



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

REVISTE

Design of workshops for upcycling:
A case study on re-designing clothes for a new
purpose.

Autora

AYBUKE YILDIZHAN

Director

IGNACIO LÓPEZ FORNIÉS

Escuela de Ingeniería y Arquitectura
2018



DECLARACIÓN DE
AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

(Este documento debe acompañar al Trabajo Fin de Grado (TFG)/Trabajo Fin de Máster (TFM) cuando sea depositado para su evaluación).

D./D^a. AYBUKE YILDIZHAN

con nº de DNI Y4954476Z en aplicación de lo dispuesto en el art.

14 (Derechos de autor) del Acuerdo de 11 de septiembre de 2014, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los TFG y TFM de la Universidad de Zaragoza,

Declaro que el presente Trabajo de Fin de (Grado/Máster) MASTER, (Título del Trabajo)

ReViste - Design of workshops for upcycling: A case study on re-designing clothes for a new purpose.

es de mi autoría y es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citada debidamente.

Zaragoza, 20 de Noviembre 2018

Fdo: Aybuke Yildizhan

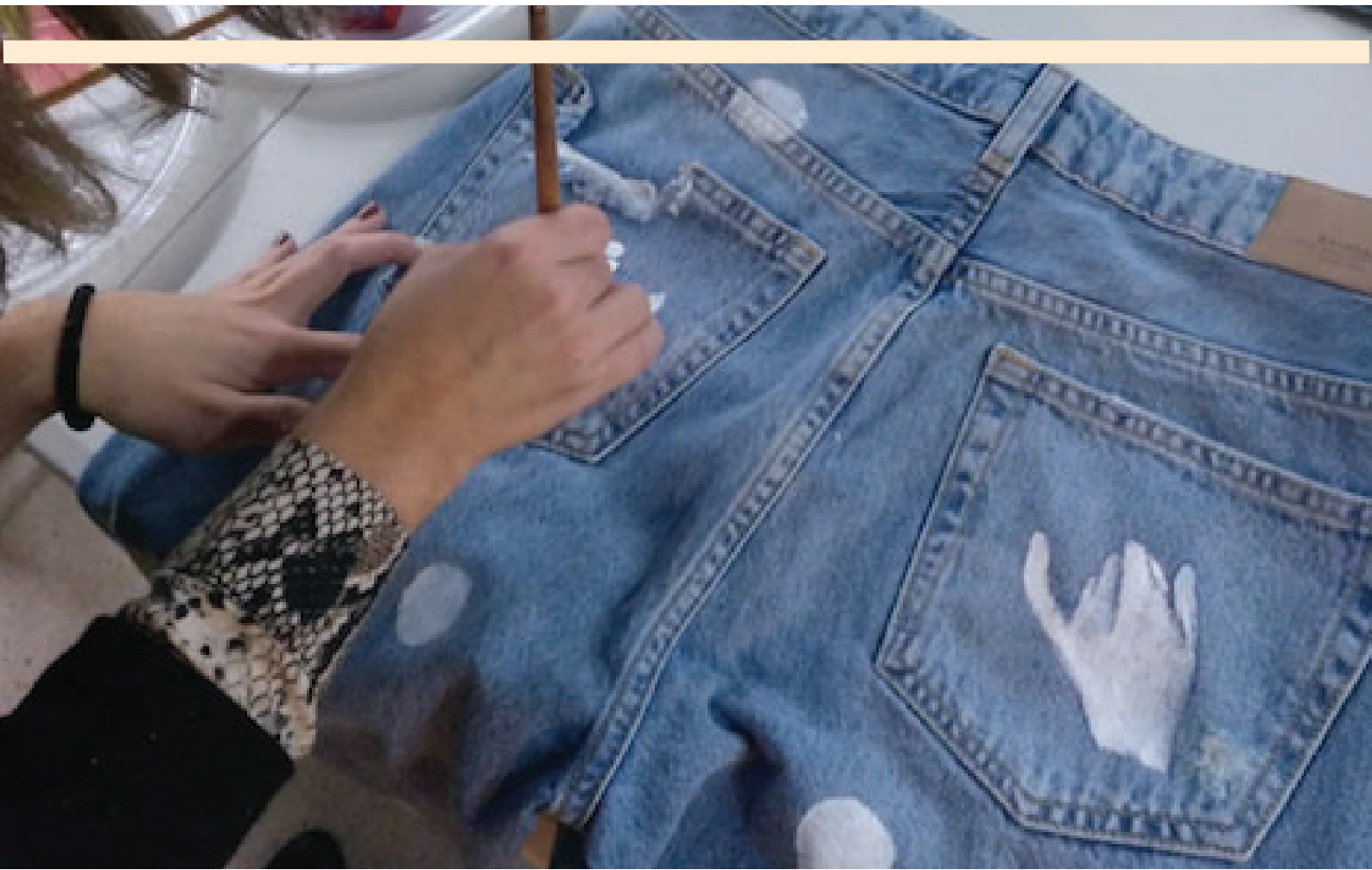
REOVISTE

**Diseño de talleres para upcycling:
Caso de estudio de rediseño de
ropa para nuevos usos**

TRABAJO FIN DE MASTER

**Autora
Aybüke Yıldızhan**

**Director
Ignacio López Forniés**



RESUMEN

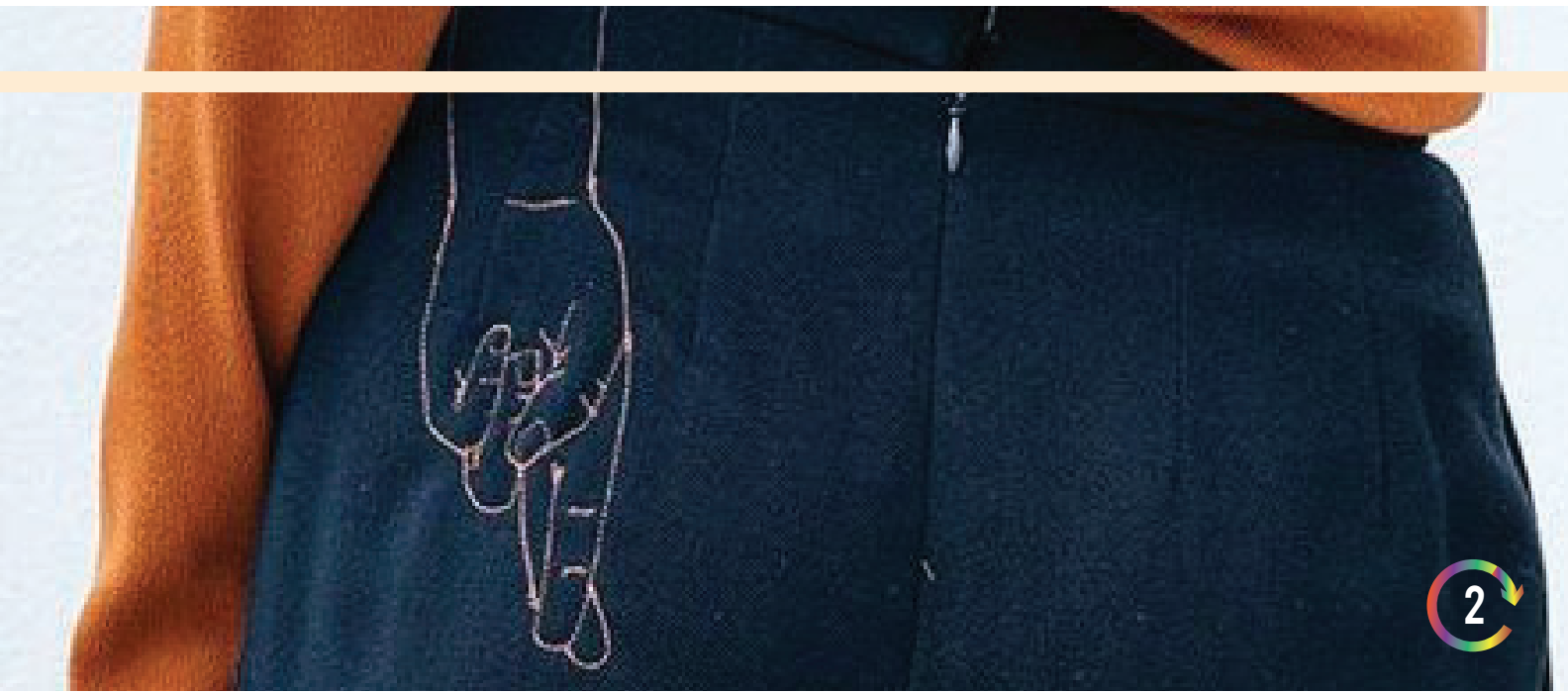
RE♻️VISTE

Diseño de talleres para upcycling:

Caso de estudio de rediseño de ropa para nuevos usos

ReViste busca demostrar la aplicación de diversas metodologías en talleres dinámicos con el objetivo principal de divulgar nuevas posibilidades para alargar el fin de vida útil de las prendas y, por consiguiente, reducir los impactos negativos provocados por el *Fast Fashion* (o Moda Rápida en su término en castellano). En este sentido, el presente documento recoge un diagnóstico cuantitativo y objetivo del fenómeno *Fast Fashion* que posteriormente será analizado y llevado a la práctica en dos talleres divulgativos. Finalmente, el informe recoge una serie de conclusiones y discusiones para potenciar el desarrollo posterior de la metodología en futuros experimentos.

ReViste se inscribe como un informe dentro de la asignatura “Trabajo Fin de Master” incluido en el Master de Ingeniería de Diseño de Producto 2017/18 de la Universidad de Zaragoza.



ABSTRACT

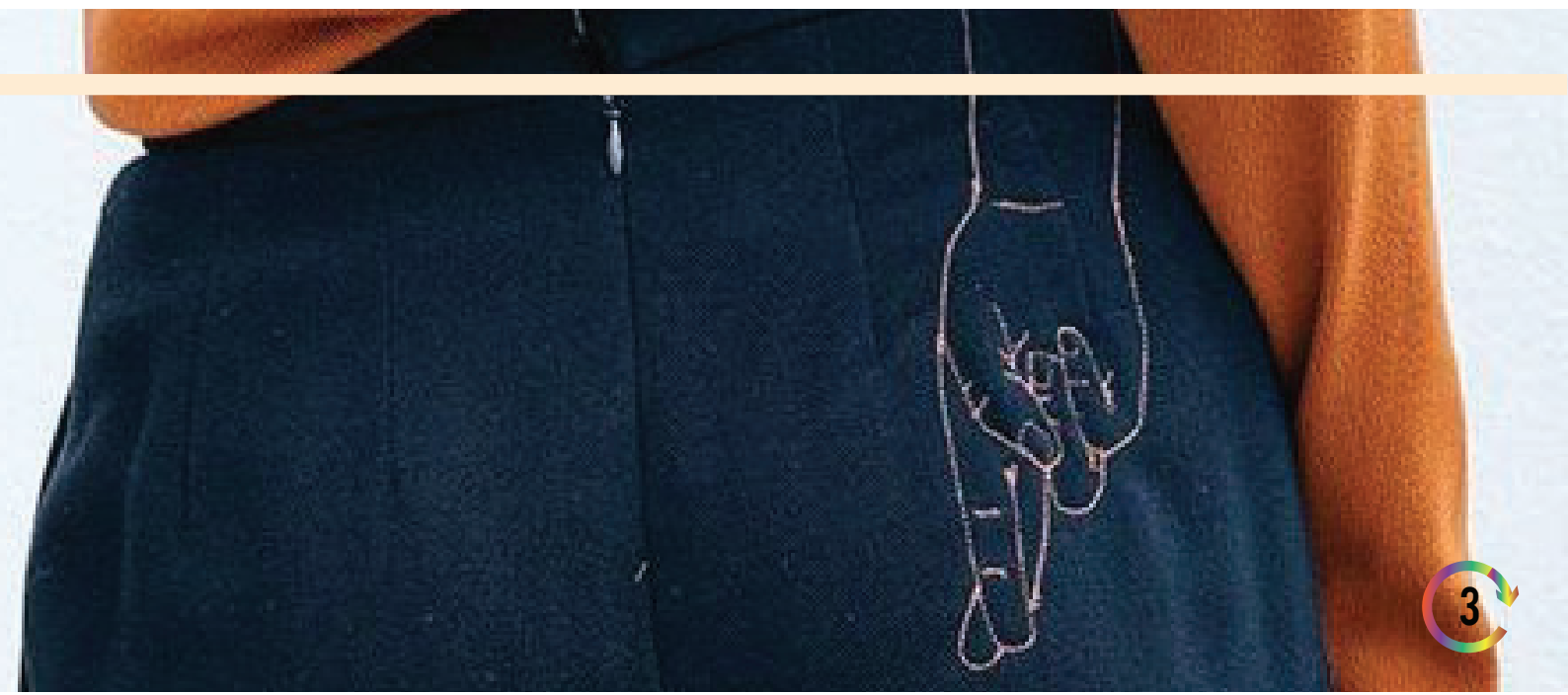
RE♻️VISTE

Design of workshops for upcycling:

A case study on re-designing clothes for a new purpose.

The aim of ReViste is to demonstrate during interactive workshop the capacities on the application of different methodologies aiming to enlarge clothes EoL (end-of-life) while reducing the negative impacts of Fast Fashion. In this sense, the present document includes an objective quantitative diagnosis of the Fast Fashion phenomena prior to be analysed and proved in two workshops. The report concludes with a series of recommendations and discussions on how to boost a further development of the methodology in future trials.

ReViste is conceived as a report within the subject “Master Degree Final Work” within the Master's in Product Development Engineering hold by the University of Zaragoza.



INDICE

ACRONIMOS Y DEFINICIONES	6
ANTECEDENTES	7
DETECCIÓN DE LAS OPORTUNIDADES	11
PROYECTO REVISTE	13
CONCEPTO UPCYCLING - EJEMPLOS	13
REVISTE: DEFINICION DE CONCEPTO	15
REVISTE: METODOLOGÍA. TALLER DINÁMICO A 4 NIVELES	16
NIVEL 1: INICIACIÓN	19
NIVEL 2: BÁSICO	21
NIVEL 3: INTERMEDIO	24
NIVEL 4: AVANZADO	27
APLICACIÓN Y RESULTADOS DEL PROYECTO REVISTE EN TALLERES	30
TALLER 1: CSC LUIS BUÑUEL	30
TALLER 2: eTOPIA	33
RESULTADOS OBTENIDOS	34
ANALISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS	36
POTENCIAL FUTURO DE DESARROLLO	38
CONCLUSIONES	40
REFERENCIAS	41

NOTA DE AUTOR

Mi nombre es Aybüke Yildizhan, estudiante de Master en Ingeniería de Diseño de Producto por la Universidad de Zaragoza y diseñadora de Moda en TrangoWorld S.A.

Tras 5 años trabajando como diseñadora de moda en diferentes países europeos, decidí enfocar mi línea de investigación en *Upcycling* de prendas después de hacerme una simple pregunta a mí misma: ¿Quién produce la ropa que llevo puesta? Una pequeña pregunta que me llevó a descubrir una respuesta horrorosa: El *Fast Fashion*; una realidad que destruye nuestro planeta, nuestra salud, nuestra psicología y las vidas de aquellas personas que producen nuestras ropas.

Como diseñadora de moda, para mí, la ropa es la piel que escogemos para nosotros mismos, la manera de comunicarnos a primera vista. Es importante y por ello, como profesional, necesitaba buscar una solución para apoyar la lucha contra el consumo incontrolable de ropa.

Os invito a descubrir el *Upcycling* de prendas de la mano del proyecto ReViste y a explorar juntos nuevas ideas para mejorar nuestros hábitos de consumo.



ACRONIMOS Y DEFINICIONES

- ReViste: Proyecto inscrito en el trabajo de fin de máster. Nombre completo: ReViste, diseño de talleres para upcycling: Caso de estudio de rediseño de ropa para nuevos usos.
- Upcycling: Transformación de un objeto ya sin uso, o destinado a ser un residuo, en un nuevo artículo de mayor valor
- Fast Fashion: Moda Rápida o Moda Pronta, es un término usado por minoristas de la moda para trasladar las propuestas de las grandes casas de diseño, desde las pasarelas a sus tiendas para capturar alguna tendencia, lo más rápido posible.
- EoL: Fin de vida útil (del inglés End-of-life)
- DAFO: Herramienta de estudio que aborda la situación de un proyecto, analizando sus características internas: Fortalezas y Debilidades, así como las externas, Oportunidades y Amenazas.
- DAFO El Análisis CAME es una metodología suplementaria a la del Análisis DAFO, que da pautas para actuar sobre los aspectos hallados en los diagnósticos de situación obtenidos anteriormente a partir de la matriz DAFO

ANTECEDENTES

La industria de la moda ha sido reinventada en los últimos años, pasando de 2 temporadas tradicionales (Primavera-Verano y Otoño-Invierno) a nada más y nada menos que 52.

En otras palabras, cada semana se generan tendencias, manufacturando prendas de una manera rápida y a bajo coste para el consumidor, lo que produce un efecto llamada atractivo que sesga el balance calidad versus precio al precio.

Este fenómeno, conocido en el mundo anglosajón por *Fast Fashion* nace a partir del modelo de respuesta rápida (*quick response*) de optimización de los tiempos de producción en las diferentes fases de la cadena de producto ^[1], desarrollado en los Estados Unidos en los 80 y que no llega a la industria textil hasta la década de los 90. El *Fast Fashion* recrea las tendencias presentadas en los *Fashion Weeks*, fabricando prendas de manera rápida y a bajo coste (en la mayoría de casos en países de bajos recursos económicos) con la finalidad de crear tendencias durante un breve período y a asequibles económicamente. Marcas conocidas que han adoptado, o nacido bajo este modelo son Zara, H&M, Mango, Primark, C&A o Topshop entre otros ^[2] (Figura 1)



FIGURA 1
Marcas Conocidas de
Fast Fashion

1 - Rajan Suri: It's About Time: The Competitive Advantage of Quick Response Manufacturing (2016). CRC Press

2 - Escuela de Moda ESME®

ANTECEDENTES

El *Fast Fashion* ha sido posible gracias a la globalización del mercado la cual ha abierto la posibilidad de descentralizar la producción textil a países y regiones con bajos recursos económicos (Figura 2), donde el trabajo precario es muy habitual y donde los colectivos más vulnerables aceptan trabajar a tiempo completo para fabricar prendas por menos de 60 euros al mes (insuficiente para cubrir gastos básicos en comida, medicina y vivienda) ^[3].

Lo que al principio podría parecer una oportunidad para generar puestos de empleo en países terceros al mismo tiempo que reducir el precio en general de las prendas se convierte en un fracaso para las comunidades afectadas, las cuales acaban sometiéndose a trabajos forzados bajo unas condiciones.



FIGURA 2 - Etiqueta de una prenda producida en Bangladesh

En este sentido, una de las tragedias relacionadas más recientes fue el colapso del edificio Savar en Bangladesh (Figura 3), en el Dhaka Rana Plaza el 24 de abril de 2013, donde un total de 1134 personas ^[4] fallecieron y otras 2500 resultaron heridas después de haber sido forzadas a entrar a pesar del estado del edificio, por el que, en numerosas ocasiones, se había prevenido y avisado para evitar posibles accidentes.

Muchos de los trabajadores de este edificio trabajaban en la confección de prendas para algunas de las marcas descritas anteriormente.



FIGURA 3
Colapso del
Rana Plaza

3 - Council of Foreign Relations - <https://www.cfr.org/blog/fighting-bangladeshs-sweatshops>

4 - The True Cost (2015) Andrew Morgan. Drama/Documentary. 1h 32m

ANTECEDENTES

Las compañías basadas en el modelo *Fast Fashion* centran su negocio en la sucesión de colecciones, prendas a precios cada vez más asequibles, que buscan multiplicar los momentos de compra vía tiendas físicas y online. El *Fast Fashion* se asocia en ocasiones con la “moda desechable” o “de usar y tirar” ya que han sido diseñadas para responder a una tendencia breve, con materiales de bajo coste. La Comisión Económica de las Naciones Unidas para Europa (UNECE) ha destacado que un consumidor medio compra hoy un 60% más de artículos de ropa que en el año 2000, pero cada prenda se utiliza la mitad y el 40% ni siquiera llega a utilizarse. El deseo de adquirir los productos de temporada va de la mano del marketing, el cual juega un papel primordial en el proceso de *Fast Fashion*, ya sea a través de la compra física u online.

En este sentido, más allá del impacto social comentado anteriormente, la cantidad de textiles que acaban en los vertederos va en incremento cada año. Por poner un ejemplo, solo en Reino Unido en 2016 se tiraron a la basura un total de 300 000 toneladas de ropa ^[5], nada extraño teniendo en cuenta que, según WRAP (The Waste and Resources Action Programme) ^[6] la industria textil ocupa el 4to lugar en impacto medioambiental, después de la vivienda, el transporte y la alimentación (Figura 4). La moda, en este sentido, es la segunda industria que más agua consume, solo por detrás del sector eléctrico, y es responsable del 20% del agua residual.

La industria textil, de hecho, genera un impacto en la contaminación de agua y el vertido de químicos, entre otros, siendo el poliéster, hoy en día, el tejido más popular usado en la industria de la moda textil. Cuando las prendas hechas con poliéster se lavan en las lavadoras convencionales, éstas desprenden microfibras que acaban directamente en los océanos sin posibilidad de ser biodegradadas y representando serias amenazas a la vida acuática y, por ende, a nuestra propia salud. Incluso el algodón, producido en grandes superficies, necesitan, además de unas cantidades de agua importante (10.000 litros de agua para producir un kilo de algodón), plaguicidas que causan, en casos aislados, tumores y defectos al nacimiento de niños en pueblos donde la vida agrícola es fuente principal de recursos.

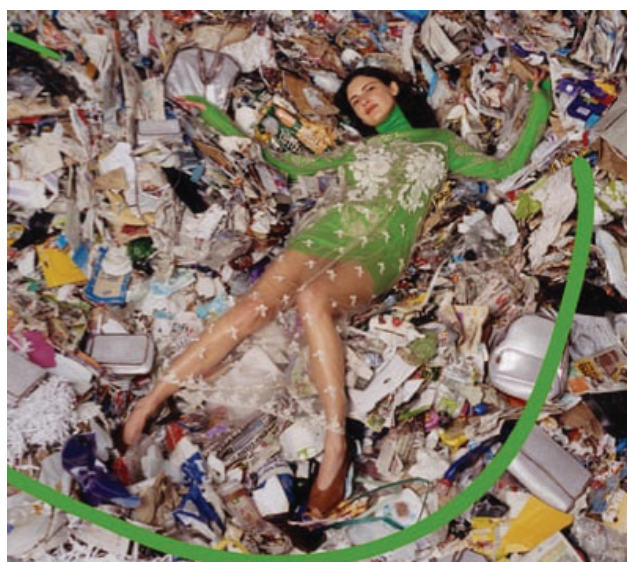


FIGURA 4: Modelo posando para Stella McCartney, marca de ropa sostenible, ante una “montaña” de prendas y complementos desechados

5 - The Guardian

6 - WRAP. The Waste and Resources Action Programme.
<http://www.wrap.org.uk/sustainable-textiles/valuing-our-clothes>

ANTECEDENTES

En ocasiones se habla (incluso algunas marcas lo promueven) de donación o reciclaje para intentar amortiguar la imagen negativa del *Fast Fashion*, generando una etiqueta “ética”. En términos estadísticos, cabe destacar que a pesar que una tonelada de ropa reutilizada evitaría alrededor de 11 toneladas equivalentes de CO₂, únicamente 10% de la ropa que donamos llega a aquellos necesitados y, en lo que respecta al reciclaje, solo un 1% de la ropa desechada puede ser reciclada ^[7]. De hecho, el sistema de producción de ropa actual hace que el concepto de reciclaje sea contraproducente en términos económicos. Por poner un ejemplo, la cantidad de ropa que una marca vende en 48 horas corresponde a la misma que podría ser reciclada en nada menos que 12 años ^[8].

Teniendo en cuenta la limitación de recursos y los efectos negativos ambientales, es importante desarrollar líneas de desarrollo que promuevan una producción de ropa más respetuosa con el medio ambiente y con la sociedad.

Es difícil luchar contra el *Fast Fashion*, en este sentido pero buscar sinergias que detecten el potencial de mejora de éste es fundamental y los próximos capítulos de este documento intentarán demostrar una de las metodologías estudiadas a este efecto.



FIGURA 5: Ropa Desechada



FIGURA 6: Ropa Donada

7 - The True Cost (2015) Andrew Morgan. Drama/Documentary. 1h 32m

8 - The Guardian: Am I a fool to expect more than corporate greenwashing? Lucy Siegle

DETECCIÓN DE OPORTUNIDADES

Con la finalidad de analizar de manera objetiva el fenómeno *Fast Fashion* y de detectar las oportunidades de mejora que ofrece, se ha procedido a realizar un doble análisis DAFO-CAME del fenómeno a través de los ojos del comprador. Este doble análisis pretende, por una parte, destacar las características internas (Fortalezas y Debilidades) y las externas (Oportunidades y Amenazas) y, por otra, responder a los anteriores (Consolidar las Fortalezas, Aprovechar las Oportunidades, Minimizar las Debilidades y Eliminar las Amenazas).

La siguiente tabla pretende, así, conocer la verdadera situación en la que se encuentra el fenómeno *Fast Fashion* y abrir la posibilidad a organizar mejor una estrategia alternativa. Se ha simulado el análisis DAFO-CAME desde el punto de vista del consumidor de prendas de compañías textiles que usan el modelo *Fast Fashion*.

	INTERNALIDADES	EXTERNALIDADES
POSITIVAS	<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Posibilidad de renovar la colección de prendas más frecuentemente. Precio reducido. <p>Consolidar Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mantener la variedad Reducir el coste en adquisición de prendas 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Alargar el EoL del producto Modelos únicos <p>Aprovechar Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprovechar la ropa existente Originalidad
NEGATIVAS	<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bajo calidad de la prenda comprada Bajo valor ético social y medioambiental <p>Minimizar Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reducir el impacto social y ambiental 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Adicción a la moda <p>Eliminar las Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reducir la dependencia de compra

DETECCIÓN DE OPORTUNIDADES

Una vez concluido el análisis, se ha obtenido la información que señala parcialmente el posicionamiento del *Fast Fashion* desde el punto de vista del consumidor y como buscar vías valternativas teniendo en cuenta, especialmente, los factores externos del mismo. De este modo se asumen las siguientes acepciones:

1. El consumidor aprecia la posibilidad de poder variar de vestimenta más a menudo a un precio asequible y quiere seguir teniendo ese privilegio: Más ropa variada a un coste reducido.
2. El consumidor es consciente que la calidad de la prenda que adquiere va de la mano del precio que desea pagar. Además muchos de ellos conocen el impacto social y ambiental por los medios informativos y la cultura general.
3. El consumidor desearía buscar la singularidad de sus prendas, las cuales podría llevar puesta con más frecuencia de lo que habitualmente está acostumbrado.
4. El consumidor acaba viéndose envuelto por una “necesidad impulsiva” a la moda y se da cuenta que, tal y como ocurre estadísticamente, cada vez compra más guiándose en el precio y mucha de la ropa que compra no llega a salir del armario. El consumidor tiene miedo a la adicción a la moda.

“Estas acepciones combinadas conducen a una política de Reducción de compra y Ampliación de la vida útil del producto, todo ello junto al aumento de originalidad y los efectos positivos, sociales y medioambientales de su práctica”

Tras un estudio de soluciones se detecta y se analiza el concepto *Upcycling* el cual responde fielmente a lo citado anteriormente y que conformará el elemento clave del presente estudio.

PROYECTO RE♻️VISTE

¿QUÉ ES UPCYCLING?

Upcycling, también conocido como reutilización creativa, es el proceso de transformar los materiales de desecho, productos inútiles o no deseados en algo útil, personalizado y bonito^[9].

De hecho, el concepto no es nuevo; algunos de los mejores ejemplos del reciclaje de la vida moderna provienen de los años 30 y 40, cuando las familias tenían muy pocos recursos económicos o materiales. En esta era de ahorro, reutilizaron artículos una y otra vez hasta el final de la vida del producto; los sacos de alimentación se convirtieron en vestidos o las puertas antiguas se convirtieron en la nueva mesa del comedor, entre otros^[10].

¿QUÉ PUEDO UPCYCLE?

Básicamente podemos *upcycle* todos los materiales para reutilizar en otra manera; podemos crear arte, podemos hacer música, podemos crear nuevos objetos o dar nueva vida a nuestra ropa.



9 - Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Upcycling>

10 - <https://hipcycle.com/what-is-upcycling>

ANÁLISIS DE LAS ORGANIZACIONES Y MARCAS EXISTENTE



aRopa2 es un proyecto para la recuperación y reciclaje de ropa y otros textiles usados en Aragón. Su misión es favorecer la protección al medioambiente y la creación de puestos de trabajo para personas en situación o riesgo de exclusión social.

Responde al Modelo de las 3Rs: Reducir, Reutilizar Reciclar. ^[11]
(<http://aropa2.com>)



HUMANA
Fundación Pueblo para Pueblo

La principal razón de ser de la organización es la protección del medio ambiente y el desarrollo de proyectos de cooperación orientados a impulsar el progreso de las comunidades de los países del Sur. De forma paralela fomentan la educación y sensibilización al desarrollo en el Norte. Para llevar a cabo todas estas acciones, buscan financiación principalmente a través de la gestión de los residuos textiles que se generan en España. ^[12]
(<https://www.humana-spain.org>)



zero waste daniel

El objetivo de ZeroWasteDaniel es el de abordar y cambiar las reglas de la industria a través de reimaginar el diseño y la creación sin residuos. "No puedo hacer un trabajo que haga daño u oprima a la gente, o que contamine el agua de alguien. Mi intención es la de trabajar con lo que tengo, sin importarme cuanto tarde. Lo que me importa es que te veas bien, que esté hecho aquí y de manera justa. ^[13]

(<http://zerowastedaniel.com>)



Reet Aus

El diseñador Reet Aus se dedica a la *Slow Fashion* y su colección de "upcycles" está completamente hecha a partir de sobras en post-producción. Reet Aus intenta demostrar que el diseño inteligente puede evitar las montañas de prendas inutilizadas así como los recursos utilizados para producirlos. Reet Aus ha desarrollado un método de upcycling industrial que incluye completos análisis del ciclo de vida de las prendas. ^[14]

(<http://reetaus.com/en>)



11- <http://aropa2.com/que-es-aropa2/>

12- <https://www.humana-spain.org>

13- <http://zerowastedaniel.com>

14- <http://reetaus.com/en>

PROYECTO RE♻️VISTE

¿Qué es ReViste?

ReViste es un proyecto que busca enseñar el concepto de *Upcycling* a través de una serie de talleres diferentes. Con la finalidad de transformar la vestimenta, los participantes necesitarán conocer diferentes técnicas y, para ello, estas técnicas serán enseñadas en detalle en los 4 diferentes niveles del proyecto, desde el nivel de iniciación al avanzado. En este sentido, cada nivel tiene sus propios objetivos y técnicas diferenciadas.

¿Cómo funciona?

Los participantes deberán traer consigo las prendas que ya no usan, que se han arrepentido de comprar y/o incluso aquellas que están rotas. Así, en los talleres de ReViste, los participantes aprenderán cómo transformar aquellas prendas en productos personalizados y con carácter. En algunos niveles incluso, los participantes tendrán la oportunidad de usar ropa donada a ReViste.

¿Cómo recopilar ropas?

ReViste colaborará con el Ayuntamiento con la finalidad de recopilar ropa en desuso. Se prevé también la instalación de algunos buzones de donación de ropa en puntos estratégicos de la ciudad, concretamente en las entradas de ciertos bloques de viviendas. Además del Ayuntamiento, ReViste colaborará también con organizaciones de reciclado de ropa.

Principales Objetivos:

- Reducir antes que comprar
- Enseñar a los participantes las opciones de reducir la cultura del usar-y-tirar
- Enseñar a los participantes cómo diseñar
- Comprometer al público en general a hacer diseño respetuoso a través de maneras simples y creativas
- Fomentar la reutilización de tejidos antes que el reciclado, para el cual únicamente un 1% de la ropa es reciclada

¿Cuál es el valor añadido de ReViste?, ¿Por qué ReViste es diferente de otras iniciativas existentes?

El problema fundamental es la cultura del usar-y-tirar y los vertederos llenos de ropa que esta tendencia genera. Durante el proceso de investigación, se detectó que hay muchas organizaciones que intentan encontrar soluciones para el desecho de ropa.

Lo que hace diferente a ReViste es que éste se focaliza en el corazón del problema: más allá de comprar, la solución que propone ReViste es la reparación y la transformación, para alargar el fin de uso de vida del producto.

ReViste tiene objetivos tanto sociales como medioambientales. El proyecto levanta la concienciación sobre los efectos negativos del *fast fashion* y enseña a los participantes diferentes vías para reducir la cultura del usar-y-tirar al mismo tiempo que enseña a los participantes como expresarse de una manera única y personal a través de la vestimenta.

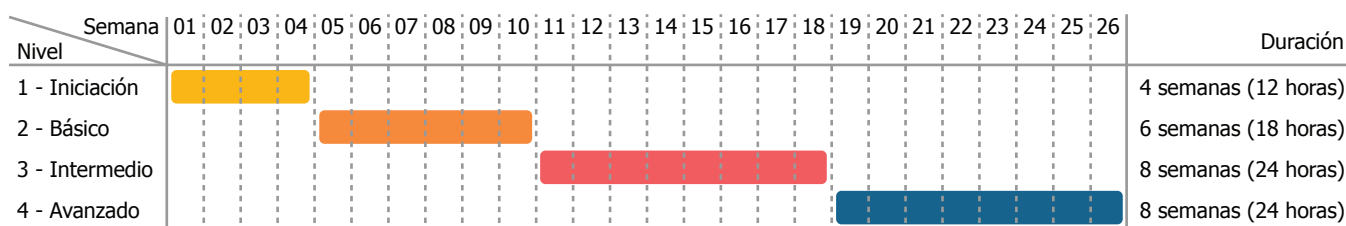
METODOLOGÍA.

TALLER DINÁMICO A 4 NIVELES

Los talleres de ReViste buscan dotar a los participantes de herramientas y habilidades para ser capaces de transformar prendas y dotarlas de valor añadido estético y funcional.

En cuanto a la estructura, los talleres se dividen en 4 niveles: Iniciación (Nivel I), Básico (Nivel II), Intermedio (Nivel III) y Avanzado (Nivel IV). Los diferentes niveles son continuados y, como su descripción indica, van acorde al nivel de habilidades adquirido y su aplicación personal/profesional fuera de las clases.

Con el fin de asegurar una flexibilidad por parte del alumnado y, también, de darles la oportunidad de tener el tiempo suficiente para practicar lo aprendido fuera de las clases, se ha planteado una sesión por semana de 3 horas cada una, distribuidas en función de los requisitos de cada nivel.



En el diagrama superior se representa la duración y consecución de los diferentes niveles, por dificultad de cada uno. Así el nivel de Iniciación está diseñado para ser impartido en 4 sesiones de 3 horas, el Básico (al finalizar el anterior) contiene 6 horas más de aprendizaje y, finalmente, los niveles Intermedio y Avanzado están divididos en 24 horas de formación repartidas en 8 semanas.

Para garantizar un seguimiento personalizado, el máximo de alumnos por cada taller está fijado a 15 personas. Los participantes, tras demostrar el conocimiento de las técnicas aprendidas, podrán desarrollar diferentes niveles de manera individual.

Finalmente, en el diagrama inferior se describen las diferentes secciones que forman parte de la metodología de explotación de los 4 niveles de ReViste:

METODOLOGÍA. TALLER DINÁMICO A 4 NIVELES

METODOLOGÍA REVISTE



METODOLOGÍA.

TALLER DINÁMICO A 4 NIVELES

Los 4 niveles de la metodología ReViste se dividen en 7 acciones diferentes por cada nivel incluyendo:

- **Objetivos:** La razón de ser del nivel formativo
- **Conocimiento:** Los conocimientos previos requeridos por los participantes al inicio del taller
- **Didáctica:** Cada nivel tendrá una complementación a la didáctica general del método ReViste, basado en:
 - a) una presentación al comienzo de cada taller que incluya ejemplos sobre las técnicas que serán objetivo de formación,
 - b) una sesión práctica donde el monitor enseñará de qué manera aplicar las diferentes técnicas aprendidas,
 - c) un período de reflexión por parte de los participantes sobre las razones por las cuales ya no usan las prendas que tienen intención de mejorar y de qué manera pueden cambiar la apariencia de las mismas con las técnicas aprendidas,
 - d) el asesoramiento por parte del monitor, una vez los asistentes hayan empezado a formular sus ideas, participante por participante, para apoyarles y recomendarles sobre cómo aplicar la técnica escogida.
- **Técnicas:** Los diferentes estilos y herramientas que serán utilizados en cada nivel
- **Materiales:** Los diferentes materiales (tejidos, parches...) que serán utilizados en cada nivel. Como norma general, los participantes traerán consigo al taller sus propias prendas, las cuales querrán transformar. Aparte de éstas, todos los materiales necesarios para realizar las técnicas serán aportados por los propios organizadores del taller. Los participantes tienen la libertad de traer consigo una prenda por cada técnica o usar únicamente una para todas las técnicas aprendidas en cada nivel
- **Planificación:** La duración en horas y semanas de cada uno de los niveles
- **Resultados:** Los resultados esperados por cada uno de los niveles

En el primer día de cada nivel, una carpeta será otorgada a los participantes incluyendo toda la información detallada sobre la planificación de cada semana.

Este es el primero de los diferentes niveles que componen la metodología ReViste y que corresponde al de iniciación.

OBJETIVOS

Para este primer nivel, los objetivos planteados son los siguientes:

- ■ Enseñar a los asistentes cómo pueden cambiar la apariencia de las prendas en desuso a través de sencillos pasos muy interesantes
- ■ Motivar a los asistentes a continuar desarrollando niveles posteriores
- ■ Enseñar a los participantes las habilidades que serán base para posteriores niveles

CONOCIMIENTOS

Ningún conocimiento previo es requerido. Todas las habilidades serán enseñadas durante el taller desde el inicio

DIDÁCTICA

La didáctica estará basada en la general, mostrada al inicio del capítulo:

- a) presentación de ejemplos de técnicas y productos,
- b) demostración por parte del monitor de la aplicación de las técnicas,
- c) reflexión por parte de los participantes
- d) asesoramiento individual.

TÉCNICAS:

En este taller se focalizarán 4 técnicas de decoración bien diferenciadas:

- Cosido a mano
- Bordados básicos
- Pinturas / Estampados básicos
- Remiendos o parches

MATERIALES A UTILIZAR

El principal material de los productos a utilizar deberá tener entre 90 y 100% de algodón. Su importancia radica en la posibilidad de tener una superficie fácil para trabajar con cualquier tipo de técnica y, especialmente, para que la pintura pueda fijarse con facilidad en la prenda. El algodón lo permite sin problema alguno.

PLANIFICACIÓN

- Habrán 4 sesiones/talleres de una duración de 3 horas cada uno repartidos en 4 semanas.

RESULTADOS ESPERADOS

- ■ ■ Prendas personalizadas a través de técnicas básicas
- ■ ■ Reparación de prendas rotas
- ■ ■ Decoración de prendas en desuso sin cambios estructurales



Este es el segundo de los diferentes niveles que componen la metodología ReViste. En este nivel se enseñarán las habilidades básicas de cosido y transformación, los cuales enseñarán al participante a ser más creativo.

OBJETIVOS

Para este segundo nivel, los objetivos planteados son los siguientes:

- Comenzar el proceso de transformación y aprender las técnicas básicas
- Adquirir la habilidad de manipular tejidos para crear diseños únicos
- Aprender el proceso de estampados
- Motivar a los asistentes a continuar desarrollando niveles posteriores
- Enseñar a los participantes las habilidades que serán base para posteriores niveles

CONOCIMIENTOS

Para el nivel Básico, será necesario demostrar el conocimiento de las técnicas aprendidas en el nivel Iniciación

DIDÁCTICA

Además de seguir el mismo proceso de didáctica general mostrada al inicio del capítulo, el nivel Básico contará con la colaboración de un diseñador gráfico para enseñar cómo crear estampados para incorporarlos en las prendas

TÉCNICAS:

En este taller se focalizarán 6 técnicas de diseño y transformación:

- Máquina de coser
- Costura de cremalleras
- Bordados avanzados
- Creación de patrones
- Creación de estampados avanzados
- Cortes básicos

MATERIALES A UTILIZAR

Materiales de diferente composición serán utilizados en el taller. Aparte de la primera y la segunda semana (en las que se trabajará con materiales específicos), los participantes traerán consigo sus prendas deseadas.

PLANIFICACIÓN

El nivel Básico está distribuido en 18 horas comprendidas en 6 semanas de duración (3 horas por sesión/semana)

La planificación en las diferentes semanas se describe a continuación:

- **Semana 1:** Introducción a la máquina de coser, cómo funciona y pruebas en materiales no elásticos. Después de varios días de prueba, los participantes serán capaces de coser cojines usando únicamente 2 líneas de puntos con los materiales ofrecidos por el taller. En el caso de que la tela no sea suficiente, necesitarán combinar diferentes tejidos complementarios hasta alcanzar el resultado esperado
- **Semana 2:** Aprendizaje de diferentes tipos de costuras e inicio en tejidos elásticos.
- **Semana 3:** Comienzo con las técnicas de manipulación de tejidos. En esta parte es necesario ser creativo y aplicar las técnicas aprendidas en la clase.
- **Semana 4:** Comienzo con los estampados. Esta parte tiene un papel importante en el diseño. Los participantes aprenderán el proceso de funcionamiento de los estampados y diseñarán sus propios diseños en papel. En esta semana la colaboración con un diseñador gráfico está prevista para enseñar técnicas de estampado personalizado.
- **Semana 5:** Se realizará el primer paso de transformación. Se usarán algunas técnicas de corte y cosido básico para cambiar la funcionalidad de la prenda o producto. La práctica comenzará transformando unos pantalones en una falda.
- **Semana 6:** Se enseñará a coser cremalleras. Se trata de un complicado proceso en el que los participantes deberán coser un pequeño bolso para mantener sus materiales con una cremallera usando tejidos sobrantes.

RESULTADOS ESPERADOS

- ■ ■ Uso de prendas para diferentes propósitos
- ■ ■ Demostración de habilidades con el fin combinar y aplicar las técnicas enseñadas en sus diseños

Before



After



Este es el tercer de los diferentes niveles que componen la metodología ReViste. Este nivel estará enfocado en combinar diferentes prendas para crear un estilo propio y usarlo para diferentes objetivos (ejemplo: convertir una gabardina en un vestido).

OBJETIVOS

Para este tercer nivel, los objetivos planteados son los siguientes:

- Ser capaz de convertir una prenda en otra con un propósito diferente
- Seleccionar la mejor técnica para aplicar al diseño

CONOCIMIENTOS

Para el nivel Intermedio, será necesario demostrar el conocimiento de las técnicas aprendidas en el nivel Básico

DIDÁCTICA

Además de seguir el mismo proceso de didáctica general mostrada al inicio del capítulo, en el nivel intermedio se realizará la visita a una fábrica de estampación y se contará con la colaboración de un artista en patchwork.

TÉCNICAS:

Para alcanzar los objetivos descritos, en este nivel el patronaje tendrá un rol importante:

- Aplicación del diseño de estampado creado anteriormente
- Patronaje
- Combinación de diferentes materiales

MATERIALES A UTILIZAR

Este nivel será el nivel en el cual los estudiantes aprenderán bastante sobre diferentes materiales y cómo elegirlos/aplicarlos de la mejor manera en sus diseños. Tendrán la oportunidad de aprender que una tela de cualquier tamaño puede ser utilizado con diferentes propósitos.

PLANIFICACIÓN

El nivel Intermedio está distribuido en 24 horas comprendidas en 8 semanas de duración (3 horas por sesión/semana)

La planificación en las diferentes semanas se describe a continuación:

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semanas 1, 2 y 3:** Los participantes aprenderán a modificar libremente sus ropas. Aprender y aplicar patronaje es un proceso largo y, por esta razón, las primeras 3 semanas estarán dedicadas exclusivamente a la enseñanza del patronaje y la práctica de las técnicas aprendidas

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semana 4:** En esta semana se visitará una fábrica de grabados para que los participantes puedan observar los diferentes estilos de estampados.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semana 5:** Un artista en patchwork colaborará esta semana. Se aprenderá así a crear piezas únicas a través de pedazos de telas.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semana 6:** Iniciación de la combinación de productos diferentes para conseguir un único producto.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semana 7:** Iniciación de la conversión de una prenda en otra con un propósito diferente.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **Semana 8:** Finalizado de dos productos:
a) a través de la combinación de dos prendas,
b) convirtiendo una prenda en otra con un propósito diferente.

RESULTADOS ESPERADOS

- Los participantes serán capaces de seleccionar la mejor combinación de tejidos y llevar sus ideas a la prenda
- Los participantes serán capaces de combinar diferentes ropas y crear su propio estilo
- Los participantes adquirirán habilidades de patronaje básico



Este es el último de los diferentes niveles que componen la metodología ReViste. Este nivel es completamente diferente al resto puesto que se aplicarán todas las técnicas aprendidas hasta el momento para diseñar prendas desde cero.

OBJETIVOS

Para este cuarto nivel, los objetivos planteados son los siguientes:

- Crear prendas desde cero a través del uso de todo el conocimiento aprendido en los niveles anteriores
- Enseñar a los participantes que pueden crear diseños desde cero utilizando las técnicas de *upcycling*

CONOCIMIENTOS

Dominio completo de la máquina de coser. El conocimiento de algunas técnicas de decoración y de patronaje es imprescindible

DIDÁCTICA

Además de seguir el mismo proceso de didáctica general mostrada al inicio del capítulo, en el nivel avanzado se realizará la visita a un centro de impresión en 3D. También se contará con la colaboración de un diseñador de bordados de cuentas.

TÉCNICAS:

Este taller se focalizará en enseñar diseños desde cero. Las técnicas que serán enseñadas serán las siguientes:

- Patronaje
- Dibujo
- Preparar panel de inspiración
- Diseñar accesorios y fornituras
- Aplicar estampaciones en los diseños

MATERIALES A UTILIZAR

En este nivel, los participantes tienen completa libertad sobre los materiales que utilizan. La única regla a tener en cuenta es que aparte de las piezas decorativas, nada puede ser comprado sino adquirido a través de donaciones.

PLANIFICACIÓN

El nivel Avanzado está distribuido en 24 horas comprendidas en 8 semanas de duración (3 horas por sesión/semana)

La planificación en las diferentes semanas se describe a continuación:

●●●●●●●● **Semana 1:** La primera semana corresponderá al último taller enfocado en técnicas decorativas. Para esta semana, ReViste colaborará con un diseñador de bordado de cuentas. La técnica aprendida ayudará a los participantes a crear superficies interesantes. Todas las técnicas de decoración que los participantes habrán aprendido (Bordados, pintura, parches, impresiones, patchwork, bordado de cuentas) les ayudará a reflejar su estilo personal en sus diseños.

●●●●●●●● **Semana 2:** La segunda semana estará dedicada al brainstorming. Los participantes deberán decidir qué tipo de prendas querrán diseñar y a través de qué técnicas. Los participantes empezarán a hacer panel de inspiración y dibujos.

●●●●●●●● **Semana 3:** En la tercera semana, se continuará a desarrollar la idea y la selección del tejido. En esta fase, los participantes no podrán comprar tejidos sino que tendrán que usar los existentes. Podrán ensamblar varias piezas de tejidos, usar cortinas o telas de sofá para crear tejidos personalizados.

●●●●●●●● **Semana 4:** Una vez los participantes hayan decidido todo, se comenzará a combinar las telas en dibujos. En esta semana los participantes deberán decidir exactamente qué desean hacer y diseñar sus propios adornos (botones, etc).

●●●●●●●● **Semana 5:** En esta semana se visitará un centro de impresión en 3D para ver cómo funciona esta técnica, qué es capaz de hacer y realizar los diseños de adornos que habrán preparado.

●●●●●●●● **Semanas 6, 7 y 8:** Las últimas tres semanas estarán dedicadas íntegramente a la realización de los diseños

RESULTADOS ESPERADOS

- Los participantes tendrán conocimientos suficientes para personalizar, transformar y crear prendas de una manera sostenible



APLICACION Y RESULTADOS DEL PROYECTO REVISTE EN TALLERES

Tenía la intención de realizar 2 talleres para la aplicación del proyecto que pudiese plantear como “Introducción al nivel inicial” al nivel teórico. El tema central de ambos talleres sería el de “Denim Upcycling”. Las razones por las cuales preferí trabajar en la ropa vaquera es por la de ser tan popular que no puede faltar en el armario de cualquier persona y el tejido, de naturaleza resistente lo convierte en el mejor candidato para manipularlo. Al mismo tiempo se trata de una tela con la que bordar fácilmente y, puesto que está hecha utilizando entre un 90-100% de algodón, es esencial para pintar en ella y combinarlo con otros materiales con los que remendar.

TALLER 1: CSC LUIS BUÑUEL



¿Tienes ropa vaquera la cual no recuerdas cuando usaste por última vez?

En el taller creativo “Denim Upcycling - Iniciación” rediseñaremos y personalizaremos nuestra ropa con técnicas simples y divertidas.

Si quieres transformar esa prenda que ya no usas y darle una nueva vida, ven con ella a nuestro taller. Es gratuito y solo tienes que inscribirte por email. ¡Te esperamos!

¿DÓNDE Y CUÁNDO?

CSC LUIS BUÑUEL, Sala 5
Jueves, 8 de noviembre
18:00 - 20:00

CONTACTO

Aforo limitado a 15 personas. Para solicitar información e inscribirse, por favor envía un correo a: aybukeyildizhan@gmail.com

IMPORTANTE: Es imprescindible traer consigo su propia ropa vaquera. Todos los materiales, a excepción de ésta, serán provistos por el taller.

El primer taller tendrá lugar en el Centro Social Comunitario Luis Buñuel (Plaza Santo Domingo, Zaragoza) el 8 de noviembre entre las 18 y las 20 horas y estará limitado a 15 personas. La participación será gratuita y todos los materiales, además de las prendas vaqueras a transformar que traerán los propios participantes, serán aportados por el organizador del taller.

TALLER 1: CSC LUIS BUÑUEL

OBJETIVOS:

Los objetivos del taller están categorizados en 2 partes bien diferenciadas:

La primera parte es la observación. Tener buenos resultados para comparar la teoría con la práctica y disponer de la información que guiaría al organizador del taller a planear de una manera más sofisticada futuros talleres. Esto incluye:

- Observar las demandas y entender si ReViste puede llegar más lejos
- Observar qué tipo de técnicas son las preferidas por los participantes
- Observar qué tipo de prendas, más allá de la ropa vaquera, prefieren los participantes transformar
- Observar en general como mejorar el taller en sí

La segunda parte está dedicada a explicar qué es *Upcycling* a través de simples y divertidas técnicas:

- Cómo de importante es el diseño comprometido (*conscious design*) en nuestras vidas
- Cómo podemos crear prendas atractivas y personalizadas a partir de las prendas existentes en desuso o rotas.

PREPARACIÓN

- Una presentación: La cual define el concepto de *Upcycle*, las áreas donde puede ser aplicado y la razón de su importancia. Continuará con las imágenes de las prendas transformadas (*upcycled*) usando tres técnicas que se aprenderán en los talleres.
- 7 tipos diferentes de ejemplos de bordados, los cuales son idóneos para un nivel principiante
- Aplicación de bordados específicos y sencillos (oveja, zorro y piña) para aquellos participantes que tienen falta de seguridad a la hora de dibujar en sus tejidos, así como para que los participantes apliquen la técnica de una manera sencilla con un ejemplo
- Encuesta de satisfacción



PLANIFICACIÓN

El taller consistirá en 2 partes bien diferenciadas: **una teórica y una práctica**. La parte teórica del taller durará 30 minutos mientras que la práctica durará 90 minutos.

- **Parte Teórica:** Empezará con una presentación, dividida en dos secciones: La primera sección contendrá imágenes de las prendas upcycled a través de técnicas básicas las cuales podrán ser replicadas durante las prácticas. La segunda sección está destinada a enseñar cuánto más allá podríamos llegar si trabajásemos con nuestras habilidades para crear piezas únicas. En este sentido, se enseñarán 3 técnicas diferentes:

- **Bordados:** El organizador traerá consigo algunos ejemplos de puntos de bordado preparados previamente y los cuales los participantes de nivel inicial deberán conocer. Además de esto, se prepararán algunas figuras animales para que los participantes se inspiren

- **Pintura de tejidos:** Se traerán algunos ejemplos de ropa vaquera pintada preparada previamente

- **Parches de tela:** Se traerán algunas telas y un material especial que puede ser aplicado a la ropa vaquera y al tejido para ensamblarlos juntos

- **Parte Práctica:** Después de haber presentado todas las técnicas, el organizador presentará los materiales para que los participantes sepan qué técnicas utilizar para cada uno. También se enseñará la aplicación de los diferentes estilos de bordados. Se pedirá a los participantes elegir un estilo o combinarlos para ver las mejores maneras para realizar el diseño pensado. Una vez la técnica que quieran aplicar haya sido escogida, se les enseñará como pueden alcanzar el resultado final.

RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados para el taller son, en primer lugar, ayudar a los participantes a disfrutar del proceso y motivarles a transformar ropa como alternativa a tirarla o incluso donarla y, en segundo lugar, motivar a los participantes a personalizar las prendas no utilizadas, transformándolos en unas tan atractivas y personalizadas que quieran llevar puesto.

TALLER 2: eTOPIA

RE  VISTE

X



la modateca

TALLER CREATIVO "DENIM UPCYCLING"

¿Tienes ropa vaquera la cual no recuerdas cuando usaste por última vez?

En el taller creativo "Denim Upcycling - Iniciación" rediseñaremos y personalizaremos nuestra ropa con técnicas simples y divertidas.

Si quieres transformar esa prenda que ya no usas y darle una nueva vida, ven con ella a nuestro taller. Es gratuito y solo tienes que inscribirte por email. ¡Te esperamos!

¿DÓNDE Y CUÁNDO?

OPEN URBAN LAB,
Viernes, 16 de noviembre
18:00 - 20:30

eTOPIA
center for art
& technology

CONTACTO

Inscripciones hasta completar aforo Para solicitar información e inscribirse, por favor envía un correo a: aybukeyildizhan@gmail.com hola@lamodateca.com

TALLER 2: eTOPIA

El segundo taller tendrá lugar en el Open Urban Lab (eTOPIA, Zaragoza) el 16 de noviembre, entre las 18 y las 20 horas y tendrá un aforo limitado a 25 personas. La participación será libre y todos los materiales para el taller serán traídos por el organizador. Como ocurría en el taller previo, los participantes traerán la ropa vaquera que desean transformar o arreglar.

Tanto el primer como el segundo taller comparten los mismos objetivos y proceso de preparación. **Sin embargo, el segundo taller difiere del primero en los siguientes puntos:**

- El número de participantes del segundo taller será casi el doble del primero, con la finalidad de comparar la eficiencia de los talleres y detectar cuál es el aforo máximo de participantes idóneo
- Se contará con la participación de Taimyr Faye, fundadora de "La Modateca". Taimyr trabaja en la promoción del diseño sostenible y su proyecto conforma la primera "biblioteca de ropa" de Zaragoza
- Además de las tres técnicas, en la presentación algunas piezas de arte serán enseñadas para inspirar a los participantes

ACTIVIDAD GRATUITA

IMPORTANTE: Es imprescindible traer consigo su propia ropa vaquera. Todos los materiales, a excepción de ésta, serán provistos por el taller.

RESULTADOS OBTENIDOS

RESULTADOS DEL PRIMER TALLER

Un video ha sido elaborado combinando fotos y animaciones filmadas en el propio taller. El video puede ser visionado en el siguiente enlace web:

<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6467016895068401664>

En cuanto a la promoción, cabe destacar que:

- El día siguiente a la publicación del taller, todas las plazas fueron reservadas
- En el tercer día de haber publicado el taller, el Instituto de Enseñanza Secundaria Luís Buñuel contactó con la organización de ReViste para preparar un taller en el propio instituto

En cuanto al desarrollo del taller, cabe destacar que:

- Los materiales fueron separados en 3 secciones para indicar qué material debe ser utilizado para cada técnica
- Se contó con 14 participantes
- La edad media del alumnado era de 40 años
- Muchos de los participantes escogieron hacer bordados
- Muy pocos participantes pudieron acabar los bordados. Sin embargo, aquellos estudiantes que escogieron la pintura y los parches pudieron acabar el proceso de diseño
- Todos los participantes destacaron que el tiempo del taller era insuficiente
- Varios participantes grabaron videos del proceso de realización de bordados, con la idea de poder continuar en casa
- Algunos participantes modificaron los dibujos preparados y los adaptaron a sus propios diseños



RESULTADOS OBTENIDOS

RESULTADOS DEL SEGUNDO TALLER

Un video ha sido elaborado combinando fotos y animaciones filmadas en el propio taller. El video puede ser visionado en el siguiente enlace web:

<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6470061930210947072>

Siguiendo los comentarios del taller anterior, para este segundo taller se previó una duración de 2 horas y media.

En cuanto al desarrollo del taller, cabe destacar que:

- Los materiales fueron separados en 3 secciones para indicar qué material debe ser utilizado para cada técnica
- Se contó con 25 participantes
- La edad media del alumnado era de 20 años
- Los participantes usaron todas las técnicas de manera equitativa
- Algunos participantes tuvieron confusiones sobre la información descrita en el cartel informativo, declarando haber entendido que se trataba de un taller de transformación, en vez de más orientado a la personalización
- Algunos participantes intentaron transformar pantalones vaqueros en faldas
- Varios participantes usaron los dibujos como base para sus diseños, sin embargo, ninguno se atrevió a modificar el diseño



ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Tras analizar los resultados de las encuestas realizadas a los participantes (14 en la primera sesión y 25 en la segunda sesión) se puede percibir que, en nivel general, las valoraciones de los talleres son bastante positivas considerando que, en ambos talleres, los participantes declararon por unanimidad que recomendarían el taller a otras personas.

La valoración más negativa de la encuesta fue la del tiempo dedicado al taller, en el cual una gran mayoría de los participantes declararon que 2 horas y media no eran suficientes para el taller. Esto se consolida con las sugerencias más resaltadas, que fueron un mayor tiempo en la duración del taller así como la división de las técnicas en varios talleres diferentes.

Por otra parte, la valoración más positiva fue la de las técnicas enseñadas y, si estas, eran las adecuadas para un nivel de iniciación. De hecho, la técnica y la práctica fueron las partes más valoradas por los participantes en la pregunta “¿Qué parte del taller fue más interesante para usted?”, haciendo más hincapié en la enseñanza de la técnica en el caso del segundo taller, formado por un alumnado mayoritariamente estudiante.

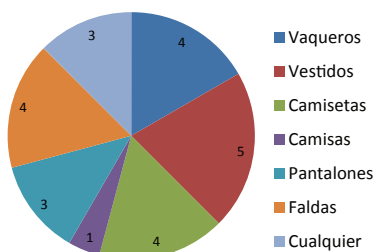
Por último, cabe destacar que una gran parte de los participantes están dispuestos a aventurarse a transformar todo tipo de ropa más allá de la prenda vaquera, seguido de vestidos, camisetas, pantalones y chaquetas, estos cuatro sin orden de prioridad.

Taller 1: CSC Luís Buñuel

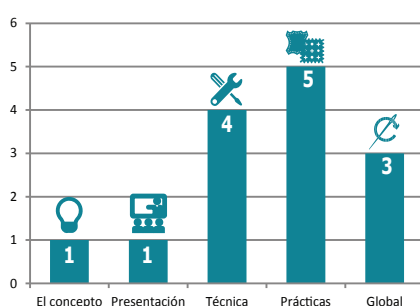
Número de entrevistados: 14



11. De estar interesado en futuros talleres, ¿qué tipo de ropa te gustaría transformar?:



12. ¿Qué parte del taller fue más interesante para usted?:



13. ¿Recomendaría ese taller a otras personas?:



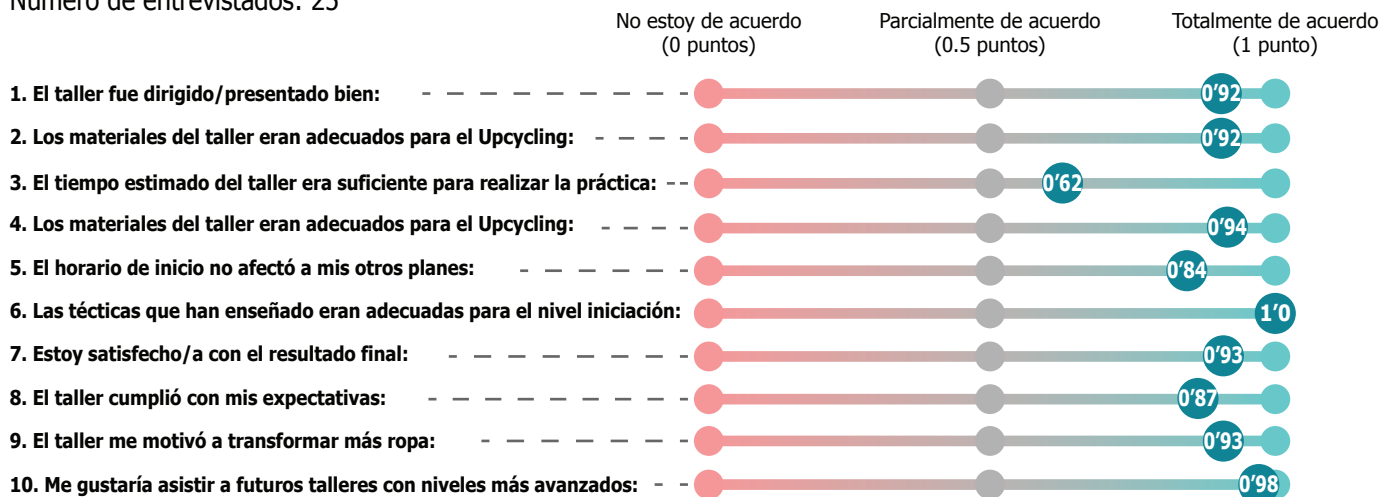
14. Sugerencias:

4 de cada 6 participantes sugieren más tiempo en la sesión

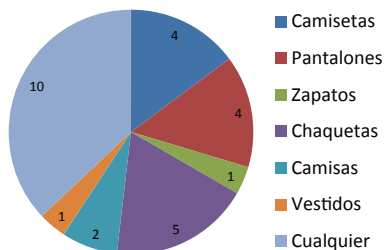
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Taller 2: eTOPIA

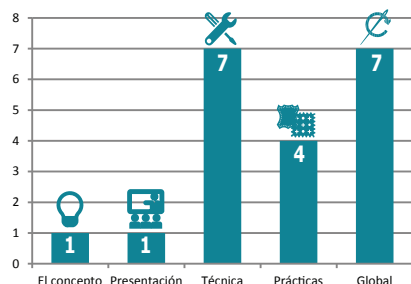
Número de entrevistados: 25



11. De estar interesado en futuros talleres, ¿qué tipo de ropa te gustaría transformar?:



12. ¿Qué parte del taller fue más interesante para usted?:



13. ¿Recomendaría ese taller a otras personas?

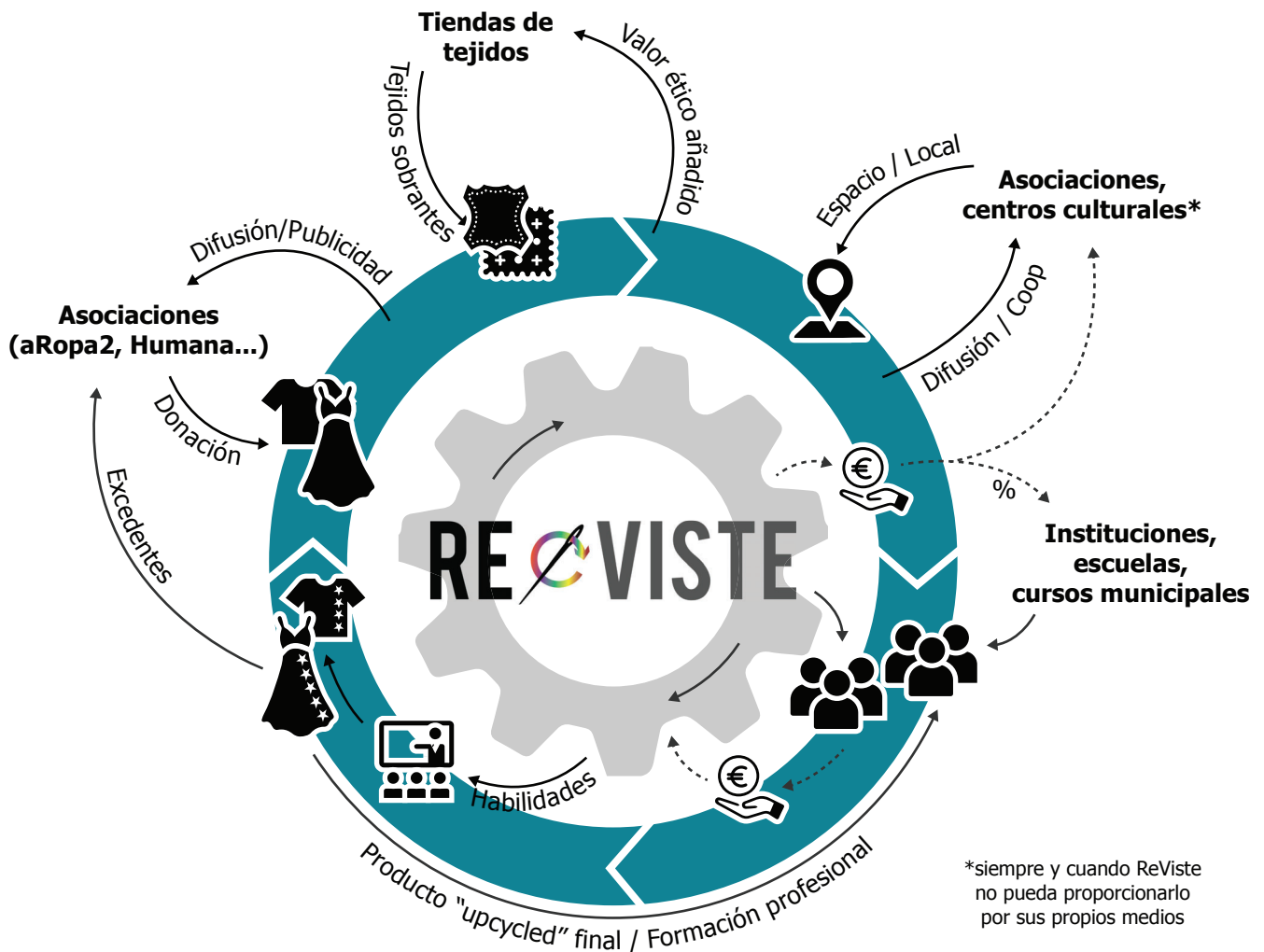


14. Sugerencias:

5 de los 25 participantes

sugieren la división de los talleres en uno por cada técnica enseñada

POTENCIAL FUTURO DE DESARROLLO



Tras los resultados positivos de ambos experimentos llevados a la práctica, es importante hacer una reflexión sobre el potencial de desarrollo de ReViste más allá de los propios talleres. En este sentido, el presente informe no pretende concluirse como un documento cerrado, sino como una experiencia exitosa con ánimo de ser aprovechada para desarrollar y complementar más ideas de upcycling de ropa.

Más allá de la experiencia, se han realizado análisis previos de viabilidad económica para el proyecto ReViste en el que se han identificado una serie de actores clave y su potencial interés en el desarrollo posterior del proyecto.

Escenario estudiado: ReViste como Fundación (sin ánimo de lucro)

Una de las opciones viables de ejecución del proyecto a media-larga duración, es el concepto de ReViste como Fundación sin ánimo de lucro para el desarrollo de actividades formativas y colaborativas a favor del desarrollo sostenible y la integración social.

POTENCIAL FUTURO DE DESARROLLO

En el diagrama mostrado anteriormente, se muestra una simulación de modelo económico teniendo en cuenta 6 actores principales dentro de las distintas etapas del proceso.

- **Fundación ReViste:** Actúa como el motor de desarrollo del modelo de upcycling. Tiene un rol organizativo fundamental durante el ciclo del proyecto, gestionando la obtención de materiales, reserva del local y de difusión de eventos para atraer al alumnado a quien posteriormente se le otorgará capacidades formativas técnicas.

- **Asociaciones de recuperación y reciclaje de ropa y otros textiles usados:** Oportunidades para cooperar y recibir difusión de sus actividades a cambio de los excedentes de ropa que no llegan a ser donados. Algunas prendas upcycladas salidas de los diferentes talleres que el alumnado no tenga interés en utilizar, podrán ser entregadas a la asociación con un valor añadido estético

- **Tiendas de tejidos y telas:** Este tipo de tiendas suelen vender al metro y, por lo general, no suelen guardar sobras de pequeño tamaño que servirían para regenerar/transformar las prendas. A cambio de tejidos sobrantes, las tiendas ganarían en valor ético posicionándose como tiendas “responsables” y a su vez atrayendo a más compradores.

- **Asociaciones, centros culturales y sociales:** Tienen un papel fundamental en lo que respecta a la capacidad logística. Durante la aplicación del proyecto, centros sociales como el CSC Luís Buñuel, o espacios de diseño colaborativo como el Open Urban Lab (Centro Etopia) ofrecieron gratuitamente sus instalaciones para el desarrollo del curso. En un escenario de sostenibilidad del proyecto y, siempre y cuando ReVista no pueda con sus propios medios facilitar las instalaciones, el alquiler de salas específicas podrá ser considerado, así como una parte compensatoria a través de la propia promoción del local por medios de difusión.

- **Instituciones y escuelas:** Además de la difusión propia de ReViste para conseguir audiencia participativa, instituciones a través de cursos municipales o escuelas podrían encontrar interés en apoyar y promover la actividad de reviste por un porcentaje (10 o 15) por cada alumno matriculado. Para ReViste, contar con el apoyo institucional es, sin lugar a dudas, una baza importante para asentarse como proyecto serio de cara al público.

- **Los participantes:** ReViste les ofrecerá un paquete formativo completo, con capacidades técnicas y teóricas suficientes para que puedan desarrollar su propia actividad en el mercado de la ropa. Los alumnos, además, confeccionarán sus propias vestimentas en prácticas reales y se estima que un porcentaje de esas prendas puedan ser re-donadas (por intención de no uso) a las asociaciones de recuperación y reciclaje de ropa, iniciando de nuevo el ciclo ReViste.

CONCLUSIONES

Como conclusión general de la experiencia del proyecto ReViste en su estado actual, es importante añadir una serie de argumentaciones listadas a continuación:

- ▬ En cuanto a las previsiones de aforo de ambos talleres, cabe destacar que la demanda desde el inicio de la fase de promoción fue significativamente más alta de la esperada.
- ▬ Relacionado con el punto anterior, la experiencia en la realización de ambos talleres ha demostrado que para este tipo de eventos, un número deseado de participantes de 15 como máximo garantiza una mayor eficacia durante el proceso.
- ▬ El taller ha demostrado ser replicable a otros ámbitos. De hecho, se han recibido hasta el momento de la edición del presente documento 3 ofertas de colaboración que han dado la posibilidad de continuar a realizar más talleres incluso habiendo concluido el proyecto.
- ▬ Al final de ambos talleres, los participantes se han visto motivados a continuar trabajando en el upcycling, declarando en algunos casos que el taller había sido inspirador en este aspecto.
- ▬ Finalmente, cabe concluir diciendo que el taller ha superado el nivel inicialmente planteado y que se han conseguido con éxito los objetivos marcados.

REFERENCIAS

- Escuela de Moda ESME®
- Rajan Suri: It's About Time: The Competitive Advantage of Quick Response Manufacturing (2016). CRC Press
- Council of Foreign Relations
<https://www.cfr.org/blog/fighting-bangladeshs-sweatshops>
- The True Cost (2015) Andrew Morgan. Drama/Documentary. 1h 32m
- The Guardian: UK households binned 300,000 tonnes of clothing in 2016
<https://www.theguardian.com/environment/2017/jul/11/uk-housh-olds-binned-300000-tonnes-of-clothing-in-2016>
- WRAP. The Waste and Resources Action Programme.
<http://www.wrap.org.uk/sustainable-textiles/valuing-our-clothes>
- THE ENVIRONMENTAL COSTS OF FAST FASHION – Independent:
<https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/environT-ment-costs-fast-fashion-pollution-waste-sustainability-a8139386.html>
- The Guardian: Am I a fool to expect more than corporate greenwashing?
<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/apr/03/ra-na-plaza-campaign-handm-recycling>
- Wikipedia
<https://en.wikipedia.org/wiki/Upcycling>
- <https://hipcycle.com/what-is-upcycling>
- aROPA2
<http://aropa2.com/que-es-aropa2/>
- HUMANA
<https://www.humana-spain.org>
- ZERO WASTE DANIEL
<http://zerowastedaniel.com>
- REET AUS
<http://reetaus.com/en>