

Silvana Moreno

Periodista; debatió acerca de:

**La moral digital y el cambio en el diseño en general y la
indumentaria en particular.**

La moral digital la podemos pensar desde el punto de vista del cambio en los comportamientos, en el sentido de querer todo e inmediatamente y el de hacer las cosas uno mismo. Cualquiera puede hacer su video, tener su propia radio. Cualquiera puede hacerlo todo. La inmediatez en el aprendizaje, por ejemplo, se puede tocar un instrumento sin saber nada de música. La mesa musical que puede tocarla desde un niño de 3 años hasta un adulto permite ser un virtuoso en este instrumento y eso ya no llevará 10 o más años como puede llevar el aprendizaje de un instrumento como el violín o la guitarra.

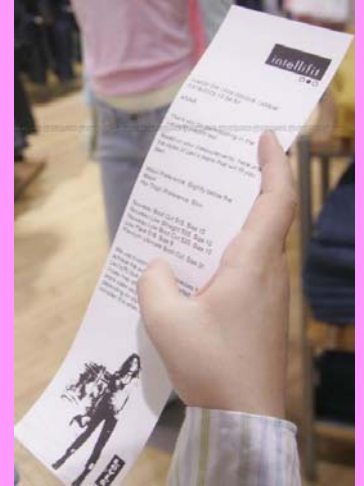




www.converse.com

De todas formas pareciera que la digitalidad está bastante avanzada en su aplicación a nivel utilitario: un paraguas con conexión al Servicio Meteorológico enciende una luz en su mango cuando anuncian lluvias. Pero en el caso específico de la indumentaria la investigación va más hacia lo orgánico que hacia la tecnología. Se puede ver una fuerte influencia en lo que es la producción y comercialización. Podemos citar el caso de la comercialización personalizada vía web de las zapatillas Converse que funciona con el concepto *Do it yourself* customizando cada individuo su propia zapatilla: modelo, tamaño, material, colores de las distintas partes, inclusión del nombre del usuario, el pago y el envío a domicilio.

Cabinas con scanners que en 10 segundos nos dice cuales son los modelos mas convenientes y las medidas exactas para nuestro cuerpo es otra aplicación utilitaria de la tecnología, recomendando lo más acorde al cuerpo analizado o lo mandándolo a hacer.



En lo referente a la tecnología volcada a la producción hay varios ejemplos como el desarrollo experimental australiano de un nuevo material que proviene de una bacteria derivada de la fermentación del vino y la cerveza. El vestido se desarrolla solo por crecimiento de la bacteria que teje un film de aspecto celulósico sobre una muñeca inflable. El vestido terminado no tendrá ni costuras ni pegamentos y para retirarlo se desinfla la muñeca y queda listo para usar.



La tecnología en el diseño de indumentaria todavía pasa más por lo lúdico y lo accesorio. Remeras que son un éxito en Italia que se llaman *Shy no* que en la espalda tiene un nombre secreto y un código. Resulta que si uno ve por la calle a alguien con esta remera y nos gusta, llamamos a esa empresa a través de una tarjeta especial que poseen los usuarios de este producto y le mandamos un mensaje a ese otro usuario con quien nos queremos contactar, quien lo recibe en la remera y así se forma una red de comunicación. En el futuro se prevé su implementación en camionetas y en motos.



Otro ejemplo del uso lúdico de la tecnología son los bordados o estampados entramados con luces leds desarrollados por una diseñadora inglesa que vive en Chicago compuestos por leds que pueden ser móviles, animaciones gráficos, etc. o sea, el usuario puede cambiar el logo a gusto. O la “campera guitarra” que se esta desarrollando en Australia con una interfase que detecta los movimientos de los brazos y que conectada a una computadora reproduce sonidos musicales de acuerdo con los movimientos realizados con el torso y los brazos. Conclusión: el vínculo es más con el cuerpo que con la indumentaria.

Es destacable el logro de la campera termo-regulable que se adapta a la temperatura engrosándose o afinándose entre 3mm y 2cm hace que no sea necesario quitársela nunca así también como los avances logrados en el diseño de exoesqueletos para rehabilitación que tendrán concepto de ropa común. En el desarrollado por Sony queda incluido dentro de lo que es la indumentaria y puede ser utilizado con fines terapéuticos o de confort como es el caso de los soldados americanos que lo llevan para aliviar el peso que tienen que portar.



En lo que hace a la experimentación local podemos ver los desarrollos del científico y artista Joaquín Fargas con el proyecto “i- wear” el científico afirma que “si estamos aquí es para divertirnos”. Cuando uno sube a un ascensor todo el mundo esta serio y no sabe que hacer: el chaleco desarrollado por Fargas tiene un sensor que ante la proximidad del otro emite un sonido que “rompe el hielo”.