

DOCUMENTOS
DE TRABAJO

Facultad de Diseño,
Comunicaciones y Bellas
Artes

DOCENCIA

Prácticas académicas

No.

2

INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN DISEÑO DE MODA A TRAVÉS DEL PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA - PPA Y EL PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE - PISE

OLGA LUCÍA ZIPA PATIÑO, LIDA EUGENIA LORA GÓMEZ, •YANIRA ALEJANDRA ALFONSO FANDIÑO:
SWEN RAMÍREZ RASMUSSEN, MARY EVELIN RUÍZ, CHRISTIAN CAMILO CAICEDO MORENO,
GINA ELIZABETH ORTIZ GARCÍA, GLADYS ADRIANA RAMOS PINZÓN:

DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.16925/GREYLIT.2107](https://doi.org/10.16925/GREYLIT.2107)

FECHA DE RECEPCIÓN: MAYO DE 2018
FECHA DE PUBLICACIÓN: JUNIO DE 2018

AREANDINA

Fundación Universitaria del rea Andina

INTELIGENCIA DE LA MANO DE LA ACADEMIA

© Fundación Universitaria del Área Andina
Bogotá, abril de 2018

© Jaison Eduardo Rodríguez Cifuentes,
Paula Andrea López Paloma

doi: <https://doi.org/10.16925/greylit.2107>

Fundación Universitaria del Área Andina

Calle 70 No. 12-55, Bogotá, Colombia

Tel: +57 (1) 7424218 Ext. 1231

Correo electrónico: publicaciones@areandina.edu.co

Dirección editorial: Eduardo Mora Bejarano

Coordinación editorial: Camilo Andrés Cuéllar Mejía

Diseño: Ivonne Carolina Cardozo Pachón

Diagramación: William Bernardo Ruiz Joya

Corrección De Estilo: Jorge Armando Duran Sanchez



BANDERA INSTITUCIONAL BOGOTÁ

Pablo Oliveros Marmolejo †
Gustavo Eastman Vélez

Miembros Fundadores

Diego Molano Vega

Presidente del Consejo Superior y Asamblea General

José Leonardo Valencia Molano

Rector Nacional

Representante Legal

Martha Patricia Castellanos Saavedra

Vicerrectora Nacional Académica

Tatiana Guzmán Granados

Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera

Javier Ortiz Muñoz

Secretario General

Eduardo Mora Bejarano

Director Nacional de Investigaciones

Camilo Andrés Cuéllar Mejía

Coordinador Nacional de Publicaciones

Jorge Hernan Rosero Pulido

Decano Facultad de Diseño Gráfico

Flor Viviana Nariño Bernal

Directora Programa de Diseño Gráfico

Las series de documentos de trabajo de la Fundación Universitaria del Área Andina se crearon para divulgar procesos académicos e investigativos en curso, pero que no implican un resultado final. Se plantean como una línea rápida de publicación que permite reportar avances de conocimiento generados por la comunidad de la institución.



INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN DISEÑO DE MODA A TRAVÉS DEL PROYECTO INTEGRADOR DE SEMESTRE – PISE

Olga Lucía Zipa Patiño,
Lida Eugenia Lora Gómez,
Cielo Andrea Lizarazo Linares,
Mary Evelin Ruíz,
Christian Camilo Caicedo
Moreno

Asignaturas de diseño

Olga Lucía Zipa Patiño. Diseñadora de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, magíster en Gestión de Proyectos de Innovación y Producto. Artista gráfica e investigadora de procesos creativos que aportan a la academia desde la concepción del arte y el diseño. Desde la experiencia adquirida y la inmersión en el aula de clase se lideran procesos creativos desde el diseño de autor.

Lida Eugenia Lora Gómez. Diseñadora textil y diseñadora de modas, especialista en Didáctica del Arte, candidata a magíster en Educación y Procesos Cognitivos. Cuenta con más de 25 años de experiencia en el sector textil e investigativo desde la academia. De esta manera se aporta en el aula de clase al desarrollo creativo de los estudiantes, desde la experimentación y la intervención con diferentes fibras, hilos, telas y acabados textiles.

Yanira Alejandra Alfonso Fandiño: Diseñadora gráfica y de modas, especialista en Didáctica del Arte, ha realizado cursos de profundización en metodologías de enseñanza, además de técnicas artísticas de ilustración en instituciones internacionales, con miras a la implementación en el quehacer diario profesional y académico. Maestrante en Diseño, con énfasis en investigación. Con más de 12 años de experiencia en creaciones gráficas, los últimos seis años ha estado orientados a la expresión en diseño de modas. Docente universitaria en las carreras de Diseño Gráfico, Animación y de Moda en diferentes universidades.

Swen Ramírez Rasmussen: Diseñador de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, con estudios de profundización en Diseño de Joyería. Aspirante a magíster en Educación y

Entornos Virtuales de Aprendizaje. Cuenta con más de 18 años de experiencia en el campo investigativo y la docencia en las áreas de diseño para artes escénicas, diseño de Alta Moda y maquillaje de fantasía- caracterización.

Asignaturas de arquitectura del vestido

Mary Evelin Ruíz. Diseñadora de modas y textiles, especialista en Pedagogía para la Docencia Universitaria. Cuenta con más de 25 años de experiencia en el sector industrial y académico de la moda, desde la generación de módulos de producción e ingeniería para plantas de producción. Desde el aula de clase se fortalecen procesos encaminados a la fidelización del proceso textil y de confección aplicados al sector real.

Christian Camilo Caicedo Moreno. Diseñador de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, estudios de profundización en Visual *Merchandising* y magíster en Dirección Estratégica en Marketing. Cuenta con más de 10 años de experiencia en el campo investigativo y la docencia desde el área del patronaje y confección, especializado en universo del vestuario *jeanswear*.

Gina Elizabeth Ortiz García: Diseñadora de modas con especialización en Gestión de la Productividad y la Calidad, experiencia en formación para el sector productivo de la confección industrial, en áreas de patronaje, trazo, corte y confección a nivel industrial. También en diseño de estructuras curriculares, construcción, aplicación de proyectos y elaboración del material pedagógico del área de confección, orientados al desarrollo de competencias laborales. Diseñadora, patronista y supervisora para empresas y microempresas del sector productivo de la confección.

Gladys Adriana Ramos Pinzón: Diseñadora textil e ingeniería industrial. Especialista en Arte en los Procesos de Aprendizaje y maestrante en Talento Humano. Empresaria con la Boutique Adrimodas, fundada en 1967, y desde 1993, hasta la fecha, esta empresa se ha especializado en confección sobre medida. Experiencia como docente universitaria desde 2004.

Cómo citar este documento:

Jaison Eduardo Rodríguez Cifuentes, Paula Andrea López Paloma. *Inteligencia de la mano de la academia*. Enero 2018. Pág. 5. doi: <https://doi.org/10.16925/greylit.2107>

Resumen

El Programa de Diseño de Modas busca motivar la creatividad individual y colectiva de sus estudiantes y docentes a través de las siguientes estrategias pedagógicas institucionales: los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA) y los Proyectos Integradores de Semestre (PISE), los cuales permiten realizar una apropiación reflexiva del conocimiento en diseño y su articulación con la sociedad, como un todo fundamental para generar innovación.

El Proyecto Pedagógico de Aula se concibe como una metodología de enseñanza – aprendizaje, que tiene propósitos como propiciar aprendizajes significativos e integrales. Esta metodología plasma la intencionalidad formativa generada, ya sea desde los temas propios de la asignatura, o desde los proyectos integrados del período lectivo, mediante problemas o preguntas, identificados en torno al objeto de estudio del programa, y retoma los elementos de planeación de aula, las didácticas, la evaluación y la sistematización, para que, junto a la identificación y complementación hacia competencias de formación, oriente la reconceptualización del saber y la construcción de nuevos conocimientos (VAC-DA-012-2011).

Así mismo, el Proyecto Pedagógico de Aula debe, en sus productos, retroalimentarse, período a período, y complementarse desde un procedimental evaluativo integral y sistemático, que enriquezca y

actualice los proyectos de prácticas, de investigación o de proyección social, desde un enfoque problemático, innovador, social e investigativo, articulando didácticas propias del modelo educativo y de los objetos de estudio con referentes conceptuales y prácticos, en correspondencia con recursos bibliográficos novedosos y actuales (VAC-DA-012-2011).

A través del Proyecto Integrador de Semestre, y desde el trabajo sincronizado de las cátedras de Diseño, con el de las de Arquitecturas del Vestido, y las de Ilustración de moda, principalmente, se han obtenido resultados significativos que se quieren dar a conocer a toda la comunidad académica.

Teniendo como soporte las líneas de investigación de la facultad, que son: patrimonio y cultura, diseño e innovación, comunicación interactiva y pedagogía en diseño, se propone un tema general por parte de la dirección y equipo docente del programa, el cual se divide en subtemas de investigación de acuerdo con los universos del vestuario y al semestre que corresponda. De acuerdo con los requerimientos del portafolio y la exploración de cada estudiante, se conceptualiza la colección y se elige un atuendo para ser elaborado con el apoyo de los conocimientos adquiridos en las cátedras de patronaje y confección – Arquitecturas.

El atuendo final es presentado ante jurados externos, docentes, estudiantes e

invitados y se entrega con el portafolio final. Otro aporte importante a la profesión son los artículos de reflexión y artículos de investigación-creación presentados como soporte del proceso articulado durante el semestre.

Los artículos realizados en segundo y tercer semestre cumplieron con el siguiente enfoque: ¿por qué se eligió la carrera de Diseño de Modas? y la importancia del diseño textil, respectivamente.

Los artículos de investigación-creación que fueron realizados en cuarto, quinto y sexto semestre tuvieron, como tema principal, su experiencia con el Proyecto Integrado de Semestre (PISE) y en séptimo semestre se realizó una reseña personal de acuerdo con su lectura del entorno, qué los define y defienden desde sus códigos como diseño de autor.

Introducción

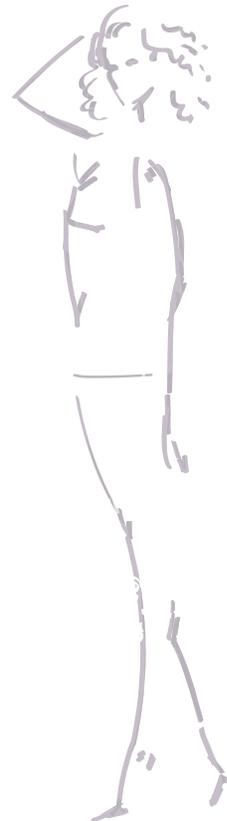
Desde el comité curricular se definió la temática propuesta para 2019-3 a partir de un ejercicio de observación sobre los principales acontecimientos y dinámicas culturales, económicas y tecnológicas a nivel global. Con estos referentes, el programa de Diseño de Modas, de la Fundación Universitaria del Área Andina, precisó, para cada semestre, la estrategia pedagógica y el tema a investigar, de acuerdo con la línea de vestuario:

Para el 2019-3 el tema de investigación es Evolución, una oportunidad para analizar la transformación gradual de la relación de la especie humana con el planeta Tierra, y el cómo se generaron los cimientos de la sociedad humana preindustrial, industrial y postindustrial.

Los mejores artículos por semestre se presentan en esta Guía de Curso 2019-3, al igual que las propuestas de indumentaria que se seleccionaron para la Pasarela La Fundación Universitaria del Área Andina Indumento, realizada el 30 de noviembre en Bogotá.

Palabras clave

Creación, experimentación textil, formación en diseño, investigación, moda, tendencias.



Unidad 1.

Proyecto Pedagógico de Aula (PPA)

- » Segundo semestre: la prehistoria.

Referentes: Desde la aparición del ser humano hasta la invención de la Escritura; 3.500 a.C. Edad de Piedra (Paleolítico, Mesolítico, Neolítico, hasta hace 10.000 años) Edad de los Metales (hasta hace 4.000 años). Revolución del Neolítico:

Sedentarismo y Aldeas. Cerámica y Tejido. Pulido de la Piedra.

Edad de los Metales: Cobre- Bronce- Hierro.

- » Tercer semestre: Edad Antigua.

Referentes: De la escritura a la caída del Imperio Romano de Occidente 476 d.C. Surgimiento de las primeras civilizaciones (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma).

Organización política monárquica, importante clase sacerdotal, monumentos y obras arquitectónicas, artesanías. Grandes inventos.

Proyecto Integrado de Semestre (PISE)

- » Cuarto semestre: Edad Media.

Referentes: Del 476 d.C. hasta la caída del Imperio Romano de Oriente 1453 o el arribo de los europeos a América en 1492. Bizancio. Islam. Feudalismo. Poder de la Iglesia Católica, Feudalismo, la Carta Magna, la Gran Hambruna, la Guerra de los 100 años, la Peste Negra, el Gran Cisma, la conquista Islámica. Grandes inventos.

» Quinto semestre: Edad Moderna.

Referentes: De la caída del Imperio Romano de Oriente a la Revolución Francesa en 1789. El Renacimiento y la Reforma; Imperio Hispánico; Absolutismo Francés.

Las primeras grandes exploraciones. El Renacimiento. El Absolutismo. La Ilustración. La llegada de Cristóbal Colón a América. Revolución francesa.

» Sexto semestre: Edad Contemporánea.

Referentes: De la Revolución Francesa al siglo XX. Independencias latinoamericanas. Revolución rusa. Guerras mundiales. Primera Revolución Industrial (segunda mitad del S.XVIII a 1840). Mecanización: Máquina de Vapor, energía hidráulica y mecanización. Segunda Revolución Industrial (1850-1914) Electricidad: Producción en masa, cadena de montaje y electricidad.

» Séptimo semestre: Siglo XXI. Acelerado avance de la Tecnología.

Tercera Revolución Industrial (2006) Informática: Automatización, Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Cuarta Revolución Industrial (2da década del siglo XXI) Digitalización: Internet de las cosas, la nube, coordinación digital, sistemas ciberfísicos y robótica. Grandes inventos.

Los artículos y las propuestas de colección, accesorios y portafolio que se desarrollaron durante el semestre, para la semana 15, ya se habían materializado. Esto permitió a los docentes que participaron en el proceso, realizar una preentrega con sus estudiantes y recibir las correcciones necesarias, con el aval para presentarse, con más seguridad, en la semana 16, ante un jurado externo.

De este proceso, y de la evaluación final de los jurados externos, se seleccionaron las mejores propuestas de indumentaria que se destacaron por su investigación, impacto visual y acabados para participar en la Pasarela Indumento evento de cierre realizado en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Tema de investigación 2019-3

Evolución.

Unidad 1: segundo y tercer semestre

Línea de investigación: patrimonio y cultura

Con el desarrollo de esta línea se busca contribuir al rescate, promoción y difusión de las prácticas vivas que constituyen el patrimonio material e inmaterial colombiano; desde lo ancestral, rural y urbano (tradiciones, oralidades, prácticas, imaginarios, filosofía, representaciones, conocimientos, técnicas, usos, saberes, artes, etc.); con el fin de generar fundamentos que aporten a la generación de soluciones a problemas actuales desde la cultura del diseño.

Núcleos problémicos

- » Memoria cultural.
- » Saberes e identidad cultural.
- » Significados culturales.

Segundo semestre: diseño experimental

Núcleo problémico

- » Saberes e identidad cultural.

Subtema de investigación

- » Prehistoria.

Palabras clave

» Edad de Piedra. Edad de los Metales. Revolución del Neolítico.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de segundo semestre de Diseño de Modas en La Fundación Universitaria del Área Andina Bogotá; investigando sobre la prehistoria, que comprende desde la aparición del ser humano hasta la invención de la Escritura; 3.500 a.C. Experimentando con la forma y los fundamentos del diseño, el modelado sobre maniquí y la producción industrial de colecciones; con el fin de diseñar una colección en línea femenina para el universo de vestuario casual.

Semana 8.

Artículo de reflexión.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 16.

Bitácora de diseño, desarrollo de colección y diseño de calzado.

Colección de 10 diseños en línea femenina del universo de vestuario casual con propuesta de color.

Un indumento femenino casual, experimental, con intervención en la silueta y calzado, T.40, en cuero o sintético, mate.

Bases textiles: fibras naturales: algodones (driles, gabardinas, chambray, popelinas) y linos.

Entregas finales

Ver las figuras de la 1 a la 12.

FIGURA 1

EXPERIMENTAL FEMENINO. KAREN
XIMENA NOVA FERRER.



FIGURA 2

EXPERIMENTAL FEMENINO. NICOLL
CUFIÑO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 3

EXPERIMENTAL FEMENINO.
PAULA ALEJANDRA OSORIO.



FIGURA 4

EXPERIMENTAL FEMENINO.
YULANY ÁNGEL.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del
Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 5

EXPERIMENTAL FEMENINO.
NATALIA ANDREA BARRERA.



FIGURA 6

EXPERIMENTAL FEMENINO.
DANIELA CASTILLO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 7

EXPERIMENTAL FEMENINO.
LEIDY VIVIANA LEGUIZAMÓN.



FIGURA 8

EXPERIMENTAL FEMENINO.
MARÍA PAULA PÉREZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del
Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 9

EXPERIMENTAL FEMENINO.
LORENA BERNAL.



FIGURA 10

EXPERIMENTAL FEMENINO.
VERÓNICA GONCALVES



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 11

EXPERIMENTAL FEMENINO.
ROSA ELENA MARTÍNEZ.



FIGURA 12

EXPERIMENTAL FEMENINO.
MARIANA URREGO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

Artículos de reflexión de segundo semestre: El arte como inicio de mi proyecto de vida. María Paula Pérez

Resumen. Artículo basado en la experiencia del inicio del proyecto de vida, desde el proceso evolutivo de todo el desarrollo hasta el resultado final, pasando por los procesos de crear y cumplir las expectativas reservadas del mundo de esta industria, empezando en forjar la identidad del diseñador como la esencia de su creatividad e interpretación en el cuerpo. El cuerpo es el lienzo de su proyecto, y su proyecto el reflejo de su persona donde la contextualización del proyecto, es la identificación con su pensamiento y forma de interpretación de ámbitos esenciales.

Palabras clave. Arte, cambio, evolución, inicio, prehistoria, proyecto de vida, prehistoria.

Introducción. En el escrito se mostrará el inicio de mi proceso durante el semestre, junto con el proceso investigativo para poder realizar contextualización del proyecto final que se obtiene como resultado de un esfuerzo y proceso.

La investigación y la inspiración viene del corazón, siempre esperando dar lo mejor para obtener lo mejor, dejando una marca en el inicio de la vida profesional como lo es el paso por lo educativo para llegar al resultado final, que será un paso que marcará su vida educativa y forjará su identidad como profesional, enfocándose en los aspectos inherentes a su personalidad como diseñador.

Reflexión. Un sueño, un proyecto lleno de expectativas como enfoque de parte de mi identidad, que se forja con el paso del tiempo y las experiencias vividas (Chanel, 2015). Cada paso se desarrolla en mi inicio de proceso educativo con completa disposición para adquirir el conocimiento necesario para desarrollarme de la forma que quiero mostrar e introducir, con enfoque social, el desarrollo de mi proyecto de vida forjado por la evolución de mi proceso.

La extensión y el esfuerzo desarrollado en mi proyecto, el cual se ha forjado por el inicio de la experiencia de costura a

inicio de semestre, fue el principio de la experiencia. Desde aprender a cómo poner una aguja en la máquina, hasta llegar a finalizar mi proyecto de este semestre. Es impresionante tener la idea y llegar a cumplirla muy cerca de las expectativas.

Durante el desarrollo potencial de cada día y el entusiasmo de llegar a clase para aprender algo nuevo, siempre con la mejor disposición. El trabajo y el sacrificio para obtener resultados proviene de la procedencia y estudio personales sobre el resultado que desea dar. "La moda no sólo existe en los vestidos. La moda está en el cielo, en las calles, la moda tiene que ver con ideas, la forma en que vivimos y lo que está sucediendo" (Chanel, 2015).

Dentro de mi pensamiento, al momento de la elección de esta carrera está la idea de tratar varios conceptos. El arte, la economía y lo social se pueden complementar en un solo concepto, el diseño, pero desarrollado por la forma de expresión más pura, el cuerpo humano, dónde se guardan sueños, sentimientos e ideas que se expresa a través de él. La forma de interés de desarrollo de esta forma; me ha gustado desde que tengo memoria.

Mi interés es poder lograr un cambio y generar conciencia en temas importantes por medio de ese preformar que se desarrolla en esta industria, fomentando el cambio de pensamiento ante los estereotipos que se desarrollan en esta industria rompiendo esquemas, siempre en bien de una buena sociedad. "Aunque pareciera una banalidad, dicen que la ropa tiene otro objetivo más allá de mantenernos cálidos. Cambia nuestra visión del mundo y la visión que tiene el mundo de nosotros." (Woof, 2015)

La visión que nosotros tenemos del mundo es lo que nos hace ser lo que somos y lograr cumplir los ideales que nos distingue. Mostrando nuestra visión que lograra un cambio por expectativa de una sociedad mejor para todos.

El proyecto desarrolla el interés de una sociedad, búsqueda de un propósito como fin de vida. Dentro del desarrollo de las habilidades competentes para la realización del proyecto de forma estética, están la belleza e ideales estéticos influenciados por los elementos de diseño para lograr un balance en la estética del manejo de elementos que se implementan en cada diseño, por el estudio de tendencias macro y micro por influencia y estudios de color.

El color, elemento para fomentar la expresión del diseño provocando cualidades, dando acentos, acentuando características por desarrollo del concepto, el interés y la atracción visual para interés para el consumidor de forma atractiva de interés hacia la conformidad de lo atractivo ante los ojos.

Hay muchos sistemas de implementación de diseño autoritario, contextualizado por una realidad bidimensional de lograr transformar en algo tridimensional y lograr completar las expectativas de lo que puede aguantar el papel y lograrlo llevar a un indumento. El indumento siendo el complemento del arte desarrollado como profesión de vida y más realización de sentido de vida.

Los ámbitos artísticos, netamente ligados con los técnicos, hacen que esta profesión se desarrolle de forma mágica, dándole un aspecto místico e inspirador alrededor de toda la esencia que tiene una profesión que logra interactuar en grandes ámbitos de una sociedad, teniendo potencial para lograr un cambio en la sociedad en la cual vivimos. Solo el interés de una persona con el pensamiento de generar cambio lo hará.

Durante la vida de una persona hay eventos que transforman, o logran marcar a una persona y forjan su identidad, también estos aspectos influyen en las decisiones que forjan el futuro. Después de todo, los aspectos esenciales se llegan al momento de decidir a qué te quieres dedicar, basado en las experiencias y las habilidades que se desarrollan e implementan durante lo que lleva de vida.

La potencia de un corazón que se aventuró a un mundo el cual desconoce, es la misma que llevo dentro cuando inicie mi carrera universitaria y me da una fuerza, un fuego y una pasión dentro de mi corazón al realizar la carrera que amo con todo mi corazón. La que busca lo mejor de mí como persona e inicio de mi carrera profesional.

Las expectativas, y el entusiasmo de mejorar, me hacen dar, en cada paso y proceso, lo mejor de mí en cada ámbito de este proceso educativo y profesional, buscando los mejores ámbitos de mi proceso esencial. Desde el punto de desarrollo capaz de explotar la mayor potencia que hay de mi talento y la forma como deseo para mi futuro.

Basado en todo lo anterior: Mostraré la razón por la cual decidí elegir mi tema sobre la temática que le correspondió a mi semestre, la prehistoria, época la cual inicia el proceso evolutivo del hombre y con ella el inicio de manifestaciones de sociedades, cultura y pensamiento humano.

Las manifestaciones artísticas son un proceso evolutivo de interpretación del entorno en donde cada paso y evento logra influenciar el pensamiento y con ello la forma de cómo interpreta al mundo. En la prehistoria se muestra una época de supervivencia en donde los intereses se basan en aspectos de caza, fertilidad y creencias. Cada aspecto que se desarrolla en esta se ven reflejado en los inicios de las interpretaciones artísticas. Por lo tanto, con mi visión de vida tengo un gran interés por el arte lo cual

fue la razón de mi interés hacia este tema, por lo tanto, el tema de proyecto integrador de aula, que es el arte prehistórico, haciendo referencia desde el arte rupestre, o parietal, hasta la escultura, pasando por un proceso de cambio de perspectiva y eventos relacionados con cambio de sociedad desde el paleolítico superior al neolítico.

El arte prehistórico cuenta la historia del inicio de una sociedad en supervivencia. El arte de esta época representa el inicio de la interpretación gráfica del entorno, empezando por la pintura rupestre y rudimentaria que se encuentra en posibles lugares sagrados, con una historia que contar en sus paredes de piedra sobre la cosmología, su relación con la naturaleza, la supervivencia y la reproducción de la especie humana. Dentro de sus características están los colores que utilizaban, entre los cuales están el negro a base de carbón y el rojo gracias a los óxidos, los únicos colores que se realizaron. Este arte es un entendimiento del entorno completamente bidimensional, en el cual se manejan elementos conceptuales del diseño como: línea, punto y plano, en donde aún no se ha descubierto su significado, solo se sabe que representa el conocimiento del inicio del *homo habilis*.

Después del inicio de la pintura rupestre hay un paso de evolución de perspectiva con respecto a realidad y empiezan los inicios de los volúmenes con un medio relieve, dando aumento al detalle del pensamiento e interpretación de la complejidad del realismo, siendo el inicio del proceso de interpretación de la perspectiva tridimensional y desarrollando la habilidad de la escultura. Mostrado en el transcurso de tiempo dentro del paleolítico al megalítico donde inicia la era de los metales.

Durante ese paso de fases de la prehistoria se da un proceso de civilización, con ello muchos descubrimientos y el cambio de perspectiva del mundo por algo más detallado y realista. Entre eso tenemos el tallado de piedra, y luego la escultura, con los que se hace la comparación con la síntesis que se desarrolla en las pinturas, en un inicio se ve el proceso evolutivo hacia los detalles y cualidades específicas, en demostración de una visión detallada.

Dentro del proceso evolutivo se da un interés racional por el desarrollo de una sociedad en todos los aspectos conformados por una comunidad en continuos descubrimientos y costumbres, donde inicia la cultura y los principios de las civilizaciones antiguas. Cada una con su esencia única en el desarrollo sin darse cuenta de lo que realizaron y la marca que dejaron para el futuro.

Esta época es el inicio del todo como lo conocemos, y da las bases en las se crea todo, lo que actualmente conocemos. Entre eso está el arte, cualidad evolutiva que posee la humanidad, y es aquella la que nos hace humanos sin pensarlo, teniendo

en cuenta que esta cualidad fomenta esos valores humanos que nos convierten en lo que somos.

Mostrado los argumentos anteriores, llegué a la conclusión del tema de inspiración. Después de eso pasa la fase de búsqueda de imágenes de inspiración, las cuales las dividí en pintura y escultura. Con base en algunas se decidió sacar una síntesis de cada imagen para utilizar como módulo en el cual se pueden dar transformaciones o utilizar partes esenciales del módulo y realizar una interpretación en el cuerpo sobre la temática abordada. Al inicio, la interpretación es algo compleja, pero es cuestión de entrenar al cerebro para facilitar una interpretación mágica y trascendental en el cuerpo humano, en busca de transmitir un mensaje.

Durante el proceso se vive una cantidad de eventos y sentimientos inigualables que marcan tu experiencia, como la primera vez que diseñaste, en donde llega la frustración y la alegría al realizar cada diseño, una experiencia donde comprendes el análisis que tienes que darle al cuerpo, estimulando la parte creativa de un vestuario donde todo tiene un sentido propio y armónico en cada trazó.

Pero resulta que para lograr sacar los más específicos, y que representan la temática, el resultado se da luego de muchos bocetos, donde mides la capacidad de combinar categorías y la combinación de unos con otros, obteniendo una continuidad entre cada uno en el cual se basa en elementos básicos, que los caracteriza a todos y los convierte en una familia que se complementa en cada aspecto.

Este proceso de interpretación, sin pensar, también libera esa identidad del diseñador, aquello que lo hace característico y diferente a los de la demás industria; dejando su sello de creatividad en el diseño.

Luego de la elección previa de los bocetos se pasa a el estudio de color para el Vestuario teniendo en cuenta los colores bases y acentos para implementar en el vestuario. En mi experiencia esta parte fue la que más se me complicó siendo que tenía el presentimiento que los colores no fluían en el vestuario, sentí que se veía tosco y para nada armónico por lo tanto me tocó realizar muchos bocetos de interpretación de color hasta que por fin le cogí el hilo a este proceso y pude lograr mezclas interesantes, lo suficiente como para satisfacer mis expectativas de vestuario.

Dando así un estilo de color característico, en mi caso decidí ir por el degradado, lo interesante fue hacerlo a la hora de confección. Que les contaré más adelante. Por el momento solo se escogió las pruebas de color acertada para pasar a ilustración de moda.



En las ilustraciones de moda decidí utilizar una técnica mixta basada en acuarela color; donde la acuarela se convierte en la base y el color en el de da el detalle textura la cual hace que se vea con volumen y detalle parecido a lo que se da en realidad, en este paso de ilustración es lograr obtener el color correcto varias veces siendo que el pigmento se hubiera acabado y pues de acuerdo a el color se decide qué colores se complementa de mejor forma y la textura que se quiere generar sobre la base de pigmento de acuarela luego de eso la. Forma en cómo se aplica para obtener todo tal. Como lo deseas incluso en la elección del papel influye el aspecto que desea en la ilustración.

Ahora dentro de mi experiencia de este semestre se encuentra el área de confección, la cual es aquella la que da las bases técnicas y de manejo de máquina necesarias para realizar el proyecto final.

Para aquellas personas que nunca habían tocado una máquina industrial desde la primera semana empieza un proceso de familiarización con esta máquina y un proceso de práctica para controlar las resoluciones o velocidad que está maneja.

Pues en él la primera parte de desarrollo se encuentra el modelado sobre maniquí para obtener las partes más prominentes de mi vestuario, luego con la base de corpiño sacar la otra parte que se desarrolló en la parte superior.

Luego de eso se desarrolló la estructuración de la parte inferior que se basa en un básico de pantalón por base que lo superponen, luego de tener el patrón decidí realizar un prototipo en material no convencional y en retazos textiles por lo tanto realicé dos antes de coser el verdadero.

Luego, en la elección de materiales, teníamos la restricción de que fuera de algodón, por lo tanto, teníamos dos opciones de textil: lino y dril. En mi caso, por lo que tenía un volumen prominente, decidí tomar el dril y manejarlo en diferentes onzas para obtener lo deseado.

Encontrar los colores correctos en dril fue muy difícil, para poder darle firmeza al dril decidí utilizar *interlón* fisionable en ambas piensas del entalegado, dejando sin este el centímetro de costura, ya que otro de los parámetros de confección es que los elementos del vestuario tenían que estar completamente entalegados con el fin de que no se vieran las costuras.

La primera parte de mi confección fue cortar las piezas de la parte superior en donde, tras el proceso de costura del prototipo hecho de retazos, tenía una idea de cómo construir la primera parte para que todo quedara entalegado y conjunto para poder aplicar un sistema de cierre.

Luego de tener la parte de arriba, proseguí a realizar la parte inferior la cual me tocó confeccionar un pantalón básico con las modificaciones deseadas, para luego hacer un degradado en tinte iris, y luego hacer las partes sobre exponentes que son tiras rellenas de *jumbolo* para darle esa firmeza y forma cilíndrica que deseaba para obtener un volumen, después de eso está el desarrollo de la construcción como un todo.

Terminando lo anterior, llega la etapa en que solo queda revisar detalles y acabados del trabajo final, el cual es un indumento final elegido entre la colección. Sinceramente creo que se tiene una expectativa a como se ve en pasarela.

Llegó el gran día, la sustentación es uno de los momentos más grandes de mi vida por ser la primera vez que vives eso. Es una marca para la vida la primera vez de un todo, del hecho de ser lo que realizaré el resto de mi vida como proyecto, pero vale la pena mencionar los nervios y las ansiedades que produce subir a defender tu trabajo contra viento y marea.

Argumentar tu proceso evolutivo, y los resultados que en él se dan, va junto con la satisfacción de lograr el resultado obtenido en todo un esfuerzo de trabajo de un semestre completo; realizado con la mayor entrega y entusiasmo de mi parte. Lo hace el realizar con pasión y sentido, una visión en futuro en donde se viene en sí el amor hacia esta profesión.

Sabiendo que ese será el camino que forjará, por su proceso educativo, para enfrentarse a una industria llena de competencias y fuerza, su identidad es la razón por la cual fortalecerá todos sus aspectos y, ante las adversidades que se le presente, tomarán la mejor cara para afrontar y luchar hasta el último momento por sus sueños y visión de vida.

Convirtiéndose en un motor que, sin importar la adversidad, da fuerzas para seguir adelante en cada momento sin estancamiento por el cumplimiento de esas metas que .son como el llegar a la luna, un lugar que vemos todos los días, pero aún no tocamos, Sinceramente tengo metas que podrían ser una utopía posible, pero sé que con disciplina, dedicación, pasión y creatividad podré lograr cumplir todas mis metas.

Conclusiones

- » Un proyecto realizado con amor y esmero obtiene mejores resultados.
- » La vida es un proyecto que va de paso en paso y se potencializa como inicio de la carrera profesional.

- » La vida es un proceso evolutivo como crecimiento de persona.
- » Del desarrollo de las experiencias proviene el profesional.
- » La investigación es la base de un buen concepto.
- » La identidad se forja con el paso a paso.
- » El amor proviene de la inspiración que hace latir tu corazón, en este caso el arte que doy en mi carrera le da el latido que necesito para vivir.
- » Luchar por una utopía posible.

Artículo de reflexión de segundo semestre: Ciclo. Desarrollo de colección en exploración y desestructuración en silueta. Segundo semestre. Karen Ximena Nova Ferrer

Resumen

Para el desarrollo de esta colección se tuvieron en cuenta distintos parámetros dictaminadas por la facultad de diseño de moda, entre ellos, el rompimiento en la silueta convencional, la desestructuración y la innovación en el sistema de cierre, ya que no podía ser la cremallera o botones convencionales. Se usaron técnicas textiles tales como el origami, el *patchwork*, y las tinturas manuales, como también la temática principal, la evolución, que marcaba el punto inicial de investigación propuesto por la facultad y que se dividió por épocas, correspondiéndole una era distinta a cada uno de los semestres, partiendo desde el segundo semestre.

Como subtema, a segundo semestre le competió la época de la prehistoria, el tema de investigación, con base en este se debía encontrar ese gran punto de inspiración del cual íbamos a conceptualizar nuestra colección y los detalles importantes que iban a caracterizar nuestra colección.

Palabras clave

Conceptualización, desestructuración, evolución, innovación sistema de cierre, prehistoria.

Introducción

Desde el inicio de nuestros tiempos, el ser humano siempre ha sentido la curiosidad por descubrir el entorno que le rodea, el cómo, el dónde, el cuándo y el porqué de las cosas. Entre toda esa búsqueda de información se ha intentado resolver la importancia y el impacto que tiene la naturaleza en nuestra vida, el cómo nos provee todo lo necesario para subsistir.

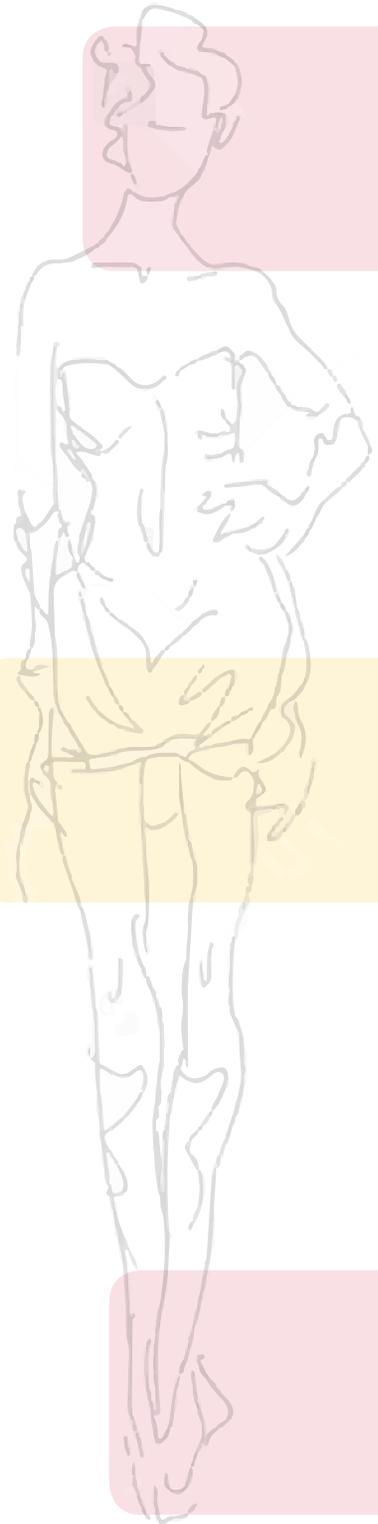
En la prehistoria, cuando los egipcios empezaron a asentarse en las tierras cercanas al río Nilo, base de la vida en el antiguo Egipto, empezaron a organizarse socialmente y a subsistir con los elementos naturales del territorio, se originó una de las primeras manifestaciones artísticas, culturales y religiosas de la historia de la humanidad.

Como todo ser humano, que siempre busca entender el modo en el que el mundo ha sido creado, los egipcios no fueron la excepción. Con la necesidad de darle un sentido y una razón de existencia a lo que los rodeaba, empezaron a sacar distintas suposiciones y un porqué a las cosas, de igual forma encontraron una forma de representar los esperanzas y temores a través de las divinidades, por lo cual los ayudaría a buscar un equilibrio.

Los egipcios adoraban la naturaleza, sentían que las plantas y los animales eran hogares de los espíritus y que eran el medio por el cual sus Dioses se representaban y los acompañaban.

Reflexión

El centro del origen de la religión solar egipcia empezó en Heliópolis, la Ciudad del Sol, donde todo era oscuro, sombrío, silencioso y acuoso, lo cual se llamó el Nun, cuando en medio las antigua aguas surgió el Benben, o Colina Primordial, el primer montículo de arena, dando así inicio



al nacimiento de la tierra, los primeros terrenos fértiles tras la inundación del río Nilo.

El sol, para los egipcios, era muy importante ya que transmitía respeto y adoración por la humanidad y su aparición traía consigo visión, calor, seguridad y vida para todo ser vivo. De igual forma, este dios era el causante de un proceso cíclico de renovación que se repetía, día a día, con la salida del sol, un verdadero significado de comienzo.

En la mitología, la aparición del sol frente a las tinieblas del Nun, llamado demiurgo solar, más conocido como el dios del sol Atum, el cual posee tres aspectos diferentes,

- » Khepri: el sol de la mañana, un dios representado con la cabeza de un escarabajo.
- » Re, Ra, Horus: el sol del mediodía, representado con cabeza de halcón y tocado de disco solar y aureola.
- » Atum: el sol del atardecer, dios con forma humana y tocado con la doble corona, del alto y bajo Egipto.

Esta colección está inspirada en este concepto y la representación física que le dieron los egipcios a este dios solar, teniendo en cuenta todos aquellos valores que le fueron atribuidos a esta deidad. Es una colección femenina-casual, donde se resaltan las formas, los colores y los textiles que se atribuyen a este hecho.

¿Cómo se puede evidenciar esto en la colección, más que todo, centrado en el atuendo final / principal?

La tendencia, para poder centrar mucho más la información en una sola dirección, se tuvo que investigar y estudiar el pronóstico de tendencias del WGSN, Primavera / Verano 2021, escogiendo una de las macro y micro tendencias que nos exponen, que tienen una gran acercamiento o punto de referencia con la temática a tratar y trabajar.

En la extracción de conceptos como la dualidad (el día y la noche), el ciclo (proceso de renovación continuo), la superioridad (la omnipresencia de este Dios), el equilibrio (control del bien y el mal en la naturaleza) y los elementos de diseño que ayudaban a representar de forma correcta todos estos conceptos y creaban un complemento ideal en el atuendo.

El textil usado para su creación, el lino, es uno de los tejidos planos más antiguos de la historia, una invención de los egipcios desde la prehistoria, material característico de ellos e implementado en cada uno de sus atuendos.

Los colores tuvieron como base los tonos cálidos (ámbar, eclipse) y los tonos fríos (turquesa, petróleo, verde herbario, terciopelo), porque iban, desde las tonalidades

claras, a oscuras, para mostrar la transición del sol durante el todo un día, y cómo este proceso está en una constante evolución.

Los procesos textiles, se desarrollaron escogiendo técnicas textiles que pudiesen aterrizar mucho más estos conceptos que se extrajeron de la investigación principal para el desarrollo del atuendo, así que se tuvieron en cuenta procesos como el origami y el *patchwork*, en cuanto a la sobreposición de los textiles y la tintura textil.

Todos los modelos realizados en la colección deben romper la silueta, no debe haber básicos en esta y se debe buscar una armonía en estos con un hilo conductual que puede ser un color, una textura o algún acabado, para que al tenerlos todos juntos se pueda evidenciar un progreso, una historia o una idea, pero siempre manteniendo la misma esencia, la idea principal de la conceptualización.

El total de atuendos a realizar son una colección de 10 atuendos, cada uno con su delantero, posterior, calzado y lupas correspondientes, cada uno de estos teniendo en cuenta los pasos desarrollados, explicados anteriormente, la cantidad de prendas a desarrollar por atuendo (blusa, pantalón, pantalón corto, falda, vestido o enterizo). De estos sale el atuendo final / principal, el cual se va a desarrollar según diseño, parámetros dados, características (forma, color y técnica textil) y conceptos escogidos. El calzado debía tener relación con el atuendo y los colores escogidos para esta.

Atuendo final

El diseño del atuendo final consta de dos piezas, una blusa y una falda, donde las dos rompen comple-



tamente la silueta, pero generan un buen complemento. Para el desarrollo de estas se tuvo en cuenta un diseño muy geométrico en las estructuras bases, se tomó la forma principal de los jeroglíficos, más específicamente las casillas que ellos formaban para poder tallar o pintar, sus vivencias, costumbres o cultos, que connota la importancia y la necesidad de plasmar o representar algo que es digno de ser contado o recordado en los años venideros.

Para los acabados textiles se buscó usar los elementos de diseño, como la gradación de tamaño, la gradación de forma, la repetición combinada con gradación espacial y la superposición parcial de las formas para poder representar el ciclo, la transición y la renovación que traía consigo un nuevo amanecer, ubicado en el pantalón. En la blusa se trabajó con la síntesis gráfica para representar al halcón, animal característico del dios solar, combinado con la exageración y la sobre posición.

La silueta tenía un énfasis muy marcado. La blusa, en mangas, al hacerlas elevadas, mostraba esa superioridad, imponencia y omnipresencia que representaba al dios solar frente a la sociedad. El pantalón posee una forma semicircular que representa la balsa en la que el dios viajaba a través de la noche logrando superar los obstáculos que se le presentaba para poner renacer como un ser evolucionado.

Para la representación de la dualidad se trabajó con los colores, en una gradación, teniendo como punto de partida el pantalón, que empieza con un azul noche muy oscuro, que denota el anochecer, el momento más oscuro del día, y como, poco a poco, va cambiando de tonos, pasando por el petróleo y el turquesa, mostrando ese cambio característico de la madrugada cuando empieza a amanecer. Se llega a la blusa que toma colores cálidos, que tiene un cambio en tonalidades, pasando desde el rojo al salmón y llegando a un tono ámbar, representando ese cambio que atraviesa el dios durante el amanecer y el atardecer; teniendo el color cálido en la zona superior para demostrar la importancia de este ser frente al mundo. El color verde significa que, en todos estos cambio, el mundo evoluciona constantemente con el cambio del día, ya que posee nuevos conocimientos.

Como es bien sabido, los egipcios usaban mucha joyería, más que todo con fines espirituales y jerárquicos, a través de esta, rendían culto a sus dioses y pedían su protección. Entre más joyas tenía, se notaba el nivel de importancia y de poder que este dios tenía y representaba, es por ello que el atuendo, tanto en la blusa como en pantalón, está decorado con broches, que, a la vez, en algunas partes, se usan como sistema de cierre de la prenda.

Como complemento están los zapatos que, de igual forma, tienen dos tonos, uno cálido y el otro frío, pero manteniendo los colores puros para lograr mostrar una diferencia y representar ese el cambio que nos demuestra nuestro concepto.

Conclusiones

Al finalizar este proyecto, nos damos cuenta de que el punto principal para el desarrollo de toda colección es la investigación y la conceptualización de una temática, el cómo podemos relacionarla, con la cotidianidad, conceptos ajenos a la idea principal y los elementos de diseño, para poder generar diferentes formas, colores y tamaños para poder sintetizar mucho más las ideas en el atuendo a así, realizar y tener unas bases mucho más sólidas para sustentar correctamente todo proceso realizado

Otro punto importante que resaltar es el hecho que el primer acercamiento que tiene el estudiante de moda frente a la planeación y desarrollo de una colección es que esta sea netamente experimental, para poder conocer mucho más de estructuras, técnicas y siluetas. Sin la limitante de tener en mente que se deben respetar ciertas normas, que normalmente se tienen al realizar una prenda.

Tercer semestre: diseño textil aplicado en masculino casual

Núcleo problémico

- » Significados culturales.

Subtema de investigación

- » Edad Antigua.

Palabras clave

- » Primeras civilizaciones, pensamiento antiguo, monumentos, inventos, mitología.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de tercer semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina Bogotá, investigando sobre la Edad Antigua, desde la Escritura hasta la caída del Imperio Romano de Occidente (476 d.C.), abarcando los grandes inventos que se desarrollaron, desafiando los conceptos de equilibrio y uniformidad y experimentando con el diseño textil y la producción industrial de colecciones con el fin de diseñar una colección en línea masculina para el universo de vestuario casual.

Entregables

Semana 8.

Artículo de investigación.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 15.

Bitácora de experimentación textil. Fichas técnicas. Bases textiles (20).

Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado.

Dibujos a plano usando reglas a $\frac{1}{4}$ de escala.

Aplicación de macrotendencias (materiales textiles y cartas de color).

Semana 16.

Friso de colección. 10 ilustraciones delantero y posterior. Formato análogo.

Tamaño 1/8 horizontal. Gramaje y papel entre 180 gr y 230 gr (opalina o cartulina). Técnica a convenir.

Un indumento masculino casual compuesto por camisa, pantalón y chaqueta, en tela construida por el estudiante con una técnica textil manual.

Calzado.

Bases textiles: algodones (driles, *chambray*, popelinas, pana) y linos. *Denim*, gabardinas. Sintéticos. Piel de ángel, *chamus* (para sublimación). Tejido de punto.

Entregas finales

Ver figuras de la 13 a la 18

FIGURA 13

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
DIANA SOFÍA CAÑÓN



FIGURA 14

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
LINA ESTEFANÍA ZULUAGA.



FIGURA 15

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
MARÍA PAULA VEGA



FIGURA 16

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
STEFANÍA AVENDAÑO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 17

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
VALERIA CORZO



FIGURA 18

DISEÑO TEXTIL. MASCULINO CASUAL.
GUILLIAN BLANCO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

Artículo de reflexión de tercer semestre: Trascendencia griega. Gillian Islendy Blanco López

Resumen

Esto ha sido fundamental para la sociedad actual ya que ha sido una de las principales fuentes de información acerca de estas antiguas civilizaciones.

Palabras clave

Geometría, maximalismo, mitología, ornamentación, riqueza, tributo.

Introducción

En la Grecia antigua, se dan a varios inventos, como el nacimiento de la escritura, un aspecto de vital importancia que cambió el concepto del mundo, es por este motivo que se dará a conocer por medio de este artículo el impacto que tuvo la cerámica en la vida cotidiana de los griegos, y cómo esto reflejaba sus aspectos diarios. Hoy en día las cerámicas que se conservan son una fuente vital de información de la vida en esa época. A partir de esta temática, se observa cómo evolucionó y se transformó a la hora de crear un atuendo, el cual va representar los aspectos más importantes de la cerámica griega durante la Edad Antigua.

Es esencial hablar, primero, de las épocas y sus periodos para entrar más en el contexto de la sociedad y sus comportamientos. Todo se resume en el periodo oscuro (1200-800 a.C.) ya que es la caída de los reinos micénicos y la creación del alfabeto griego marcando el inicio de la Grecia Arcaica. A su vez, este se vuelve el periodo geométrico, el que inicia la cerámica como arte, y fue evolucionando con respecto a los periodos, llevando así a muchos pintores a la fama gracias a sus narraciones de leyendas, juegos olímpicos y anécdotas de vida.

Reflexión

La cerámica griega fue una manera de expresión para los griegos en la edad antigua, formaban parte de su vida diaria debido a que se usaban para beber, guardar sus alimentos y para guardar perfume, entre otros. Creció en la ciudad de Atenas, en un barrio llamado La Cerámica, y se fue volviendo popular gracias a que tenían una técnica y estilo propio, eran verdaderas obras de arte debido a que tenían una gran variedad de detalles y figuras geométricas. Tenían que ser de extremo cuidado con cada detalle, las cuales hacía el gran pintor y los aprendices se encargaban de los bordes y las asas. Se dividían entre los estilos, minoico, micénico, submicénico, protogeométrico, geométrico, rientalizante y helenístico.

Con el tiempo fueron evolucionando y, a su vez, llegaron nuevas técnicas tales como las figuras negras, rojas, de fondo blanco y de barniz negro. Las más importantes fueron:

- » Estilo geométrico: es un dibujo conceptual, el decir que había una reducción de la realidad. El uso del esquematismo hace que este estilo sea conceptual ya que se usan las figuras geométricas, las líneas, círculos, zig zags. En algunas se veía reflejado la aparición de figuras humanas, sin embargo, estas siguen siendo geométricas para así no desprenderse del estilo que estaba impuesto.
- » Figuras negras: se destacaban porque el barniz negro resaltaba por encima del color rojo y los pequeños detalles se hacían con incisiones en el barniz, los cuales se pintaban después con blanco o rojo.
- » Figuras rojas: su intención era resaltar por encima del color negro. Se tenía, primero, que realizar el esquema preliminar en el que se pintaban las figuras y después se rodeaba con barniz de colores, ya sea rojo o blanco.



Esta cerámica era uno de los elementos culturales más importantes de la época, por lo tanto se clasificó en formas para diferenciar aspectos de la sociedad y sus creencias. Todo tenía relación con la belleza de la simetría y la proporción de estas, incluida la relación geométrica y las unidades de medida, pero nada más perfecto que la intención de memoria que tenían estas. Muchas contaban a través de las imágenes y los detalles, historias fascinantes de la antigua Grecia, tales como su vida diaria y sus costumbres como sociedad: la educación y la infancia, el deporte y la educación física, la mujer, el hombre, creencias religiosas, muerte y festividades.

A partir de este contexto se generó, en la facultad de Diseño, comunicación y bellas artes, el tema de evolución desde la prehistoria hasta el siglo xxi. En tercer semestre, como se había dicho al inicio, se abordó la Edad Antigua, donde la cerámica griega fue la base para la realización de todo el proyecto, el cual está compuesto por 10 diseños casuales masculinos en donde se tiene que confeccionar uno compuesto por chaqueta en el que esta tenía que ser experimental y creada desde cero., es decir, la tela tenía que nacer desde cero. Un pantalón y ,en este caso, un buzo, todo esto, inicialmente, surgió a partir de una investigación de la temática para saber, con más detalle, qué es lo que llevaba de la cerámica griega, cuáles eran sus características, y aspectos de mayor relevancia. Se realizó un mapa en donde se resumía la investigación realizada con elementos conceptuales tales como, historia, mitología, tributo y elementos conceptuales, entre ellos, geometría, ornamentación, metales y textura. Con estos

conceptos se trabajó debido a que los griegos reflejaban en sus cerámicas una composición tan detallada, llena de figuras geométricas, las cuales tenían una secuencialidad y simetría que hace de este arte más valioso. La representación o tributo que tenían los griegos a sus dioses es otro punto importante de la vida de ellos

Con estos aspectos se inició la parte de bocetación, donde se tenía que ver reflejado esos aspectos importantes, ya que es la idea que se quiere a dar a conocer. Definidos los atuendos, se empezó a seleccionar qué texturas iba a tener la chaqueta, ya que el reto estaba



en crear la tela base de la chaqueta, por lo cual se decidió usar jean reciclado, ya que este material es el que más personas desechan todos los años, y realizar la tela con jean ayudaría a reducir ese impacto y darle segunda vida a esas prendas. Aparte se usó cuerina que complementan el atuendo. Se trabajaría como texturas el *patchwork* y la sobreposición, además se tinturó partes del atuendo a negro, con el jean reciclado, para así darle un mejor aspecto al diseño.

Para la selección del color se investigó en, la WGSN, de donde salían las tendencias actuales. En este caso se eligió evasión virtual debido a que la gama de colores va con la temática del proyecto al hacer uso de tonalidades cálidas que dan la ilusión de que la colección es antigua, ya que la cerámica, al ser de barro y ser decorada con colores ocres, va encaminada en esa tendencia. Se realizaron varias pruebas de color, las cuales ayudarían a definir el atuendo final, ya al final se terminó confeccionando y sustentando el atuendo en talla 40 y el pantalón en talla 34, el cual reflejaba, en él, un estilo de vida étnico, es decir, un hombre que se impone ante la moda y le gusta tener aspectos de su cultura en su vida diaria.

Conclusiones

La temática de la evolución, y más específicamente, la edad antigua, fue una buena manera de conocer un poco más lo que pasó en esta época y apreciar todos los acontecimientos que se realizaron. En el caso de la cerámica griega, esta es una buena fuente de información en la actualidad, ya que demuestra cómo era el tipo de pensamiento y el estilo de vida que tenían los griegos, a qué dioses adoraban, cuál era el papel del hombre y la mujer en esa época y cómo celebraban sus festividades, a partir de esto, ver la manera de conceptualizar y diseñar una colección de 10 diseños reflejando la temática con el estilo que tenía la cerámica griega, reflejando así, en la colección final, la geometrización, el tributo y lo antiguo.

El hacer una chaqueta experimental, la cual tenía que realizarse con la tela desde cero, fue una buena manera para investigar más a fondo el tipo de texturas que se podían realizar para la chaqueta y la colección. El uso de cortes de jean reciclado fue la manera indicada para hacer la chaqueta, ya que se le dio segunda vida a esta tela que es tan contaminante para el medio ambiente, y con ayuda de la cuerina se complementó el diseño. Fue una agradable experiencia poder conocer la variedad de texturas que se pueden llegar a trabajar para que la colección se pueda complementar y así tener diseños más únicos.

Unidad 2.

Semestres cuarto, quinto y sexto

Línea de investigación: diseño e innovación

El objetivo de la línea es contribuir a los conocimientos y prácticas innovadoras del diseño a través de la producción de conocimiento y el desarrollo de propuestas de proyectos innovadores en la disciplina, orientados a responder las necesidades de los contextos sociales y económicos.

]Núcleos problémicos

- » Ergonomía y usabilidad.
- » Producción de artefactos.
- » Diseño sostenible (el diseño como un instrumento de sostenibilidad).

Cuarto semestre: diseño de tendencias aplicado al vestuario femenino formal

Núcleo problémico

- » Ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación

- » Edad Media.

Palabras clave

Bizancio, expansión europea, feudalismo, inventos medievales, islam.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de cuarto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina Bogotá, investigando las características de la Edad Media, que va desde el 476 d.C. hasta la caída del Imperio Romano de Oriente (1453), o el arribo de los europeos a América en 1492, teniendo en cuenta los inventos más notables, experimentando con el diseño de tendencias y la producción industrial de colecciones, sobre el uso de los paños y con el fin de diseñar una colección en línea femenina para el universo de vestuario formal

Entregables

Semana 8.

Artículo de Investigación.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 15.

Portafolio.

Introducción.

Moodboard de concepto.

Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave).

Perfil de consumidor (arquetipo femenino) y evaluación geográfica, psicográfica y demográfica.

Universo del vestuario. Ocasión de uso.

Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado.

Colección de 10 diseños, femeninos Formales, para técnica de producción industrial de vestido y chaqueta. En delantero y posterior. 20 ilustraciones en total, digitales.

Dibujos a plano, formato digital.

Patronaje digital de los prototipos en software OPTITEX.

Propuesta de calzado.

Semana 16

Chaqueta estructurada, en tela tejida en telar manual diseñada por el estudiante.

Vestido o blusa y pantalón.

Calzado formal.

Bases textiles: para vestuario estructurado, paños.

Entregas finales

Ver figuras de la 19 a la 31.

FIGURA 19

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO FORMAL. ANYI PAOLA RODRÍGUEZ.



FIGURA 20

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO FORMAL. SHARAY VILAR.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 21

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. VERÓNICA CHIPO.

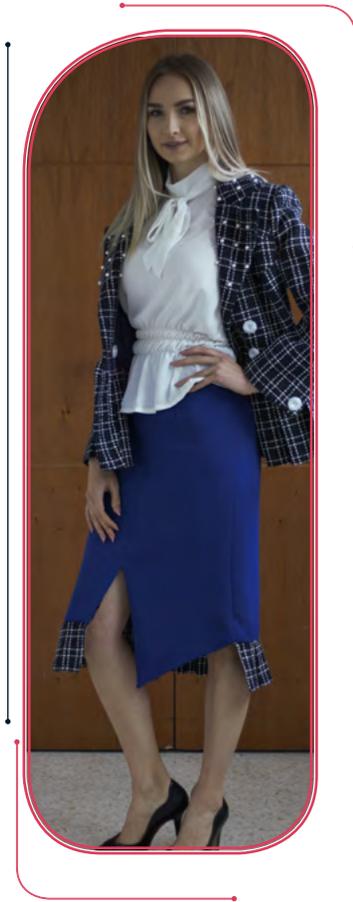


FIGURA 22

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. LIZETH STEPHANY JIMÉNEZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 23

DDISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. STEFANNY LEÓN.



FIGURA 24

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. GERALDYN HOYOS.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 25

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. JOHAN ANDRÉS ORTIZ.



FIGURA 26

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. DANIELA PÉREZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 27

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. LAURA DANIELA TORRES.



FIGURA 28

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. ANDREA RODRÍGUEZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 29

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. LAURA YAÑEZ.



FIGURA 30

DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. LUISA FERNANDA LISCANO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 31
DISEÑO DE TENDENCIAS. FEMENINO
FORMAL. JULIANA GUERRERO.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

Artículo de investigación-creación de cuarto semestre. Sastrería basada en vistazos medievales de épocas oscuras a belleza y elegancia. Natalia Hernández Mérida

Introducción

Se profundizará en el contexto sociocultural de la época medieval, con el objetivo de hacer un recorrido histórico, analizando el origen de “las piedras de visión”, su utilidad y funcionalidad, la cual dio trascendencia a un periodo histórico, ayudando así a un sector social exclusivo de la época. Teniendo esto en cuenta y como fuente de inspiración, se quieren añadir las ventajas de este hallazgo a otra línea del tiempo diferente, que da paso a la belleza de la mujer y su elegancia en las prendas clásicas del siglo xix, como lo fue el sastre. Basándose en la recopilación de esta información, y con los conocimientos adquiridos en el semestre, se pretende utilizar esta recopilación de datos para entregar una colección formal femenina.

Palabras clave

Edad Media, invención, óptica, sastrería, visión.

Cuerpo del texto

Durante el semestre se ha trabajado el universo femenino formal, teniendo como base el periodo de tiempo de la Edad Media. Se analizaron, con puntualidad, los inventos creados durante este periodo de tiempo, tomando como inspiración, la creación de las gafas, las cuales fueron un sistema de ayuda para los académicos, que encontraron una herramienta que ayudaba a la necesidad de poder observar mejor sus escritos y trabajos. Teniendo en cuenta esta investigación, se diseñó una colección con diez atuendos femeninos, utilizando los paños artesanales y así combinarlos con el diseño textil.

“A mediados del siglo XI, un científico árabe llamado Alhazen, crea las bases teóricas de los lentes planoconvexas o semiesférico, desde la perspectiva de la óptica”.

(López, 2019). Además “esta herramienta, nace desde la necesidad de ayudar a las personas ancianas con dificultades para ver, todo esto con investigaciones dadas en la edad media” (Historia de los inventos, 2011).

Las prendas masculinas abrieron todo un mundo de posibilidades de estilo a las mujeres –no únicamente opciones cómodas e informales como shorts, jeans y camisas oversized, sino también atuendos formales asociados a los hombres y Grace Jones supo ver en los trajes de chaqueta y pantalón el conjunto más sexy con el que subirse al escenario. (Vogue, 2018)

Yves Saint Laurent fue uno de los primeros diseñadores en pensar el esmoquin como una prenda más femenina teniendo en cuenta el estatus que este ofrecía dentro de la sociedad. Fue, en parte, gracias a él, que el esmoquin empezó a formar parte del armario de la mujer, además de tomar la posición de una prenda clave que todas deberíamos tener, ya que, desde entonces, se convirtió en una opción más para llevarlo a fiestas y citas formales.

La princesa Diana sorprendió al mundo cuando acudió al concierto de Génesis, en 1984, con un esmoquin de chaqueta blanca y pantalones negros, pajarita incluida, de la diseñadora Margaret Howell. Toda una revolución tratándose de una princesa, en una década en la que la tradición seguía mandando en la monarquía británica. Lady Di corroboró que su papel como precursora de tendencias era una realidad. (Vogue, 2018)

Además, se quiere resaltar la metodología que se empleó para el proceso, la cual consiste en empezar con la adecuada investigación del tema a tratar. También se desarrollan los respectivos paneles de información, en su mayoría agregando imágenes, con el fin de reflejar la información sobre el punto de inspiración estudiado, y el tipo del cliente para el cual se está realizando la colección. También otro panel que sirva como reflejo del producto que se quiere confeccionar, presentándolo como fiel retrato de lo esperado en la inspiración. Así, se genera un gusto para la futura clienta a la cual va dirigido todo este método.

Para desarrollar esta colección, se establece la combinación de los elementos identificados, tales como siluetas y texturas, luego, y a partir de ello, lo relacionamos con los elementos del diseño. Después de esto se inicia la elaboración de bocetos, *looks* completos, chaquetas, abrigos y capas, que tengan como base un paño artesanal, anteriormente predeterminado. Como complemento se idea una serie de batas sastreables y faldas, con sus respectivas blusas.



Con respecto a la disciplina, es necesario retomar los antiguos, pero clásicos, ejemplos de elegancia e historia del traje, como es el caso del sastre, esto con el fin de mantener presente el legado de la producción de estas prendas y retomar a la modernidad elementos que, no son solamente estructurales, sino históricos y sociales, realzando la belleza en los tiempos modernos. Hay que considerar que para el ambiente no genera daño ya que no es una producción en masa, sin embargo, se intenta ayudar, utilizando bases textiles naturales y remplazando los cueros por material sintéticos que den la ilusión de estos.

Existía una época que el tiempo hizo que se quedara atorada en la evolución de la historia, dejando de lado lo primitivo del ser humano y dando como expectativa nuevas ideas donde el idealismo y la concepción del ser serían el centro de la civilización. Pero por el momento, hablar de ideas futuras no es el caso, es mejor hablar de un periodo en el cual el ser se sirvió de ideas como la monarquía y la fe, el oscurantismo, o época medieval, tiene su origen en la caída del Imperio Romano de Occidente. Esta etapa fue de retrocesos y adormecimiento cultural, social y económico, la magia del ser humano y lo maravilloso que era sentirse identificado, se fue esfumando entre realidades de un sistema político y económico que opaco el color y dio matices grises en una sociedad.

Para entender mejor este periodo de tiempo es necesario dividirlo en dos etapas, la alta y baja edad media. En la cúspide de la alta edad media, es de resaltar el feudalismo, en el cual, el señor feudal era el empleador del gremio campesino de la época, donde lo obtenido del feudo era recogido y entregado al rey. Es así como se entiende el mecanismo gubernamental de la época, siendo la monarquía el eje principal de ese periodo de tiempo, un rey, y todos le rinden cuentas a él. Por otro lado, y con el pasar del tiempo, se presenta la baja edad media, la cual da

origen a sucesos históricos marcados por el conflicto religioso, dando de esta manera origen a las cruzadas. Esto desequilibró el sector económico del momento, como todo es una serie de consecuencias, luego de este conflicto, y al producir más de la cuenta, los campesinos decidieron entrar en conflicto por no recibir lo correspondido y entregarle más de la cuenta al rey.

Una vez se esclarecen los sucesos de posguerra, aparece un escalón que le da una forma piramidal al contexto político, es decir, que para entender la edad oscura es necesario hablar del clero y la religión, siendo casi tan fuerte como la monarquía, pero más inteligente y cruel. La iglesia fue la institución más poderosa, entregando como favor político la seguridad y permanencia en la corona al gobernante de turno frente al pueblo. Este poder no solo se limita al ámbito político, sino que aparece también la influencia de este sector en el arte, un arte más estructural. El arte romano, o gótico, consiste en la realidad de la época, una estructura más inclinada a la arquitectura, arcos, vitrales y pilares son la inspiración del momento.

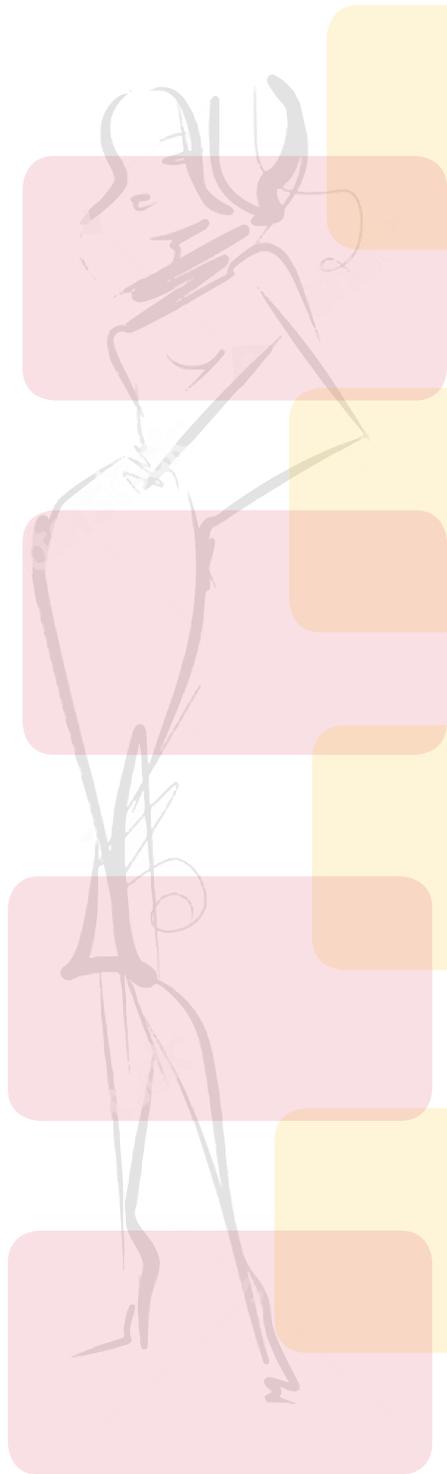
Hay que añadir, y no dejar de lado lo que le da sentido a este análisis y recorrido histórico, esto es, la educación, un campo de privilegio y privatización que, en la época, era un beneficio únicamente de las entidades eclesiásticas, como lo son los monasterios y sus colegios. Allí se encuentran dificultades, donde los monjes, ya sea por su edad o por sus problemas visuales, tienen la necesidad de ser ayudados a resolver sus trabajos en sus respectivos campos.

La óptica era un concepto desconocido. No es sino hasta que un científico árabe conocido, en occidente como Alhazen, creó, en el siglo xi, las bases teóricas para el estudio de la óptica, una nueva visión interpretativa de las ramas de la física que dictaba que la luz, reflectada en los lentes, permite ampliar espectros visuales. Es así como el prototipo entrega una estructura planoconvexa, o lentes semiesféricas que se usaban para un grupo exclusivo y privilegiado. Es curioso notar que en la época, la luz necesitaba ayuda para ser traducida, fue una herramienta creada por el hombre para poder hacerlo, una herramienta la cual dio distinción a personas que tenían el conocimiento por encima de los demás. Es la visión lo que le da perspectiva a las cosas que son observadas por el hombre, lo que puede realzar los colores y la belleza, cualidad que carecía ese periodo histórico. Es por eso que al escoger esta herramienta, no solo se escoge un instrumento considerado como objeto, sino que se escoge una sensación de claridad e iluminación generacional.

De igual modo, y con el pasar del tiempo, existe un siglo en la historia que con sus diseños de moda y su clase logró romper lo que, en el oscurantismo, se estableció

como ley. Es en el siglo xix, con la sastrería, donde, no solo se pretende diferenciar el género, sino las capacidades en las distintas actividades que las mujeres estaban comenzando a hacer. Claridad, es lo que necesitaban en las prendas y en la practicidad de ellas, al notar que el sastre masculino no se lograba diferenciar del sastre femenino. No fue sencillo, después de una guerra, y como resultado de la ausencia de los hombres, las mujeres comienzan a tener un empoderamiento, ya que el sastre, en su definición es una prenda masculina y militar. Es ahí cuando la mujer usa el sastre en la cotidianidad. Es la tarea del diseñador observar y comenzar a transformar lo que tenía como sentido único, poder romper la barrera y resaltar a través de siluetas definidas y faldas ajustadas lo cual hace resaltar la belleza y la fuerza de la mujer.

Es por esta razón que, al juntar dos contextos, dos periodos históricos, se logra analizar como un instrumento, el cual ayuda a las personas a ir más allá y poder observar de cerca los parámetros socioculturales que una herramienta, no puede romper un solo ideal y si logra poder dar más de un punto de vista. Todo esto tiene, como fin, poder transmitir este mensaje mediante una colección de sastrería femenina, pensando en una mujer independiente, con una visión clara pero múltiple frente a las cosas, que, así se le presenten problemas, pueda observar con claridad su entorno y solucionarlos. Además de querer transmitir una imagen fuerte y decidida, sin perder la elegancia ni dejando de lado la comodidad. De la misma manera, traer eso al presente ayuda a las nuevas generaciones a mantener viva una identidad, un legado histórico y resaltar lo bello que puede ser el pasado en el presente. Ya hablando de la parte estructural, al tener claro cómo se elabora, se diseña y se tienen claro los parámetros bases para poder mantener este legado. En la actualidad se desea añadir toques del presente sin romper los parámetros ya establecidos dentro de la calidad que una prenda sastreada debe te-





ner, desde el momento de la elección de los materiales para su realización, pero no dejan de ser prendas versátiles, porque permiten realizar cambios en las siluetas, en las formas y texturas de los materiales, e igualmente dependiendo del tipo de cliente y la ocasión de uso, permite arriesgarse en la paleta de color a manejar los complementos para cada *look*.

El proceso de diseño y realización del producto final inició con una amplia investigación de la época en cuestión, en la cual se empezó a desglosar los diferentes sucesos de la Edad Media, dando, de esta manera, paso a todas las invenciones, sin importar el área para las que fueron creadas y estudiadas. A partir de esto se escogió una de estas invenciones, la cual tuvo una investigación más profunda y con un enfoque más específico en esta.

En el caso de la colección *Antracita*, el invento escogido para ser la base de la inspiración fueron los lentes, siendo estos, una de las creaciones más importantes de la época y que cambiaron la vida de las personas con problemas visuales, y actualmente lo siguen haciendo. También se tiene que conocer sobre el universo formal femenino, siendo este el objetivo del semestre, más puntualmente, la sastrería, la cual lleva una larga trayectoria en la historia del traje, no solo masculino. De antemano, es indispensable conocer todas las facetas que esta ha vivido, según la situación y acontecimiento histórico.

Lo curioso de la sastrería es que siempre logra variar las prendas, ya sea en sus siluetas, formas y paletas de color empleadas, teniendo en cuenta la ocasión de uso, claramente, pero nunca cambia el hecho de hacer prendas con una calidad impecable, desde el momento de la elección de las bases textiles con las que se llevarán a cabo. De esta forma, presentan características precisas que hacen mucha más valiosa la realización de una prenda sastre, hasta la elección de los botones adecuados y complementos de la prenda, observando cómo estos se adhieren a ella.

Se continuó con la realización de paneles informativos, no solo por el texto, sino, mayormente, por la ayuda visual de cada

concepto adoptado y relevante para la realización de la colección, empezando con un panel de inspiración, el cual contiene imágenes e información basada en el objeto de estudio, todo esto para ayudar con la estructuración de formas, siluetas, texturas y volúmenes haciendo más sencillo la integración de esto a prendas de vestir. Se continúa con el panel de cliente, donde se encuentra el estilo de vida, las características relevantes del posible tipo de cliente que podría tener esta colección. Además, se tiene un panel de producto, el cual permite integrar, diferentes tipos de chaquetas, abrigos o capas, así como su complemento sea una bata, faldas o pantalones con su respectiva blusa, logrando establecer el estilo que llevará los diseños de la colección a realizar.

A continuación, es importante consultar las macro tendencias y micro tendencias que se pronostican para moda femenina, y es esto lo que la plataforma de WGSN contiene. En la macro tendencia tenemos “carácter artesanal, el buen diseño mejora con el tiempo”, que nos habla sobre lo sofisticado, atemporal y perfeccionista, pero con un espíritu sostenible. Esta tendencia regresa a la artesanía y al arte para traer piezas minimalistas que valoren la longevidad.

Los puntos de acción consisten en hacer menos pero mejor, esto quiere decir que se refiere a cómo los consumidores tienen una mayor conciencia sobre sus hábitos de compra, por ello es importante dejar de desperdiciar para lograr mayor valor. También se encuentra el reutilizar los residuos, lo que lleva a la idea de diseños únicos pero encontrando la mejor opción a la hora de reciclar, con ello se quiere llegar a la autenticidad que incluye ser honesto con el proceso que ha tenido cada pieza. Cada vez es más fácil adoptar el arte de fabricar ropa, para esto se puede incorporar sastrería tradicional, y de arreglos, para ofrecer un nuevo valor, como también se lograría con detalles manuales. También está presente Escapada Campestre, que tiene una visión orientada a la ropa de trabajo, el folclore y la agricultura.

Una de las micro tendencias que le dio más enfoque a la colección Antracita fue Sastrería Rústica, ya que aquí se adopta una cualidad discreta y se enfatiza en manejar capas relajadas y paletas de color con tonos más neutros.

Para lograr esto es importante simplificar la estructura de la sastrería logrando así hacerla más relajada, combinando sobretodos, camisas sueltas y fluidas, con faldas largas y cómodas, por ello también el juego de texturas es clave, más cuando se usan básicos naturales.

Ahora se tiene Carácter Artesanal en tendencias para textiles de mujer primavera-verano 2021, que sigue conservando el ideal de “menos es más”, que se refiere a disminuir el desperdicio y aumentar el valor social de cada pieza. Esta está presente

en el esfuerzo por liberarse de lo innecesario y trata el arte de la simplificación, llevándolo más profundamente y de manera más emocional, logrando generar, en sí, un nuevo minimalismo.

Para este tiempo se verán creaciones con una mayor durabilidad, ya sea por los materiales que fueron usados, o por diseños capaces de adaptarse fácilmente a las diferentes circunstancias de uso.

Los puntos de acción a analizar, comienzan con dar a los básicos elevados, siendo importante encontrar piezas atemporales y no tan vinculadas a una estación específicamente.

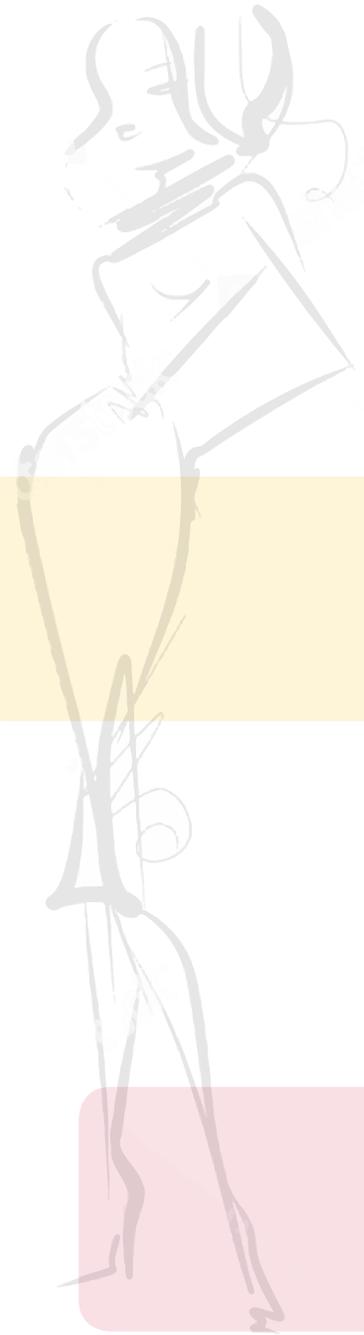
Al potenciar la versatilidad, se busca lograr un equilibrio entre la ropa de día y de noche, trascendiendo de la vestimenta elegante y casual.

Invertir en lo artesanal, siendo acá donde se encuentra el gusto por la autenticidad, acompañado con la idea de redefinir el lujo para así lograr una opulencia sutil y discreta.

Celebrar la imperfección, o sea, trata de llegar a ser capaz de apostar por lo impredecible, generando así una estética imperfecta y entendiendo el encanto de la misma.

La microtendencia que en este caso apoyó más la colección Antracita fue Artesanía Tejida, ya que hablamos de aprovechar las técnicas tradicionales realizadas con fibras naturales y sin procesar, llegando a tener *looks* únicos. Por esta razón, el protagonista de esta colección es un paño tejido en telar manual, dándole a las prendas un valor único por ser este un tejido especialmente creado para la colección.

Así que, continuando con el proceso de diseño, teniendo la información anexada a los paneles que hacen más fácil todo el proceso, es importante pensar la textura del paño a tejer y en donde, principalmente, tiene que llevarse el protagonismo. En este caso, la parte más estratégica siempre fue en las chaquetas, abrigos o capas, y lograr incluirlo en las prendas que complementan esto, como lo son las batas, las faldas o los pantalones.



Así se comienza el desarrollo de los bocetos que nos permite ir definiendo el tipo de chaqueta que se quiere y que le va mejor a la inspiración, estando adaptada a toda la investigación, de los cuales se escogerán 10 *looks* que ya estarán listos para aplicarles pruebas de color.

Esto, también debe pensarse con anterioridad, pero la paleta está muy ligada a la macro tendencia y el objeto en estudio, que hará que esto se identifique por sí solo. Entonces, a la hora de aplicar el color, pueden aparecer más de dos variaciones. En el caso de esta colección se tuvieron dos, pero ninguna lejos de la otra, siempre se mantuvo en una paleta tierra y se estableció que el color que le daría luz sería el vinotinto, por ello, al finalizar el proceso, fue determinante el hecho de que las dos muestras eran bastante buenas y podrían funcionar muy bien juntas. La colección determinó cinco en tonos más cafés y crudos y cinco más en colores negros y blancos.

Al finalizar se tiene que elegir la base textil que acompañará el paño, donde se pueden encontrar más de una. Igualmente, es importante saber y entender cómo se comporta cada una, y cuál es la manera correcta de combinarla y trabajarla.

Ahora bien, todo da comienzo al proceso técnico de la colección, para la cual es importante tener unos conocimientos previos, conocer los pasos para la realización de una chaqueta sastre, siendo esta la prenda protagonista de cada *look*. Para ello se conocieron los diferentes cortes de una chaqueta, que se enfoca en un estilo diferente y en resaltar siluetas distintas. Por esta razón, se confeccionaron los diferentes tipos en un textil económico para conocer cómo entallan y así ir pensando en qué silueta quería enfocarse cada uno.

Para la semana 8 se tuvo un proyecto interno de arquitectura del vestido donde realizamos un conjunto de chaqueta, falda y pantalón, donde cada uno tuvo la libertad de escoger el tipo de prenda a realizar. Esto permitió conocer la forma en la que se patrona cada una, y también su proceso de confección.

Con estos conocimientos previos se procede a la interpretación del proyecto, ya teniendo los patrones base, que facilitan este ejercicio, para así tener una moldería que, al ser revisada, se utilizará para la confección de un prototipo en material quirúrgico, el cual permitirá conocer el cace y el comportamiento de cada prenda escogida anteriormente. Esto pasa por la evolución del dante de diseño, como del área técnica, donde se determinan los posibles cambios que puedan tener, así como los ajustes específicos.

Ya con esto, se da paso a la realización del producto final, empezando por la com-

pra acertada de cada base textil, y se va entendiendo cómo se trabaja cada una y cuál es el proceso para seguir, desde el corte hasta el ensamble de cada pieza.

El diseño que se presentará como producto final de todo este proceso consta de una chaqueta en paño artesanal con un estilo similar al del paño gallineto, en tonos blanco y negro, en corte francés con un peplum que le dará la amplitud requerida por el diseño. Como complemento, una bata sastreada en color vinotinto pero también involucrando el paño artesanal mencionado anteriormente. Este diseño también consta de piezas sobrepuestas con la intención de reflejar las capas que necesita un lente para brindar una mejor visión. Además de ser un atuendo elegante, que transmite fuerza, ya que está diseñado pensando en la mujer bogotana, aproximadamente de 28 a 35 años, que pasa sus días enfrente de muchos negocios y eventos sociales y culturales, y también de ejecutivos que requieren una postura determinada, ya que es una mujer que le gusta mantenerse informada de lo que pasa en su entorno laboral y fuera de él. Además, es una mujer que tiene muy claro la postura sobre la moda y cómo utilizarla para llegar a sus objetivos. Es por ello que necesita reflejar su potencial y carácter por medio de cada una de las prendas que lleve, ya que la mujer de hoy se arriesga, ya sea a usar diseños no tan comunes, o en su paleta de color habitual, siempre y cuando, esto nunca altere, o llegue a desconocer su esencia en sí.

La sastrería es un símbolo de elegancia, pero también de libertad, de empoderamiento, y son prendas que permiten llevarse a todas partes con los accesorios correctos. Los sastres no solo están pensados para ser uniformes de los trabajos de oficina que lo requieren, por ende, es un error pensar que pueden ser prendas aburridas. La sastrería siempre nos ha demostrado que tiene muchas facetas y estilos. Diseñadores famosos en el medio siguen mostrando al mundo todas sus posibilidades, además de que, en cada una, existe una mujer diferente y única.

Todos los procesos mencionados anteriormente son consignados en un portafolio, con los paneles informativos, un pequeño paso a paso apoyado con imágenes para llegar a transmitir, de la mejor manera, en que consistió todo el proceso, así como los diez diseños, anteriormente ya trabajados como ilustraciones, sobre figurines femeninos de manera digital.

En la parte de lo que tiene que ver con la realización del producto final tenemos fichas técnicas de cada prenda y un proceso de patronaje digital donde se pretende que sea más fácil entender, a detalle, cada pieza y sus respectivos procesos, tanto en la pared de patronaje y moldería, como de confección.

Conclusiones

El valor de este proceso, que siempre ha sido muy emocional, desde la labor del diseñador, enriquece cada vez más el alma profesional con la magnitud de conocimientos adquiridos y, mayormente, por la satisfacción de llevar todo el proceso de la mejor manera y ver su respectivo resultado. Se espera generar, todas las emociones que se tuvieron en el proceso, a las personas que conocerán el producto, además de motivarlos con él.

Cabe mencionar la importancia de entender a la mujer en todas sus formas y facetas y como esto es beneficioso para crear piezas realmente pensando en ella. Además de entender el entorno y situación en la que se encuentra nuestro futuro cliente.

Artículo de investigación-creación. Dama de hierro. Mateo Esteban Jiménez Molina

Resumen

Semestralmente, el proceso de diseño en la generación de colecciones de moda dentro de la universidad es una oportunidad que brinda un espacio a la investigación, creatividad e innovación. En cuarto semestre se experimentó a través de una nueva metodología de diseño llamada Siete estadios y de esta nace una colección de sastrería femenina con un hilo conductor que nos traslada a la Edad Media.

Elección, investigación, aprobación, diseño, cambios, formalización y aprobación final es un, muy breve, resumen de un trabajo semestral que conduce y orienta al desarrollo de un atuendo final perteneciente a un universo formal femenino.

Palabras clave

Colección, diseño, formal, investigación, paños y sastrería.

Introducción

La generalidad que hila a todo un grupo de diseñadores, como se ha nombrado anteriormente, ha sido la Edad Media. A partir de esta, cada uno decidió trabajar entorno a diferentes invenciones de la época e iniciar el proceso investigativo correspondiente para comenzar el proceso de diseño.

En particular, decidí elegir un elemento de tortura como objeto de estudio, se llama la dama de hierro y a partir de este empezar a seguir la metodología Siete estadios, que inicia en un proceso de extensa investigación y recopilación de datos para luego dar inicio a la generación de paneles de inspiración para empezar a tomar elementos claves de los mismos, e iniciar con el proceso creativo de la colección, para, finalmente, generar 10 atuendos, o *looks*, del universo formal de los cuales se elegirá uno para el prototipo de atuendo final.

Es importante recalcar que la importancia del proceso y de la metodología empieza con el incentivo a investigar y hace un llamado al análisis y la lectura que lleva, al diseñador, a conocer y entender los diferentes contextos de su historia, porque el que no la conoce, está condenado a repetirla.

Cuerpo del texto

Tras informar y contextualizar a los estudiantes acerca del hilo conductor y del cómo piensa desarrollarse la colección de este nuevo semestre. La metodología Siete estadios hace presencia dentro del marco de gestación del proceso de diseño que inicia con la definición del objeto de estudio tras una directriz previa que hace que todo siga una misma línea. Cada diseñador empieza a tomar un rumbo y a encaminar lo que definirá de ahí en adelante el horizonte de su colección. Mi colección la orienté a un elemento de tortura que se utilizó durante la Edad Media en épocas de la Inquisición. (La Inquisición fue una época en la que se ejecutaban, masacraban y torturaban a aquellos que fueran en contra, atentaran o proliferaran un pensamiento en contra de la convicción eclesiástica y religiosa, considerándolos herejes, brujos (as) o blasfemos) se le conoce como La Dama De Hierro.

La Dama de Hierro es un ataúd con afiladas púas o cuchillas que estaban específicamente puestas en lugares estratégicos en sus puertas hacia adentro, para que a la persona a la que se le ingresase le fueran clavadas al cerrar sus puertas. Se evitaba que la persona muriera por el impacto de las mismas, haciéndola morir de manera lenta

y agónica, ya fuera por desangramiento, por falta de sueño, por inanición o por falta de oxigenación. Cuenta una antigua leyenda de Transilvania, una muy antigua ciudad de Rumania en la que se basa la historia de Drácula, que el conde que inspira al personaje de Drácula tenía una sobrina llamada Erzsébet Báthory de Ecsed que buscaba su juventud eterna y belleza absoluta, y para esto mandó a buscar a todas las jovencitas vírgenes de su pueblo para extraer su sangre a través de dicho objeto y bañarse en el líquido o beberlo. Actualmente esta mujer ostenta un récord de 663 víctimas y se le conoce como la mujer que más personas ha asesinado en la historia, todo esto ha sido comprobado gracias a que ella misma había escrito un diario contando todo lo que hacía con sus víctimas, y lo que le divertía realizar dichos actos.

“En nombre de la virgen María, realizamos estos sacrificios” en la parte superior del ataúd se aprecia la cabeza de una mujer, que la iglesia se encargó de personificar como la virgen María. Creo que este es un punto muy importante a tener en cuenta dentro de mi colección, pues finalmente mi colección va encaminada a la mujer, pero a una mujer fuerte, a una mujer luchadora, una mujer que a pulso, y con méritos, se ha logrado profesionalizar, una mujer que trabaja duro, que gusta de un rato o una fiesta con amigas, que tiene la combinación perfecta, que en el día es una mujer que va a su oficina y trabaja, y en la noche puede salir de fiesta sin ningún problema, una mujer que ha salido adelante y ha ganado las comodidades que ha ganado como fruto de su esfuerzo, que a pesar de caerse vuelve a levantarse con más fuerza y esta, para mí, ha sido la definición de la Dama de Hierro del siglo xxi. Llegué a esta visualización después de proceder a la proyección de perfil y cliente, y es que, dentro de cinco paneles que la metodología pedía rigurosamente realizar a detalle, uno de estos me permitió acceder a dicho planteamiento, pues así es como puedo definir el fruto de mi colección.



Después de realizar los primeros acercamientos al panel de inspiración, se hizo un compendio de lo que se podía utilizar para iniciar el proceso de diseño y la traducción de dichos elementos, transformándolos en algo visual. Desde el principio se nos planteó un reto desde el área de confección y arquitectura del vestido, que consistía en la realización del atuendo con una chaqueta estructurada en sastrería 100% ejecutada en paño artesanal tejido en telar manual. Esto nos permitía una exploración en texturas y nos brindaba la experiencia de la transformación de un hilo de lana en una base textil diseñada por nosotros mismos que se adjuntara a nuestra colección como un valor agregado, que le daba un tratamiento diferente a la fabricación de una chaqueta sastre tradicional e implicaba un tratamiento más riguroso y especial debido a la fabricación misma del paño.

Tras la generación de los paneles y las previas advertencias de parte de la coordinación del programa y del área de diseño, se genera un acercamiento de 10 *looks* completos de chaqueta, falda (pantalón), blusa (vestido) o enterizo, con el fin de revisarlos, analizarlos y corregirlos. Para esto fueron, de plena ayuda, los paneles ya realizados que, en conjunto, daban luz a cada uno de los *looks* que, de apoco, iban llegando a lo que sería una revisión final, no sin antes saber y entender ¿qué es la sastrería? ¿cuáles son sus orígenes? ¿qué materiales y textiles son factibles para la realización de este?, entre otro conjunto de interrogantes y datos que, dé a poco, iban alimentando nuestro proceso y, sobre todo, llenándonos de recursos para entrar al sub universo sastrería, perteneciente al universo formal.

Tras una exploración en la historia, los materiales, ocasiones de uso, entre otra, se hizo un breve repaso acerca de los diferentes fundamentos del diseño a partir de las palabras de Wucious Wong, en su libro, que fueron útiles para identificar coincidencias en torno a los *looks* y sus diferentes variaciones de diseño. En mi caso encontré estas

tres similitudes que giran con base en los 10 *looks*:

- » Repetición.
- » Gradación.
- » Sobreposición.

Luego de que los 10 *looks* fueran seleccionados, corregidos, pulidos y compartidos con el docente, empezamos a ver qué hilos y con base en qué diferentes tonalidades podríamos iniciar el proceso de tejeduría del paño con miras a la colección final.

Desde arquitectura del vestido, la docente empezó a orientarnos y entrenarnos para la enseñanza de realización de chaquetas sastre estructuradas y forradas. Después de un largo proceso de patronaje de chaquetas con diferentes cortes, terminaciones y estilos, incluyendo todo tipo de exploración de cuellos y solapas, se decidió iniciar la realización de un look completo que comprendiera, chaqueta, falda y pantalón. Para entender el proceso de confección y terminación de una chaqueta sastre forrada, cada uno inició la búsqueda de un paño para generar el atuendo y un diseño para confeccionar e interpretar sobre las bases de chaqueta y falda trabajadas desde el área. El conocimiento previo, y la búsqueda de diferentes paños, hicieron del proceso algo un poco más sencillo, pues, ya sabiendo y teniendo nociones de qué y cómo era un paño, la búsqueda para la construcción de la chaqueta del *look*, desde el área de arquitectura del vestido, inició.

Encontramos que todo debe combinar con todo, desde el paño, hasta el color del hilo, la entretela y el forro que, a pesar de ser algo netamente interno de la chaqueta, debe ir de la mano con el paño, en tonalidades, y que entre sí exista una armonía, porque la chaqueta debe ser hermosa, tanto por dentro, como por fuera. El trabajo manual, los instrumentos nuevos en nuestra formación, como la fusionadora, el uso de burros de planchado para coser mangas perfectas, hilvanar la unión del falso y la chaqueta, los bolsillos, las mangas para aplomarlas perfectamente y, sobre todo, al aprendizaje en la realización de prendas sastre perfectas, así como el proceso con la plancha prenda-maniqué para darle forma a las chaquetas y que salgan con una silueta definida y perfecta, empalmes y costuras perfectas, entre otro tipo de procesos, hicieron de esta experiencia algo gratificante.

Retomando desde el área de diseño, parte del grupo interesado en la tejeduría del paño se reunió para la selección del hilo correcto con la asesoría del señor Januario Ahumada y se le explicó, desde un nivel muy básico, lo que buscábamos con la cons-

trucción del paño. Gracias a su orientación, el paño, finalmente, se mandó a hacer en el área de diseño con los colores que el invento y concepto de diseño nos arrojaba.

En mi caso predominaron los colores neutros, terrosos y una mezcla entre tonos fríos y cálidos llegando al color marfil, atravesando el verde jazmín y militar, el rojo sangre, el azul índigo oscuro y mostaza para, finalmente, aterrizar en el color negro. Al final, el patrón que busqué para el paño fue un paño espina de pescado para dar una textura similar a la de la madera color verde jazmín con matiz marfil.

La paleta de color nació a partir del objeto inspirador y conceptualización de hechos a los que yo mismo decidí darle una interpretación a partir de lo que concibí:

- » Verde: El ataúd en el que se torturaban las víctimas era usualmente de bronce o de madera, pero las crisis, hambrunas y situaciones agónicas como la peste negra, hicieron que estos se hicieran de maderas baratas para reducir costos a nivel general. Estos, usualmente por la exposición a los climas variados, humedad y poca higiene, hacían que la madera tuviera nacimientos de moho y musgo de color verde en tonalidades oscuras.
- » Rojo sangre: Como las víctimas al ser apuñaladas por objetos cortopunzantes no recibían ningún tipo de atención médica, o algo similar, estas solían perder mucha sangre al ser expuestas a casi 20 púas clavándose en todo su cuerpo.
- » Azul índigo: Se dice, entre rumores de historiadores, que este era el color predilecto de Erzsébet Báthory, quien solía cubrir, en fino terciopelo azul, a sus víctimas luego de beber por completo su sangre y arrojarlas al vacío mar para que jamás fueran halladas. Fue, precisamente esta técnica, lo que hizo que por muchos años a Erzsébet no se le imputara ningún cargo, pues nunca se encontraba ni un rastro de las víctimas dentro de sus propiedades.
- » Mostaza: Lo elegí, junto con el color marfil, como acento a los colores tan oscuros en conjunto. Buscaba, así, dar luz, de alguna forma, a la colección en medio de colores tan sombríos y oscuros.
- » Marfil: Como dije en la previa explicación, lo escogí con el fin de dar luz a la colección. Decidí tomar colores fuertes que contrarrestaran la opacidad de los colores tierra.
- » Negro: Con el fin de la conservación del luto y de lo oscuro, sombrío y un poco per-

turbador de la mitificación y uso del instrumento. Decidí emplear este color que, además, hace de las prendas algo atemporal y elegante.

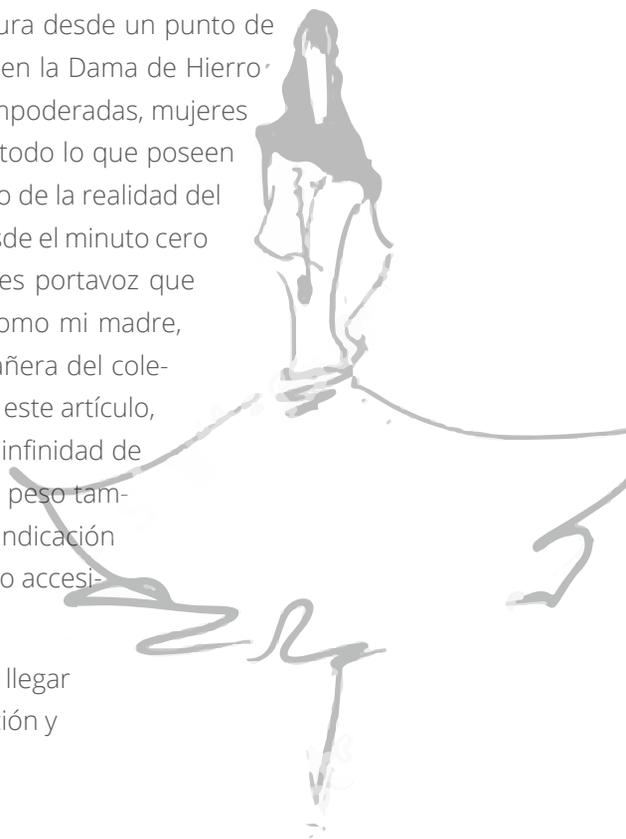
Una vez elegida una paleta de color se iniciaron las pruebas de estos sobre todos los looks, apreciando todo tipo de variables para elegir las correctas para cada uno de ellos, con la asesoría del docente de diseño para generar un impacto en color, y visual, en los *looks*. Luego de este proceso, se empezó a dar vía libre a la elección de prototipo final y a los materiales para iniciar el trabajo de la mano con arquitectura del vestido donde, con algunas modificaciones por el camino, finalmente se aprobó un atuendo final.

Desde arquitectura del vestido se generaron las interpretaciones de cada atuendo y se realizó un primer acercamiento en material quirúrgico, se realizaron correcciones y se inició el proceso definitivo de confección de atuendo final.

Conclusiones

Al final interpreté a la Dama de Hierro de una manera diferente, pues la proyecté en una mujer, no vi este instrumento de tortura desde un punto de vista sádico ni bizarro, sino todo lo contrario, vi en la Dama de Hierro a mujeres fuertes, mujeres portavoz, mujeres empoderadas, mujeres trabajadoras que, a pulso, han logrado obtener todo lo que poseen con sacrificio. Quizá mi concepto se aleje un poco de la realidad del invento, pero realmente ese fue mi propósito desde el minuto cero del inicio del proceso de diseño, llegar a mujeres portavoz que vivan al límite, que sean arriesgadas, mujeres como mi madre, mi hermana, como su vecina, como su excompañera del colegio, mujeres como las que pueden estar leyendo este artículo, porque la fuerza de un atuendo no solo está en infinidad de cortes y texturas para generar un peso visual, el peso también está en el significado de las cosas y la reivindicación desde lo simple hasta lo magnífico y sobre todo lo accesible, real y portable.

Agradezco a mis docentes por permitirme llegar hasta este punto y ayudar a transmitir mi convicción y elevarlo un nivel más.



Quinto semestre: diseño de moda nacional aplicado a la sastrería masculina

Núcleo Problémico

- » Ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación

- » Edad Moderna.

Palabras clave

Absolutismo francés, imperio hispánico, primeras exploraciones, renacimiento y reforma.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina Bogotá, investigando sobre la Edad Moderna, que va, desde la caída del Imperio Romano de Oriente, a la Revolución Francesa en 1789. Se experimenta con el funcionamiento de los clústers de la moda nacional y la producción industrial de colecciones; con el fin de diseñar una colección en línea masculina para el universo de vestuario formal.

Entregables

Semana 6.

Artículo de investigación.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 15

Portafolio

Introducción.

Moodboard de concepto.

Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave).

Perfil de consumidor (arquetipo masculino y perfiles emergentes) y evaluación geográfica, psicográfica y demográfica.

Universo del vestuario.

Ocasión de uso.

Colección de 10 diseños masculinos formales, para técnica de producción industrial de sastrería. En delantero y posterior. 20 ilustraciones en total, análogas y digitales. Técnica Mixta.

Dibujos a plano (colección completa). Formato digital.

Patronaje digital de los prototipos en software Gerber.

Propuesta de calzado.

Semana 16

Página web (WIX).

Un indumento masculino formal, compuesto por tres prendas: camisa, pantalón y saco. Calzado.

Bases textiles: Algodones camiseros, paños livianos y pesados, terciopelos, gobelinos, Jacquard y lino.

Entregas finales

Ver figuras de la 32 a la 37.

FIGURA 32

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. SARA FRANCO.



FIGURA 33

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. ANDREA ORTIZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 34

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. MARÍA PAULA TIQUE.



FIGURA 35

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. TATIANA RAMÍREZ.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 36

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. GABRIELA DEVIA.



FIGURA 37

DISEÑO NACIONAL. SASTRERÍA
MASCULINA. MARÍA CAMILA PERILLA.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

Artículo de investigación-creación de quinto semestre.
El Dorado, más que una leyenda. María Camila Pérez Pérez

Resumen

En este artículo investigativo se podrá observar una investigación acerca de la leyenda de El Dorado, que fue viral en la edad moderna para los colonizadores por el valor que generaba. Más allá de esto, se busca entender la importancia y los valores míticos que existían en nuestra cultura para comprender la relevancia que nuestras raíces poseen y, de tal manera, lograr generar conciencia de nuestra cultura y cultivarla para evitar su desaparición. Asimismo, con ayuda de la investigación, demostrar cómo surge el atuendo de sastrería masculina para propagar tal mensaje de apropiación de nuestra cultura y generar conciencia de que lo nuestro también merece de un cuidado e importancia.

Palabras clave

Cultura, etnia, fusión, historia, naturaleza, tradición.

Introducción

Colombia es un país el cual se reconoce de manera global, tanto por su cultura, como por su historia. Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE), cultura significa, "conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época o grupo social" (2000). También se define como "el conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico" (2000).

Con base en lo anterior, puedo decir que en Colombia, hoy en día, se pueden observar distintos significados culturales, muy similares, si se compara a otros países latinoamericanos debido a su historia colonial pero, si dejamos a un lado la mezcla de culturas que se ha implementado a lo largo del tiempo, lograríamos apreciar toda aquella cultura que nos define y nos da raíces como colombianos. Justamente es esa cultura la que tristemente estamos dejando a un lado, disminuyendo su importan-

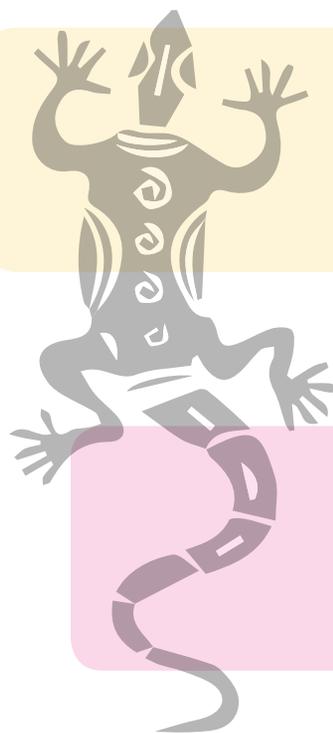
cia y pasando por alto el significado que sigue teniendo en las distintas etnias, lo cual es causante de su disminución, y hasta su desaparición, mostrando que tal fusión de culturas realmente está desvaneciendo lo que es nuestro y nos representa. Para evitarlo necesitamos tomar conciencia de que, por nosotros mismos, comienza el valor que le demos a todo aquello que nos define y asimismo, somos los responsables de mantener las etnias que tanto nos representan alrededor del mundo.

Cuerpo del texto

Se realizará un estudio mediante un método analítico para entender la causa y el efecto del desprendimiento colombiano de nuestras raíces. Asimismo, entender por qué, como sociedad, presentamos cierto desinterés hacia nuestros antepasados y toda la cultura que nos identifica. También se usará un método sintético para hacer una reconstrucción de los acontecimientos dados a lo largo de la historia y, de esta manera, lograr generar un resumen sobre la importancia y valor que deberíamos darle a la cultura y etnias colombianas para prevenir su desaparición.

Los artículos y libros serán la base que se utilizará como instrumento de investigación para así lograr entender el antes de la cultura colombiana y qué se observa de esta hoy en día, mostrando cómo, en la Edad Moderna, se puede hablar de una Colombia sin tener en cuenta la colonización. Asimismo, se demostrará que existen culturas que, mediante sus mitologías y leyendas, nos llevan a entender nuestras raíces y de la existencia de una belleza étnica que estamos dejando desaparecer poco a poco.

Por consiguiente, el procedimiento que se seguirá, tratará de demostrar, mediante los datos encontrados, la importancia que presenta la cultura colombiana en la Edad Moderna y que no carece de importancia alguna con otros eventos his-



tóricos en el transcurso de esta época. Gracias a esta podemos estar orgullosos de las raíces que poseemos y que todavía, algunas de estas, permanecen con nosotros y merecen de nuestro cuidado y protección para no perderlas por completo y demostrar que nuestra historia también merece de un cuidado para evitar su extinción.

En un contexto general, la Edad Moderna es reconocida principalmente como el tercer momento histórico que abarca desde el siglo xv hasta el siglo xviii. En esta época, los ideales de progreso fueron una de las características primarias dentro de áreas como la filosofía, las artes, la comunicación y la razón. Es por esto por lo que se dice que este período de la historia tuvo gran importancia para la formación del mundo actual (Palanca, 2019) ya que, gracias a esta, y la revolución que llevo consigo, los estados modernos comenzaron a tener la forma de lo que conocemos y vivimos hoy en día.

Dentro de lo que se conoce de la Edad Moderna se puede observar, en distintas fuentes, que se habla de la economía, el gobierno, la política, las artes o la sociedad teniendo en cuenta a Europa y lo que pasaba en los países occidentales, pero ¿dónde queda el conocimiento de América? ¿Por qué nuestra historia no genera el mismo impacto o importancia en tiempos anteriores a su reconocimiento?

A lo largo de la historia, más que todo en momentos anteriores a la colonización y el descubrimiento de América, nosotros, como pueblo, no éramos reconocidos ni teníamos la misma importancia si nos comparamos con Europa (Uriarte, 2019). Esto mismo se ve reflejado en la Edad Moderna en donde el reconocimiento de América no se da hasta casi finales y en el momento que se habla de ésta no se trata de momentos anteriores, haciendo que nuestra historia, de cierta manera, dependa de los europeos y lo que ellos consideraban como importante en nuestra historia. Gracias a esta problemática surge la inspiración para mi atuendo, ya que por más de que este se guía de la leyenda de El Dorado, no se aborda el tema desde la perspectiva de los conquistadores y lo que ellos buscaban, sino, más bien, desde la importancia y los significados existentes en nuestras raíces antes de que, por la misma conquista, le dieran un cambio de 180 grados a nuestras costumbres y tradiciones.

Lo que hoy en día poseemos de manera cultural es gracias a las fusiones existentes, pero, más que nada, todo es gracias a nuestros ancestros y las raíces que estos sembraron y repartieron como conocimiento hacia los demás. La cultura que poseemos se rige de acuerdo con lo conocido dentro de la Edad Moderna, la cual es conocida como la colonización. Desde ese momento las raíces puramente indígenas se mezclaron con los europeos, causando la fusión de culturas, las cuales, como consecuencia, crearon lo que hoy nos distingue como colombianos alrededor del mundo (S.L., 2018).

Todo esto es el causante de la multiculturalidad existente y reconocida dentro de Colombia dada por las divergencias de cada una de nuestras regiones como puede verse con el arte, la música y hasta la misma moda que cada una posee (Cultura 10, 2018).

La leyenda de El Dorado presenta distintas historias acerca de lo que sucedía, pero todas coinciden en algo, y es en el oro, un metal preciado y anhelado por muchos que hizo de Colombia un destino deseado por los conquistadores que buscaban solo una cosa, la riqueza que ese metal amarillo representaba. Se podría asegurar que el oro, como tal, generaba una sed insaciable en los europeos ya que su valor monetario superaba el valor mítico que las culturas latinas le daban a este mismo, debido a que este suplía tanto movimientos económicos, como políticos y mercantiles (Sáez, 2017), haciendo así que la búsqueda de su proveniencia fuera su mayor prioridad, por encima de los indígenas y sus valores.

La ubicación de la ciudad de oro era desconocida en la época y los conquistadores se mantenían en expediciones para lograr encontrar tal fortuna, pero de acuerdo a la historia, esta se localizaba en Cundinamarca en la región Central Andina de Colombia, en donde la laguna de Guatavita era la protagonista de esta tradición sagrada que los muisca realizaban, generando un poder y un significado distinto a quien llegara a observarla. Hoy en día es aquella historia la que sigue atrayendo a más de un curioso y, de una manera sutil, logra mantener nuestra cultura y, así, presentarla al mundo entero.

Los muisca forman parte de la gran diversidad de etnias indígenas existentes en la historia en Colombia. Esta lleva más de 2.500 años de existencia y se considera una de las más importantes (Colombia, 2017) por la historia que génera en comienzos de la conquista por el oro y la laguna que se consideraba que estaba llena de este. Se cree que los muisca fueron de las etnias indígenas más imaginativas en cuanto a las explicaciones de los orígenes y que, a causa de esto, distintos mitos cobraron vida para nuestra cultura. Lo que se sabe de su cultura es gracias a los estudios y los datos dejados por los antepasados, dibujados o tallados en rocas de la zona, perpetuando, mediante el arte rupestre, sus creencias, historias y datos.

Dentro de su cultura se puede observar cierta magia, o encanto, por la adoración e importancia que ellos le dan a la naturaleza (Redacción, 2018). A causa de esto, las lagunas y el agua tenía un significado sagrado, haciendo de la leyenda algo más, que los conquistadores pasaron por alto, causando una denigración a sus costumbres solo por la ambición del oro y otros metales, los cuales fueron usados para obras que hoy en día son reconocidas y se encuentran en exposición por la importancia que génera en nuestra historia y en nuestra cultura dejando un legado en distintos aspectos.

Las historias alrededor de esta tradición muisca fueron tan diversas que hablaban, de una ciudad entera hecha de oro, hasta de cómo se hacía una ofrenda en la laguna por criaturas mitológicas o por arrepentimiento.

Gracias a estas historias, Colombia ha logrado generar curiosidad a turistas y por causa de esto nosotros, como colombianos, nos hemos esforzado para lograr su preservación y cuidar de ella. Sin embargo, hay pequeños aspectos, tales como las etnias colombianas, que han ido desapareciendo, ya que no generan mayor interés para terceros o personas externas a este país. "El dialecto de los muisca es considerada oficialmente lengua muerta a consecuencia de la prohibición del uso de lenguas indígenas en territorios bajo dominio español, emitida en 1770 mediante Real Cédula del rey Carlos III de España." (Colombia, 2017), lo cual evidencia que, tanto por ley, como por cultura, a menos que éstas generen cualquier tipo de ingresos, hemos estado dejando a un lado nuestras raíces y, asimismo en gran parte le hemos dado la espalda a etnias que aún existen, y que, en caso de seguir así, pueden desaparecer en un futuro y las podemos perder por siempre.

Hoy en día, en nuestro país, tenemos demasiadas actividades, leyendas y misterios que atraen no solo a los colombianos, sino también a distintas personas alrededor del mundo, pero más allá de esto, no nos hemos detenido a reflexionar sobre la belleza que cada una de las culturas y etnias contiene y ofrece. Es fundamental comprender que éstas se están extinguiendo dado a que nosotros mismos estamos quemando y cortando estas raíces, lo cual refleja que simplemente nos estamos desprendiendo de nuestra propia cultura.





Cuando hablamos de cultura nos referimos a distintos conocimientos y tradiciones que nos definen como sociedad y, según el Diccionario de la Real Academia Española, esta se basa en un “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (2000). Esta definición muestra cómo, hoy en día, nuestra sociedad no tiene en cuenta a las etnias con su conocimiento y tradición que nutren la cultura haciendo que se vea nuestra indiferencia y poca relevancia que le damos a distintos aspectos culturales haciendo que su desaparición sea por nuestra causa y olvidando todo aquello que en un pasado fue nuestro y nos representaba como colombianos.

Existen distintos comercios que abusan de las creaciones de las etnias colombianas aprovechándose de las ganancias que estas generan por la atracción que posee en los turistas, pero tales ganancias no van hacia los creadores de las artesanías demostrando el poco valor que nosotros mismos le damos a tal arte que para otros es maravilloso. En casos de la moda, este mismo problema se refleja día a día, las etnias son abusadas y desvaloradas por terceros que sacan provecho de sus conocimientos y habilidades, pero no generan un apoyo para mantener o conservar aquellas culturas creando una indiferencia en donde el lucro sobrepasa la importancia del misticismo de las culturas ancestrales por no formar parte de la gran mayoría.

Según la revista *Semana*, se dice que los indígenas colombianos se encuentran en peligro de extinción “Se están muriendo de hambre, de enfermedades, por el conflicto, por la indiferencia” (2011) demostrando que, más allá de la economía y el poco interés, existen más razones por las cuales estamos

abandonando nuestras raíces y, si no tomamos conciencia de su belleza e importancia para nuestra cultura, pronto desaparecerán.

Por lo tanto, el problema más grande que tenemos, como ciudadanos, en este momento, es la poca conciencia que le damos a nuestras acciones negativas las cuales afectan nuestra cultura y nuestra historia sin pensar en la belleza que estos grupos poseen para personas de otros continentes y lo que darían muchos de ellos por recuperar las raíces que perdieron por no valorarlas y ver lo que tenían para ofrecer desde su sabiduría ancestral y tradiciones. Se puede observar casos así en países como Uruguay que, desde 1831, oficialmente perdieron sus etnias a causa de la colonización y por el mismo Estado, demostrando que no solo nosotros estamos discriminando grupos culturales por sus diferencias y que sin nuestro respeto podrían desaparecer en cualquier momento eliminando nuestra auto identificación racial y cultural que fue arraigada por nuestros antepasados (Mendoza, 1995).

Otro tema para tener en cuenta, que la cultura indígena posee y hemos dejado a un lado, es la conexión que existe con la naturaleza y, por consecuente, el cuidado que esta recibe al ser sagrada. Las etnias indígenas son reconocidas por el conocimiento que poseen sobre la biodiversidad y naturaleza, y que al ser un conocimiento distinto logran darle un poder mítico, pero más que eso, respeto. "Concebimos la Madre Tierra como nuestra madre porque nos da alimentos, supervivencia y hacemos parte de ella" (Ortiz, 2017) lo cual señala la relación existente entre los indígenas y la naturaleza mostrando como un estilo de vida logra generar leyendas e historias como es la de El Dorado.

Para los muiscas las lagunas eran importantes, pero una de las que más llamó la atención fue la laguna de Guatavita por el ritual que se hacía en esta, como comunicación con las deidades, en donde el oro era una de las ofrendas y por esto mismo atrajo la avaricia y curiosidad de los conquistadores (Kupchik, 2008). Todo esto demuestra que, por la sed que se presentaba por el oro, se dejó a un lado el entendimiento de las distintas culturas haciendo que no se valorara los conocimientos que los antepasados poseían dándole poca relevancia a culturas indígenas mostrando que como sociedad nos falta apropiamiento cultural.

De acuerdo con el tema de la evolución, la Edad Moderna y la leyenda de El Dorado, surgió mi colección, la cual se basa en la importancia que los muiscas le daban a la naturaleza y cómo estas etnias todavía poseían poder sobre su cultura y sus tierras antes de que llegaran los conquistadores. Para lograr proyectar el tema en mis diseños tuve en cuenta distintos conceptos como lo son la cultura, la fusión, la tradición y lo míti-

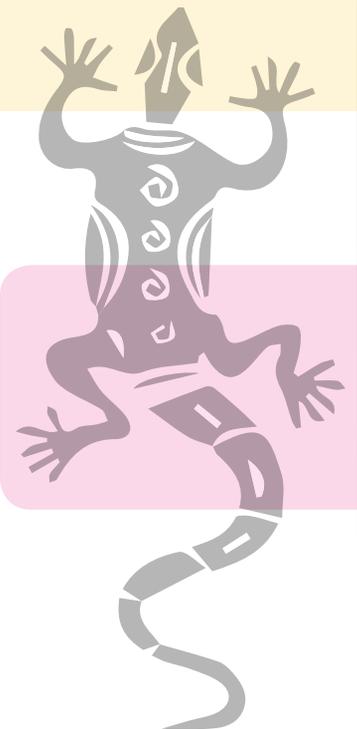
co. Asimismo, tuve en cuenta elementos del diseño como el contraste, la metamorfosis, la asimetría, la armonía y la gradación, los cuales traté de distribuir alrededor de los atuendos de la colección sin perder el hilo conductor que se basó en la paleta de colores escogida para mostrar la fuerza de la laguna y la importancia que esta poseía.

Por otro lado, en el atuendo confeccionado le di entonación a distintos conceptos para resaltar la artesanía indígena, como lo son los amarres y la tintura para mostrar, de cierta manera, que se puede lograr una fusión entre la elegancia de la sastrería masculina y lo artesanal. Los colores escogidos para este atuendo se basaron en el contraste del azul, el verde y color tierra para enfocarme más en la naturaleza y su importancia mostrando así que El Dorado debería considerarse más que una leyenda y reflejar que el verdadero tesoro lo poseemos en la cultura que estamos extinguiendo poco a poco.

Conclusiones

Finalmente, puedo concluir que Colombia es un país que posee una cultura diversificada que con el paso de los años ha perdido su reconocimiento y apoyo por parte de la sociedad colombiana en general. Es fundamental brindarle el reconocimiento necesario que cada una de ellas merece para lograr mantenerla y evitar su desaparición, porque el trato que se les está dando no es el apropiado.

Adicionalmente, desde la Edad Moderna se ha observado que la importancia y el peso que estas tenían en la sociedad se ha desviado gracias a la poca comprensión que las personas tienen frente a las minorías con creencias y tradiciones diferentes. Sin embargo, esta tendencia que se observa hoy en día a la desaparición de las etnias colombianas puede ser remediada si reconocemos nuestra propia ignorancia y generamos un cambio frente a esto.



Sexto semestre: diseño de moda internacional aplicado a ropa interior y deportiva

Núcleo Problémico

- » Producción de artefactos (diseño industrial e industrias creativas).

Subtema de Investigación

- » Edad Contemporánea

Palabras clave

Guerras mundiales, independencia latinoamericana., industrialización, Revolución Francesa.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de sexto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, investigando sobre la Edad Contemporánea considerada desde la Revolución Francesa hasta el siglo xx, con el fin de diseñar una colección en línea lemenina para el universo de vestuario de ropa interior y vestidos de baño.

Entregables

Semana 8

Artículo de investigación.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 15.

Portafolio.

Introducción.

Moodboard de concepto.

Macrotendencias / micro tendencias y su aplicación conceptual (materiales textiles, carta de color, visión y prendas clave).

Perfil de consumidor (geográfico, psicográfico y demográfico).

Universo del vestuario. Ocasión de uso.

Bitácora de diseño de colección y de diseño de calzado.

Colección de 10 diseños femeninos, cinco de ropa interior y de cinco vestidos de baño. Digitales.

Dibujos a plano colección.

Patronaje digital de los prototipos en software Audaces.

Propuesta de calzado deportivo.

Semana 16

Página web (WIX).

Un conjunto de ropa interior o vestido de baño con complemento exterior y calzado.

Bases textiles:

Encajes elásticos y demás insumos específicos de la corsetería. Lycra nylon para vestidos de baño, telas con nanotecnología para natación, lycra poliéster para ropa deportiva, impermeables, neoprenos.

Entregas finales

Ver figuras de la 38 a la 41.

FIGURA 38

DISEÑO INTERNACIONAL. ROPA INTERIOR Y DEPORTIVA. STEPHANIA LEMOS.

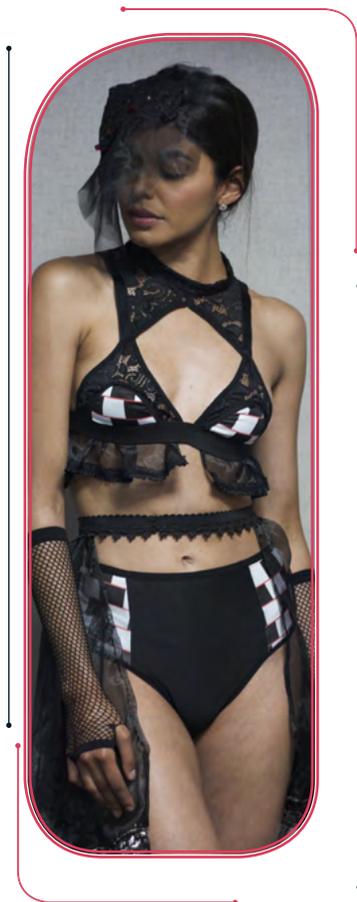
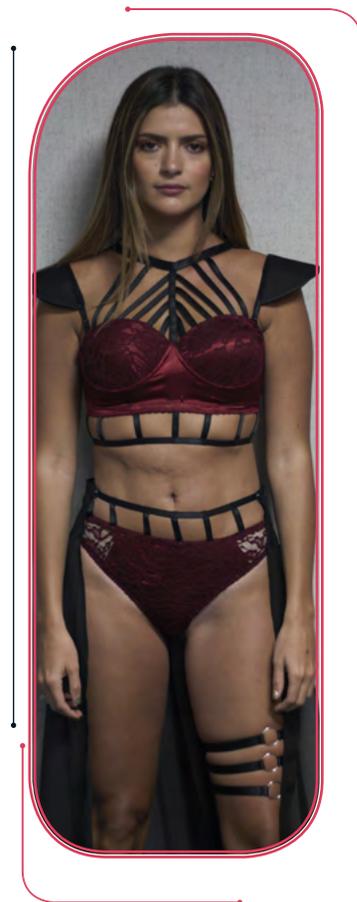


FIGURA 39

DISEÑO INTERNACIONAL. ROPA INTERIOR Y DEPORTIVA. MARCELA GARNICA



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas.

FIGURA 40

DISEÑO INTERNACIONAL. ROPA INTERIOR Y DEPORTIVA.
LUIS FERNANDA CÁRDENAS.

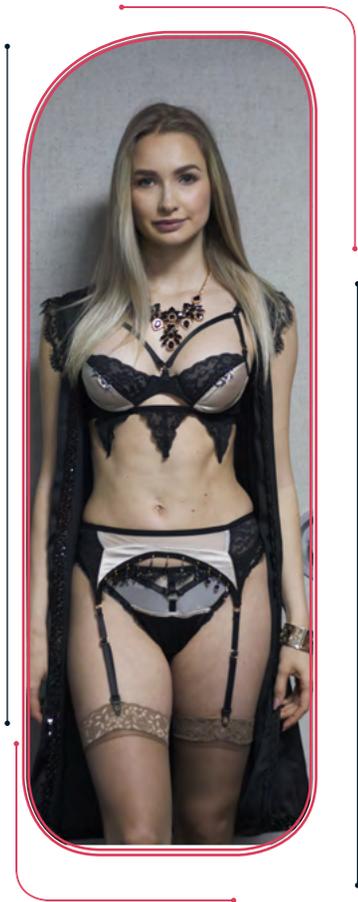
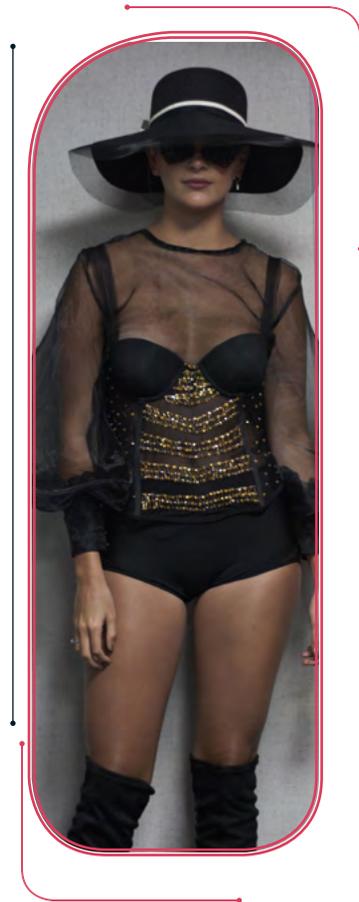


FIGURA 41

DISEÑO INTERNACIONAL. ROPA INTERIOR Y DEPORTIVA.
HEIDY PAOLA BARROS.



Fuente: Gutiérrez-Imbachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá. Programa Diseño de Modas

Artículo investigación-creación de sexto semestre. La máscara de gas y su impacto en la sociedad. Karen Daniela López Beltrán

Resumen

El presente artículo habla sobre el proyecto de investigación realizado para el diseño y confección de la colección presentada para sexto semestre de la carrera Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, en las asignaturas de diseño y arquitectura del vestido.

El tema general para el proyecto es la moda internacional, Edad Contemporánea e inventos desde la Revolución Industrial al siglo xx.

Se eligió, como tema de inspiración, la máscara de gas de la Primera Guerra Mundial, que también fue utilizada en la Segunda Guerra Mundial. En el artículo se encuentra la historia de este invento, características, usos durante y después de la guerra, sus transformaciones a lo largo del tiempo y su influencia en la vida cotidiana actual.

Se explican los métodos utilizados para lograr el producto final como el uso de los paneles de referencia que corresponden a inventos generales, punto de inspiración, color WGSN e inspiración, textil WGSN, tendencias WGSN, universo y sub universo del vestuario, perfil del consumidor y análisis del libro El cuerpo diseñado, de Andrea Saltzman.

Por último, se da a conocer el proceso de diseño y confección del producto, su respectivo complemento o accesorio, las dificultades presentadas durante el desarrollo del trabajo, apreciaciones y enseñanzas.

Palabras clave

Color, diseño, guerra, máscara de gas, moodboard.

Introducción

La investigación para el presente proyecto tuvo como tema general la moda internacional, Edad Contemporánea e inventos desde la Revolución Industrial al siglo xx.

Como propósito se tuvo la creación de un atuendo de corsetería o ropa interior femenina, con sus respectivos accesorios y calzado, a partir de un trabajo investigativo que inició en el mes de agosto del 2019 en la Fundación Universitaria del Área Andina, en las asignaturas de Diseño Avanzado II y Arquitectura del Vestido V.

Un referente fundamental para lograr el diseño y creación del proyecto fue la plataforma digital WGSN, de la cual se tomó, como referencia general, la tendencia denominada Evasión Virtual de la temporada Primavera / Verano 2021, de ésta se eligió la paleta de color y el textil.

Las metodologías utilizadas para el desarrollo del atuendo y sus complementos fueron, moodboards, o paneles de conceptos, que parten del tema general, punto de inspiración, color, textil, perfil de usuario, universo del vestuario. También se realizó un análisis del libro El cuerpo diseñado de la autora Andrea Saltzman.

El resultado fue el diseño y confección de un body con copa straple y un liguero, empleando textiles como la blonda y el powernet. También se diseñó y se creó un conjunto de accesorios que se componen de un collar, aretes y tocado para la cabeza.

Método

Teniendo en cuenta el tema general del semestre denominado como La moda internacional, Edad Contemporánea e inventos desde la Revolución Industrial al siglo xx, se realizó la investigación de las invenciones de cada una de las épocas correspondientes y se seleccionaron cinco temas generales para, finalmente, elegir a la máscara de gas de la Primera Guerra Mundial como punto de inspiración para el diseño y confección del proyecto.

La máscara de gas, Primera y Segunda Guerra Mundial

- » Es un dispositivo de uso individual que es ajustado a la cabeza y su función es proteger de vapores y gases venenosos. (Foundation, 2010).
- » El filtro de la máscara de gas funciona mediante diferentes etapas de filtrado:

- » **Filtrado físico:** Un disco con microporosidades filtra partículas de tamaño pequeño. (Foundation, 2010).
- » **Filtrado químico:** En éste se encuentra el carbón activado en el que se añaden otras sustancias para hacer que algunos gases tóxicos, que no son absorbidos por el carbón, sean dañinos para el organismo. (Foundation, 2010).
- » **Filtrado de carbón:** Este desprende partículas durante el paso del aire y evita que las partículas tóxicas entren al organismo, para ello, también se dispone de un filtro similar al físico, el cual se encarga de filtrar las partículas de carbón. (Foundation, 2010)

FIGURA 42



Fuente: Spengleriano (2014).

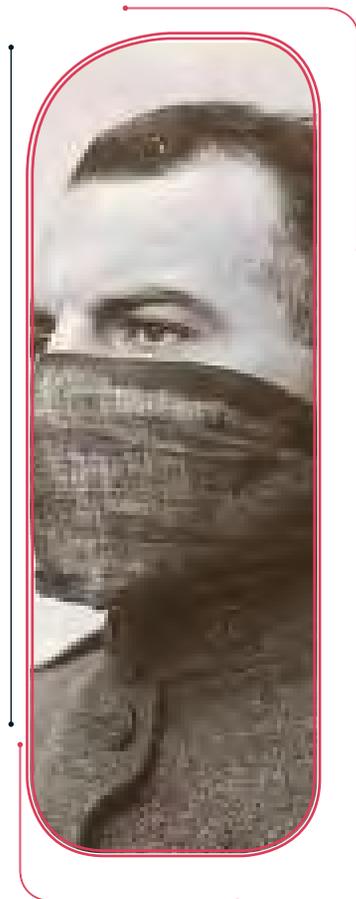
Este invento fue creado en el año 1847 por Lewis P. Haslett, pero Garrett Morgan patentó un diseño un poco más avanzado en el año 1914. (Camaradas, 2019).

Con fines de protección contra gases, o químicos tóxicos, en el año 1915, James Garner realizó una modificación al diseño de la máscara de gas y en el año 1944 el ejército de Estados Unidos desarrolló la máscara fabricada en plástico, caucho y un bote atornillado a un lado. (Camaradas, 2019).

Otros materiales que se utilizaban en la fabricación de este invento fueron: caucho natural vulcanizado, filtro, hebillas metálicas, vidrio, látex, policarbonato y silicona (Camaradas, 2019).

Se dice que uno de los primeros modelos de máscara fue el respirador de velo negro diseñado por John Scott Haldane (Anfrix, 2008). Éste era tratado con solución de sodio, glicerina, carbonato e hiposulfito de sodio. Su función era cubrir la boca y la nariz, pero su protección no fue tan efectiva.

FIGURA 43



Fuente: Español (2018).

Durante la guerra química, los animales que acompañaban a los militares también estaban protegidos por una máscara con características y materiales similares al diseño del ser humano.

FIGURA 44



Fuente: Nuncajamas (2016).

Las armas químicas son un conjunto de compuestos químicos y forman parte del grupo de armas no convencionales al que se denominan como “armas de destrucción masiva”. Estas armas pueden clasificarse como agentes tóxicos, incendiarios y humos o agentes encubridores. Se pueden considerar siete categorías dentro de las armas químicas, por ejemplo las sofocantes, hemo gases, vesí-

cantes, neurotóxicos, psico gases y defoliantes. Los primeros compuestos utilizados como armas químicas no tenían como característica principal el ser tóxicos, pero se pretendía que afectaran la piel y la ropa. En la primera década del siglo xx se empleó el gas cloro, fosgeno y el gas mostaza. Además de la máscara de gas, en la Primera Guerra Mundial, un método de protección fue impregnar los uniformes con aceite de rosina y en la Segunda Guerra Mundial se utilizaron los ungüentos protectores de la piel y papel tornasol para detectar la presencia de agentes irritantes en la piel. (Vivar, 2011).

Según lo mencionó Mundo (2019), aunque las máscaras de gas fueron creadas con el fin de proteger contra los gases tóxicos, no fueron efectivas durante los ataques con el conocido gas mostaza, ya que éste penetraba la piel y causaba efectos mortales.

En la Primera Guerra Mundial, los médicos se enfrentaron a las heridas más terribles y los soldados comenzaron a utilizar unas máscaras de trapo que hacía que respirar fuera casi imposible. (historia, 2016).

El gas venenoso generó terror entre los soldados y civiles debido a sus efectos tan potentes.

A principios del año 1942, durante la II Guerra Mundial, Estados Unidos vivía atemorizado, las muertes no cesaban y la necesidad de proteger a la población contra un ataque químico crecía considerablemente, por lo que las máscaras de uso militar fueron repartidas a toda la comunidad civil. (Jorge, 2017)

Debido a que las máscaras no estaban disponibles para la protección de los niños, la compañía Disney aprobó la creación de unas máscaras anti-gas de Mickey Mouse para los niños por parte de Sun Rubber Company. (Jorge, 2017)

FIGURA 45



Fuente: Jorge (2017).

Las máscaras de Mickey fueron diseñadas con el fin de que los niños las usaran como parte de un juego y se esta manera reducir el miedo asociado con el uso de una máscara de gas convencional. Este diseño tenía los ojos de cristal mirando hacia afuera y estaba conectada mediante un filtro de aire, pero este objeto no se utilizó debido a que, durante la Segunda Guerra Mundial, la guerra química no afectó a Estados Unidos (Jorge, 2017).

- » Tipos de máscaras visualizadas durante la Primera Guerra Mundial. Durante la Primera Guerra Mundial, la guerra química se convirtió en una lucha constante entre el desarrollo de nuevos equipos de protección individual. (español, 2018).

FIGURA 46
UK: P HELMET.



Nota: El modelo UK: P Hel-
met era simple y solamen-
te cubría el rostro.

FIGURA 47
RUS: ZELINSKY KUMANT.



Nota: El modelo UK: P Hel-
met era simple y solamen-
te cubría el rostro.

FIGURA 48
UK: SBR.



Nota: El modelo UK: SBR es británico y
tiene incorporada una manguera que
conecta con el filtro de aire.

FIGURA 49
F: ARS.



Nota: El modelo F: ARS es de origen
francés y se caracteriza por cubrir el
rostro, tiene lentes de vidrio y respira-
dor en la parte frontal.

FIGURA 50



Fuente: Ancasber (2019).

Miyakejima es una isla ubicada en Japón en la que siempre se debe llevar puesta una máscara de gas debido a que dicho lugar ha sufrido varias erupciones volcánicas desde el siglo xx, pero en el año 2000 hubo una fuerte erupción que obligó a la población a evacuar y, debido a los agentes tóxicos que dejó la catástrofe, las personas que decidieron volver a su hogar deben utilizar una máscara de gas como protección contra sustancias como el dióxido sulfúrico. (Gameró, 2016)

En la actualidad, además de utilizar las máscaras para la guerra, también se utilizan en la industria y su diferencia del modelo militar es que ésta tiene el filtro al frente y la militar lo posee a un lado. (Ancasber, 2019)

También, actualmente, se han diseñado las máscaras de gas funcionales y tienen distintos tipos de filtros según su uso:

- » Filtros nasales: Sirven para proteger contra las alergias a diferentes agentes externos como el polen.
- » Entrenamiento: Funciona para situaciones en las que hay poco oxígeno y baja presión. Sus beneficios son el aumento de la musculatura respiratoria, mejora el rendimiento en situaciones de alta presión e incrementa la percepción mental de capacidad. (Máscara Para Respirar)

Este invento de la guerra se ha utilizado por la sociedad actual debido a los altos índices de contaminación en diferentes partes del mundo.

Según se explica en la revista virtual Journal (2014), la máscara de gas, más que un accesorio de moda vanguardista se perfila como un elemento de supervivencia en los años venideros. Una propuesta ante la latente realidad, la contaminación extrema en las ciudades industrializadas y en vía de desarrollo.

Según lo dio a conocer el diario The Economist, las ciudades más contaminadas del mundo son: Ludhiana (India), Lanzhou (China), Mexicali (México), Medan (Indonesia), Anyang (Corea del Sur), Busan (Corea del Sur), Johannesburgo (Sudáfrica), Río de Janeiro (Brasil), Turín (Italia), Sevilla y Zaragoza (España), París (Francia), Bakersfield (Estados Unidos), Montreal y Samia (Canadá), Moscú (Rusia), Dresden (Alemania), Londres (Inglaterra), Osaka (Japón) y Brisbane (Australia). (Excelsior, 2013).

FIGURA 51 LAS CIUDADES MÁS CONTAMINADAS DEL MUNDO.



Fuente: Excelsior (2013).

Método

- » **Panel de inventos generales:** En el año 2019 durante las protestas en Ecuador, un habitante de nombre César Viteri, en medio de las manifestaciones, se dedicó a fabricar máscaras de gas con botellas de agua recicladas, vinagre y cinta adhesiva, con motivo de protección contra los gases lacrimógenos disparados por la policía.

(EFE, 2019). A la máscara se le puede incorporar un trozo de tela que funciona para cubrir la cabeza del manifestante o un pañuelo para tapar el rostro. (EFE, 2019)

- » **Panel general de puntos de inspiración (ver figura 52):** Los cinco inventos seleccionados son: la máquina de vapor, el globo aerostático, el avión, el cine y la máscara de gas.

FIGURA 52 PANEL DE INSPIRACIÓN. INVENTOS.



Fuente: Karen Daniela López

- » **Panel punto de inspiración. Máscara de gas (ver figura 53):** Se tomaron características del invento para seleccionar elementos de diseño que pueden ser presentados en el atuendo final. Los elementos encontrados son: transparencia, geometría, simetría, cortes, contraste, conexión, unión, repetición, textura, énfasis y flexibilidad.

FIGURA 53 PANEL DE INSPIRACIÓN. MÁSCARA DE GAS.



Fuente: Karen Daniela López

- » Panel de color (ver figura 54): Se tuvo como referencia la tendencia denominada Evasión Virtual de la plataforma virtual WGSN, de allí se eligió el color negro. De otras tendencias se seleccionaron otros colores que representaran el invento y lo que significó su uso. La tendencia Evasión Virtual habla de crear nuevas realidades mediante el diseño físico con un prisma digital. (Ross, 2019). La paleta de esta tendencia se basa en

los colores hiperbrillantes y tonos digitales para revitalizar las colecciones de verano con una perspectiva virtual que se hace relevante a medida que la vida en las pantallas se vuelve más importante que fuera de ellas. Compense esos tonos fuertes con una paleta de grises y neutros suaves. (Ross, 2019, pág. 4)

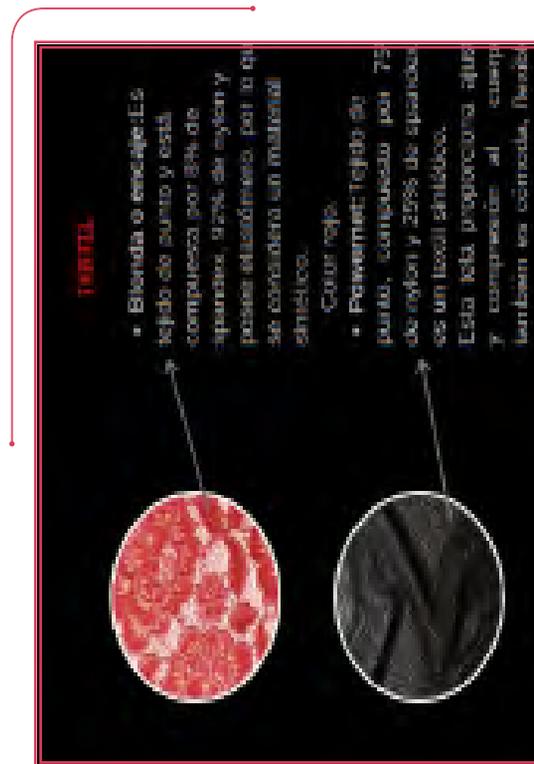
FIGURA 54 PANEL DE COLOR.



Fuente: Karen Daniela López

- » Panel textil (ver figura 55): El atuendo está confeccionado en blonda o encaje, powernet, malla textil y neotex, los cuales funcionan perfectamente para generar una silueta ajustada en el cuerpo debido a su compresión sobre el cuerpo, mantener una imagen sensual y femenina, además sus características y composición permiten que se facilite su manipulación a la hora de cortar y confeccionar.

FIGURA 55 PANEL TEXTIL.



Fuente: Karen Daniela López

- » Panel de tendencias plataforma WGSN (ver figura 56): La plataforma digital WGSN fue un referente fundamental en aspectos de tendencias tanto en color como en textil. Para la elección del textil se tomó como referencia la tendencia denominada Ropa Íntima Primavera / Verano 2021, en la que nos muestra que se puede transmitir una imagen de sensualidad y romanticismo mediante la mezcla de texturas y colores; también nos comunica que es una tendencia que funciona para el estilo gótico o sombrío.

FIGURA 56 PANEL DE TENDENCIA WGSN.



Fuente: Karen Daniela López

- » Panel de universo y sub universo del vestuario (ver figura 57)

FIGURA 57 PANEL DE UNIVERSO VESTUARIO.

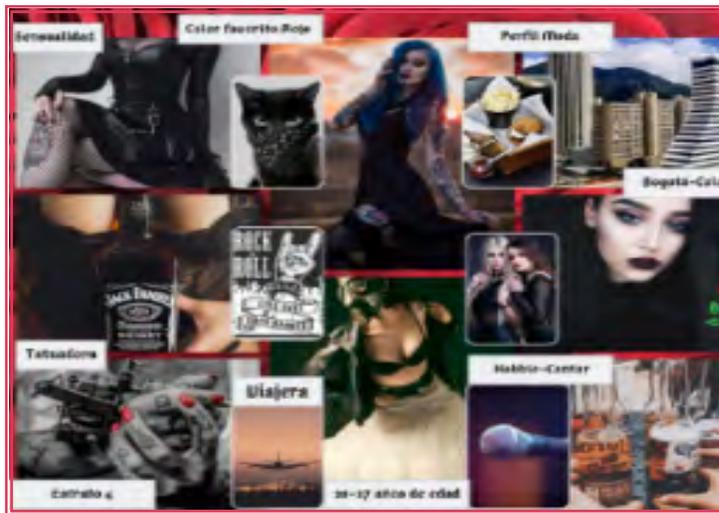


Fuente: Karen Daniela López

- » Panel perfil del consumidor. Moda (ver figura 58): Como perfil de consumidor se encuentra una mujer soltera entre 20 y 27 años, atraída por la sensualidad, su

color favorito es el rojo y su animal preferido es el gato, vive en Bogotá, Colombia, en estrato 4, trabaja como tatuadora, es viajera, su hobby es cantar, le gusta salir con sus amigos a tomar cerveza y pasar el tiempo en bares, su música favorita es el rock y el metal, también le atrae la estética gótica. Según el DANE, en Bogotá hay aproximadamente 365 mujeres entre el rango de edad de 20-27 años en el año 2019. (Secretaría Distrital de Planeación, s.f.).

FIGURA 58 PANEL DE CONSUMIDOR



Fuente: Karen Daniela López

- » Panel referencia libro el cuerpo diseñado de la autora Andrea Saltzman (ver figura 59): Saltzman dice que para adentrarse en la temática del cuerpo hay que considerarlo en términos morfológicos, sensoriales y dinámicos. El cuerpo se caracteriza en función de su contextura genética, su desarrollo y su vivencia como una geografía dinámica que expresa las diferentes etapas de la vida. El ser humano adquiere su aspecto físico, no sólo nace con él. También se programa culturalmente: La moda, las acciones, la vestimenta y el mobiliario, inciden en las formas del cuerpo. (s. f.).

FIGURA 59 PANEL DE METODOLOGÍA EL CUERPO DISEÑADO. ANDREA SALTZMAN.



Fuente: Karen Daniela López

En el libro, Saltzman habla acerca de los siguientes aspectos que son fundamentales a la hora de diseñar vestimenta:

- » La piel: Es un órgano que nos define como cuerpos únicos y distintos en las huellas digitales y en el patrón de disposición de los poros. La piel forma parte del sentido del tacto, nos aprisiona y nos da una forma individual con la temperatura adecuada, la textura, firmeza y el olor característico. La piel vuelve tridimensional nuestro sentido del mundo y de nosotros mismos.
- » Anatomía: Saltzman explica que para pensar en vestimenta se deben tener en cuenta los siguientes aspectos de la estructura del cuerpo humano:
 - » Relación cabeza-tronco-extremidades.
 - » Pensar en la cabeza como centro del pensamiento y la sede de los sentidos del gusto, oído, vista y olfato.
 - » El rostro es el aspecto social de todos y es la parte del cuerpo que raramente es cubierta y con las expresiones faciales conforma una de las áreas más importantes en la comunicación y contacto con el entorno.

- » El tronco es la región del cuerpo en el que se centra el ser y allí se alojan la emoción y los órganos vitales como el corazón, los pulmones, el estómago, el hígado, los riñones, el bazo, los intestinos y el sexo.
- » Relación frente-espalda.
 - » El frente refleja el yo social y consciente y la expresión de los sentimientos.
 - » La espalda es esa parte del cuerpo que percibe, pero no permite ver el entorno por completo y se asocia al inconsciente.
 - » La división frente-espalda es la que se utiliza con más frecuencia en la conformación de la ropa.
- » Relación inferior-superior.
 - » Permite localizar espacialmente la vestimenta en torno al cuerpo, tomando al ombligo como su centro. Por eso se piensa en prendas superiores y prendas inferiores.
 - » La mitad inferior se relaciona con el equilibrio y la traslación. Así como la región de descarga de la energía al suelo.
 - » Funciona como sostén y establece el grado de comodidad o incomodidad en la postura.
 - » La mitad superior se relaciona con el mundo externo y todo lo que hace al intercambio social, especialmente la comunicación y la expresión.
- » Relación izquierda-derecha.
 - » Esta relación representa la dualidad en la unidad y así los aspectos contradictorios en nuestro ser.
 - » El hemisferio cerebral izquierdo gobierna casi totalmente el funcionamiento motor y neuromuscular del lado derecho. Está dedicado al pensamiento lógico y analítico.
 - » El hemisferio cerebral derecho comanda a la parte izquierda del cuerpo y también se encarga de la orientación en el espacio, de las capacidades

artísticas e imaginativas, del reconocimiento de rostros y la imagen corporal.

- » **Articulaciones:** Las articulaciones son intermediarias entre las fuerzas físicas y psicológicas que influyen a través de ellas, por lo que cuando éstas se bloquean energéticamente se ponen tensas.

Las articulaciones son los hombros, codos, cintura, cadera, rodillas y tobillos. De ellas depende la estabilidad del cuerpo y para la realización de una prenda de vestir se tienen en cuenta los movimientos, las formas del cuerpo, la ubicación de cada articulación, sus ángulos de apertura. Por este motivo un atuendo debe realizarse pensando en las diferentes actividades del usuario.

- » **Proporciones:** Las proporciones del cuerpo varían según la edad y el sexo, sirven para establecer parámetros de comprensión y representación del.

La proporción tiene una relación fundamental en la vestimenta, ya que de allí se determinan las longitudes de los planos, el largo de las prendas, la ubicación de los accesorios, bolsillos y mangas.

- » **El textil:** Es el elemento que materializa el diseño de la indumentaria y está compuesto de fibras que están clasificadas en sintéticas, naturales (origen animal o vegetal), artificiales y minerales.

- » Fibras naturales: Son provenientes de los animales, por ejemplo, la lana y la seda, también las vegetales como el algodón y el lino. En las primeras civilizaciones fueron las más fáciles de tratar y modificar.
- » Fibras artificiales: Pueden ser las fibras regeneradas a partir de una natural.
- » Fibra sintética: Son aquellas derivadas del petróleo.
- » Fibras minerales: Como ejemplo se tiene el amianto y las mallas metálicas.

El textil fue uno de los primeros medios de las manifestaciones culturales para su desarrollo y en las primeras civilizaciones funcionaba como método para expresar la presencia de lo sobrenatural en la tierra.

En la actualidad debido a los avances tecnológicos y a los procesos a los que es sometido el textil se ha vuelto más difícil identificar su clase.

El proceso de diseño comienza en el desarrollo textil y en la investigación de sus cualidades funcionales y estéticas.

Con respecto al cuerpo, el textil permite conformar su silueta, por lo que es importante conocer las cualidades de la tela para saber cómo generar volúmenes en el cuerpo y para ello se tiene en cuenta el peso del textil, la caída, elasticidad, movimiento, composición, adherencia, textura, estructuración, brillo, opacidad y transparencia.

Resultados: Colección Sensualidad Oscura

Luego de la investigación acerca de la historia de la máscara de gas, sus características y la recolección de datos que permitieran llevar a cabo la materialización del proyecto, se inició el trabajo de diseño, el cual consistió en tomar aspectos característicos del invento para luego trabajar en la ilustración de los 10 posibles bocetos (ver figura 60) que serían las opciones para el proyecto final, de allí se eligió uno, el cual representa el resultado final de todo el proceso de investigación y creación.

FIGURA 60 COLECCIÓN FINAL



Fuente: Karen Daniela López.

- » Diseño seleccionado para confección: El atuendo está compuesto por un body de copas straple, liguero en cintura y piernas. El body se construyó a partir del patrón básico del corselete, posee cortes en blonda y pownernet, tanto en su espalda como en el delantero, y los costados están confeccionados en neotex, lo cual genera ajuste, tanto en el abdomen, como en cintura. Ver figura 61.

FIGURA 61 ILUSTRACIÓN Y DIBUJO PLANO DEL INDUMENTO SELECCIONADO.



Fuente: Karen Daniela López

FIGURA 62 PALETA DE COLOR. PANTONE TEXTIL 1.



Nota: Representa a una mujer fuerte, apasionada, seductora y guerrera. También refleja la sangre producto de la Primera y Segunda Guerra Mundial, el peligro y la violencia vivida durante este periodo de la historia de la humanidad. La ocasión de uso del atuendo es erótica, por lo que el color rojo juega un papel importante en éste.

FIGURA 63 PALETA DE COLOR. PANTONE TEXTIL 2.



Nota: Representa a una mujer misteriosa, pero también a los tiempos difíciles que se viven durante las guerras. En la colección también es utilizado como contraste entre el color rojo y el negro, pero funciona para marcar la cintura.

FIGURA 64 PALETA DE COLOR. PANTONE TEXTIL 3.



Nota: En la colección contrasta con el color rojo, aportando también un toque dramático y elegante a la propuesta. También es un color misterioso por lo que tiene gran relación con el punto de inspiración.

La plataforma digital WGSN fue un referente fundamental para la elección de la paleta de color del proyecto a presentar. Ver figuras 62, 63 y 64.

El atuendo permite que las articulaciones de las extremidades superiores e inferiores (brazos y piernas) puedan moverse con facilidad.

La piel de los brazos y piernas es visible, funcionando como punto focal para transmitir una imagen sensual.

En cuanto a la proporción, el conjunto es proporcionado con respecto al cuerpo y se hace énfasis en la cabeza, torso, busto y cintura. La silueta es ajustada.

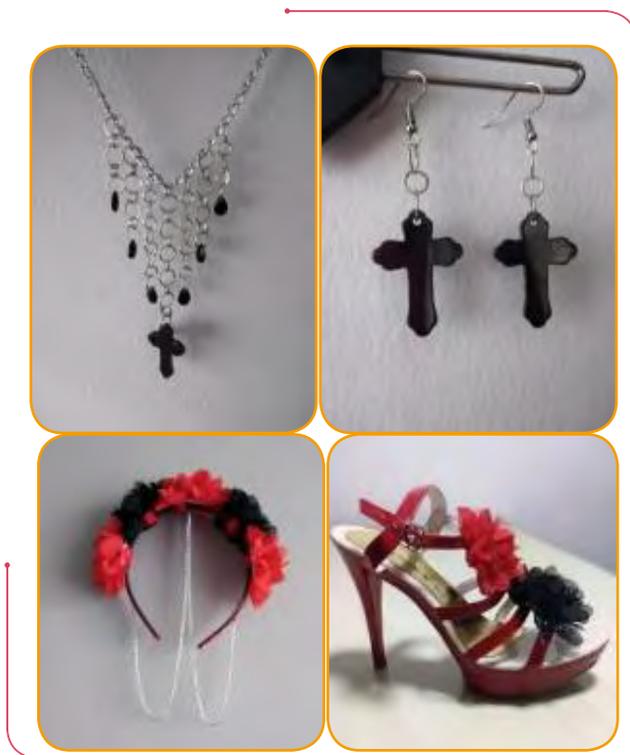
En la parte posterior, la espalda está marcada en su centro a través de formas geométricas en color rojo que contrastan con el color negro.

Con respecto a la anatomía, el énfasis del busto se realiza mediante una copa strapple la cual fue forrada en encaje o blonda color rojo. El ligüero marca, o acentúa, la cintura y las medias de malla por su transparencia permiten ver parte de la piel de las piernas.

Elaboración de complementos: Conjunto de gargantilla, aretes y tocado para la cabeza que aportan un toque de elegancia y formalidad a la propuesta de diseño, representan al perfil de usuario explicado anteriormente en el moodboard de cliente. Ver figura 66.

- » Gargantilla: Está construida mediante la técnica de cota de malla, funciona como punto focal dentro de la propuesta y las argollas plateadas que la componen generan una imagen de rudeza, pero a su vez transmiten elegancia. En su centro lleva una cruz que puede generar una idea de lo misterioso, gótico y oscuro.
- » Aretes: Están compuestos por cuatro argollas plateadas y una cruz a juego con la gargantilla descrita anteriormente.
- » Calzado: Tacones color rojo con correas, los cuales fueron customizados, su forma estiliza las piernas, aportando sensualidad y erotismo al atuendo.
- » Tocado para la cabeza: Realizada mediante una diadema y cinco flores de colores rojo y negro y dos cadenas que cuelgan en el rostro en representación de la máscara de gas.

FIGURA 65 DISEÑO DE ACCESORIOS.



Fuente: Karen Daniela López.

Discusión

De acuerdo con el trabajo de investigación se logró obtener un atuendo de ropa interior y sus complementos.

Se presentaron algunas dificultades con respecto al patronaje de las prendas, pero éstas se lograron superar con asesoría de los docentes correspondientes al área de estudio.

El análisis del libro, *El cuerpo diseñado*, de la autora Andrea Saltzman, fue un elemento fundamental durante la investigación y creación de la colección Sensualidad Oscura y dejó, como enseñanza, la importancia del conocimiento del cuerpo en todos sus aspectos, de cómo el textil juega un papel fundamental para representar la idea de una mujer sensual sin necesidad de mostrar demasiada piel, pero también la elección del textil es esencial para conocer algunos aspectos que puedan afectar la salud, aún más cuando se trata de ropa interior.

La investigación del punto de inspiración dejó como aprendizaje algunas de las situaciones vividas durante la Primera y Segunda Guerra Mundial. La máscara de gas no ha dejado de utilizarse a lo largo de los años, sino que, por el contrario, ha sido sometida a cambios de diseño para poder ser utilizada en otros momentos de la vida cotidiana, como en trabajos de construcción, en laboratorios, medicina, como protección contra la contaminación del aire, en disfraces, propuestas de moda en pasarelas e incluso, tristemente, aún en la actualidad se continúa utilizando para la guerra.

No debemos olvidar que todos hacemos parte de la historia del mundo y su desarrollo con el paso del tiempo, sin importar la raza, cultura, orientación sexual, gustos, etc.

A la hora de hacer una propuesta de diseño, el diseñador debe ser consciente de la importancia que tiene el medio ambiente en la vida del usuario y de quienes habitan en el mundo, los textiles seleccionados deben ser amables con la naturaleza, no contaminantes o tóxicos.

Las máscaras de gas ya no deberían utilizarse como protección contra el daño que causamos a nosotros mismos, no deberíamos necesitarlas, las armas químicas son producto del ser humano y han afectado considerablemente a la humanidad.

Podríamos vivir en un mundo libre de agentes tóxicos que acaben con la existencia en el planeta, para ello se necesita adquirir consciencia, pensar en los demás y no en nosotros mismos, pensar que en un futuro este mundo será habitado por otras personas.

Conclusión

El proceso de investigación permitió enriquecer conocimientos acerca de nuestra historia, acontecimientos de los que posiblemente no teníamos idea, también fue un ele-

mento fundamental para complementar la exposición del atuendo, sus características y el porqué del diseño y los textiles empleados para materializar el producto final, conocer y entender el origen y la composición del material utilizado.

Se amplió el conocimiento que se tenía previamente sobre el cuerpo humano, sus funciones y la importancia de analizarlo para poder generar un producto de moda, también estar informados sobre nuestro entorno, las tendencias cambiantes de cada año que nos rodean diariamente, la importancia de estudiar y entender al usuario, no sólo diseñar por hacerlo, sino entender que todo tiene un por qué y un para qué, conectarnos con la sociedad es fundamental para poder hacer moda, conocer también la importancia de estar informados en conocimientos actuales, que los inventos creados en tiempos pasados en la vida actual pueden resultar necesarios para la supervivencia en el mundo y también que debemos pensar en el medio ambiente como un eje central que no debe ser dejado en el olvido, procurar que los procesos que se realicen a los textiles no sean nocivos tanto para la salud como para el medio ambiente, ya que todos necesitamos del textil día a día.

La paleta de color es un elemento fundamental en el diseño, ayuda a transmitir la imagen que el diseñador pretende mostrar al público, también funciona para generar efectos visuales dentro de la composición del atuendo, genera armonía y equilibrio y debe ser acorde al usuario al que va dirigida la propuesta.

Unidad 3

Séptimo y octavo semestre

Línea de investigación: comunicación interactiva

Se orienta por la relación de sus componentes: desde la comunicación, considerando la lingüística, la semiótica, la información y la interactividad dada por los actores, a través de los medios y las nuevas estrategias de las tecnologías de la información y la comunicación, sin dejar de lado la acción comunicativa individual, la cual genera la comunicación colectiva y social, en lo regional y en terrenos de la globalización. Aspectos que harán comprensible el mundo por la interpretación del entorno desde la perspectiva del ser humano.

Núcleos problémicos

- » Lenguaje y comunicación visual.
- » Contenidos digitales.
- » Interacción en mass media.

Séptimo semestre: diseño de autor aplicado al vestuario de gala y novias

Núcleo problémico

- » Lenguaje y comunicación visual (el diseño como medio narrativo).

Subtema de investigación

- » Siglo xxi

Palabras clave

- » Autoconocimiento, lectura del entorno, revolución tecnológica.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de séptimo semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, a partir del conocimiento objetivo de la realidad, teniendo como referencia los avances tecnológicos que han revolucionado la humanidad y los códigos de diseño que definen su estilo, para desarrollar una colección femenina del universo gala-novias.

Entregables

Semana 8.

Artículo de investigación.

Moodboard de concepto.

Bitácora de diseño.

Semana 15.

Portafolio.

Reseña personal: ¿Quién soy como diseñador?

Video personal

Moodboard de conceptos. Conceptos, referencias de otros diseñadores, insumos, accesorios, usuario, materiales y técnicas utilizadas a lo largo de su aprendizaje. ADN de usted como diseñador.

Ocasión de uso. Diseño de experiencia.

Colección digital: 10 diseños novia y gala, delantero y posterior.

Face chart (propuesta de maquillaje y styling).

Proceso editorial de moda (fotografía).

Patronaje digital y tendido (arquitectura) en el software que desee.

Semana 16

Página web (WIX).

Un indumento femenino, gala o novia, y calzado.

Bases textiles.

Shantung, piel de ángel, tafetán, satín licrado, *guipiur*, *lamé*, organza, *toul* fantasía, velo *chiffón*, faya, holán de lino, lino algodón y lino 100%.

Entregas finales

Ver figuras de la 66 a la 71.

FIGURA 66

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE
GALA Y NOVIAS.
VERÓNICA HERNÁNDEZ.



FIGURA 67

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE
GALA Y NOVIAS. TATIANA ACOSTA.



Fuente: Riachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá

FIGURA 68

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE GALA Y NOVIAS. DANIELA GARCÍA.



FIGURA 69

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE GALA Y NOVIAS. DANIELA INFANTE



Fuente: Riachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá

FIGURA 70

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE
GALA Y NOVIAS. CATALINA SOTO



FIGURA 71

DISEÑO DE AUTOR. VESTUARIO DE
GALA Y NOVIAS. ZULAY RIVERO.



Fuente: Riachi (2019). Auditorio Fundación Universitaria del Área Andina, sede
Bogotá

Artículo de reflexión de séptimo semestre. La identidad como experiencia en el diseño. Daniela Infante Rubio

Resumen. Nuestra generación se mueve rápido, somos el tiempo y el espacio, hemos aprendido a estar en cualquier parte del mundo, sin necesidad de estarlo directamente, gracias a los avances tecnológicos y la globalización nos permite conectar con lo indescifrable. El mundo de la moda es de las pocas disciplinas que permite que esto ocurra, como forma de expresión única, tiene la capacidad de impactar cualquier entorno. Es precisamente ese rol como diseñadora que debo emprender. A lo largo del transcurso de la carrera de diseño de modas he adquirido conocimientos los cuales expondré en el siguiente artículo.

Palabras clave. Diseño, experiencia, idea e impacto.

Introducción. La acción creativa tiene un poder inimaginable, puede llegar a causar controversia o influencia en un aspecto positivo. Son las buenas ejecuciones las que causan grandes cambios y es precisamente lo que como diseñadora de modas quiero lograr, impactar a la sociedad y ayudar al ambiente mediante buenas acciones por procesos creativos conforme mi experiencia.

Reflexión. Las ideas vienen y van, son imágenes, son fórmulas o son palabras, para mí se encuentran en el mundo de lo intangible, pero en su esencia es una posible realidad. En mi mente nunca han dejado de interactuar estas, mi mente está en constante movimiento, imaginando la probabilidad de los aspectos buenos y malos de cualquier cosa a mi alrededor, a veces lo detesto, quisiera un momento de quietud, pues no todo lo que pienso, o todos mis ideas, me aportan algo positivo. Cada día es una montaña rusa de sentimiento, me considero una mujer positiva pero también tengo mis momentos oscuros donde siento que me derrumbo, es allí donde el mundo de las ideas intangibles, logran sacarme.

Es por ello por lo que estoy intentando implementar, en mi vida, la inteligencia emocional y la capacidad del manejo de los sentimientos.



Las ideas racionales deben ser capaces de mediar los impulsos que suelen afectar nuestros comportamientos, además esta habilidad permite un auto conocimiento, automotivación y, lo más importante, una reacción empática con las personas. El intercambio de conocimientos con las personas nos fortalece todo el tiempo, crear una conexión con alguien lograr un sentimiento de empatía es alcanzar un impacto más efectivo.

Las ideas que tanto retozan en mi mente reposaron en una quietud de ni siquiera existir, con la clásica pregunta ¿qué vas a estudiar para ser alguien en la vida? Apenas era una colegiala que solo se preocupaba por las carteleras de los cines y top de la semana de Billboard. Además del hecho que no sentía esa unión con ninguna asignatura, por lo cual me sentía fuera del agua por lo que temía elegir el camino incorrecto.

Por otra parte, a lo largo del crecimiento de mi vida he sido influenciada por la tradición de mi familia, como pionera en la familia, mi abuela está inmersa en el mundo de la costura, seguida de mi madre. Desde niña recuerdo jugar con los retazos de tela que mi abuela me regalaba, para vestir a mis muñecas, para mí eran creaciones únicas e invaluable, me divertía imaginando a mis muñecas en la alfombra roja de los premios más codiciados, luciendo mis diseños.

El tiempo transcurrió y mis habilidades exigían más calidad por lo que a temprana edad, aprendí a manejar la maquina familiar que nadie usaba. Mis movimientos eran temerarios y bruscos por lo que al poco tiempo arruiné dicho artefacto, lo que me llevó un severo regaño, me desilusioné un poco pero no lo abandoné y continúe. Luego de un tiempo se convierte en mi pasatiempo, pues el horario académico era muy riguroso. Así fue como desarrollé la habilidad del dibujo, realizando tantas planchas de dibujo técnico como puede, e incluso comercializándolas.

Las presiones sociales ocasionaron la apresurada toma de decisiones. Rodeada de una familia de ingenieros, un campo para las artes no era una posibilidad en mi familia, por lo que

intenté enlazar con una de estas carreras, pero me fue imposible. Así, temerosa por la respuesta, propuse el diseño como alternativa.

El diseño siempre lo he visto una forma de expresar lo no verbal y comunicar una cultura que trasciende barreras por medio de la capacidad del diseño como cambio constante y la solución de problemas de manera creativa.

Finalizó el año, tomé un descanso de seis meses, y la decisión fue tomada. Decidí asistir a la Fundación Universitaria del Área Andina en el programa de Diseño de Modas. Las expectativas eran grandes pero los anhelos lo eran más.

Los semestres trascurrieron y nuevas habilidades he adquirido, proyectos se han realizado y nuevas amistades he forjado. Pero a lo largo de este camino he forjado mi carácter y estoy en proceso a convertirme en la diseñadora que tanto anhelaba ser.

Los procesos creativos son útiles en cualquier ámbito, las mejoras e intervención en artefacto y cuestiones ideológicas continuamente serán pertinentes. La identificación de problemas y sus posibles soluciones se encuentran en cualquier ámbito, por muy leve que sea.

Papel del diseñador

El diseño, como papel en la sociedad, tiene como capacidad el cambio constante y la solución de problemas de manera creativa para crear buenas experiencias de usuario, implementar cambios en la sociedad de manera efectiva y permanente, por medio de acciones orientadas por el diseño a mejorar y aportar positivamente a la sociedad. Cambios y doctrinas políticas van y vienen, prima el individualismo buscando un fin propio, la insatisfacción de la sociedad parece permanente, algo o alguien tiene que crear una iniciativa, o solo un artefacto que apacigüe estos daños, para establecer un ambiente más ameno.

Tal como en el caso del medio ambiente, el diseño está inmerso en cada ámbito, así que la incidencia de este en el ambiente es inmediata y bastante. Puntualmente, como áreas de diseño, tales como industrial, gráfica y de modas, repercuten al medio ambiente inmediatamente y dejan una huella ambiental muy considerable, con respecto al constante uso de papel, desperdicio de aguas, expulsión de químicos y gases, mal uso de los residuos entre otros.

El hecho de que el planeta este agonizando y gran parte de la causa de eso es por el diseño con sus derivados es precisamente allí donde el diseño tiene que mediar,



trazando un paradigma de diferenciación, velando por la solución de los problemas ambientales y también el beneficio a los humanos. Es tomar las consecuencias de sus inventos, hallar el problema. Ya que las ideas son múltiples y reales.

Estableciendo procesos creativos útiles en cualquier ámbito, las mejoras e intervención de identificación de problemas y sus posibles soluciones se encuentran en cualquier ámbito, por muy pequeña que sea. Un éxito en lo micro puede llegar a un mayor impacto.

Como diseñadora de modas ante la sociedad, primeramente, es el papel de observar y actuar frente a unas necesidades y cambios de la sociedad también establecer una solución frente a posibles problemas desde mi campo como lo es el diseño de modas, trabajar en compañía de disciplinas para disminuir la huella ambiental que deja esta carrera y posteriormente reconocer necesidades ambientales y por lo tanto actuar sobre ella. También gestionar la buena comunicación y relación entre públicos con respecto al sistema moda.

En la época actual la comunicación de modas, como resultado efectivo, es complejo pues la globalización ha permitido la manipulación de información sobre el fenómeno moda por cualquier persona, lo que genera una mala interpretación en los públicos. Muchas marcas reconocidas deciden promocionar sus productos por medio de blogueros, los cuales, todo el tiempo, no cumplen el objetivo. La acción de bloguear tiene una trascendencia fundamental desde la comunicación, pero se ha ido perdiendo la responsabilidad y la función principal que cumple el ejercicio de bloguear porque más allá de comunicar algo se está tomando la excusa de ser bloguero para validarse dentro de un contexto por lo está perdiendo la función principal de lo que significa ser bloguero.

Este es el tipo de problemas que la sociedad actual atraviesa y, desde mi punto de vista como diseñadora de modas, planeo evitar y eliminar el individualismo como la acción de un propio beneficio no tienen validez en mi proceso y práctica como profesional.

Estilo visual

En el semestre cursado pude recordar porque me encanta mi carrera, la línea formal femenina, gala-novia, cada seda, guipiur, telas brocadas y pedrería. La silueta del figurín femenino, cada detalle único y auténtico me motivan a seguir, es por esto por lo que el diseño de autor es un desafío, tratar de definir como estilo visual, puede llegar a ser un gran desafío, encontrar la esencia interior para traducirlo a códigos de vestimenta de acuerdo a su personalidad. Es un proceso complejo, las estructuras dinámicas, texturas táctiles, sobre posiciones y. han sido clave en mi proceso como diseñadora de modas, es por ello por lo que, como tema de inspiración tecnológico, ha sido la ingeniería genética como la manipulación directa de los genes de un organismo usando la biotecnología para modificar los genes, eliminarlos o duplicarlos.

Recuerdo cuando en la clase de biología la profesora inicio el tema de genética con las tablas de Mendel, y de inmediato creé un contacto con el tema. Creo que todo parte del material genético, lo cual nos define indirectamente, precisamente de allí yace mi posición en defender la identidad individual de las personas o grupos. La genética es un mundo tan grande e inimaginable que son necesarias las competencias de la biotecnología para poder descifrar tales misterios.

Lo curioso de esta es que, mediante varios métodos, ya sea adición, eliminar, duplicar, decodificar entre otros. Son acciones que por negativas que sean van a crear un único resultado. Toda gira en torno al material genético, mediante este se puede llegar a un desarrollo tecnológico en cuanto a mejoras en todos los aspectos e incluso a la prevención de enfermedades como lo son las vacunas.

El estilo visual de un diseñador de modas define la mirada del mundo hacia sus trabajos, es por eso que he desarrollado códigos de diseñador, texturas táctiles como las alforzas y pliegues, segmentación, contrastes, modificación de cortes, elementos plegados, versatilidad, autenticidad, aspectos comunicativos que definiendo, empoderamiento de la mujer, feminidad, ancestral, fusión e identidad.

En cuanto al perfil de consumidor manejado alrededor de mi carrera es el perfil vanguardia y el contemporáneo, pues originan nuevos conceptos es innovador rompe



esquemas y paradigmas de su entorno directo generando cambios que se reflejan como tendencias globales.

Es un proveedor de estilos actitudes y valores está continuamente con nuevas formas de expresión, utilizan un lenguaje limpio y conciso. El cual va de acuerdo con la estética que quiero reflejar en relación con el público al cual quiero llegar

Conclusiones

En mi proceso de formación como diseñadora de modas he adquirido conocimiento práctico, técnicos, pero lo más relevante, conceptos que no son enseñados en la academia y que solo la experiencia enseña, las pequeñas cosas de las personas y el manejo del tiempo como de los trabajos con un valor agregado inmenso, que dejan de ser pequeñas a invaluable. Todo el tiempo estamos en constante aprendizaje pues quisiera reconocer el aprendizaje que he adquirido de mis colegas, docentes y mi familia.

La experiencia de tratar con personas apenas a nuestro campo académico suele ser profundo, crear una unión o entendimiento con personas que no entiendes las ideas y procesos creativos que usamos para expresarnos.

Fue y será una experiencia enriquecedora, el desarrollo de un estudio siempre será una experiencia de formación única en nuestras vidas. En la formación como diseñadora de modas me enamora de mi carrera entendí tantas cosas que no eran claras en un determinado momento, pero con el pasar de los semestres, comprendí en todo sentido.

No soy un libro abierto, pero así quiero seguir enriqueciendo mi mente con más de lo que me quiere proporcionar el mundo de la moda.

"I want to empower women. I want people to be afraid of the women I dress"

Alexander McQueen

Octavo semestre: diseño de marca

Núcleo problémico

- » Contenidos digitales e Interacción en mass media.

Objetivo

Desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de octavo semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina para la toma de decisiones frente a la construcción y posicionamiento de una marca (branding) a partir del análisis y una acción coordinada con el consumidor; identificando las oportunidades y amenazas de las nuevas ideas de negocio, junto a las fortalezas y debilidades internas, proponiendo alternativas estratégicas para introducirse y crecer en el mercado; entendiendo las vinculaciones y repercusiones de las decisiones empresariales entre las diversas áreas funcionales requeridas para una empresa.

Entregables

Marca (branding, manual de identidad corporativa).

Render, video de la tienda física ficha técnica.

Colección digital - Brochare de producto.

Estrategias marketing mix.

Costos iniciales y para el funcionamiento de la empresa, producción, precio de venta (costeo de estrategias).

WIX de la marca.

Presentación digital de propuesta de marca.

Como producto final 50 atuendos fueron seleccionados para participar en la pasarela de Indumento de la Fundación Universitaria del Área Andina, el 30 de noviembre de 2019 en la ciudad de Bogotá, a la que asistieron alumnos, docentes, directivas de la institución, familiares, invitados y amigos.

La invitación

FIGURA 72 INVITACIÓN.



AREANDINA
Fundación Universitaria del Área Andina

MIEMBRO DE LA RED
ILUMNO

Programa
Diseño de Modas

Fuente: Diseño de Olga Lucía Zipa P.

A continuación, videos del evento con los atuendos y autores citados en este documento:

<https://www.facebook.com/groups/ModasLaFundaciónUniversitaria del ÁreaAndinaBogota/>

<https://www.facebook.com/claraivonne.riachivega/videos/17997653734887443/>

Referencias

10 frases de estilo dichas por los grandes iconos de la moda. Quien.com (7 de septiembre del 2015) <https://www.quien.com/moda/2015/09/07/10-frases-de-estilo-dichas-por-los-grandes-iconos-de-la-moda>

- Ancasber, (2019). *vestuarielx.com*. <http://www.vestuarielx.com/blogancasber/la-primera-mascara-antigas-de-la-historia/>
- Anfrix. (2008). *Anfrix.com*. <https://www.anfrix.com/2008/12/la-gente-el-gas-las-plagas-y-las-mascaras/>
- Antigua Grecia (s. f.). <https://mundoantiguo.net/griegos/>
- Apocalipsis - La Primera Guerra Mundial - Episodio 3 Infierno. (2 de 09 de 2016). [Video] YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=OIMeE7tzW4s>
- Bustos, R. (2017). Amigos de la egiptología. Los mitos solares <https://egiptologia.com/los-mitos-solares/>
- Cerámica e imágenes de la Grecia clásica. (1994). <http://www.man.es/man/dms/man/estudio/publicaciones/materiales-didacticos/MAN-Exp-1994-Ceramica-Grecia-Clasica.pdf>
- Concepto de óptica (s. f.), <https://concepto.de/optica/>
- Conflicto. *Revista Semana* (24 de noviembre de 2011). <https://www.semana.com/nacion/articulo/los-indigenas-colombia-estan-via-extincion-onic/249839-3>
- Cerámica griega (s. f.). https://es.wikipedia.org/wiki/Cer%C3%A1mica_griega
- Documento de líneas de investigación. Facultad de diseño, comunicación y bellas artes. Grupo de investigación proyecta <http://digitk.areandina.edu.co:8080/repositorio/handle/123456789/588>
- EFE. (10 de octubre de 2019). Máscaras antigases hechas a mano: el nuevo oficio en medio de protestas en Ecuador. *El Espectador*.
- El Dorado. *Colombia.com*. (2019). <https://www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/leyendas/del-dorado/>
- Excelsior. (29 de mayo de 2013). Las ciudades más contaminadas del mundo, una mexicana en el conteo. El diario *The Economist* enlistó a las ciudades, de países económicamente desarrollados, más contaminadas del mundo.
- Foundation, W. (2010). *Academic*. <https://esacademic.com/dic.nsf/eswiki/223311>
- Fundación Universitaria del Área Andina (2011). Documento Institucional. VAC-DA-012-2011
- Gamero, A. (2016). Miyakejima: la isla donde siempre hay que llevar una máscara de gas. La piedra de Sísifo.
- González, R. *Narraciones de la tortura* [Tesis de doctorado no publicada]. Universidad de Chile.
- Hancock, J. (2018). *El gran libro del petricor*.
- Historia de los inventos: Edad media (26 de abril de 2011). <http://edadmediahistoriadelosinventos.blogspot.com/2011/04/las-gafas.html>
- Historia del arte. (s. f.). <https://historiadelarten.com/2012/02/25/la-ceramica-en-el-arte-griego/>

Instituto Distrital de Recreación y Deporte (2019). El Dorado. Alcaldía de Bogotá. <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/el-dorado>

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (s. f.). ¿Qué son las invenciones? Gobierno de México. <https://www.gob.mx/impi/articulos/que-son-las-invenciones?idiom=es>

Jorge, M. (31 de 08 de 2017). El día en que Disney lanzó una máscara antigás con la cara de Micky Mouse. Gizmodo. <https://es.gizmodo.com/el-dia-que-disney-lanzo-una-mascara-antigas-con-la-cara-1798657766>

Jimenes, J. (s. f.). Cosmogonia egipcia <https://josealbertojimenez.wordpress.com/capitulo-1/cosmogonia-egipcia/>

Kash, W. (2013). Cosmogonía egipcia. Chess-Philosophy-Esoterism <http://wurthkash.blogspot.com/2017/03/cosmogonia-egipcia.html>

Kupchik, C. (2008). La Leyenda de El Dorado y otros mitos del Descubrimiento de América. Nowtilus, S.L.

La máscara de gas. El Búnker de los camaradas (28 de 01 de 2019). <https://elbunkerdeloscamaradas.blogspot.com/2019/01/origen-de-la-mascara-de-gas.html>

Le Goff, J. (2016). *Il corpo nel Medioevo*.

López, A. (26 de julio de 2019). Un invento revolucionario en la Edad Media: las gafas. National Geographic https://www.nationalgeographic.com/es/historia/grandes-reportajes/invento-revolucionario-edad-media-las-gafas_11545/5

Los muiscas. Hablemos de cultura. (3 de noviembre del 2017). <https://hablemosdeculturas.com/los-muiscas/>

Lugar, A. (s.f.). Máscara Para Respirar. <https://mascarapararespirar.com/mascara-de-gas/>

Marino, A. (2018). Mitología Egipcia. Historiando <https://www.historiando.org/mitologia-egipcia/>

Máquinas de maldad, La Doncella de Hierro [Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=zK0o50kHhh4>

Máquinas del mal Capitulo 01 [Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=js3r1QO-95qw>

Mendoza, A. (1995). *Los indios en Colombia*. Ed. Mapfre.

Mitos y Leyendas. (03 de 12 del 2013). <https://mitosyleyendascr.com/leyendas-sudamerica/el-dorado/>

Moda de la supervivencia – accesorios de un futuro no muy lejano. Stylish Journal (7 de julio de 2014).

Mundo, B. (10 de marzo de 2019). Cómo el aterrador gas mostaza ayudó a hallar un tratamiento para la enfermedad que nos aterra.

National Human Genome Research Institute. (2014). Bethesda, MD. National Institutes of Health. <https://www.genome.gov/about-nhgri/Contact>

Nuncajamas. (10 de junio de 2016). <http://nuncajamascocker.blogspot.com/2016/06/un-poco-de-historia-perros-con-mascara.html>

Ortiz, M. (14 de mayo de 2017). Pueblos indígenas explican quién es la madre Tierra. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/pueblos-indigenas-explican-quien-es-la-madre-tierra-87586>

Palanca, J. (2019). La Edad Moderna. LCHISTORIA. <https://www.lacrisisdelahistoria.com/la-edad-moderna/>

Pérez, J. y Gardey, A. (2014). Definición de sastre. Definicion.de <https://definicion.de/sastre/>

Pizarnik, A., y Caruso, S. (1976). La condesa sangrienta. López Crespo.

Profe en historia. (s. f.). La Edad Media – resumen y características de la época medieval. <https://profeenhistoria.com/>.

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.). Calpe, S.A.

Redacción. Cultura10 (07 de 02 del 2018). <https://www.cultura10.org/muisca/>

Rendón, R. (2010). De los cuerpos torturados a los cuerpos virtuales. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 2(3), 57-66.

Ross, A. (2019). Conceptos de tendencias de estilo de mujer P/V 21: Carácter Artesanal. WGSN https://www-wgsn-com.proxy.bidig.la Fundaci3n Universitaria del 1rea Andina.edu.co/content/board_viewer/#/84305/page/1

Ross, A. (2019). Conceptos de tendencias de estilo de mujer P/V 21: Evasi3n Virtual. WGSN.

S1ez, J. (15 de octubre del 2017). El Mundo. <https://www.elmundo.es/cronica/2017/10/15/59e-2667b468aeb034b8b45f5.html>

Saltzman, A. (s. f.). El cuerpo dise1ado. Paid3s.

Secretar1a Distrital de Planeaci3n (s. f.). Proyecciones de poblaci3n. Alcald1a de Bogot1 <http://www.sdp.gov.co/gestion-estudios-estrategicos/estudios-macro/proyecciones-de-poblacion>

Significado de visi3n (s. f.). <https://www.significados.com/vision/>

Skliarova, J. y Palmer, H. (2019). Conceptos de tendencias: Textiles de mujer P/V 21 – Car1cter Artesanal. WGSN https://www-wgsn-com.proxy.bidig.la Fundaci3n Universitaria del 1rea Andina.edu.co/content/board_viewer/#/84080/page/1

Spengleriano. (2014). Historia de los inventos. <http://historiainventos.blogspot.com/2014/01/mascara-de-gas.html>

Uriarte, J. (17 de agosto de 2019). Edad Moderna. Caracteristicas.co. <https://www.caracteristicas.co/edad-moderna/>

Vivar, J. (2011). Las armas qu1micas a trav1s de la historia.

Wolf, N., y Moreno, L. (1991). El mito de la belleza. Emec1.

