

DOCUMENTOS
DE TRABAJO AREANDINA
ISSN: 2665-4644

Facultad de Diseño,
Comunicación y Bellas Artes
Sede Bogotá



GUÍA DE CURSO PISE DM 2021-1 DIMENSIONES DE LA MODA

PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS

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.

GUÍA DE CURSO PISE DM 2021-1 DIMENSIONES DE LA MODA

Clara Ivonne Riachi Vega
Olga Lucia Zipa Patiño
Lida Eugenia Lora Gómez
Yanira Alejandra Alfonso Fandiño
Swen Ramírez Rasmussen
Mary Evelin Ruíz
Christian Camilo Caicedo Moreno
Gladys Adriana Ramos Pinzón

Docentes del programa de Diseño de Modas, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Correos electrónicos:
criachi@areandina.edu.co,
ozipa@areandina.edu.co,
llora@areandina.edu.co,
yalfonso@areandina.edu.co,
swenrass@gmail.com,
meruiz@areandina.edu.co,
chcaicedo2@areandina.edu.co,
gramos18@areandina.edu.co.

Diana Estefanía Gutiérrez Guerrero
Juliana María Londoño Mejía
Yenny Tatiana González Garzón
Yulany Haydive Ángel Franco
Laura Daniela Torres Rincón
Valeria Alejandra Corzo Cruz
Mateo Esteban Jiménez Molina

Estudiantes del programa de Diseño de Modas, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá.

Correos electrónicos:
dgutierrez98@estudiantes.areandina.edu.co,
jlondono67@estudiantes.areandina.edu.co,
ygonzalez118@estudiantes.areandina.edu.co,
yangel4@estudiantes.areandina.edu.co,
ltores115@estudiantes.areandina.edu.co,
vcorzo@estudiantes.areandina.edu.co,
mjimenez99@estudiantes.areandina.edu.co.

Cómo citar este documento:

Londoño Mejía, J. M., Gutiérrez Guerrero, D. E., González Garzón, Y. T., Ángel Franco, Y. H., Torres Rincón, L. D., Corzo Cruz, V. A., Jiménez Molina, M. E., Riachi Vega, C. I., Zipa Patiño, O. L., Lora Gómez, L. E., Alfonso Fandiño, Y. A., Ramírez Rasmussen, S., Ruiz, M. E., Caicedo Moreno, C. C. y Ramos Pinzón, G. A. (2021). Guía de curso PISE DM 2021-1. Dimensiones de la moda. *Documentos de Trabajo Areandina* (2021-1). Fundación Universitaria del Área Andina. <https://doi.org/10.33132/26654644.1930>

Tabla de contenido

Perfil de los docentes	6
Introducción	9
Tema de investigación PISE DM 2021-1: “Dimensiones de la moda”	11
Semestres II y III	16
Semestres IV, V y VI	27
Semestre VII	52

Resumen

Dentro de las reflexiones obtenidas a través del Proyecto Integrador de Semestre (PISE), como estrategia pedagógica institucional, se puede mencionar que ha permitido analizar diferentes contextos sociales, culturales y económicos de manera acertada y que la incorporación de las TIC en los procesos formativos —apoyados con las diferentes plataformas y herramientas e-learning— ha favorecido la interacción y la participación del estudiante en la construcción de su propio conocimiento como diseñador.

La guía de trabajo PISE 2021-1 presenta los resultados de este semestre como experiencias significativas obtenidas a partir de la investigación-creación, el ABR (aprendizaje basado en retos) y el Modelo de Aprendizaje Aumentado Areandina, para compartirlos con la comunidad académica. El tema general de investigación se orientó hacia las “Dimensiones de la moda”, con una mirada hacia la industria y los diferentes clústeres que han permitido desarrollar la innovación y la creatividad, generando cadena de valor para la sociedad.

Es así como, se hace un reconocimiento al clúster de la Gastronomía y los alimentos con denominación de origen; el clúster de Cosméticos desde la cultura y la expresión del cuerpo; el clúster de Música y la identidad visual de la moda de acuerdo con un género musical; igualmente, se destaca la trayectoria y aporte del Diseño industrial a través del estudio de los objetos icónicos que han ofrecido alternativas múltiples; el clúster de Industrias creativas y de contenidos, en el que se analiza el detrás de cámaras y la tecnología utilizada en las grandes producciones cinematográficas; el clúster de Joyería y bisutería a través de las joyas icónicas de la historia. Temas fundamentales desarrollados en cada semestre y un reto para los jóvenes creadores de Areandina. Finalmente, se hace un reconocimiento a las directivas, docentes y estudiantes por las entregas finales de los proyectos que se desarrollaron satisfactoriamente en el semestre, desde los encuentros sincrónicos algunos con apoyo de alternancia, continuando con la contingencia de la pandemia, pero con la convicción de seguir siempre adelante.

Palabras clave: clúster, cultura, diseño de modas, estética, investigación-creación.



Perfil de los docentes

Dirección del Programa

Clara Ivonne Riachi Vega

Diseñadora Textil, especialista en Gerencia Educativa y MBA con especialidad en Marketing y Ventas. Cuenta con más de 25 años de experiencia en educación superior, en programas pertenecientes a las áreas de formación de arte, diseño, comunicación y educación. Se ha desempeñado como docente catedrática, administrativa, directora de programas y de facultad, y par académico. Ha asesorado más de 80 proyectos de grado y ha sido evaluadora de proyectos de investigación de programa. Amplia experiencia en diseño curricular de programas de pregrado y posgrado en su área. Conferencista de Protocolo Empresarial, en empresas de diferentes sectores.

Asignaturas de Diseño

Olga Lucia Zipa Patiño

Diseñadora de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte y magíster en Gestión de Proyectos de Innovación y Producto. Artista gráfico. Cuenta con 20 años en el ejercicio pedagógico, ha tenido la oportunidad de orientar proyectos de investigación desde el co-diseño aplicados a los requerimientos en entornos de la salud y proyectos enfocados en el reconocimiento de patrimonios culturales. Docente universitaria en las áreas de diseño, expresión e ilustración y semiótica.

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, en la cual 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 y magíster en Diseño con énfasis en investigación. 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. Con más de 12 años de experiencia en creaciones gráfica, orientadas en los últimos 6 años 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, aspirante a magíster en Educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje. Estudios de profundización en Diseño de Joyería. Cuenta con más de 18 años de experiencia en el campo investigativo y 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*, 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*.

Gladys Adriana Ramos Pinzón

Diseñadora Textil e Ingeniera Industrial, especialista en Arte en los Procesos de Aprendizaje y maestrante en Talento Humano. Empresaria con la Boutique Adrimodas (fundada en 1967) desde 1993 hasta la fecha, empresa especializada en confección sobre medida. Cuenta con experiencia como docente universitaria desde 2004.



Introducción



La industria nacional ha sido una de las más resilientes del país y se está reinventando ante una pandemia mundial que aún se está superando (2022), por lo tanto, es importante consolidar la investigación formativa y la iniciación científica en los jóvenes para dar respuesta a las necesidades que plantea esta nueva realidad; ya que como futuros profesionales del diseño de moda están llamados a aportarle significativamente a su recuperación.

De otra parte, es importante potenciar la articulación academia-sector productivo que permita reconocer su trayectoria y organización, evidenciando el aporte que realiza al desarrollo cultural, científico, tecnológico y la innovación para cualquier país y región.

Teniendo en cuenta lo anterior, la dirección y equipo docente del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina planteó como tema general de semestre: “Dimensiones de la moda”. Este permitió tomar como eje central de investigación e inspiración las diferentes temáticas asociadas a las actividades de los clústeres. El clúster es un concepto que fue popularizado en la década de 1990 por el economista Michael Porter y que, de acuerdo a la Cámara de Comercio de Bogotá (2020), se define como:

Una concentración de empresas e instituciones interconectadas en la actividad económica que desarrollan, cerca geográficamente unas de otras. Los actores del clúster trabajan de forma corresponsable y colaborativa en la identificación y el mejoramiento de las condiciones económicas, ambientales y sociales. Son una forma de materializar el principio de gobernanza.

Estas temáticas han permitido hacer un reconocimiento a las regiones del país y su cultura gastronómica, analizar las diferentes estéticas que se manifiestan en lo corporal y en la música, los artilugios creados desde diseño industrial, hasta los efectos especiales del cine y las joyas con su historia; referentes clave para el estudio del diseño y la moda; las cuales realizan un aporte sustancial a las líneas de investigación de la Facultad: Patrimonio y cultura, Diseño e innovación, Comunicación interactiva y Pedagogía en Diseño.

A través del Proyecto Integrador de Semestre “PISE” 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 obtuvieron resultados significativos que se desean compartir en esta guía de trabajo, desde la experiencia de los estudiantes y contada a través de sus ensayos fundamentados en la investigación-creación y del registro de la exposición de sus portafolios en el grupo de Facebook¹ autorizado.

Dentro de las estrategias metodológicas utilizadas en el semestre se encuentran el ABR (aprendizaje basado en retos) que, por su carácter integrador, permite a través de la experiencia construir conocimientos compartidos que se acercan a los objetivos del currículo significativamente, y el Modelo de Aprendizaje Aumentado Areandino para fortalecer el pensamiento crítico, el trabajo autónomo, las didácticas colaborativas y de creación, apoyados con diferentes entornos tecnológicos de aprendizaje.

A continuación, se presenta el tema general, los subtemas de investigación y entregables de acuerdo con los universos del vestuario y el semestre al que corresponde.

Referencias Guía de curso 2021-1

Documento Institucional. VAC-DA-012-2011

Areandina. (2002, 11 de junio). *Modelo de aprendizaje aumentado: reinventándonos en la crisis* [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zSEsZ8oFM3A>

Cámara de Comercio de Bogotá. (2020). El 36 % de las empresas en Bogotá hacen parte de las iniciativas cluster que apoya la CCB. *Cámara de Comercio de Bogotá*. <https://n9.cl/71uvfd>

Camargo, J. E., Córdoba, H. E., Quilaguy, D. M. y Ruiz, W. B. (2016). *Documento de líneas de investigación Facultad de Diseño, Comunicación y bellas Artes. Grupo de Investigación Proyecta*. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/repositorio/handle/123456789/588>

Restrepo Gómez, B. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y educadores*, 8, 9-20. <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400803.pdf>

¹ Grupo en Facebook: “Diseño de Modas Areandina”: <https://www.facebook.com/groups/ModasAreandinaBogota>

Tema de investigación PISE DM 2021-1: “Dimensiones de la moda”

Proyecto Integrador de Semestre (PISE)

» II Semestre: Alimentos colombianos con denominación de origen: región-cultura-experiencia.

- **Trascender:** diseño de moda experimental en la línea femenina.
- **Visión:** descubrir la intensidad en los sentidos para evocar una experiencia de diseño.
- **Palabras clave:** clúster de gastronomía; tradición; innovación (comida fusión de estilos); sensaciones (colores, texturas, fisonomía, olores y sonido de los productos); sabores (ácido, dulce, amargo, salado, picante); umami.
- **Keywords:** cluster of gastronomy; tradition; innovation (food fusion of styles); sensations (colors, textures, appearance, smells and sound of the products); flavors (sour, sweet, bitter, salty, spicy); umami.

» III Semestre: Tradiciones de belleza extremas: cultura-lenguaje-expresión.

- **Trascender:** diseño de Moda casual en la línea femenina.
- **Visión:** se elabora una “escritura en el cuerpo”, una ordenación de las formas, un lenguaje de diseño que expresa un concepto específico.
- **Palabras clave:** clúster de cosméticos; identidad; estéticas ancestrales; icónicos-símbolos; experiencia- bienestar; tendencias; nuevos consumidores; innovación; tecnología (inteligencia artificial-realidad aumentada).
- **Keywords:** cluster of cosmetics; identity; ancestral aesthetics; iconic-symbols; experience-well-being; trends; new consumers; innovation;





- technology (artificial intelligence-augmented reality).
- » IV Semestre: Identidad visual de moda según el género musical: autóctona-nuevos estilos.
 - **Trascender:** diseño de moda formal en la línea de sastrería femenina.
 - **Visión:** “La música es la aritmética de los sonidos, como la óptica es la geometría de la luz” (Claude Debussy, compositor).
 - **Palabras clave:** clúster de música; cultura-identidad; fundamentos de la música; instrumental-sonidos; estilos modernos; fusión-diferencial; tecnología-innovación; transformación-experiencia.
 - **Keywords:** cluster of music; culture-identity; fundamentals of music; instrumental-sounds; modern styles; fusion-differential; technology-Innovation; transformation-experience.
- » V Semestre: Objetos icónicos del diseño industrial: alternativas múltiples.
 - **Trascender:** diseño de moda formal en la línea de sastrería masculina.
 - **Visión:** “El diseño no es solo cómo se ve y se siente. El diseño es cómo funciona” (Steve Jobs).
 - **Palabras clave:** principios del diseño universal; bahuaus-ULM corrientes; tecnología; interfaz; artilugios; interpretación; innovación con materiales; intervención; robótica.
 - **Keywords:** principles of universal design; bahuaus-ULM streams; technology; Interface; gadgets; interpretation; innovation with materials; intervention; robotics.
- » VI Semestre: Películas de cine icónicas: detrás de cámaras.
 - **Trascender:** diseño de moda en universo casual, línea ropa interior y deportiva.
 - **Visión:** el diseño y la moda hacia un estado de conciencia para un mundo mejor más racional y creativo.
 - **Palabras clave:** clúster de industrias creativas y conteni-

dos; cine de efectos especiales; tecnología (inteligencia artificial-realidad aumentada); sensualidad icónica; textiles inteligentes; usabilidad-vigencia; residuos cero-optimizar procesos.

- **Keywords:** cluster of creative industries and content; special effects cinema; technology (artificial intelligence-augmented reality); iconic sensuality; smart textiles; usability-validity; zero waste-optimize processes.
- » VII Semestre: Joyas icónicas de la historia: diseño de autor.
- **Trascender:** diseño de moda en universo formal, línea gala y novias.
 - **Visión:** es importante encontrar tu propia voz y a través del diseño contar una historia.
 - **Palabras clave:** clúster de joyería y bisutería; cultura-tradición-identidad; estilos; arte religioso; monarquía; impronta; identidad de marca; contraste-analogías-detalles, tecnología-materiales; pasamanería.
 - **Keywords:** cluster of jewelery and costume jewelery; culture-tradition-identity; styles; religious art; monarchy; imprint; brand identity; contrast-analogies-details, technology-materials; trimmings.

Entregables finales

De acuerdo con la línea de vestuario que se desarrolla en el semestre.

Semana 9

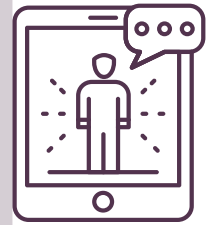
- » Ficha de colección digital con 10 diseños preaprobados en delantero y posterior originales en línea, para selección del final.

Semana 11

- » Ensayo investigación-creación en español y en inglés.

Semana 15

- » Bitácora de experimentación general.





- » Portafolio final:
 - *Moodboard* de concepto.
 - *Moodboards*: concepto, macro tendencias-micro tendencias, universo de vestuario y ocasión de uso, perfil de consumidor (geográfico, psicográfico y demográfico), cartas de color, insumo y materiales textiles.
 - Colección de 10 atuendos de acuerdo con la línea de vestuario desarrollada en el semestre.
 - Colección de 5 propuestas de diseño de calzado.
 - Ilustración de colección técnica análoga para segundo y tercer semestre, ilustración digital cuarto semestre y técnica mixta (análoga-digital) de quinto a séptimo semestre.
- » Página Web (Wix) de quinto a séptimo semestre.
- » Editorial de moda séptimo semestre (fotografía y fase *chart*).
- » Planos a escala – usando reglas a 1/4 de escala.
- » Ficha técnica con patronaje digital (Optitex-Gerber-Audaces), tendido y costeo de los prototipos seleccionado por el comité de diseño.

- » Prototipos a escala elaborados con materiales alternos.

Semana 16

Elevator pitch en máximo 6 minutos de filmación formato horizontal:

- » Afirmación sorprendente o pregunta para llamar la atención. Hacer referencia al producto final que se va a mostrar.
- » ¿Quién eres y qué haces aquí? Presentación con nombre completo, lugar de origen y semestre que cursa en Areandina.
- » ¿Qué problemas o necesidades cubres? Explicar cuál fue el tema de inspiración y los elementos esenciales conceptuales que se trabajaron.

- » ¿Qué soluciones aportas? Presentar y describir la colección en forma de 2 frisos, 10 figurines de frente y 10 de espalda.
- » Llamada a la acción final, presentación del atuendo en fotos o video; sobre maniquí, mostrando nítidamente exterior, detalles y acabados internos.



Semestres II y III

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: alimentos colombianos con denominación de origen: región-cultura-experiencia.

Palabras clave: clúster de gastronomía; tradición; innovación (comida fusión de estilos); sensaciones (colores, texturas, fisonomía, olores y sonido de los productos); sabores (ácido, dulce, amargo, salado, picante); umami.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de segundo semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, investigando sobre la cultura gastronómica colombiana y los alimentos que, por su tradición y características, se han reconocido con la denominación de

origen, para realizar analogías e interpretaciones sobre el cuerpo de forma significativa. Experimentando con la silueta, la superficie 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.

Ensayo investigación-creación seleccionado segundo semestre

Envolvente

Diana Estefanía Gutiérrez Guerrero

En el presente ensayo se explicará el proceso investigativo realizado para la colección “Envolvente”, la cual está inspirada en el alimento con denominación de origen colombiano: el bocadillo veleño, postre de sabor dulce. Como su nombre lo indica, es originario de Vélez (Santander). A partir de la experiencia se generaron categorías e indumentos caracterizando este manjar.

El bocadillo veleño está preparado artesanalmente con pulpa de guayaba roja y blanca, cultivadas dentro del departamento de Santander, empacado manualmente en hojas de bijao, las cuales se involucran directamente con su sabor.

La producción de este postre es una gran fuente de empleo para los hogares colombianos, anualmente generan 30 000 empleos directos; esta cifra está repartida en los siguientes grupos: producción de la guayaba, cultivo y procesamiento de la hoja de bijao, proceso productivo del bocadillo, producción de la caja de madera.

La cultura originaria del bocadillo veleño se caracteriza por la gran variedad de festividades anuales de la región, encontramos: el Festival Internacional de Santander que conmemora el arte, el teatro y el canto nativo; la Feria de las flores homenaje donde se demuestra el talento para realizar en tamaño real animales u objetos representativos; y el Festival Nacional de la Guabina y el Tiple, típico por sus actividades culturales tradicionales de Santander.



Se puede ver la relevancia de cada celebración por ser un gran espectáculo de identidad santandereana, su vínculo con el bocadillo está en su participación dentro de cada una de estas ferias; sin este postre, la mayoría de estos eventos no tendrían sentido, al ser un alimento que representa a la región misma, nacional e internacionalmente hablando.

Debido a su reconocimiento, la variedad de mezclas de este postre con diferentes alimentos; como los bordes de la pizza con relleno de bocadillo, costillas de cerdo con salsa de este alimento, donas o como se conocen típicamente: roscones; muestra la innovación que el bocadillo puede tener, al punto de presentarse de forma líquida y sólida dentro de un mismo platillo.

A partir de esta investigación se trabajaron conceptos característicos del bocadillo veleño, como ya se mencionaron anteriormente: cultura, gastronomía, hoja de bijao, sabor del postre. Asimismo, se generaron categorías que especificaran cada uno de estos elementos: cultura, gusto, envolvente y dulce, respectivamente.

Posteriormente, se realizó una síntesis gráfica de cada categoría para interpretarla desde distintas perspectivas en el cuerpo humano, se produjeron prendas de cuerpo entero, parte superior, interior y accesorios. Con base en esto, se dio inicio a la exploración donde se mezclaron las interpretaciones de forma secuencial, involucrando texturas, repetición, sobreposición y geometría; con el fin de generar propuestas para la colección.

El siguiente paso se basó en la elección de aquellos indumentos que contaran con los requisitos planteados, su experimentación, y que cada traje diera paso al siguiente por medio de las categorías. Doce de las propuestas fueron preseleccionadas para generar su parte posterior, convirtiéndose así en una colección diseñada para una mujer atrevida, fuerte y elegante.

Por ende, se evidenció la competencia para generar propuestas de diseño a partir de la investigación del bocadillo veleño, la influencia que tuvo dentro del proceso, su origen, su combinación gastronómica y la implicación de la hoja de bijao con respecto al sabor de este postre; mostrando la importancia de la creatividad que adquirimos por medio de la experiencia.



Enveloping

This essay will explain the research process carried out for the “Enveloping” collection, which is inspired by the food with Colombian denomination of origin: the “bocadillo veleño”, a dessert of sweet flavor. As its name suggests, is originally from Vélez (Santander). From the experience, categories and induments characterizing the delicacy were generated.

The Bocadillo Veleño is prepared handcrafted with red and white guava pulp, cultivated in the department of Santander, wrapped manually in bijao leaves, which are directly involved with its flavor.

The production of this dessert is a great source of employment for Colombian households, annually generating 30 000 direct Jobs; this figure is divided into the following groups: production of guava, cultivation and processing of the bijao leaf, production process of the bocadillo, production of the wooden box.

The original culture of the bocadillo veleño is characterized by the great variety of annual festivities of the región; we find: the International Festival of Santander that commemorates the art, theater and native singing; the Fair of the flowers tribute where the talent is demonstrated to make life-size animals or representative objects; and the National Festival of the Guabina and Tiple, typical for its traditional cultural activities of Santander.

We can see the relevance of each celebration for being a great show of Santander identity, its link with the bocadillo is in its participation in each of these fairs; without this dessert, most of these events would not make sense, because it is a food that represents the region itself, nationally and internationally speaking.

Due to its recognition, the variety of mixtures of this dessert with different foods; such as pizza edges with sandwich filling, pork ribs with sauce of this food, donuts or as they are typically known: roscones; shows the innovation that the bocadillo can have, to the point of presenting liquid and solid form in the same dish.

From this research, characteristic concepts of the Bocadillo Veleño were worked on, as previously mentioned; culture, gastron-



omy, bijao leaf, flavor of the dessert; likewise, categories were generated to specify each of these elements: culture, taste, enveloping and sweet, respectively.

Subsequently, a graphic synthesis of each category was made to interpret it from different perspectives in the human body, garments were produced for the whole body, upper part, interior and accessories. Based on this, the exploration began, where the interpretations were mixed sequentially, involving textures, repetition, overlaying, and geometry; in order to generate proposals for the collection.

The next step was based on the selection of those garments that had the requirements proposed, its experimentality, and that each suit gave way to the next through the categories; twelve of the proposals were pre-selected to generate in the same way its back, this way becoming a collection designed for a daring, strong and elegant woman.

Therefore, it was evident the competence to generate design proposals starting from the investigation of the Bocado Velez, the influence it had within the process, its origin, its gastronomic combination and the implication of the bijao leaf with respect to the flavor of this dessert; showing the importance of creativity that we acquire through experience.

Referencias

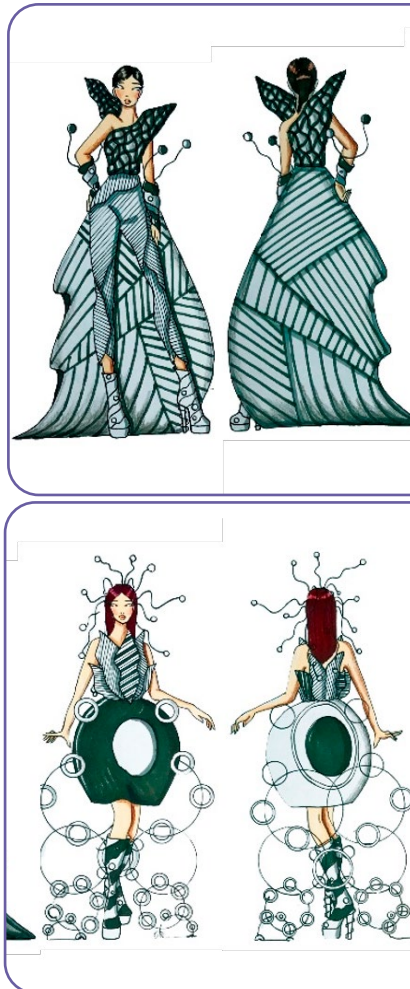
FedeVeleños. (2020). *El Proceso*. <https://www.bocadillovelenodo.com/el-proceso>

FIGURA 1. BOCADILLO VELEÑO.

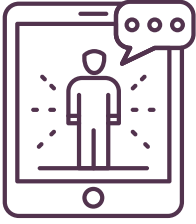


Fuente: elaboración propia.

FIGURA 2. COLECCIÓN ENVOLVENTE.



Fuente: elaboración propia.



Tercer semestre. Diseño textil – masculino casual

Núcleo problémico: significados culturales.

Subtema de investigación: Tradiciones de belleza extremas: cultura-lenguaje-expresión.

Palabras clave: clúster de cosméticos; identidad; estéticas ancestrales; icónicos-símbolos; experiencia- bienestar; tendencias; nuevos consumidores; innovación; tecnología (inteligencia artificial-realidad aumentada).

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de tercer semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, por medio del estudio de las tradiciones de belleza extremas que transmiten un lenguaje y concepto propio, para generar propuestas innovadoras a través de la experimentación con el diseño textil y la producción industrial de colecciones, creando una colección en línea femenina para el universo de vestuario casual.

Ensayo investigación-creación seleccionado tercer semestre

Colección "Aunar Ecléctico"

Juliana María Londoño Mejía

"Aunar Ecléctico" es una colección casual femenina que se desarrolla bajo la inspiración de las modificaciones corporales culturales, como las mujeres cuello de jirafa; cuidados y belleza del antiguo Egipto, como el maquillaje en sus ojos; y cuidados y belleza del Barroco, específicamente en sus representativos peinados.

El primer paso fue una previa investigación de la cual se recolectó información escrita y gráfica, que daría como resultado la creación del panel de inspiración, con imágenes representativas de cada

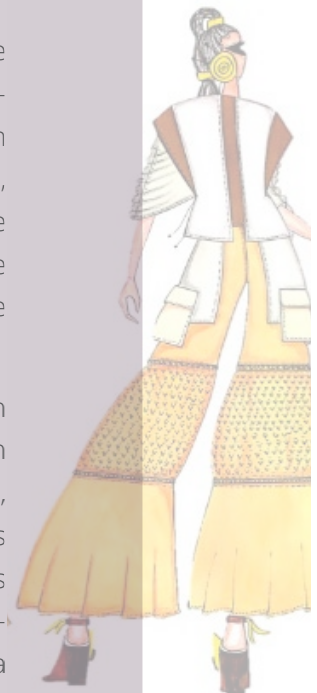
tema y palabras clave como: extravagancia, cultura, tradición, belleza y protección. Cada una de estas con el fin de crear una pequeña descripción sobre los tres temas de inspiración, para más adelante obtener una síntesis gráfica que se plasmaría en una colección de diez atuendos, compuestos por chaqueta, pantalón, blusa, falda y bata.

El paso a seguir fue la creación del panel del cliente que se definió como una mujer contemporánea, en un rango de edad de 26 a 33 años, minimalista, atemporal, divertida, con una gran atracción por el estilo, el arte, los detalles y lo exclusivo. Una mujer que vive en una metrópolis y que está establecida en un estrato socioeconómico alto. Lo anterior dio paso al panel de producto, el cual definiría qué tipo de prendas se plantearían en la colección bajo el universo casual *kaki wear*, con prendas sobredimensionadas, logrando una fusión entre diseños geométricos y prendas muy sueltas para la silueta femenina.

Cada diseño tendrá una exploración de transformación textil que será plasmada en cada prenda con el fin de crear un hilo conductor entre los diseños. Para esta colección se seleccionaron específicamente la sublimación, encauchados, pinzas y recogidos, propuestos en textiles como el lino, drill, algodón camisero y gaza.

Después de todo, este proceso se empezó con la bocetación de los diseños para la colección, siendo el primer paso el análisis de formas, texturas y volumen analizados de cada tema de inspiración, con el fin de plasmarlos en los diseños de cada prenda. Posteriormente, se hicieron doce propuestas de las cuales se escogieron previamente diez para la presentación ante el comité evaluador. Cada diseño fue analizado en blanco y negro para posterior estudio de color donde se determinó un prototipo con el fin de llevarlo a construcción.

Para el proceso de selección de color, se hizo una investigación en el informe de tendencias de la página WGSN donde se analizaron los colores en tendencia para la temporada primavera/verano 2022, y con base a estos tonos se determinaron de forma principal los ya escogidos en la investigación. Lo anterior dio como elección los tonos presentados en las imágenes del panel de inspiración y mínimo dos colores del análisis de la WGSN. En el caso puntual de esta





colección se escogieron los tonos tierra, matices de verde, blanco crema y amarillo pastel, cada uno de estos colores con un porcentaje que serán utilizados de esta misma manera en toda la colección.

Por último, se desarrolló el diseño de calzado con diez propuestas, es decir, un diseño de calzado por cada atuendo; para esta colección se propusieron zapatos tipo mocasines, diseños muy relajados, pero con un toque delicado teniendo en cuenta el cliente al que va dirigido.

Todo el anterior proceso de creación se deberá sustentar la última semana del curso, donde deberá ser evaluado por un jurado en donde la presentación final debe contener la colección en figurín de moda a color y el traje escogido por el comité, el cual deberá estar realizado 100 % con accesorios y sus transformaciones textiles propuestas.

Collection "Eclectic Aunar"

"Aunar Eclectic" is a casual feminine collection that is developed under the inspiration of cultural body modifications, such as giraffe neck women; care and beauty of ancient Egypt, such as eye makeup; and care and beauty of the Baroque, specifically in their representative hairstyles.

The first step was previous research from which written and graphic information was collected, which would result in the creation of the inspiration panel, with representative images of each theme and keywords such as: extravagance, culture, tradition, beauty and protection. Each of these in order to create a short description of the three themes of inspiration, to later obtain a graphic synthesis that would be reflected in a collection of ten outfits, consisting of jacket, pants, blouse, skirt and robe.

The next step was the creation of the customer panel that it was defined as a contemporary woman, in an age range of 26 to 33 years, minimalist, timeless, fun, with a great attraction for style, art, details and the exclusive, a woman who lives in a metropolis and is established in a high socio-economic stratum. The above gave way to the product panel, which would define what type of garments would be

proposed in the collection under the casual universe kaki wear, with oversized garments, achieving a fusion between geometric designs and very loose garments for the female silhouette.

Each design will have an exploration of textile transformation that will be reflected in each garment in order to create a common thread between the designs. For this collection, we specifically selected sublimation, rubberized, pinned and gathered, proposed in textiles such as linen, drill, shirting cotton and gauze.

After all, this process began with the sketching of the designs for the collection, being the first step, the analysis of shapes, textures and volume analyzed for each theme of inspiration, in order to translate them into the designs of each garment. Subsequently, twelve proposals were made, of which ten were previously chosen for presentation to the evaluation committee. Each design was analyzed in black and white for subsequent color study where a prototype was determined in order to take it to construction.

For the color selection process, an investigation was made in the trend report of the WGSN page where the trend colors for spring / summer 2022 were analyzed; and based on these tones, those already chosen in the investigation were mainly determined. The above gave as a choice the tones presented in the images of the inspiration panel and at least two colors from the WGSN análisis. In the specific case of this collection earth tones were chosen, shades of green, cream white and pastel yellow, each one of these colors with a percentage that will be used in the same way throughout the collection.

Finally, the shoe design was developed with ten proposals, that is, a shoe design for each outfit; for this collection moccasin-type shoes were proposed, very relaxed designs, but with a delicate touch taking into account the customer to whom it is addressed.

All the above process of creation must be sustained the last week of the course, where it must be evaluated by a jury where the final presentation must contain the collection in color fashion figurine and the costume chosen by the committee, which must be made 100% with accessories and textile transformations proposed.



FIGURA 3. EJEMPLOS DE MODIFICACIONES CORPORALES EN LA HISTORIA FEMENINA.



Fuente: elaboración propia.

FIGURA 4. COLECCIÓN "AUNAR ECLÉCTICO"



Fuente: elaboración propia.

Semestres IV, V y VI

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 el diseño, 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 - vestuario femenino formal

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: identidad visual de moda según el género musical: autóctona-nuevos estilos.

Palabras clave: clúster de música; cultura-identidad; fundamentos de la música; instrumental-sonidos; estilos modernos; fusión-diferencial; tecnología-innovación; transformación-experiencia.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de cuarto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, investigando sobre los diferentes géneros musicales, sus particularidades como fenómeno





cultural que es referencia para el diseño y la moda; además, experimentando con el diseño de tendencias, la producción industrial de colecciones y el uso de los paños para crear una colección en Línea femenina para el universo de vestuario formal.

Ensayos *investigación-creación seleccionados* **cuarto semestre**

“Popesthetik”. Un estallido fashionista y representativo de la cultura coreana en la juventud

Yenny Tatiana González Garzón

En el siguiente ensayo, se expondrán las principales características y proceso de inspiración para el diseño y desarrollo de la colección “Popesthetik”, entendiéndose que el kpop o pop coreano tuvo sus orígenes en Corea del Sur. En la década de 1990, varios grupos musicales pusieron en tendencia los sonidos occidentales en Corea del Sur, uno de los más grandes referentes fue *Seo Taiji & Boys*, quienes revolucionaron la música popular coreana incluyendo elementos y bases rítmicas del soul, rap, rock, R&B e incluso el funk. Con los años y gracias a las redes sociales, el kpop y su industria de entretenimiento se globalizó, convirtiéndose así en una ola cultural entre la juventud. Esto se conoce popularmente entre los diversos fans y sus fandoms como Hallyu, un término que describe la euforia de los jóvenes por estos movimientos de entretenimiento asiáticos. El kpop se ha destacado principalmente por la estética que maneja en todos los ámbitos, siendo un género musical relativamente reciente, las letras, performance, conceptos musicales unificados, *styling*, danza y moda han destacado en esta industria musical como su sello personal.

En esta propuesta de diseño de sastrería femenina se buscó emular en gran parte lo que este género musical representa, teniendo en cuenta la influencia de los muchos grupos de kpop en sus fans y en el mundo, con referencias de diversos MV´s y presentaciones

de estos en *stage* para analizar en primer plano el hilo conductor de sus canciones y en especial la variedad de atuendos, prendas de diseñador en su mayoría, con la diferencia de que esta industria busca que sus ídolos sean íconos de moda que conlleven a tendencias innovadoras seguidas por los jóvenes. Una de las tendencias más llamativas inspiradas en el kpop es el *genderless* o moda sin género, que desdibujan la línea entre lo masculino y lo femenino. Su moda es uno de los más grandes atractivos, muchos grupos exploran una gran gama de colores que contrasten y llamen la atención; así mismo con detalles de texturas que van desde volúmenes hasta brillos con piedras en los diferentes *outfits*, sin dejar de lado que además de ser atuendos revolucionarios deben de ser cómodos para los artistas para sus presentaciones. Acá entra otro punto característico del kpop y son las conocidas coreografías, en su mayoría, con una alta exigencia de movimientos y coordinación que complementan su estética musical en concordancia a los ritmos que todas y cada una de sus canciones ponen en furor a todo un público juvenil, deleitándose a su vez con el atractivo visual que ofrece un espectáculo digno de admiración.

A partir de cada referente estudiado, se tomaron en cuenta diferentes categorías de diseño extraídas de las mismas características que representan este género musical, las cuales son el contraste y superposición de colores y texturas, la asimetría de muchos *outfits* icónicos en los grupos y la unidad conceptual que se maneja en cada una de sus presentaciones. Se buscó que cada categoría entre en un perfil vanguardista con un estilo ecléctico permitiendo explorar aún más en los diseños; igualmente, teniendo en cuenta la tendencia de la WGSN llamada #FutureCommuter, la cual evoluciona en el lenguaje de la sastrería con estilos futuristas y giros subversivos en las prendas clásicas. En la intervención creativa de esta colección fue importante hacer la analogía de integrarla en un grupo de kpop específicamente femenino, esto con la intención de representar de la mejor forma esa unidad conceptual en cada uno de los conjuntos planteados, teniendo no solo un hilo conductor en la paleta de colores, algo monocromática, sino también en la manifestación de elementos como la exposición de interior-exterior de las prendas





en cuestión, por medio de asimetrías sutiles, pero que buscan evocar el concepto de *genderless*, sin perder la esencia de la sastrería femenina.

Para finalizar, cabe resaltar que “Popesthetik” ofrece una alta representación visual, estética y llamativa con el uso de estampados, acentuaciones de silueta de sus prendas y sobre posiciones de materiales que mantienen una línea unificada que referencia la cultura pop coreana con base en sus movimientos de tendencias dentro de la gran influencia mundial que, poco a poco, ha tenido más peso dentro de la moda. Dejando en claro que de la experimentación y el riesgo del uso de prendas revolucionarias pueden inspirar un sentido estético fuera de los estándares mundiales.

“Popesthetik”. A fashionable and representative outburst of korean youth culture

In the following essay, the main characteristics and process of inspiration for the design and development of the “Popesthetik” collection will be exposed, understanding that kpop or Korean pop had its origins in South Korea. In the 1990s, several musical groups made Western sounds trendy in South Korea, popular music by including elements and rhythmic bases of soul, rap, rock, R&B and even funk. Over the years and thanks to social media, kpop and its entertainment industry went global. Thus becoming a cultural wave among the youth; this is popularly known among the various fans and their fandoms as Hallyu, a term that describes the euphoria of the youth for these Asian entertainment movements. Kpop has stood out mainly for the aesthetics it handles in all areas, being a relatively recent musical genre, the lyrics, performance, unified musical concepts, styling, dance and fashion have stood out in this music industry as its personal seal.

In this proposal for women’s tailoring design, we sought to emulate much of what this musical genre represents, taking into account the influence of the many kpop groups in their fans and in the world, with references from various MV’s and presentations of them on stage to analyze in the foreground the common thread of their

songs and especially the variety of outfits, mostly designer garments, with the difference that this industry seeks to make their idols fashion icons that lead to innovative trends followed by young people. One of the most striking trends inspired by kpop has to be genderless fashion, which blurs the line between masculine and feminine. Their fashion has to be one of the biggest attractions; many groups explore a wide range of colors that contrast and attract attention as well as details of textures ranging from volumes to glitter with stones in different outfits, not to mention that besides being revolutionary outfits must be comfortable for artists for their presentations because it enters. Here comes another characteristic point of kpop and that is the well-known choreographies, for the most part, them with a high demand of movements and coordination that complement their musical aesthetics in accordance with the rhythms that each and every one of their songs put in furor to a young audience, delighting in turn with the visual appeal that offers a show worthy of admiration.

From each reference different design categories were taken into account extracted from the very same characteristics that represent this musical genre, which are the contrast and overlapping of colors and textures, the asymmetry of many iconic outfits in the groups and the conceptual unity that is handled in each of their presentations. Each category was sought to enter into an avant-garde profile with an eclectic style allowing further exploration in the designs, as well as taking into account the WGSN trend called #FutureCommuter, which evolves in the language of tailoring with futuristic styles and subversive twists on classic garments. In the creative intervention of this collection it was important to make an analogy of integrating it into a specifically female kpop group, this with the intention of representing in the best way that conceptual unity in each of the raised sets, having not only a common thread in the color palette, somewhat monochromatic, but also in the manifestation of elements such as the exposure of interior-exterior of the garments in question through subtle asymmetries but that seek to evoke the concept of genderless without losing the essence of feminine tailoring.

Finally, it should be noted that "popestetik" offers a high visual, aesthetic and striking representation with the use of prints, silhou-



ette accentuations of their garments and over positions of materials that maintain a unified line that refers to the Korean pop culture based on its trend movements within the great global influence that has gradually had more weight in fashion, making it clear that experimentation and risk of using revolutionary garments can inspire an aesthetic sense outside the world standards.

FIGURA 5. ALGUNOS REFERENTES DE LA CULTURA KPOP.



Fuente: elaboración propia.

FIGURA 6. COLECCIÓN "POPESTHETIK".



Fuente: elaboración propia.



Quinto semestre. Diseño de moda nacional – sastrería masculina

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: objetos icónicos del diseño industrial: alternativas múltiples.

Palabras clave: principios del diseño universal; bahaus-ULM corrientes; tecnología; Interfaz; artilugios; interpretación; innovación con materiales; intervención; robótica.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, investigando sobre los objetos icónicos del diseño industrial, sus características e innovación; experimentando con el funcionamiento de los clústeres de la moda nacional y la producción industrial de colecciones, para crear una colección en línea masculina para el universo de vestuario formal.

Ensayo investigación-creación seleccionado quinto semestre

“Convergente”

Yulany Haydive Ángel Franco

Como referencia de inspiración en sastrería masculina se tomó el Diseño industrial, dentro del cual mi inspiración fueron las formas arquitectónicas, las cuales utilizan configuraciones y estructuras de madera abstractas. El proceso de investigación fue encontrar cómo se podía conectar la moda a un proceso ligado a la arquitectura que se encarga de la concepción, creación y desarrollo de nuevos objetos y productos, basándose en espacios ergonómicos que proporcionan confort.



Mi colección tiene como nombre Convergente cuyo significado es la fusión de dos o más elementos que confluyen en un mismo punto. Busca una respuesta mediante nuevas formas de enfoque no convencionales que se representan a través de la transformación y evolución, adaptándose a nuevas formas y texturas con movimiento y adaptabilidad.

Luego del análisis realizado sobre la investigación del enfoque del diseño industrial arquitectónico en la colección, quise representar las formas de elementos de diseño como: adaptabilidad, transformación y multifuncionalidad. Estos se representan a través de superposición de texturas con apliques en la colección como: origami textil y *patchwork*, los cuales al unirse dan formas y estructuras nuevas. El balance de los colores entre la inspiración y el concepto que quería representar llevó a esta colección a colores terrosos como el terracota, pardo y tostado; estos son el balance entre calidez y acogedor y cada uno de ellos le asigna una sensación, en el caso de los tonos tierra esa característica es la de la confortabilidad.

Con base en el análisis de la investigación, el perfil al cual está dirigida la colección es un estilo escéptico fusionando lo rústico con la modernidad. Tomando como referencia la tendencia WGSN Ingenio p/v 20 me basé en la macro tendencia "Limitarismo Casual" la cual es una propuesta a explorar el confort, la comodidad y la libertad de movimientos. Esto guio, en gran medida, la estructura base al momento de idear las prendas de la colección, qué elementos resaltar más que otros y qué detalles incluir que se basaran en ese diseño industrial que trae una propuesta y una mirada nueva hacia lo ergonómico.

"Convergent"

As a reference for inspiration in Male Tailoring it was taken the Industrial Design, in which my inspiration was architectural shapes, which use abstract wooden configurations and structures. The research process was to find out how fashion could be connected to a process linked to architecture that is responsible for conception,

creation and development of new objects and products based on ergonomic spaces that provide comfort.

My collection's name is Convergent, the meaning of which is the fusion of two or more elements that converge at the same point. It seeks an answer through new forms of unconventional approach that are represented through transformation and evolution, adapting to new forms and textures with movement and adaptability.

After the analysis carried out on the research of the architectural industrial design approach in the collection, I wanted to represent the shapes of design elements such as: adaptability, transformation and multifunctionality. These are represented through superposition of textures with appliques in the collection such as: textile origami and patchwork which, when joined, give new shapes and structures. The color balance between inspiration and the concept that I wanted to represent led this collection to earthy colors such as terracotta, brown and tan; these are the balance between warmth and cozy and each of them assigns a feeling, in the case of earth tones are characteristic of comfort.

Based on the analysis of the research, the profile to which the collection is directed is a skeptical style merging the rustic with modernity. Taking as a reference the WGSN Ingenio p/v 20 trend I based myself on the macro trend "Casual Limitarism" which is a proposal to explore comfort, convenience and movement freedom. This greatly guided the base structure when devising the garments of the collection, what elements to highlight more than others and which details to include that were based on that industrial design that brings a proposal and a new look towards ergonomics.

Referencias

Blog Ponoko. (2021, 15 de febrero). 3D2REAL: Diseño y producción digital en arquitectura. <https://www.ponoko.com/blog/how-to-make/3d2real-digital-design-and-production-in-architecture/#.URGjL7rzAXk.pinterest>

Franco, J. T. (2013, 25 de noviembre). Arquitectura biomimética: ¿Qué podemos aprender de la naturaleza? *ArchDaily Colombia*. <https://n9.cl/41ov4>



González, J. (2014, 27 de junio). Pabellón ergonómico construido con costillas de MDF. *ArchDaily Colombia*. <https://n9.cl/xsuef>

20 Minutos. (2018, 30 de abril). Profesores y estudiantes de la US diseñan Bubble Pavilion, una estructura inspirada en pompas de jabón. *20 Minutos*. <https://n9.cl/szwg7>

FIGURA 7. REFERENTES ARQUITECTÓNICOS PARA LA COLECCIÓN.



Fuente: elaboración propia.

FIGURA 8. COLECCIÓN CONVERGENTE.



Fuente: elaboración propia.



Sexto semestre. Diseño de moda internacional – ropa interior y deportiva

Núcleo problémico: producción de artefactos (diseño industrial – industrias creativas).

Subtema de investigación: películas de cine icónicas: detrás de cámaras.

Palabras clave: clúster de industrias creativas y contenidos; cine de efectos especiales; tecnología (inteligencia artificial-realidad aumentada); sensualidad icónica; textiles inteligentes; usabilidad-vigencia; residuos cero-optimizar procesos.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de sexto semestre de Diseño de Modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, investigando sobre las películas de cine icónicas y su producción, para realizar una colección en línea femenina en el universo de vestuario de ropa interior y vestidos de baño.

Ensayo investigación-creación seleccionado sexto semestre

“Conexión”. *Equilibrio ancestral y tecnológico*

Laura Daniela Torres Rincón

“El vínculo afectivo es el principal lazo en toda relación. Si este se pierde, no se puede hablar de unión, y para que sobreviva tiene que prevalecer el respeto” (Cameron, 2009).

“Conexión” es una colección conformada por 3 líneas: *underwear* (lencería), *beachwear* (vestidos de baño) y *sportwear* (ropa deportiva). Esta colección está inspirada en la película de ciencia ficción *Avatar* (2009), producida y dirigida por el cineasta James Cameron. Destacando elementos del *making of* como las tecnologías 3D y el sistema de sensores que captura la actuación, percibiendo cada uno de los



movimientos y expresiones de los personajes (Redacción El Universo, 2010). Por lo tanto, se reflejan estos conceptos a través de la abstracción gráfica de elementos y del contraste de siluetas, colores y formas que nacen de las tendencias de WGSN y del punto de inspiración.

Los efectos especiales se han convertido en elementos de gran importancia dentro del cine, en especial, en las películas de ciencia ficción, ya que requieren de un arduo proceso de investigación en cuanto a tecnologías, inteligencia artificial y realidad aumentada, donde los efectos visuales permiten que la imaginación del público se desate. *Avatar* se ha convertido en una película de cine icónica no solo por su contenido y mensaje, sino por todo su proceso de producción, en el que el director generó grandes avances en la industria de los efectos especiales con la creación de tecnologías en tercera dimensión en el cine (Redacción El Universo, 2010).

Teniendo en cuenta las características anteriores, el proceso de diseño de la colección está guiado por la tendencia “Conexión” de la temporada primavera/verano 2021/22 de WGSN, donde la unión de conocimientos ancestrales y la tecnología del futuro permitirá crear un mundo más inteligente y más unido. De esta manera, dentro de la macrotendencia, cada línea cuenta con su propio énfasis. En lencería se crea un equilibrio de lo femenino con lo técnico, con estilos inspirados en la naturaleza y destacando la flexibilidad y la tranquilidad. Por otro lado, vestidos de baño presenta siluetas atrevidas, implementando estilos innovadores y versátiles, enfatizando en la diversidad y en los textiles inteligentes. Por último, ropa deportiva refleja una estética digital con estampados minimalistas y versátiles, resaltando el proceso de diseño de las grafías (Lynch, 2020; Saygi, 2020; Watkins, 2020).

“Conexión” refleja aspectos del detrás de cámaras, enfatizando en los efectos especiales como las tecnologías 3D que usaron los actores en sus trajes, los cuales tenían sensores que capturan el movimiento por medio del dibujo del esqueleto para el modelado muscular 3D (Redacción El Universo, 2010). De igual manera se evidencian conceptos del filme en cuanto a las simbologías que se relacionan con la participación mística, destacando la protección, co-

nexión y trascendencia. Estos elementos están plasmados a través de los principios y fundamentos de diseño como la geometría, el volumen, el equilibrio, la simetría y asimetría, además del contraste de texturas y colores.

El punto de inspiración y las tendencias nos permiten analizar dos propuestas para la paleta de color que incluye tonos base y acentos, seleccionando los tonos más acordes a la colección, además de la carta de textiles e insumos. Con este análisis, se identifica el visionario a seguir y el perfil de consumidor, el cual es vanguardista, con un estilo ecléctico pero propio, no teme explorar y está en constante evolución. "Conexión" cuenta con tres líneas, cada una con 5 atuendos que incluye calzado y complemento. Lencería está conformada por conjuntos de dos piezas (brasier o corselete y panty) y bodis, en los complementos se encuentran batas, enterizos y vestidos, además de corsés y ligueros. Vestido de baño se compone de trajes de una y dos piezas, y pareos (complementos) con transparencias y mallas. Ropa deportiva cuenta con atuendos de tres piezas, blusas o *tops*, *shorts* o pantalón y chaquetas como complemento.

Dentro del proceso de diseño se resaltan las grafías y *prints* para los atuendos de vestido de baño y ropa deportiva, los cuales nacen del estudio de los referentes visuales de la película *Avatar* y de las tendencias analizadas, así como de la extracción gráfica de dichos elementos. Por otra parte, se realizó la intervención de una prenda con pieza (fíbula) en 3D. En cuanto al proceso de confección, se realiza la construcción de dos atuendos: uno de lencería y uno de vestido de baño, cada uno con su respectivo complemento. Aquí es importante destacar la implementación de textiles inteligentes y la optimización de residuos.

En conclusión, el desarrollo de la colección es un proceso conjunto de las áreas de diseño y arquitectura, donde los conocimientos técnicos y prácticos nos permiten darle vida a "Conexión", que cuenta con una visión centrada en el diseño y la moda, los cuales nos guían a un estado de conciencia para un mundo mejor, más racional y creativo.





“Connection”. Ancestral and technological balance

“The affective bond is the main bond in any relationship. If this is lost, there is no union, and for it to survive, respect must prevail” (Cameron, 2009).

“Conexión” is a collection made up of 3 lines: Underwear, beachwear and sportswear. This collection is inspired by the science fiction film *Avatar* (2009), produced and directed by filmmaker James Cameron. Highlighting elements of the making of such as 3D technologies and the sensor system that captures the performance, perceiving each of the movements and expressions of the characters (Redacción El Universo, 2010). Therefore, these concepts are reflected through the graphic abstraction of elements and the contrast of silhouettes, colors and shapes that arise from the trends of WGSN and the point of inspiration.

Special effects have become very important elements in the cinema, especially in science fiction films, as they require an arduous research process in terms of technologies, artificial intelligence and augmented reality, where visual effects allow the imagination of the audience to be unleashed. *Avatar* has become an iconic film not only for its content and message, but for its entire production process, in which the director made great strides in the special effects industry by creating third-dimensional technologies in cinema (Redacción El Universo, 2010).

Considering the above characteristics, the design process of the collection is guided by the “Connection” trend of WGSN’s Spring/Summer 2021/22 season, where the union of ancestral knowledge and the technology of the future will create a smarter and more united world. In this way, within the macro-tendency each line has its own emphasis. In lingerie, a balance is created between the feminine and the technical, with styles inspired by nature and emphasizing flexibility and tranquility. On the other hand, swimwear features bold silhouettes, implementing innovative and versatile styles, emphasizing diversity and smart textiles. Finally, sportswear reflects a digital

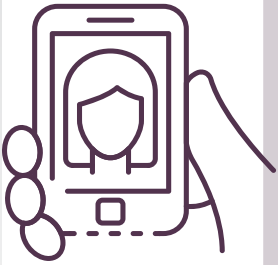
aesthetic with minimalist and versatile prints, highlighting the design process of the graphics (WGSN, Lynch, 2020; Saygi, 2020; Watkins, 2020).

“Connection” reflects behind-the-scenes aspects, emphasizing special effects such as the 3D technologies used by the actors in their costumes, which had sensors that capture motion through skeletal drawing for 3D muscle modeling (Redacción El Universo, 2010). In the same way, concepts of the film are evidenced in terms of the symbologies that relate to mystical participation, highlighting protection, connection and transcendence. These elements are embodied through design principles and foundations such as geometry, volume, balance, symmetry and asymmetry, as well as contrasting textures and colours.

The point of inspiration and trends allow us to analyse two proposals for the colour palette that includes base shades and accents, selecting the shades most suited to the collection, in addition to the menu of textiles and supplies. This analysis identifies the visionary to follow and the consumer profile, which is avant-garde, with an eclectic style but its own, is not afraid to explore and is constantly evolving. “Conexión” has three lines, each with 5 outfits that includes footwear and accessories. Lingerie is made up of sets of two pieces (brasier or corset and panty) and bodis, in the complements there are robes, whole and dresses, as well as corsets and garters. Swimwear consists of one- and two-piece suits, and pareos (supplements) with transparencies and meshes. Sportswear has 3-piece outfits, blouses or tops, shorts or trousers and jackets as a complement.

Within the design process, the graphs and prints for swimwear and sportswear are highlighted, which are born from the study of the visual references of the film Avatar and the trends analysed, as well as the graphic extraction of these elements. On the other hand, the intervention of a garment with a piece (fibula) in 3D was performed. As for the process of making, two outfits were made: one for lingerie and one for swimwear, each with its respective complement. Here it is important to highlight the implementation of intelligent textiles and waste optimization.





In conclusion, the development of the collection is a joint process of the areas of design and architecture, where the technical and practical knowledge allow us to give life to "Connection", which has a vision centered on design and fashion, which guide us to a state of awareness for a better, more rational and more creative world.

Referencias

Cameron, J. (dir.) (2009). *Avatar* [película]. 20th Century Fox.

Cardona, J. (2018, 20 de agosto). Avatar: Del narcisismo egocéntrico al narcisismo trófico. *Cápsulas de cine y psicología* [blog]. <http://www.cineypsicologia.com/2018/08/avatar-del-narcisismo-egocentrico-al.html>

Frases de la vida.com. (2009). 20 frases de Avatar. Una fantástica historia futurista. *Frases de la vida.com* <https://frasesdelavida.com/frases-de-avatar/>

Lynch, J. (2020, 10 de septiembre). Pronóstico de ropa íntima P/V 22: Conexión. *WGSN*. <https://www-wgsn-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/fashion/article/87920>

Redacción El Universo. (2010, 13 de enero). Avatar, con 5 avances tecnológicos. *Diario El Universo*. <https://www.eluniverso.com/2010/01/13/1/1421/avatar-avances-tecnologicos.html>

Saygi, R. (2020, 10 de septiembre). Pronóstico de moda baño P/V 22: Conexión. *WGSN*. <https://www-wgsn-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/fashion/article/87846>

Watkins, H. (2020, 11 de septiembre). Pronóstico de estampados y gráficos de mujer P/V 22: Conexión. *WGSN*. <https://www.wgsn.com.proxy.bidig.areandina.edu.co/fashion/article/88062>

FIGURA 9. REFERENTES CONCEPTUALES TOMADOS DE LA PELÍCULA AVATAR.



Fuente: elaboración propia.

FIGURA 10. COLECCIÓN "CONEXIÓN".



Fuente: elaboración propia.

<https://www.facebook.com/groups/ModasAreandinaBogota>

Colección "Muscatara"

Valeria Alejandra Corzo Cruz

Un semestre lleno de nuevas formas de ver el diseño, en el que conocemos el mundo de tres nuevas e importantes líneas de ropa: lencería, deportivo y vestidos de baño. El cual, a mí forma de ver, es uno de los más bonitos e importantes en nuestra carrera, donde hemos aprendido nuevos métodos de confección y la delicadeza que estos conllevan, aprendemos de las diferentes telas, encajes y licras. Pero lo más emocionante es la creatividad que cada uno de nosotros obtuvo en este semestre gracias al tema de investigación.

Bienvenidos a este mundo de las "Dimensiones de la moda", donde cada uno se basó en diferentes películas icónicas, tomado en cuenta los efectos especiales que la industria del cine nos proporciona; además del sentimentalismo de este, es el asombro que nos provoca, dependiendo del tema de la cinta. En el caso de esta colección, es el mundo del romanticismo y lo clásico del cine del terror, presento la colección "Muscatara", una colección de lencería, vestidos de baño y deportivo, basada en la leyenda de Drácula. Existen muchas películas basadas en este mito, así que se tomó la decisión de tomar tres filmes como referencia, las más importantes o reconocidas son: *Nosferatu* (1922), *Drácula, de Bram Stoker* (1922) y *Drácula Untold* (2014).

La primera, *Nosferatu*, llegó a la pantalla del séptimo arte hace casi 100 años y se volvió un símbolo del cine de terror, data del año 1922, es una película muda alemana que cuenta la historia de un vampiro: el conde Graf Orlok el cual proviene de Rumanía y tiene poderes sobrenaturales, además tiene un aspecto cadavérico pálido. Esta cinta relata una historia de obsesión y deseo gracias a la llegada de Ellen, la esposa de Thomas Hutter, quien fue trabajador del mismo conde; y descubre su verdadera identidad, llevándolo así a ciertos acontecimientos sobrenaturales, en los que prima el miedo y el bienestar de Ellen, y su conexión con la criatura.

Al realizar una investigación exhaustiva, la escenografía de la cinta muestra ciertos espesos bosques y castillos con torres, los cuales

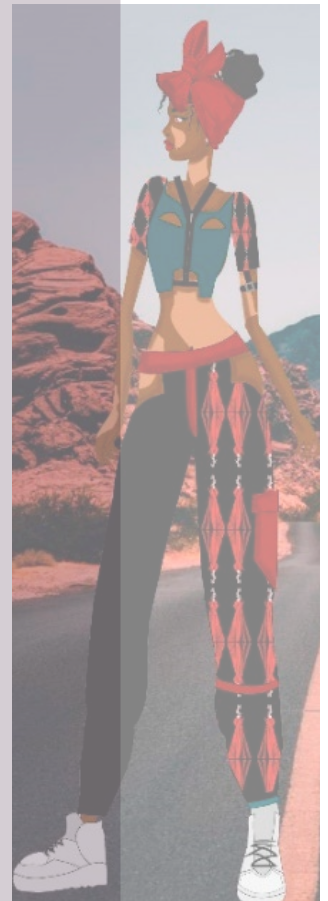


dan una sensación de asimetría para causar un efecto de incomodidad; asimismo, se plasma en el diseño de esta colección.

La segunda película es *Drácula, de Bram Stoker* del 1992, de género terror-romance. Esta cinta se basa en la gran obra literaria de Bram Stoker que relata la historia del Conde Drácula también nombrado como Vlad Tepes, un hombre con fuerza y habilidades sobrehumanas, de aspecto viejo y decrepito y, a su vez, en la segunda parte de la cinta, como caballero de la época Romántica. A diferencia de la otra cinta, esta nos relata una historia de anhelo, la historia de un antiguo guerrero que, por el dolor de perder a su amada esposa, tras suicidarse, va en contra de Dios y jura que la volverá a recuperar. Casi 400 años después, el conde Drácula secuestra a Jonathan Harker, un abogado que llega a Transilvania para entablar negocios con el conde, además, descubre que la prometida de Harker, Mina Murray, es la reencarnación de la esposa del Conde, apareciendo nuevamente su amada en la vida de Drácula. Por esta razón, el conde decide viajar hasta la capital británica para conquistarla. El filme retrata el amor que él llegaba a sentir hacia ella, tal como se denota en la frase: "He cruzado océanos de tiempo para encontrarte". El diseño de escena se basó en un estilo de "Pesadilla erótica oscura" tomando de referencia muchas obras literarias, tales como *La divina comedia*, de Dante Alighieri.

Y la tercera película es *Drácula Untold* del 2014, una película de género acción, fantasía y terror, basada en la historia de Bram Stoker, pero esta vez nos cuenta la historia antes de la muerte de la esposa de Vlad. Nos cuenta la historia de amor de un vampiro y su familia, su esposa Mirina y su hijo Ingeras. La leyenda jamás contada del pasado del Conde Drácula, el cual sacrifica todo para salvar a su familia y a su pueblo, convirtiéndose en un demonio, perdiendo todo al final, incluido su gran amor, prometiendo volver a encontrarse en la próxima vida.

Tomando de referencia aquellos sentimientos más importantes en cada una de las tres historias —los cuales fueron la obsesión, el anhelo y el amor— nacieron tres colecciones que representan el





terror, la magia y el romanticismo, mostrados en diferentes graffias, formas y colores que representan estas cintas.

El proceso de diseño que se llevó a cabo con la investigación inició con diferentes elementos y palabras formales o conceptuales llevando así a varios detalles de inspiración, analogías y elementos de diseño, tales como: las formas orgánicas e irregulares, las posiciones, la repetición y el color. Nacen los primeros diseños de la colección de deportivo, tomando en cuenta las diferentes siluetas y basadas en cuerpos reales que se pueden encontrar en el siglo XXI, diferentes tallas, mujeres discapacitadas, entre otras características; las cuales representan la belleza natural y real que vivimos en nuestro país.

Esta colección es presentada en el evento virtual MODAFEST, en el cual se mostraron, a través de un collage representativo del tema, los diseños con estampaciones y color. Ya realizada la primera colección de ropa deportiva, se tomó más fácilmente la inspiración para realizar las otras dos, las cuales fueron traje de baño y corsetería con sus respectivos Moodboard de inspiración, concepto y tendencia. Para esto, nos basamos en la tendencia Conexión P/V 22 y sus respectivas micro tendencias, según la WGSN, las cuales son Descanso poético (lencería), Formas femeninas (traje de baño) y Estilo utilitario del futuro (deportivo). De esta misma fuente, tomamos parte de la inspiración para la paleta de color, la cual terminó con colores oscuros, pero a su vez tonos vibrantes y llamativos, representando la historia y la estética de la inspiración.

Seguidamente, en una presentación, se mostró la colección completa en blanco y negro para el comité de diseño, en el que los diferentes profesores escogen tres de los 15 diseños para llevar a su respectiva confección, tomando en cuenta los diferentes trabajos de sublimación en licras y los diferentes diseños de encajes, iniciando por el proceso de patronaje y culminado para desfile final.

Se incluyó esto en una página Wix, diseñada por los estudiantes, además, se añadió todo el proceso de diseño y de investigación, incluidas las ilustraciones, los Moodboards, las imágenes de referencia, las diferentes pruebas de color, la bibliografía, el patronaje y el

producto final, el cual son los dos atuendos finales: uno de lencería y otro de vestido de baño con sus respectivas salidas.

Para culminar este escrito, quiero expresar el orgullo y la felicidad al culminar este trabajo, siendo uno de mis favoritos, ya que se hizo un trabajo arduo y lleno de amor propio.

"Muscatara" Collection

A semester full of new ways of seeing the design, in which we know the world of three new and important lines of clothing: lingerie, sports and swimwear. Which, in my opinion, is one of the most beautiful and important in our career, where we have learned new methods of tailoring and the delicacy that these entail, we learn from the different fabrics, lace and lycra. But the most exciting thing is the creativity that each of us got in this semester thanks to the research theme.

Welcome to this world of the "Dimensions of Fashion", where each one of us was based on different iconic films, taking into account the special effects that the film industry provides us; besides the sentimentality of this, it is the amazement that causes us, depending on the theme of the film. In the case of this collection, is the world of romanticism and classic horror films, I present the collection "Muscatara", a collection of lingerie, swimwear and sportswear, based on the legend of Dracula. There are many films based on this myth, so the decision was made to take three films as a reference, the most important or recognized are: *Nosferatu* (1922), *Dracula, by Bram Stoker* (1922) and *Dracula Untold* (2014).

The first one, *Nosferatu*, came to the seventh art screen almost 100 years ago and became a symbol of horror cinema, dating from 1922, is a German silent film that tells the story of a vampire: Count Graf Orlok who comes from Romania and has supernatural powers, also has a pale cadaverous appearance. This film tells a story of obsession and desire thanks to the arrival of Ellen, the wife of Thomas Hutter, who was once a worker of the same count; and discovers his true identity, thus leading to certain supernatural events, in which





Ellen's fear and well-being, and her connection with the creature, take precedence.

By conducting a thorough investigation, the scenography of the film shows certain thick forests and castles with towers, which give a sense of asymmetry to cause an effect of discomfort; likewise, it is reflected in the design of this collection.

The second film is *Bram Stoker's Dracula* of 1992 horror-romance film. This film is based on the great literary work by Bram Stoker that tells the story of Count Dracula, also known as Vlad Tepes, a man with superhuman strength and abilities, with an old and decrepit appearance and, in the second part of the film, as a knight of the Romantic era. Unlike the other film, this one tells us a story of longing, the story of an ancient warrior who, because of the pain of losing his beloved wife, after committing suicide, goes against God and swears that he will win her back. Almost 400 years later, Count Dracula kidnaps Jonathan Harker, a lawyer who arrives in Transylvania to do business with the Count, and discovers that Harker's fiancée, Mina Murray, is the reincarnation of the Count's wife, thus bringing his beloved back into Dracula's life. For this reason, the Count decides to travel to the British capital to conquer her. The film portrays the love he felt for her, as shown in the phrase: "I have crossed oceans of time to find you". The scene design was based on a style of "dark erotic nightmare" taking reference to many literary works, such as *The Divine Comedy* by Dante Alighieri.

And the third film is *Dracula Untold* from 2014, an action, fantasy and horror genre film, based on the story of Bram Stoker, but this time it tells the story before the death of Vlad's wife. It tells the love story of a vampire and his family, his wife Mirina and his son Ingeras. The untold legend of Count Dracula's past, who sacrifices everything to save his family and his people, becoming a demon, losing everything in the end, including his great love, promising to meet again in the next life.

Taking as a reference those most important feelings in each of the three stories —obsession, longing and love— three collections

were born, representing terror, magic and romanticism, shown in different graphics, shapes and colors that represent these tapes.

The design process that was carried out with the research began with different elements and formal or conceptual words leading to various details of inspiration, analogies and design elements, such as: organic and irregular shapes, positions, repetition and color. The first designs of the sports collection were born, taking into account the different silhouettes and based on real bodies that can be found in the XXI century, different sizes, disabled women, among other characteristics; which represent the natural and real beauty that we live in our country.

This collection is presented in the virtual event MODAFEST, in which were shown, through a collage representative of the theme, the designs with prints and color. Once the first collection of sportswear was completed, it was easier to take inspiration for the other two, which were swimwear and corsetry with their respective Moodboard of inspiration, concept and trend. For this, we relied on the trend Connection P/V 22 and their respective micro trends, according to WGSN, which are Poetic Rest (lingerie), Feminine Shapes (swimwear) and Utilitarian Style of the Future (sportswear). From this same source, we took part of the inspiration for the color palette, which ended up with dark colors, but at the same time vibrant and striking tones, representing the history and aesthetics of the inspiration.

Then, in a presentation, the complete collection was shown in black and white for the design committee, in which the different teachers choose three of the 15 designs to take to their respective confection, taking into account the different works of sublimation in lycra and the different designs of lace, starting with the process of pattern making and culminating for the final parade.

Se incluyó esto en una página Wix, diseñada por los estudiantes, además, se añadió todo el proceso de diseño y de investigación, incluidas las ilustraciones, los Moodboards, las imágenes de referencia, las diferentes pruebas de color, la bibliografía, el patronaje y el producto final, el cual son los dos atuendos finales: uno de lencería y otro de vestido de baño con sus respectivas salidas.



FIGURA 11. CONCEPTUALIZACIÓN GRÁFICA DE LOS TEMAS EN *DRÁCULA*.



Fuente: elaboración propia.

FIGURA 12. COLECCIÓN "MUSCATURA".



Fuente: elaboración propia.



Para culminar este escrito, quiero expresar el orgullo y la felicidad al culminar este trabajo, siendo uno de mis favoritos, ya que se hizo un trabajo arduo y lleno de amor propio.

This was included in a Wix page, designed by the students, in addition, the entire design and research process was added, including illustrations, Moodboards, reference images, different color tests, bibliography, pattern making and the final product, which are the two final outfits: one lingerie and one swimsuit with their respective outputs.

To finish this writing, I want to express my pride and happiness at the end of this work, being one of my favorites, since it was an arduous work full of self-love.

Semestre VII

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 - gala y novias

Núcleo problémico: lenguaje y comunicación visual (el diseño como medio narrativo).

Subtema de investigación: joyas icónicas de la historia: diseño de autor.

Palabras clave: clúster de joyería y bisutería; cultura-tradición-identidad; estilos; arte religioso; monarquía; impronta; identi-

dad de marca; contraste-analogías-detalles tecnología-materiales; pasamanería.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de séptimo semestre de Diseño de modas en la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, investigando sobre las joyas icónicas de la historia y a partir de sus propios códigos-estilo de diseño, para desarrollar una colección femenina del universo gala-novias.

Ensayo investigación-creación seleccionado séptimo semestre

“El último capítulo”

Mateo Esteban Jiménez Molina

Siempre he pensado que la columna vertebral del diseño de autor es la sinceridad, el autodescubrimiento y la confianza, por eso en este ensayo no quiero trazar un camino, que finalmente es el camino que yo elegí con amor, devoción y responsabilidad como proyecto de vida. Porque el diseño de autor no es solamente un semestre, el diseño de autor es una construcción constante y diaria del ser, soy el artífice de mi propia vida y la transmisión y difusión de lo que represento ayer, hoy y siempre.

Siendo enfáticos, en este semestre trascendiendo de una joya como hilo conductor, era una pregunta que dejaba en exposición: ¿qué joya somos nosotros como estudiantes? y creo que esa introspección prefiero dejarla para cada uno de mis compañeros, ya que cada quién conoce su brillo y su calidad. Realmente, “joyas” fue una forma de llamarnos a nosotros mismos, y cada quién sabrá qué joya de profesional y personal decidirá ser hoy y difundir mañana.

Mi inspiración es voz, brillo, belleza, en realidad es un *non plus ultra* que rompió fronteras y estereotipos, que nunca estuvo en un escaparate de un museo, sino que estuvo siempre en el ojo y la opinión pública; se trata de la princesa Diana de Gales. Lo que hizo más



difícil una conceptualización formal, pues en realidad hablamos de una persona y no un objeto. Hablamos de rebeldía, autonomía y dolor. Mi primera impresión para lograr mis objetivos fue la empatía, sentirla, leerla y escucharla. Somos dos seres humanos absolutamente diferentes, pero seres humanos, eso nos ha dado un punto en común y es que yo, al igual que la princesa, me he sentido vulnerable, doblegado y silenciado; pero mi orgullo, rebeldía y sueños me salvaron, porque de eso se trata, gritar aún con un mundo en silencio y ser la luz en situaciones opacas.

En este momento, el mundo atraviesa situaciones muy difíciles y tensas, por eso yo quise que mi colección fuera el reflejo de estar cansados de malas noticias, y ser alegría; es dejar atrás estas horribles situaciones, y darle un espacio al brillo, a una sonrisa, una caricia y sí... lágrimas, pero de felicidad. Es inevitable no pensar en todo lo que el mundo está atravesando, pero si mi colección y mi atuendo logran sacar una sonrisa a alguien, logran hacer soñar a alguien, así sea por cinco minutos, yo no necesito felicitaciones o consejos. Solo necesito estar ahí.

Soy fiel creyente de que todos quedamos vulnerables ante toda esta cantidad de eventos que recientemente estamos viviendo. La vulnerabilidad está en la piel, en la belleza del cuerpo, en la que simplemente no podemos esconder nada. Por esto, las transparencias abanderan una colección que busca inyectar poder, un orgullo al desnudo, una caricia por el cuerpo, una caricia de un velo, de tules, de canutillos, lentejuelas y bordados, que quien lo use luzca como una deidad, algo inmortal e inolvidable.

“De esto es de lo que los cuentos de hadas están hechos”. Está colección y mi atuendo fueron mi sueño, el sueño que algún día un niño de nueve años prometió y que en este momento se materializa en una maleta llena esperanzas, telas, ilusiones y canutillos. De eso está realizado este atuendo, de sueños y aspiraciones; como ahora ese vestido va a ser la realidad de una novia que desea verse como una princesa, de una niña que sueña con estar en un escenario representando a su país en diferentes escenarios, y yo quiero apelar a eso. A los sueños, al sentir y a las ilusiones.

Sobra decir que esta colección, o aún mejor, estos casi cuatro años, se han realizado con el amor más puro, leal y real, que solo puede sentirse cuando se hace algo con las manos, con la conciencia y con la pasión. Este es mi último ensayo, y solo quiero agradecer a todos los que constituyeron este, mi sueño, y los que lo sienten como suyo, porque ¡por ellos yo soy! Este es mi diseño de autor, Mateo Jiménez, un soñador eterno.

"The Last Chapter"

I have always thought that the backbone of author's design is sincerity, self-discovery and trust, that is why in this essay I do not want to trace a path, which is ultimately the path that I chose with love, devotion and responsibility as a life project. Because the author's design is not just a semester, the author's design is a constant and daily construction of being the architect of my own life and the transmission and dissemination of what I represent yesterday, today and forever.

Being emphatic, in this semester transcending from a jewel as a common thread, it was a question that I left on display: what jewel are we as students? and I think that introspection I prefer to leave it to each of my classmates, since each one knows its brilliance and its quality. Really, "jewels" was a way of calling ourselves, and each one of us will know what jewel of professional and personal will decide to be today and spread tomorrow.

My inspiration voice, is brightness, beauty, and that in reality is a non plus ultra that broke borders and stereotypes, that was never in a museum window if it was not always in the eye and public opinion, it is about the princess Diana of Wales. What made a formal conceptualization more difficult to achieve, because in reality we are talking about a person and not an object. We speak of rebellion, autonomy and pain. My first impression to achieve my goals was empathy, feel it, read it and listen to it. We are two absolutely different human beings, but human beings, that has given us a common point and that is that I, like the princess, have felt vulnerable, bowed and silenced, but my pride, rebellion and dreams saved me, because of that is



about; scream even with a silent world and be the light in opaque situations.

At this moment, the world goes through very difficult and tense situations, that's why I wanted my collection to be the reflection of being tired of bad news, and being joy, it is leaving behind these horrible situations, and giving a little shine to a smile, a caress and yes... tears, but of happiness. It is inevitable not to think about everything the world is going through, but if my collection and my outfit manage to make someone smile, make someone dream like that for five minutes, I don't need congratulations or advice. I just need to be there.

I am a true believer that we are all vulnerable in the face of all these events that we have recently experienced; vulnerability is in the skin, in the beauty of the body, where we simply cannot hide anything; pFor this reason, transparencies are the flagship of a collection that seeks to inject power, a pride in the nude, a caress for the body, a caress of a veil, of tulle, canutillos, sequins and embroidery, so that whoever wears it looks like a deity, something immortal and unforgettable.

"This is what fairy tales are made of". This collection and my outfit were my dream, the dream that a nine-year-old boy promised one day and that at this moment materializes in a suitcase full of hopes, fabrics, illusions and eclairs. That is what this outfit of dreams and aspirations is made of, how that dress is going now to be the reality of a bride who wants to look like a princess, of a girl who dreams of being on stage representing her country in different pageants, and I want to fight for that. To dreams, to feel and to illusions.

Needless to say, that this collection, or even better, these almost four years, have been made with the purest, loyal and real love, which can only be felt when you do something with your hands, with your conscience and with passion. This is my last essay, and I just want to thank all those who made up this, my dream, and those who feel it as theirs, because I am because of them! This is my author design, Mateo Jimenez, an eternal dreamer.



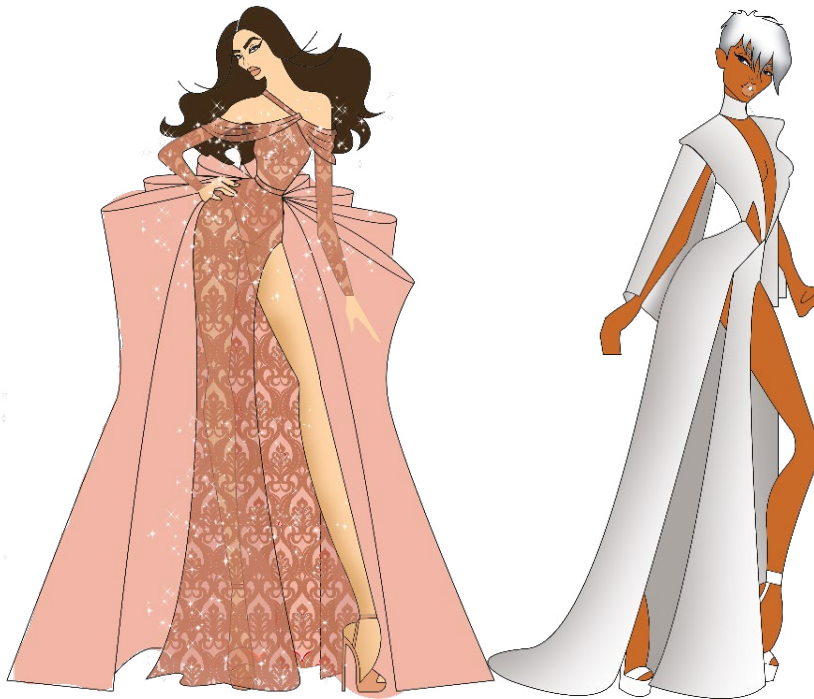
FIGURA 13. DIANA, PRINCESA DE GALES, MI INSPIRACIÓN.



Fuente: elaboración propia.



FIGURA 14. COLECCIÓN "EL ÚLTIMO CAPÍTULO".



Fuente: elaboración propia.

