

AREANDINA

Fundación Universitaria del Área Andina

 Investigación formativa en diseño de moda

Un poco de magia

PISE 2022-1

Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes

Programa de Diseño de Modas

Bogotá D. C.

Tabla de contenido

Investigación Formativa en Diseño de Modas. Docentes por área de formación

Introducción

Temas de investigación 2022-19

Entregables finales

1. Unidad: semestres I, II y III. Línea de investigación “Patrimonio y cultura”

Primer semestre. Fundamentos de diseño. Ensayo: Experiencia proyectual. Olga Lucía Zipa Patiño

Segundo semestre: Diseño experimental. Ensayo: Colección experimental “Órbita”. Lina María Mendoza León

Tercer semestre: Diseño textil aplicado en femenino casual. Ensayo: Colección femenina “Noh”. Sara Uscategui Rodríguez

2. Unidad: semestres IV, V, y VI. Línea de investigación “Diseño e innovación”

Cuarto semestre: Diseño de tendencias aplicado al vestuario masculino casual. Ensayo: Colección “INRI”. Liseth Vanessa Perdomo Ocampo

Quinto semestre: Diseño de moda nacional. Ropa interior y deportiva. Ensayo: Colección “Inefable”. María Isabel González Zamora

Sexto semestre pénsum 2017-3. Moda internacional, ropa interior y deportiva. Ensayo: Transgresión discursiva desde el reconocimiento cultural / Colección “Zaku”. Juan Diego Gil Clavijo

3. Unidad: semestre VII. Línea de investigación “Comunicación interactiva”

Séptimo semestre: Diseño de autor aplicado al vestuario de gala y novias. Ensayo: Colección Gala “Eclipse”. Arnold Roza Gómez

Octavo semestre: Sistema Moda. Ensayo: Premio Mario Hernández: agregando valor y abordando la circularidad a través del *upcycling*. María Paula Vega Bustamante

Conclusiones

Referencias generales

Índice de imágenes

Imágenes 1 y 2. Proyecto Chie

Imágenes 3 y 4. Colección "Órbita"

Imágenes 5 y 6. Colección Noh

Imágenes 7 y 8. Colección INRI

Imágenes 9 y 10. Colección Inefable

Imágenes 11 y 12. Colección Zaku"

Imágenes 13 y 14. Colección Eclipse

T2 Dirección del programa

Clara Ivonne Riachi Vega

Diseñadora textil, especialista en Gerencia Educativa, MBA con Especialidad en Marketing y Ventas, doctoranda en Educación. Con 26 años de experiencia en educación superior, en programas de las industrias creativas como docente, directiva docente y par académico. Asesora de proyectos de grado y evaluadora de proyectos de investigación de programa. Con amplia experiencia en diseño curricular de programas de pregrado y posgrado en su área. Políglota. Tiene un libro publicado.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001524157

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1168-6306>

T2 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. Con 22 años en el ejercicio pedagógico, docente universitaria en las áreas de diseño, expresión e ilustración y semiótica. Directora de proyectos de investigación desde el codiseño aplicados a los requerimientos en entornos de la salud y proyectos enfocados en el reconocimiento de patrimonios culturales. Tiene un libro publicado y una app textil publicada.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001404068

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3260-4450>

Lida Eugenia Lora Gómez

Diseñadora textil y de Modas, especialista en Didáctica del Arte, candidata a magíster en Educación y Procesos Cognitivos. Tiene 26 años de experiencia docente universitaria en Diseño Textil y de Modas. Fundadora y líder del Semillero Fibrarte desde el 2006. Directora de proyectos de grado y de investigación institucionales. Docente líder en responsabilidad social del diseño de moda. Tiene un libro publicado.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000000576

Yanira Alejandra Alfonso Fandiño

Diseñadora gráfica y de modas, especialista en Didáctica del Arte, magíster en Diseño con Énfasis en Investigación. Con más de 13 años de experiencia en creación gráfica, orientadas en los últimos 7 años a la expresión en diseño de modas. Docente universitaria en las carreras de Diseño Gráfico, Animación y de Moda. Investigadora del Semillero Fibrarte. Tiene un libro publicado.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4966-8979>

Swen Ramírez Rasmussen

Diseñador de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte, aspirante a magíster en Educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje. Con 20 años de experiencia docente en diseño textil y de moda. Director de proyectos de investigación del programa. Docente líder de internacionalización. Diseñador *freelance* en moda sobre medidas y novias, vestuario escénico y joyería. Tiene un libro publicado y una app textil publicada.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001412240

T2 Manufactura

Mary Evelin Ruiz

Diseñadora de modas y textiles, especialista en Pedagogía para la Docencia Universitaria. Con más de 26 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; hasta el fortalecimiento de procesos encaminados a la fidelización del proceso textil y de confección aplicados al sector real. Docente líder de graduados en el programa. Tiene un artículo publicado.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001453699

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6813-3972>

Christian Camilo Caicedo Moreno

Diseñador de modas y textiles, especialista en Didáctica del Arte y magíster en Dirección Estratégica en Marketing. Con 13 años de experiencia en docencia universitaria en el componente productivo del diseño de moda. Asesor de opciones de grado. Investigador de proyectos de programa. Con un Artículo publicado.

CvLAC:

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001410381

[T1] Resumen

La guía de trabajo 2022-1 comparte con la comunidad académica los resultados y las experiencias significativas obtenidas a partir de los procesos de investigación creación, aprendizaje basado en retos (el ABR), el Modelo de Aprendizaje Aumentado Areandina y la estrategia del Proyecto Integrador de Semestre (PISE) que han permitido analizar diferentes contextos sociales, culturales y económicos de manera acertada, aportándoles a las diferentes líneas de investigación de la Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes.

Se realiza una exploración de las diferentes temáticas y manifestaciones artísticas en el mundo: la cosmología de la cultura muisca en paralelo con el simbolismo del grupo subcoreano Bulletproof Boy Scouts (BTS); los circos y espectáculos que ya no utilizan animales, pero sí se reinventaron con la ayuda de la tecnología, pasando por las danzas y folclor de diferentes culturas, hasta aquellos cantos y música reconocidos por su evolución; los carnavales y fiestas, las tradiciones, rituales y herencias que son considerados patrimonio inmaterial de la humanidad. A su vez, los grupos de octavo semestre participaron en el concurso nacional Premio Mario Hernández en la categoría de producto, en los diferentes retos sugeridos, con una visión de sostenibilidad activa y de identidad cultural latinoamericana.

Palabras clave: diseño, investigación-creación, moda, patrimonio inmaterial, tradiciones.

[T1] Introducción

Con el apoyo de la dirección del programa y el equipo docente se planteó como tema de investigación e inspiración “Un poco de magia”, el cual reúne diferentes retos asociados a las actividades culturales en el mundo y el simbolismo representado por medio de sus tradiciones y técnicas ancestrales textiles.

Estas temáticas han permitido hacer un aporte sustancial a las líneas de investigación de la facultad: patrimonio y cultura, diseño e innovación, comunicación interactiva y pedagogía en diseño. Dentro de las estrategias metodológicas

utilizadas en el semestre se encuentran el ABR que por su carácter integrador permite, gracias a 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.

Por medio del 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 comparten en esta guía de trabajo, desde la experiencia de los estudiantes y contada en sus ensayos fundamentados en la investigación-creación.

Este semestre se retoman las reconocidas pasarelas presenciales con el evento Fashion Show “Un poco de magia 2022-1” que se desarrolló en el Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo, en cuatro segmentos de pasarelas, colecciones de moda experimental, casual y formal con los atuendos construidos de segundo a séptimo semestre.

En el primero de ellos se presentó la propuesta de moda casual en líneas femenina y masculina de Areandina, para 2022-2023, inspirada en los legados culturales que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) reconoce en su informe como patrimonio inmaterial de la humanidad: danzas, folclore, cantos y música de los cinco continentes, que fueron el punto de partida para la exploración de siluetas, textiles y conceptos de diseño en las colecciones, trabajadas en dril, denim, chambray, pana, olán de lino, lino algodón y popelina. Con intervenciones textiles como tinturación, decoloración, estampación directa con sellos, *patchwork*, bordados, rasgados, acolchados y recogidos, que resignifican el textil y dan sello único para una moda consciente y sostenible, los indumentos se complementan con calzado deportivo customizado para cada atuendo.

En el segundo segmento, la propuesta de moda casual se enfocó en líneas *underwear*, *beachwear* y *sportwear*. Inspirados en los carnavales y fiestas del mundo considerados patrimonio inmaterial de la humanidad, tomando como elementos de investigación y de diseño la región y la comunidad, la cultura y el simbolismo, así como su expresión colectiva y elementos comunicacionales. El grado de precisión que exigen estas líneas de vestuario para que las telas elásticas se adapten a los volúmenes del cuerpo humano y a las actividades y diferentes estilos de vida es alto y requieren el desarrollo de competencias en el manejo de maquinaria especializada. Esto resulta en propuestas innovadoras y funcionales en las cuales, con el uso de textiles, siluetas y estampados, se refleja la magia y alegría detrás del carnaval y su región.

El tercer segmento, la propuesta experimental en línea femenina, se inspiró en los circos y espectáculos del mundo como homenaje a su legado cultural y evolución. Los circos de Soleil, Cirkor, Roncalli, Nikulin y el Circo Oz, entre otros, realizan diferentes puestas en escena que desafían las leyes físicas y los límites del cuerpo humano, para crear historias y experiencias sensoriales maravillosas en sus espectadores. Son grandes compañías culturales que se han reinventado para llevar un mensaje de respeto por la naturaleza, aumentando su belleza por medio de la tecnología y los recursos audiovisuales.

Estos son conceptos importantes que se interpretaron desde la investigación creación en el desarrollo de colecciones positivo-negativo para generar narrativas envolventes con exploración en siluetas, volúmenes y texturas en dril. El calzado se diseñó de acuerdo con las categorías estudiadas, como una exploración antropométrica que busca resaltar y empoderar la colección.

El cuarto segmento presenta la propuesta de moda formal en líneas gala y novias de diseño de modas; se inspiró en las herencias, ritos y tradiciones del mundo, para llegar a atuendos únicos que son obras de arte en movimiento. Emulan la sensualidad, fluidez y belleza femenina. Estos exclusivos textiles y siluetas se trabajaron con técnicas de *moulage* o modelado sobre maniquí, drapeados y

patronaje mágico, que es una técnica que permite alcanzar volúmenes sin cortes en la tela. La alta costura se caracteriza por el minucioso trabajo a mano, en el que se hace uso de recursos como el bordado en pedrería, pasamanería, contrastes de materiales livianos y pesados, encajes, guipur, satín de novia, chifón, tul fantasía, organza, *miyaki*, *podesuá*, base piel, *chantilly* y brocados entre otros.

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.

T1 Temas de investigación 2022-1

- I semestre:

Reto: apropiar los fundamentos y metodologías para el diseño.

Visión: mapa de sol unidad universal.

Palabras clave: concepto, cosmogonía, cosmología, expresión tridimensional, microcosmos, mitología, simbología, síntesis gráfica.

Keywords: concept, cosmogony, cosmology, graphic synthesis, microcosm, mythology, symbology, three-dimensional expression.

- II semestre: circos y espectáculos del mundo.

Reto: desarrollar una colección de diseño de moda experimental femenina.

Visión: el circo espectáculo artístico y manifestación de la cultura humana.

Palabras clave: concepto, contraste, energía, envolvente, experiencia sensorial, expresión, deconstruir, fuerza, innovación, lenguaje escénico, locura, movimiento, volumen.

Keywords: concept, contrast, deconstruct, energy, expression, innovation, madness, movement, sensory experience, scenic language, strength, surround, volume.

- III semestre: danzas y folclor en el mundo.

Reto: Desarrollar una colección de diseño de moda casual en la línea femenina.

Visión: la danza es el lenguaje oculto del alma.

Palabras clave: contrastes, estructura, experimentación textil, herencia, identidad, innovación, movimiento, ritmos entrelazados, sabiduría popular.

Keywords: contrasts, heritage, identity, innovation, intertwined rhythms, movement, popular wisdom, structure, textile experimentation.

- IV semestre: cantos y música en el mundo.

Reto: desarrollar una colección de diseño de moda casual en la línea masculina.

Visión: la música o el arte de las musas, organiza los sonidos y el silencio en una melodía.

Palabras clave: artilugios, étnica, folclórica, instrumentos, integración, popular, sentidos, tradicional.

Keywords: contraptions, ethnic, folk, instruments, integration popular, senses, traditional.

- V semestre pénsum 2020-3 y VI semestre pénsum 2017-3

Carnavales y fiestas del mundo. Reto: desarrollar una colección de diseño de moda casual en la línea de ropa interior y deportiva.

Visión: "Musa, la máscara apresta, ensaya un aire jovial y goza y ríe en la fiesta del carnaval", Rubén Darío.

Palabras clave: anonimato, carnaval, celebrar, compartir, disfraz, fiesta, lúdica, máscaras, origen.

Keywords: anonymity, carnival, celebrate, disguise, masks, origin, party, playful, share.

- VII semestre: tradiciones, rituales y herencias.

Comentado [AM1]: AUTORES: no está la información del sexto semestre

Reto: desarrollar una colección de diseño de moda en universo formal, línea gala y novias.

Visión: nuestra herencia no nace del pasado ni del presente, nuestra herencia no es la historia, es la eternidad.

Palabras clave: bordado, elegancia, evolución, fantasía, legado, mitos, pedrería, retro, valor simbólico.

Keywords: elegance, embroidery, evolution, fantasy, legacy, myths, retro, rhinestones, symbolic value.

- VIII semestre: identidad de marca e innovación.

Reto: desarrollo de la estrategia de diseño, producto y *marketing*. La participación en un concurso de diseño a partir de un *brief*.

Visión: “El mercadeo es el último nivel del diseño, porque lo comunica”, Tom Ford.

Palabras clave: *brief*, diseño de autor, emprendimiento, estrategias, identidad, marca, *marketing* mix, prácticas sustentables.

Keywords: author design, brand, brief, entrepreneurship, identity, marketing mix, sustainable practices, strategies.

T1 Entregables finales

De acuerdo con las diferentes líneas de vestuario de segundo a séptimo semestre.

- Entrega de ficha de colección con carta de color y de materiales cotizados según prenda y procesos textiles.
- Ensayo investigación-creación en 2 cuartillas (páginas, normas APA, Times New Roman 12 a doble espacio), en español y en inglés, sobre la conceptualización del tema, en el indumento PISE.
- Bitácora de experimentación general.
- Portafolio final:

- 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.
 - Fotografía y fase *chart*.
 - Planos a escala, usando reglas a $\frac{1}{4}$ 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.
 - *Elevator pitch* en máximo 5 minutos de filmación formato horizontal.

1. [T1] Unidad: semestres I, II, y III

[T2] 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 crear 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

[T2] Primer semestre. Fundamentos de diseño

[T3] Experiencia proyectual Mapa de sol. Olga Lucía Zipa P.

En un entorno social y económico cada vez más competitivo, abrirse paso en el campo del diseño exige a sus profesionales estar en constante exploración y actualización; adquirir los conocimientos específicos de la actividad proyectual y creativa van a permitir comprender y aportar a diferentes problemáticas y requerimientos. Igualmente, para conseguir experiencia y alcanzar los objetivos en un proyecto es importante tener apertura, valorar el trabajo en equipo y adquirir un compromiso que trascienda las propuestas de diseño.

En el marco de la asignatura de primer semestre, Diseño Básico, que pertenece al núcleo común de facultad, se analizan los conceptos relacionados con la forma y su equilibrio con el espacio, los sistemas de composición y las herramientas prácticas para la realización de composiciones bidimensionales y tridimensionales. A la par con este desarrollo teórico, se trabajan los fundamentos proyectuales y de investigación asumiendo un tema específico; el reto para este semestre 2022-1 estuvo relacionado con el encuentro entre dos culturas: la primera propia y

Comentado [AM2]: AUTORES: no hay aquí palabras clave

ancestral, la cultura muisca y la segunda el grupo subcoreano BTS, un referente internacional por su altruismo y filosofía particular.

Teniendo en cuenta la siguiente pregunta: ¿cómo resaltar la cultura muisca desde la simbología de la flora y fauna como elementos de diseño, teniendo en cuenta el *merchandising* de BTS, como grupo revolucionario del internet? Se inició la primera fase de investigación, con una exploración a la cultura muisca, de su legado ancestral, la cosmología que se representó en sus manifestaciones artísticas como la orfebrería y la cerámica, la capacidad de abstracción de la naturaleza (flora-fauna), en armonía con sus propias costumbres y evolución.

Por otra parte, el K-pop es un género musical coreano que incluye diversos estilos musicales con una estética muy particular que sigue cautivando a un gran número de seguidores en sus redes sociales. Para este proyecto de semestre 2022-1 se trabajó específicamente con el grupo musical BTS conformado por 7 jóvenes de amplia trayectoria, talentosos en diferentes áreas de conocimiento; un grupo socialmente consciente, cercano a los jóvenes.

El grupo BTS es reconocido igualmente, por sus grandes espectáculos y las diferentes estrategias de convocatoria y *merchandising* que utilizan como empresa para llegar a sus seguidores "armys", centro de toda la experiencia. Con una visión estimulante tienen un soporte conceptual y filosófico que se inspira, entre otros, en el trabajo del psicoanalista Carl Jung.

En el proceso creativo se encontraron unas grandes coincidencias entre las dos culturas, por ejemplo, el reconocimiento muisca del macrocosmos: la relación humana con el exterior especialmente con el universo y la naturaleza; en paralelo, BTS con el microcosmos: la percepción humana y su mundo interior.

Junto con estos aspectos se pasó a la segunda fase de planeación en la que es importante destacar la articulación y el ejercicio de codiseño realizado entre docentes y estudiantes con las asignaturas de Pensamiento Lógico y Dibujo a Mano Alzada, siempre con el objetivo común de seguir afianzando la cultura de diseño al

realizar procesos de investigación-creación. Los entregables de la tercera fase corresponden desde lo bidimensional a un friso con una narrativa gráfica en la que se asociaron las dos culturas y desde lo tridimensional a una lámpara que contenía el personaje principal de esta misma narrativa realizado en técnicas de papiroflexia.

Con el desarrollo del proyecto de semestre se logró una experiencia significativa y quedaron en evidencia las grandes oportunidades de diseño que se presentan a partir de observar y reconocer nuestra propia historia y riqueza cultural. Se cumplió con el reto de exponer y compartir los resultados en un gran evento llamado “Mapa de sol” celebrado en las instalaciones de Areandina.

T3 Project experience Map of the Sun

In an increasingly competitive social and economic environment, breaking through in the field of design requires its professionals to be constantly exploring and updating; acquiring the specific knowledge of design and creative activity will allow them to understand and contribute to different problems and requirements. Likewise, to gain experience and achieve the objectives in a project, it is important to be open, value teamwork and acquire a commitment that transcends design proposals.

Within the framework of the first-semester Basic Design course that belongs to the common core of the faculty, concepts related to form and its balance with space, composition systems and practical tools for the realization of two-dimensional and three-dimensional compositions are analyzed. Along with this theoretical development, the project and research foundations are worked on assuming a specific theme; the challenge for this semester 2022-1 was related to the encounter between two cultures: the first one, own and ancestral, the Muisca culture, and the second, the sub-Korean group BTS, an international benchmark for its altruism and particular philosophy.

Taking into account the following question, how to highlight the Muisca culture from the symbology of flora and fauna as design elements, taking into account the merchandising of BTS, as a revolutionary internet group? The first phase of research

began, initially exploring the Muisca culture through its ancestral legacy, the cosmology that was represented in its artistic manifestations such as goldsmithing and ceramics, the capacity for abstraction of nature (flora-fauna), in harmony with their own customs and evolution.

On the other hand, K-pop is a Korean musical genre that includes various musical styles with a very particular aesthetic that continues to captivate a large number of followers on their social networks. For this semester project 2022-1, we worked specifically with the BTS musical group made up of 7 young people with extensive experience, talented in different areas of knowledge; a socially conscious group, close to young people.

The BTS group is also recognized for its great shows and the different convening and merchandising strategies that they use as a company to reach their followers "Armys" at the center of the entire experience. With a stimulating vision, they have a conceptual and philosophical support that is inspired, among others, in the work of psychoanalyst Carl Jung.

In the creative process, great coincidences were found between the two cultures, for example, the Muisca recognition of the macrocosm: the human relationship with the outside, especially with the universe and nature, in parallel BTS with the microcosm: human perception and its world. inside.

Recognizing these aspects, the second planning phase was passed, where it is important to highlight the articulation and the co-design exercise carried out between teachers and students with the subjects of Logical Thinking and Freehand Drawing, always with the common objective of continuing to strengthen the design culture based on research-creation processes. The deliverables made in the third phase correspond from the two-dimensional to a frieze with a graphic narrative where the two cultures were associated and from the three-dimensional to a lamp that contained the main character of this same narrative made with origami techniques.

With the development of the semester project, a significant experience was achieved and the great design opportunities that arise from observing and recognizing our own history and cultural wealth were evidenced; the challenge of exposing and sharing the results was met with a great event called “Map of the Sun” held at the Areandina facilities.



Imágenes 1 y 2. Proyecto Chie: Mayra Julieth Galindo Montañez, Jennifer Moya Chocho, Angy Zulay Sanabria Herrera,

María Juliana Santibáñez Zappa. Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo.

Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Segundo semestre. Diseño experimental

Núcleo problémico: saberes e identidad cultural.

Subtema de investigación: circos y espectáculos del mundo.

Palabras clave: concepto, contraste, energía, envolvente, experiencia sensorial, expresión, deconstruir, fuerza, innovación, lenguaje escénico, locura, movimiento, volumen.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de segundo semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre los circos y espectáculos del mundo, sus características y evolución, 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 experimental en línea femenina.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado para el segundo semestre

T3 Colección Experimental “Ó”rbita. Lina María Mendoza León

En este ensayo se analizan los distintos elementos y categorías del Cirque du Soleil, más específicamente del show “O”, llevando a cabo un proceso creativo desde la investigación, para diseñar y generar una colección inspirada en dicho tema. El Cirque du Soleil es el mayor productor de circo en el mundo, sus espectáculos combinan música, danza y actos circenses y además se caracterizan por tener una trama como hilo conductor en su producción. Cuentan con una gran cantidad de *shows*, uno de ellos llamado “O”; este es un espectáculo acuático que rinde homenaje a la belleza del teatro mediante elementos como el surrealismo, la acrobacia y la elegancia del agua. Este *show* es una experiencia única debido a la interacción del agua con los artistas, el nado sincronizado, su envolvente historia y sus efectos visuales logrados a partir de trajes, colores, sombras y perfecta coordinación de los acróbatas.

Como punto de partida se buscaron las mejores imágenes del circo, las más llamativas y representativas para poder crear un *moodboard* que ayudara a lo largo del proceso para encontrar inspiración y saber por dónde iniciar para lograr tener un proceso coherente y organizado. Al analizar con detenimiento elementos fotográficos del espectáculo, se logró obtener las siguientes categorías: surrealismo, efecto visual y teatro, dentro de cada una de ellas resaltan elementos como la radiación, el volumen, lo positivo-negativo, el agua, entre otras. Al tener las categorías, se procedió a realizar una síntesis gráfica de cada una de ellas, tomando

los elementos más importantes, geometrizando y creando la forma que representara la imagen para así poder ajustarlos y adecuarlos al figurín en el cuerpo completo, parte superior, inferior y accesorios, experimentando con volúmenes, líneas, siluetas y texturas. Teniendo los bocetos de las síntesis se procedió a realizar cruces entre cada una de ellas, en este punto crearemos, mediante todas las formas diferentes, trajes que, con fuerza, creatividad y distintos elementos, logren dar coherencia con el tema principal. El objetivo de los diseños es crear piezas para mujeres arriesgadas, dispuestas a salir de su zona de confort y sin miedo a innovar o a los ojos del público. Se obtuvieron 20 propuestas de trajes, de las cuales se seleccionan las 10 mejores y se ordenaron de tal manera que la colección tuviera coherencia desde la apertura hasta el cierre, en la que cada una de ellas guarda elementos de la anterior para así crear una transición a lo largo de la pasarela.

Al tener claros los 10 trajes de la colección se procedió a crear bocetos de la vista posterior, esto con el objetivo de definir sistemas de cierre, pero también la vista que tendremos cuando la modelo se gire y el público observe la vista posterior, ya que el traje debe tener coherencia desde todos los ángulos. Con los bocetos completos se procedió a entintar, esto con el fin de que los trajes se vieran más limpios, definidos y el público tenga una mejor óptica para luego crear una ficha técnica del trabajo donde estén los modelos digitales, el *moodboard* desde el cual partimos y una pequeña especificación de la colección. Esta, con el objetivo de presentarla frente a un jurado, el cual elegirá el mejor traje para que pase a modelo físico.

En el modelo elegido podemos empezar a realizar pruebas de color, aunque solo se pueden emplear blanco, negro y gris; mediante contrastes, texturas y volúmenes, se pueden obtener piezas únicas que sean capaces de captar la atención del público y resaltar. Al ser diseños experimentales se tiene como objetivo romper todas las siluetas tradicionales y crear prendas que salgan del cotidiano o común. Por medio del volumen creamos una estructura compuesta por líneas que salen del cuerpo y generan un efecto óptico; esto con el fin de que nuestro traje tenga coherencia y

represente al circo del cual se tomó la inspiración; las mangas tendrán una radiación positiva y negativa, que representa uno de los trajes usados en el *performance*. Así se obtuvo un traje lleno de fuerza, surrealismo y con el poder de atraer al público, sin dejar de lado la inspiración y todo el trabajo conceptual que debimos indagar y extraer para lograr llegar al final de nuestro proceso de diseño.

Como conclusión, tenemos que el espectáculo "O", al pertenecer a uno de los mejores circos del mundo, es imperdible, lleno de vida, teatro y experiencias innovadoras. Dicho *show* fue la pieza clave para la exploración en todo el proceso de diseño, en el que se empezó por simplificar la información y hacer un trabajo investigativo para lograr analizar paso a paso el proyecto, que sea digno de exhibición y tenga la fuerza requerida para causar el impacto deseado. La colección "Órbita" está compuesta por trajes llenos de ritmo, fuerza y surrealismo, representativo de este gran circo.

[T3] Experimental Collection "Órbita"

In this essay, the different elements and categories of the Cirque du Soleil circus are analyzed, more specifically the show "O", carrying out a creative process from investigation, to design, and generate a collection inspired by this theme.

Cirque du Soleil is the largest circus production company in the world, their shows combine music, dance, and circus acts and are also characterized by having a plot as a common thread in their production. They have a large number of shows, one of them called "O", which is an aquatic show which pays tribute to the beauty of theater through elements such as surrealism, acrobatics, and the elegance of water. This show is a unique experience due to the interaction of the water with the artists, the synchronized swimming, its immersive story, and its visual effects achieved through costumes, colors, shadows, and perfect coordination of the acrobats.

As starting point, the best images of this circus were searched, the most striking and representative ones to create a Moodboard that will help throughout the process to find inspiration and know where to start to achieve a coherent and organized

process. By carefully analyzing photographic elements of the show, the following categories were obtained: Surrealism, visual effect, and theater, within each one of them, elements such as radiation, volume, positive-negative, and water, among others, stand out. Having the categories, a graphic synthesis of each of them was carried out, taking the most important elements, geometrizing, and creating the form that represents the image to adjust and adapt them to the figurine in the full-body, top, bottom, and accessories, experimenting with volumes, lines, silhouettes, and textures.

Having the sketches of the syntheses crosses were made between each of them, at this point we will create through all forms different costumes which, through their strength, creativity, and different elements will give coherence with the main theme. The objective of the designs is to create pieces which are for risky women, willing to leave their comfort zone and without fear of innovating or in the eyes of the public. Twenty proposals of outfits were obtained, from these the best ten were selected and they were organized in such a way that in the collection it is evident a coherence from the opening to the closing, where each one of them keeps elements of the previous one to create a transition along the runway.

Once the ten outfits of the collection were defined, sketches were created of the back view, this to define the closing systems, but also the view that will be obtained when the model turns and the public observes the back view since the outfit must have coherence from all angles. With the complete sketches we proceeded to ink them, this to make the costumes look cleaner and more defined and the public will have a better view, and then create a technical sheet of our work where our digital models are, the Moodboard from which we start and a small specification of the collection. This is to present it in front of a jury who will choose the best costume to pass to a physical model.

In the chosen model color tests were made, although only white, black, and gray can be used, through contrasts, textures, and volumes it can be achieve unique pieces that can capture the attention of the public and stand out. Being experimental

designs we aim to break all silhouettes and create garments that are out of the everyday or common.

Through the volume, we create a structure which is composed of lines that come out of the body creating an optical effect, this so that our costume has coherence and represents the circus from which inspiration were taken, the sleeves will have positive and negative radiation which represents one of the costumes used in the performance. Thus obtaining a costume full of strength, surrealism and with the power to attract the public, without leaving aside the inspiration and all the conceptual work that we had to investigate and extract to reach the end of our design process.

As a conclusion, we have that the show "O" belonging to one of the best circuses in the world is an unmissable show full of life, theater, and innovative experiences, this show was the key piece for exploration throughout our design process, where we must start by simplifying the information and do research work to achieve step by step analyze our project which is worthy of exhibition and has the strength required to cause the desired impact. The "Ó"rbita" collection is composed of costumes full of rhythm, strength, and surrealism, representative of this great circus.



Imágenes 3 y 4. Colección "Órbita Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Tercer semestre. Diseño textil-femenina casual

Núcleo problémico: significados culturales.

Subtema de investigación: danzas y folclor en el mundo.

Palabras clave: contrastes, estructura, experimentación textil, herencia, identidad, innovación, movimiento, ritmos entrelazados, sabiduría popular.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de tercer semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, por medio del estudio de las danzas y folclor en el mundo y su legado cultural, para generar propuestas innovadoras gracias a la experimentación con el diseño textil y la producción

industrial de colecciones, que creen una colección en línea femenina para el universo de vestuario casual.

T3 Ensayo investigación-creación seleccionado en el tercer semestre

T3 Colección femenina Noh. Sara Uscátegui Rodríguez

El presente ensayo le brindará al lector un recorrido por el arduo y bello proceso desarrollado a lo largo del primer periodo del 2022 en la asignatura de Diseño II, cuya propuesta habla de la importancia del balance entre los opuestos, los extremos y el equilibrio ideal de la vida.

Se tomó como inspiración la danza y el folclore de las culturas que nos rodean y nos han precedido a lo largo de los años y cómo las diferencias de su diversidad nos complementan y forman como personas, todo lo anterior llevado a una colección de indumental femeninas del universo del vestuario casual. Esta es una colección dedicada a las mujeres que han sido catalogadas o encasilladas en estereotipos convencionales; las buenas, malas, suaves, duras, difíciles, sencillas entre otros apelativos. Es también una colección que pone énfasis en la belleza de la complicidad femenina, en abrazar el bien y el mal como uno solo, la vida y la muerte, el blanco el negro y el rojo, la suavidad y la fuerza divina que empodera la feminidad, una propia versión de sí misma.

Todo inició con la investigación documental en la que la elección debía contemplar el folclor y la danza específica que guiarían el enfoque de la colección, e involucrar aspectos de sostenibilidad y transformación textil para ser llevados a un producto real. Después de revisar una variada lista en la página oficial del Patrimonio Inmaterial de la Humanidad de la Unesco, se eligieron dos temas principales: la danza del Noh (Japón) y el ritual de la primavera (Rusia). Sin duda, la elección fue determinada por el contraste entre ambos temas que abarcan la tradición y regionalismos con herencias culturales opuestas. El Noh es una danza perteneciente al teatro japonés, con una serie de movimientos entrecortados que generan tensión e incertidumbre para expresar el pasaje entre la vida y la muerte;

esta danza ha permanecido en la cultura durante décadas. Este tipo de expresión y su estética se conoce en Japón como “yuguen”, asociada a lo gótico, oscuro y misterioso. En el caso del ritual de la primavera, cada componente de la celebración busca la suavidad y ternura propia de esta estación del año en el folclor ruso. El ritual es caracterizado por su contacto con la naturaleza, el pan ancestral que surge de la tierra, la belleza de los brotes jóvenes de las flores con un desfile lleno de alegría, en el que danzantes artistas lucen trajes tradicionales con acordonados y listones de colores que celebran tan delicada expresión de la naturaleza.

Continuando con el proceso creativo se utilizó una metodología de diseño denominada “siete estadios clave”, junto con técnicas diversas que pasan de las imágenes y material documental a la incorporación de los sentidos: lo auditivo, táctil, olfativo y gustativo, para luego llevar estas sensaciones a expresiones gráficas representadas en formas, volúmenes, texturas y color. Otro paso de la metodología es la construcción de paneles, cuya elaboración emplea imágenes en un alto porcentaje y su complemento con palabras clave; en este proceso creativo se desarrollaron los correspondientes al tema de investigación, cliente objetivo, textiles requeridos, transformación textil propuesta, tipo de prendas de vestir que se desarrollarán y el color. Estos gráficos facilitan la creación de la colección final en la que se enlaza lo conceptual y visual de la inspiración inicial.

Un producto que surgió de la metodología y los temas escogidos fue un bolso. Este tipo de accesorio hace parte de un proyecto de aula a mitad de semestre y debía presentar una elaboración de tejido artesanal y materiales reciclados. El resultado fue el complemento perfecto al prototipo final. La colección, el bolso y el prototipo presentado en la semana 16 usó el corazón como grafía principal.

En la danza “Noh” esta grafía está presente, ya que divide el sentir del artista en partes en que la obra teatral resalta el alma, el corazón y el esqueleto del cuerpo, lo anterior como el todo y a la vez la nada, lo que somos y en qué terminamos. Sin dudar, el corazón debía estar presente en la colección, reforzando el significado que tiene este en nuestra cultura como la suavidad, el romanticismo, la ternura y la

inocencia, la pasión y la generosidad, y a la vez el corazón roto con su expresión opuesta: triste, rudo, adolorido, separado, oscuro y comprimido. Lo anterior como expresiones de contraste que ya se tenían como concepto en los temas principales de investigación.

Diseño II tiene un énfasis en la exploración textil y fue muy oportuno utilizar la técnica del *patchwork* y el bordado que estaban en coherencia con los conceptos de ternura, flores, dolor y cicatrices. Ya estaban listos todos los elementos para el desarrollo de la colección, proceso evolutivo que exigió una depuración en las diferentes sesiones de la asignatura de diseño, para luego dar paso a una colección preliminar en la que un comité de facultad escogió el indumento con mejor desarrollo conceptual y textil. Se dio paso al estudio de color de 10 propuestas, incluido el prototipo, para luego iniciar la intervención de las asignaturas técnicas; patronaje y confección; la correcta utilización de los textiles, los procesos de transformación de las texturas, la implementación de un calzado acorde y la entrega final ante jurado del sector real externo del producto final.

Esta colección y prototipo del indumento fue sustentado con un video desarrollado en la técnica de Elevator Pitch, con modelo profesional y, en la semana 16 del calendario académico. Volver a la presencialidad implicó reforzar mi capacidad para exponer y defender mi colección, prototipo y esencia como diseñadora de modas en formación.

T3 Noh Collection

This essay will provide the reader with a journey through the arduous and beautiful process developed throughout the first period of 2022 in the subject of Design II, whose proposal speaks of the importance of the balance between opposites, extremes and the ideal balance of the life.

The dance and folklore of the cultures that surround us and have preceded us throughout the years were taken as inspiration and how the differences of their diversity complement us and form us as people, all of the above led to a collection

of women's clothing from the universe of casual clothing. This is a collection dedicated to women who have been cataloged or pigeonholed into conventional stereotypes; the good, bad, soft, hard, difficult, simple, among other names. This is a collection that emphasizes the beauty of female complicity, embracing good and evil as one, life and death, white, black and red, softness and divine strength that empowers femininity, own version of femininity.

It all started with documentary research where the choice had to contemplate the specific folklore and dance that would guide the focus of the collection, involving aspects of sustainability and textile transformation to be brought to a real product. After reviewing a varied list on the official page of the intangible heritage of humanity by UNESCO, two main themes were chosen; The Noh dance (Japan) and the Spring Ritual (Russia). Without hesitation, the choice was determined by the contrast between both themes that encompass tradition and regionalisms with opposing cultural heritages.

The Noh is a dance belonging to the Japanese theater, with a series of choppy movements, generating tension and uncertainty to express the passage between life and death, a dance that has remained in the culture for decades. This type of expression and its aesthetics is known in Japan as *yūgen*, associated with the gothic, dark and mysterious. In the case of the spring ritual, each component of the celebration seeks the softness and tenderness typical of this season of the year in Russian folklore. The ritual is characterized by its contact with nature, the ancestral bread that emerges from the earth, the beauty of the young shoots of the flowers with a parade full of joy where dancing artists wear traditional costumes with cordons and colored ribbons celebrating such a delicate expression of nature.

Continuing with the creative process, a design methodology called "seven key stages" was used, using various techniques that go from images and documentary material to the incorporation of the senses; the auditory, tactile, olfactory and gustatory aspects to later take these sensations to graphic expressions represented in shapes, volumes, textures and color. Another step of the methodology is the

construction of panels whose elaboration uses images in a high percentage and their complement with keywords and in this creative process those corresponding to the research topic, target client, textiles to be used, textile transformation to be proposed, were developed, type of clothing to develop and the color to use. These graphics facilitate the creation of the final collection where the conceptual and visual aspects of the initial inspiration are linked.

A product that emerged from the methodology and the chosen themes was a bag. This type of accessory is part of a classroom project in the middle of the semester and had to present an elaboration of handmade fabric and recycled materials. The result was the perfect complement to the final prototype. The collection, the bag and the prototype presented in week 16 used the heart as the main graphic. In the "Noh" dance this spelling is present, since it divides the artist's feelings into parts where the play emphasizes the soul, the heart and the skeleton of the body, all of the above as everything and at the same time nothing, what we are and where we ended up.

Without hesitation, the heart should be present in the collection, reinforcing the meaning that this has in our culture such as softness, romanticism, tenderness and innocence, passion and generosity, and at the same time the broken heart with its opposite expression; sad, rough, sore, separate, dark and compressed. The above as expressions of contrast that were already brought as a concept in the main research topics.

Design II has an emphasis on textile exploration, and it was very opportune to use the technique of patchwork and embroidery that were consistent with the concepts of tenderness; flowers, and pain; scars. All the elements for the development of the collection were already in place, an evolutionary process that required refinement in the different sessions of the design course, to later give way to a preliminary collection where a faculty committee chose the garment with the best conceptual development and textile. The color study of 10 proposals including the prototype was given way, to then start the intervention of the technical subjects; pattern making and clothing, the correct use of textiles, the processes of transformation of textures, the

implementation of appropriate footwear and the final delivery before a jury of the real external sector of the final product. This collection and prototype of the clothing was supported with a video developed in the Elevator Pitch technique, with a professional model and in week 16 of the academic calendar. Returning to the presence, meant reinforcing my ability to expose and defend my collection, prototype and essence as a fashion designer in training.



Imágenes 5 y 6. Colección Noh. Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas

2. T1 Unidad: Semestres IV, V, y VI

T2 Línea de investigación “Diseño e innovación”

El objetivo de la línea es contribuir a los conocimientos y prácticas innovadoras del diseño por medio 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 problemáticos: ergonomía y usabilidad, producción de artefactos, diseño sostenible (el diseño como un instrumento de sostenibilidad).

T2 Cuarto semestre. Diseño de tendencias-masculino casual

Núcleo problemático: ergonomía y usabilidad

Subtema de investigación: cantos y música en el mundo

Palabras clave: artilugios, étnica, folclórica, instrumentos, integración, popular, sentidos, tradicional.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de cuarto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre los cantos y música en el mundo; analizando el diseño de tendencias y el uso de la técnica de suprarreciclaje textil para crear una colección en la línea masculina para el universo de vestuario casual.

T3 Ensayos investigación-creación seleccionados en el cuarto semestre

T3 Colección INRI. Liseth Vanessa Perdomo Ocampo

La colección INRI está inspirada en los cantos y música del mundo que son patrimonio inmaterial de la Unesco. Se decidió realizar una investigación específica de dos temas que presentaron mayor interés por parte del diseñador; la interpretación del violín y el canto bizantino, los cuales hacen parte del patrimonio

cultural de la humanidad por ser manifestaciones artísticas que realzan y valorizan los textos litúrgicos de la Iglesia católica en la actualidad. De estos temas, la inspiración principal fue: la arquitectura de las iglesias bizantinas, elegidas por ser fuente extravagante de colores y texturas, la historia de la biblia y las predicaciones, el pudor en las vestimentas y la necesidad de ocultar la mayor parte del cuerpo, lo que facilitó crear diseños de vestuario masculino casual con una experimentación en nuevos acabados textiles y estudio de siluetas.

El nombre de la colección se ha denominado "INRI", palabra de gran importancia en la religión católica, ya que hace parte de la historia de la muerte de Jesús y su significado: "Jesús de Nazaret, rey de los judíos". Para el proceso de elaboración del prototipo se implementó la técnica de suprarreciclaje, como aporte sostenible, ya que para nadie es un secreto que la industria de la moda es una de las más contaminantes del planeta, con la fabricación de telas a gran escala, uso muy corto y baja calidad. Por lo anterior, se utilizaron telas de segunda, que son aquellas que tienen imperfecciones o están durante largos periodos de tiempo en venta o archivadas.

También se usaron accesorios e insumos existentes en otros productos, como hebillas y botones, lo que creó una colección más amigable con el medio ambiente. A partir de la información obtenida, se hicieron síntesis de texturas, formas y colores, lo que resultó en una paleta de colores caquis como tonalidad principal: 50 % de uso; azul: 30 % como tonalidad secundaria, y finalmente el rojo: 20 % de la totalidad en la colección. También se usó el color dorado en cantidades menores, para añadir luz a las telas y accesorios, lo que añade interés visual en estos detalles.

Haciendo honor a esta paleta de colores que brindan las iglesias de la antigua Grecia, la arquitectura, sus pinturas y vitrales y, por último, la sangre derramada por Jesús, explicada en los textos bíblicos, se logró una inmersión total en la historia del canto bizantino.

Para la realización de la colección se eligieron textiles que aportaran una mayor experiencia en apariencias visuales y táctiles, que de igual manera hicieran parte

de las tendencias de moda masculina de P-V 2022 que ofrece la página WGSN: Pronósticos de Tendencias & Datos Analíticos, que en este caso se guía principalmente por el estudio de comportamiento “Anarquía divertida”, en la que encontramos materiales tales como el dril, al cual se le realizaron procesos de *patchwork*, sublimación y pintura a mano.

También, hubo mallas y velos, que fueron usados para crear transparencias en el cuerpo, la intervención con pedrería bordada a mano y el tejido de punto para ser utilizado en la creación de accesorios para la cabeza y los pies como balaclavas y medias con procesos de sublimación.

Para la colección final se elaboraron 10 conjuntos de pantalón, camisa, camiseta y chaqueta; de esta manera, se eligió un diseño principal para hacer la creación de las prendas que puedan llevar la historia católica a su máximo valor, teniendo en cuenta el potencial de este tema en una colección de moda no únicamente por su paleta de color, sino por las formas extravagantes que hacen parte del objetivo a seguir.

Cada una de estas prendas se elaboró teniendo en cuenta los nuevos perfiles ofrecidos por la WGSN, y aterrizándolos a un perfil de cliente “Nuevos optimistas”, que se define por ser un hombre sin rango de edad específico, capaz de defender sus creencias sin infundir odio, con un estilo propio, al cual le gusta ser observado y sobresalir entre otras personas. Este perfil se creó como una guía, pero no exceptúa a ningún hombre que quiera hacer uso de las prendas de la colección.

Todo lo anterior determinó un conjunto final, que es un planteamiento completamente basado en la investigación y con un estilo guiado en las tendencias de P-V 2022. El prototipo elegido está compuesto de capa con capota en tafetán y dril, camisa englobada con abotonadura central y cuello neru en velo y apliques de pedrería en las mangas y dril en pechera, pantalón englobado en dril intervenido con *patchwork* y accesorios, guantes y balaclava, realizados con tejido de punto y apliques en la tela y pedrería puesta a mano. Por último, se complementó el diseño con unas sandalias en cuerina con taches dorados.

El resultado es un conjunto de prendas que se complementan unas con otras, que siguen tendencias en el estilo del perfil del consumidor nombrado, dando una segunda oportunidad a materiales olvidados en el tiempo. Esta colección será expuesta en la última semana del calendario académico, ante un jurado especializado que revisará y calificará la propuesta final.

T3 INRI Collection

The INRI collection is inspired by the songs and music of the world as intangible heritage by UNESCO. It was decided to carry out a specific investigation of two topics that presented greater interest for the designer; the interpretation of the Violin musical instrument and the Byzantine Song, which are part of the cultural heritage of humanity for being artistic manifestations that enhance and value the liturgical texts of the Catholic Church today.

Among these themes the main inspiration was the architecture of Byzantine churches, chosen for being an extravagant source of colors and textures, the story of the Bible and preaching, the modesty of clothing, and the need to hide most of the body, making it easy to create casual male clothing designs with experimentation in new textile finishes and study of silhouettes.

The name of the collection has been called "INRI", a word of great importance in the Catholic religion, since it is part of the story of the death of Jesus, and its meaning; "Jesus of Nazareth, King of the Jews".

For the process of elaborating the prototype, the technique of supra recycling was implemented, as a sustainable contribution, since it is no secret to anyone that the fashion industry is one of the most polluting on the planet, with the manufacture of fabrics on a large scale, very short use and low quality. Due to the above, second-hand fabrics were used, which are those that present imperfections or are for long periods of time on sale or archived.

Existing accessories and supplies were also used in other products such as buckles and buttons, creating a more environmentally friendly collection.

From all the information obtained, a synthesis of textures, shapes and colors was made, resulting in a palette of khakis as the main tonality; 50% usage, blue; 30% as a secondary hue and finally red; 20% of the total in the collection. The color gold was also used in lesser amounts, to add light to the fabrics and accessories, adding more visual interest to these details.

Honoring this palette of colors offered by the churches of ancient Greece, the architecture, its paintings and stained glass windows, and finally the blood shed by Jesus, explained in the biblical texts, a total immersion into the history of Byzantine song was achieved. Honoring this palette of colors offered by the churches of ancient Greece, the architecture, its paintings and stained glass windows, and finally the blood shed by Jesus, explained in the biblical texts, a total immersion into the history of Byzantine song was achieved.

For the realization of the collection, textiles were chosen that would provide a greater experience in visual and tactile appearances, which in the same way would be part of the men's fashion trends for S-S 2022 offered by the WGSN page, which in this case is mainly guided by the study of behavior "Anarchy fun" where we find materials such as drill, to which patchwork, sublimation and hand painting processes were carried out. Meshes and veils, which were used to create transparencies in the body, the intervention with beading placed by hand, and finally knitted fabric to be used in the creation of accessories for the head and feet such as balaclavas and stockings with processes of sublimation.

For the final collection, 10 sets of pants, shirt, t-shirt and jacket were made, and in this way a main design was chosen to create the garments that can take Catholic history to its maximum value, taking into account the potential that has this theme in a fashion collection not only because of its color palette, but also because of its extravagant shapes that are part of the objective to achieve.

Each of these garments was made taking into account the new profiles offered by the WGSN, finally landing it on a "New Optimists" client profile which is a man without a defined age range, capable of defending his beliefs without instilling hatred, with

his own style, who likes to be observed and stand out among other people. This profile was created as a guide, but it does not exempt any man who wants to use the garments in the collection.

All of the above led to a final set, which is a completely research-based and style-driven approach to S-S 2022 trends.

The chosen prototype is composed of: Cape with hood in taffeta and denim, included shirt with central buttoning and neru neck in veil and gemstone appliqués on the sleeves and drill on the chest, included drill pants intervened with patchwork and accessories, gloves and balaclava, made with knitted fabric and appliqués on the fabric and hand-set rhinestones. Finally, the design was complemented with leatherette sandals with gold studs.

The result is a set of garments that complement each other, that follow trends and complement the style of the aforementioned consumer profile, giving a second chance to materials forgotten in time.

This collection will be exhibited in the last week of the academic calendar, before a specialized jury that will evidence and qualify the final proposal.

T3 Referencias bibliográficas y de la web:

<https://ich.unesco.org/es/listas>

<https://ich.unesco.org/es/RL/el-canto-bizantino-01508>

<https://ich.unesco.org/es/RL/msica-de-violn-de-kaustinen-y-prcticas-y-expresiones-culturales-conexas-01683>

<https://www-wgsn-com.proxy.bidig.areandina.edu.co/fashion>

<https://i.pinimg.com/564x/d7/68/e2/d768e29318216ee9cc7521ccec2f50.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/fd/89/09/fd890905c9b6eaa13962ef5a31dacb6e.jpg>



Imágenes 7 y 8. Colección INRI. Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Quinto semestre. Diseño de moda nacional-ropa interior y deportiva

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: carnavales y fiestas del mundo.

Palabras clave: anonimato, carnaval, celebrar, compartir, disfraz, fiesta, lúdica, máscaras, origen.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, indagando sobre los carnavales y fiestas del mundo, sus características e innovación y experimentando con el funcionamiento de los clústeres de la moda nacional y la producción industrial de colecciones, para crear una colección de línea femenina para el universo de ropa interior y deportiva.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el quinto semestre

T3 Colección Inefable. María Isabel González Zamora

La naturaleza es tan maravillosa e increíble que sobrepasa los límites del pensamiento humano, como las hermosas esculturas que se realizan en el único e inusual Festival del Limón de Menton en Francia, que se lleva a cabo cada año en febrero y en el que participan miles de personas que emplean toneladas de cítricos, enalteciendo su joya principal: el limón. Ellos decoran carrozas junto con adornos florales e incorporan a este bello acontecimiento danzarines, grupos folclóricos y confetis, atrayendo así a muchos visitantes y otorgándole fama a este festival. Con base en esta celebración se diseñaron tres colecciones de los universos del vestuario, *underwear*, *sportswear* y *swimwear* (lencería, ropa deportiva y vestido de baño), para la línea femenina, a partir de la temática de los festivales y carnavales del mundo, con el fin de conceptualizar el proyecto integrador de semestre, a partir de la investigación realizada.

Según lo anterior se efectuó una paleta de color de acuerdo con el tema de inspiración e incorporando a la WGSN, además, se realizó una abstracción de cada tendencia y microtendencia acorde con la colección, en relación con lo que se quiere transmitir; también se obtuvieron analogías de concepto, de diseño y de inspiración, las cuales sirvieron como apoyo vital en el diseño de grafías y encajes para luego ser interpretadas sobre el cuerpo, a partir de texturas, transparencias y repetición, relacionadas con el desarrollo, para luego proponer indumentos de la colección "Inefable", la cual está diseñada para una mujer versátil, optimista y apasionada.

Finalmente, se llevó a cabo la ilustración de cada uno de los diseños, aplicando conceptos de diseño y aportando a su desarrollo desde cada una de las asignaturas, las cuales trabajan en conjunto para desarrollar las ideas creativas que florecen a partir de un tema en específico.

T3 Ineffable

Nature is so wonderful and incredible that it surpasses the limits of human thought, like the beautiful sculptures that are made in the unique and unusual festival of the lemon of menton in France, which takes place every year in February where thousands of people participate and use tons of citrus, extolling its main jewel, its famous lemon, decorating floats along with floral decorations, incorporating dancers, folk groups and confettis to this beautiful event, thus attracting many visitors and giving fame to this festival.

Based on this festival, three collections of the universes of clothing, underwear, sportswear and swimwear (swimwear, sportswear and lingerie) were designed for the women's line, based on the theme of festivals and carnivals in the world, in order to conceptualize the semester integrative project, from the research conducted.

Through the above, a color palette was made according to the theme of inspiration and incorporating the WGSN where an abstraction of each trend and microtrend was made according to the collection in relation to what you want to convey, also obtained analogies of concept, design and inspiration which served as vital support in the design of graphics and lace to then be interpreted on the body, from textures, transparencies and repetition, related to development, to then propose clothes for the "ineffable" collection, which is designed for a versatile, optimistic and passionate woman.

Finally, the illustration of each of the designs was carried out, applying design concepts, contributing to its development from each of the subjects, which work together to carry out the creative ideas that flourish from a specific theme.



Imágenes 9 y 10. Colección Inefable. Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Sexto semestre pénsum 2017-3. Diseño de moda internacional. Ropa interior y deportiva

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: carnavales y fiestas del mundo.

Palabras clave: anonimato, carnaval, celebrar, compartir, disfraz, fiesta, lúdica, máscaras, origen.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de sexto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre los carnavales y fiestas del mundo, sus características e innovación, y experimentando con el funcionamiento de los clústeres de la moda internacional y la producción industrial de colecciones, para crear una colección en línea femenina para el universo de ropa interior y deportiva.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el sexto semestre

T3 Transgresión discursiva desde el reconocimiento cultural/colección Zaku. Juan Diego Gil Clavijo

La moda es vital para la cultura, Tylor (1871) plantea que la cultura se define a partir de una serie de elementos: la tradición, la costumbre y los hábitos sociales de una persona. Grimson (2008) indica que el concepto de “cultura” surge como oposición a la idea de segregar a aquellas personas poco estudiadas de las demás, siendo nombradas como personas “cultas” e “incultas”. La moda es parte del cotidiano popular, todos nos vestimos y lo hacemos bajo una serie de creencias basadas en experiencias culturales, siendo crucial eliminar la idea de “persona sin cultura”, ya que todo mundo está inmerso en un contexto cultural. Diseñar para y con la cultura es un ejercicio esencial en las escuelas de arte y diseño, el Areaandina busca aterrizar las creaciones mediante el proyecto integrador PISE, el cual define los criterios que se van a trabajar durante el semestre.

El discurso como herramienta de reconocimiento: el diseñador de modas tiene una labor fundamental como sintetizador de la cultura, es por ello que se hace importante que el discurso que maneje un diseñador se desligue de ciertas creencias cercanas a sesgos, tal es el caso del clasismo que existe en la moda, puesto que el ejercicio de romper discursos cerrados permite abrir de mayor manera el espectro creativo del diseñador, esto, desde la labor de generar conceptos creativos hasta un factor estético asociado a los cánones modernos de concepción artística (el valor del concepto). Bajo esta idea se puede entrar a hablar de la colección “Zaku”, en la que a partir del concepto base “carnavales”, que nos permite generar un primer uso del discurso, se empieza la labor investigativa indagando más allá de la simple imagen de lo que se cree es un carnaval, porque siempre se llegan a la mente lugares como Río de Janeiro o Venecia, carnavales ya posicionados en la memoria del colectivo, pero ¿qué hay más allá de eso?, así pues, lo primero es encontrar elementos característicos de la idea de lo que se cree por carnaval, como colores, alegría y exagerados ornamentos y materiales.

Luego de identificar estos elementos se busca un punto de inspiración para Zaku. Fue importante encontrar un carnaval poco conocido y muy reivindicativo, se llega así al carnaval de la población de Lantz, en Navarra (España), una villa de 17,34 km², con 147 habitantes, un lugar poco conocido en el mapa y que bajo la labor investigativa llega a ser un punto de inspiración sustancial, el cual lleva a indagar a fondo cada mínimo detalle de su cultura.

El discurso desde el diseño de prendas: hay que recordar que el valor de la prenda no solo está en “lo bello”, también está en la idea, el concepto se vuelve relevante; desde la moda, plasmar ideas es una labor que se puede tomar desde distintos elementos, en el caso de Zaku aparecen los conceptos de tradición, anonimato y la ya común rebeldía implícita en otros diseños y colecciones previas, esto se puede ver en los diseños de esta colección que van desde un ligero minimalismo hasta el uso de materiales, siluetas y espacios vacíos en lugares inusuales. Desde otros elementos tales como los colores que varían entre opacos y unos pocos vivos, estos opacos a causa del estudio de tendencias de la WGSN, junto con el concepto pensado hacia lo que transmite el lugar, los colores vivos se llevan hacia las prendas usadas en el carnaval, estos colores se dirigen un paso más allá, como estampados claves que surgen de las abstracciones de los distintos personajes, orientados a un público joven y también a partir de las prendas viejas usadas en el carnaval.

En el aspecto textil, se buscó aquellos que generan caída en algunos casos y otros que forman la silueta, todos orientados a la síntesis de los personajes del carnaval por medio de la abstracción, entre estos materiales destacan la polilicra, velos, entre otros, así mismo, y no menos importante, el nombre de la colección tiene que ver con uno de los materiales usados en el carnaval, “Zaku” traduce en euskadi “saco” y hace referencia a los sacos de harina que se usan como disfraz.

Por otro lado, en dicha colección se ven partes diferentes e innovadoras desde el patronaje, en el que se busca la deconstrucción de copas, alteraciones estructurales de las prendas desde patronaje, e incluso la modificación conceptual

de básicos asociados a la cultura, concepto y tendencia. El propósito es lograr un balance estético entre una visión comercial y un poco experimental; en los diseños se pueden encontrar siluetas que van desde la deconstrucción de una silueta completamente definida, algunas otras que son *oversize* y/o con siluetas más amplias como mangas super largas, también destacan los huecos en las siluetas que dejan ver piel.

Conclusiones: esta colección es un reto creativo que busca reflejar el concepto y la cultura haciendo una transmutación de ideas, mezclando la tradición y la rebeldía, de modo que todo forma la figura retórica de oposición en distintos diseños, también, a su vez son metafóricos, de tal manera que en el discurso se genera un perfecto balance entre rebeldía (desde la identidad propia de diseño) y la reivindicación que tiene este carnaval contra las injusticias a las que se les sometió en el pasado; por otra parte, reconocerlo como carnaval existente y viable para ser una inspiración permite encontrar inspiración en aquellos lugares poco comunes, lo que amplía el espectro creativo del diseñador, el discurso puede nacer en cualquier parte hasta de un bus o una villa.

T3 Discursive Transgression from the Cultural Recognition / Zaku Collection

The fashion is an important element for the culture, as Tylor said in 1871, the culture is established for a variety of elements as the tradition, manners and cultural social habits of a person; Grimson (2008) told us about the concept of “culture” since the point to make a opposition to the segregating idea over those understudied people that calls them as “cult” e “uncultivated”. In this regard, fashion has been a part of the popular culture's daily life, because we dress and we make it under formed convictions for cultural experiences, being important to erase the concept of “cultureless person”, as much as we are immersing ourselves in a cultural context.

Design about the culture is an important exercise in the art and design schools, in the “Área Andina” College the PISE is an integrative project which defines the criteria to be worked on during the semester.

The Speech as a Tool for the Recognition: The fashion designer has a fundamental job as a cultural synthesizer, for this reason the speech needs to be untied for biased, that's the case of the classism that exist in the fashion; so, the exercise to broke closed speeches allows us to open in a better way the creative spectrum of the designer, since the job to generate creative concepts to the aesthetic associate to modern canons of the artistic conception (the value of the ideas). So, now we can talk about the Zaku' collection since the principal idea, the carnivals, idea that allows us to generate the first use of the speech and it is the investigation work inquiring more than the simple image of a carnival, cause the Río and Venetian's carnivals are the most positionated carnivals in the collective memory, but, What's beyond about that?; firstly, we need to find some characteristic elements of the carnival idea that we know as colors, happiness and exaggerated ornaments and materials.

Before those elements identification of this elements we search for a inspirational point, for the "Zaku" collection case, was important to find a Little known carnival and very vindictive, so for this way we gets the carnival organized by the Lantz population in a village of 17,34 km2 and only 147 townspeople, this place it's unknown in the map and have a great opportunity to investigate and gets to a inspirational substantial that needs to be analyzed by every closed detail.

The Speech to the Clothes: It's important to remember that special value of the garment is not only in their beauty, also we can find their value in the idea where the concept takes relevance; the interpretation job in the fashion is a labor to take some investigation elements, in this collection case appears some concepts of tradition, anonymity and the current concept of rebellion that appears in some other designs and previously collections, this concepts can be seen in the designs of this collection since the minimalism to the materials uses, silhouettes and empty spaces in unusual places. You can see another elements as the color with prints based on the old clothes used in this carnival, this colors oscillate in colors of opaque and vivid shades, opaque in cause of the trends WGSN study with the

concept focused on the abstraction of some characters with a juvenile look; in the materials case are important the use of fabric with falling effect in some clothes and fitted silhouettes in another cases, among those of this materials we can find some like poly lycra, veils and more, all of them focused on the synthesis by abstraction to the characters of this carnival; also about the materials, the name of this collection is based in the coffee's bag that's used as garment for one carnival's character, in this way , the name "Zaku" is translated since the Euskadi "bag".

Even this collection has modifications and innovations by pattern making where the deconstruction of cups, structural alterations of garments from pattern making, and even the concept modification of basics associated to the culture, concept and trends, searching for an aesthetic balance into a commercial vision and an experimental vision. In this designs also you can find silhouettes since the deconstruction of a defined silhouette and some others oversized and extra large pieces as long sleeves, finally you can find spaces that allows you see some skin.

Conclusions: This collection is being a creative challenge based on the principal idea of reflect the concept and the culture making the transmutation of concepts, mixing the tradition and the rebellion, both forming the rhetorical figure of opposition in different designs, also in turn being metaphorical, in such a way that in the speech a perfect balance is generated between rebellion understood from the design identity itself and the vindication that this carnival has against injustices to which the inhabitants of Lantz were subjected in the past; conversely, the recognition of this carnival as an existing and viable carnival to be an inspiration allows to find inspiration in those unusual places, which broadens the creative spectrum of the designer, the speech can born from anything even from a bus or a village.

T3 Referencias

Barrera, R. (2013). El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*.

Grimson, A. (2008). Diversidad y cultura: reificación y situacionalidad. *Tabula Rasa* 8, 45-67.

Casimiro, A. (1990). *Estudio etnográfico de Lanz (Navarra)*. Investigaciones Etniker-Navarra.

- Baroja, J. C. (1995). Folklore experimental: el carnaval de Lanz (1964). *Príncipe de Viana*, 56(206), 715-734.



Imágenes 11 y 12. Colección Zaku. Fuente: Riachi-Forero (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

3. [T1]Unidad. Semestre VII

[T2]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*.

T2 Séptimo semestre. Diseño de autor-gala y novias

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

Subtema de investigación: tradiciones, rituales y herencias.

Palabras clave: bordado, elegancia, evolución, fantasía, legado, mitos, pedrería, retro, valor simbólico.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de séptimo semestre de Diseño de Modas en Areandina, investigando sobre las tradiciones, rituales y herencias y a partir de sus propios códigos-estilo de diseño, para elaborar una colección femenina del universo gala-novias.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el séptimo semestre

T3 Colección gala Eclipse. Arnold Rozo Gómez

El eclipse ha sido uno de los eventos astronómicos más observados y estudiados en la sociedad actual, con él se pueden recolectar datos acerca del cambio climático, la superficie del sol y demás que ayudan a las nuevas tecnologías. Al parecer no solo se ha registrado nueva información en la actualidad, en las culturas antiguas se especulaba acerca de su origen y los efectos que este evento traía a la tierra; para muchos es una experiencia multisensorial que hoy en día se utiliza para generar combinación de realidades digitales y físicas.

En África, en el pueblo Batammaliba en Togo y Benín, hay una leyenda que dice: “El sol y la luna están peleando. Las personas alientan a los orbes para que finalicen la guerra” (National Geographic España, 2022). Es un momento de reunión y comprensión, que como sociedad se soluciona con las viejas peleas y enojos, crea un lenguaje de amor entre opuestos y se toma lo femenino como la luna y lo masculino el sol, lo que generan la unión entre ambos sexos. La colección “Eclipse” presenta esta dualidad de los dos astros por medio del color, las formas y construcción de las prendas. Se toman puntos clave para la creación de un estilo elegante y vanguardista que presenta los 15 atuendos de coctel, gala y novia.

Se generó un lenguaje con los elementos formales como unión, dualidad, astros y universo con los elementos conceptuales, como son los ciclos, el momento, lo celestial y/o el misterio, que proponen un paisaje sensorial, “las cualidades inmersivas de la naturaleza y de la tecnología influirán en una nueva estética que parece sacada de otro mundo” (WGSN, 2022).

La colección concluye con pequeños detalles y valores agregados, la pedrería, el bordado y las siluetas que hacen alusión a espacios universales que contengan satélites y estrellas. Además, la construcción a partir del patronaje especial genera un instante de creación y experimentación en cada pieza de los atuendos.

T3 Eclipse

The eclipse has been one of the most observed and studied astronomical events in today's society, with which data about climate change, the surface of the sun and others that help new technologies can be collected. Apparently new information has not only been recorded today, in ancient cultures there was speculation about its origin and the effects that this event brought to earth, for many it is a multisensory experience that today is used to generate a combination of digital and fiscal realities.

In Africa in the Batammaliba town in Togo and Benin, there is a legend which says: “The sun and the moon are fighting. People encourage the orbs to end the war” (National Geographic Spain, 2022). It is a moment of meeting and understanding

which, as a society, resolves old fights and anger, creates a language of love between opposites and takes the feminine as the moon and the masculine as the sun, generating the union between both sexes. The ECLIPSE collection presents this duality of the two stars through the color, shapes and construction of the garments, key points are taken to create an elegant and avant-garde style that presents the 15 cocktail, gala and bridal outfits.

A language was generated with formal elements such as union, duality, stars and universe with conceptual elements, such as cycles, moment, heavenly and/or mystery that proposes a sensory landscape," the immersive qualities of nature and technology they will influence a new aesthetic that seems taken from another world" (WGSN, 2022).

The collection concludes with small details and added values, the rhinestones, embroidery and silhouettes that allude to universal spaces that contain satellites and stars. In addition, the construction from magical pattern making generates an instant of creation and experimentation in each piece of the outfits.

T3 Referencias

National Geographic España. (2022, 29 de abril). National Geographic. <https://www.nationalgeographic.es/>

WGSN. (2022, 8 febrero). Pronóstico tendencia o/i 23/24. WGNS Fashion. <https://login.proxy.bidig.areandina.edu.co/login?qurl=https://www.wgsn.com%2ffashion%2farticle%2f92532#page18>



Imágenes 13 y 14. Colección Eclipse. Fuente: David Rincón (2022). Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Octavo semestre. Sistema moda

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

Subtema de investigación: identidad de marca e innovación.

Palabras clave: *brief*, diseño de autor, emprendimiento, estrategias, identidad, marca, *marketing mix*, prácticas sustentables.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de octavo semestre de Diseño de Modas en Areandina que les permita generar ideas de valor acordes a las dinámicas del mercado y entender los requerimientos de un *brief* de marca, gracias a la participación en concursos reconocidos en el sector.

Ensayo de investigación-creación seleccionado en el octavo semestre

T3 Premio Mario Hernández: Agregando valor y abordando la circularidad a través del *Upcycling*. María Paula Vega Bustamante

En los últimos quince años, la producción en la industria de la moda se ha duplicado, haciendo que los ciclos de vida de los productos sean cada vez más cortos. El fenómeno de la moda rápida hace que las marcas lancen hasta 24 colecciones al año, sin embargo, estas tendencias cambiantes tienen una consecuencia, pues el consumo descuidado y desinformado está afectando el medio ambiente y sus ecosistemas. Por lo tanto, esta industria necesita desesperadamente procesos disruptivos, pero, ante todo, marcas que estén dispuestas a asumir responsabilidades, que se comprometan a implementar la sostenibilidad y la transparencia como partes integrales de sus negocios.

De acuerdo con lo anterior, se fundamenta la presente propuesta, que gira en torno al *upcycling*, un término que garantiza la sostenibilidad, porque promueve la idea de la moda circular. Es tomar algo ya hecho y luego mejorarlo, o convertirlo en un artículo nuevo, lo que significa que no está buscando nuevas materias primas para comenzar desde cero, sino que los materiales ya utilizados permanecen en circulación, en lugar de ir al vertedero.

De hecho, algunas marcas de marroquinería en Europa ya han implementado esta técnica de reutilización. Elvis y Kreesse, una marca británica, en asociación con la Fundación Burberry, produjo una gama de bolsos de cuero, reutilizando cortes de la producción de Burberry y usando seda de paracaídas recuperada para los forros. Un proceso bastante innovador, que también tiene un propósito social, pues el 50 % de las ganancias fueron entregadas a la organización benéfica The Fire Fighters (Morey, 2019).

Asimismo, otro referente que ha experimentado con el *upcycling* es la diseñadora de bolsos Bea Recorder, con su marca Reco, quien también ha trabajado con Balenciaga, Chloé y Paco Rabanne. Recorder habló con Vogue UK sobre su experiencia y cuenta cómo en sus diez años trabajando en la industria de la moda de lujo, vio la inmensa cantidad de material muerto que quedaba en las fábricas.

También comenta el desafío que representa trabajar con cuero reutilizado, pues dice: “cuando usas material limitado, necesitas aprovecharlo al máximo” (Recorder, 2022). Por lo tanto, algo que cabe resaltar y que indudablemente es un atractivo de implementar el *upcycling*, es la cantidad limitada que se puede producir, algo que aumenta la sensación de exclusividad.

Por otro lado, se participó en el Premio Mario Hernández en la categoría de producto, reto mariposas, con el concepto de “Naturaleza entrelazada”, pues la llegada de la pandemia de la covid-19 hizo recordar cuán entrelazada está la salud humana con la naturaleza y simboliza una revolución en la manera como nos relacionamos con el planeta. Considerando que como miembros de la industria es nuestra responsabilidad mitigar y revertir cualquier contribución a la crisis climática, mediante el *upcycling* se busca refrescar, rejuvenecer, renovar y revivir textiles dándoles un nuevo propósito sin impacto en el medio ambiente.

De igual forma, la mariposa protagonista de este reto es la *morpho* azul, una especie en peligro de extinción que habita en Colombia y en los bosques tropicales húmedos de América Central y del Sur y que simboliza la creación del destino propio, algo que canaliza el concepto de naturaleza entrelazada, pues nos hemos desconectado tanto del mundo natural que es fácil, y a menudo conveniente, olvidar que la naturaleza sigue siendo tan generosa como siempre, incluso cuando se desvanece poco a poco. El auge de la industria pudo distanciarnos de la naturaleza, pero no ha cambiado nuestra dependencia de ella, pues más allá de estos bienes físicos, la naturaleza ofrece regalos menos tangibles, pero importantes en términos de belleza, arte y espiritualidad.

Finalmente, comprometidos con la sostenibilidad y la preservación del medio ambiente, se propuso que, con cada compra de estos productos, una parte de las ganancias sea donada con el compromiso de plantar, proteger y restaurar árboles alrededor de Colombia, pues son vitales para la vida de las personas y del planeta. Se depende de ellos para el aire que se respira, y también desempeñan un papel enorme en la regulación del clima. Por lo tanto, el consumo consciente es crucial

para lograr un futuro en el que valga la pena vivir. La moda sostenible es más que solo ropa, es una expresión de la mentalidad y refleja los valores que uno representa.

T3 Mario Hernández Award: Adding value and addressing circularity through Upcycling

In the last fifteen years, production in the fashion industry has doubled, making product life cycles shorter and shorter. The fast fashion phenomenon makes brands launch up to twenty-four collections a year, however, these changing trends have a consequence, as careless and uninformed consumption is affecting the environment and its ecosystems. That is why this industry desperately needs disruptive processes, but first and foremost it needs brands that are willing to take responsibility, brands that are committed to implementing sustainability and transparency as integral parts of their business. According to the above, the present proposal is based, which revolves around Upcycling, a term that guarantees sustainability, because it promotes the idea of circular fashion. It's taking something already done and then improving it, or turning it into a new item, which means you're not looking for new raw materials to start from scratch; it means that the materials already used remain in circulation, instead of going to landfill.

In fact, some brands in Europe have already implemented this reuse technique. Elvis and Kreese, a British brand, in association with the Burberry Foundation, produced a range of leather bags, reusing cuts from Burberry production and using reclaimed parachute silk for the linings.

A very innovative process, which also has a social purpose, since 50% of the profits were given to the charity The Fire Fighters. (Morey, 2019).

Likewise, another referent that has experimented with Upcycling is the bag designer Bea. Recorder, with her brand Reco de Ella, who has also previously worked with Balenciaga, Chloé and Paco Rabanne. Recorder spoke to Vogue UK about her experience and tells of how in her ten years working in the luxury fashion industry

she saw the vast amount of dead material left behind in factories. And she also comments on the challenge of working with reused leather, as she says: “when you use limited materials, you need to make the most of it” (Recorder, 2022). Therefore, something that should be highlighted and that is undoubtedly an attraction of implementing Upcycling, is the limited quantity that can be produced, something that increases the feeling of exclusivity.

On the other hand, the concept of the products that are part of the challenge is intertwined nature, since the arrival of the COVID-19 pandemic reminded us how intertwined human health is with nature and calls for a revolution in the way we relate to the planet.

Considering that, as members of the industry, it is our responsibility to mitigate and reverse any contribution to the climate crisis that we may have, therefore, Upcycling seeks to refresh, rejuvenate, renew and revive textiles by giving them a new purpose without impacting the environment. Also, the protagonist butterfly of this challenge is the Blue Morpho, an endangered species that lives in Colombia and in the humid tropical forests of Central and South America and that symbolizes the creation of one's own destiny, something that channels the concept of intertwined nature, as we have become so disconnected from the natural world that it is easy, and often convenient, to forget that nature remains as generous as ever, even as it slowly fades away. The rise of industry may have distanced us from nature, but it has not changed our dependence on it, for beyond these physical goods, nature offers less tangible but equally important gifts in terms of beauty, art, and spirituality.

Finally, being committed to sustainability and the preservation of the environment, it was proposed that, with each purchase of these products, a part of the profits be donated with the commitment to plant, protect and restore trees around Colombia, since trees are vital for the life of people and the planet. You depend on them for the air you breathe, and they also play a huge role in regulating the climate. Therefore, conscious consumption is crucial to achieving a future worth living in. Sustainable

fashion is more than just clothing, it is an expression of mindset and reflects the values one stands for.

T3 Referencias

Morey, A. (2019). 9 Sustainable Bag Brands to Watch. <https://www.commonobjective.co/article/9-sustainable-bag-brands-to-watch#0>

Recorder, B. (2022). La marca de bolsos reciclados que busca redefinir el lujo. *Vogue UK*: <https://www.vogue.co.uk/fashion/article/studio-reco-sustainable-bag-brand>

T1 Conclusiones

Los temas que se desarrollaron en cada semestre fueron un desafío para los jóvenes creadores de Areandina, trabajados con una conciencia sostenible a partir de las buenas prácticas con el tratamiento del material textil y desde la innovación.

Es importante mencionar la renovación de la acreditación en alta calidad por 4 años más del programa de Diseño de Modas Areandina, que está en constante crecimiento siempre apropiando los diferentes desafíos sociales, ambientales y tecnológicos. Algunos ejemplos: el formato de Fashion Films, de los cuales se produjeron 1 para ColombiaModa, 2 para Ixelmoda, 1 digital para el Congreso de Diseño e Innovación Dinova de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes; y 2 versiones de “Indumento” Pasarela Académica, todos publicados en las redes sociales de la institución y de nuestro programa.

Un reconocimiento a las directivas, docentes y estudiantes por las entregas finales de los proyectos que se desarrollaron satisfactoriamente en el semestre.

T1 Referencias generales

Documento Institucional. VAC-DA-012-2011

Gómez, B. R. (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. *Educación y Educadores*, (8), 9-20

Líneas de investigación Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes. Grupo de investigación Proyecta.
<http://digitk.areandina.edu.co:8080/repositorio/handle/123456789/588>

Modelo de Aprendizaje Aumentado Areandina <https://youtu.be/zSEsZ8oFM3A>,
<https://www.facebook.com/groups/ModasAreandinaBogota>

T2 Videos

Un poco de magia experimental

<https://www.facebook.com/claraiivonne.riachivega/videos/2759264764218661>

Un poco de magia casual

<https://www.facebook.com/claraiivonne.riachivega/videos/979317392738698>

Un poco de magia ropa interior y deportiva

<https://www.facebook.com/claraiivonne.riachivega/videos/2217850115031480>

Un poco de magia gala y novias

<https://www.facebook.com/claraiivonne.riachivega/videos/1702141556812423>