

PAPER

## RESIGNIFICANDO CONTENIDOS: LA INTERDISCIPLINA AL SERVICIO DEL DISEÑO DE INDUMENTARIA

**BARRETTO, Silvia; BONIFACIO, Marcela; FRAILE, Marcelo;****PIANTANIDA, Sofía**[silviabarretto@gmail.com](mailto:silviabarretto@gmail.com) ; [mbonifacio2001@gmail.com](mailto:mbonifacio2001@gmail.com) ;[marcefraile@hotmail.com](mailto:marcefraile@hotmail.com) ; [mspiantanida@gmail.com](mailto:mspiantanida@gmail.com)

Cátedra Barretto, FADU, UBA

### Resumen

*Conocida como la era digital, nuestros tiempos, parecen estar marcados por sus importantes avances tecnológicos, que nos ofrecen un potencial formidable, acompañado de grandes beneficios.*

*A través de una teoría de sistemas complejos, el nuevo diseño se presenta bajo un conocimiento interdisciplinar, marcado por una nueva racionalidad. Un desarrollo informático, que posibilita la interconexión entre los diferentes modelos digitales de alta eficiencia.*

*Un enfoque que une dos ámbitos estrechamente relacionados entre sí, pero con características y necesidades diferentes, como son la docencia y las prácticas profesionales.*

*Desde una perspectiva multidisciplinar, interactúan tan solo parcialmente. Una nueva relación entre el diseñador y el consumidor.*

*A partir de estos supuestos, este trabajo de carácter interdisciplinario, toma como base el Proyecto Universitario Fabrica (TecnoPolis), propuesto por la cátedra denominada "Base on-line de prendas para la producción".*

*Un diseño digital variable, que permita la producción eficiente, y colaborativa en la fabricación de prendas, ajustadas tanto en su técnica, como en su productividad:*

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

*una materialización correcta que permita su adaptación al cuerpo y a sus variantes de talles.*

*A partir de una base de datos elaborada por estudiantes de la carrera de diseño de indumentaria (FADU. UBA), es posible elaborar una secuencia didáctica según las necesidades particulares: un modelo digital capaz de proveer las diferentes variables, que posteriormente se transformarán en un modelo paramétrico de desarrollo.*

*Un modelo flexible que subsanará el problema de una ausencia de contacto entre “posibles beneficiarias”, y las “diseñadoras-capacitadoras”, permitiendo ajustar el modelo en todo momento, haciéndolo accesible a otros beneficiarios.*

*Un intercambio de saberes, bajo un régimen colaborativo, que rompe las fronteras de la especificidad disciplinar.*

*A partir de la base de datos digital, es posible, elaborar diferentes tipos de modelos: una colección de ropas interior simple para mujer, que posteriormente las “costureras”, podrían transformar en moldes, y convertirlas en prendas. Un diseño lógico-digital, con un alto grado de eficiencia.*

*Con el avance de la ciencia y de los sistemas informáticos, el diseño paramétrico se ha transformado en una herramienta para la transformación social. Un diseño relevante que ha permitido sintetizar forma y materialidad, bajo una búsqueda de resultados cada vez más eficientes y funcionales.*

## Introducción

Conocida como la era digital, nuestros tiempos, parecen estar marcados por sus importantes avances tecnológicos, que nos ofrecen un potencial formidable, acompañado de grandes beneficios. A través de una teoría de sistemas complejos, el diseño se presenta bajo un conocimiento interdisciplinar, marcado por una nueva racionalidad. Un desarrollo informático, que posibilita la interconexión entre los diferentes modelos digitales de alta eficiencia.

En el campo específico del diseño de indumentaria, este nuevo enfoque, parece querer resinificar dos ámbitos tan estrechamente relacionados entre sí, pero con características y necesidades diferentes, como son la docencia y las prácticas profesionales. De esta perspectiva multidisciplinar, no es extraño que nuevas relaciones entre el diseñador, el productor y el consumidor adquieran nuevos significados.

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

Para entender este proceso, es fundamental comprender el origen de los contenidos técnicos de la carrera de diseño de indumentaria y diseño textil: originada en la mirada de la Ingeniería textil, y los primeros titulares de las materias de técnicas de producción provenientes de esa disciplina. De este modo, los contenidos introducidos en la curricula, seguían los lineamientos propios relacionados con mecanismos y maquinarias, centrados en la enseñanza de los procesos tecnológicos.

Un largo proceso fue necesario para que, después de 10 años de dictado en las dos carreras que compartían el mismo contenido en las materias técnicas, se dividiera los niveles superiores dejando solo el primer año una materia común. Finalmente, con la división en técnicas de indumentaria y técnicas textiles, los contenidos de cada especialidad fueron elevados tanto en profundidad como en especialidad: una rigurosa evolución, buscando una constante vinculación entre docencia, industria y nuevas tecnologías.

La diagramación de los pasos que se inician con el Diseño, Desarrollo y finaliza con la Producción se ordenaron mediante el auxilio de la planificación y programación de procesos, propios de otros campos disciplinares. Desde la ingeniería Industrial se incorporaron el uso de los diagramas de flujo llamados diagrama de operaciones: una representación gráfica del proceso y secuencia de operaciones necesarias para su correcta producción. Con esta documentación se elaboró el llamado manual de producto y el de producción.

Con la idea de asistir al desarrollo y profesionalización de la naciente disciplina del diseño de indumentaria, se incorporaron nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje: una evolución interdisciplinar en constante revisión, acorde a la velocidad del avance tecnológico visible en todos los campos del saber.

Con la explosión de la web a comienzos de la década del 90, se puso de manifiesto una enorme transformación que estas técnicas generarían en los modos de acceder a la información y trabajar en la construcción de saberes. Una tecnología que lejos de menguar adquiriría nuevo significado a comienzos del siglo XXI, con la introducción de una segunda generación de sistemas digitales y de la implementación de nuevas formas de producción CAD/CAM, lejos de los principios mecanicistas del siglo XX.

Nuevas herramientas, sistemas de alta eficiencia, han transformado el escenario y los modos de diseño y producción. Modelos digitales de alta eficiencia han permitido generar un instrumento “narrativo multisensorial” de investigación sincrónica y diacrónica, una simplificación de la realidad, capaz de comparar escalas, procesar variables, visualizar soluciones y extraer conclusiones.

## Propuesta colaborativa

El proyecto se inició con la Fábrica de innovación, iniciativa del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación. El programa sostiene que el diseño se constituye en una herramienta para la transformación social y esto se logra con desarrollos de proyectos destinados a organizaciones de la sociedad civil y a comunidades afectadas por emergencias climáticas, habitacionales o sanitarias, acercando una respuesta concreta a sus necesidades. Se estableció un convenio con

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo por el cual el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación para su espacio FÁBRICA, convoca a Cátedras de la FADU de las disciplinas de Diseño Industrial, Diseño gráfico, Diseño de Indumentaria y Textil a participar del Proyecto N.I.D.O (Núcleo, Ideas Diseño y Oportunidades). Con el propósito de IDENTIFICAR PROBLEMAS > CONECTARLOS CON SOLUCIONES INNOVADORAS ESTIMULANDO LA INDUSTRIA NACIONAL > FOMENTANDO PATRONES DE SOLIDARIDAD

Enmarcados en el proyecto NIDO se lleva adelante el proyecto “Base on-line de prendas para producción” que prevé la generación de una serie de archivos digitales descargables que establecen recomendaciones y lineamientos para cada etapa de producción, las cuales se podrán ofrecer a todos los emprendedores que posean fuerza de trabajo y maquinaria como una alternativa social y colaborativa de fabricación de prendas ajustadas técnica y productivamente con una correcta adaptación al cuerpo y sus variantes de talles.

Un grupo de 15 estudiantes fueron convocados por la materia Técnicas de Producción de Indumentaria 2 primer cuatrimestre del 2017. La propuesta reveló que la mitad de los estudiantes habían realizado y puesto a la venta prendas de manera autogestiva y a la otra mitad los motivó el hecho de hacer una práctica real. En las dos motivaciones que dan origen al grupo podemos citando a Meirieu, (2007) describirla como “provocamos el deseo de aprender en nuestros estudiantes”.

Del trabajo de relevamiento del sector y la tutoría de los docentes se delineó el programa de trabajo.

## La base del trabajo

El trabajo fue planeado en etapas siempre desde una perspectiva colectiva porque desde la idea, la ejecución y hasta la motivación del proyecto, la idea se sustenta bajo las formas de cooperativismo y de la puesta en común. Su evaluación será como dice Perkins, (2000).

*El aprendizaje cooperativo y la colaboración entre pares superan a la Teoría Uno por cuanto utilizan la dinámica de grupos para promover el aprendizaje reflexivo (los estudiantes piensan y discuten juntos los problemas) y explotan la motivación intrínseca del contacto social para mantener a los alumnos interesados en sus actividades académicas.*

Las etapas del proyecto fueron: búsqueda, desarrollo, implementación en el grupo testigo y ejecución gráfica.

Para la etapa lanzamiento y búsqueda se encontró a cargo de la docente diseñadora de indumentaria Silvia Barretto. La búsqueda se segmentó en: ferias en los barrios, web y materiales. Esta etapa nos definió fotografías de productos y armado de conjuntos posibles que conformaron el universo de productos más vendidos y de fácil confección.

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

La etapa de desarrollo se inició con la charla de la Docente Diseñadora de Indumentaria Marcela Bonifacio que les acercó el eslabón que faltaba un grupo de costureras que probara la idea mientras la desarrollamos. El grupo de costureras es un colectivo compuesto por 7 mujeres privadas de libertad en la Unidad 47 alojadas en la penitenciaría de San Martín que, de forma autogestionada, tienen un emprendimiento de ropa interior simple para mujer. Fueron capacitadas en el oficio por el equipo de la Asociación Civil y Cultural *Yonofui*, y son beneficiarias del programa Argentina Trabaja que les permitió acceder a maquinaria e insumos para potenciar el emprendimiento.

*Yonofui* es una organización social que trabaja desde hace 15 años en proyectos artísticos y productivos en las cárceles de mujeres de Buenos Aires y La Pampa, y afuera, una vez que recuperan la libertad. En este tránsito entre la vida dentro y fuera de los muros de la prisión han generado un proyecto colectivo, que apoyado en espacios de creación artística y de capacitación en oficios, y desde una concepción crítica hacia las relaciones de poder y desigualdad estructural existentes, busca la transformación social y la creación de nuevas formas de vinculación y construcción solidaria.

Cabe destacar que la condición de presas no les permite el acceso a computadoras ni internet, el nivel sociocultural es bajo y en algunos casos de analfabetismo por lo que el enlace entre el adentro y el afuera se dará a través de la diseñadora-capacitadora que ingresa el material descargado para trabajar con el grupo.

En las primeras etapas de la capacitación del programa aprendieron a hacer moldería de ropa interior y a confeccionarlas. En muy poco tiempo esta ropa interior comenzó a ser parte del intercambio con otras internas con vistas a las visitas íntimas con sus parejas. Esta práctica es lo que desencadenó la idea de una producción que pudiera ser comercializada en el afuera.

La elección de este grupo de costureras representa un doble desafío para probar la viabilidad del alcance de la propuesta: por un lado, la interpretación del material de trabajo, por otro la accesibilidad.

Se trabajó en la Fábrica y con el apoyo del equipo de diseñadores se confeccionaron las prendas en el taller central, se realizaron pruebas de calce y ajustes de terminación. Aquí el apoyo de la Docente Diseñadora de Indumentaria Nadia Killian Galván fue imprescindible ya que ella enseña a confeccionar a menores provenientes de barrios vulnerables de la Ciudad de Buenos Aires, con un objetivo de contención, aprenden a realizar sus proyectos textiles. Esta posibilidad de reflexionar en el hacer nos demostró que aquello que parecía naturalmente aprendido por considerarlo un hacer, es lo menos aprendido. Lineamientos evaluados y aprobados en forma teórica y en los trabajos prácticos se encontraba dissociado de sus manos y de su hacer. Astolfi, (1999).

Probadas las prendas y ajustadas las molderías al buen calce se armaron lógicas de progresión y curva de talles para cada prenda, mediante una interfaz gráfica se aplicaron los lineamientos siguiendo las instrucciones de cada estudiante. Aquí la experiencia de buscar los contenidos aprendidos fue realizada naturalmente por el

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

estudiante ya se evidenciaba el mecanismo de recuperación y su consecuente apropiación del contenido.

### La implementación en el grupo testigo

Las lógicas de educación en el encierro suponen trabajar con el contexto, pero siempre con un norte en el afuera. En esta experiencia el grupo de costureras testigo se siguen capacitando en el rubro textil y la práctica en el espacio autogestionado de la cárcel les permite realizar pequeñas producciones para sus familias afuera o para el intercambio como ya se mencionó. Pero esta oportunidad de trabajo con moldería generadas por otros las expuso a un lenguaje inédito, a una forma de organización a la que no están acostumbradas, a leer, estudiar y descifrar un código familiar pero ajeno antes de hacer.

Las bases de moldería fueron impresas por los estudiantes y la docente Marcela Bonifacio fue quien las acercó al grupo. No intervino en la codificación, parte del desafío era ver de qué manera se aborda el trabajo ajeno, y en este sentido se sorprendieron poniendo en práctica las bases.

Las prendas resultan acordes al nivel esperado, las bases no presentaron inconvenientes en el uso.

La etapa de ejecución gráfica se realizó en Fábrica con el departamento de comunicación de forma que se fijaron los límites y formatos de cada prenda, en esta etapa los estudiantes se desempeñaron naturalmente sin inconvenientes apropiándose de las decisiones y su ejecución.

### Base on-line de prendas para producción

La base de prendas se encuentra integrada por una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son armados sistemáticamente para orientar al emprendedor con toda la información que se requiera para la producción integral de una selección de prendas en sus correspondientes talles. El resultado es una serie de archivos digitales que establecen recomendaciones y lineamientos para la producción de distintas prendas con mayor demanda en la comercialización. Esta base de datos fue el punto de partida para el comienzo de un desafío mayor que nos permitió pensar en nuevas formas de apropiación de las bases originarias para modificarlas.

### Nuevas posibilidades a partir de la implementación de otros campos

Es aquí donde aparece la intervención del Arq. Marcelo Fraile director del proyecto SI PIA TRP-12<sup>1</sup>, quien habiendo tomado conocimiento del proyecto en las últimas

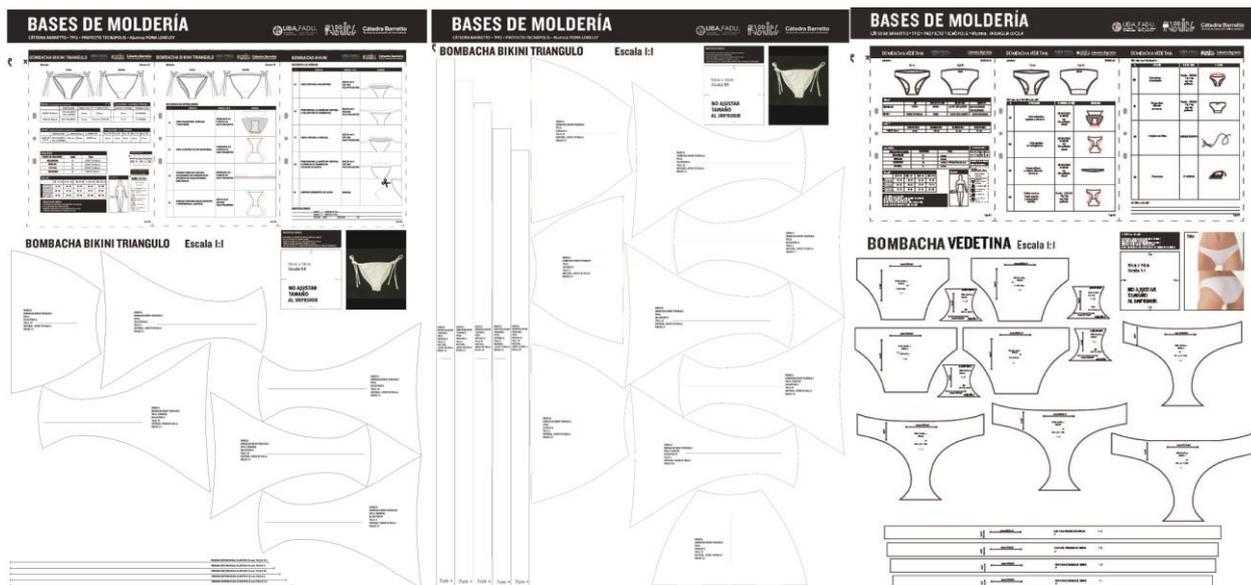
---

1-Proyecto SI TRP-12: Biomimesis: el uso de la biología en la ideación del proyecto contemporáneo.

UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

Jornadas de Investigación SI FADU-UBA 2017<sup>2</sup>, propone una nueva etapa en el proyecto, a través de un desarrollo interdisciplinar de la propuesta.

Desarrollado bajo un enfoque interdisciplinario, esta alternativa plantea la construcción de un sistema digital de modelado variable: un sistema binario que utiliza una interface interactiva para representar una serie de datos a un determinado usuario, pudiendo ser utilizados estos para la confección posterior de prendas.



Plantilla de Modelos descargable.

### Visualización de la Información

Mediante la utilización de programas paramétricos, en vez de trabajar con una única plantilla de moldería, se trabajará con un software que define los parámetros variables y las relaciones entre ellos para customizarla. Pudiendo modificar, por ejemplo, el ancho de busto, ancho de cadera y la elasticidad del material empleado, la moldería puede adaptarse en tiempo real a las necesidades particulares de fabricación en cada caso, pudiendo personalizar los resultados sin necesidad de rehacer los moldes manualmente.

La posibilidad de que estos parámetros puedan ser modificados en la base on line de prendas propuesta en el trabajo, permite una eficiencia mayor del proyecto. El usuario podría ingresar sus medidas al elegir el modelo deseado, y respondiendo a su pedido, los estudiantes o los productores trabajan con la plantilla específica generada por el software. Esto le otorga un plus al diseño independiente: la posibilidad de responder a los clientes de manera individual, sin la necesidad de amoldarse a un único estándar de talles que muchas veces resulta excluyente.

2-XXXI Jornadas de Investigación y XIII Encuentro Regional. Si+ (des)naturalizar & (re)construir. 28 y 29 septiembre 2017. FADU.UBA

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

A partir de la base de datos y los parámetros establecidos por la diseñadora Bonifacio, elaboradas por el proyecto, es posible el desarrollo de sistemas digitales, para el manejo y la manipulación de estos, transformándolos en esquemas y planos. Se trata de un instrumento variable, que pueda dar respuesta a los diferentes talles y modelos de un modo automático.

Una herramienta de trabajo digital, que permita la vinculación de datos alfa-numéricos con información gráfica (planos digitales vectoriales) que permiten representar de un modo eficiente diferentes tipos de prendas, asociadas a sus características de talle, materiales, proceso de montaje, etc. Un sistema de modelado, que podría estar integrado a una base de datos online, pudiendo ser utilizado en cualquier parte.

Para ello la información es separada en capas independientes, facilitando la posibilidad de interacción, ordenándolas desde lo general a lo particular.

A partir de esto, se establece un proceso automático, que reconoce la información almacenada, relacionando elementos gráficos, mediante un lenguaje complejo basado en reglas geométrico matemáticas.

La información obtenida, es organizada bajo una estructura flexible y dinámica de capas interrelacionadas. Estableciéndose para ello dos categorías:

**Material Gráfico:** una representación de la información. Una estructura de dos o tres dimensiones confeccionada mediante un modelo matemático de vectores.

**Matriz alfanumérica:** una base de datos, con atributos espaciales, en donde los diferentes valores son almacenados en filas y columnas, relacionados con su correlato gráfico. Una indexación y agrupación de datos espaciales y sus atributos específicos.

Mediante este sistema, es posible la transmisión de la información de un modo claro y organizado, permitiendo la combinación de la información en diferentes capas.

Posteriormente, la visualización y el acceso a la información puede hacerse desde dos plataformas: Una general, a través de los navegadores web de actualización frecuente, y otros específicos, como Sistemas digitales de escritorios, sistemas que permiten el agregado de bibliotecas y plug-in<sup>3</sup> con características adicionales, para compilar, editar y visualizar datos específicos. Una agrupación interactiva y dinámica, que establece un mapa temático digital, contenedor de información. Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto, los cuales son almacenados sistemáticamente para su posterior uso digital. Definiendo, desarrollando y profundizando una explicación clara y completa, adaptándose a todas las escalas posibles del problema. Un sistema generativo que aplica principios matemáticos, procesos de producción y modelos algorítmicos para el estudio y desarrollo de formas bi y tridimensionales. Miras, Fraile, Mainetti, Scarlise, Alonso, (2015).

Sin embargo, para que esto suceda, antes será necesario indicarle a la máquina lo que debe hacer. Se requiere de un lenguaje común de comunicación, una serie de reglas definidas de antemano, que deberá ser traducidas en un lenguaje de

---

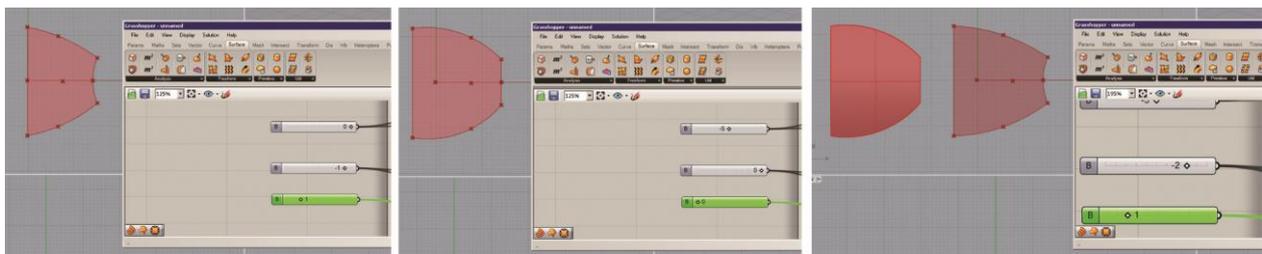
3-Un plugin es aquella aplicación que, en un programa informático, añade una funcionalidad adicional o una nueva característica al software. En nuestro idioma, por lo tanto, puede nombrarse al plugin como un complemento. <http://definicion.de/plugin/#ixzz37PbKU8c>

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

programación, en un código binario, que se integrará con el hardware y que interactuará con los datos útiles del diseño. Para ello se recurre al auxilio de “script”, pequeños programas que manejan un número reducido de variables, en procesos repetitivos y de un modo desatendido, que al actuar en conjunto permite reproducir la totalidad de la entidad.

Un conjunto de instrucciones bien definidas, ordenadas y finitas que permite llevar a cabo una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba hacer dicha actividad. En este sentido, los algoritmos por definición no implican una técnica computacional, sino que por el contrario se basan en procesos, dejando en segundo lugar sus resultados.

Los sistemas digitales, permiten que los estudiantes a partir de los datos obtenidos, pudieran materializar rápidamente el molde de la prenda. Una representación vectorial, a partir de una interface amigable, que permite desarrollar formas, en pocos pasos, con una “mejor terminación/visualización” de sus características espaciales.



Modelos digitales paramétrico.

## Conclusiones

La incorporación de la tecnología digital, por encima de su uso como sistema de representación, revelo ser un instrumento útil para el diseño. Un intercambio de saberes, bajo un régimen colaborativo, que rompe las fronteras de la especificidad disciplinar. A partir de la base de datos digital, es posible, elaborar diferentes tipos de modelos: una colección de ropas interior simple para mujer, traducidas en moldes, y convertirlas en prendas. Un diseño lógico-digital, con un alto grado de eficiencia. Con el avance de la ciencia y de los sistemas informáticos, el diseño paramétrico se ha transformado en una herramienta para la transformación social. Un diseño relevante que ha permitido sintetizar forma y materialidad, bajo una búsqueda de resultados cada vez más eficientes y funcionales. Una capacidad de procesamiento que permite generar iteraciones variables en tiempo real, permitiendo una respuesta sensible hacia la interacción con los usuarios y con el entorno.

A partir de la utilización de modelos digitales, los estudiantes podían representar y manejar virtualmente la información espacial, en menor tiempo que el empleado con los sistemas tradicionales. Obteniéndose importantes resultados, un eficiente medio didáctico para la interpretación, evaluación y ensayo, pudiendo extrapolar su información para el análisis posterior.

## UNIDAD | TECNOLOGÍA EN RELACIÓN PROYECTUAL

El diseño digital emerge como una solución abierta, flexible, adaptable. Esta idea se ve sintetizada en las palabras de Galanter que propone:

*Soluciones abiertas en vez de sistemas cerrados; (...) en lugar de un diseñador integral, la confluencia de muchos diseñadores; la caída de diseños altamente controlados y regulados, y la ascensión de sistemas generativos (Galanter, 2008, p.311).*

Como profesores, no podemos quedarnos con lo aprendido ayer, debemos romper el viejo molde, nuestro reto será en asimilar este nuevo idioma, alfabetizarnos en la nueva cultura digital. Repensando los modos y contenidos que se imparten día a día en nuestras facultades. Quizás el reto estará puesto, para nosotros, en vencer la inercia de lo cotidiano y aventurarnos hacia lo desconocido, hacia la utilización de las nuevas tecnologías, como un modo de enseñar “acorde con los nuevos tiempos”.

## Bibliografía

ASTOLFI, J. P. (1999). El error, un medio para enseñar. Díada.

COLL, C y otros. (2008) “Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza” en Revista de Educación 346. Universidad de Barcelona. PP 33-70.

DOBERTI, R. (2008). Espacialidades. Buenos Aires: Infinito. Pp. 75 y ss.

FENSTERMACHER, G. (1989). Tres aspectos de la filosofía de la investigación sobre la enseñanza.

GALANTER, P. (2008) Complexism and the Role of Evolutionary Art. En The Art of Artificial Evolution. La Coruña, España. Springer. Artículo disponible en [http://philipgalanter.com/downloads/complexism\\_chapter.pdf](http://philipgalanter.com/downloads/complexism_chapter.pdf)

LITWIN, E. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Buenos Aires: Paidós

MAGGIO, M. (2012) Enriquecer la enseñanza. Buenos Aires. Paidós

MEIRIEU, P. (2007) “Es responsabilidad del educador provocar el deseo de aprender”, entrevista de Cervós, J. en Cuadernos de Pedagogía Nº 373

MIRAS, M., FRAILE, M., MAINETTI, S., SCARLISE, S., ALONSO, A., (2015), Redes de Conocimiento, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. X Encuentro Regional y XXVIII Jornadas de investigación FADU-UBA. SI+RED Docencia, Investigación y Desarrollo en Red.

PERKINS, D. (2000). La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. SEP/Gedisa. México, 32.

ZÁTONYI, M. (2012). Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo XX. Buenos Aires: La marca editora.