

# ¿Estás a la moda?

No se trata de estar a la moda. Este libro no puede decir cómo diseñar moda; únicamente puede hablar de cuáles son sus componentes, las formas de combinarlos y muchas de las cosas importantes que hay que tener en cuenta en el momento de diseñar prendas de vestir. La ropa está "a la moda" cuando tus coetáneos o la industria estiman que su diseño es acorde con el espíritu del momento. O lo es o no lo es.

El diccionario ofrece esta definición de moda como "una costumbre o estilo popular en boga en un determinado momento, especialmente con relación al vestir". En esencia, significa un estilo puesto al día, y el modo de llegar a esa consideración es subjetivo y depende de varios factores. Por ejemplo, el movimiento punk fue un reflejo de cómo se sentían muchos jóvenes a finales de la década de los setenta —desencanto con la política y la cultura de la época— y, en cierto modo, fue ideado por Malcolm McLaren y Vivienne Westwood. El movimiento punk no fue creado para estar a la moda —¡nada más lejos de ella!—. Su objetivo era ser periférico, subversivo. Sin embargo, este hecho refuerza la idea de que empeñarse en estar a la moda no debe ser un factor de su diseño.

Exposiciones, películas y música pueden tener una influencia enorme en lo que en un momento dado se estima que está a la moda. En 2001, la película de Baz Luhrmann, *Moulin Rouge*, tuvo una influencia directa en la pasarela y muchos diseñadores se inspiraron en el mundo del cabaret aquella temporada. El diseñador de Dior Homme, Hedi Slimane, ha citado como influencia al controvertido cantante de Babushambles, Pete Doherty, e incluso ha llegado a publicar un libro de fotografías del cantante.

Para el diseño de moda, es importante desarrollar una conciencia del propio gusto y estilo (no cómo va uno vestido —a menudo los diseñadores son los que van peor vestidos porque están demasiado concentrados pensando en cómo vestir a los demás—). No todo el mundo tiene una aptitud para el deseo de diseñar prendas "no convencionales". Algunos diseñadores se centran en aspectos parciales o en los detalles de las prendas. Otros diseñan prendas "convencionales", pero la forma de combinarlas (de darles un sello determinado) las hace originales y modernas. Conocer para qué está más dotado cada uno de nosotros es esencial, aunque no significa que no haya que experimentar. Conocerse a sí mismo puede llevar tiempo y ese periodo de descubrimiento tiene lugar generalmente en la escuela. Debe existir una cierta inclinación a la introspección; no se trata tanto de ser el diseñador que quieres ser sino de descubrir al diseñador que llevas dentro. Hay que mantenerse fiel a la propia visión del modo en que se quiere vestir a alguien.

Más allá de esto, lo demás está en manos de la industria y en la decisión de la gente que compra moda; por cada persona a la que le guste un determinado trabajo, habrá otra a la que no le gustará nada. Esto ocurre cada día y trabajar en un ámbito tan subjetivo puede resultar confuso, aunque es posible aprender a navegar adecuadamente entre críticas y, o bien desarrollar una coraza, o bien llegar a reconocer cuáles son las opiniones que merecen un respeto y cuáles hay que desoír. Una vez se acepta esto, se es libre para seguir haciendo aquello para lo que se tiene más aptitud —diseñar prendas de vestir—.

1 Vivienne Westwood con su camiseta Destroy.