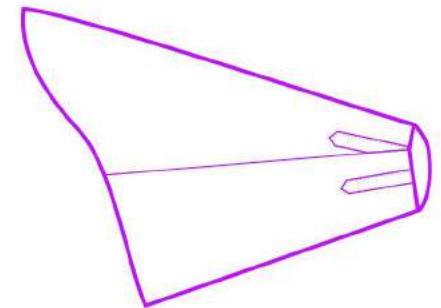
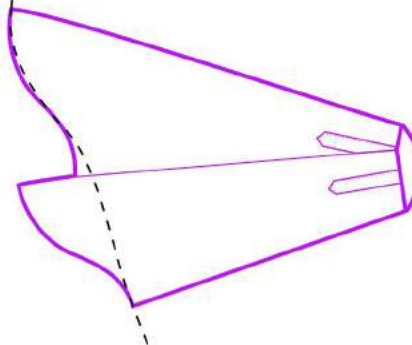
Costura recta



Costura overlock

7

Con la manga resultante doblada a la mitad, trazar leve curva de sisa tomando como referencia el inicio de la copa de MANGA CAMISA (B) y el final de curva de MANGA CAMISA (A). Cortar por marca.

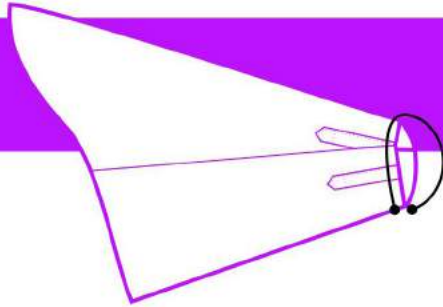


MANGA TIPO DOLMAN

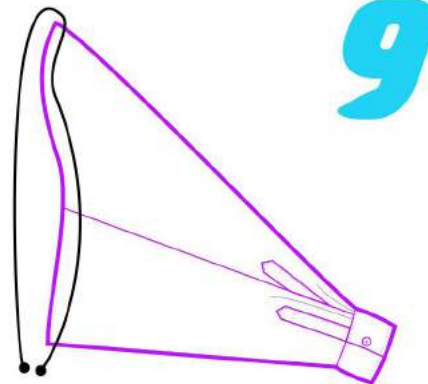
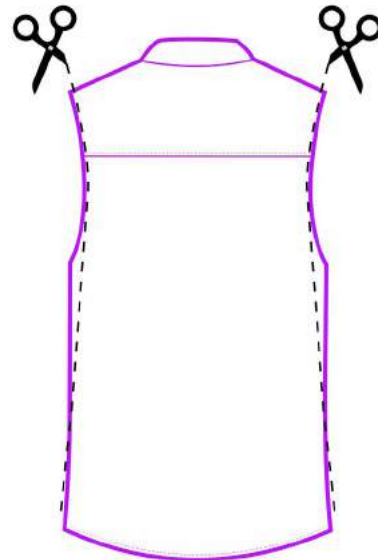
8



Puño CAMISA (B)



Medir puño de MANGA TIPO DOLMAN. Por otro lado chequear la medida del puño que anteriormente de descosió de la CAMISA (B), Restarle a la primer medida el largo del puño de CAMISA (B), la diferencia se distribuirá en cuatro pliegues.



Distribuir pliegues a 4cm del cruce del puño, con una separación de 1,5 cm entre sí. Colocar puños de CAMISA (B) en ambas mangas.



10

Trasladar la medida de la sisa de la manga resultante a la sisa de la camisa. Tomar la curva de la manga original como referencia y continuar en línea recta hasta el lateral de la prenda completando la medida de la nueva sisa. Cortar nueva sisa.



Revés abertura



Derecho abertura

11

Descoser laterales restantes del torso. Utilizar el margen de costura de la unión original para realizar terminaciones independientes de cada pieza. Emparejar y unir piezas en laterales a la altura de final de sisa.

12

Coser mangas al cuerpo de la camisa con recta y terminación con overlock.



13

Descoser bolsillo CAMISA (B)



Montar bolsillo sobre la zona donde se ubica la mancha. Plegar bolsillo desfazado, fijar con alfileres y abrir, verificar que oculte la mancha y que no quede muy angosto.

Coser con maquina recta por marca realizada en paso anterior.



15

Ubicar nuevamente en la camisa y fijar con alfileres
Coser contorno de bolsillo por las marcas de pespunte original del bolsillo.



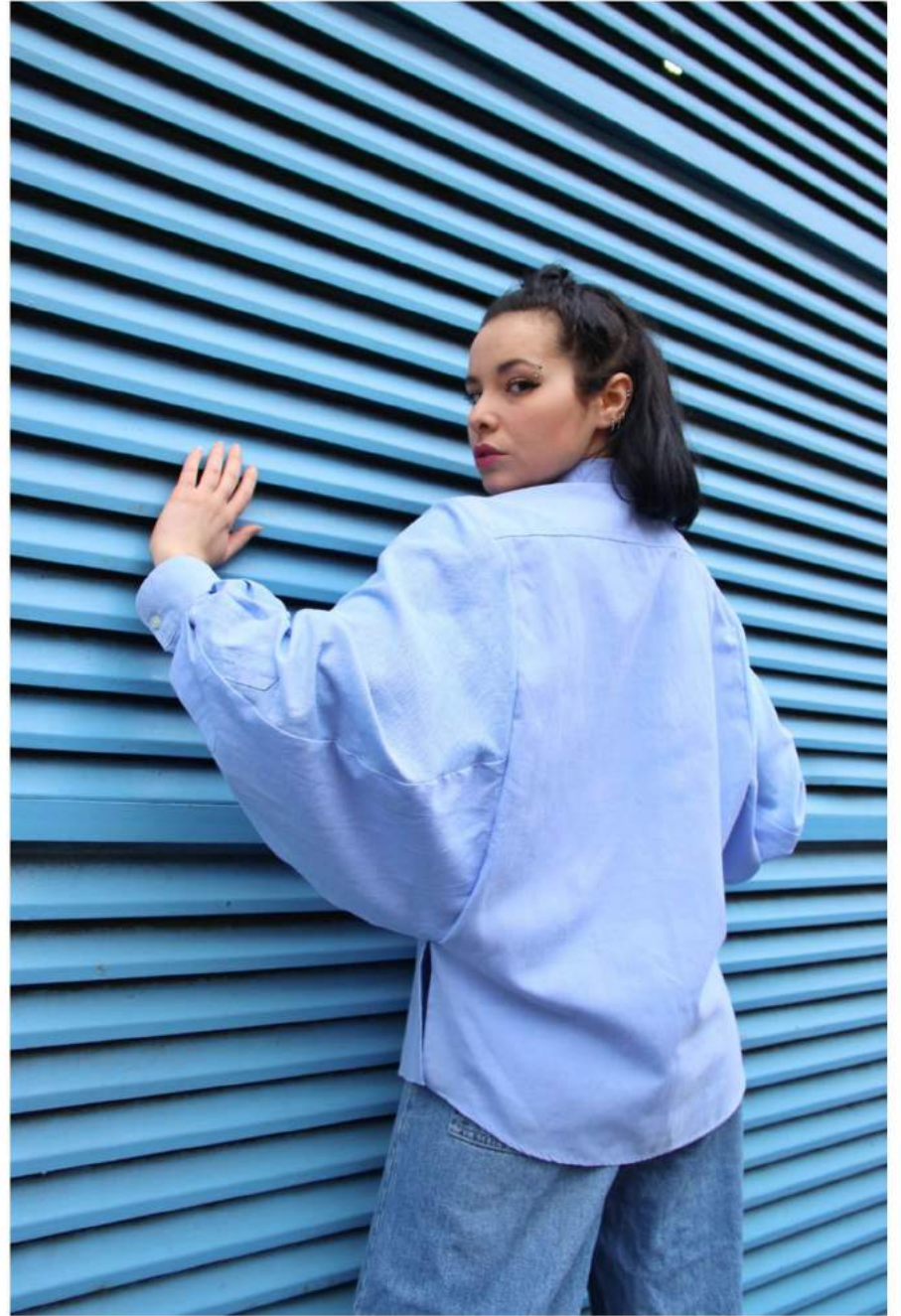
16



14



Antes



Fotografía y producción: Florencia de Mello Modelo: Sofía Saad



FICHA TÉCNICA

RECONDICIONAMIENTO

***PROCESO DE DISEÑO ABIERTO
PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS DE POSCONSUMO
EN DESUSO POR FALLAS***

CAMISA CROPPED MANGA PUFF



Info:

Etiqueta/Composición	Textil	Talle	Color/Estampa
100% Algodón Tejido plano No sede	Popelina	XL Slim fit	Balnco

Análisis estado general

- Percudido y estado crítico en zona de sisas
- Deterioro de color en cuello y textil en general



■ Zonas estado crítico

Opción 1 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> • Teñido general en color pleno. • Transformación de prenda a camisa musculosa. Cortar zonas percudidas de sisa y realizar terminación. 	Teñido por inmersión Transformación - Upcycling
	Resultado
	Camisa sin mangas color pleno

Análisis de propuesta

Realizar teñido general de la prenda para invisibilizar las diferencias de tonos blancos amarillentos que tiene la prenda. Se debería cortar y realizar terminación en zona de sisas para eliminar textil percudido, obteniendo camisa sin mangas. Quedaría un sobrante de dos mangas.

Valor de propuesta

Prenda casual reacondicionada

Opción 2 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> • Desmontado de mangas y eliminación de zonas raídas. Ajustar tamaño de sisa y recorrido de manga. • Colocar ojalillos en recorrido de sisa y de manga. Generar unión con aros metálicos. • Teñido general de la prenda en tono oscuro. 	Teñido por inmersión Transformación - Upcycling Apliques - Accesorios
	Resultado
	Camisa de color pleno con mangas unidas por aros y ojalillos

Análisis de propuesta

Teñido de camisa en color pleno, tonos intensos para ocultar manchas. Se deberían cortar las zonas raídas de manga y torso, ajustar contorno de sisas y realizar terminación con vistas realizadas con otro textil. En dicha zona colocar ojalillos que recorran y coincidan en ambos contornos. Unir piezas con aros metálicos.

Valor de propuesta

Diseño a partir de detalles constructivos

Opción 3 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> • Teñido de prenda a partir de técnicas de teñido shibori. • Transformación de mangas y largo de prenda a través de upcycling, eliminando zonas raídas. 	Teñido - Shibori Transformación - Upcycling
	Resultado
	Camisa cropped manga globo con teñido shibori

Análisis de propuesta

El teñido de la prenda por medio de la técnica de shibori disimularía las zonas donde se hace más visible la diferencia de tonos de blanco. A través de la transformación se eliminarían las zonas raídas de sisa. Se aprovecharía el textil sobrante del largo para generar la manga puff.

Valor de propuesta

Diseño de morfología de mangas y teñido artesanal

REFERENCIA MANGA

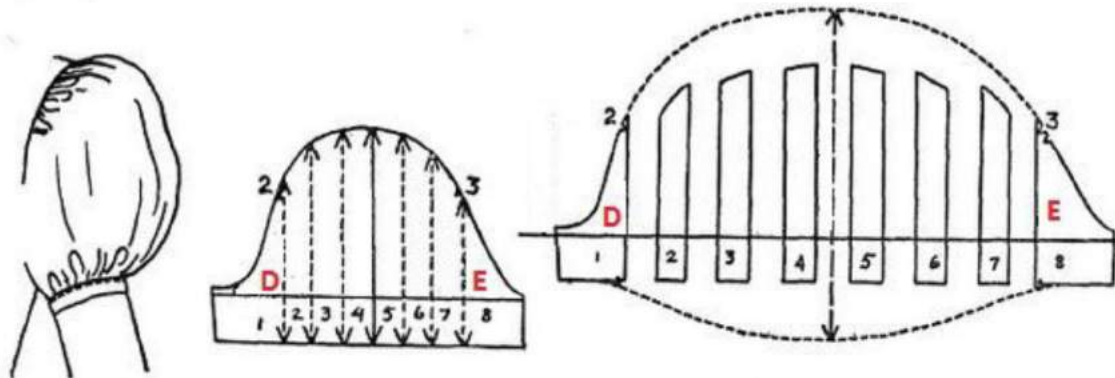
Blusa con voluminosos hombros fruncidos y medias mangas ajustadas en contraste.

1



Patrón molde manga puff.

2



Imágenes recuperadas:

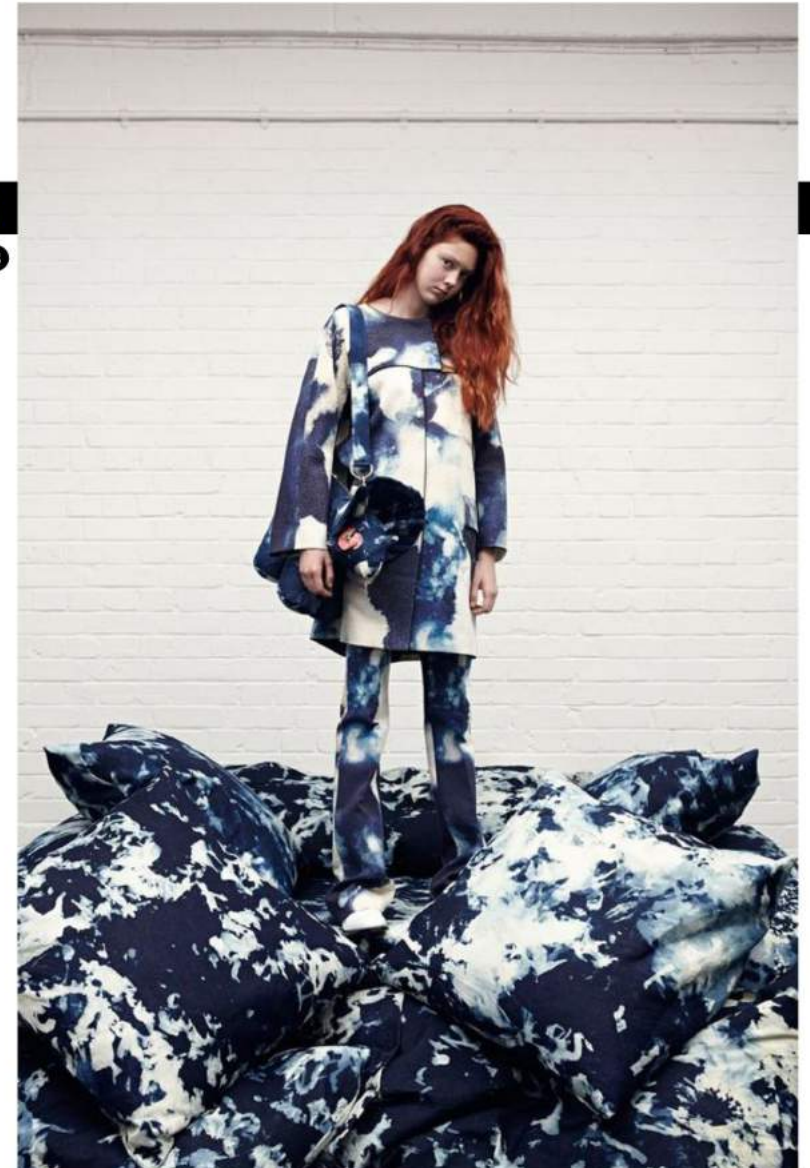
(1) - <https://www.whowhatwear.com/best-shopping-online-under-100/slide27> (2) - <http://elrincondeester.com/costuraypatrones/hacer-vestido-con-mangas-puff-paso-a-paso/>

REFERENCIA TEÑIDO

Manchas irregulares sin patrón determinado



3



Imágenes recuperadas:

(3) - <https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2015> (4) - <https://www.pinterest.com/pin/935411785073539429/>

TRANSFORMACIÓN / UPCYCLING



TEÑIDO / SHIBORI





1 Medir 55cm desde Punto X hacia el bajo de la camisa.
La diferencia de medida del largo se tomará como referencia.
Trasladar esta misma en todo el recorrido del bajo, así imitando la curva de la camisa original. Cortar por marca.

2

Marcar zona raída de sisa y cortar .

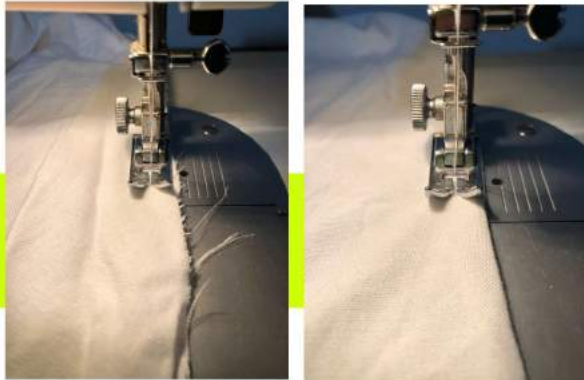
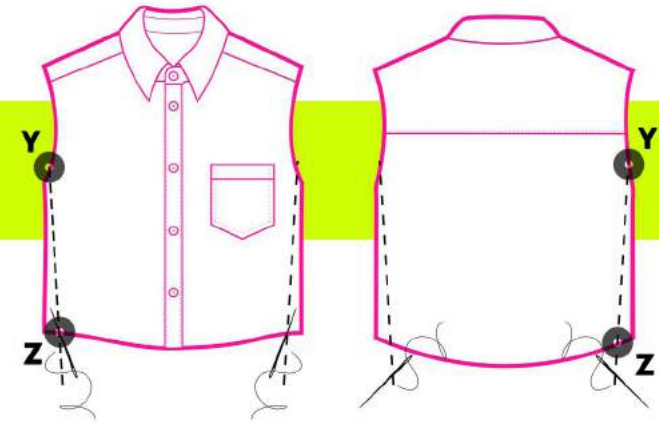
*Las medidas de largos y contornos pueden adaptarse según lo requiera el diseño. Tener en cuenta márgenes para realizar terminaciones.

3

Medir recorrido de sisa y restarle los centímetros necesario para que tenga como medida final 50cm. Marcar como Punto (Y).

4

Tomar medida necesaria en el bajo de laterales para entallado. -Medida de referencia de contorno 105cm-. Marcar Punto (Z).

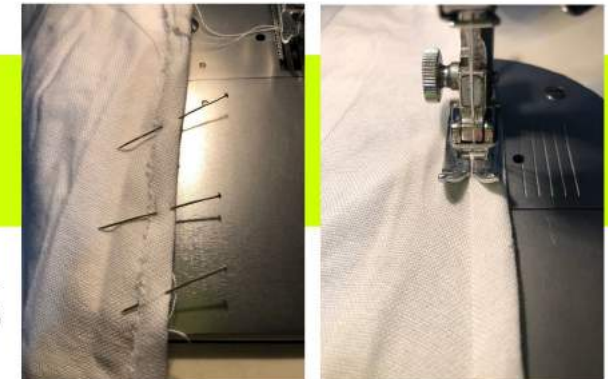
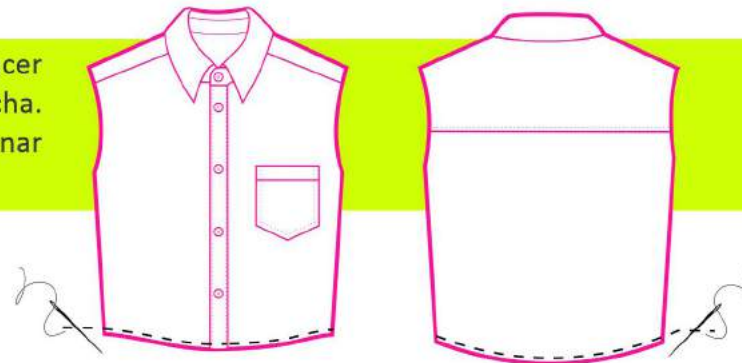


5

Cortar con 1,5 cm de margen de costura para realizar costura francesa. Emparejar revés con revés, coser con recta. Dar vuelta y emparejar derecho con derecho, coser nuevamente con recta.

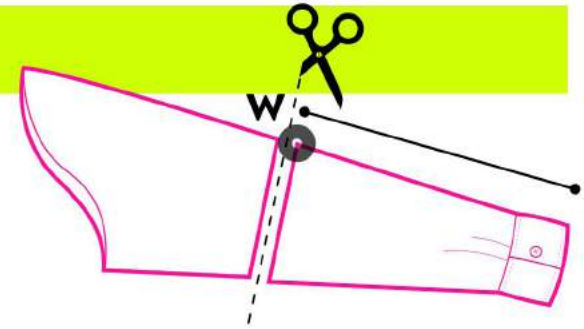
Realizar dobles de doble vuelta: primero, hacer dobles simple de 0,5cm, marcar con plancha. Doblar nuevamente con 1cm de ancho, hilvanar y coser con recta

6



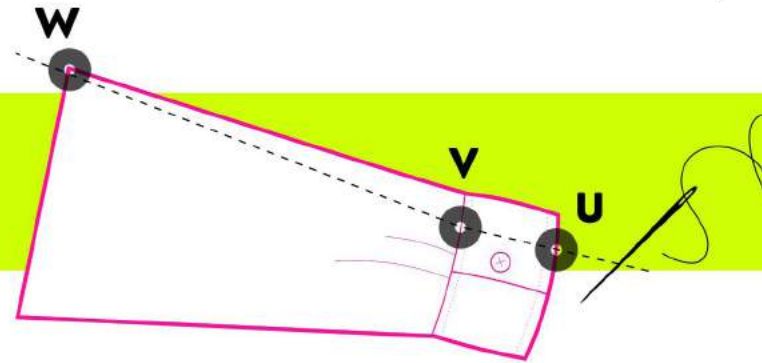
7

Doblar manga a la mitad como muestra vectorial. Marcar desde el puño 33cm hacía la sisa Punto (W). Desde ese punto marca realizar corte perpendicular a la línea de dobléz.



8

Del lado del revés de la pieza realizar pinza que de como medida final 17cm de contorno de puño.
Desde el punto (U) al punto (V) realizar costura recta.
Luego seguir costura diagonal hasta vértice final, punto (W).



Volcar el sobrante de tela interior hacia un lado y fijar con plancha. En la zona del puño coser con puntada invisible.

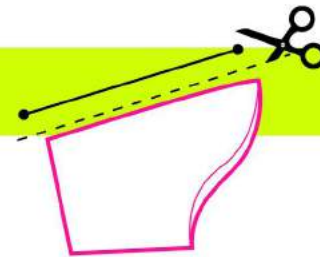
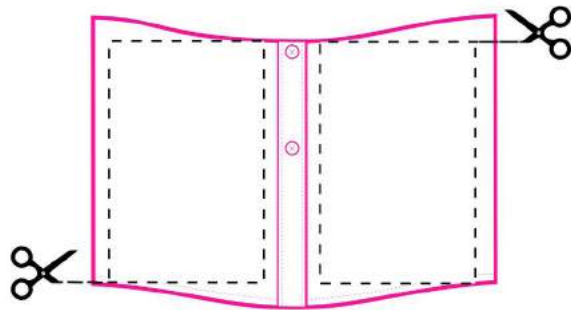
9



10

Del excedente cortado inicialmente del bajo de la camisa, cortar dos rectángulos. La medida de los mismos deberá tener el largo de la línea de copa más 4cm, y el ancho máximo que permita la pieza. - El ancho determinará mayor o menor fruncido de la copa -

Si el tamaño del sobrante no es suficiente para realizar los rectángulos, unirlos con otro textil similar en desuso ó cortarlos en otro retazo de tela.

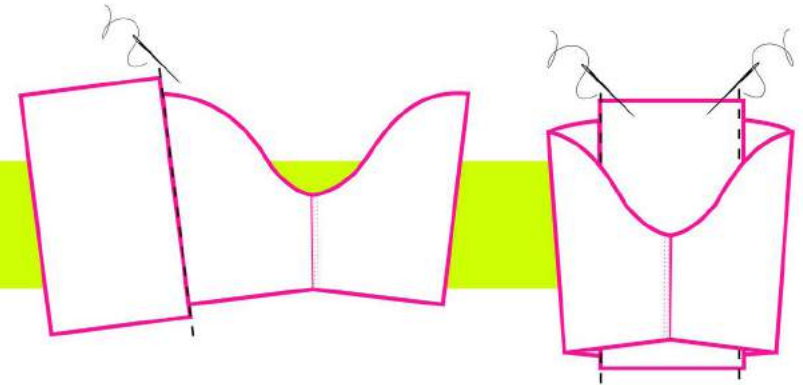


Doblar manga a la mitad como ilustra el vectorial, cortar en línea recta desde el punto más alto de la copa.

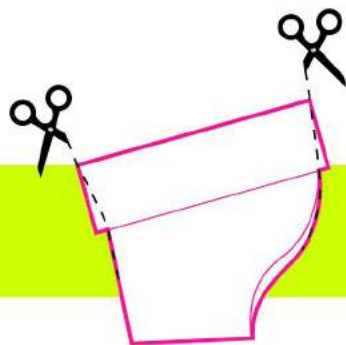
11

12

Unir rectángulo desfasado 2cm en el inicio y 2cm al final del largo de manga. Realizar costura francesa: emparejar revés con revés de las piezas, coser con recta. Dar vuelta, emparejar derecho con derecho, coser nuevamente con recta.



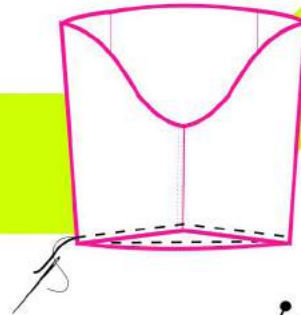
13



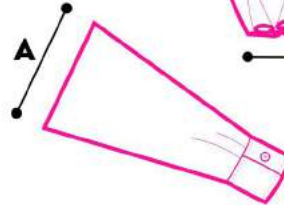
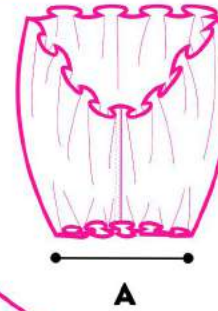
Doblar a la mitad como muestra el vectorial y cortar desde el punto más alto de la copa siguiendo la curva original de la manga. En la parte inferior realizar corte con leve curva, emparejando el largo de las piezas.

14

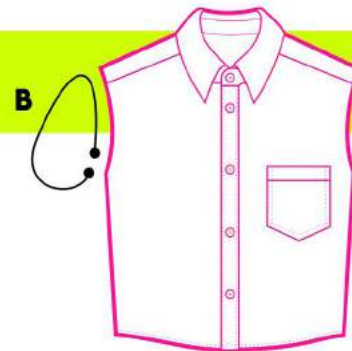
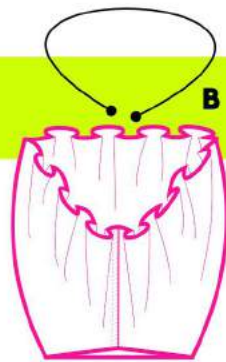
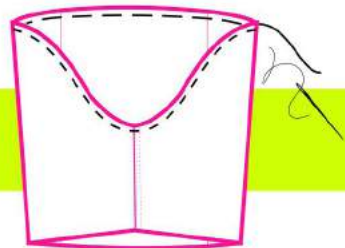
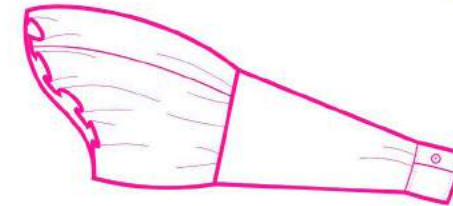
Realizar hilván en zona inferior de manga. Fruncir pieza hasta llegar a la medida del contorno de parte inferior de manga (A).



Unir hombro fruncido con manga estrecha. Coser con costura francesa: enfrentar revés con revés de las piezas, coser con recta. Dar vuelta, enfrentar derecho con derecho, coser nuevamente.



15



16

Realizar hilván en copa de manga. Fruncir pieza hasta llegar a la medida del contorno de sisa (B).



17

Unir manga con torso con costura francesa. Enfrentar revés con revés de las piezas, coser con recta. Dar vuelta, enfrentar derecho con derecho, coser nuevamente.

1

Colocar la camisa con la espalda hacia arriba. Fruncir irregularmente desde el centro de la espalda, sujetar con bandas elásticas.



A medida que se genera el fruncido del textil dejar las partes descoloridas y amarillentas hacia afuera.

2

Diluir anilina en agua caliente.



3

Calentar agua en olla con volumen suficiente para sumergir prenda. Y colocar el mordiente -3 cucharas de sal de mesa por litro de agua-.

4



Volcar anilina en recipiente y luego introducir la prenda. Dejar reposar en el líquido durante 45 minutos.

Enjuagar prenda, deshacer fruncidos y volver a enjuagar.

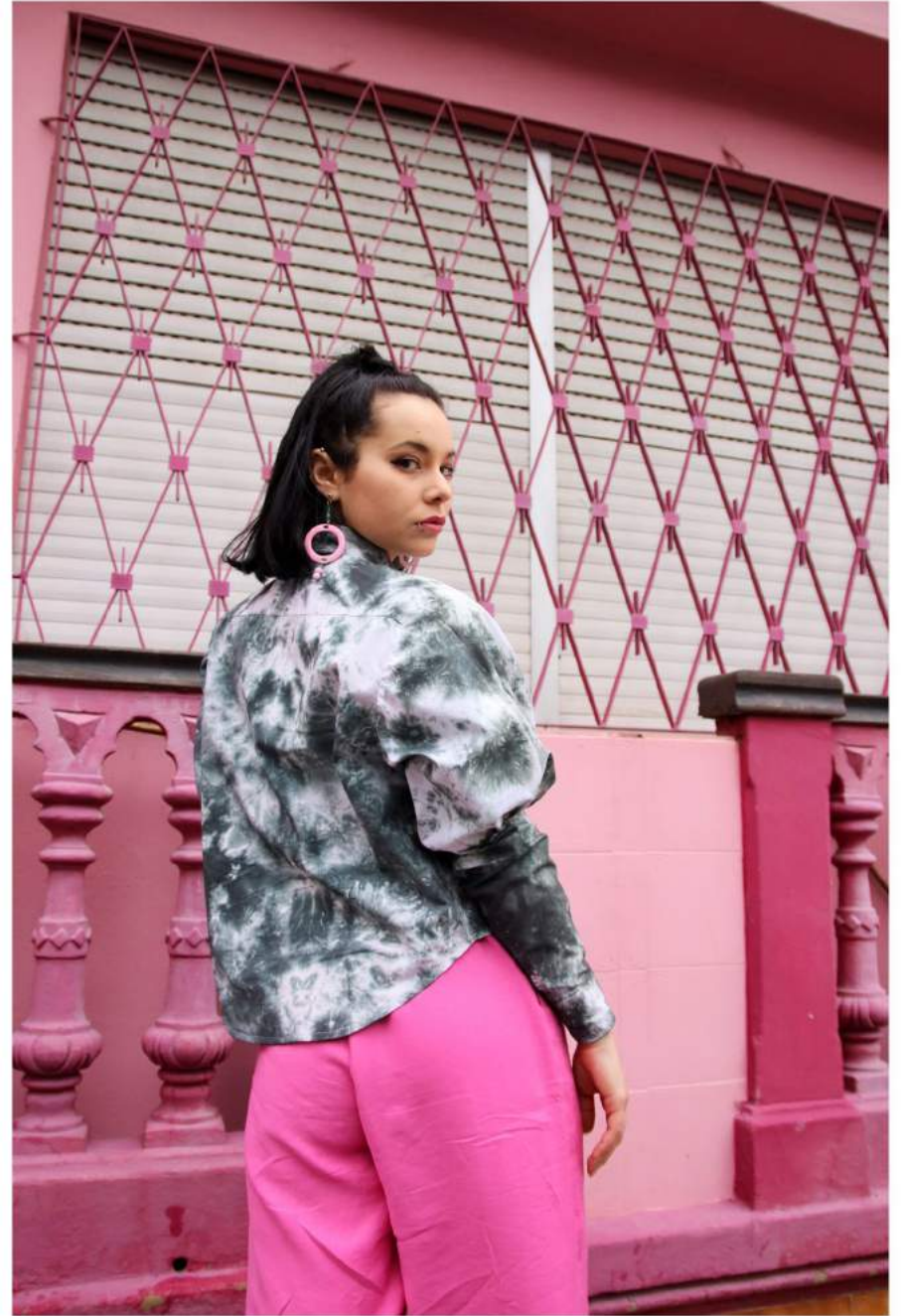
5



Antes



Fotografía y producción: Florencia de Mello Modelo: Sofía Saad

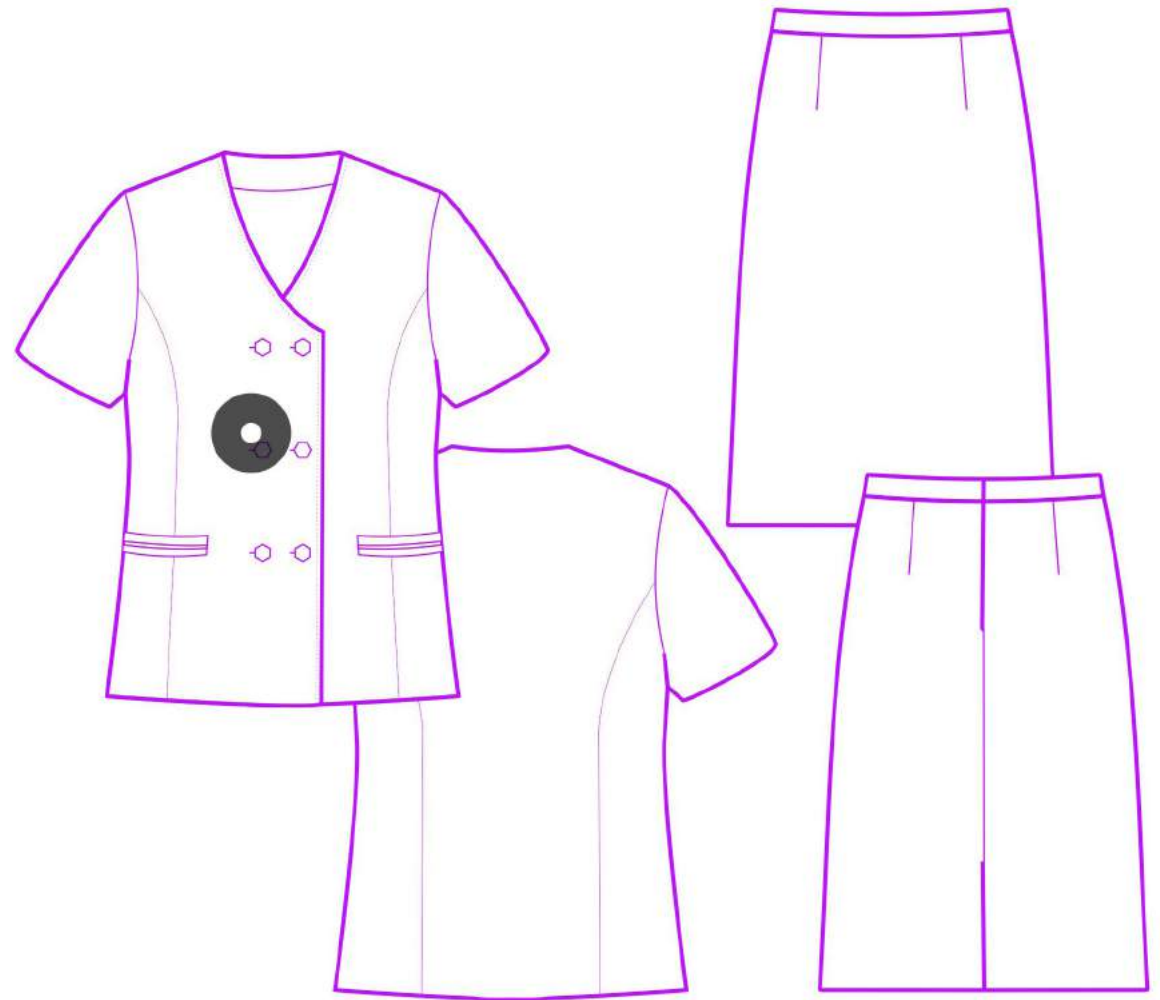


FICHA TÉCNICA

RECONDICIONAMIENTO

**PROCESO DE DISEÑO ABIERTO
PARA LA REVALORIZACIÓN DE PRENDAS DE POSCONSUMO
EN DESUSO POR FALLAS**

**CHAQUETA CROPPED MANGA PUFF
FALDA PANELES
CROP TOP**



■ Zonas mancha

Info:

Etiqueta/Composición	Textil	Talle	Color/Estampa
Sin etiqueta Tejido plano No sede	Ns/Nc	Sin etiqueta	Pied de poule

Análisis estado general

- Buen estado del textil en general
- Mancha muy leve en frente a la altura de segundo par de botones

Opción 1 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformación de morfología de chaqueta. Colocación de piezas laterales realizadas con textil de falda. Desmontar mangas y realizar terminación de sisa. Diseñar composición de parches textiles para ocultar manchas. 	Transformación - Upcycling Apliques textiles
	Resultado
	Chaleco oversize acampanado con diseño de apliques

Análisis de propuesta

Cortar cuatro triángulos en el textil de la falda, dos para el derecho de la prenda y dos para el forro. Se deberían descoser los laterales y unir piezas. Desmontar mangas, ajustar sisa y realizar terminación. Con el textil no utilizado, diseñar composición de parches textiles para ocultar mancha.

Valor de propuesta

Diseño de morfología

Opción 2 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformación de chaqueta manga corta a manga larga, utilizando textil de falda. Diseño de mascara en forma de líneas que oculten mancha frontal. 	Transformación - Upcycling Estampado - Mascara
	Resultado
	Blazer con diseño de rayas estampadas

Análisis de propuesta

Desmontar mangas originales y utilizarlas como molde para crear manga larga con textil de falda. Colocarlas en chaqueta. Realizar composición de rayas jugando con las líneas del textil original, ocultando zona manchada. Quedarían como sobrantes las mangas extraídas y retazos de textil de falda.

Valor de propuesta

Prenda casual con diseño de estampado

Opción 3 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Transformación de chaqueta en dos piezas, en chaqueta cropped y crop top. Diseño de pintura en zona de mancha. Transformación de falda tubo a una falda más amplia conformada por paneles. 	Transformación - Upcycling Estampado - Pintura
	Resultado
	Chaqueta cropped con intervención de pintura, crop top y falda amplia

Análisis de propuesta

Cortar chaqueta estratégicamente para realizar las dos piezas. Realizar pintura con diseño que oculte la mancha. En pieza inferior colocar elástico para generar ajuste al cuerpo y colocar breteles del crop top. Realizar cortes estratégicos en falda y unir a pieza para generar mayor amplitud.

Valor de propuesta

Diseño único de tres nuevas piezas

REFERENCIA CHAQUETA CROPPED

Chaqueta con largo a la cintura.

2



Diseño silueta fuego.

1



Imágenes recuperadas:

(1) - <http://imanshowcase.blogspot.com/2012/02/colours-purple.html> (2) - <https://www.pinterest.com/pin/740490363732465656/>

TRANSFORMACIÓN / UPCYCLING



PINTURA



1

Realizar marca sobre el último par de botones y de los bolsillos, dejando margen de 4cm. Cortar por marca.



2

Dibujar contorno de ilustración con lápiz removible. Una vez definido remarcar contorno con marcador permanente para tela.



3

Pintar con tinta textil el interior de la figura y definir bordes.

4

Pintar segunda mano de tinta textil y corregir cualquier tipo de detalle.



5

Cortar vista con el largo del contorno del bajo de la chaqueta -medida referencia 106cm de largo por 6cm de ancho-.

6

Enfrentar derecho de la vista con derecho de la prenda y coser todo el contorno con recta. Dar vuelta hacia el interior, fijar con alfileres y planchar para marcar dobléz.



7

Doblar margen de 1cm hacia el interior de la vista y fijar con alfileres o hilván. Coser con recta todo el contorno. Continuar esa misma costura y realizar pespunte en laterales y zona inferior de la vista.

Tener en cuenta al coser la vista que el forro de la prenda no quede tirante

REFERENCIA FALDA PANELES

Falda con cortes verticales en forma de paneles que se ajustan a la cintura con amplitud en la parte inferior.



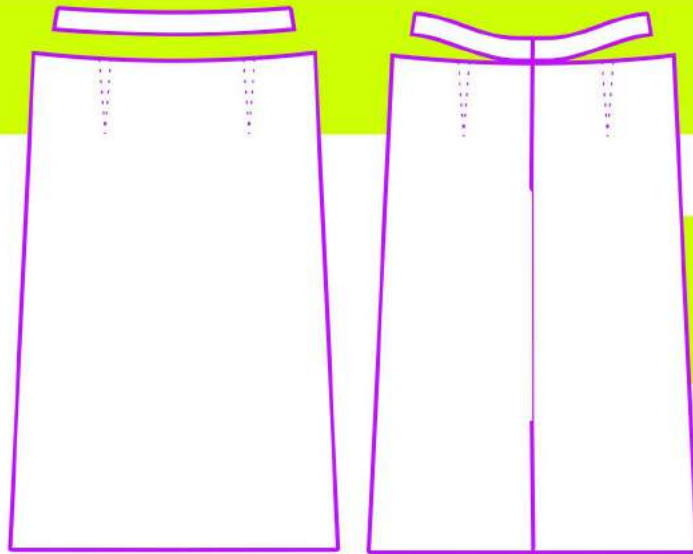
2

Conjunto de paneles -trapecios- que se estrechan hacia la cintura.

Imágenes recuperadas:

(1) - <https://wkdesigner.wordpress.com/2007/09/29/gored-skirt/>

(2) - <https://www.pinterest.com.mx/pin/691091505290880515/>



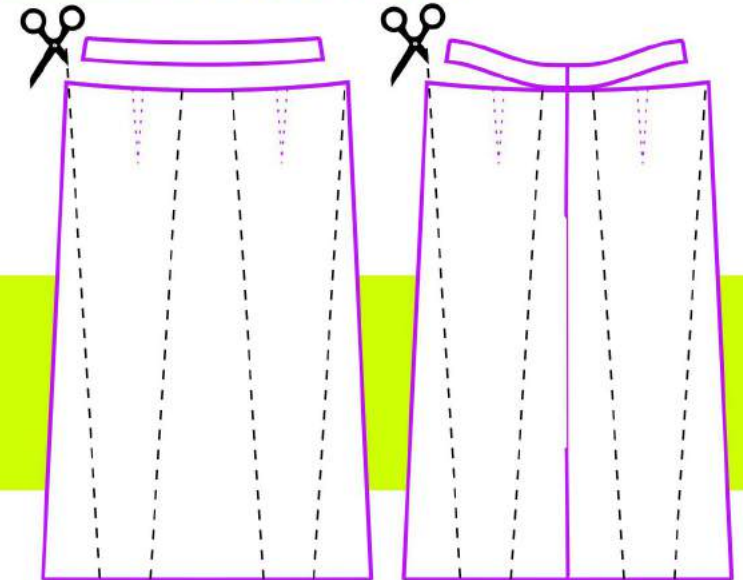
1 Descoser pretina en todo el contorno.
Descoser pinzas - esta prenda tenía el sobrante de pinzas en el interior -.
Descoser ruedo de falda.

Calcular tamaño de trapecios para que entren 3 en el derecho y 3 en el revés.
En trasera centrar trapecio con el cierre y trazar los trapecios restantes invertidos a los lados, como ilustra el vectorial.

Repetir procedimiento en el derecho partiendo de un trapecio trazado en el centro de la pieza.

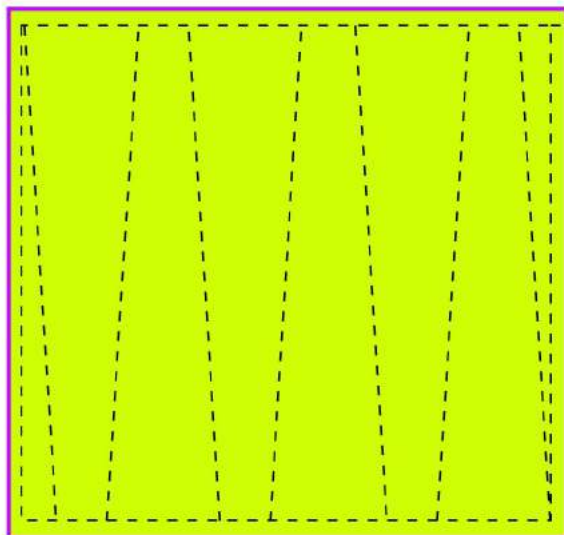
Los sobrantes de la falda se utilizarán en la construcción de los breteles del Crop Top

2



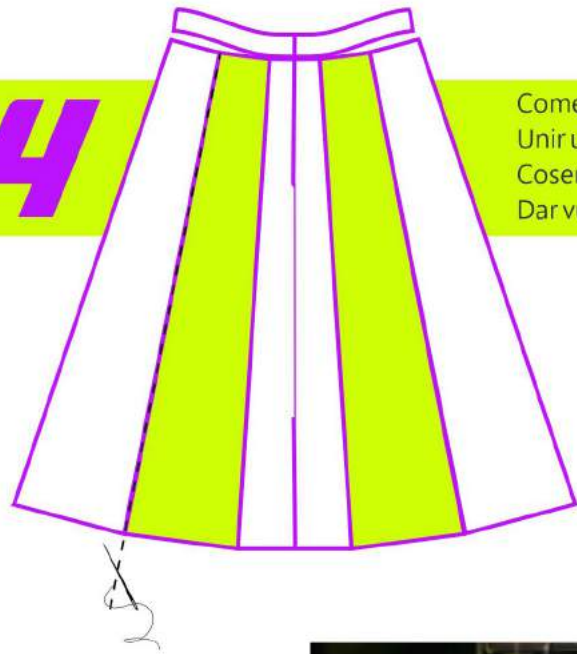
Medir contorno final de falda tomando como referencia la pretina.
Calcular cuantos trapecios hacen falta para cubrir el contorno.
Marcar trapecios en textil y cortar.

3



*Las medidas de largos y contornos pueden adaptarse según lo requiera el diseño
Tener en cuenta márgenes para realizar terminaciones

4

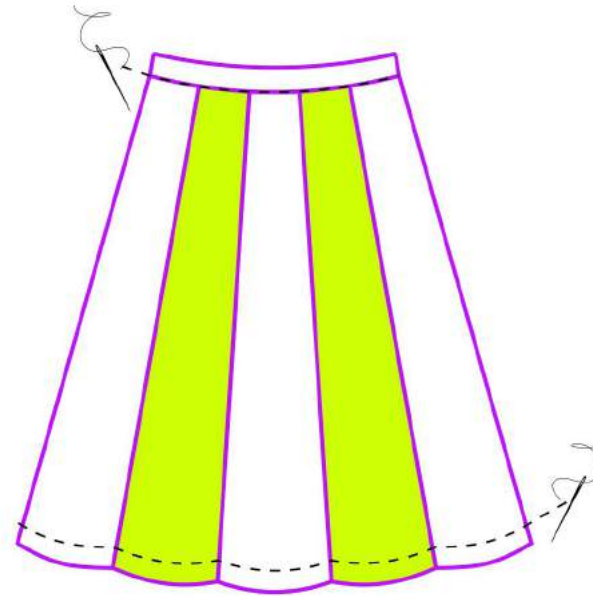


Comenzar uniendo trapecios a los laterales del trapecio central con cierre en trasera. Unir uno a uno, intercalando textil original de la falda con el textil de preconsumo. Coser con costura francesa: emparejar revés con revés, coser con recta. Dar vuelta, emparejar derecho con derecho y coser nuevamente.



5

Colocar nuevamente pretina en contorno de falda y coser con recta.
Pespunte a 2mm del borde

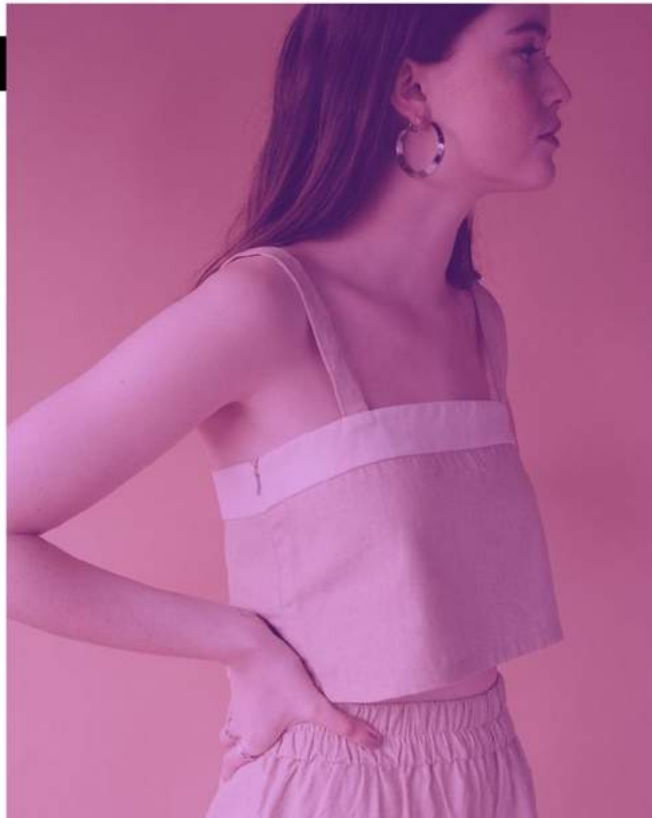


6

Realizar ruedo de falda, tomar como referencias las marcas del ruedo original. -Medida de referencia 2,5cm-



REFERENCIA CROP TOP

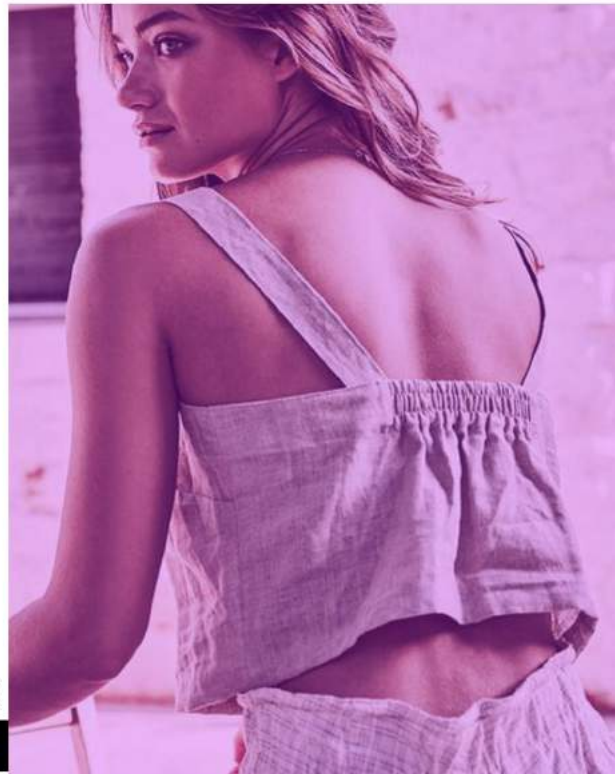


1 Crop top cuadrado, sin pinzas y con breteles.

1

Ajuste cinta y anillas medio aro.

3



2

Fruncido de ajuste en espalda.



Imágenes recuperadas:

(1) - <https://www.pinterest.com/pin/174303448064766297/> (2) - <https://www.pinterest.com/pin/174303448064766297/> (3) - <https://www.asos.com/women/?epdp=2007>

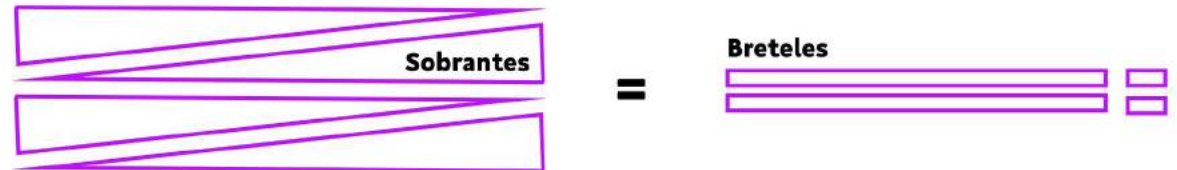
1

Retirar el forro unido a la pieza.



2

Con los sobrantes de tela de las piezas cortadas en el Paso 2 de la falda, construir 2 rectángulos de 3,5 cm por 55 cm de largo. Doblar cada rectángulo a la mitad, dejando derecho con derecho. Coser con recta y dar vuelta. En uno de los extremos, introducir la punta hacía adentro y rematar con recta.



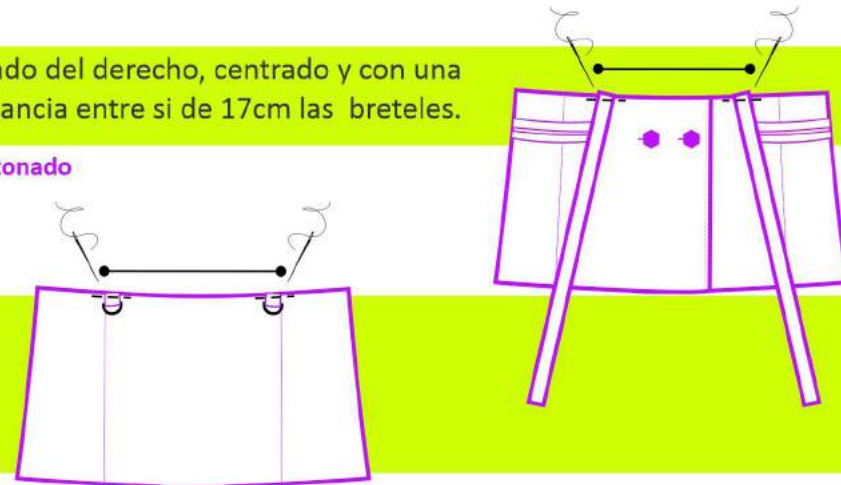
3

Del extremo sin rematar, marcar 5 cm en cada cinta y cortar. Piezas correspondientes para fijar los pasadores de medio aro a la prenda.

4

Coser en el frente del lado del derecho, centrado y con una distancia entre sí de 17cm las bretes.

Tomar medida con el frente abotonado

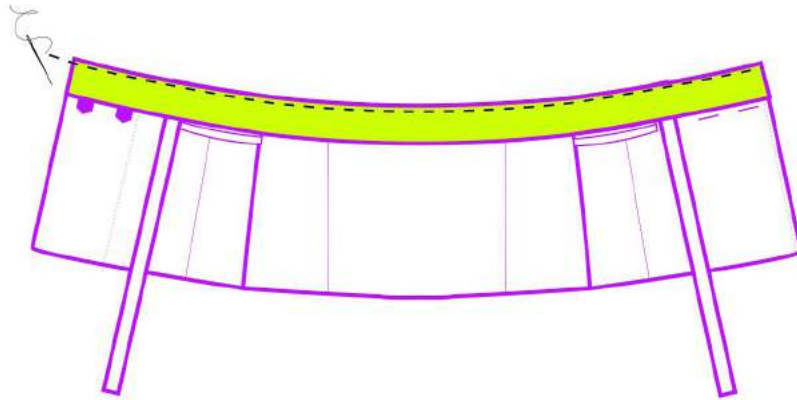


5

Coser en la trasera del lado del derecho, centrado y con una distancia entre sí de 20 cm, las cintas de 5 cm dobladas a la mitad, cada una atrapando los pasadores.

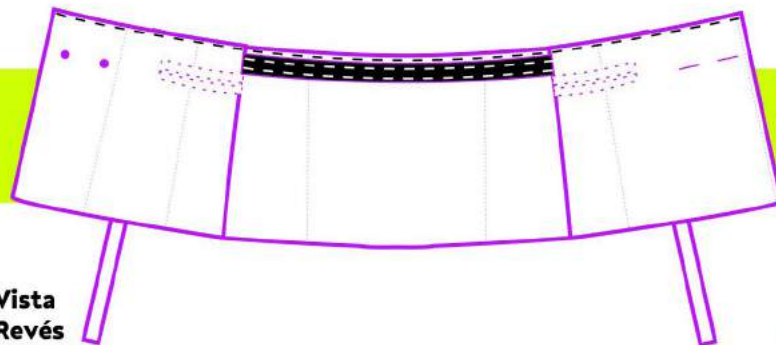
6

Cortar pieza de tela de 5 cm de ancho y el largo del contorno ,
- medida de referencia 106 cm-
Enfrentar derecho de la prenda con derecho de la vista. Coser
con recta todo el largo.



Cortar elástico tomando como referencia la distancia de costura lateral a costura lateral, a esta medida restarle los cm necesarios para que genere el fruncido y ajuste la prenda al cuerpo. - medida de referencia entre 7 y 10cm menos que la distancia de recorrido-

7



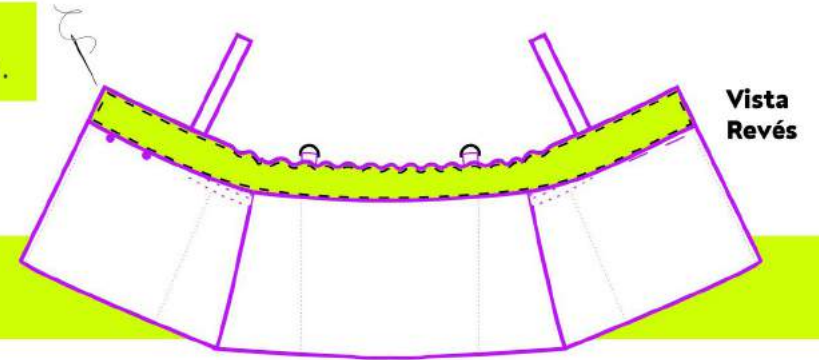
Vista
Revés



Pinchar con alfileres el elástico estirado uniendolo a la prenda de extremo a extremo del recorrido. Realizar costura recta sobre borde del elástico estirando junto a la prenda de forma uniforme. Repetir costura recta sobre el borde opuesto.

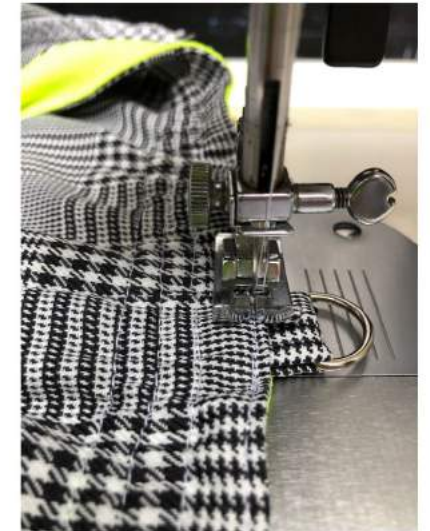
9

Dar vuelta la vista hacia el interior de la prenda.
Doblar margen de costura, marcar con plancha y fijar con alfileres o hilván.



10

Coser con recta todo el recorrido.
Realizar pespunte a 3mm del borde en todo el contorno.



11

Coser ruedo de 2,5cm con recta.



Antes



Fotografía y producción: Florencia de Mello Modelo: Sofía Saad



FICHA TÉCNICA

RECONDICIONAMIENTO

**PROCESO DE DISEÑO ABIERTO
PARA LA REVALORIZACION DE PRENDAS DE POSCONSUMO
EN DESUSO POR FALLAS**

JUMPER DENIM

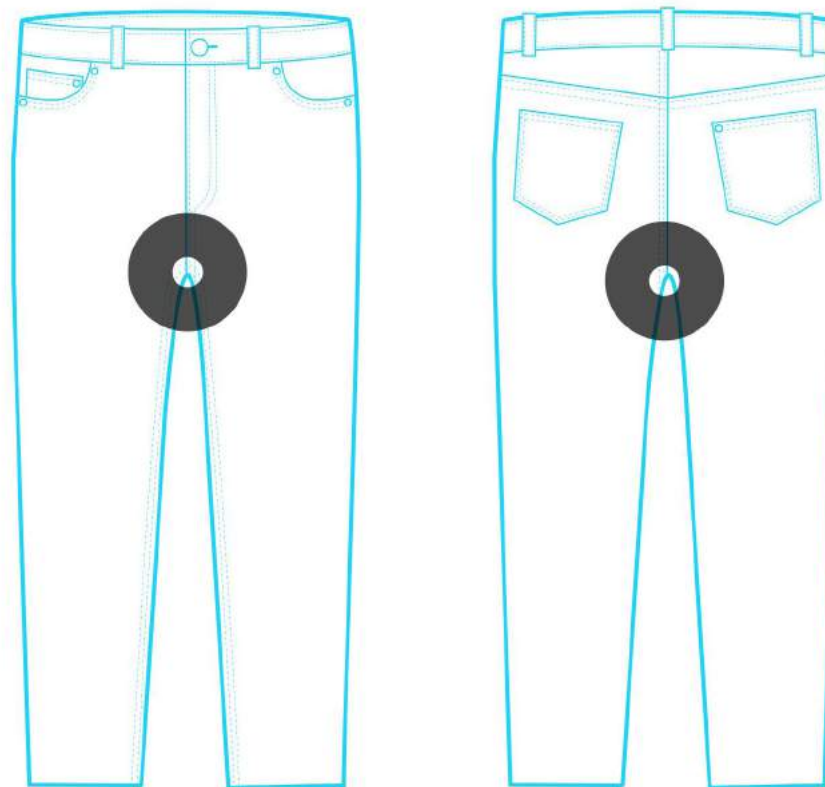


Info:

Etiqueta/Composición	Textil	Talle	Color/Estampa
99% Algodón 1% Elastano Tejido plano	Denim	33/32	Negro lavado

Análisis estado general

- Roturas entropierna trasera y delantera (zona anteriormente reparada con aplique de parche interior)
- Desflechado en bajos
- Textil general de la prenda en buen estado



■ Zonas estado crítico

Opción 1 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Descoser entrepierna hasta los bajos, tiro delantero y trasero. Crear piezas con otro textil para completar zona central de delantera y trasera. Ajustar largo y bajo de falda para desflecado. 	Transformación - Upcycling
	Resultado
	Falda larga de jean con desflecado inferior

Análisis de propuesta

Desmontar entre pierna, tiro delantero y trasero. Superponer piezas de tiro delantero para generar pieza plana, dejar las zonas rotas por debajo de la superposición. Realizar lo mismo con tiro trasero. Colocar nueva pieza de denim en el centro delantero y otra en el trasero. Ajustar largo de falda y desflecar

Valor de propuesta

Prenda casual revalorizada

Opción 2 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Generar diseño de aplique exterior en zona de entrepierna trasera. Realizar parche interior para rotura delantera, con pespuntos que invisibilicen la falla. 	Aplique - textil
	Resultado
	Jean con parche exterior en entrepierna

Análisis de propuesta

Levantar molde de zona de entrepierna para realizar aplique textil exterior. Colocar generando diseño de pespuntos. En delantera colocar parche interior y pespuntear por el exterior. Posiblemente por la forma curva que tiene la rotura se note que en esa zona existe un arreglo.

Valor de propuesta

Prenda casual reacondicionada

Opción 3 .

Descripción de Reacondicionamiento	Técnica de intervención
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar dadas vueltas piezas de piernas trasera y piernas delanteras para el armado de una jumper. Desarmar pretina y utilizar como breteles. Colocar ojalillos. 	Transformación - Upcycling Aplicques - Accesorios
	Resultado
	Jumper doble frente, al cuerpo con breteles ajustables por ojalillos

Análisis de propuesta

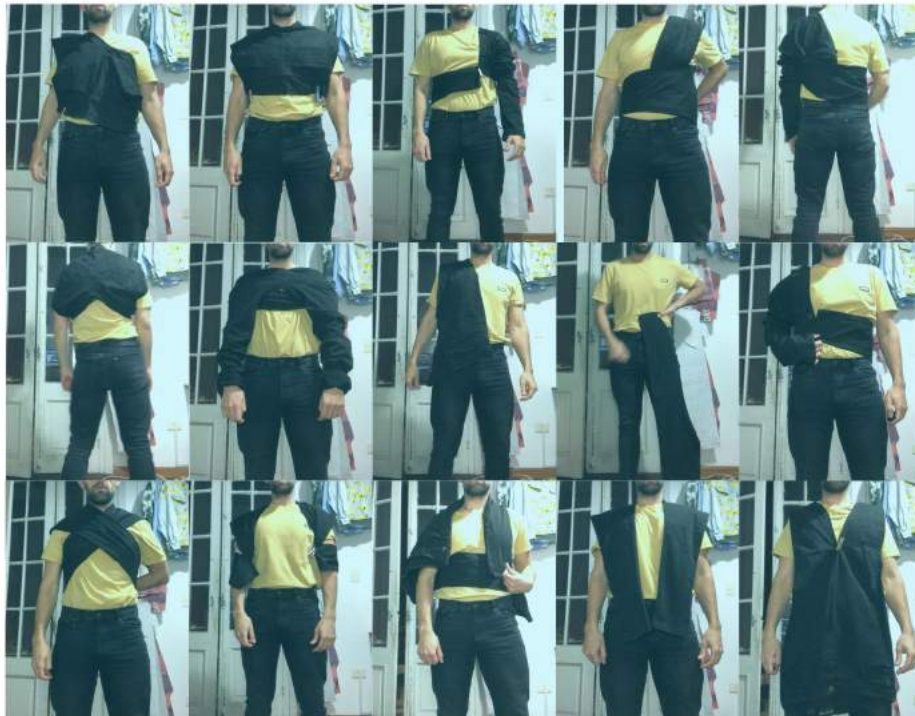
Desarmar entrepierna de jean y descoser la mitad de los laterales. Realizar corte a la altura de tiro delantero -con este corte se eliminarían las zonas con roturas-. Desmontar pretina y descoser presillas para confeccionar breteles. Colocar ojalillos que funcionen como pasadores de bretel. Desflecar bajo de prenda.

Valor de propuesta

Prenda casual revalorizada con detalles de diseño y acceso

La tipología propuesta en la **Opción 3**, en el Planteo de diseño surgió a partir de una experiencia previa en el contexto del curso Moda circular: modelos de negocios + Sistema Comas Upcycling Raíz, dictado por D.I Lucía López y D.I Agustina Comas, en el periodo Julio/Agosto del 2021. El modulo II a cargo de Agustina Comas, estaba centrado en el desarrollo del upcycling y diferentes estrategias para llevar a cabo proyectos personales y para la industria.

La primer selección de imágenes corresponden al inicio del desarrollo de mi proyecto para el curso, donde la propuesta consistía en probar sobre nuestro propio cuerpo diferentes posibilidades morfológicas que pudieran surgir a partir de una prenda -pantalón-.



Esta experiencia se convirtió en una Referencia de diseño para el Planteo del diseño y el posterior desarrollo de la prenda

La segunda selección corresponde a otra serie de posibilidades luego de haber ejecutado un primer corte/descosido estratégico de la prenda. -corte realizado en todo el largo de la entrepierna-



REFERENCIAS

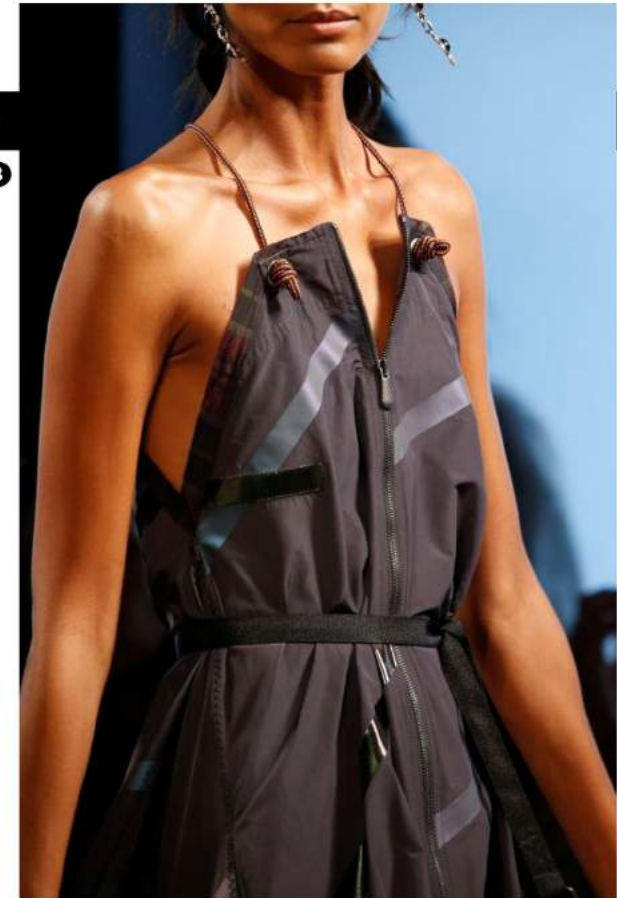


Breteles con nudo como ajuste y tope

3

1

Morfología jumper corte recto



2

Ojalillos como pasador de bretel

Imágenes recuperadas:

(1) - <https://es.aliexpress.com/item/32957974439.html>

(2) - <https://www.zara.com/share/editorials/trf/reworked-white-c928005>

(3) - <https://www.vogue.com/spring-2016-ready-to-wear/bottega-veneta/slideshow/collection>

TRANSFORMACIÓN / UPCYCLING Y APLIQUE / ACCESORIO

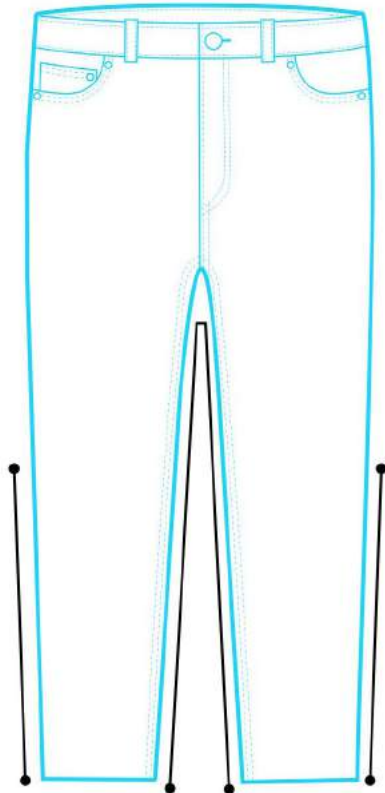


1

Descoser toda la entrepierna hasta el bajo.
Descoser laterales desde el bajo hacia la parte superior
-medida referencia 35/37cm-

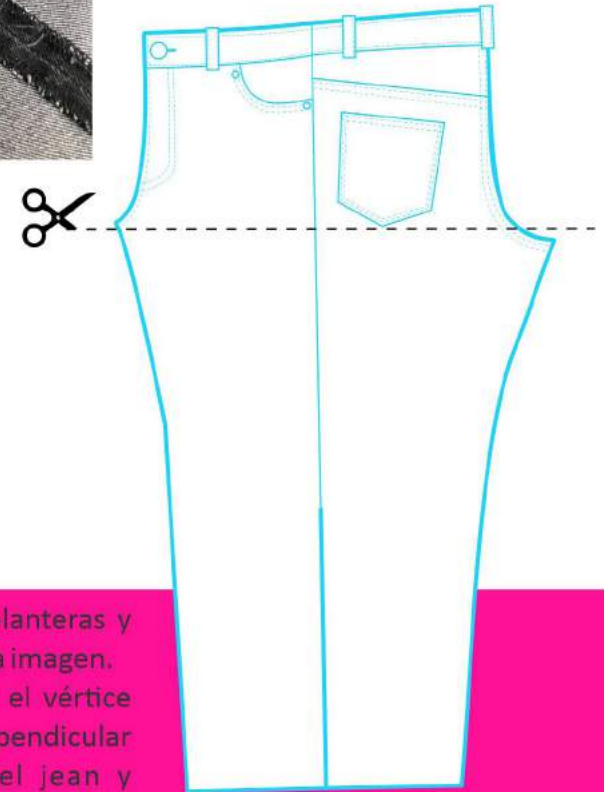


*Las medidas se adaptarán según los
requerimientos de diseño
Tener en cuenta márgenes de
costura para realizar terminaciones



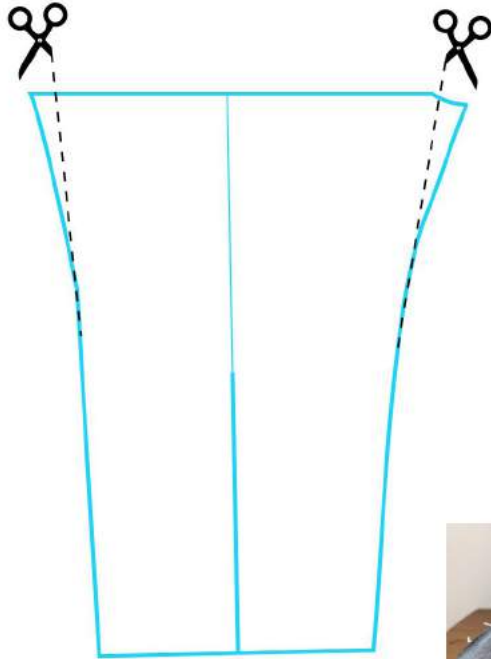
2

Superponer piezas delanteras y
traseras como ilustra la imagen.
Realizar marca desde el vértice
del tiro delantero perpendicular
a la línea lateral del jean y
continuar hacia el tiro trasero.
Cortar por marca.



3

Realizar marca continuando línea de pierna.
Cortar sobrantes de tiro eliminando zonas con roturas.



Sobrehilar piezas con overlock.
Unir piezas con recta.

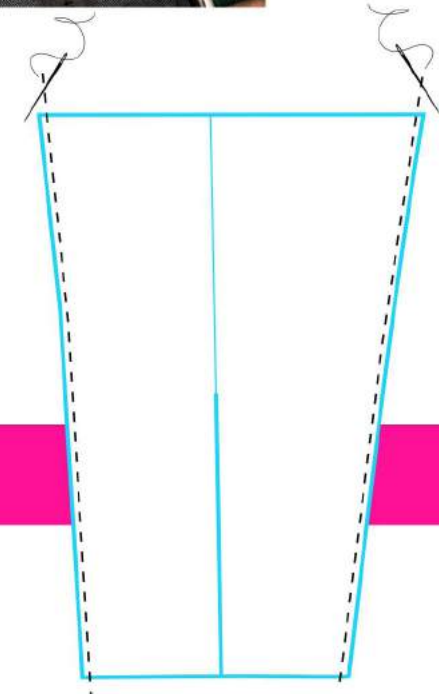
4



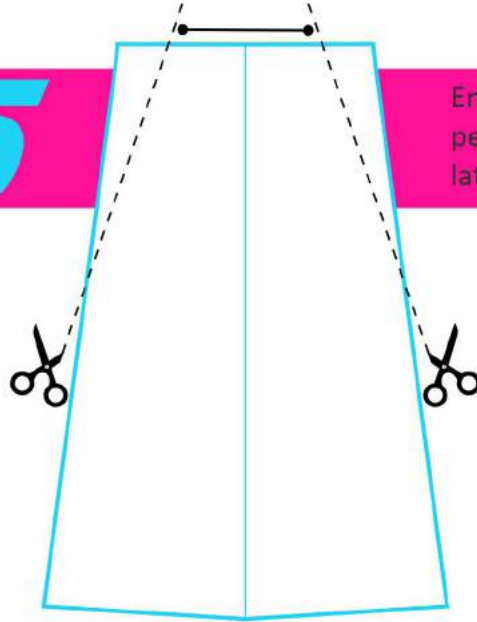
Overlock



Recta



5



En pieza generada con la unión de piernas traseras, marcar ancho de pechera -medida de referencia 21cm-. Trazar línea recta hasta unión de lateral, dejando margen de 1cm. Cortar por marca.



6

Sobrehilar pieza con overlock.

7

Realizar doblez pespunteando recorrido continuo de toda la sisa.
-Dejar margen de 2cm al inicio para la unión con breteles-



8



Descoser pretina, presillas y badana.

9



Cortar pretina a la mitad.

10

Introducir 1,5cm de presillas en pretina como muestra la imagen, coser con recta dejando margen al borde. Realizar otro pespunte a 0,5cm del anterior.



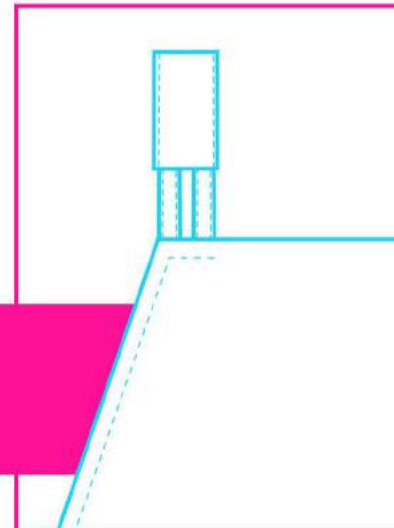
11

Cepillar extremo de pretina.



12

Montar en extremos de pechera, presillas de bretel. Continuar pespunte del dobléz de sisa, generar ángulo en costura y atracar presillas al borde de la pieza.



13



En la otra pieza montar ojallillos a 1,5cm del borde superior y a 2cm de los laterales. Realizar marcas de corte.

14



Generar cortes y aplicar pieza frontal de ojallillo.



15

Del lado interior acomodar textil liberando circunferencia. Aplicar pieza interior y doblar enganches asegurando el ojallillo.

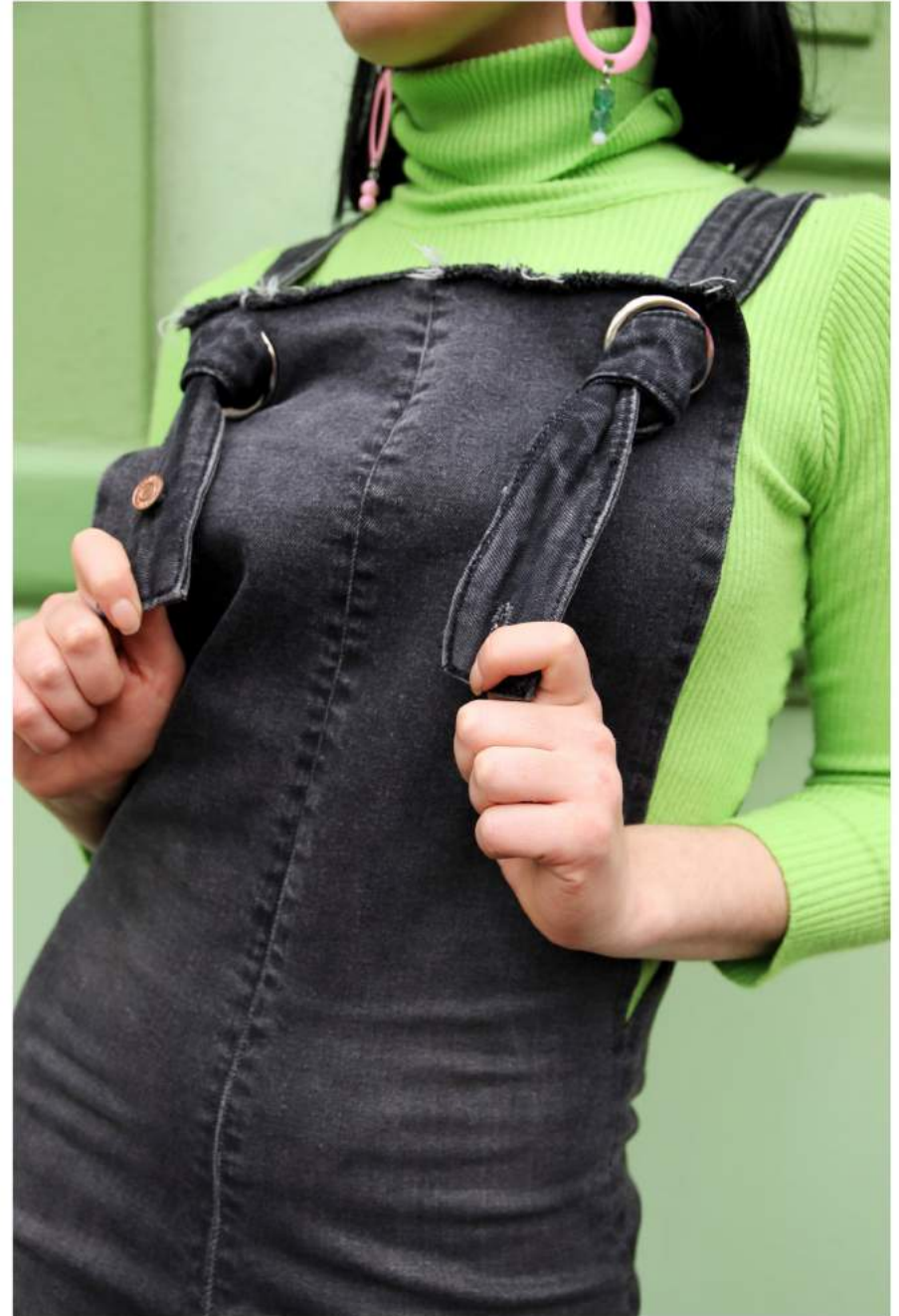
16

Pasar bretel por ojallillo y realizar nudo de ajuste y tope.





Antes



Fotografía y producción: Florencia de Mello Modelo: Sofía Saad



RESPUESTAS ENCUESTA

¿La propuesta te resultó intererante como una forma de proceder para alargar la vida útil de prendas/materiales?

[Mostrar opciones](#) ▼

Si, me generó interés

28 respuestas

¿Has experimentado prácticas relacionadas al reacondicionamiento de prendas?

[Mostrar opciones](#) ▼

Varias veces

16 respuestas

Una vez

12 respuestas

RESPUESTAS ENCUESTA

¿Creés que podría ser útil tener acceso a procesos de diseño abierto como una forma de abordar la revalorización de prendas?

[Mostrar opciones](#) ▾

Podría ser de utilidad

28 respuestas

¿Estarías interesadx en participar en clases/workshops enfocadas en la revalorización de prendas en desuso mediante un proceso de diseño y el desarrollo teórico/práctico de intervenciones textiles?

[Mostrar opciones](#) ▾

Si, me gustaría participar

28 respuestas

RESPUESTAS ENCUESTA

¿Has tenido contacto con insumos de acceso libre basados en prácticas de código abierto?

[Mostrar opciones](#) ▾

Si, y he utilizado este tipo de información

12 respuestas

No conozco proyectos basados en prácticas de código abierto

12 respuestas

Si, pero no lo he utilizado

4 respuestas