

PROSTIMA



DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

## **POSTUM, MEMORIA DE TÍTULO**

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

**SANTIAGO, CHILE  
DICIEMBRE 2023**

## **AGRADECIMIENTOS**

Elisa Prati , querida madre y patchwork  
Tomás Romo , socio, modelo y materias primas  
Marcela Rosales , costurera  
Martín Vicente , modelo y producción  
Marena Sanchez , modelo y maquillaje  
Francesca Peragallo , modelo y asistencia fotográfica  
Alvaro Magalhaes , impresión 3D  
Maria Jose Simian , consultoría proyectual  
Salvador Camelio , consultoría económica

**ANDRÉS ZAVALA**  
profesor guía: **PATRICIO POZO**

## CONTENIDOS



### **1.Introducción**

1.1 Motivación personal	8-9
1.2 Abstract	10-11

### **2.Marco Teórico**

2.1 Habitar urbano	13-14
2.2 Contexto urbano	14-15
2.3 Supra reciclaje	16-17
2.4 Negro	18-19
2.5 No season	19
2.6 Diseño accesible	20-21
2.7 Antecedentes	24-27
2.8 Referentes	28-29

### **3.Proyecto**

3.1 Postum	31
3.2 Metodología	32-33
3.3 Objetivos	34
3.4 Usuario	
3.5 Proceso de diseño:	
-Plan // Calendario	40-41
-Muestras teñidos	42-43
-Muestras textiles	44-45
-9 Principios suprareciclaje Postum	46
-Aplicación de marca	47
-Primeros bosquejos	48-49
-Prototipos	50-57
-Moldes	58-59
-Botones	59
-Primera prueba	60-61
-Costurera	52-59
-Proceso planos	65
-Productos	67-101
3.5 Implementación:	
-Contexto de implementación	102-107
-Recursos asignados	108-109
-Canvas // Plan de negocios	110-115
-Ciclo de vida del producto	116-117

### **4.Conclusiones**

4.1 Pasos futuros	119
4.2 Impactos	121
4.3 Conclusiones personales	123
4.4 Bibliografía	126-127

# INTRODUCCIÓN



**POSTUM** viene de la palabra “póstumo” la cual se define por la rae como: adj “Dicho de un acto, especialmente de un homenaje: Que se realiza después de la muerte de la persona a quien va dirigido”. Esto es similar a la esencia de la marca, la que busca resignificar y entregar una nueva vida a material textil que ya cumplió su ciclo o bien fue desechado, convirtiendo este en nuevos productos con una vida útil. Así, el ejercicio del suprareciclaje hace posible generar vida y producto en base al desecho o bien muerte material.

— 01

## 1.1 MOTIVACIÓN PERSONAL

Desde siempre he tenido una afinidad a los proyectos textiles, mi primera aproximación viniendo del mundo del diseño gráfico fue con estampados de poleras y prendas básicas importadas de China, Bangladesh, Honduras y muchos otros países, sublimaciones en telas de poliéster y más cosas que me hacían sentir intranquilo en tanto a la huella de carbono e implicancia ambiental que significaban estos proyectos. Debido a esto siempre tuve el deseo de poder plantear una forma diferente de aproximarse al ejercicio de la producción de la indumentaria. Si bien el suprareciclaje o upcycling es un campo ampliamente explorado en tanto a técnica, aproximarse a este mundo con una base más enfocada en el planteamiento autoral del proyecto, acercar este producto en todas sus dimensiones a un público determinado permite llegar a resultados más específicos que van más allá de la esencia y estética reciclada que predomina el mercado del upcycling hoy. Poder generar prendas recicladas que cualquier persona pueda usar como una pieza de indumentaria más.

## 1.2 ABSTRACT

El mercado de la moda crece a una rapidez exponencial, cada día se producen más y más toneladas de ropa y se desechan con la misma facilidad con la que son compradas. La manera en la que se producen conlleva grandes impactos para el medio ambiente, siendo el fast fashion el principal actor que perpetúa los acelerados cambios de moda y temporada. Es por esto que desde el diseño se busca responder con propuestas sustentables, atemporales y aplicables al mercado de una forma sostenible por medio del supra reciclaje como modelo productivo de indumentaria.

La propuesta se sitúa en el contexto de la indumentaria urbana, tomando como campo de estudio el usuario y sus interacciones que vinculan la indumentaria con la arquitectura y el urbanismo en el habitar de lo construido, buscando ampliar las opciones y modelos productivos sustentables en el mercado chileno.



Los medios de ejecución principales de este proyecto son el diseño textil e indumentaria, diseño gráfico y fotografía. Por propósitos metodológicos y conceptuales también se indaga en referentes del diseño industrial y del mundo del urbanismo.

### 2.1 HABITAR URBANO

Habitar etimológicamente viene del latín *habitare*, frecuentativo -acción que se repite reiteradamente- de *habere* -tener- por lo que se entiende como “tener de manera reiterada”. Este “tener” hace referencia a la permanencia en un mismo lugar, si nos encontramos en un espacio de forma constante, no somos solo una “visita”, sino que realmente estamos habitando (Anders, s. f.). Hoy en día, el habitar en las ciudades se ha ido complejizando debido a la aceleración tecnológica e industrial provocadas por el ser humano, así como por el inminente recrudescimiento de la crisis medioambiental mundial y en contexto de una creciente -y necesaria- conciencia ecológica.

La arquitectura, a través del diseño urbano, explora la implementación de nuevas técnicas y nociones constructivas, estructurales y energéticas, que permitan contribuir a la adaptación y forma de este nuevo habitar. A lo largo de los años distintos autores han intentado frente a diversos escenarios y contextos definir el urbanismo, desde Lynch y Scott Brown hasta arquitectos más contemporáneos como Marshal, dejan en evidencia la naturaleza compleja y multidimensional que puede abarcar el diseño urbano (Bahrainy & Bakhtiar, 2016).

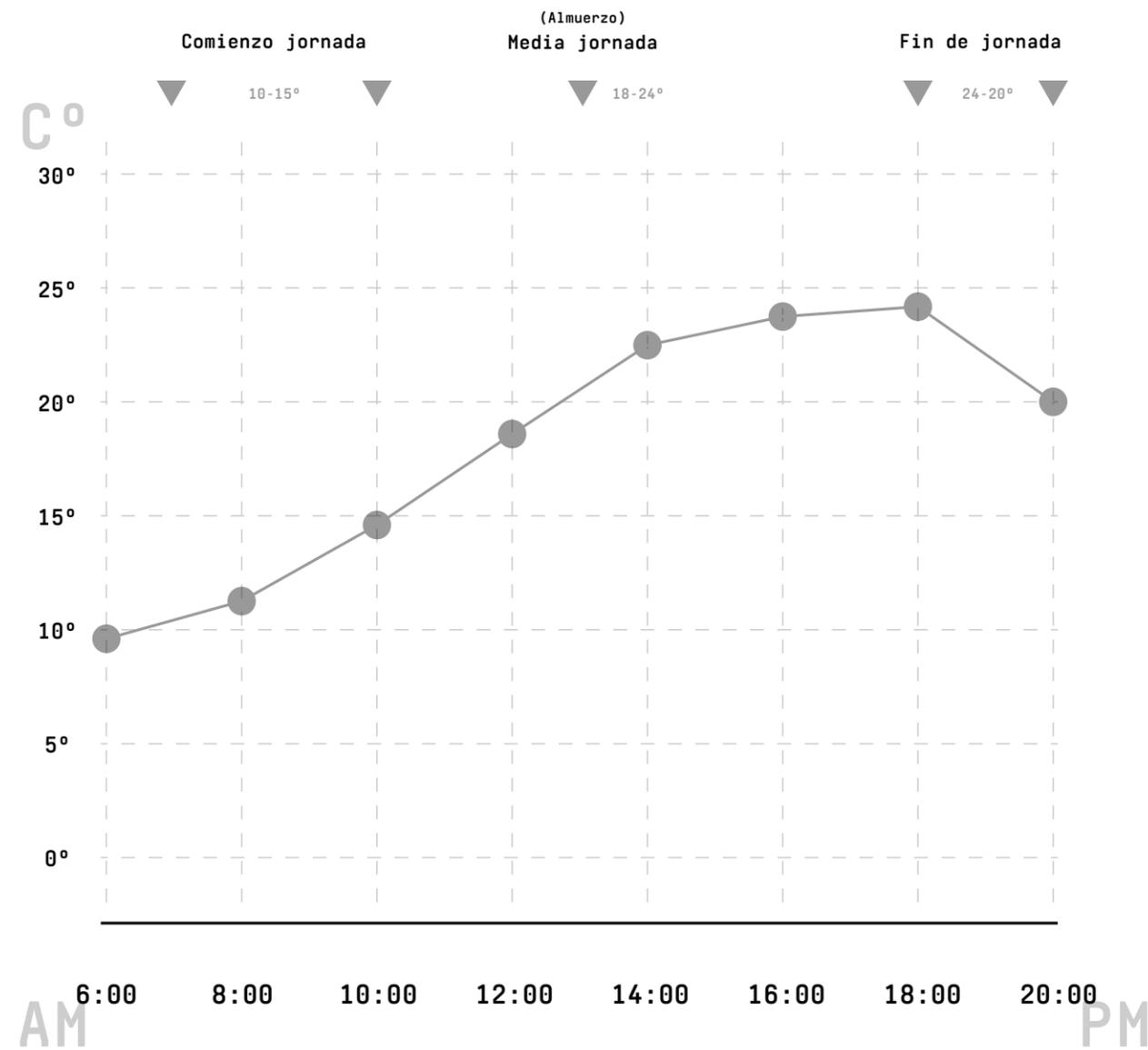
Dentro de las distintas dimensiones del diseño urbano, la diseñadora de moda Christa de Carouge señala que los seres humanos habitamos tres cascarones: piel, ropa y edificios (De Carouge Christa, 2000). El primero se nos da como propio de nuestro organismo, y es la primera capa que nos separa del exterior. La segunda y tercera capa, es nuestro propio diseño para separarnos y protegernos del medio, siendo vitales para nuestro día a día. Al entender que tanto la estructura de los edificios como la indumentaria conforman una de las dimensiones más importantes y cercanas del habitar de cada persona, haciendo lógico el plantearnos nuestro contexto en todas sus posibles escalas. El diseño urbano

también puede ser definido por una interfaz multidimensional y multidisciplinaria con el rol de manejar y transformar las interacciones de los distintos aspectos de la vida urbana en ambientes físicos y/o usables (Erlhoff et al., 2008).

Por otro lado, el académico urbanista estadounidense Kreditor sostiene que el diseño urbano representa la institucionalización de nuestro anhelo por una forma urbana exitosa (Kreditor, 1990 citado en Bahrainy & Bakhtiar, 2016). Esta noción trasciende la mera apreciación visual, ya que el urbanismo abarca tanto el disfrute estético como el desempeño funcional, fusionando paradigmas tradicionales del diseño con nuevas perspectivas en el proceso de construcción de las ciudades. Así, el diseño urbano no sólo implica una planificación física y material, sino también se centra en el estudio del factor humano y las interacciones que se producen en el entorno urbano (Reicher, 2022). Es en esta intersección entre lo construido y lo humano donde se establece una relación sincrónica y profunda en el acto de habitar en la ciudad. Como reflexionó el cineasta Wim Wenders en su film *Notes on cities and clothes*, “vivimos en las ciudades y las ciudades viven en nosotros” (Wim Wenders, 1989).

Esta declaración poética de Wenders encapsula la idea de que nuestras vidas y experiencias cotidianas están intrínsecamente ligadas al entorno urbano en el que nos desenvolvemos. La ciudad no es solo un conjunto de edificios y calles, sino un organismo vivo que se nutre de la presencia y las interacciones de sus habitantes. Al mismo tiempo, nosotros, como individuos, somos moldeados y afectados por la ciudad que habitamos. Nuestras acciones, relaciones y formas de vida son moldeadas por el entorno urbano en el que nos encontramos.

Tanto la arquitectura como el diseño de indumentaria desempeñan un papel crucial en esta relación, ya que la estructura de los edificios y el vestir conforman dimensiones



»(1)Elaboración propia: Gráfico fluctuación de temperaturas día 19/10/2023

fundamentales del habitar. Ambos son reflejo de nuestra identidad, nos protegen y nos permiten interactuar con el entorno urbano. A medida que avanzamos en un mundo en constante e intensa transformación (Castells & Castells, 2010), es esencial considerar cómo estos elementos se entrelazan y se adaptan en sus respectivas dimensiones para crear un habitar que apunte a lo sustentable, a lo atemporal, buscando crear un equilibrio entre lo diseñado y lo humano en este rápidamente cambiante y caótico panorama.

## 2.2 CONTEXTO URBANO

Para el desarrollo de este proyecto, el contexto urbano del que se hablará se ubica en la ciudad de Santiago, las tendencias a lo sustentable y la producción local son cada vez mayores en búsqueda de un futuro sostenible, sin embargo el mercado de la moda lenta y reciclada en el contexto local enfrenta ciertas barreras en cuanto a accesibilidad. La transformación digital que hemos estado viviendo además del contexto post pandémico ha cambiado el escenario laboral considerablemente, cosas como la modalidad de trabajo híbrida (remoto y presencial) han marcado un grueso incremento en las generaciones jóvenes (19-35 años) (Diaz Santiago, 2022), ejemplos de espacios urbanos que evidencian este fenómeno son los work-cafés (Alegrete Lucía, 2018), esta lógica de cierta forma nómada no es solo exclusiva al trabajo híbrido, el trabajo de oficina en un contexto generacional millennial también implica transportarse llevando computadores, comida y una variedad de elementos para el día. Temperaturas altamente cambiantes en el transcurso de la jornada generan dificultades que determinan las condiciones a las que el ciudadano de hoy debe enfrentar en su rutina.

En la figura (1) podemos observar el flujo de temperaturas durante la temporada de primavera y verano y como esta fluctúa ampliamente desde los 7 C° hasta los 24 C°. Las temperaturas en el contexto Santiaguino han cambiado

considerablemente en comparación al panorama común del país «Una de las proyecciones más sombrías del cambio climático para Chile, por ejemplo, estima que Santiago dejará de tener un clima mediterráneo. Cordero dice que en la zona central (entre las latitudes 32-36) el promedio de las precipitaciones cayó bajo la barrera de los 500 mm en la última década. Tomando solo ese indicador, asegura, “el clima de la zona central ya puede considerarse semiárido, mas que mediterráneo”». (Michael, 2021)



↳ Docena.net: (Transhumantes - DOCENA, 2022)

## 2.3 SUPRARECICLAJE

Los modelos de producción sustentables que podemos encontrar para el caso de los textiles son amplios, podemos. Prácticas como el zero waste, producciones locales, biomateriales, entre otras. Si bien todas estas maneras de aproximarse a una nueva industria textil más sustentable son valorables, los desechos generados de diversas maneras por esta industria son una oportunidad particular.

En el caso del reciclaje de desechos textiles, podemos encontrar distintas dimensiones de intervención. Por un lado el reciclaje total del material textil que lo transforma en nuevas telas, lanas o fibras (Navone, et al., 2020), como lo hace Ecocitex en el contexto nacional, que al reciclar telas usadas y desechadas y convertirlas en lana, reinician el ciclo de vida del material y le otorgan un nuevo propósito como materia prima. O también el upcycling o supraciclaje porque busca extender o prolongar la vida útil de textiles, reconfigurando su composición y estructura. Por ejemplo, cortar el cuello y mangas de una polera y coser el agujero inferior con los brazos para confeccionar una bolsa de compras, de esta forma se prolonga el período de tiempo de su uso. Ambos, el reciclaje y el upcycling son prácticas que tienen de trasfondo una conciencia ecológica, y sus resultados disminuyen la cantidad de residuos que encontraremos en los vertederos (Pandit, et al., 2020). El Supra Reciclaje o upcycling es definido por Carl. A Zirring como “la creación de nuevos bienes a partir de los recuperados, de una manera que aumenta el valor del material” (Zimring, 2016). El trabajar con prendas que ya fueron manufacturadas y usadas y que aparentemente ya cumplieron su ciclo de vida útil, implica un desafío en la forma de pensar y seleccionar el material para su reconfiguración, pero además también el apreciar y entender el origen de esta prenda, en qué contexto fue planteado y usado hasta llegar aquí. Al respecto el diseñador de moda Yohji Yama-

moto señaló que vestir ropa de segunda mano; “es como usar otra época” (Cathy Netherwood, 1986). Entendiendo esta trayectoria y esencia que ya tiene nuestra materia prima en cierto modo es partir trabajando desde un todo, contrario a lo que la diseñadora de Comme des garçons, Rei Kawakubo señalaba como la fuente de su originalidad y sello en su obra; trabajar desde cero los conceptos de sus colecciones (Whitfield et al., s. f.). Por lo que hacerse cargo de ese pasado de la prenda en el supra reciclaje es un reto y una oportunidad al momento de aproximarse a este medio.

En la industria textil este concepto se ha explorado y desarrollado de diversas maneras, en el escenario nacional tenemos ejemplos como docena recicla, donde trabajan el supraciclaje desde la comunidad y la moda sostenible en Valparaíso (Storytelling Docena - DOCENA, 2018). En el mundo de la moda y pasarelas de alta costura podemos analizar el trabajo de Sevali, diseñador chileno que a través del upcycling se abrió paso en el panorama internacional, produciendo localmente en París desde una base sustentable, produciendo a baja escala y a pedido (Nast, 2021).

Los lenguajes que generalmente se desarrollan en estas propuestas tienden a la apropiación de la estética reciclada y las posibilidades que ofrece el medio reciclado en piezas con gran personalidad e ímpetu. La lógica de producción en la mayoría de los casos es afín con distintas formas de slow fashion, lo cual supone un modelo sustentable por su escala y carácter local, pero a la vez pone barreras entre las prendas y los consumidores por tener precios elevados y accesibilidad reducida (Vaz, 2019.) Vaz dice que los consumidores del slow fashion prefieren “diseños más simples y versátiles, que no siguen tendencias”.



▷ ArchivePDF.net: (Yohji Yamamoto AW1987 | Yohji Yamamoto, s. f.)

## 2.4 NEGRO

“El negro es la conclusión del color” (Yamamoto en Wim Wenders, 1989) el negro ¿color o valor, elegante o negativo? Las muchas interpretaciones que han habido del negro demuestran la complejidad y profundidad de sus dimensiones. “El negro nunca se ha movido del lugar principal en nuestros armarios, para cuando Chanel lanzó su famoso little black dress en 1926, ya primaba el uso de teñidos negros en la industria de la indumentaria, Rei Kawakubo también postula trabajar en tres tonos de negro, lo que nos recuerda que incluso en monocromo es más que solo una cosa” (Paul, S., 2017). El uso de este color en la indumentaria hace énfasis en su multidimensionalidad dando paso y realzando la importancia de la figura, forma, estructura o bien el cuerpo que toma y materializa a este color.

En motivos prácticos el negro representa la máxima expresión de el medio que lo lleva, en el caso de la indumentaria, los cortes, los volúmenes toman el rol protagonista al leer visualmente la composición de las capas de prendas que una persona puede usar, para Yohji Yamamoto era meramente una textura más que un color, no presentaba distracciones cromáticas. Esta misma cualidad hace que sea un facilitador en su lectura, por algo la ropa negra es tan popular, es algo que todo el mundo usa o por lo menos tiene una prenda negra en su closet, es versátil, elegante o discreta, es todo lo que cada color podría representar, alegría, tristeza, seriedad, sin duda es el más universal de todos los colores que la indumentaria puede usar.

## 2.5 NO SEASON

El panorama climático es cada día menos predecible e inestable, esto deja difusa la línea en la que las temporadas de moda se sustentan. Primavera/verano, Otoño/invierno son conceptos que apuntan a una predominancia de calor o frío, pero como se tocó anteriormente, los días en Santiago y en el mundo cuentan con fluctuaciones de alto contraste en las que las mañanas son heladas y las tardes calurosas por lo que no podemos realmente medir el día en una escala tradicional como lo hemos hecho durante mucho tiempo.

Diseñadores/marcas como Gosha Rubchinsky, Vetements ya han incorporado el concepto de NO-SEASON para plantear sus colecciones dejando cánones clásicos del mundo de la moda de lado como también el mezclar las colecciones masculinas y femeninas en algo genderless. (Nast, 2018)

Non-Seasonal o No-Season en caso de la indumentaria, hace referencia a algo que ocurre en el marco de un año en vez de un segmento de este. (NON-SEASONAL definition | Cambridge English Dictionary, s. f.). Pensar la ropa de forma que se pueda abarcar este espectro climático durante el día requiere cierta versatilidad, si temprano hace frío en la tarde hará calor, hay muchas formas de enfrentar este problema, “Aquí es donde entran en escena los tejidos naturales transpirables. Una camisa holgada de algodón 100%, un vestido de lino (que se fabrica a partir del lino) o una blusa de seda se sentirán más ligeros y permitirán que circule el aire, permitiendo así que el cuerpo haga su trabajo (...) Llevar ropa holgada que sea transpirable y pueda permitir la evaporación del sudor del cuerpo y la liberación del calor de la piel va a ser realmente fundamental”. (LaMotte, 2023).



↳ Youtube.com: (Victoria and Albert Museum, 2015) Dieter Rams – A brave new world of Product Design

## 2.6 DISEÑO ACCESIBLE

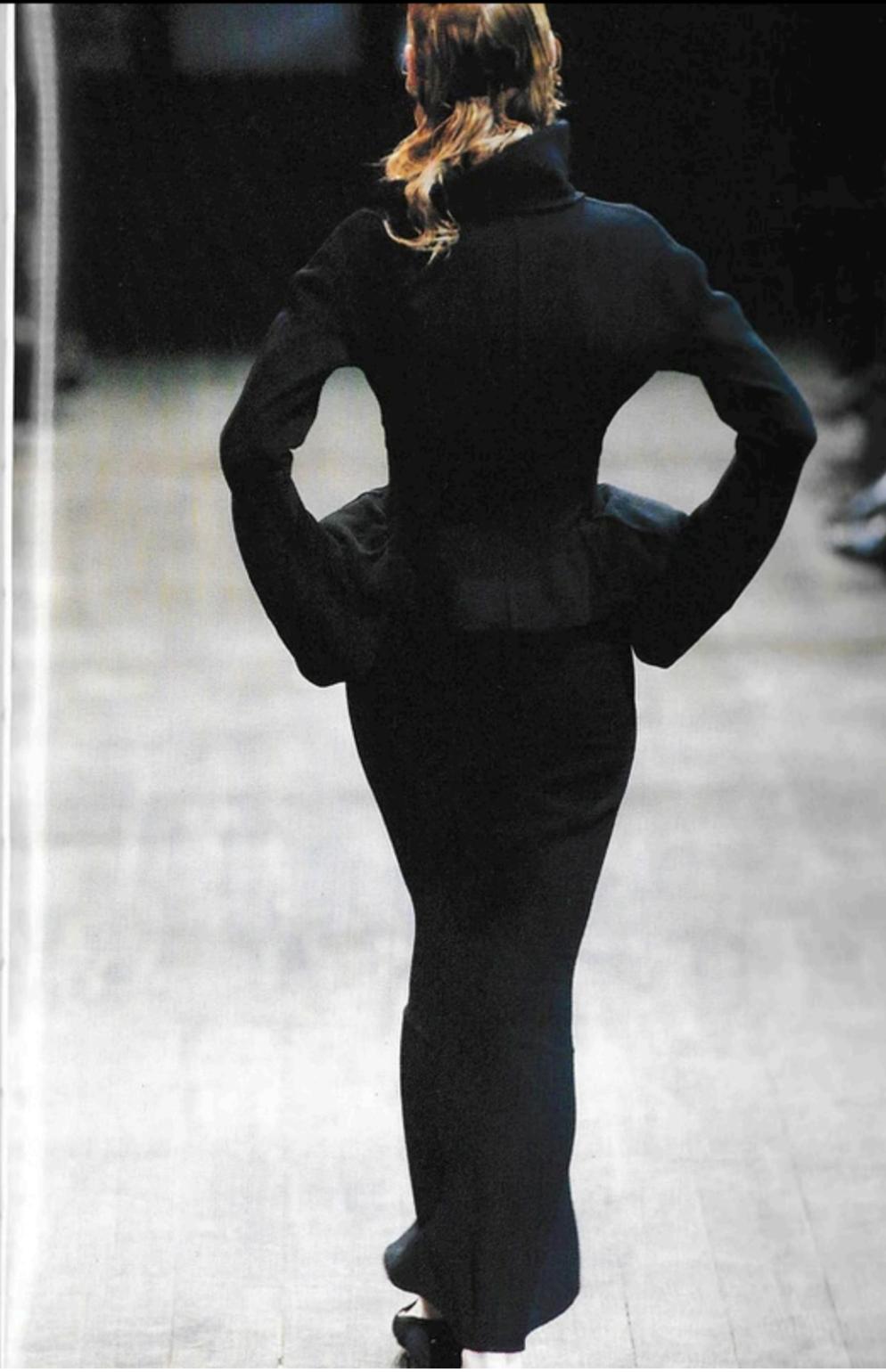
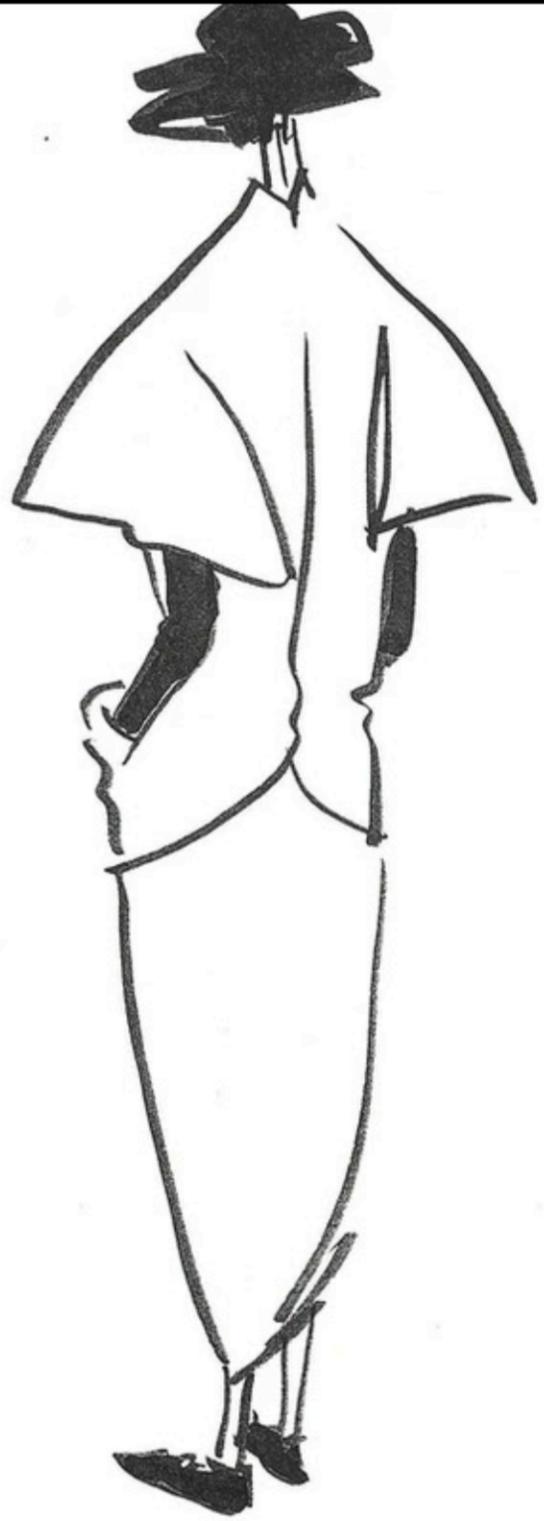
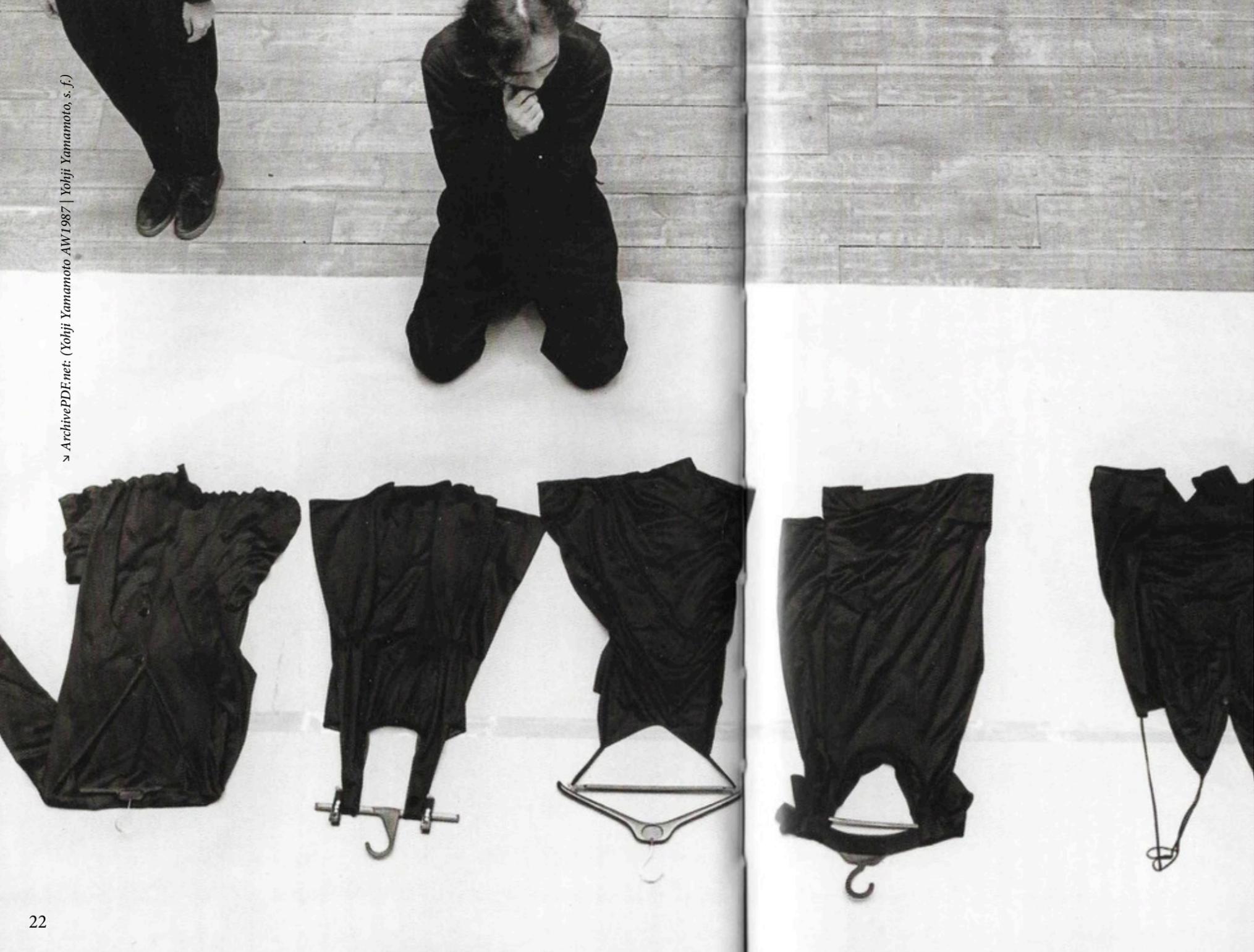
La Real Academia Española define accesibilidad como “condición que deben cumplir los entornos, productos y servicios para que sean comprensibles, utilizables y practicables por todos los ciudadanos, incluidas las personas con discapacidad” (RAE, s. f.). Los lenguajes sobre complicados, los precios elevados atentan en contra de lo que podríamos entender por accesible. Dieter Rams, reconocido diseñador industrial postula “10 principios para el buen diseño”, estos constan de parámetros para lograr de manera efectiva desarrollar un buen producto en todas sus dimensiones. La indumentaria no puede desprenderse del hecho que desarrolla productos de uso diario materiales y tangibles.

Por un lado, para que algo sea accesible debe ser comprensible, esto es que se pueda entender (ASALE & RAE, s. f.). Dieter Rams postula que el buen diseño debe ser entendible y el producto debe tener una estructura clara (Cees W. De Jong, 2021).

La accesibilidad en el diseño también debe ser comprendida en su utilización, para Dieter Rams la utilidad se satisface desde tres criterios: *el funcional, el psicológico y el estético*. Además, señala que la utilidad debe ser lo principal, y que todo aquello que estorbe será descartado. (Cees W. De Jong, 2021).

Para que el proyecto de diseño sea accesible debe ser practicable por todos los ciudadanos, este es otro de los principios de Dieter Rams, quién plantea que el buen diseño no debe ser obstructivo, esto en el marco de que los productos diseñados no son obras de arte u objetos meramente decorativos y que es necesario que dejen un espacio para la apropiación por parte del usuario (Cees W. De Jong, 2021).

Issey Miyake reflexiona acerca de su experiencia al desarrollar su icónica colección PLEATS PLEASE “Después de crear estas prendas de vestir, al fin sentía que empezaba a entender el sentido de la palabra «diseño». Ni costura ni moda, las prendas PLEATS PLEASE son «simplemente ropa». (...) Sin embargo, aunque sean productos, deben aportar libertad a quien las lleve. Es nuestro trabajo, como diseñadores.” (Kitamura, 2012)



## 2,7 ANTECEDENTES: LOCALES

↘ *Docena.net: (Agro Urbano - DOCENA, 2018)*



### DOCENA RECICLA

Docena se aproxima al supra reciclaje desde la transmedialidad a través de diseño, arte, activismo y comunidad. Cuentan con una tienda en Valparaíso y una plataforma de e-commerce donde venden sus piezas recicladas de indumentaria las cuales varían de kimonos a camisas, pantalones, tabaqueras, riñoneras, poleras y más, además de sus variados proyectos en otros medios docena tiene un enfoque artístico en torno al concepto del supra reciclaje.

### ECOCITEX

Si bien Ecocitex encuentra su relación con el mundo del reciclaje textil desde lo material y tienen como misión la reducción sustancial del desecho textil. Con productos como telas y rellenos, también se han aproximado al mundo del upcycling ofreciendo productos fabricados en base a denim reutilizado.



↘ *Ecocitex.com: (Tela Urdimbre de Algodón - Ecocitex, s.f.)*

↘ *instagram.com: (KYŌSEI (@kyosei\_cl) • Fotos y videos de Instagram, s.f.)*



### KYŌSEI

Marca de suprareciclaje chilena hecha por la diseñadora Belén Sábate, encuentra su modelo productivo en base a piezas únicas, con un ojo y enfoque minimalista y sobrio. Son piezas fabricadas en base a telas que facilitan su uso cotidiano a pesar de tener cortes y formas más voluminosas propias de su estilo.

### TELAS DEL FUTURO- JUANA DÍAZ

Juana Díaz, diseñadora de moda chilena, expuso por primera vez su proyecto “Telas del futuro” a lo que ella dice constituyen una nueva materia prima textil. De confección artesanal en base a desechos de producción de moda local.

El año 2010 ganó el premio por el desarrollo e la Bial iberoamericana de Diseño (BID10) en Madrid.



↘ *JuanaDíaz.cl: (TELAS DEL FUTURO | Juana Díaz, s.f.)*

↘ *instagram.com: (ConZeta (@conzeta\_upcy) • Fotos y videos de*



### CONZETA

ConZeta es una marca de ropa de piezas únicas recicladas a través del upcycling, sus proyectos constan de cápsulas y colecciones por temporada a través de propuestas editoriales y de producto con un balance entre lo experimental y piezas de indumentaria clásicas como faldas, tops y bolsos con una estética grunge/caótica apropiándose de la estética reciclada.

## 2,7 ANTECEDENTES: INTERNACIONALES

↳ [phoebeenglish.com](http://phoebeenglish.com): (TRS 439 BOXY TROUSERS — PHOEBE ENGLISH, s. f.)



### PHOEBE ENGLISH

Estudio de moda de alta costura inglés, en su proyecto *Inky Series* reciclan retazos de seda que luego tiñen con ingredientes naturales para generar prendas negras y elegantes en serie. Su lema “intentando una variedad de soluciones hacia sistemas de moda menos extractivos”.

### HEENAGRIMA

Marca de ropa con enfoque sustentable, su aporte consta de incorporar procesos de teñido naturales. Dentro de las varias técnicas textiles que exploran hacen uso de patchwork y quilt y en algunos casos quilt estilo Bojagi.



↳ [Heenagrma.com](http://Heenagrma.com): (Indradhanush Organza Shirt – Heenaagrma, s. f.)

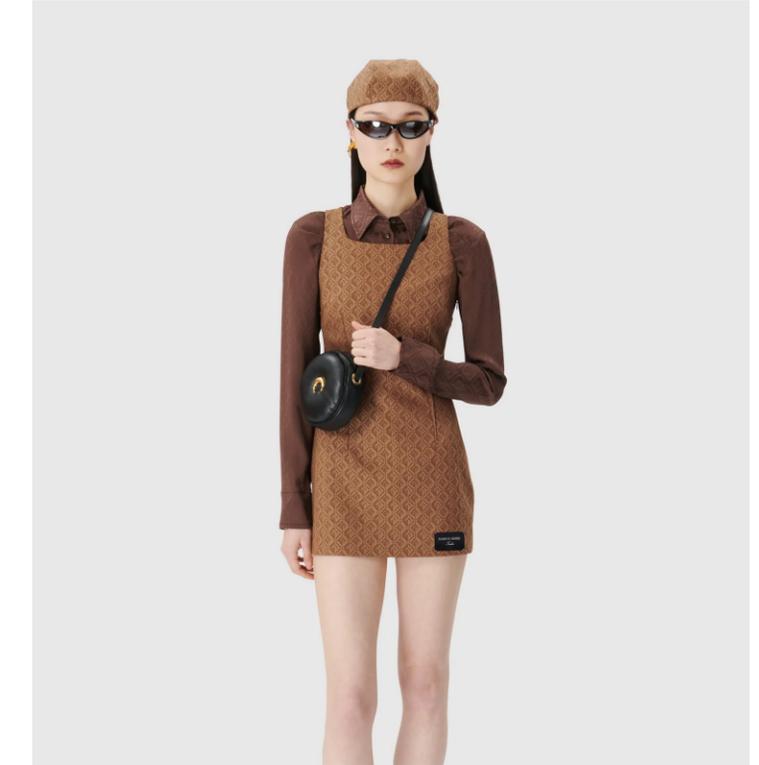
### CHRISTA DE CAROUGE

(1936 - 2018) “The lady in black” Fue una diseñadora de moda Suiza que a lo largo de su obra exploró la funcionalidad, volúmenes y telas en profundidad, así mismo lo que significa su construcción y uso en la vida cotidiana, en su obra *Habit-Habitat* (2000). En esta obra hace el nexo de como la ropa es otro cascarón más del habitar de nuestra construcción además de los edificios.



↳ [Pinterest.de](https://www.pinterest.de/pin/1000000000000000000/): Mode Suisse - Christa de Carouge - Photo by Simon Habegger (Pinterest, s. f.)

↳ [Marineserre.com](http://Marineserre.com): (Moon Diamant Satin Jacquard Shirt Blouse • Marine Serre, s. f.)



### MARINE SERRE

Marine Serre es una diseñadora y casa de moda en España que basa su modelo productivo en el upcycling en serie desde el high-fashion y la moda pret-a-porter presentando colecciones por temporada en instancias como fashion weeks y grandes eventos del mundo de la moda. Explora el suprareciclaje y re-inserción de materiales como toallas en artículos de alta costura como carteras y colecciones de indumentaria con un enfoque elegante y minimalista con un uso de color inteligente y cohesivo, la casa de moda cuenta con venta en serie de sus piezas en colecciones por temporada.

## 2,7 REFERENTES

↳ Getty.edu: Mario Giacomelli, *Young Priests* (1961-63)



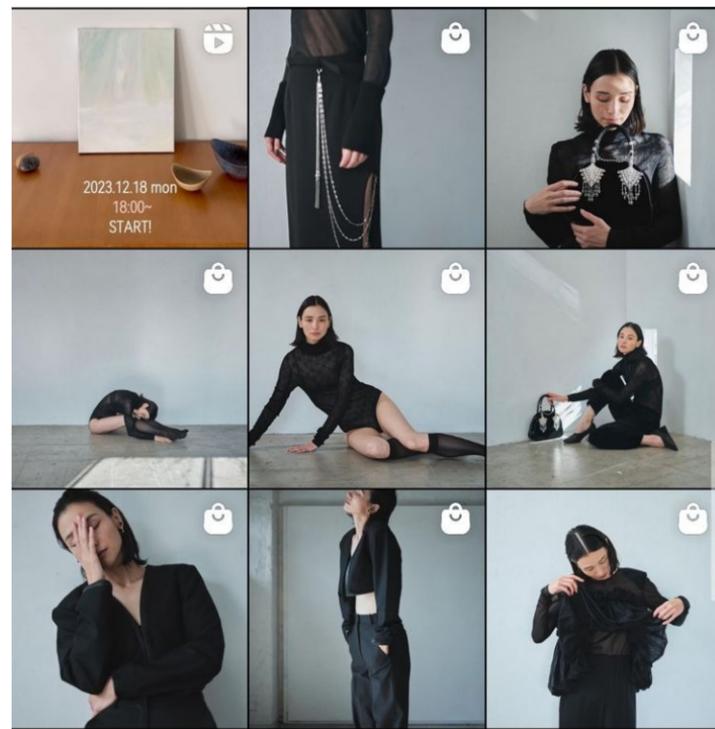
### MARIO GIACOMELLI

La fotografía de Giacomelli no solo destaca por su inteligente uso del contraste entre negros y blancos que no llegan a su matiz completo, en su fotografía de escenarios humanistas también se hace juego con escenas llenas de gente que crean una atmósfera viva que no solo retrata la esencia de las personas que fotografía (...)

*De la serie de fotografías: I HAVE NO HANDS THAT CARESS MY FACE, Giacomelli siempre buscó retratar escenas expresivas, en el caso de esta fotografía, fue tomada desde un techo y los pastores coreografiados para lograr este resultado.*

### NUMERO CLOSET

Numero CLOSET es la tienda online de la revista de moda internacional Numero TOKYO, su plataforma e-commerce y estética son excelentes representantes de la accesibilidad tratada en el marco teórico previamente. Como se configura su Instagram con la función de tienda con la web presentan los productos de forma minimalista y efectiva de lectura/compra.



↳ *instagram.com: (Numero CLOSET (@numerocloset) • Fotos y videos de Instagram, s. f.)*



↳ *ArchivePDF.net: (Yohji Yamamoto AW1987 | Yohji Yamamoto, s. f.)*

*El juego de la silueta que genera la prenda negra se acentúa en esta ilustración*

*Como se complementa la fotografía de estudio expresiva con una foto en contexto donde se puede apreciar la esencia que se quiere retratar resulta en una doble página rica en material contextual para el concepto de la colección de indumentaria*

### YOHJI YAMAMOTO

Legendario diseñador japonés, Yamamoto ha tenido desde siempre una afición con el uso del color negro en su obra, describe este como una textura más que un color y esto acentúa el juego de volúmenes y siluetas que podemos encontrar en sus piezas. También de la misma manera que Rei Kawakubo de Comme des carçons, buscaba y encontraba la belleza de sus colecciones en la asimetría en las formas de sus obras.



↳ *ArchivePDF.net: (Yohji Yamamoto AW1987 | Yohji Yamamoto, s. f.)*



PROYECTO

— 03

### 3.1 POSTUM

QUÉ

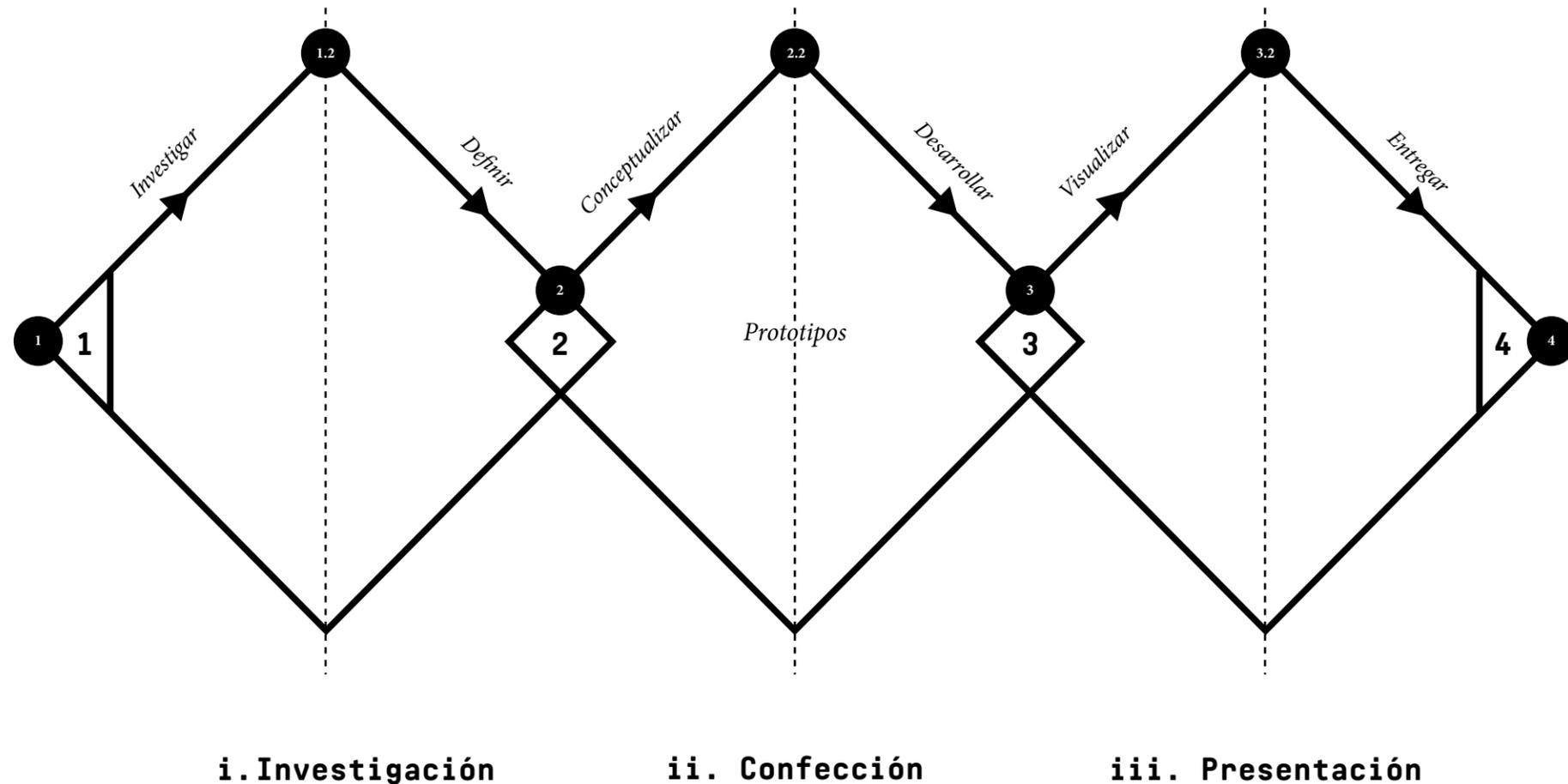
Colección de indumentaria que explora un imaginario del habitar urbano desde el supra reciclaje.

POR QUÉ

Existen prendas y material textil que debido a su estado no están en condición de mercado y pueden tener otra vida fuera de su reciclaje completo, en la reutilización estratégica a través de procesos de diseño minimalista aplicado en indumentaria dañada. Pensados de manera accesible ampliando las opciones sustentables en el mercado de la indumentaria nacional.

PARA QUÉ:

Desarrollar una primera colección y plantear nuevas formas de aproximar el supra reciclaje a la indumentaria nacional.



↘(2)Elaboración propia: Esquema triple diamante

### 3.2 METODOLOGÍA

El proyecto se desarrollará de forma lineal en base a la metodología Doble Diamante del Brittish Council of design (2004), esta metodología aborda el proyecto en 2 grandes fases desde la identificación de la problemática a la solución específica, divide estas dos fases en enfoques expansivos para la investigación e ideación y luego se acotan al analizar y prototipar. En el caso de la indumentaria si bien estas dos grandes fases sirven para materializar una problemática a una propuesta concreta, también está la dimensión de la cadena de distribución, como se menciona en Fashionology, una aproximación al estudio de la moda, “una perspectiva estructural y funcional de la moda debe incluir la producción, distribución y consumo de los bienes y servicios, los cuales están todos íntimamente relacionados” (Kawamura, 2005). Por esto se propone agregar un tercer diamante a la metodología propuesta por el Brittish Council (figura 2) la cual contempla el desarrollo del proyecto en base a la investigación y su posterior implementación.

#### I. INVESTIGACIÓN:

**1 Investigar:** Se identifica el problema y se realiza una revisión exhaustiva de literatura.

**1.2 Definir:** Se definen contextos de estudio, usuarios y se vinculan los conceptos clave.

Durante esta etapa se exploran y definen los aspectos a abordar para el proyecto para definir el problema o bien la oportunidad de diseño que se desarrollará en (2). Se definirán aspectos formales del contexto, encuestas a posibles usuarios y las posibilidades a disponer para dar base a la siguiente etapa.

#### II. CONFECCIÓN:

**2 Conceptualizar:** Se aplican interacciones en el contexto y exploran las posibilidades morfológicas y funcionales en base a los 9 principios propuestos.

**2.2 Desarrollar:** Se definen los conceptos y elementos claves para conformar la colección y se desarrollan muestras y moldajes finales para producción en serie. En la etapa de confección se desarrollan prototipos para testear aspectos funcionales y se toman decisiones estéticas y materiales para conformar cohesivamente la propuesta de colección.

#### III. PRESENTACIÓN:

**3.1 visualizar:** Se exploran las posibilidades visuales y mediales atinentes a los conceptos investigados para la presentación e implementación de la colección.

**3.2 entregar:** Se define la estructura y forma de presentación, los elementos a abordar y organización de la difusión y producción de la exhibición. Para la etapa final se engloba todo lo que rodea a la colección al momento de ser presentada a los usuarios, se planean elementos para la producción de su presentación y finalmente ejecución (4).

### 3.3 OBJETIVOS

# OBJETIVO GENERAL

Diseñar una colección de indumentaria desde el suprareciclaje, que proponga nuevas formas de vestir desde lo urbano y lo accesible con el fin de ampliar las opciones sustentables en el mercado de la moda local.

**1** Vestir de manera efectiva prendas funcionales que se adapten al contexto urbano.

IOV: Testeo de prototipos claves funcionales para demostrar la efectividad de los gestos funcionales urbanos.

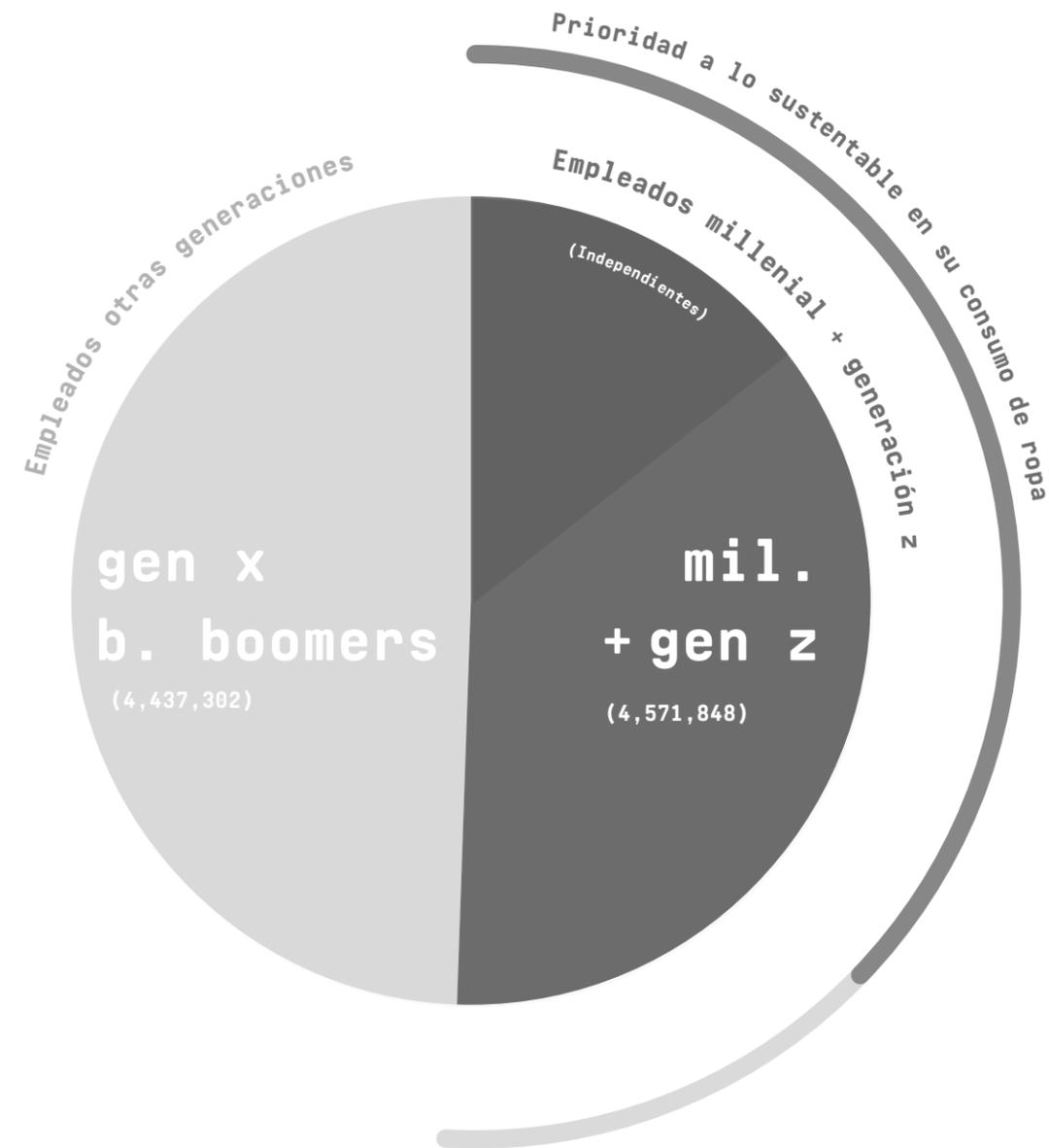
**2** Ampliar el imaginario visual que se tiene sobre el supra reciclaje a través de un estilo sobrio y minimalista.

IOV: Encuesta sobre concepciones del reciclaje textil y upcycling nacional.

**3** Incorporar procesos productivos sustentables a las piezas de la colección

IOV: Medición de impacto ambiental en la producción de las prendas.





↳ Latercera.com: (Montes, 2019)  
 LinkedIn.com: (Juan de los Ríos Zorrilla, 2023)

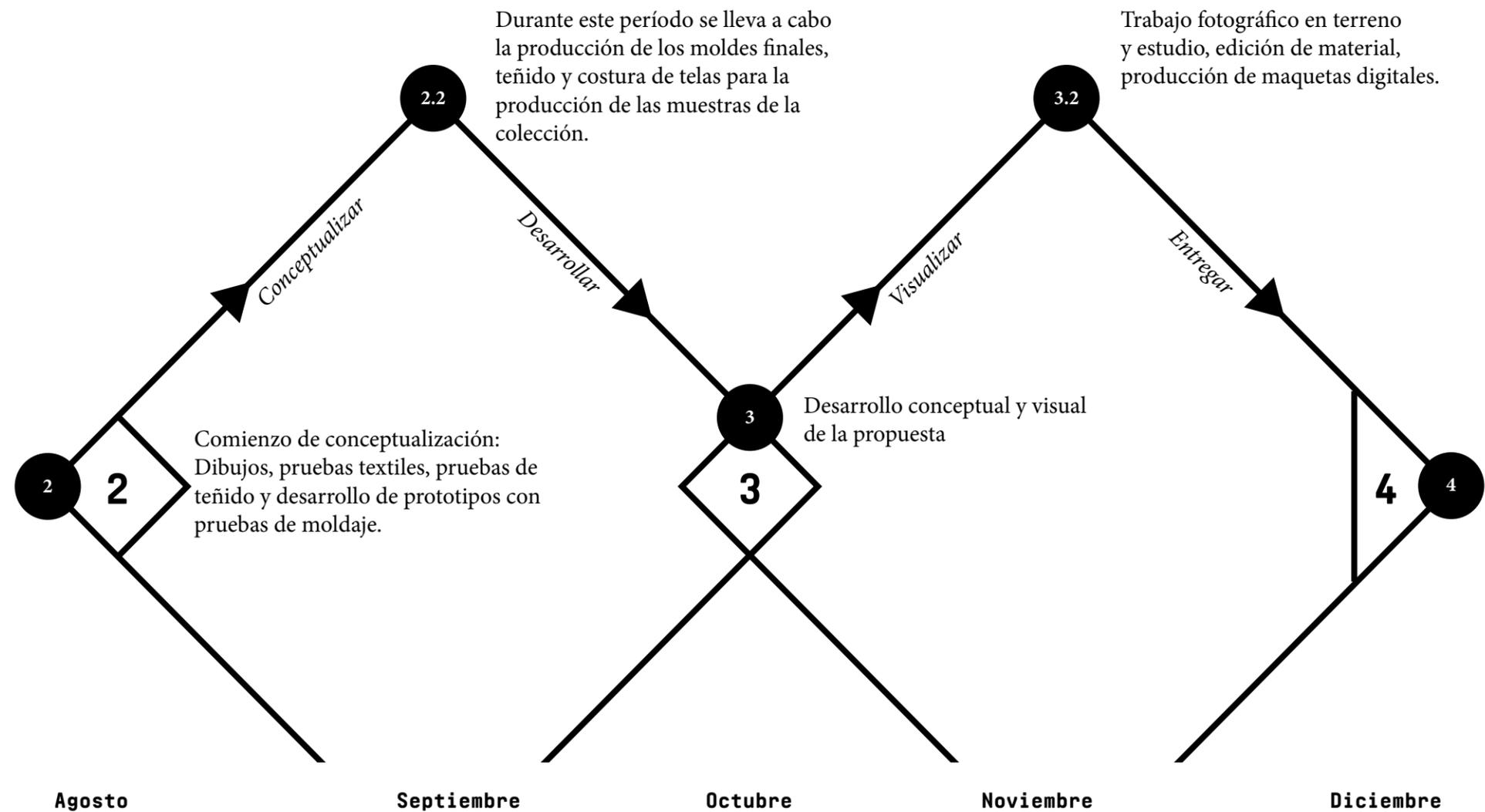
### 3.4 USUARIO

El usuario principal y caso de estudio son jóvenes millennial/ generación z de 23-35 años con interés en el mundo de la cultura de la indumentaria, que consume en eventos que promueven a la industria local. Son nativos digitales en su mayoría y consumen contenido a diario de distintos servicios en RRSS como Instagram. En el caso de la generación z un 75% afirma que la sostenibilidad era prioridad antes que la marca al momento de comprar ropa (...) Corresponden al espectro de clase media (de baja a alta) y conforman alrededor del 50% del mercado laboral actualmente, sus ingresos vienen de trabajos remotos de oficina o trabajos independientes (figura 2).

Son personas que consumen prendas básicas que se aproximan al vestir de manera más discreta, a través de lenguajes minimalistas y accesibles. Dentro de esto, la ropa negra es un producto común de consumo en el armario de este grupo de personas al ser fácil de incorporar en el vestir diario.

El alcance en RRSS del proyecto es variable abarcando interacción con 1000-1500 usuarios, sin embargo en eventos el número de participantes es más acotado, abarcando flujos de 10-20 personas.





### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PLAN // CALENDARIO

Como se mencionó previamente, la metodología de este proyecto se segmenta en tres partes principales con intervalos expansivos y de cierre. El primer segmento se desarrolló durante el proceso de seminario de título y durante el semestre de ejecución se efectuaran los dos siguientes segmentos: Confección, comprendiendo primero un período de conceptualización y experimentación para luego pasar a la materialización de la propuesta. Presentación, esto primero significa planificar estratégicamente el contenido y material para ser expuesto ya sea virtual o físicamente para pasar a la ejecución de dicho material.

#01



98 % Algodón - 2% Elastano

#02



90 % Algodón - 10% Elastano

#03



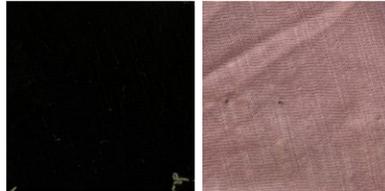
100 % Algodón

#04



55 % Algodón - 45% Poliester

#05



100% algodón

#06



100% algodón

#07



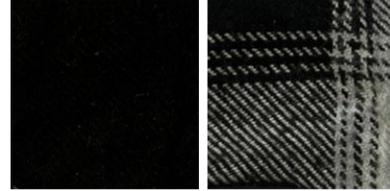
100% algodón

#08



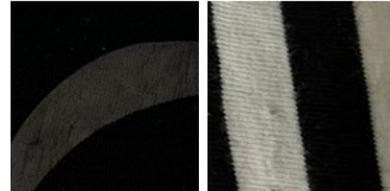
55 % Algodón - 45% Poliester

#09



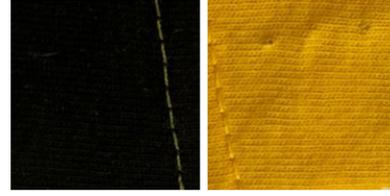
100% algodón

#10



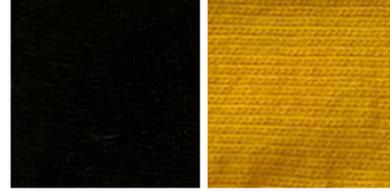
100% algodón

#11



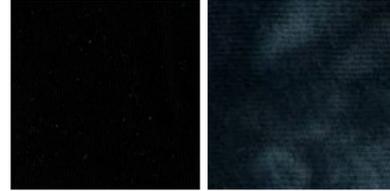
100% algodón

#12



55 % Algodón - 45% Poliester

#13



100% algodón

#14



100% algodón

#15



100% algodón

#16



55 % Algodón - 45% Poliester

#17



100% algodón

#18



100% rayón

#19



55 % lino - 45% algodón

#20



100% lino

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: MUESTRAS TEÑIDOS

Se desarrollaron 20 muestras en base a distintas telas, la exploración fue en base a composiciones y colores respectivamente, con distintos porcentajes de poliéster en algunos casos, se buscó predominantemente el uso de telas orgánicas como algodón, lino y rayón. Las telas usadas en su mayoría contaban con algún defecto ya fuera manchas permanentes, hoyos o costuras rotas.

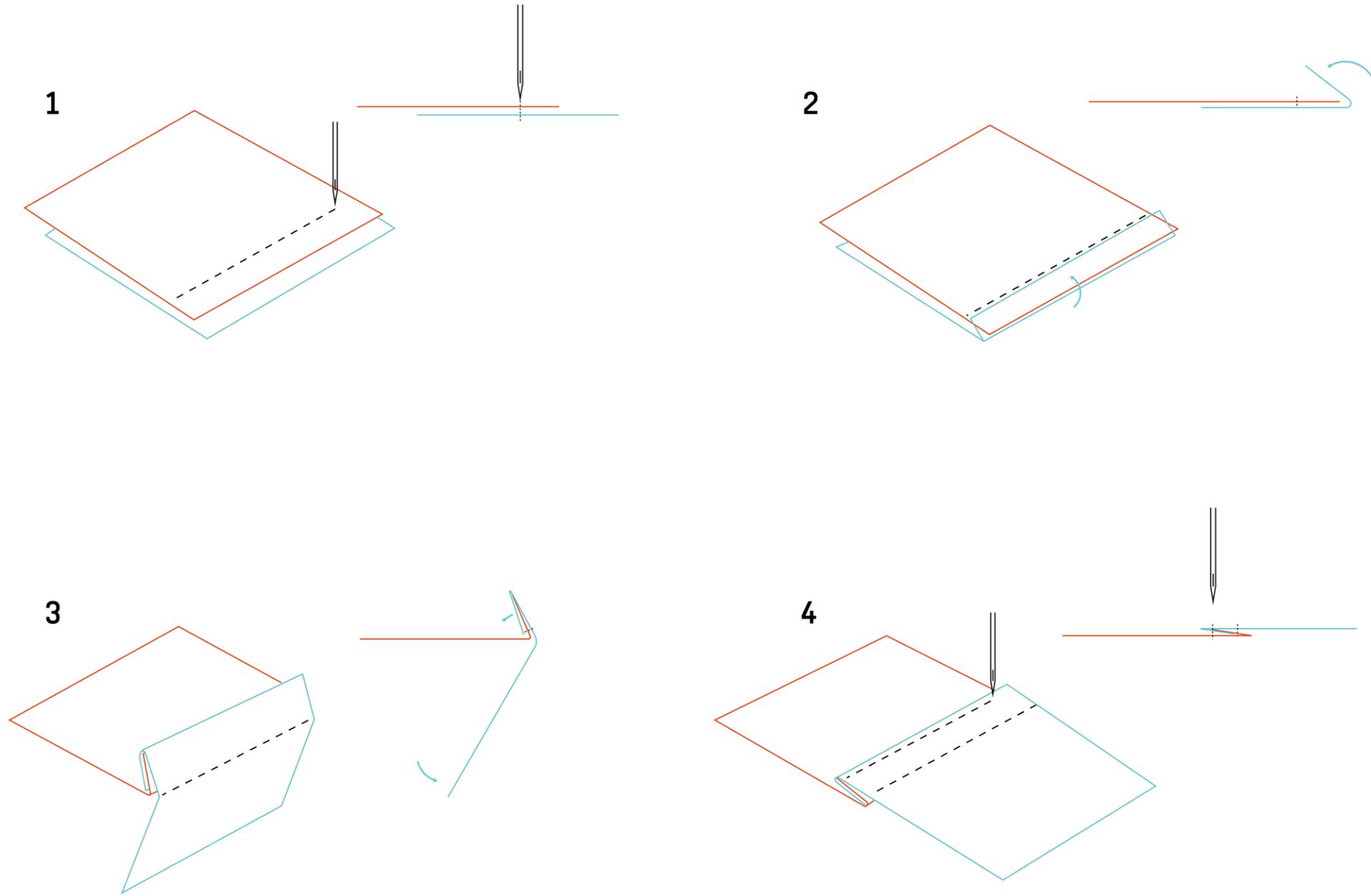
Las muestras fueron teñidas con anilinas Montblanc ya que se plantea la posibilidad de efectuar el servicio de teñido por kg que ofrecen en su misma tintorería.



» Fotografía propia: Primeras muestras de teñidos



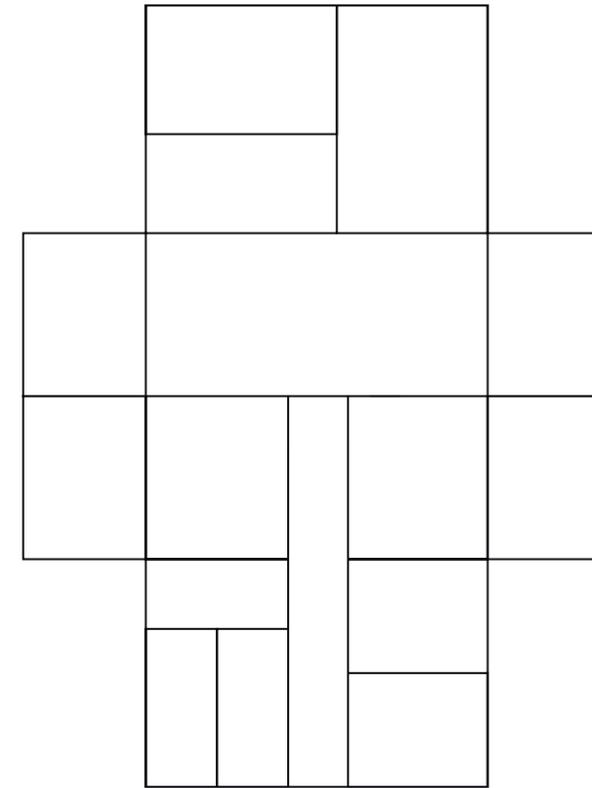
» Fotografía propia: Telas manchadas utilizadas



↳ Elaboración propia: guía para construcción / costura planos textiles

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: MUESTRAS TEXTILES

Para el desarrollo de los planos textiles se experimentaron distintas formas de procesar el material y la más efectiva fue una forma de patchwork coreano llamado *Bojagi* (Choi Yangsook, 2018), sin embargo por temas de eficiencia se omite el cálculo preciso de la medida del margen de costura propia de esta técnica. Y se hace una terminación tipo costura inglesa para agilizar el proceso, sin embargo la construcción de la tela es propia del *Bojagi*.



↳ Elaboración propia: guía para planos textiles



↳ Pinterest: Jogakbo/Bojagi/Pojagi Curtain



↳ Pinterest: Costura Inglesa



↳ Foto propia: Primera prueba de costura

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: 9 PRINCIPIOS SUPRARECICLAJE POSTUM

En base a la investigación que se realizó, se definieron 9 principios para el desarrollo de un proyecto de suprareciclaje. Estos sirven de modo de guía y eje para el desarrollo del proyecto.

#### 1. *sustentable*

debe ser sustentable entendido desde la materia prima al residuo generado en su reconfiguración y distribución.

#### 2. *propositivo*

toda la indumentaria debería proponer nuevas formas de vestir, así como la arquitectura explora la forma desde lo estético y funcional. Desde siluetas, colores a cortes la experimentación puede ser diversa, pero debe aportar al desarrollo del vestir.

#### 3. *cohesivo*

debe ser cohesivo en su totalidad, los elementos propuestos deben conversar un mismo lenguaje.

#### 4. *accesible*

debe ser accesible ya sea en el precio o en disponibilidad, pero sobre todo en su estructura, hoy en día el fast fashion explota el uso de básicos en una escala masivamente accesible por lo que la respuesta a esto no puede significar más involucramiento para el usuario ni lenguajes sobrecomplicados.

#### 5. *fundamentado*

debe ser fundamentado y contextualizado ya que el diseño sin intención no tiene esencia.

#### 6. *atemporal*

debe ser atemporal, no basarse en tendencias.

#### 7. *duradero*

debe ser duradero, esto entendido en una confección cuidadosa y rigurosa, tanto como ser pensado para su vida posterior en el reciclaje.

#### 8. *minimalista*

debe ser minimalista en tanto al trabajo e intervenció del contexto, los gestos deben ser los precisos y no complicar los elementos visuales y de uso.

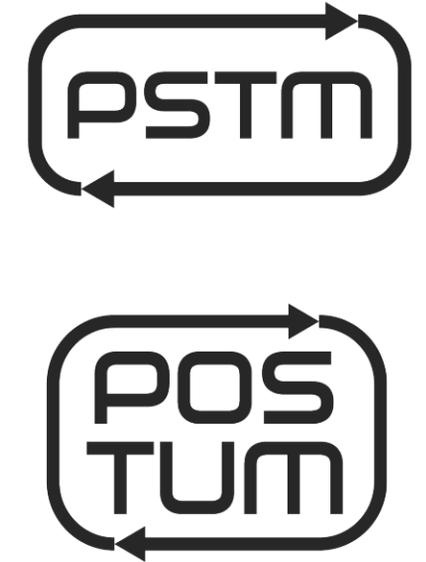
#### 9. *honesto*

debe ser honesto en su estructura y transparente en su producción, la escala puede ser variable en tanto a los elementos propuestos mientras estos sigan los principios anteriores.

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: APLICACIÓN DE MARCA

Se proponen 4 distintas visualizaciones y aplicaciones de logotipo, e isotipos incorporando elementos visuales haciendo alusión al reciclaje, manteniendo un lenguaje sobrio y elegante, usando de base la tipografía **EVOLVER EF** aprovechando su construcción geométrica y uniendo las partes desconectadas para lograr un resultado sencillo.

POSTUM  
PSTM



TT REALTIME ROUNDED  
TT= Karla

TÍTULO

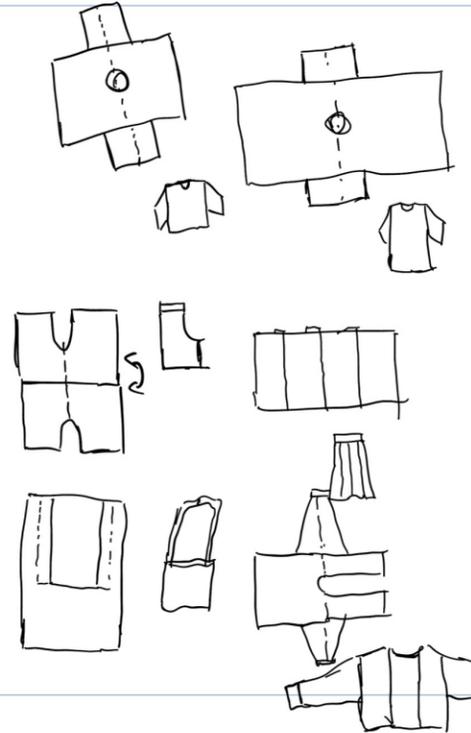
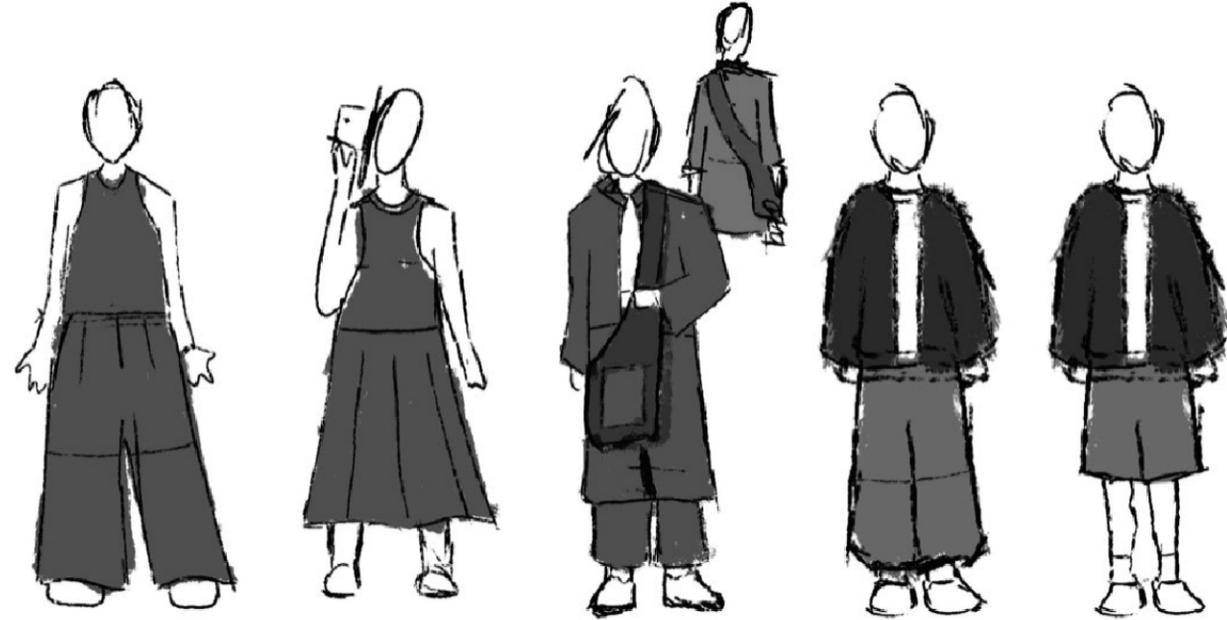
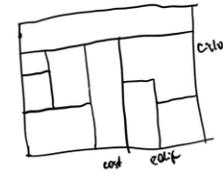
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna



skyline , trama urbana



foto - dibujo de ↑



### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PRIMEROS BOSQUEJOS

Los primeros dibujos realizados para la colección tenían la intención de incorporar los 9 principios en relación a piezas de indumentaria comunes en el contexto urbano y con referencia a elementos de lo urbano, como por ejemplo el skyline como referencia geométrica de construcción para los planos. Se estableció desarrollar 6 prendas que comprenden 3 bottom (falda, short y pantalón) y 3 top (polera, chaqueta y chaquetón).

Durante este período de experimentación se revisaron las opciones de moldajes *zero-waste*, utilizando cortes anchos y *loose-fit* para aportar estructura y respirabilidad.

Para el desarrollo de la colección se decidió finalmente abarcar 8 prendas de las cuales 7 lograron realizarse:

-Chaqueta

-Polera (x)

-Camisa

-Falda

-Pantalón

-Shorts

-Bolso

-Pañuelo

↳ Elaboración propia: primeros bosquejos colección



### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PROTOTIPOS

Para probar los cortes y volúmenes de las prendas se desarrollaron prototipos en algodón crudo para llegar a los moldes finales. Se probaron cisas, calces, elementos funcionales y también fueron usados como referencia más tarde para el trabajo con la costurera.

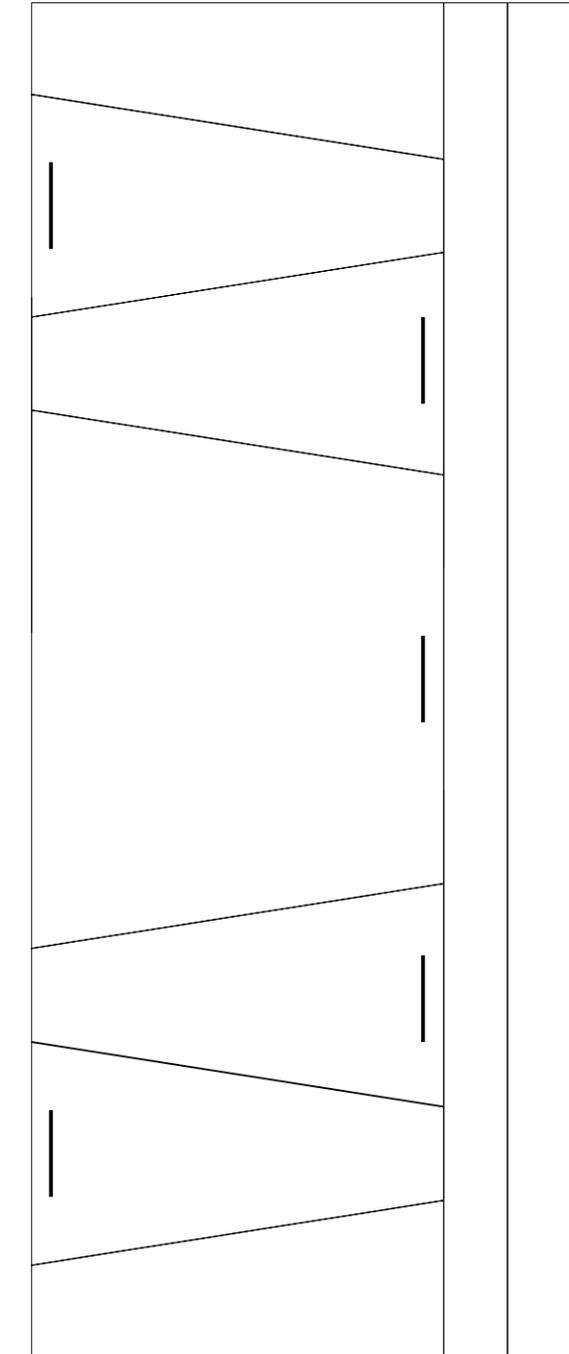
El diseño de los moldes fue desarrollado en Adobe Illustrator digitalmente. Y posteriormente fueron testeados en los prototipos físicos.



» *Elaboración propia: primeros bosquejos colección*

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PROTOTIPO FALDA

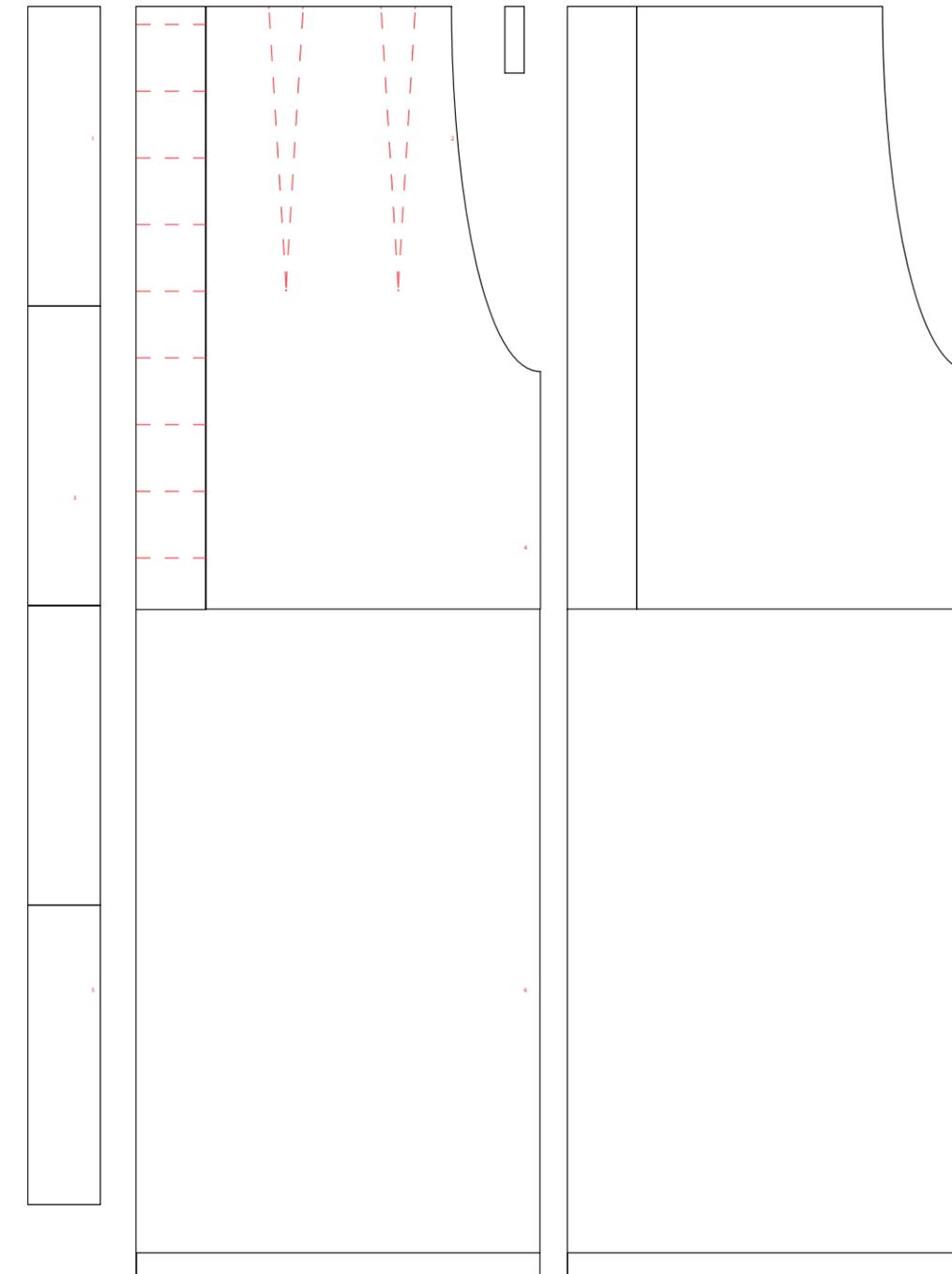
Con la falda se probó el uso de un moldaje más efectivo en el desperdicio usándose un rectángulo tipo *zero waste* para el corte de las piezas de la prenda. El prototipo original era en escala 1:10 y quedó en evidencia la falta de alargar 1 módulo más para generar más volumen y garantizar un cierre cómodo. Este margen generoso deja espacio para ajustar distintas tallas con botones a distintas distancias.





### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PANTALÓN

Para el pantalón se buscó encontrar un equilibrio entre la comodidad de un pantalón loose fit y sobriedad de un pantalón de vestir, así a pesar de mantener un ancho considerable en la pierna, este se regula y da forma con un leve elasticado en la cintura y 4 pinzas frontales, lo cual también da más espacio trasero. El diseño de esta prenda permite respirabilidad y cobertura al mismo tiempo lo que la hace muy versátil en su uso transversal a la temporada en la que se use, descartando fríos o calores extremos. Se plantea incluir presillas en la versión final para permitir el uso de cinturón y también simular más fielmente un pantalón de vestir clásico.



a.1



a.2



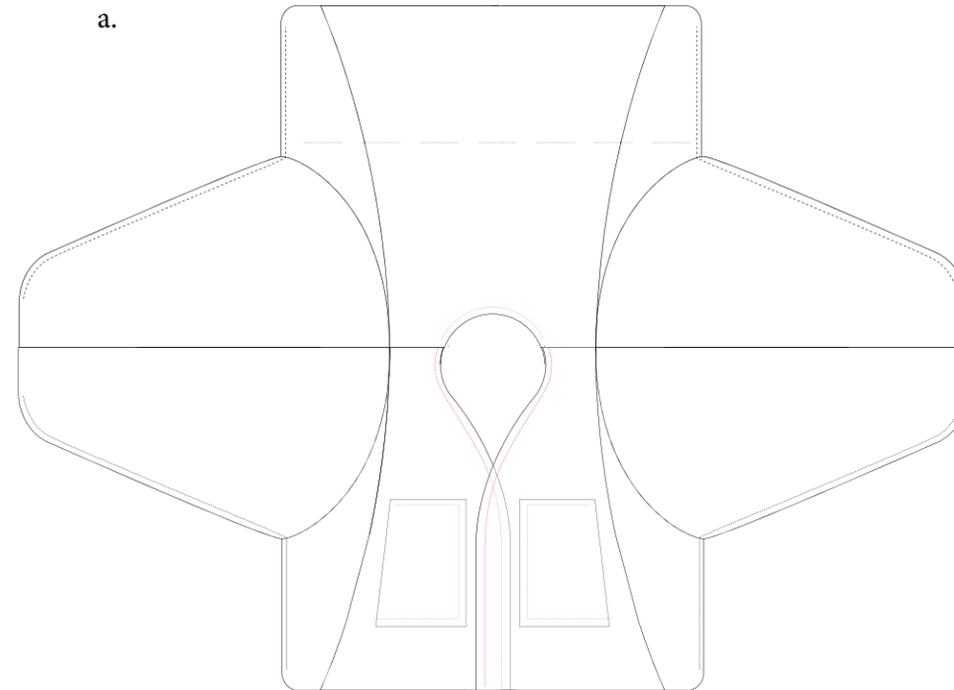
b.



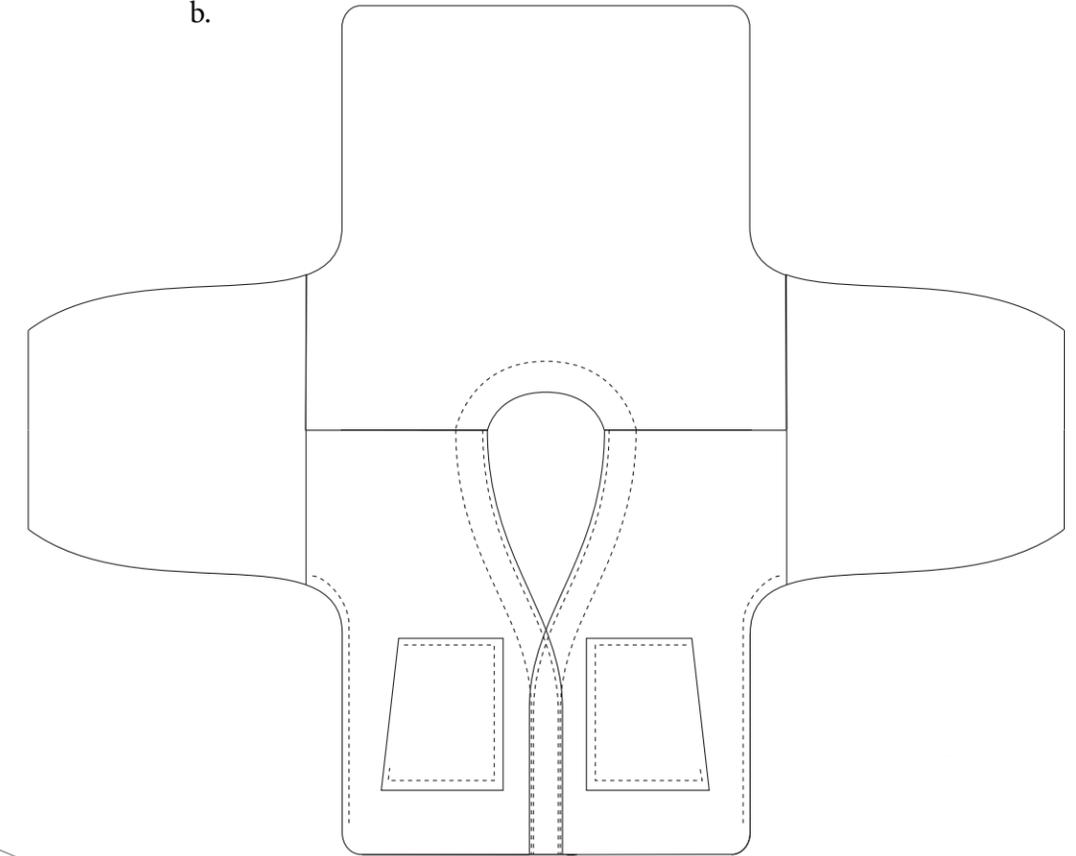
### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: CHAQUETA

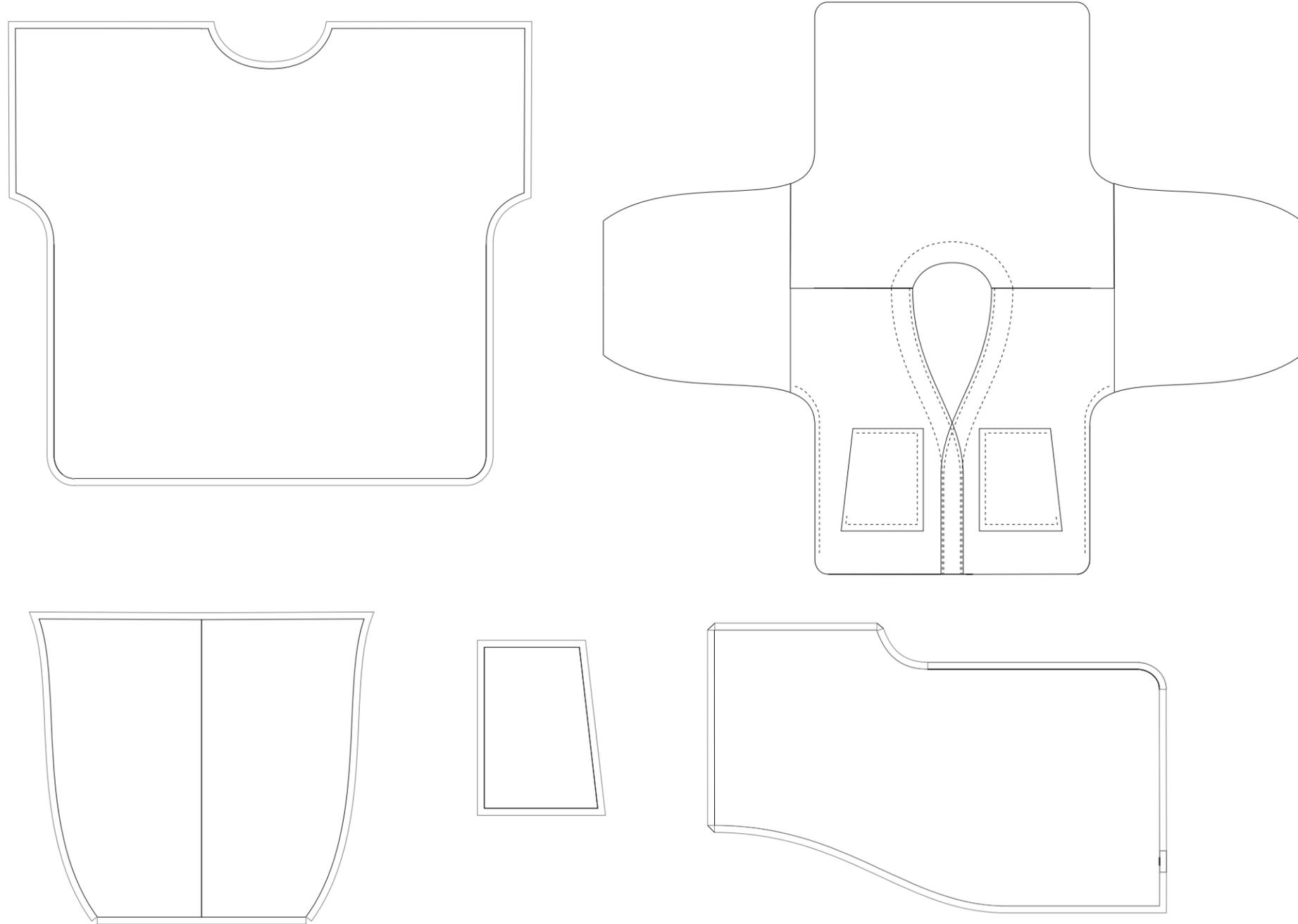
En tanto a la funcionalidad de las prendas, con la chaqueta se busca incorporar una correa interior para permitir su transporte colgada en el hombro o cruzada. En la primera iteración (a) se intentó incorporar un bolsillo trasero (a.2) para doblar y guardar la chaqueta para un transporte más limpio pero la masa de tela que se generaba con el ancho de la prenda era demasiado por lo que se descartó y optó a dar paso a el volumen que se genera con la caída de esta al colgar, además se re-ajustó la cisa para minimizar el exceso de tela acumulada al transportarla (b).

a.



b.





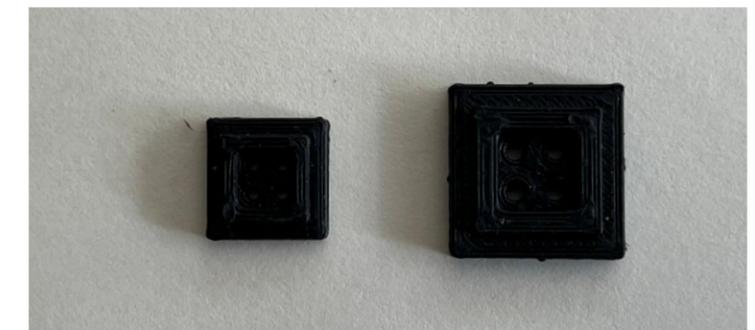
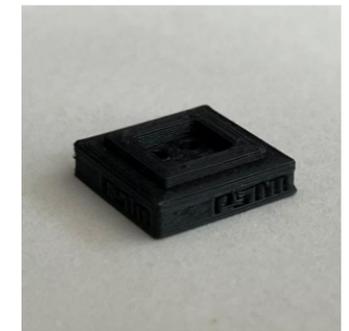
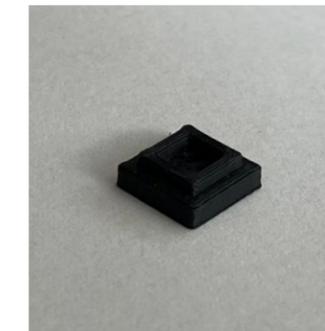
### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: MOLDES

En un principio se exploró la posibilidad de incorporar técnicas *zero-waste* en el diseño de los moldes, sin embargo, en el caso de prendas como la chaqueta, camisa y pantalón significaba sacrificar las siluetas y volúmenes más clásicos de la indumentaria. De todas maneras la forma de ensamble y corte de las prendas está planteado en función de las formas en las que se pueden disponer los planos textiles para minimizar el desecho textil al momento de cortar las piezas para la costura de las prendas. Este desecho sin embargo es inevitable y se organiza para luego ser dispuesto como materia de relleno textil o reciclado.

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: BOTONES

Para llegar a un resultado más cohesivo, reutilizar botones era un inconveniente, debido a que es prácticamente imposible encontrar una cantidad suficiente de botones iguales que además se inserten de manera coherente en la colección. Frente a este desafío se plantea la opción de usar otro tipo de material reciclado, el PLA reciclado en filamento para impresión 3D, así logrando uniformidad en el diseño de estos y escalabilidad para futuras producciones.

Se desarrollaron dos tamaños de botones: uno pequeño, para la falda y la camisa y uno grande para la chaqueta. Debido a la tolerancia de la extrusora, en el botón grande se pudo incluir detalle de aplicación del logo en los costados mientras que en el pequeño se mantuvo simple. Si bien se puede apreciar la textura de la extrusora, se decide mantenerlo como decisión estética al evidenciar el proceso de la construcción de esta pieza.





#10



#11

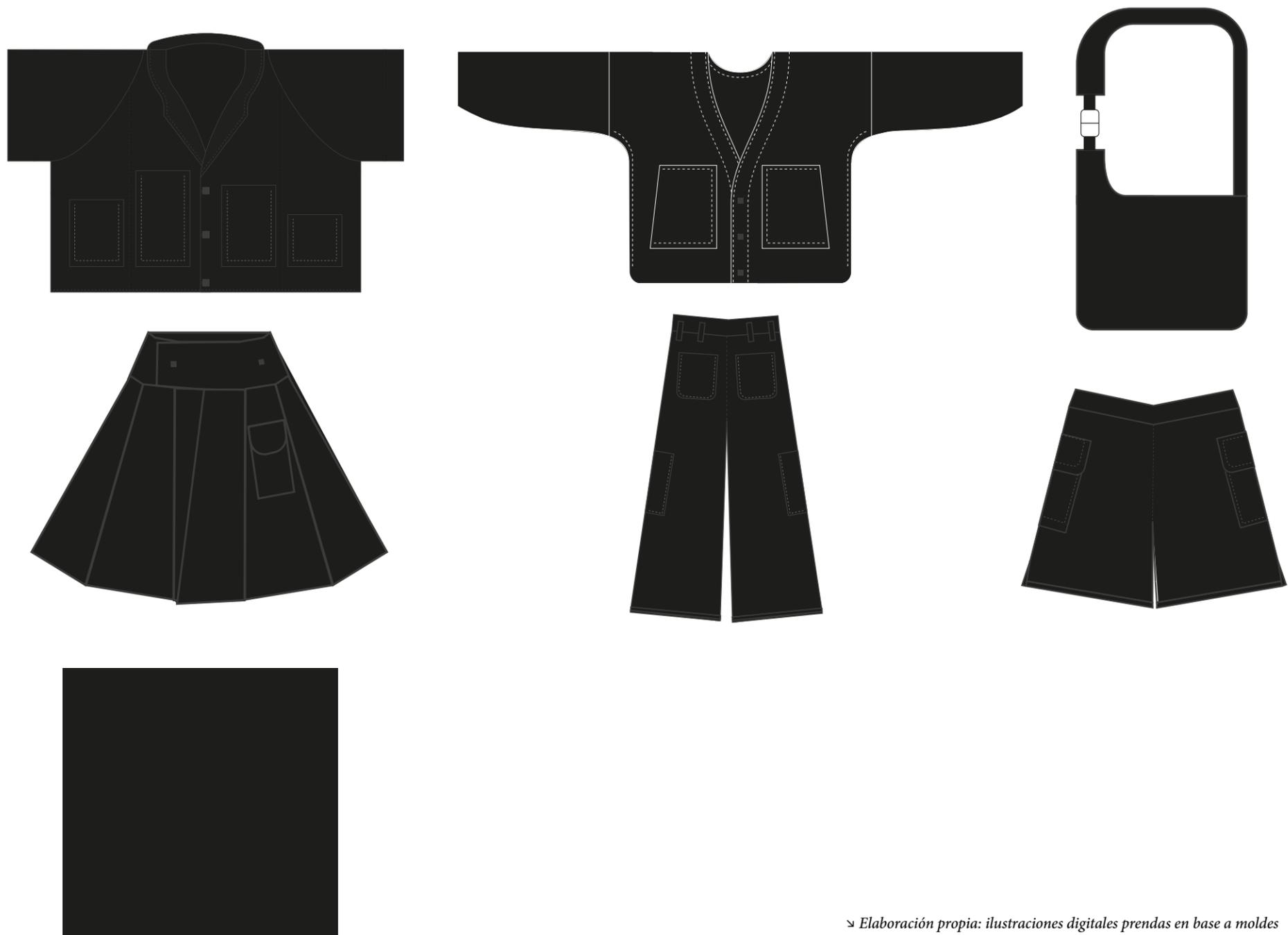


#16

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PRIMERA PRUEBA

Como primera prueba se confeccionó con algodón de punto elástico tipo polera un primer plano, sin embargo al ser elasticada la tela, la costura de los planos se dificultó bastante. Abordarlo y agregar más pasos significaría más costo en tanto a tiempo y recursos por lo que se decidió descartar estas telas de la producción y por ende también se restó de la colección la polera. El molde de esta polera buscaba aprovechar al máximo la tela y con la forma del plano era una forma de *zero-waste*.



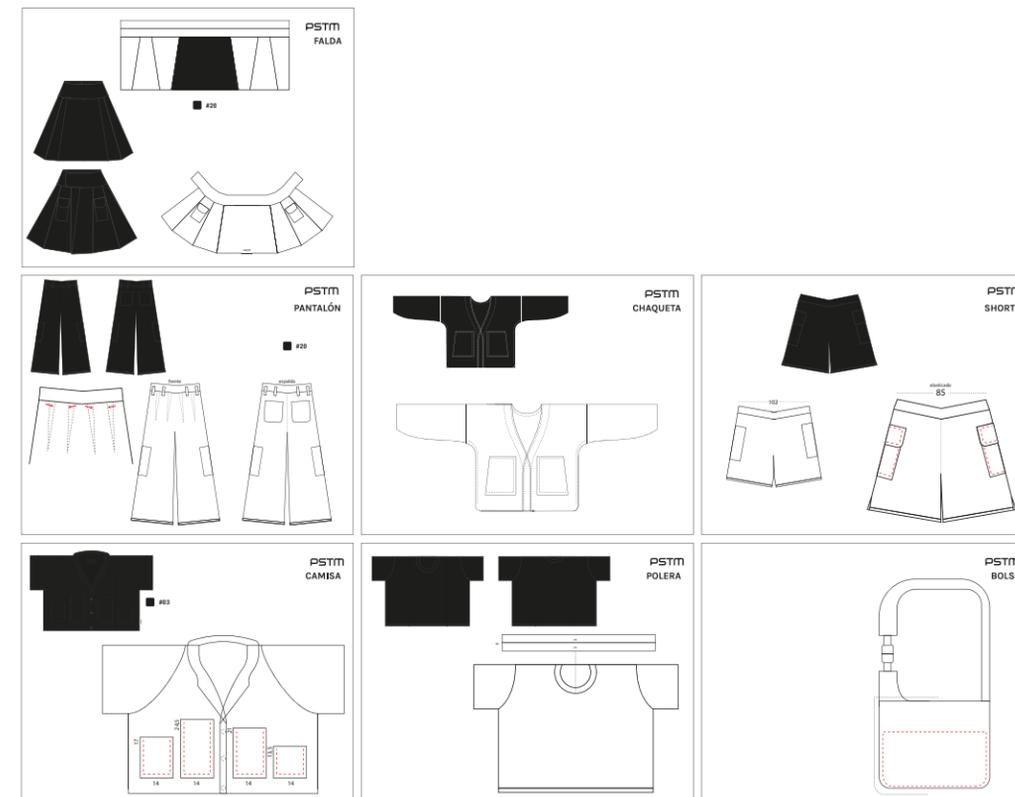


» Elaboración propia: ilustraciones digitales prendas en base a moldes

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: COSTURERA

El trabajo con Marcela Rosales constó del desarrollo de 5 de las 7 prendas de la colección exceptuando el pañuelo y el bolso, se hicieron fichas complementarias de referencia de la mano de los prototipos y moldes, el trabajo fue desarrollado en un transcurso de 3 semanas durante Noviembre.

En base a las primera piezas desarrolladas (pantalón, short y camisa) se estableció el flujo de trabajo que mantendríamos para el desarrollo de la colección, abarcando marcos semanales en los cuales dependiendo del nivel de complejidad de las prendas a trabajar.

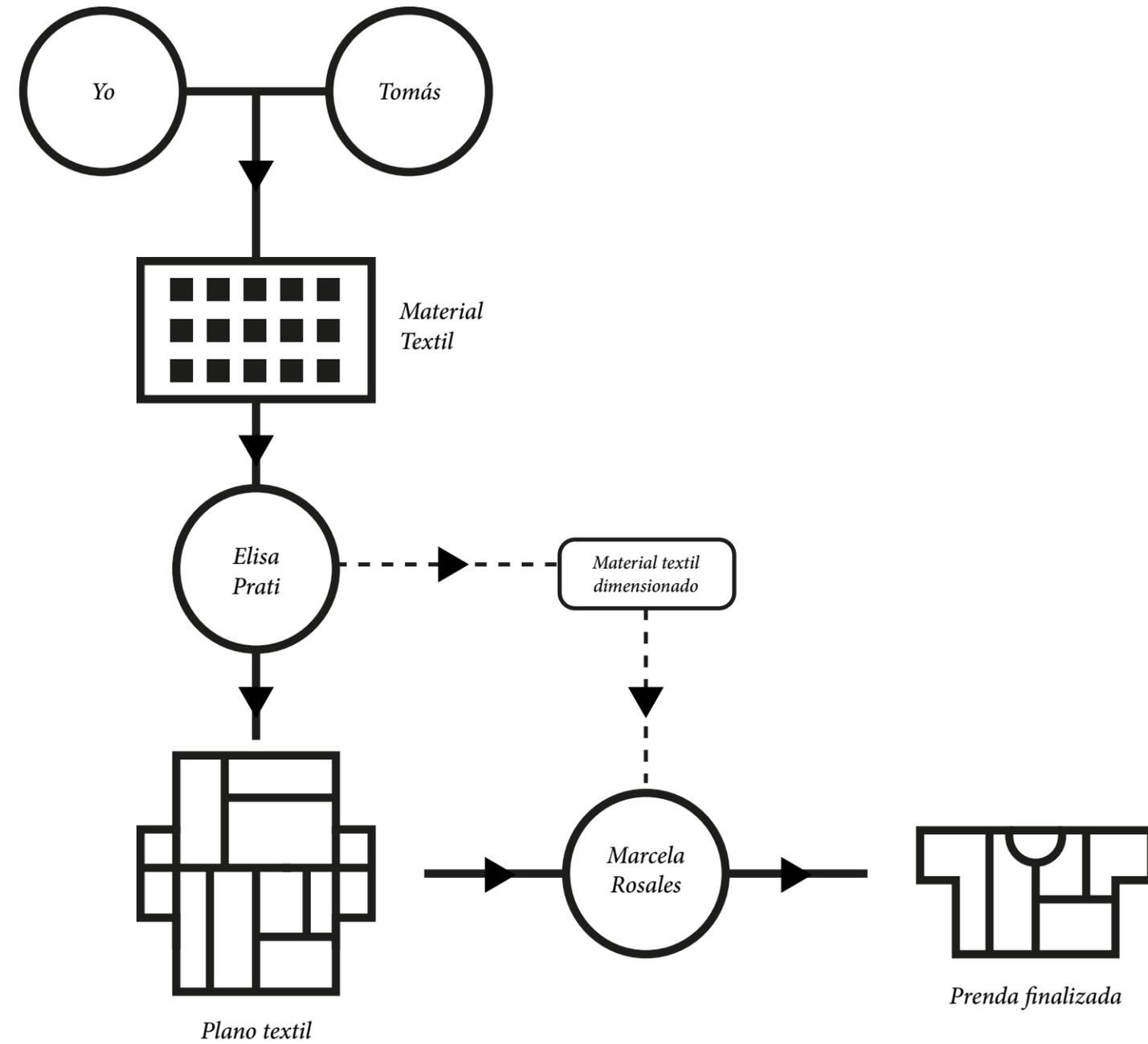


### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PROCESO PLANOS

Para el trabajo de las prendas durante el proyecto los planos textiles se desarrollaron junto a Elisa Prati y luego Marcela los efectuaba en la costura de las prendas. Una vez realizada la selección del material textil y su categorización se tiñeron las telas para luego ser diseñado y procesado el plano.

El proceso de planos no se aplicó a todas las prendas desarrolladas en esta colección, debido a que habían materiales que permitían mayor superficie para aprovechar el textil disponible sin mayor intervención.

» Elaboración propia: Esquema flujo producción en base a planos textiles.





1. Camisa Trama



2. Chaqueta colgable



3. Bolso ajustable



4. Falda 3 tallas



5. Pantalón elasticado con pinza ligero



6. Shorts cargo ligeros



7. Pañuelo

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PRODUCTOS

El desarrollo de la colección constó de muchos pasos e imprevistos pero en base a estos acontecimientos se pudo establecer un flujo organizado y eficiente de producción. Los resultados finales son satisfactorios en tanto a calidad pero para llegar a ser vendidos en *standard* de mercado hace falta incluir elementos como etiquetas y distintas formas de incluir información de marca, tallaje, materiales y cuidados.



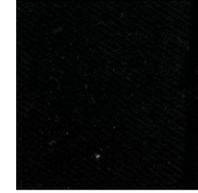
#03

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: CAMISA

Con la camisa se buscó un diseño más propositivo en línea con la propuesta urbana, de la mano de conceptos como la trama urbana se buscó incluirlo en la forma de los bolsillos, si bien es una forma sintética y simplificada de representar edificios se buscó la incorporación en un lenguaje simple que no estorbara mucho en la lectura visual de la prenda y fuera coherente con las decisiones estilísticas de las otras piezas de la colección.

La composición material es de 100% algodón, hecho en base de una sábana manchada, en esta prenda ya que la sábana era un plano grande de tela, no se aplicó la técnica de costura de los planos desarrollada.

(a)



#02

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: CHAQUETA

Esta pieza busca responder a lo funcional en el entorno urbano de la mano de la correa interior, la cual permite el transporte de la chaqueta al colgarse. La interacción de la chaqueta puesta a colgada era bastante natural ya que la cinta colgante está cosida desde el extremo superior derecho (a), por donde sale el brazo de la manga.

La composición material de esta prenda es de 100% algodón, hecho en base de un plano textil de pantalones de mezclilla, las costuras de la técnica en esta tela levemente más gruesa aportan a la integridad estructural de la prenda, haciéndola una chaqueta resistente y ligera al mismo tiempo.

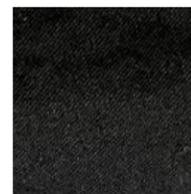




### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: BOLSO

Buscando la comodidad y libertad de uso, este bolso pensado para llevar computadores portátiles de hasta 15 pulgadas y cuenta con una correa ajustable para su uso a preferencia del usuario. Se forró interiormente con tela sintética del interior de una chaqueta formal con el exterior deteriorado para aportar resistencia y comodidad en su uso.

La composición material del bolso consta de 4 elementos, el plano textil en base a algodón de pantalones, una correa ajustable de un banano viejo con el cierre malo y hoyos, un cierre de un polerón gastado y el forro interior de tela sintética. Debido a una mayor cantidad de elementos, esta es una de las piezas que requieren mayor involucramiento en producción para realizarse.



#17

a.



#20



### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: FALDA

Se corrigieron las observaciones realizadas en la etapa de prototipos y se alargó dos módulos más, esto permitió un margen más generoso para terminar de cubrir al cerrarse, se plantea la posibilidad de agregar más botones para cubrir 3 tallas distintas de cierre (a), sin embargo se abarcó solo una para el desarrollo de esta primera muestra.

La composición material es de 55% Lino 45% Rayón, se omitió la técnica de plano ya que se hizo en base a una cortina vieja de lino y se aplicó el mismo criterio que en la camisa. De esta manera queda una falda midi ligera.





### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PANTALÓN

Se agregaron las presillas mencionadas en la etapa de prototipado y agregaron bolsillos laterales y traseros, se ajustó levemente el elasticado para dar soporte y generar un volumen uniforme desde la cintura con una caída a un pantalón ancho y respirable.

La composición material y criterios aplicados son los mismos que la falda por lo que esta también es una prenda ligera y suave.



#20

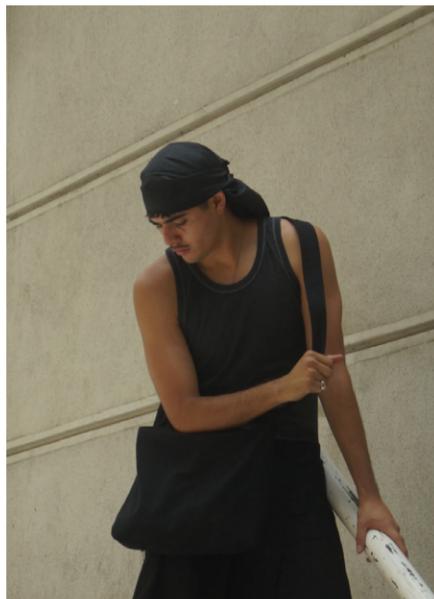
#20



### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: SHORT

El molde del short fue hecho en base al pantalón, omitiendo las pinzas frontales, se resta esa medida con el elasticado, ajustando la medida de la cintura. Se incluyen dos bolsillos laterales.

La composición material responde a los mismos criterios que las dos prendas anteriores. Este al ser una versión más simple del pantalón forma parte de los productos más accesibles en terminos económicos.



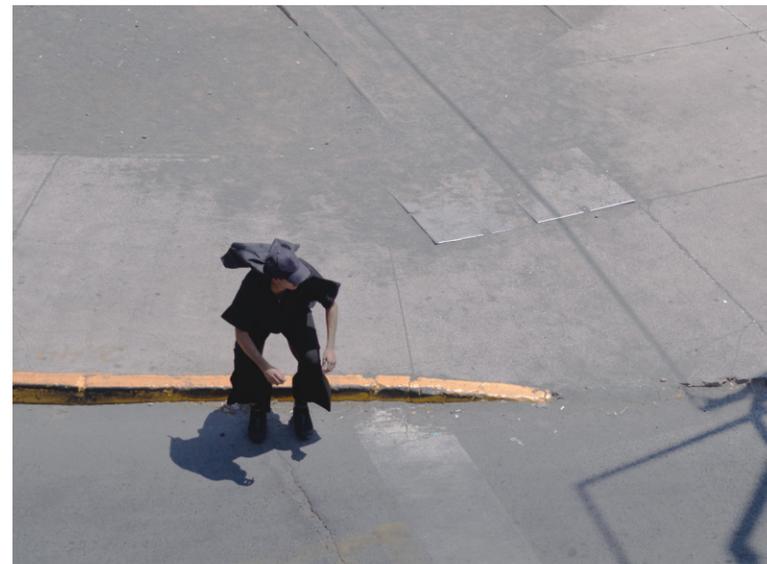
#15

### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: PAÑUELO

Esta pieza se plantea como un accesorio el cual cumple dos funciones: generar volúmen en la silueta y cubrir, ya sea para tapar luz, cubrir del viento o simplemente usarse como complemento estético al momento de vestir.

De 77 x 77 cm, su composición material es 100% algodón de cobre almohadas de trama de hilaje alta por lo que es suave y levemente más brillante, al ser un cuadrado, se hace un plano específico desde el cual resulta en el producto final, debido a esta simpleza es el producto de mayor accesibilidad económica en su producción y venta.





### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: FOTOS CALLE

Se hizo un recorrido en diferentes lugares en los alrededores de la estación de metro Tobalaba a Los Leones, se buscó una variedad de ángulos y texturas para dar una riqueza de contextualización en el entorno urbano para acompañar y ambientar las prendas. De la mano de Tomás y Francesca, ambos egresado y estudiante de teatro respectivamente buscaron un equilibrio entre poses editoriales y actuar situaciones hipotéticas para dar más contexto a la esencia de la fotografía. Se emplearon técnicas parecidas a las fotos de giacomelli desde altura para dar esta sensación de un ángulo omnisciente más cinemático para la fotografía y así retratar el momento urbano de forma escénica.

Se aprovechó también la instancia para el testeo de las prendas en contexto simulando situaciones cotidianas se evaluó





### 3.5 PROCESO DE DISEÑO: FOTOS ESTUDIO

Las fotografías fueron tomadas en el estudio de Welove Models, agencia de modelaje a la cual pertenecen Martín y Marena, quienes modelaron estas fotos. El *acting* (el papel que actuaban los modelos iba de la mano de situaciones cotidianas de la ciudad y sensaciones como el cansancio, el apuro, el descanso esto en sus expresiones y disposición.

Se rescata el tratamiento de imagen con el que Giacomelli experimentaba y aplican los colores de la marca para la colección en estos collage de distintas situaciones simulando el flujo de diferentes personas en las calles.









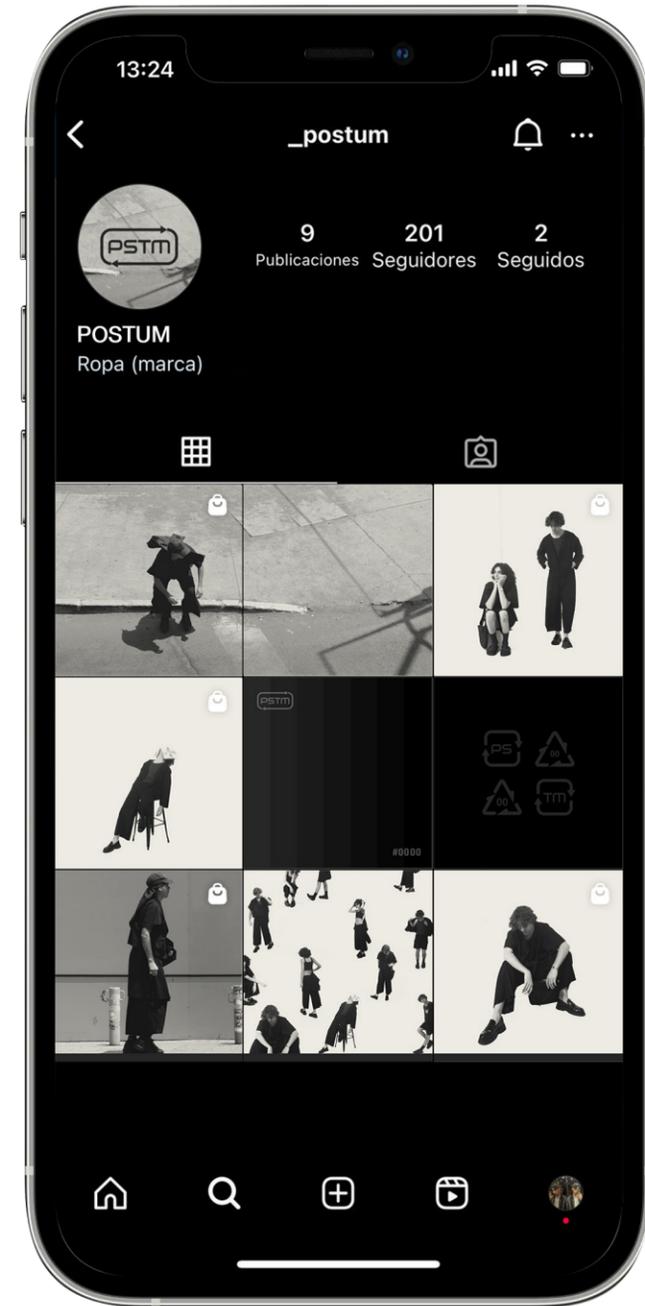












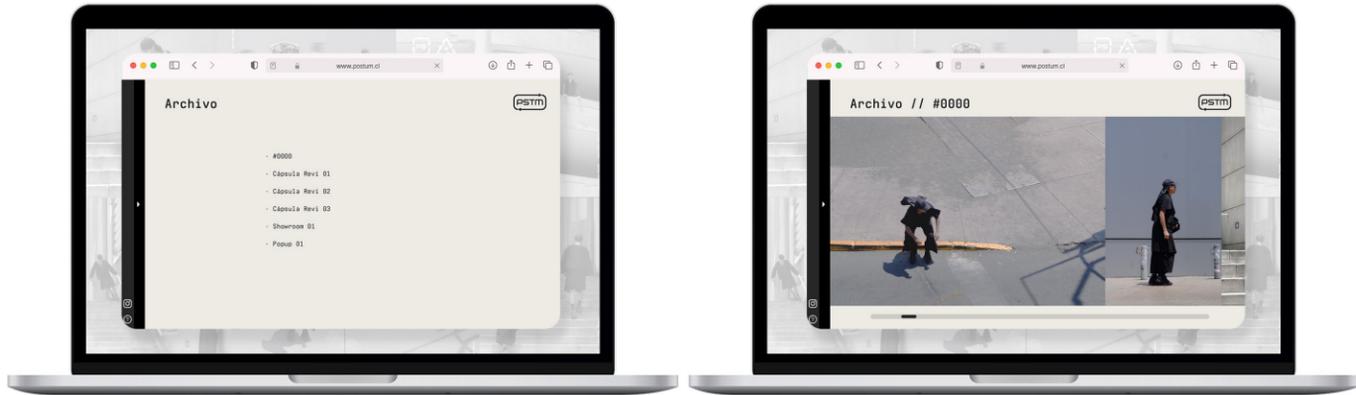
### 3.6 CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN: DIGITAL

El participar en espacios virtuales es fundamental en la sociedad actual para poder plantear un proyecto de indumentaria, esto implica presencia en RRSS la cual es necesaria por dos motivos: exposición y flujo. Instagram, es la red s. Así de la mano de esto es necesario contar con una plataforma web tipo e-commerce para su venta y puesta en vitrina virtual, esto con Instagram, como plataforma principal y clave se complementa en poder participar del marketplace de Instagram lo cual hace más accesible e intuitivo el reconocer el producto y pensar en la compra.

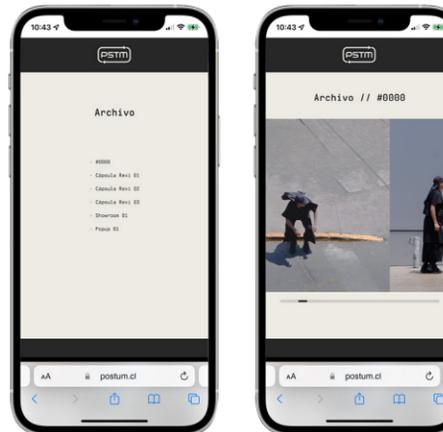
“Entre las principales y más destacadas conclusiones, en relación al uso de plataformas digitales, Cadem establece que tanto la Generación Z como los Millennials prefieren Instagram” («La Tercera | Generación Z», 2022).



↳ Mockup página web: Responsive



↳ Mockup página web: Desktop (Landing, pestaña productos, archivo menú, archivo galería)



### 3.6 CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN: WEB

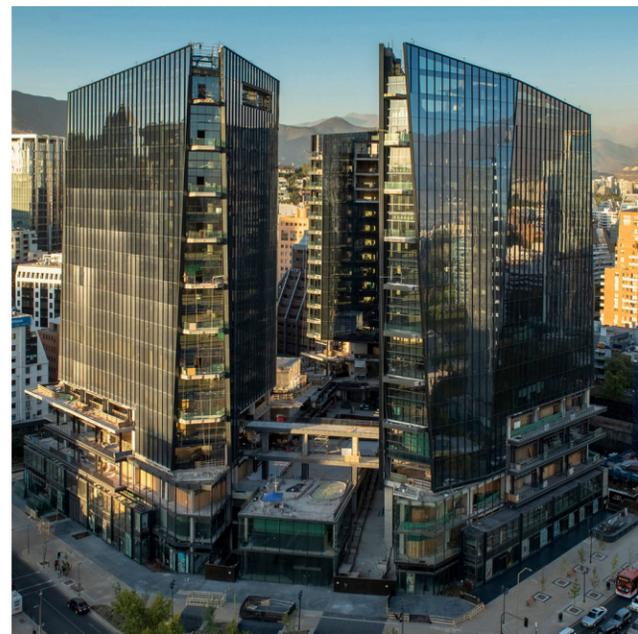
La página web es una de las plataformas más importantes para la venta en espacios virtuales. La idea de esta es que al igual que la ropa mantenga la simpleza y los gestos indicados para no sobrecomplicar la experiencia de compra de ropa del usuario. Se incluyen distintas categorías entre las colecciones o bien el tipo de prenda que se busca.

Además, a modo de registro y exposición se plantea el incluir una sección de archivo para guardar y segmentar los registros fotográficos o audiovisuales de cada capsula o colección que se haga como marca.

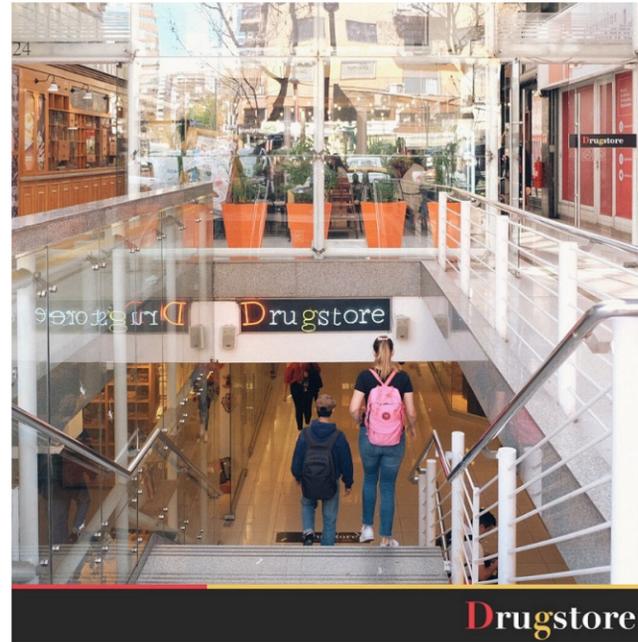


➤ [instagram.com: vistetelocal](https://www.instagram.com/vistetelocal)

➤ ArchDaily.pe: (Sostenibilidad como modo de vida: MUT, el nuevo mercado urbano en Santiago de Chile | ArchDaily Perú, s. f.)



➤ [facebook.com/Drugstorecl:](https://www.facebook.com/Drugstorecl/) ((10) Facebook, s. f.)



➤ [instagram.com: cdl\\_\\_stgo](https://www.instagram.com/cdl__stgo)

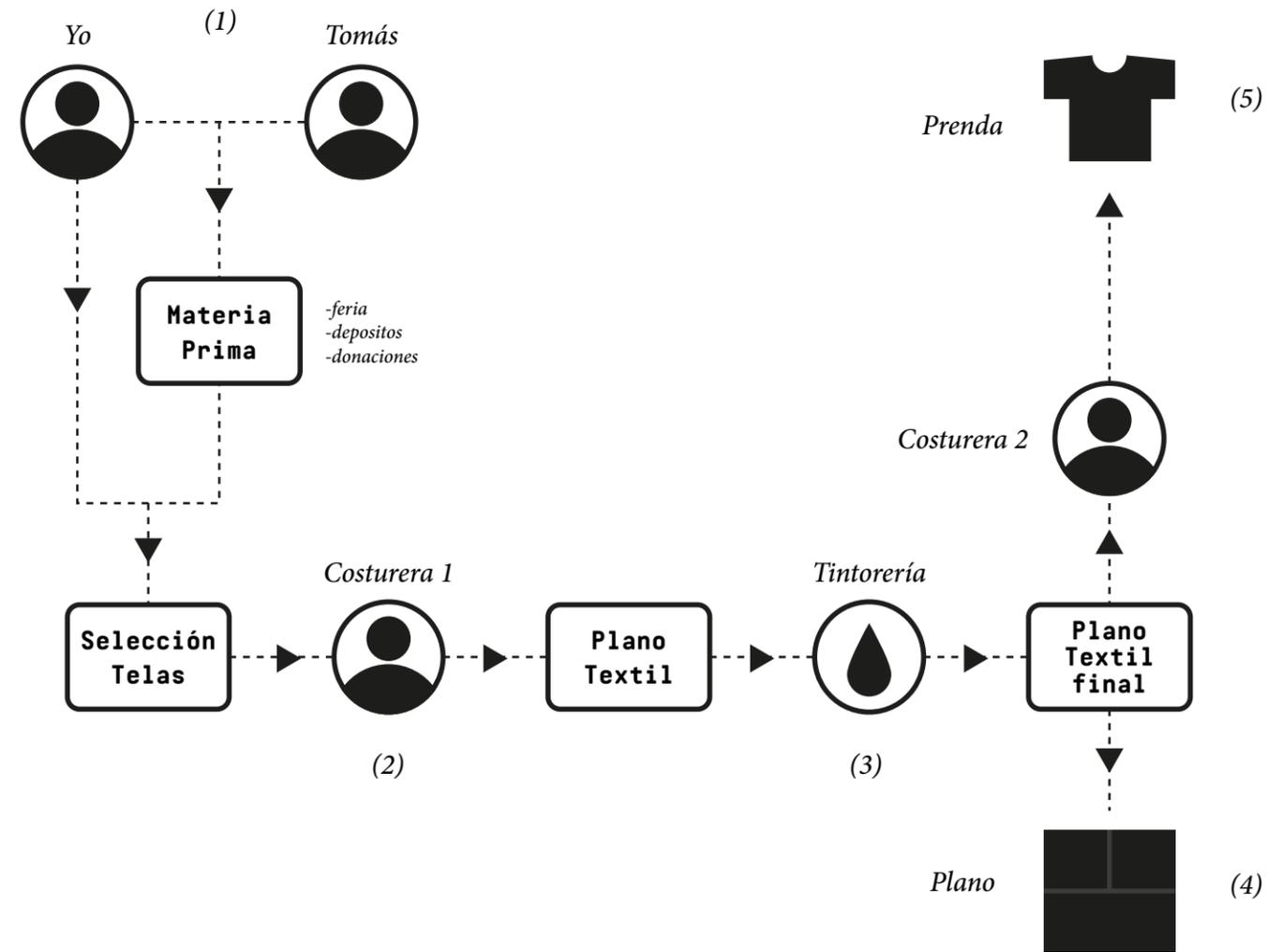
### 3.6 CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN: REAL

Hoy en día los espacios para el diseño autorial e iniciativas sustentables en Santiago son varios, por un lado tenemos el drugstore que por varios años ha sido un centro para el diseño de indumentaria y propuestas locales y más recientemente el MUT (Mercado Urbano Tobalaba) el cual no solo aporta en espacios de venta dentro del centro comercial si no que también organiza ferias y distintas iniciativas para expositores del mercado local. CDL (centro de diseño latinoamericano) es una tienda en el drugstore la cual vende y expone una variedad de propuestas de diseño de indumentaria, inmobiliario y editorial en su tienda, también, Vistete local es una tienda del MUT la cual tiene como misión visibilizar diseñadores y marcas de moda nacional para fortalecer y difundir los oficios que construyen la identidad. La participación en espacios como este son cruciales para apelar y participar en la escena local de indumentaria.

También la inserción en showrooms, eventos e instancias pop-up es crucial para cumplir la cuota de presencia en la escena de la indumentaria local.

### 3.6 IMPLEMENTACIÓN: RECURSOS ASIGNADOS

Los pasos a seguir en el proceso de producción hasta llegar a los productos finales comprenden distintas etapas con distintos agentes. Desde la base de dirección del proyecto (1) teniendo a dos encargados, el diseñador encargado de tener el criterio y trabajar en base a las muestras para clasificar el material que en este caso Tomás consigue de distintas fuentes, predominantemente ferias vecinales como por ejemplo la feria de Arrieta. Luego de hacer la selección se organizan y categorizan las telas para la costura del plano textil por la costurera (2), para después ser mandados a el servicio de tintorería Montblanc (3) y así obtener el plano textil procesado para su venta (4) ó producción en objeto de indumentaria (5).



↳ Elaboración propia: esquema de recursos

### 3.6 IMPLEMENTACIÓN: CANVAS // PLAN DE NEGOCIOS

#### PLAN GENERAL

En la industria de la indumentaria y especialmente de la reciclada los costos de producción en relación a la ganancia son parecidos, por eso los precios suelen ser elevados, para así compensar el gasto. En este caso el plan se ajusta a precios de mercado en tanto a venta y manteniendo márgenes generosos para los gastos en las diversas etapas de desarrollo de la colección. El plan abarca un marco de 24 meses para el desarrollo de dos colecciones, desde el mes 19 se empiezan a generar ganancias monetarias. Como MVP (producto viable mínimo) se plantea la opción de la venta de los planos textiles como insumo del modelo productivo, de forma parecida a como Ecocitex vende telas y lanas de su reciclaje y en paralelo también vende productos reciclados. Este plan comprende 5 etapas lineales desde la producción a la post-venta:

#### Etapas 1: Planos Textiles

*Materia prima, costura de planos, teñido de telas.*

#### Etapas 2: Colección

*Costura de prendas, producción etiquetas e impresiones.*

#### Etapas 3: Dirección de Arte

*Producción de material fotográfico, audiovisual y registros.*

#### Etapas 4: Difusión y venta

*RRSS, publicidad, packaging y web.*

#### Etapas 5: Post venta

*Reparaciones frente a posibles fallas y servicio al cliente.*

#### COSTOS

Los costos fueron divididos por cada etapa y clasificados entre servicios y materiales. Para propósitos del proyecto se empiezan a incorporar desde la costura de los planos textiles los precios de la materia prima ya que son fluctuantes, así se promediaron e incluyeron en el costo de producir los planos. En la tabla de costos se puede ver en detalle los precios a manejar en cada período de tiempo.

En tanto a los precios de venta de las prendas, se definieron en base a los precios que se manejan en tiendas de indumentaria autorial en el centro comercial Drugstore:

	<u>Precio Drugstore</u>	<u>Precio POSTUM</u>
<b>Chaqueta</b>	\$50.000 - \$200.000	<b>\$65.000</b>
<b>Camisa</b>	\$40.000 - \$79.000	<b>\$35.000</b>
<b>Pantalón</b>	\$50.000 - \$120.000	<b>\$50.000</b>
<b>Short</b>	\$39.000 - 70.000	<b>\$30.000</b>
<b>Falda</b>	\$35.000 - \$189.000	<b>\$40.000</b>
<b>Bolso</b>	\$42.000 - \$90.000	<b>\$40.000</b>
<b>Pañuelo</b>	\$12.000 - \$30.000	<b>\$15.000</b>

\*Información recopilada de:  
<https://clubdediseno.lat/>  
<https://shopmostudio.com/>  
<https://juanitadeleon.cl/>  
<https://shop-palosanto.com>

Para definir los precios se buscó también abarcar un espectro amplio desde lo barato a productos más caros, ampliando las posibilidades de compra según el nivel de gasto del futuro cliente.

#### ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN

Se plantea como medio principal de difusión en RRSS Instagram, como se dijo previamente en el contexto de implementación, Instagram cuenta con una plataforma de tienda que se hace compatible con plataformas web e-commerce. Se pagarán servicios de community manager y boosting de publicidad. También se buscará participar en ferias, eventos y pop-ups para poder generar presencia en instancias del rubro.

#### PROYECCIONES

El plan actual está pensado en una escala constante, esto significa que las unidades de producción por prenda (15 unidades por pieza) se mantienen en el desarrollo de la segunda colección, esto podría aumentar dependiendo de el rendimiento y recepción en las ventas de la primera colección, esto significaría precios menores por volumen, por ende ganancias antes del mes 19 que se tiene presupuestado en el plan.

También sería prudente en contexto de futuras colecciones incorporar otro MVP dentro de las prendas para hacer más eficiente aún la venta de estas.

### 3.6 IMPLEMENTACIÓN: PLAN DE NEGOCIOS // TABLA DE COSTOS

EGRESOS			GANANCIAS																											
			ITEM	Precio	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12	Mes 13	Mes 14	Mes 15	Mes 16	Mes 17	Mes 18	Mes 19	Mes 20	Mes 21	Mes 22	Mes 23	Mes 24		
Etapa 1: Planos Textiles	M MESCLILLA	3000	45000					21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000		
	M LINO	4000	180000					28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	28000	
	M ALGODON/S	1500	34500					10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	10500	
	M ALGODON	3000	45000					21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	21000	
	C PLANO TEXTIL	5000	300000	187500				140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	140000	
	T LIVIANO	3000			112500			42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000	42000
	T PESADO	6000		360000				84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000	84000
Etapa 2: Colección de ropa	C CHAQUETA	5000		25000		50000												25000	50000											
	C CAMISA	4000			60000														60000											
	C PANTALÓN	4000				60000														60000										
	C SHORT	2000				30000														30000										
	C FALDA	2000				30000														30000										
	C BOLSO	5000							75000												75000									
	C PAÑUELO	1000						15000													15000									
	BOTON	300			54000															54000										
	ETIQUETAS	300			31500																31500									
	BASTIDOR ETIQUETA INTERIOR	5000			5000																5000									
	CIERRE	300			4500																4500									
	BROCHE	1000			15000																15000									
	Etapa 3: Dirección de Arte	Fotografo	50000						50000												50000									
		Dirección de Arte	50000			50000	50000													50000	50000									
Modelo		40000							120000												120000									
Posproducción		100000							100000												100000									
Estudio		50000							50000												50000									
Etapa 4: Difusión y venta	Community Manager	60000			60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	60000	
	Publicidad RRSS	10000			30000																									
	Dominio web	20000																												
	Servidor web	150000																												
	Comision Feria	40000							40000																					
	Diseño Gráfico	30000				300000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	300000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	150000	
	Diseño Web	900000				300000	300000	300000														40000			40000					
	Packaging	420000							210000																					
	Reparaciones fallas	15000							15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	15000	
		totales	604500	682500	362500	830000	1536500	871500	821500	571500	611500	571500	611500	571500	814500	892500	482500	530000	1026500	556500	596500	556500	596500	556500	596500	556500	596500	556500		
INGRESOS																														
POSTUM 1	CHAQUETA	65000						260000	260000	260000	195000									260000	260000	260000	195000							
	CAMISA	35000						140000	140000	140000	105000										140000	140000	140000	105000						
	PANTALON	50000						200000	200000	200000	150000										200000	200000	200000	150000						
	SHORT	30000						120000	120000	120000	90000										120000	120000	120000	90000						
	FALDA	40000						160000	160000	160000	120000										160000	160000	160000	120000						
	BOLSO	40000						160000	160000	160000	120000										160000	160000	160000	120000						
	PAÑUELO	15000						60000	60000	60000	45000										60000	60000	60000	45000						
							1100000	1100000	1100000	825000	0	0	0	0	0	0	0	0	1100000	1100000	1100000	825000	0	0	0	0	0	0		
PLANOS	MESCLILLA	21000							147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	147000	
	LINO	25500							178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	178500	
	ALGODON/S	18000							126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	126000	
	ALGODON	19500							136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	136500	
								588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	588000	
			-604500	-1287000	-1649500	-2479500	-2916000	-2099500	-1233000	-391500	-415000	-398500	-422000	-405500	-1220000	-2112500	-2595000	-3125000	-3051500	-1920000	-828500	28000	19500	51000	42500	74000				

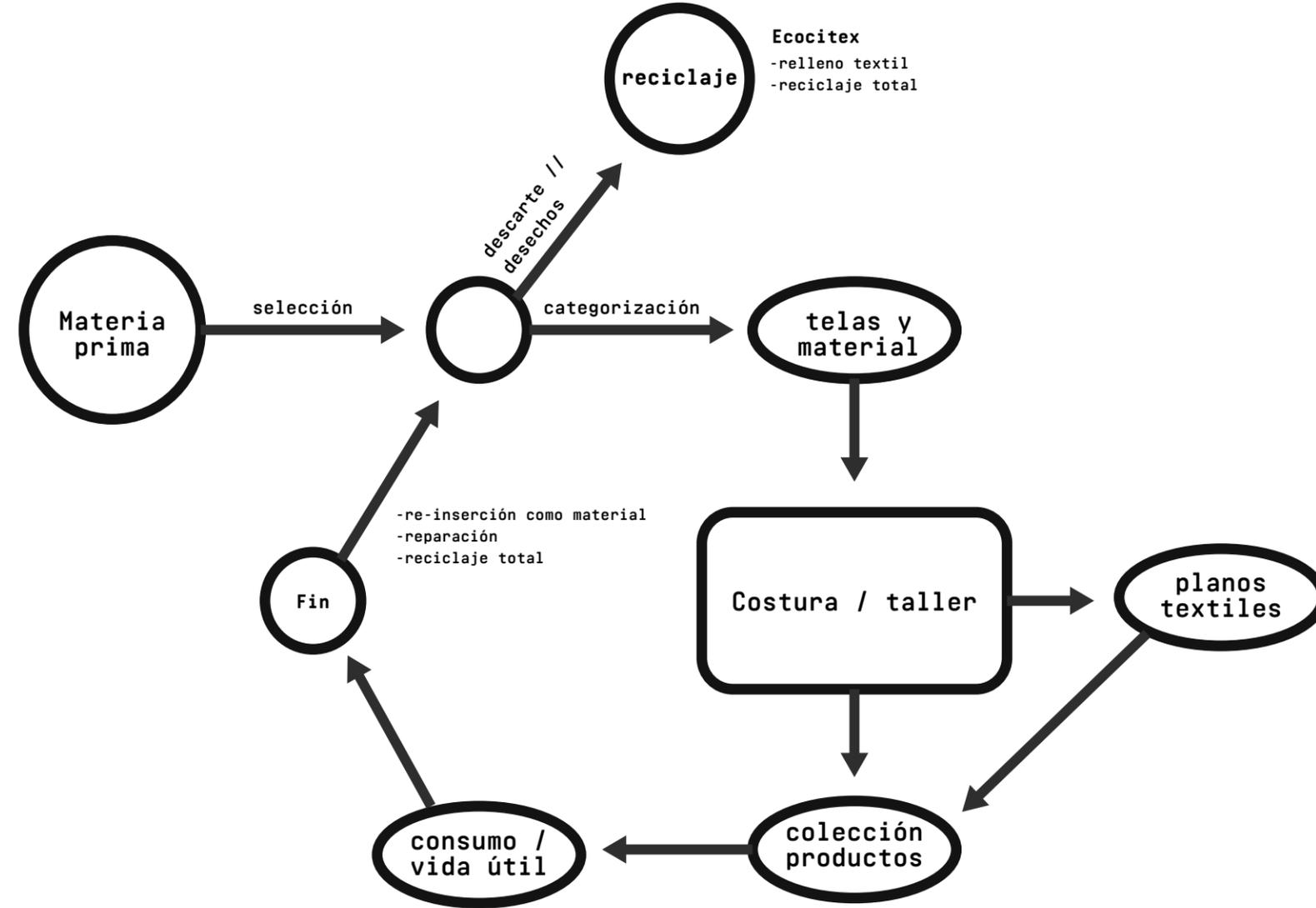
### 3.6 IMPLEMENTACIÓN: PLAN DE NEGOCIOS // TABLA DE COSTOS

	ITEM	Costo
SERVICIOS	Costurera (PLANO TEXTIL)	5000
	Costurera (CHAQUETA)	5000
	Costurera (CAMISA)	4000
	Costurera (PANTALON)	4000
	Costurera (SHORT)	2000
	Costurera (FALDA)	2000
	Costurera (BOLSO)	5000
	Costurera (PAÑUELO)	1000
	Tintura PLANO LIVIANO	3000
	Tintura PLANO PESADO	6000
MATERIALES	PLANO MESCLILLA	3000
	PLANO LINO	4000
	PLANO ALGODON/SABANA	1500
	PLANO ALGODON	3000
	BOTON	300
	ETIQUETAS	300
	BASTIDOR ETIQUETA INTERIOR	5000
	CIERRE	300
	BROCHE	1000

Planos		Costo x metro	Precio x metro	Precio PLANO	Margen
MESCLILLA	14000	4666,666667	7000	21000	7000
LINO	15000	5000	8500	25500	10500
ALGODON/SABANA	9500	3166,666667	6000	18000	8500
ALGODON	11000	3666,666667	6500	19500	8500

	MESCLILLA	LINO	ALGODON/S	ALGODON	BOTON	ETIQUETAS	CIERRE	BROCHE
Chaqueta	1				3	1		
Camisa			1		3	1		
Pantalón		1				1		
Short		1				1		
Falda		1			6	1		
Bolso				1		1	1	1
Pañuelo			0,5			1		
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1,5</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>TOTAL (x15)</b>	<b>15</b>	<b>45</b>	<b>23</b>	<b>15</b>	<b>180</b>	<b>105</b>	<b>15</b>	<b>15</b>

Chaqueta		Camisa		Pantalón		Short		Falda		Bolso		Pañuelo	
PLANO MESCLILLA	1	PLANO ALGODON/S/	1	PLANO LINO	1	PLANO LINO	1	PLANO LINO	1	PLANO ALGODON	1	PLANO ALGODON/S/	0,5
BOTON	3	BOTON	3	ETIQUETAS	1	ETIQUETAS	1	BOTON	6	CIERRE	1	ETIQUETAS	1
ETIQUETAS	1	ETIQUETAS	1					ETIQUETAS	1	BROCHE	1	<b>TOTAL</b>	<b>6050</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20200</b>	<b>TOTAL</b>	<b>14700</b>	<b>TOTAL</b>	<b>19300</b>	<b>TOTAL</b>	<b>17300</b>	<b>TOTAL</b>	<b>19100</b>	ETIQUETAS	1	<b>TOTAL</b>	<b>17300</b>



▷ Elaboración propia: esquema ciclo de vida del producto

### 3.6 IMPLEMENTACIÓN: CICLO DE VIDA

El ciclo de vida de este producto responde a una suerte de flujo circular, en el que la reutilización o reciclaje abren paso a que el material no sea desechado y pueda ser nueva materia incluso después de finalizar su segunda vida.

Se consideran los desechos y descartes de tela que involucra el proceso y se plantea usar el servicio de Ecocitex de reciclado para ciertas opciones de re-inserción del material descartado. Así mismo el producto al cumplir con su vida útil o bien resultar dañado se propone el servicio de reparos o reciclaje como material para evitar el desecho textil.

# CONCLUSIONES

— 04

## 4.1 PASOS FUTUROS

Se revisarán las observaciones realizadas a lo largo del desarrollo del proyecto y pondrá en acción el plan de negocios una vez se re-definan bien los productos finales, se replantearán cosas como los teñidos y se harán pruebas con ingredientes naturales, plantear otro producto MVP y ordenar el flujo de trabajo.

La primera mitad del año se espera lograr crecimiento en RRSS con el lanzamiento de la colección y también se plantea la posibilidad de expandir la marca y ofrecer cápsulas con selección y reparación de prendas de segunda mano con mayor valor simbólico / material desde una perspectiva más de estudio de diseño en paralelo al trabajo seriado con las constureras de la colección.

Con estas opciones se establece un catálogo variado en precios, lenguajes y opciones para la inserción no solo como marca en redes e internet pero también en eventos de venta y exposición de indumentaria y diseño nacional como Histerya Colectiva, SISTEMA en el Mercado Urbano Tobalaba y también la puesta en tiendas como C.D.L en el drugstore o Vistetelocal en el MUT.



**PRODUCTO RECICLADO ♡**

**100% ALGODÓN**



**#0000**

**M**



## 4.2 IMPACTOS

### IMPACTO ECONÓMICO

Teniendo en consideración los costos y personas que involucra el proyecto, en su ejecución e inserción adecuada podría significar el empleo de costureras y generar ingresos para seguir creciendo, teniendo siempre un enfoque en baja escala y local.

### IMPACTO CULTURAL

La introducción de este proyecto al mercado sería un paso adelante para el reciclaje en la indumentaria del país en el lenguaje y producción que se propone, al identificarse primero como una prenda autoral antes que una pieza reciclada queda en evidencia que el suprareciclaje puede ser efectuado de forma minimalista y efectuable en un contexto cotidiano urbano.

### IMPACTO SOCIAL

El consumo de este tipo de prendas en un contexto cotidiano de parte de las generaciones a las que se apunta (generación z-millennials) significaría la incorporación, progreso y normalización de hábitos de consumo de indumentaria sustentables y locales.

### IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

Si bien la escala de material reciclado en el proyecto no alcanza a ser sustancial en la disminución significativa de los desechos, si cumple con tener una huella de carbono mínima en su producción y se llegó a una manera sostenible de producir una colección de indumentaria a baja escala.



### 4.3 CONCLUSIONES PERSONALES

Los resultados de la colección fueron satisfactorios, aunque hubieran algunos sacrificios y problemas en el desarrollo del proyecto, se cumplieron las promesas realizadas en seminario y se llegó a un resultado escalable y realizable. Los aprendizajes fueron muchos desde el trabajo material en el textil a lo técnico en el trabajo de las costuras que son cosas que antes no había desarrollado con un enfoque profesional y académico, así también áreas del diseño que ya llevo años trabajando como en lo gráfico o en fotografía y trabajo de marca para indumentaria fueron desafiadas de formas que no me había planteado antes y aportó en mi crecimiento como futuro profesional.

Los comentarios de gente que ha probado las prendas son mucho más que positivos y me llenan de energía para seguir puliendo el proyecto para su inserción exitosa en el mercado.



## 4.3 BIBLIOGRAFÍA

- **(10) Facebook.** (s. f.). Recuperado 16 de diciembre de 2023, de <https://www.facebook.com/Drugstorecl/photos/la-galer%C3%ADa-permanece-cerrada-pero-si-necesitas-comprar-alg%C3%BAAn-producto-puedes-com/3002273579890795/>
- **Agro Urbano—DOCENA.** (2018). <https://docena.net/agro-urbano/>
- **Alegrete Lucía.** (2018, septiembre 3). Los coworks en Chile: La revolución del concepto de oficina. Revista Valora. <https://www.revistavalora.cl/los-coworks-en-chile-la-revolucion-del-concepto-de-oficina/>
- **Anders, V.** (s. f.). HABITAR. Etimologías de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://etimologias.dechile.net/?habitar>
- **ASALE, R.-, & RAE.** (s. f.-a). Comprensible | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://dle.rae.es/comprendible>
- **ASALE, R.-, & RAE.** (s. f.-b). Entender | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://dle.rae.es/entender>
- **Bahrainy, H., & Bakhtiar, A.** (2016). Toward an Integrative Theory of Urban Design. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-32665-8>
- **C. Miller (@cmiller.ind) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 10 de julio de 2023, de <https://www.instagram.com/cmiller.ind/>
- **Castells, M., & Castells, M.** (2010). The rise of the network society (2nd ed., with a new pref). Wiley-Blackwell.
- **Cathy Netherwood.** (1986). Yohji Yamamoto, Japan's guru of the fashion world. Asia Magazine.
- **Cees W. De Jong.** (2021). Dieter Rams: Ten Principles for Good Design. Prestel.
- **Choi Yangsook.** (2018). Korean Patchwork Quilting. Tuttle Publishing.
- **ConZeta (@conzeta\_upcy) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 16 de diciembre de 2023, de [https://www.instagram.com/conzeta\\_upcy/](https://www.instagram.com/conzeta_upcy/)
- **De Carouge Christa.** (2000). Habit—Habitat. Lars Müller Publishers.
- **Diaz Santiago, E. L. R.** (2022, marzo 18). Encuesta reveló que 82% de los trabajadores prefieren modelo de trabajo remoto. Diario La República. <https://www.larepublica.co/empresas/encuesta-de-wework-revelo-que-82-de-los-trabajadores-prefieren-modelo-hibrido-3325483>
- **Ecocitex.** (s. f.-a). Ecocitex, hilados de textil reciclado. Ecocitex. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://www.ecocitex.cl/>
- **Ecocitex.** (s. f.-c). Upcycling Ecocitex. Ecocitex. Recuperado 10 de julio de 2023, de <https://www.ecocitex.cl/collections/upcycling-ecocitex>
- **Erlhoff, M., Marshall, T., & Board of International Research in Design (Eds.).** (2008). Design dictionary: Perspectives on design terminology. Birkhäuser.
- **Indradhanush Organza Shirt – Heenaagrma.** (s. f.). Recuperado 15 de diciembre de 2023, de <https://heenaagrma.com/products/indradhanush-organza-shirt>
- **Juan de los Ríos Zorrilla.** (2023). ¡La Generación Z y los Millennials Tienen la Sostenibilidad en la Parte Superior de su Lista de Compras! <https://es.linkedin.com/pulse/la-generaci%C3%B3n-z-y-los-millennials-tienen-en-parte-de-juan-1c>
- **Kawamura, Y.** (2005). Fashion-ology: An introduction to fashion studies. Berg.
- **Kitamura, M. (Ed.).** (2012). Pleats please: Issey Miyake. Taschen.
- **KYŌSEI (@kyosei\_cl) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 15 de diciembre de 2023, de <https://www.instagram.com/p/CjYI3oMuU3F/>
- **La Tercera | Generación Z: El 73% de los jóvenes entre 13 y 23 años utiliza Instagram todos los días.** (2022, febrero 3). **Sitio Web Cadem.** <https://cadem.cl/la-tercera-generacion-z-el-73-de-los-jovenes-entre-13-y-23-anos-utiliza-instagram-todos-los-dias/>
- **LaMotte, S.** (2023, agosto 6). How to pick the coolest clothing for a heat wave. CNN. <https://www.cnn.com/style/best-clothing-fabrics-heat-wave-wellness/index.html>
- **MARINE SERRE (@marineserre\_oficial) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 10 de julio de 2023, de [https://www.instagram.com/marineserre\\_oficial/](https://www.instagram.com/marineserre_oficial/)
- **Michael.** (2021, agosto 18). Chile en llamas: El complejo futuro climático del país (La Tercera) | Centro de Ciencia del Clima y la Resiliencia - CR2. <https://www.cr2.cl/chile-en-llamas-el-complejo-futuro-climatico-del-pais-la-tercera/>
- **Montes, C.** (2019, noviembre 26). Millennials se convierten en la generación con más trabajadores en Chile. La Tercera. <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/millennials-son-la-mayor-fuerza-laboral-en-chile/900365/>
- **Moon Diamant Satin Jacquard Shirt Blouse • Marine Serre.** Recuperado 19 de diciembre de 2023, de <https://www.marineserre.com/en-int/products/moon-diamant-satin-jacquard-shirt-blouse>
- **Nast, C.** (2018, abril 4). Gosha Rubchinskiy Will Cease Showing Seasonal Collections. Vogue. <https://www.vogue.com/article/gosha-rubchinskiy-no-longer-showing-seasonal-collections>
- **Nast, C.** (2021, febrero 25). Este diseñador chileno triunfa en París desafiando las reglas de la moda con el suprareciclaje. Vogue. <https://www.vogue.mx/sustentabilidad/articulo/sevali-la-marca-que-eleva-el-suprareciclaje-a-los-mas-altos-estandares>
- **NON-SEASONAL definition | Cambridge English Dictionary.** (s. f.). Recuperado 12 de diciembre de 2023, de <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/non-seasonal#>
- **Numero CLOSET (@numerocloset) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 16 de diciembre de 2023, de <https://www.instagram.com/numerocloset/>
- **Pandit, P., Ahmed, S., Singha, K., & Shrivastava, S. (Eds.).** (2020a). Recycling from waste in fashion and textiles: A sustainable and circular economic approach. Wiley-Scrivener.
- **Pandit, P., Ahmed, S., Singha, K., & Shrivastava, S. (Eds.).** (2020b). Recycling from waste in fashion and textiles: A sustainable and circular economic approach. Wiley-Scrivener.
- **Paul, S.** (2017). Black: Architecture in monochrome. Phaidon Press Inc.
- **Pinterest.** (s. f.). Recuperado 16 de diciembre de 2023, de <https://www.pinterest.de/pin/360147301427550421/>
- **Plasencia, J.** (2023, mayo 11). The world's most polluting industries.
- **ClimateTrade.** <https://climatetrade.com/the-worlds-most-polluting-industries/>
- **RAE.** (s. f.). **Definición de accesibilidad**—Diccionario panhispánico del español jurídico—RAE. Diccionario panhispánico del español jurídico - Real Academia Española. Recuperado 3 de julio de 2023, de <http://dpej.rae.es/lema/accesibilidad>
- **Recycling from Waste in Fashion and Textiles.** (s. f.). Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epub/10.1002/9781119620532>
- **Reicher, C.** (2022). Urban Design. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-34370-5>
- **Salcedo, E.** (2014). Moda ética para un futuro sostenible. Editorial GG. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/45510?page=13>
- **Shop—DOCENA.** (s. f.). Recuperado 10 de julio de 2023, de <https://docena.net/shop/>
- **ArchDaily Perú.** (s. f.). Sostenibilidad como modo de vida: MUT, el nuevo mercado urbano en Santiago de Chile | Recuperado 16 de diciembre de 2023, de <https://www.archdaily.pe/pe/976564/sostenibilidad-como-modo-de-vida-mut-el-nuevo-mercado-urbano-en-santiago-de-chile>
- **Storytelling Docena—DOCENA.** (2018, septiembre 11). <https://docena.net/storytelling-docena/>
- **Tamara Merino, National Geographic.** (2023). El desierto de Atacama se está convirtiendo en el vertedero de la moda «lowcost» | National Geographic. <https://www.nationalgeographic.es/2023/04/desierto-atacama-vertedero-prendas-de-ropa-lowcost>
- **Tela Urdimbre de Algodón—Ecocitex.** (s. f.). Recuperado 16 de diciembre de 2023, de <https://www.ecocitex.cl/collections/telas/products/tela-algodon>
- **TELAS DEL FUTURO | Juana Díaz.** (s. f.). Recuperado 15 de diciembre de 2023, de <http://juanadiaz.cl/telas-del-futuro/>
- **Transhumanes—DOCENA.** (2022). <https://docena.net/transhumanes-septiembre-2021/>
- **TRS 439 BOXY TROUSERS — PHOEBE ENGLISH.** (s. f.). Recuperado 15 de diciembre de 2023, de <https://www.phoebenglish.com/shop/p/trs-439-boxy-trousers>
- **Vaz, I. M. P.** (s. f.). O CONSUMIDOR ORIENTADO PARA O SLOW-FASHION: RELAÇÃO ENTRE PERFIL, ORIENTAÇÃO E INTENÇÃO DE COMPRA.
- **Victoria and Albert Museum (Director).** (2015, septiembre 30). Dieter Rams – A brave new world of Product Design. <https://www.youtube.com/watch?v=epEWrycNXc>
- **Whitfield, D., Curator, Fashion, Textiles, & NGV.** (s. f.). Rei Kawakubo: Reframing fashion | NGV. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://www.ngv.vic.gov.au/collecting-comme/rei-kawakubo-reframing-fashion/>
- **Wim Wenders (Director).** (1989). Notebooks on cities and clothes [Documental].
- **Yohji Yamamoto AW1987 | Yohji Yamamoto: Yohji Yamamoto Memoires.** (s. f.). ARCHIVE.Pdf. Recuperado 18 de diciembre de 2023, de <https://www.archivepdf.net/yohji-yamamoto-memoires?pgid=kfvr580e-f24155eb-a642-4c45-ac2a-883541a9a77e>
- **YOHJI YAMAMOTO COMPANY (@yohjiyamamotoinc) • Fotos y videos de Instagram.** (s. f.). Recuperado 10 de julio de 2023, de <https://www.instagram.com/yohjiyamamotoinc/>
- **Zimring, C. A.** (2016). Upcycling in History: Is the Past a Prologue to a Zero-Waste Future? The Case of Aluminum. RCC Perspectives, 3, 45-52.

