



 Investigación formativa en diseño de moda

Código Moda

PISE 2022-3

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 2022-3

1. Unidad: Semestres I, II, III. Línea de investigación "Patrimonio y cultura"

Primer semestre. Fundamentos de Diseño

Ensayo: Xie-Humedal Santa María del Lago su flora y fauna. Autor: Swen Ramírez Rasmussen.

Segundo semestre: Diseño experimental

Ensayo: Colecciones experimentales Endre Former y Enigma. Autores: María Paula Infante y Juan Pablo Zabala

Tercer semestre: Diseño textil aplicado en femenino casual

Ensayo: Petnuvo. Autora: Danna Téllez González

2. Unidad: semestres IV, V y VI. Línea de Investigación "Diseño e innovación"

Cuarto semestre: Tendencias aplicadas al vestuario masculino casual

Ensayo: Sobreprotección unida a las tendencias. Autora: Sara Silva Ibarra

Quinto Semestre: Diseño de moda nacional. Ropa interior y deportiva

Ensayo: Colección Devis. Autora: Liseth Vanessa Perdomo Ocampo

Sexto semestre: Diseño de moda internacional. Sastrería-cóctel

Ensayo: Rimás & Street. Autora: Yannis Victoria Santiesteban

3. Unidad. Semestre VII. Línea de investigación "Comunicación interactiva"

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

Ensayo Colección alta moda sueños prohibidos. Autor: Felipe Zapata Rozo

Octavo semestre: Sistema moda

Ensayo: Diseño-teoría y reflexión. Autora: Karen Ximena Nova Ferrer

Conclusiones

Referencias generales

Enlaces Fashion Films

Índice de imágenes

Imágenes 1 y 2. PISE Xie-Humedal Santa María del Lago

Imágenes 3 y 4. Colecciones Endre Former y Enigma

Imágenes 5 y 6. Colección Petnuvo

Imágenes 6 y 7. Colección Sobreprotección unida a las tendencias

Imágenes 8 y 9. Colección Devis

Imágenes 10 y 11. Colección Rimas & Street

Imágenes 12 y 13. Colección Colección Sueños Prohibidos

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

Gladys Adriana Ramos Pinzón

Diseñadora textil e ingeniera industrial. Especialista en Arte en los Procesos de Aprendizaje y maestrante en Talento Humano. Empresaria con la Boutique Adrimodas fundada en 1967; desde 1993 hasta la fecha tiene una empresa especializada en confección sobre medida y una experiencia de 19 años en docencia universitaria.

CvLAC:

<https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/ReRecursoHumAreaCon/save.do?null>

[T1] Resumen

La guía de curso PISE 2022-3 Código Moda comparte con la comunidad académica las experiencias significativas y resultados obtenidos desde los procesos de investigación-creación, orientados para cada semestre. Esta propuesta apropia temáticas como el estudio de la flora y la fauna de los humedales de Bogotá, representados de forma bitridimensional, con base en diferentes teorías y diseñadores reconocidos, la simbología de los indumentos mitológicos y sus diferentes códigos estéticos, la literatura por medio del estudio y la caracterización de los personajes clásicos infantiles, los signos de los uniformes militares entendiendo su jerarquía y tradición, los tatuajes como forma de expresión cultural marcada en la piel, la moda *kitsch* y pop entendiendo su evolución y los referentes adoptados, la majestuosidad de los atuendos ceremoniales y su valor simbólico en diferentes culturas. A su vez, los grupos de octavo semestre realizan una reflexión desde su proceso académico y la responsabilidad profesional del diseño en la sociedad.

Estos temas son desarrollados durante el semestre y apoyados en metodologías activas como el aprendizaje basado en retos (ABR), el Modelo de Aprendizaje Aumentado Areandina estrategia del Proyecto Integrador de Semestre (PISE), que han permitido analizar diferentes contextos sociales, culturales y económicos de manera acertada, trabajados con una conciencia sostenible a partir de las buenas prácticas con el tratamiento del material textil y desde la innovación, que le aportan a las diferentes líneas de investigación de la Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes.

Palabras clave: códigos estéticos, cultura, diseño, investigación-creación, moda, semiología,

[T1] Introducción

Presentamos “Código Moda”, tema general desarrollado para el 2022-3, que reúne diferentes retos asociados a las actividades culturales en el mundo y su simbolismo, como por ejemplo los códigos encontrados de la interacción humana con la

naturaleza, la representación de las tradiciones e indumentaria, así como las técnicas textiles ancestrales. Con el apoyo de la dirección del programa y el equipo docente se planteó el tema de investigación para cada semestre de acuerdo con las competencias establecidas.

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.

Con la metodología del Proyecto Integrador de Semestre (PISE) se realiza un trabajo sincronizado de las cátedras de Diseño, con el de las de Arquitecturas del Vestido y las de Ilustración de Moda, entre otras, para generar propuestas pertinentes que respondan a estos desafíos.

Estas propuestas se presentaron finalmente en el evento de cierre Fashion Show “Código Moda”, que tuvo como escenario el Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo, y se desarrolló en tres segmentos de colecciones de moda experimental, casual y formal con los atuendos construidos de segundo a séptimo semestre. Esta información también se compartió en redes sociales de Fashion Films creados exclusivamente por Areandina.

En la primera sección del evento se presentó la Pasarela Experimental de línea femenina, con inspiración en la simbología de los indumentos mitológicos de diferentes culturas, la riqueza de sus relatos que evocan la belleza de la naturaleza y el dramatismo de los opuestos, es decir, conceptos antagónicos entre el bien y el mal, lo divino y humano. Esto se interpretó sobre el cuerpo con de siluetas envolventes, volumen y texturas confeccionadas en material dril positivo-negativo; el calzado se diseñó exclusivamente para la colección, con técnicas de modelado y exploración de la superficie.

El segundo segmento del evento exhibió la “Pasarela Casual” conformada por las colecciones en las líneas femenina, infantil y masculina. En el caso de la línea *beachwear*, con inspiración en los tatuajes, se buscó resaltar el significado entre la tinta y la piel, un lenguaje llevado a propuestas innovadoras y funcionales con el uso de textiles, siluetas, vacíos y estampados. Es importante decir que estas prendas tienen un grado de precisión que exigen que las telas elásticas se adapten a los volúmenes del cuerpo humano y a las actividades y diferentes estilos de vida, que es alto y requiere el desarrollo de competencias en el manejo de maquinaria especializada.

La moda infantil también se hace presente con una puesta en escena realizada a partir de los imaginarios y personajes de la literatura para niños, simbología reinterpretada en la indumentaria como un desafío en forma y funcional. Por otra parte, las colecciones en la línea masculina muestran el desarrollo de los uniformes militares, apoyados en esa herencia y elegancia de las prendas, que realizan un viaje por diferentes épocas, culturas y rangos.

Las propuestas infantil y masculina casual formalizaron una exploración en siluetas, textiles, 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.

Finalmente, se presentan las propuestas de moda formal en líneas gala y novias de diseño de modas, con inspiración en la simbología de los atuendos ceremoniales, en los que el legado, la elegancia y la fantasía componen un ritual sobre el cuerpo y la pasarela. Con materiales textiles exclusivos e innovación en siluetas, se trabajaron con técnicas de Moulage o modelado sobre maniqués, drapeados y patronaje mágico, haciendo uso de recursos como el bordado en pedrería, pasamanería, contrastes de materiales livianos y pesados, encajes, guipur, satín de novia, chiffon, tul fantasía, organza, *miyaki*, *podesuá*, base piel, chantilly y brocados

entre otros, con el requerimiento del trabajo a mano y minucioso propio de la alta costura.

A continuación, se presenta el tema general, los subtemas de investigación, así como las exigencias para cada semestre; y los ensayos finales desarrollados por docentes y estudiantes en los que se cuenta el proceso de investigación y la experiencia alcanzada.

[T1] Temas de investigación 2022-3

- I semestre:

Reto: apropiar los fundamentos y metodologías para el diseño.

Visión: biodiversidad de aves y plantas de la sabana de Bogotá.

Palabras clave: concepto, diseño ecológico, humedales, morfología, patrimonio natural, síntesis gráfica, representaciones bidimensionales y tridimensionales.

Keywords: concept, ecological design, graphic synthesis, morphology, natural heritage, two-dimensional and three-dimensional representations, wetlands.

- II semestre: Simbología de los indumentos mitológicos.

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

Visión: “Los dos guerreros más poderosos son la paciencia y el tiempo”, León Tolstói.

Palabras clave: códigos estéticos, contraste, divinidades, dualidad, escritos y símbolos antiguos, experiencia sensorial, fantasía, heroico, mitos, onírico, metamorfosis.

Keywords: Aesthetic codes, ancient writings and symbols, contrast, divinities, dreamlike, duality, heroic, fantasy, metamorphosis, myths, sensory experience.

- III semestre: Simbología de los personajes clásicos infantiles.

Reto: desarrollar una colección de diseño de moda casual en la línea infantil. Visión: “La fantasía es la misma imaginación, pero sin límites”, Diana Duane. Palabras

clave: contexto escénico, contrastes, cultura, estética, imaginarios, literatura, manifestaciones artísticas, onírico, representación.

Keywords: aesthetics, artistic manifestations, culture, contrasts, dreamlike, imaginary, literature, representation, scenic context.

- IV semestre: Simbología de los uniformes militares.

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

Visión: "Solo con la prudencia la sabiduría y la destreza se logran grandes fines y se superan los obstáculos", Napoleón Bonaparte.

Palabras clave: contraste, diferencia, disciplina, doctrina, elegancia, estructura, herencia, identidad, integridad, jerarquía, marcial, soberanía, simetría-asimetría, tradición.

Keywords: , contrast, difference, discipline, doctrine, elegance, heritage, hierarchy, identity, integrity, martial, sovereignty, tradition, structure, symmetry-asymmetry.

- V semestre: Simbología de los tatuajes.

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

Visión: Símbolos de vida que se entretajan en tinta y piel.

Palabras clave: anomalías, contraste, exhibición, identidad, inmortalizar, nuevas superficies, pertenencia, portable, protección, texturas.

Keywords: anomalies, belonging, contrast, exhibition, identity, immortalize, new surfaces, portable, protection, textures.

- VI semestre: Simbología de la moda *kitsh* y pop.

Reto: desarrollar una colección de diseño de moda en sastrería de fantasía, coctel o gala.

Visión: cuando alguien te diga que no se puede hacer, recuerda que está hablando de sus propias limitaciones.

Palabras clave: contestatario, expresión, mezclar, poder ecléctico, popular, quebrar, sentidos, recargar, vanguardia.

Keywords: avant-garde, break, eclectic power, expression, mix, popular, rebellious, senses, recharge.

- VII semestre: Simbología de los atuendos ceremoniales.

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

Visión: confía en la magia de los nuevos comienzos.

Palabras clave: bordado, elegancia, evolución, exclusividad, fantasía, femenino, legado, lujo, majestuoso, pedrería, retro, ritual, valor simbólico.

Keywords: elegance, embroidery, evolution, exclusivity, fantasy, feminine, gemstones, legacy, luxury, majestic, retro, ritual, 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, strategies, sustainable practices, .

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 Xie-Humedal Santa María del Lago: su flora y fauna. Swen Ramírez Rasmussen

Un profesional en diseño debe ser formado a partir del conocimiento y uso de diversas disciplinas que en conjunto facilitan la creación y propuesta coherente de productos y servicios, bajo una mirada cada vez más sostenible y siempre enfocado en el beneficio del consumidor objetivo.

La asignatura de Diseño Básico, correspondiente al núcleo común de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, busca un análisis explorativo de los principios y elementos del diseño, los principios de la Gestalt, la magnífica obra de M. Escher, entre otros, para luego facilitar la producción de composiciones bidimensionales y tridimensionales. En paralelo, la investigación y fundamentación proyectual se desarrolla con temas específicos, que para este 2022-3 indagó por un reconocimiento de la fauna, aves y flora de la sabana y de Bogotá, igual que el estudio y visita de uno de los humedales más emblemáticos y con mejor conservación de la ciudad: Santa María del Lago. La pregunta con la cual se inició el desarrollo del proyecto final de semestre fue: ¿cómo salvaguardar el patrimonio natural relacionado con las aves y flora nativa bogotana mediante una propuesta de diseño ecológico con el estudio

Comentado [AM1]: AUTORES: Aquí no incluyeron las palabras clave

de la forma y el espacio del Humedal Santa María del Lago usando narrativas propias de la cultura bogotana?

Un primer estudio de los temas asignados fue analizado y escogido de los libros; *Jardinería urbana de Bogotá: guía ilustrada* y *Aves de Bogotá y la sabana*, documentos ilustrados y bajo una investigación soportada por el Jardín Botánico de Bogotá. El grupo estudiantil debía depurar de un amplio listado de plantas y aves los 20 especímenes de su mayor interés para luego escoger un dúo: ave y planta, con los cuales continuar su investigación. En el caso de la planta se orientó tener acceso directo a esta, por lo cual muchos estudiantes optaron por la compra de un ejemplar o las que ya existían en sus jardines aledaños. Para el estudio de las aves se diversificó entre los animales silvestres del humedal y las de común observación a lo largo de Bogotá.

El siguiente avance de la investigación fue la visita al humedal Santa María del Lago, experiencia de gran impacto, sin duda, entre los participantes, debido a la gran belleza del lugar y bajo la orientación de un guía especializado que facilitó entender la importancia de un humedal, no solo en la conservación de la fauna y flora endémica, sino la migratoria, también para el caso particular de las aves.

Avanzando con los temas propios de la asignatura de Diseño Básico y la investigación designada, se vincularon otras materias como Dibujo a Mano Alzada, Pensamiento Lógico y Color. Vale destacar que aquí es cuando se habla de un proyecto integrador y el desarrollo de productos al involucrar el aprendizaje en conjunto, que de igual manera solicitaron entregables de forma individual y fortalecieron el uso de técnicas, la expresión gráfica y la capacidad de composición.

Diseño básico, Pensamiento Lógico y Color llegaron a un común acuerdo al solicitar como proyecto integrador final un cubo tridimensional elaborado en papel, el *stardream*, con las técnicas de origami y kirigami, cuyas dimensiones se establecieron en recuadros de 50 centímetros con piezas tridimensionales de menor tamaño en su interior y una base soporte, involucrando de forma segmentada las aves y plantas de estudio con simplificación de formas, estudio de siluetas y

exploración de nuevas figuras. La asignatura de Dibujo a Mano Alzada solicitó un *Animalario* en formato impreso y con las técnicas de tintas con plumilla y rapidógrafo, que formaron un único libro por curso, que representara el estudio de las diversas aves escogidas y el aprendizaje de las técnicas. Tanto el cubo como el libro, por sus características, lograron una interacción lúdica entre los visitantes, estudiantes y jurado que participó el día de la exposición.

La muestra final de estos productos se realizó en las instalaciones de la universidad, bajo el acompañamiento de docentes, directivas de la facultad, familiares de los estudiantes y público general. Como docente y diseñador considero que se cumplió con el objetivo de realizar un proceso significativo de acercamiento y conciencia con nuestros humedales, al tenerlos como fuente de inspiración y este reto de llevarlos al lenguaje del diseño exitosamente.

T3 Xie-Santa María del Lago Wetland its flora and fauna

A professional in design must be trained beginning with the knowledge and use of various disciplines that together, facilitate the creation and coherent proposal of products and services under an increasingly sustainable perspective, and always focused on the benefit of the target consumer.

The Basic Design subject, corresponding to a common nucleus of the Faculty of Design, Communication and Fine Arts of the Fundación Universitaria Del Areandina, seeks an exploratory analysis of the principles and elements of design, the principles of gestalt, the magnificent work of M .Escher among others, to later facilitate the production of two-dimensional and three-dimensional compositions. In parallel, the research and project foundation is developed with specific themes, which for this 2022-3 sought recognition of the fauna: birds and flora of the savannah and the city of Bogotá, as well as the study and visit of one of the most emblematic wetlands and with better conservation of the city; Santa María del Lago.

The question with which the development of the final semester project began was; How to safeguard the natural heritage related to native Bogotá birds and flora

through an “ecological” design proposal with the study of the shape and space of the Santa María del Lago Wetland using narratives typical of Bogota culture?

A first study of the assigned topics was analyzed and chosen from the books; “Urban gardening in Bogotá; illustrated guide” and “Birds of Bogotá and the savannah”. Illustrated documents and under an investigation supported by the Botanical Garden of Bogotá. The student group had to purify the 20 specimens of their greatest interest from a wide list of plants and birds and then choose a duo; bird and plant with which to continue your research. In the case of the plant, it was orientation to have direct access to it, for which many students opted to buy a copy or those that already existed in their neighboring gardens. For the study of birds, it was diversified between the wild animals of the wetland and those of common observation throughout the city.

The next advance in the research was the visit to the “Santa María del Lago” wetland, an experience that undoubtedly had a great impact among the participants, due to the great beauty of the place and under the guidance of a specialized guide who made it easier to understand the importance of a wetland not only in the conservation of endemic fauna and flora, but also the migratory in the particular case of birds.

Advancing with the topics of the Basic Design subject and the designated research, other subjects were linked such as Freehand drawing, Logical thinking and Color. It is noteworthy that this is when we talk about an integrative project and the development of products that involve joint learning, which likewise requested individual deliverables, strengthening the use of techniques, graphic expression, and the ability to compose. Basic design, Logical thinking and Color come to a common agreement when applying as a final integration Project, for a three-dimensional cube made of paper; Stardream, with the techniques of Origami and Kirigami, whose dimensions were established in 50-centimeter boxes with smaller three-dimensional pieces inside and a support base, involving in a segmented way the birds and study plants with simplification of forms, study of silhouettes and exploration of new forms. The subject of freehand drawing requested an “Animalario” in printed format and with the ink techniques with pen and rapidograph, forming a single book per course,

which represented the study of the various chosen birds and the learning of the techniques. Both the cube and the book, due to their characteristics, achieved a playful interaction between the visitors, students and the jury that participated on the day of the exhibition. The final sample of these products was done within the university facilities, under the accompaniment of teachers, faculty directors, students' relatives and the general public. As a teacher and designer, I believe that the objective of carrying out a significant process of rapprochement and awareness towards our wetlands was met, having them as a source of inspiration and successfully bringing this challenge to the language of design.



Imágenes 1 y 2. PISE Xie-Humedal Santa María del Lago. Fuente: Riachi-Ramírez (2022). Autores: Laura Vanesa Sierra-Karen Sofia Rincón.

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: simbología de los indumentos mitológicos.

Palabras clave: códigos estéticos, contraste, divinidades, dualidad, escritos y símbolos antiguos, experiencia sensorial, fantasía, heroico, metamorfosis, mitos, onírico.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de segundo semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre la simbología de los indumentos mitológicos, de acuerdo con diferentes culturas y épocas, para realizar analogías e interpretaciones sobre el cuerpo de forma significativa, y experimentando con la silueta, la superficie y los fundamentos del diseño, el modelado sobre maniquí y la producción industrial de colecciones. A la vez, se tiene el fin de diseñar una colección experimental en línea femenina.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el segundo semestre

T3 Colecciones experimentales Endre Former y Enigma, María Paula Infante y Juan Pablo Zabala

Las colecciones experimentales Endre Former y Enigma, si bien están basadas en mitologías completamente opuestas y tienen enfoques notablemente distintos, tienen relación en el carácter malvado de sus protagonistas. Además, pasan por un proceso creativo con características en común, siguiendo cada una su propio camino.

Desde la creación de tableros de inspiración hasta la confección del traje mismo, la producción de una colección de moda, en especial, una experimental, abarca una amplia cantidad de pasos y procesos descritos en el presente documento. Hay un por qué de cada pieza, cada patrón y cada relación positiva-negativa.

Palabras clave: colección, concepto, contraste, diseño, estructura, experimental, maldad, mito, proceso, relación, traje, volumen.

La colección experimental Endre Former (cambiaformas en noruego), está inspirada en la mitología nórdica, específicamente en el dios Loki y aquello relacionado con él, como su segundo hijo, la serpiente marina Jörmungandr. Loki es un dios bromista, de lengua afilada y naturaleza engañosa, cambia sus formas y es seductor. Tiene conexión con el aire, el viento, el vuelo y se caracteriza por su belleza, su impulsividad y por ser malvado.

Con base en la investigación sobre este se generaron 4 categorías: muerte, picardía, bufonería y hechicería, tomando elementos propios para la interpretación

del cuerpo de formas y texturas, sobreponiendo elementos y generando volumen. Esta colección está diseñada para una mujer atrevida, fuerte y tan mística como divertida.

La colección experimental Enigma se encuentra inspirada en el mito japonés de Futakuchi-Onna, el Yōkai de la mujer de dos bocas. Está representada con una boca regular y otra en la nuca, debajo de su cabello. La boca posterior demanda cantidades inhumanas de alimento y, en caso de no cumplir con esto, le ocasiona un tremendo dolor a la mujer que padece la maldición. Además de esto, el Yōkai tiene la capacidad de mover su cabello como si fuesen tentáculos, esto para alimentar a la segunda boca.

A partir de la investigación realizada, se generaron 4 categorías: belleza (letal), apetito (voraz), kimono (tradicional), maldición (miserable). Estas mismas fueron interpretadas sobre el cuerpo para generar texturas, volumen, simetría, repetición, gradación y ritmo. La colección está dirigida a una mujer decidida, intrépida, temeraria y enigmática.

Método: para empezar el diseño de estas colecciones se decide crear una serie de *moodboards*, o tableros de inspiración, que funcionan como una herramienta creativa gracias a la visualización de distintas imágenes de manera simultánea o en conjunto, y ayudan a “preparar el cerebro para la fase de ideación de un proyecto” (Saavedra, 2018).

Al analizar cada uno de los tableros se genera una síntesis gráfica de elementos considerados de mayor relevancia y nacen 4 categorías de cada colección, de las cuales en cada una se hace una interpretación en plano sobre las distintas partes del cuerpo de los elementos gráficos recuperados, esto para que posteriormente se articulen entre sí y de esta manera se logren obtener los primeros acercamientos del posible vestuario.

A raíz de este proceso se seleccionan los 12 diseños que mejor se acomodan al concepto base, con el fin de ser presentados ante un comité de diseño, encargado

de elegir los 10 que conforman la colección junto al diseño que cobrará vida y será elaborado con su respectivo calzado.

Endre Former: la primera categoría de esta colección es la muerte, la cual hace referencia a la hija de Loki, Hela, la encargada de los muertos sin honor en el inframundo, pero también a la naturaleza engañosa del dios, que, para quien le enfrenta termina en un destino letal. Picardía habla de su lengua afilada que, sumada a su aire seductor, resulta una personalidad irresistible.

Bufonería trata una de las características por la que más se le conoce a Loki, su carácter bromista y mentiroso, que constantemente juega con la mente y realidad de sus víctimas con el único propósito de divertirse. Y, finalmente, pero no menos importante, está la hechicería, pues es sabido que el dios es un cambiaformas empedernido, que transforma en una amplia serie de animales y criaturas fantásticas y peligrosas, pues el fin de sus transformaciones no es hacer el bien.

Loki es un dios no venerado, su fuerza y poder residen en sí mismo, en su naturaleza y sus dones. La mujer que porta este traje sabe eso, es una mujer que aplica este pensamiento para su vida: la independencia. El aire místico y peligroso que rodea a este dios es fascinante y la colección está diseñada para una mujer con las mismas características, con una fuerza indiscutible e imponencia natural, por esto la colección Endre Former está llena de volúmenes, texturas y movimiento, tiene ritmo y simetría, juega con el positivo-negativo para lograr un equilibrio y reducir el ruido visual, pues estos atuendos se caracterizan por su armonía, las prendas son envolventes y, de cierta manera, protectoras, pues una diosa no da oportunidad para ser herida.

Enigma: como se mencionó, en un principio se generaron 4 categorías base para mayor facilidad y entendimiento del concepto a trabajar. Así, se tiene belleza (letal), referente de la *Lycoris radiata*, la flor japonesa conocida como "flor del infierno", dado su rojo intenso, además de que suele crecer cerca de cementerios. La categoría primordial, apetito (voraz) se encuentra inspirada en la principal particularidad del Yōkai: las dos bocas, en especial, la boca posterior, caracterizada

por sus grandes labios y afilados dientes que imparten su estatus infame de robarse las reservas de alimentos a un ritmo alarmante, ya que su dieta es el doble de una persona promedio. Kimono (tradicional) toma como base el vestuario tradicional japonés, dándole un giro siniestro, evitando determinar claramente cada uno de sus elementos para así generar un aire enigmático. Por último, se tiene maldición (mísera), que está inspirada en una peculiar característica de la Futakuchi-Onna: su cabello se mueve por su cuenta como si de un par de serpientes se tratara, esto para poder alimentar a la boca que se encuentra en la parte posterior de su cabeza que, en caso omiso, procede a atacar a la mujer tanto física como verbalmente, ocasionándole fuertes dolores.

El misterio detrás de la naturaleza de este Yōkai es su esencia y todo lo que lo diferencia de otros mitos en la cultura japonesa, por esto mismo, el diseño se encuentra dirigido a una mujer decidida, intrépida, temeraria y enigmática. De esta forma, la colección Enigma tiene volumen, repetición, ritmo y simetría, y al mismo tiempo se contradice y ofrece un contraste entre lo bello, lo grotesco y lo estrofalario.

Resultados: Endre Former: el producto final de este proceso creativo es un traje experimental, que se rige por los parámetros establecidos, en tela dril de color blanco y negro, en este caso, se usa un dril pesado y rígido para que cumpla con los volúmenes propuestos en el diseño, la estructura y las caídas.

Para empezar la confección de este traje se hace la interpretación del diseño en la que se analiza la estructura del traje y las diferentes formas en que se puede llegar al objetivo propuesto. Para el atuendo seleccionado para confección de la colección Endre Former se parte de ciertos patrones base, como el básico de blusa, y se realizan una serie de ajustes para llegar a la forma deseada de esa prenda de ajuste superior o, en el caso de la manga, se toma un básico de manga y se le realizan un par de desahogos para así lograr el volumen propuesto en diseño, al igual que en la capota, ambas piezas son confeccionadas en dril blanco. En el caso de prendas como el fajón blanco, se crea el patrón directamente sobre la tela partiendo del contorno de cintura y calculando los altos y anchos. Hay una prenda particular, un gran balón de color negro que rodea toda la parte de la cadera y los muslos hasta

la altura de las rodillas. Para la realización de este se decide crear 8 piezas que al ser unidas entre sí generan una forma esférica, se toma el contorno de cadera duplicado y el contorno de cintura, cada una de estas medidas es dividida entre la cantidad de piezas mencionadas y así se crea el patrón de los paneles.

Ahora bien, la mayor parte del traje está entretelado, es decir, se cortó la prenda en entretela fusionable de alto gramaje para así aportar estructura y firmeza a piezas tales como las mangas con su complemento blanco y el soporte de estas, la capa-capota, el balón y el fajón o cinturilla. Las partes de este que no se entretelan están entalegadas, a excepción del fajón, pues este tiene ambas características.

El sistema de cierre de las piezas que rodean el cuerpo está pensado para permitir la portabilidad y movilidad, por tanto, se emplea un sistema tipo corsé que permite ajustar según las características de la persona que las usa, solo se usan dos cremalleras en el cuello que cubren parte del rostro y en la pieza base de las mangas, pues se requiere un mayor ajuste en esta zona para que el peso de estas no se lleve consigo el traje y se mantenga fiel al diseño.

El calzado de este traje es diseñado de manera tal que al portar todas las piezas se vuelvan uno solo, es decir, las botas en tela del traje se vuelven una misma prenda con el calzado, el cual está hecho a base de cuero sintético mate de color blanco, con plataforma en goma de 4,5 cm y tacón de 12,5 cm del mismo color.

Enigma: el objetivo de este proceso es la creación de un traje experimental que se rige por los parámetros establecidos: la utilización de dril en colores blanco y negro. Para esto se usa un dril más liviano y rígido para darle un mejor manejo a la tela de modo que sea posible un movimiento fluido tal como se propone en el diseño, además de las diferentes texturas y volúmenes que contrastan entre sí.

Para la confección de este traje se comienza con la interpretación del diseño; aquí se analiza la posible estructura del traje junto a las diferentes maneras en las que se puede llegar al objetivo propuesto. De esta forma, el atuendo de la colección Enigma tiene como base la blusa y el pantalón, necesarios para la creación de las prendas superiores y el ajuste de la crinolina respectivamente. El chaleco está

compuesto por 4 piezas que al unirse generan la ilusión de una boca con labios y dientes en la parte trasera; dichas piezas son un par de boas, una blanca y la otra negra, como si de dos mechones de pelo se tratara, patronadas de tal forma que se tenga en cuenta la caída y cómo estas pueden envolver los brazos utilizando guata y reduciendo la cantidad utilizada a medida que se acerca a los extremos. Mientras tanto, la otra pieza está encargada de conectarlas, además de estar conformada por una serie de elipses que le permiten dar la ilusión de dientes mencionada. La última pieza son dos palos de madera dentro de un forro negro relleno de algodón siliconado el cual permite mitigar la rigidez y dureza de la madera que podría lastimar al usuario.

La blusa blanca tiene un diseño envolvente simétrico que va desde el hombro, pasando por la espalda y rodeando por delante hasta que termina alrededor del busto; dicha pieza contrasta con la blusa, puesto que es de color negro y está rellena de modo que genere mayor volumen en la zona superior central. Además de esto, la blusa no tiene mangas por lo cual se utilizan sesgos negros para darle un mejor acabado a esta zona e incluso al cuello.

La prenda central del traje es una crinolina cuya estructura está compuesta por múltiples varillas y tubos de plástico forrados en tela de tal forma que sea posible dar una imagen visual cercana a unos labios, además de una serie de sesgos que unen la estructura con la pretina, la cual permite que la crinolina se ajuste al cuerpo y pueda mantenerse intacta. A partir de esto se patronan las piezas que desempeñan el papel de saliva, teniendo en cuenta el perímetro de la crinolina y los varios largos deseados de la falda, esto para luego generar diferentes formas orgánicas que se ajusten al diseño. Cabe destacar que la falda consiste en dos piezas que se unen entre sí al revés y luego se voltean, de manera que la zona exterior sea de color blanco y la interior sea negra, caso que también se repite en el momento de forrar la estructura. Luego, se une la falda a la estructura mediante el forro de la zona superior de la crinolina, el cual se cose a mano debido a la complejidad del diseño. Por último, se patronan múltiples tamaños para dientes que serán confeccionados en dril blanco y rellenos con algodón siliconado, y varios

círculos en dril blanco y negro que luego se rellenan de la misma manera que los dientes y se terminan de coser a mano para que tomen la forma de *dumplings*; esto para que se ubiquen los dientes alrededor de los labios de la crinolina y los *dumplings* en el centro, tanto frontal como posterior.

El atuendo no utiliza entretela en lo absoluto, sin embargo, esto conlleva a que se tengan que entalegar la mayoría de las piezas para poder dar vida al diseño y que este mismo no se vea brusco o sin terminar. Esto es principalmente aplicable a la falda debido al uso de zona interior y exterior en diferentes colores, y la cantidad de recortes que se necesitaron para su confección.

El sistema de cierre de las piezas que rodean el cuerpo está pensado de tal forma que el usuario tenga mejor accesibilidad y facilidad en el momento de utilizar el atuendo, por tanto, se emplea un sistema tipo corsé en la blusa y la pretina, que permite ajustar según las características de la persona que las usa. Solo se utiliza una cremallera en el pantalón, que hace uso de broches para un mejor ajuste, los cuales se utilizaron de igual manera en el chaleco pues se requiere mayor fijación en esta zona para que el peso de los palos de madera no se lleve consigo el traje y se mantenga fiel al diseño.

El calzado de este traje es diseñado de manera que al portar todas las piezas se vuelvan uno solo, es decir, las botas en tela del traje se vuelven una misma prenda con el calzado, el cual está hecho a base de cuero sintético mate de color blanco, con tacón de 10 cm del mismo color, además de un diseño envolvente en color negro.

Conclusiones: la razón para recopilar estos dos procesos de colecciones distintas y con enfoques claramente opuestos, es que, aunque quizá a simple vista no lo parezca, sí hay una relación; ambos conceptos se intersecan tomando como punto de referencia la maldad. Sin embargo, cada uno se encuentra en direcciones opuestas, pues Loki se caracteriza por su maldad innata y la manera en que la imparte por gusto y placer, sus bromas y tretas son creadas para su propia diversión y alimento de su ego. Mientras que, por otro lado, Futakuchi-Onna es víctima de

una maldición y se ve obligada a lastimar a aquellos a su alrededor en pro de su supervivencia, ya sea por su dieta o por el peligro que conlleva ser portador de aquel parásito; es algo que no eligió y de lo cual es presa, no depredador.

Esto cobra sentido al hacer la anotación de que en la sustentación del traje de cada estudiante de segundo semestre, Enigma es el que abre, es decir, el primero que se presenta; el que intriga al público y a los jurados, y Endre Former es el que cierra y quizá el que mayor impacto visual tiene, ya que es el que los espectadores recuerdan con mayor detalle, y se cumple así el ciclo, pues ambos tienen una relación de carácter entre sí.

T3 Creation Process of the Endre Former and Enigma Experimental Collections

The experimental collections ENDRE FORMER and ENIGMA, although they are based on completely opposite mythologies and have markedly different approaches, have a bearing on the evil character of their protagonists. In addition, they go through a creative process with common characteristics, each following its own path.

From the creation of moodboards to the making of the garment itself; the production of a fashion collection, in particular an experimental one, covers a wide range of steps and processes described in this document. There is a reason for each piece, each pattern and each positive-negative relationship.

Keywords: Collection, Concept, Contrast, Design, Structure, Experimental, Evil, Myth, Process, Relationship, Garment, Volume.

The experimental Endre Former collection, or Shapeshifter in Norwegian, is inspired by Norse mythology, specifically the god Loki and everything related to him, such as his second son, the sea serpent Jörmungandr. Loki is a wisecracking god, sharp-tongued and deceitful in nature, shape-shifting and is seductive. He has a connection with the air, the wind, the flight and is characterized by his beauty, his impulsiveness and for being evil.

Based on the research on this, four (4) categories were generated; Death, Picardy, Buffoonery and Sorcery, taking their own elements for the interpretation of forms and

textures on the body, superimposing elements and generating volume. This collection is designed for a daring, strong woman who is as mystical as she is fun.

The experimental collection ENIGMA is inspired by the Japanese myth of Futakuchi-Onna, the Yōkai of the two-mouthed woman. She is depicted with a regular mouth and another at the nape of her neck, under her hair. Her rear mouth demands inhuman amounts of food and, if she does not comply with her demands, causes tremendous pain to the woman suffering from the curse. In addition to this, the Yōkai has the ability to move her hair like tentacles, this to feed her second mouth. From the research carried out, four (4) categories were generated: Beauty (Lethal), Appetite (Voracious), Kimono (Traditional), Curse (Misera). These same ones were interpreted on the body to generate textures, volume, symmetry, repetition, gradation and rhythm. The collection is aimed at a determined, intrepid, reckless and enigmatic woman.

Method: To begin the design of these collections, it was decided to create a series of moodboards, or inspiration boards, which function as a creative and inspirational tool, thanks to the display of different images simultaneously or together, and help to “prepare the brain for the ideation phase of a Project” (Saavedra, 2018). When analyzing each one of the boards, a graphic synthesis of elements considered to be of greater relevance is generated and four (4) categories of each collection are born, of which in each one an interpretation in a plane is made on the different parts of the body of the recovered graphics elements, so they can be articulated later with each other and in this way the first approaches of the possible wardrobe can be obtained.

As a result of this process, the twelve (12) designs that best fit the base concept are selected in order to be presented to a design committee, in charge of choosing the ten (10) that make up the collection together with the design that will come to life and will be made with their respective footwear.

Endre Former: The first category of this collection is Death, which refers to the daughter of Loki, Hela, the one in charge of the honorless dead in the underworld, but also to the deceitful nature of the god, which, for those who face it, ends in a

deadly fate. Picardia speaks of her sharp tongue that, added to the seductive air that she possesses, results in an irresistible personality.

Buffoonery deals with one of the characteristics for which Loki is best known; his character is a prankster and a liar of his, constantly playing with the mind and reality of his victims for the sole purpose of his own amusement. And, last but not least; Sorcery, since it is known that the god is an inveterate shapeshifter, transforming himself into a wide series of animals and fantastic but dangerous creatures, since the purpose of his transformations was never to do good.

Loki is a non-revered god, his strength and power reside in himself, in his nature and his gifts. The woman who wears this suit knows that, she is a woman who applies this thought to her life; the independence. The mystical and dangerous air that surrounds this god is fascinating and the collection is designed for a woman with the same characteristics, with indisputable strength and natural imposingness, for this reason the Endre Former collection is full of volumes, textures and movement, it has rhythm and symmetry, playing with the positive-negative to achieve balance and reduce visual noise, since these outfits are characterized by harmony; the garments are enveloping and, in a certain way, protective; since a goddess leaves no opportunity to be hurt.

Enigma: As previously mentioned, initially four (4) base categories were generated for greater ease and understanding of the concept to work on. Thus, there is Beauty (Lethal), a reference to the *Lycoris Radiata*; the Japanese flower known as "Flower of Hell" given the intense red that it possesses, in addition to the fact that it usually grows near cemeteries. The main category, Appetite (Voracious), is inspired by the main characteristic of the *yōkai*; the two mouths that are part of it, especially the rear mouth characterized by its large lips and sharp teeth, imparting its infamous status of stealing food reserves at an alarming rate since its diet is twice that of the average person. Kimono (Traditional) is based on traditional Japanese clothing, giving it a sinister twist, avoiding clearly identifying each of its elements in order to generate an enigmatic air. Finally, there is Curse (Misera), it is inspired by a peculiar characteristic of the *Futakuchi-Onna*; her hair moves on its own as if it were a pair

of snakes, this in order to feed the mouth that is located at the back of her head, which, in case she is ignored, proceeds to attack the woman both physically and verbally , causing severe pain.

The mystery behind the nature of this yōkai is its essence and everything that differentiates it from other myths in Japanese culture, for this very reason, the design is aimed at a determined, intrepid, reckless and enigmatic woman. In this way, the ENIGMA collection has volume, repetition, rhythm and symmetry, and at the same time it contradicts itself in order to provide a contrast between the beautiful, the grotesque and the bizarre. Results Endre Former: The final product of this creative process is an experimental suit, and, governed by the established parameters, in black and white drill fabric, in this case a heavy and rigid drill is used to comply with the volumes proposed in the design, the structure and falls.

To begin the preparation of this suit, the interpretation of the design is made in which the structure of the suit is analyzed and the different ways in which the proposed objective can be reached. For the outfit selected for making the Endre Former collection, certain base patterns are used, such as the basic blouse, and a series of adjustments are made to reach the desired shape of that top-fit garment, or in the case of the sleeve, a basic sleeve is taken and a couple of reliefs are made in order to achieve the volume proposed in the design, as in the hood, both pieces are made of white drill. In the case of garments such as the white sash, the pattern is created directly on the fabric starting from the waist contour and calculating the heights and widths of the same. And, there is a particular garment; a large black ball that surrounds the entire part of the hip and thighs up to the knees, for the realization of this it is decided to create eight (8) pieces that when joined together generate a spherical shape, it is taken the doubled hip contour and the waist contour, each of these measurements is divided into the number of pieces already mentioned and thus the pattern of these panels is created. However, most of the suit is interlining, that is, the garment was cut in heavy-weight fussionable interlining in order to provide structure and firmness to pieces such as the sleeves with their white complement and their support, the cape-hood, the ball and the sash or waistband. The parts of

this that are not interwoven are entelegadas, with the exception of the sash, since it has both characteristics.

The closure system of the pieces that surround the body is designed to allow portability and mobility, therefore, a corset-type system is used that allows adjustment according to the characteristics of the person who wears them, only two zippers are used on the neck that covers part of the face and in the base piece of the sleeves, since a greater fit is required in this area so that the weight of these does not take the suit with it and remains faithful to the design.

The footwear of this suit is designed in such a way that when wearing all the pieces they become one, that is, the boots made of the suit fabric become the same garment with the footwear, which is made from matte synthetic leather of White, with a rubber platform of four and a half centimeters (4.5cm) and a heel of twelve centimeters and a half (12.5cm) of the same color.

Enigma: The objective of this process is the creation of an experimental suit governed by the established parameters; the use of drill in black and white colors. For this, a lighter and more rigid drill is used to give the fabric better handling so that fluid movement is possible as proposed in the design, in addition to the different textures and volumes that contrast with each other.

For the preparation of this suit, the interpretation of the design begins; here the possible structure of the suit is analyzed together with the different ways in which the proposed objective can be reached. In this way, the outfit of the ENIGMA collection to be made is based on the basic blouse and the basic pants, necessary for the creation of the upper garments and the adjustment of the crinoline respectively. The vest is made up of four (4) pieces that, when joined together, create the illusion of a mouth with lips and teeth at the back; these pieces are a pair of boas, one white and the other black, as if it were two locks of hair, patterned in such a way that the fall is taken into account and how they can wrap the arms using wadding and reducing the amount used. as it approaches the extremes; while the other piece is in charge of connecting them, in addition to being made up of a series of ellipses that allow it to

give the previously mentioned illusion of teeth. The last piece is two wooden sticks inside a black lining filled with silicone cotton which allows to mitigate the rigidity and hardness of the wood that could hurt the user.

The white blouse has a symmetrical wraparound design that runs from the shoulder, down the back and around the front until it ends around the bust; said piece contrasts with the blouse since it is black and filled in such a way that it generates greater volume in the upper central area. In addition to this, the blouse does not have sleeves, so black biases are used to give a better finish to this area and even to the neck.

The central garment of the suit is a crinoline whose structure is made up of multiple rods and plastic tubes covered in fabric in such a way that it is possible to give a visual image close to lips, as well as a series of biases that join the structure with the waistband, which allows the crinoline to fit the body and remain intact. From this, the pieces that play the role of saliva are patterned, taking into account the perimeter of the crinoline and the various desired lengths of the skirt, this to later generate different organic shapes that fit the design. It should be noted that the skirt consists of two pieces that are joined together upside down and then turned so that the outer area is white and the inner area is black, a case that is also repeated when lining the structure.

The skirt is then attached to the frame by lining the top of the crinoline, which is sewn by hand due to the intricacy of the design. Finally, multiple sizes are patterned for teeth that will be made in white drill and filled with silicone cotton, and several circles in black and white drill that are then filled in the same way as the teeth and finished by hand sewing so that they take the shape of dumplings; this so that the teeth are located around the lips of the crinoline and the dumplings in the center both front and back.

The outfit does not use interlining at all, however, this means that most pieces have to be packed in order to bring the design to life and so that it does not look rough or

unfinished. This is mainly applicable to the skirt due to the use of inner and outer areas in different colors, and the amount of cuts that were needed to make it.

The closure system of the pieces that surround the body is designed in such a way that the user has better accessibility and ease when using the outfit, therefore, a corset-type system is used in the blouse and the waistband which allows adjusting according to the characteristics of the person who uses them. Only one zipper is used in the pants, which uses snaps for a better fit, which were used in the same way in the vest since more fixation is required in this area so that the weight of the wooden sticks does not carried the suit and it stay true to the design.

The footwear of this suit is designed in such a way that when wearing all the pieces they become one, that is, the boots made of the suit fabric become the same garment with the footwear, which is made from matte synthetic leather of white, with a heel of ten centimeters (10cm) of the same color, as well as a wraparound design in black. Conclusions: The reason why these two processes from different collections and with clearly opposite approaches are compiled is that, although it may not seem so at first glance, there is a relationship; both concepts intersect taking evil as a point of reference. However, each one is in opposite directions, as Loki is characterized by his innate evil and the way in which he imparts it for pleasure and pleasure, his jokes and tricks are created for his own amusement and ego food. While, on the other hand, Futakuchi-Onna is the victim of a curse and is forced to hurt those around her in order to survive, either because of her diet or because of the danger of being a carrier of that parasite; it is something she did not choose and to which she is prey, not predator.

The aforementioned makes sense when noting that in the support of each second semester student's suit, ENIGMA is the one that opens, that is, the first to appear; the one that intrigues the public and the juries, and Endre Former is the one that closes and, perhaps, the one that has the greatest visual impact since it is the one that the spectators remember in greater detail, and thus the cycle is completed, since both have a relationship of character with each other.

T3 Referencias

Ferrando, M. (2021, 10 de marzo). ¿Quién fue Loki en la mitología nórdica? Biografía del enigmático dios. *Red Historia*. <https://redhistoria.com/quien-fue-loki-en-la-mitologia-nordica-biografia-del-enigmatico-dios/>

Yokai. (2013, 31 de mayo). Futakuchi Onna <https://yokai.com/futakuchionna/>

Saavedra, M. (2018, 12 de junio). Qué es y para qué sirve un moodboard | *designthinking.gal*. *Design Thinking Gal*. <https://designthinking.gal/que-es-y-para-que-sirve-un-moodboard/>



Imágenes 3 y 4. Colecciones Endre Former y Enigma. Fuente: Elite Entertainment (2022). Atuendo María Paula Infante y atuendo Juan Pablo Zabala. 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: simbología de los personajes clásicos infantiles.

Palabras clave: contexto escénico, contrastes, cultura, estética, imaginarios, literatura, manifestaciones artísticas, onírico, representación.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de tercer semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, por medio del estudio de la simbología de los personajes clásicos de la literatura infantil con sus características principales, para generar propuestas innovadoras por medio de la experimentación con el diseño textil y la producción industrial de colecciones, y de la creación de una colección en línea infantil para el universo de vestuario casual.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el tercer semestre

T3 Petnuvo. Danna Téllez González

Esta colección está inspirada en los cuentos infantiles *Peter Pan* y *Pastorcita*, tomando como referencia las aventuras del niño valiente y soñador llamado Peter Pan, y la audacia y perseverancia de la pastorcita. Se unen así sus significados, enseñanzas y simbología para crear una colección de vestuario infantil que inspire a niñas y niños en la importancia de soñar, no rendirse y continuar disfrutando de su infancia.

Peter Pan es originalmente una obra creada por el escritor escocés James Matthew Barrié para una obra de teatro estrenada en Londres el 27 de diciembre de 1904 llamada *Peter Pan y Wendy*, que cuenta la historia de Peter, un niño de la tierra de Nunca Jamás, que no quiere crecer y junto con Campanita, un hada, tratan de recuperar a la sombra de Peter, aventura que los lleva a Londres donde conocen a Wendy y sus hermanos. Juntos viajan a la tierra de Nunca Jamás, donde viven mil aventuras con indios y piratas, hasta que Wendy y sus hermanos deben regresar a su natal Londres para crecer junto a su familia. Peter Pan regresa a la tierra de

Nunca Jamás para seguir viviendo mil aventuras con sus grandes amigos, los niños perdidos y nunca crecer.

Pastorcita es una fábula colombiana creada por el escritor Rafael Pombo a mediados del siglo XIX, que inspira a los niños en la búsqueda de soluciones a los problemas de la vida sin detenerse solo a llorar o rendirse y sobreponerse para lograr superar estos obstáculos.

El proceso de creación de la colección Petnuvo exigió una ardua investigación acerca de estos cuentos, sus escritores, las épocas de creación, el significado y mensaje y la simbología puntual de cada personaje. Se analizaron también los clientes finales: niñas y niños a los que se dirigió la colección para determinar sus gustos y preferencias en el vestuario las formas y textiles más adecuados en comodidad y prevención de alergias o molestias, y que ofrecieran facilidad de movimiento para permitir el juego y la diversión. Fueron utilizadas dos metodologías de diseño: cuerpo diseñado y siete estadios clave, que facilitaron entender el diseño de la colección desde el cuerpo, la piel, el movimiento, la proporción, la importancia de paneles de ambientación, el estudio del cliente, el análisis de los productos, las propuestas de color en tonos pastel que recuerdan la feminidad y delicadeza de *Pastorcita* y la ternura de *Wendy*. Esto se articula con un uso coherente de las siluetas y la construcción de las prendas donde la comodidad de los niños, que fue lo principal. La búsqueda fue crear una colección que los niños sintieran una segunda piel, y un vestuario que nunca se quieran quitar.

La colección quiso entender lo que los niños necesitan para vestir a diario, en que las dinámicas de juego, movimiento y exploración de los infantes es una constante. Por lo anterior, cada indumento es cómplice del mundo de aventuras y experiencias nuevas que los niños tienen día a día con la inspiración del aventurero y curioso *Peter Pan* y la valiente *Pastorcita*.

T3 Petnuvo

This collection is inspired by children's stories; *Peter Pan* and *Little Shepherd*, taking as a reference the adventures of the brave and dreamy boy named *Peter Pan* and

the audacity and perseverance of the little shepherd, uniting their meanings, teachings and symbology, to create a collection of children's clothing that inspires girls and boys in the importance of dreaming, not giving up and continuing to enjoy your childhood.

Peter Pan is originally a work created by the Scottish writer James Matthew Barrie for a play premiered in London on December 27, 1904 called Peter Pan and Wendy, which tells the story of Peter, a boy from Neverland, who does not want to grow up and together with Tinkerbell; a fairy, they try to recover Peter's shadow, an adventure that takes them to the city of London where they meet Wendy and her brothers. Together they travel to Neverland where they live a thousand adventures with Indians and pirates, until Wendy and her brothers must return to their native London to grow up with their family. Peter Pan returns to Neverland to continue living a thousand adventures with his great friends, the lost children and never growing up.

La Pastorcita is a Colombian fable created by the writer Rafael Pombo in the mid-19th century, which inspires children to search for solutions to the problems that life can pose without stopping to cry or give up and overcome these obstacles.

The process of creating the "PETNUVO" collection required an arduous investigation about these stories, their writers, the times of creation, their meaning and message, and the specific symbology of each character. Final customers were also analysed; girls and boys who were targeted by the collection to determine their tastes and preferences in clothing, the most appropriate textiles and lasts for comfort and prevention of allergies or discomfort, ease of movement to allow play and fun. Two design methodologies were used; "Designed body" and "Seven key stages", which facilitated understanding the design of the collection from the body, skin, movement, proportion, the importance of setting panels, customer study, products analysis, proposals for color in pastel tones recalling the femininity and delicacy of Little Shepherd. and Wendy's tenderness, coherent use of silhouettes and construction of the garments, where the comfort of children was the main thing. The search was to create a collection that children would feel like a second skin, becoming the type of clothing that they never want to take off.

The collection sought to understand what children need to wear on a daily basis, where the dynamics of play, movement and exploration of infants is a constant. Therefore, each outfit is an accomplice to the world of adventures and new experiences that children have every day with the inspiration of the adventurous and curious Peter Pan and the brave and Little Shepherd.

T3 Referencias

Barrie, J. M. (2008). *Peter Pan in Kensington Gardens/Peter and Wendy*. OUP Oxford.

Pombo, R. A. (2019). *Pastorcita*.

Pombo, R. A. (2019). *Cuentos de Rafael Pombo*.

Pombo, R. (s. f.). Rafael Pombo - Cuentos y fábulas - Texto y audio - AlbaLearning Audiolibros y Libros Gratis. Albalearning.com. <https://albalearning.com/audiolibros/pombo/>

Sacristán, P. P. (s. f.). *Cuentos clásicos*. Cuentosparadormir.com. <https://cuentosparadormir.com/cuentos-clasicos>.

Saltzman, A. (2004). *Cuerpo diseñado*.

Toycantando (2010, 10 de noviembre). *Pastorcita*. Los cuentos de Rafael Pombo. <https://www.youtube.com/watch?v=yg6GPd39lhY>

Travers, S. y Zaman, Z. (2008). *Directorio de formas y estilo*.



Imágenes 5 y 6. Colección Petnuvo. Fuente: Elite Entertainment (2022).
Atuendos: Danna Téllez González. 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 novedosos en el diseño, orientados a responder las necesidades de los contextos sociales y económicos.

Núcleos problémicos: ergonomía y usabilidad, producción de artefactos, diseño sostenible (el diseño como un instrumento de sostenibilidad).

[T2]Cuarto semestre. Diseño de tendencias-masculino casual

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: simbología de los uniformes militares.

Palabras clave: contraste, diferencia, disciplina, doctrina, elegancia, estructura, herencia, identidad, integridad, jerarquía, marcial, soberanía, simetría-asimetría, tradición.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de cuarto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre la simbología de los uniformes militares, teniendo en cuenta su identidad, su fuerza y analizando el diseño de tendencias, así como el uso de la técnica de suprarreciclaje textil para crear una colección en línea masculina para el universo de vestuario casual.

[T3]Ensayos de investigación-creación seleccionados en el cuarto semestre

[T3] Sobreprotección unida a las tendencias. Sara Vanessa Silva Ibarra

La creación de cosas magníficas siempre parte de algo pequeño, así ha sido el proceso de esta colección llamada Sobreprotección. Esta colección parte de un punto de inspiración, que nace de la búsqueda de la simbología de los uniformes militares y encuentra al batallón de la guardia de honor de Croacia, que es el

encargado de hacer labores ceremoniales y, principalmente, de garantizar la seguridad y protección del presidente de la República y del comandante en jefe del ejército de Croacia. La protección, el compromiso y la historia han sido conceptos muy marcados en el punto de inspiración y que se representaron en el proceso de diseño y creación de la colección, pero hay una palabra que marca la diferencia dentro de todos estos conceptos de rudeza y es el *amor*. Esta palabra es parte de la historia de este uniforme del batallón de la guardia de honor de Croacia, ya que aproximadamente en 1635, soldados croatas fueron a apoyar al rey Luis XIII; ellos llevaban una tela roja anudada en el cuello, que se las ponían las mujeres antes de ir a la guerra, como símbolo de fidelidad y amor. Desde ese momento la corbata es un signo representativo para los croatas. Lazos y nudos que prometen jamás romperse.

Dentro del proceso de la colección se investigó sobre las macrotendencias y las microtendencias; esto es muy importante para saber cuáles se adecuaban más a la colección diseñada, para guiarla de la mejor manera. Esta investigación fue realizada por medio de la empresa WGSN (Pronósticos de Tendencias & Datos Analíticos), y aquí se encontraron macrotendencias como la cultura del cuidado, que tiene mucho que ver con comodidad, calidez y bienestar, sus colores son alegres y muy guiados hacia los tonos tierra. Hay también un reinicio creativo, en el que muestran el minimalismo y la creación de productos más eficientes, sus colores son muy vivos, como el rosa luminoso, y naturaverso, que es la macrotendencia que guía mayormente a la colección diseñada, ya que se enfoca en traer nuevas estéticas y explorar la creatividad e inspirar para diseñar cosas diferentes, sus colores contienen varios contrastes que representan la diferencia entre la naturaleza y lo digital.

Naturaverso contiene diferentes microtendencias como ensueño digital, jardín crepuscular, Sahara espacial, *swampcore*, con suavidad y nitidez, metavolumen, Atlántida, espacio sensual y paisaje sensorial. Dentro de todas estas microtendencias de naturaverso, las que más se guiaban hacia la colección son suavidad y nitidez, que se enfocan en que lo formal tenga ese toque más casual y

que sea más usable; y metavolumen, que representa la protección extrema, por medio del acolchado muy voluminoso.

La unión entre la colección, la macro tendencia y las micro tendencias crean un proceso de diseño y creación más completo, además de que guía todos los diseños hacia un mismo camino. Por otra parte, un punto muy importante durante todo el proceso es el aprendizaje, conocer sobre estas tendencias y unir las a la colección aporta en nuestro futuro como diseñadores.

T3 Overprotection linked to trends

The creation of magnificent things always starts from something small, this has been the process of this collection called overprotection. This collection starts from a point of inspiration, which is born from the search for the symbology of military uniforms, finding the battalion of the Croatian honor guard, which is in charge of performing ceremonial tasks and mainly, providing security and protection of the President of the Republic and the Commander-in-Chief of the Croatian Army. Protection, commitment and history have been very marked concepts at the point of inspiration and that were represented in the design and creation process of the collection, but there is a word that makes the difference within all these concepts of rudeness and that is love. This word is part of the history of this uniform of the Croatian honor guard battalion, since approximately in the year 1635, Croatian soldiers went to support King Louis XIII, and they wore a red cloth knotted around their necks, which was they were worn by women before going to war, as a symbol of fidelity and love. Since then, the tie has been a representative symbol for Croatians. Ties and knots that promise never to be broken. Within the collection process, the macro and micro-trends were investigated; this is very important to know which ones were most suited to the designed collection, in order to guide it in the best way. This research was carried out through the WGSN, and macro trends were found here such as the culture of care, which has a lot to do with comfort, warmth and well-being, its colors are cheerful and very guided towards earth tones; Creative restart, where they show minimalism and the creation of more efficient products, their colors are very vivid, such as luminous pink; and naturaverse, which is the macro trend that mostly guides

the designed collection, since this macro trend focuses on bringing new aesthetics and exploring creativity and inspiring to design different things, its colors contain various contrasts that represent the difference between nature and digital.

“Naturaverse” contains different microtrends such as digital daydream, twilight garden, space Sahara, swampcore, smooth and sharp, metavolume, Atlantis, sensual space, and sensory landscape. Within all these naturaverse microtrends, the ones that were most guided towards the collection are softness and sharpness, which focuses on the formal having a more casual touch and being more wearable; and metavolume, which represents extreme protection, for middle of very voluminous padding.

The union between the collection, the macrotrend and the microtrends create a more complete design and creation process, in addition to guiding all the designs towards the same path. On the other hand, a very important point throughout the process is learning, knowing about these trends and joining them with the collection contributes to our future as designers.



Imágenes 6 y 7. Colección Sobreprotección unida a las tendencias. Fuente: Riachi C. (2022). Atuendo: Sara Vanessa Silva Ibarra 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: simbología de los tatuajes.

Palabras clave: anomalías, contraste, exhibición, identidad, inmortalizar, nuevas superficies, pertenencia, portable, protección, texturas.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de quinto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre la simbología de los tatuajes como manifestación cultural y de expresión artística, y experimentando con el funcionamiento de los clústeres de la moda nacional 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 quinto semestre

T3 Colección DEVIS. Liseth Vanessa Perdomo Ocampo

La colección DEVIS se encuentra inspirada en los tatuajes *mehndi*, los cuales se basan en toda una técnica ancestral que consiste en realizar dibujos en las manos y los pies con un pigmento vegetal llamado *henna*.

La palabra *mehndi* hace concretamente una referencia a la técnica que se usa para llevar a cabo estos dibujos que son utilizados particularmente en las bodas hindúes; por lo general, estos tatuajes duran alrededor de 4 a 5 días, en los cuales, según la tradición, la novia no podría realizar ninguna labor hogareña hasta que el tatuaje se haya borrado completamente de la piel.

Si bien en un inicio se creía que estos tatuajes no tenían un mayor significado aparte del ornamental, en India se considera toda una tradición cultural cargada de símbolos y significados, entre los cuales se encuentran el ahuyentar a los malos espíritus, enfermedades y pestes. También, el color de estos logra tener un significado de trasfondo que refiere a la fertilidad de las mujeres en el momento de la boda. Por otro lado, el término *Devís* se refiere a la palabra sanscrita "diosa", que

da la base de la lengua hindi, nativa de la India. Esta palabra fue elegida como nombre de la colección, ya que se conceptualiza en la tradición hinduista como la personificación de los corazones de las diosas hindúes, de las cuales se consideran principalmente tres: Laskhmi (riqueza), Parvati (amor y espiritualidad) y Saraswati (cultura y artes).

A partir de toda la información obtenida, se hicieron síntesis de texturas, formas y colores, lo que arrojó como resultado una paleta de dos colores, para la cual se tomó como principal referencia a la diosa Parvati (amor y espiritualidad), con una gama de colores rojos, que a su vez hacen una representación directa de la fertilidad. Este fue usado en un 70 % en las prendas de la colección. Por otro lado, la diosa Laskhmi (riqueza) con el color dorado usado en un 30 % para la colección, aporta luz a las telas y accesorios y agrega mayor interés visual. Las texturas fueron representadas sobre bordados, recamados y sublimados en la tela, agregando una experiencia táctil al usuario que le proporcionará un mayor acercamiento al tema principal, los tatuajes *mehndi*.

Para la colección final se diseñaron 15 indumentos de vestido de baño, lencería, deportivo y sus respectivos complementos, los cuales fueron revisados por un comité de diseño, que estuvo a cargo de la elección de dos de estos indumentos para confeccionar.

Finalmente, los dos atuendos seleccionados fueron lencería, la cual se conforma de un body realizado en chantilly bordado, con copas intervenidas con recamado, y su complemento se trata de un pantalón realizado en velo chifón, intervenido por medio de una sublimación con un patrón realizado a partir de la inspiración; por otro lado, el segundo atuendo es de la línea deportiva, se trata de un pantalón englobado, con intervención en cortes y sublimación, un top en licra, con el complemento de una capa con capota, intervenida de igual manera que el pantalón.

DEVIS Collection

The “DEVIS” collection is inspired by Mehndi tattoos, which are an ancestral technique that consists of making drawings on the hands and feet with a vegetable

pigment called “henna”. The word “Mehndi” refers specifically to the technique used to carry out these drawings that are used particularly in Hindu weddings; usually these tattoos last about four to five days, in which according to tradition the bride could not do any housework until the tattoo is completely erased from the skin.

Although initially it was believed that these tattoos did not have a greater meaning apart from the ornamental, in India it is considered a cultural tradition full of symbols and meanings, among which are to ward off evil spirits, diseases and pests, also the color of these tattoos has a background meaning that refers to the fertility of women at the time of the wedding.

On the other hand, the term “DEVIS” refers to the Sanskrit word “Goddess” in the Hindi language, native language of India. This word was chosen as the name of the collection, as it is conceptualized in the Hindu tradition as the personification of the hearts of the Hindu goddesses, of which are considered mainly 3: Laskhmi (Wealth), Pàrvati (Love and spirituality) and Sàraswati (Culture and arts).

From all the information obtained, syntheses of textures, shapes and colors were made, resulting in a palette of 2 colors, for which the main reference was taken as the Goddess Parvati (Love and spirituality) with a range of red colors, which in turn make a direct representation of fertility. This was used in 70% in the garments of the collection, on the other hand the Goddess Laskhmi (Wealth) with the golden color used in 30% for the collection bringing light to the fabrics and accessories adding more visual interest. The textures were represented on embroidery, recamados and sublimated on the fabric, adding a tactile experience to the user that will provide a greater approach to the main theme, the Mehndi tattoos.

For the final collection 15 outfits were designed of swimwear, lingerie, sportswear and their respective accessories, which were reviewed by a design committee which was in charge of choosing two of these outfits in order to proceed with the confection.

Finally, the two selected outfits were: Lingerie, which consists of a body made of embroidered chantilly, with cups intervened with recamado, and its complement is a pair of pants made of chiffon veil, intervened by means of a sublimation with a pattern

made from the inspiration; on the other hand the second outfit is of the sports line, it is a set of pants, with intervention in cuts and sublimation, a top in lycra, with the complement of a cape with hood, intervened in the same way as the pants.



Imágenes 8 y 9. Colección Devis. Fuente: Elite Entertainment (2022). Atuendos: Liseth Vanessa Perdomo Ocampo. Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

T2 Sexto semestre. Diseño de moda internacional. Sastrería-cóctel

Núcleo problémico: ergonomía y usabilidad.

Subtema de investigación: simbología de la moda *Kitsh* y pop.

Palabras clave: contestatario, expresión, mezclar, poder ecléctico, popular, quebrar, sentidos, recargar, vanguardia.

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de sexto semestre de Diseño de Modas en Areandina Bogotá, investigando sobre la simbología de la moda *kitsh* y pop para entender sus dinámicas estéticas y de innovación; a la vez, experimentando con el funcionamiento de los clústers de la moda internacional y la producción industrial de colecciones, para crear una colección en línea femenina para el universo formal en sastrería y cóctel.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el sexto semestre

T3 Rimas & Street. Yannis Victoria Santiesteban

Esta colección tiene como dirección principal ideales del movimiento pop y elementos de la moda *kitsch*; una vez se realizó la investigación de algún movimiento cultural, se tomó el hiphop como movimiento social. Es un movimiento artístico y cultural que surgió en Estados Unidos a finales de la década de 1960 en las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios como el Bronx, Queens y Brooklyn. El hiphop se mueve por medio de una serie de luchas por los derechos civiles (participación, igualdad en educación, salud, entre otros). Se trata de personas de origen africano que interpretaban instrumentos y los mezclaban con poesía y relatos.

En esta colección se puede observar cómo la tendencia de reinicio creativo tomada de la WGSN está presente. Esta tendencia plantea cómo los diseñadores generan cambios positivos en la industria por medio de la implementación de nuevos materiales; ha aparecido un concepto de reinvención o adaptación por distintas situaciones que atraviesa el entorno, que han obligado a generar cambios drásticos. Esto permite que los diseñadores sean recursivos y lleven la creatividad a su máximo potencial. En esta colección se pueden encontrar siluetas con volúmenes, texturas, cadenas y plumas en representación de libertad y opresión. Encontramos grafías que dan forma a la libertad de expresión, estos fueron algunos elementos que se pudieron identificar de la macrotendencia hipertextura, que nos propone una mezcla de colores vibrantes y divertidos dándole un toque casual y fresco a prendas del universo formal.

T3 Rimas & Street

This collection has as its main direction ideals of the pop movement and elements of kitsch fashion; once the investigation of some cultural movement was carried out, Hip hop was taken as a social movement. It is an artistic and cultural movement that emerged in the United States in the late 1960s in African American and Latin American communities, in neighborhoods such as the Bronx, Queens and Brooklyn. Hip hop moves through a series of struggles for civil rights (participation, equality in education, health, among others). These are people of African origin who played instruments and mixed them with poetry and stories.

In this collection it can be seen how the creative restart trend taken from WGSN, is present. This trend suggests how designers generate positive changes in the industry through the implementation of new materials; a concept of reinvention or adaptation has been generated for different situations that crosses the environment, which has forced to generate drastic changes. This allows designers to be recursive and take creativity to its maximum potential. In this collection you can find silhouettes with volumes, textures, chains and feathers in representation of freedom and oppression. We found graphs that give shape to freedom of expression, these were some elements that could be identified from the Hypertexture microtrend where it proposes a mix of vibrant and fun colors giving a casual and fresh touch to garments from the formal universe.



Imágenes 10 y 11. Colección Rimas & Street. Fuente: Elite Entertainment (2022).
Atuendo: Yannis Victoria Santiesteban. Auditorio Pablo Oliveros Marmolejo.
Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. Programa Diseño de Modas.

[T1] 3. 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. Estos aspectos harán comprensible el mundo por la interpretación del entorno desde la perspectiva del ser humano.

Núcleos problemáticos: lenguaje y comunicación visual, contenidos digitales

T2 Séptimo semestre. Diseño de autor-gala y novias

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

Subtema de investigación: simbología de los atuendos ceremoniales.

Palabras clave: bordado, elegancia, evolución, exclusividad, fantasía, femenino, legado, lujo, majestuoso, pedrería, retro, ritual, valor simbólico

Objetivo: desarrollar competencias investigativas en los estudiantes de séptimo semestre de Diseño de Modas en Areandina, investigando sobre la simbología de los atuendos ceremoniales y a partir de sus propios códigos de diseño y elegancia, para desarrollar una colección femenina del universo gala-novias.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el séptimo semestre

T3 Colección alta moda Sueños Prohibidos. Fabián Felipe Zapata Roza

La información recopilada y analizada para poder llegar a crear mi colección nombrada Sueños Prohibidos, que más adelante entenderán, se explica porque este nombre empieza con la simbología que podemos encontrar en las *vedettes*/ficheras símbolos sexuales y teatrales. Esta fue la llegada de artistas extranjeras en un periodo en el que se impuso un nuevo formato de baile, en el que países como Estados Unidos, Francia, España y Rusia importaron a México y a otros países latinos los espectáculos de cabaret y de teatro convirtiendo así a las latinas en las principales fichas en el movimiento del espectáculo nocturno en la ciudad del sexo.

Estas mujeres se convirtieron en símbolo de revolución y prohibición ya que ellas sexualizaron los movimientos del baile contemporáneo efectuados en una ceremonia que se realizaba en las noches de ocio latinas. Gracias a su ostentidad dejaron los cabarets y los teatros, y pasaron a incursionar en el cine de oro específicamente en el cine de ficheras que se convirtió en un género cinematográfico propio del cine latino que floreció a mediados de los años setenta y ochenta.

Mi punto de partida para esta inspiración fue enaltecer la exposición de los cuerpos femeninos como manera de protesta llevándola más allá de lo físico. Teniendo en cuenta esto, mi colección se basó en un despliegue de brillo, sensualidad, prendas que realcen la figura femenina como las faldas y los vestidos con siluetas muy marcadas, el corte de columna, corte sirena, grandes colas, escotes profundos, mallas y transparencias, abrigos, superposiciones, repetición de módulos y piezas que al unirse generan un todo. Al jugar con estos principios, pude generar una colección de cóctel, gala y novias creada para una mujer con personalidad de hierro, exhibicionista, que siempre quiere resaltar su figura sin perder su elegancia y fina coquetería. Fuerza que también quiero comunicar resaltando la diversidad sexual por la valentía a la hora de vestirse y salir de manera que se puede resaltar como individuos en la actualidad, marcando así la historia moderna en los próximos años.

Como parte del proceso creativo se utilizó el pronóstico de ropa de mujer 23/24 de la WGSN nombrado Reinicio Creativo, este le apuesta al ingenio en el diseño como fuerza para un cambio positivo que traduce estilos expresivos fabricados con materiales llamativos y piezas bien planteadas basadas en la innovación y la versatilidad, teniendo como eje tres macrorreportajes anuales (impulsores del futuro, innovaciones para el futuro y grandes ideas).

En los colores ricos y tonos oscuros propios de gema como *dark sherry*, *marine tale*, malachite de bases de colores de moda, con tonos brillantes artificiales que actúan como acentos inesperados en el concepto, tenemos la búsqueda del individualismo de productos únicos y genuinos óptimos para reactivarse con grandes hipertexturas. Así tendremos un estilo de propuestas exuberantes con textiles y adornos que

parecen plumas en prendas poco ortodoxas, en las que se utilizan materiales de microfibra que simulan pieles reales y revitalizan la silueta, usando colores vibrantes que eleven los *looks* y eviten adornos innecesarios.

T3 High fashion collection **Forbidden Dreams**

The information collected and analyzed to be able to create my collection named "Forbidden Dreams"; that later you will understand one of the reasons for this name; starts with the symbolism that we can find in the Vedettes/Ficheras sexual and theatrical symbols. This was the arrival of foreign artists in a period in which a new dance format was imposed where countries like the United States, France, Spain and Russia imported to Mexico and Latin countries, the cabaret and theater shows, turning the Latinas into the main chips in the movement of the night show in the city of sex.

These women became a symbol of revolution and prohibition since they sexualized the movements of the contemporary dance performed in a ceremony that took place in the Latin nights of leisure. Thanks to their ostentatiousness they left the cabarets and theaters and moved into the golden cinema, specifically in the ficheras cinema that became a film genre of the Latin cinema that flourished in the mid 70s and 80s.

My starting point for this inspiration was to exalt the exposure of female bodies as a way of protest taking it beyond the physical. Taking into account this, my collection was based on a deployment of brightness, sensuality, garments that enhance the female figure such as skirts and dresses with very marked silhouettes such as column cut, mermaid cut, large tails, deep necklines, mesh and transparencies, coats, overlays, repetition of modules and pieces that together generate a whole. Playing with these principles, I could generate a collection of cocktail, gala and bridal created for a woman with an iron personality, exhibitionist who always wants to highlight her figure without losing her elegance and fine coquetry. Strength that I also want to communicate by highlighting the sexual diversity by the courage to go out dressed in a way that they can stand out as individuals today, thus marking the

modern history in the coming years; some of them being the ones to make inroads in the new changes that societies have.

As part of the creative process was used the forecast of women's clothing 23/24 of WGSN named Creative Reboot, which bet the ingenuity in design as a force for positive change that translates expressive styles made with striking materials and well raised pieces based on innovation and versatility having as axis three macro annual reports (drivers of the future, innovations for the future and big ideas).

In the rich colors and dark gem-like tones such as Dark sherry, marine tale, malachite of fashionable color bases, with artificial bright tones that act as unexpected accents in the concept, we have the search for individualism of unique and genuine products optimal to reactivate with great hypertextures, we will have a style with exuberant proposals with textiles and embellishments that look like feathers in unorthodox garments where microfiber materials are used simulating real furs revitalizing the silhouette using vibrant colors that elevate the looks and avoid unnecessary embellishments.



Imágenes 12 y 13. Colección Colección Sueños Prohibidos. Fuente: Elite Entertainment (2022). Atuendo: Fabian Felipe Zapata Roza. 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 por medio de la participación en concursos reconocidos en el sector.

T3 Ensayo de investigación-creación seleccionado en el octavo semestre

T3 Diseño-teoría y teflexión. Karen Ximena Nova Ferrer

Diseñar es un proceso de análisis y redescubrimiento del pensar y el actuar del ser humano, es un aprendizaje constante de la significación y la necesidad de encontrar el valor que las personas quieren obtener de su paso por el mundo.

Es por ello que diseñar se vuelve una búsqueda inagotable de cada una de las necesidades que las personas pueden ir generando a lo largo de la vida, y de cómo, a partir de cada una de las disciplinas que se consideran que hacen parte del área del diseño, todo aquello que requiere creatividad se basa en una idea para un bien colectivo dentro de la sociedad.

A causa de todo este análisis que el diseñador realiza, genera productos o servicios que ofrecen soluciones a todas aquellas inquietudes que aparecen, y de cierta forma nos permite conocer y comprender cómo socialmente hemos podido evolucionar en términos ideológicos y ha hecho que suframos cambios que han llevado a que hoy en día tengamos productos y servicios a los que tenemos acceso.

Sin embargo, se debe tener en cuenta que, la resolución de estas necesidades generadas responde a la cultura del sujeto diseñador, o puede que se deba a la cantidad de conocimiento que se tiene de determinado grupo al que se va a "ayudar". Así que como respuesta a la necesidad se puede generar de acuerdo con

el conocimiento general o la subjetividad con la que se ve y se comprende el flujo de información en el mundo, puede ser la expresión cultural del sujeto o desarrollarse según el conocimiento profesional de este.

Pero esto no es lo único que se necesita para diseñar en búsqueda de la resolución de una necesidad, sino que se debe tener una visión mucho más amplia del grupo social al que se busca ayudar; hay diferentes variables que quieren direccionar de forma más específica el producto o servicio a desarrollar, que constan de tres preguntas básicas que aportan mucha información relevante que hay que tener en cuenta en el momento de diseñar:

¿Para quién?, para poder resolver esta duda se debe tener un conocimiento del contexto social del usuario (hablando del usuario como la persona que va a hacer uso del producto a desarrollar); para ello ya entran disciplinas mucho más especializadas, como la sociología y la antropología que dan una respuesta mucho más puntual al comportamiento del ser humano.

¿Con qué?, responde a los recursos tanto en materia prima como humanos para el desarrollo del producto o servicio; saber con qué se cuenta, pero también el realizar un análisis del tipo de elementos que pueden intervenir en la producción del artefacto o servicio. Esto pues, teniendo una visión mucho más global de las creencias y exigencias del grupo objetivo, se sabe cuáles son sus preferencias y se puede tener un producto mucho más acertado y aceptado por el público, esto teniendo como ejemplo base el impacto medio ambiental.

¿Como se verá físicamente?, esto se resuelve con las necesidades técnicas y culturales del grupo objetivo, ya que es subjetivo de cada cultura, ya sea una tradicional o una urbana, que tienen sus propios elementos diferenciadores con los que buscan identificarse.

El papel del diseñador en la sociedad interviene en el ámbito social y productivo, tanto de actor como observador; de cierta forma debe vivir y verse influenciado por los cambios sociales a lo largo de los años y el papel de observador en ver cómo la respuesta colectiva a todos estos cambios que vienen de los aspectos culturales,

económicos y políticos, han influido en el pensamiento y comportamiento del ser humano. Alguien que no ha vivido todas estas situaciones y no ha tenido una visión global de los diferentes beneficios y afectaciones que han traído a diferentes comunidades, no tiene criterio para ofrecer alternativas a la resolución de necesidades de las cuales no tiene alguna experiencia. Ahí es donde está el papel de actor, pues al ser partícipe de este cambio se tiene una visión mucho más centrada de las problemáticas y puede ofrecer soluciones más puntuales y diplomáticas para una comunidad que lo requiere.

Diseñar es en verdad rediseñar; puede partir de una idea que ya está construida pero que puede sufrir alguna transformación que aporte un poco más a ello para tener una solución mucho más puntualizada para lo que se necesite; también se puede partir de un artefacto o producto que suple una necesidad pero que actualmente se encuentra obsoleto, y desde esa idea original, se agregan elementos que respondan a las necesidades sociales e ideológicas de la actualidad.

De aquí parte la pregunta ¿se puede mejorar lo que ya está bien resuelto? Es una pregunta muy ambigua, ya que si hay algo que se ha creado para resolver una necesidad y la suple a la perfección es obvio que no va a sufrir cambio alguno, pero hay que saber que puede que estas necesidades evolucionen y aquel artefacto o servicio que fue creado para ello, necesite unas mejoras o aditamentos adicionales para hacerlos funcionales según lo que se requiere hoy en día. Y todo esto lo vemos en respuesta a cambios tecnológicos y sociales, con la tecnología, con los programas, la forma en la que consumimos contenido; también son los avances en salud los que hacen que ciertos elementos que se tenían anteriormente se transformen para mayor comodidad del usuario, que incluyen maquinarias, elementos de oficina, o se crean objetos con intervención tecnológica para mejorar algunas cosas. Pero siempre existirá la posibilidad de generar un cambio para algún artefacto o servicio para beneficio del ser humano.

[T3] Design-Theory and Reflection

Designing, is a process of analysis and rediscovery of thinking and acting of the human being, it is a constant learning of the significance and the need to find the value that people want to obtain from their time in the world.

That is why the action of designing becomes an inexhaustible search for each of the needs that people can generate throughout their lives, and how from each of the disciplines that are considered to be part of the design area; everything that requires creativity is based on an idea for a collective good within society.

Because of all this analysis that the designer carries out, he generates products or services that offer solutions to all those concerns that are generated, and in a certain way allows us to know and understand how socially we have been able to evolve in ideological terms and have caused us to undergo changes that have led to the fact that today we have products and services to which we have access.

However, it must be taken into account that, the resolution of these generated needs respond to the culture of the designer subject, or it may be due to the amount of knowledge that one has of a certain group that is going to "help"; so as a response to the need it can be generated according to general knowledge or the subjectivity with which the flow of information in the world is seen and understood; it can be the cultural expression of the subject or it can be developed according to the professional knowledge of the subject.

But this is not the only thing that is needed to design in search of the resolution of a need, but a much broader vision of the social group that is sought to be helped; there are different variables that seek to address in a more specific way the product or service to be developed, which consists of three basic questions that provide a lot of relevant information that must be taken into account when designing:

For whom? In order to resolve this question, one must have knowledge of the user's social context, (speaking of the user as the person who is going to use the product to be developed), for this, much more specialized disciplines are included, such as sociology, anthropology that give a much more specific response to the behavior of the human being.

With what? It responds to both raw material and human resources for the development of the product or service, knowing what is available, but also carrying out an analysis of the type of elements that can intervene in the production of the artifact or service; because having a much more global vision of the beliefs and demands of the target group, it is known what their preferences are and it is possible to have a product that is much more accurate and accepted by the public, taking as a basic example, the environmental impact

How will it look physically? And this is resolved with the technical and cultural needs of the target group, since this is subjective to each culture, be it a traditional or an urban one, which have their own differentiating elements with which they seek to identify themselves.

The role of the designer in society intervenes in the social and productive field, both as an actor and as an observer; in a certain way he must live and be influenced by social changes over the years, and the role of the observer in seeing how the collective response to all these changes that come from cultural, economic and political aspects, have influenced the thought and behavior of the human being. Someone who has not lived through all these situations and has not had a global vision of the different benefits and effects that they have brought to different communities, does not have any criteria to offer alternatives to the resolution of needs of which it does not have any experience; and that is where the role of actor is, by being a participant in this change one has a much more focused vision of the problems and can offer more specific and diplomatic solutions for a community that requires it.

Designing is truly redesigning; you can start from an idea that is already built but that can undergo some transformation that contributes a little more to it to have a much more specific solution for what is needed; you can also start from an artifact or product that meets a need but which is currently "obsolete", and starting from that original idea, elements are added that respond to the social and ideological needs of today.

From here comes the question: Can be improved what is already well resolved? It is a very ambiguous question, since if there is something that has been created to solve a need and it perfectly meets it, it is obvious that it will not undergo any change, but you have to know that these needs may evolve and that artifact or service that was created for it, needs some improvements or additional additions to make them functional to what is needed today. And we see all this in response to technological and social changes, we see it with technology, with programs, the way we consume content; it is also the advances in health that make certain elements that were previously available to be transformed for the greater comfort of the user, which include machinery, office elements, or objects are created with technological intervention to improve some things. But there will always be the possibility of generating a change for some device or service for the benefit of the human being.

T3 Referencias

Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Capítulo I Instancia de conocimiento.
https://teams.microsoft.com/_?culture=esco&country=co#/pdf/viewer/teamsSdk/~2F~2Fareandinaeduco.sharepoint.com

Rodio, S. M. (ed.). (2006). *Diseño: teoría y reflexión*. Capítulo I Instancia de conocimiento.

T1 Conclusiones

El programa de Diseño de Modas asume los diferentes desafíos sociales, ambientales, culturales y tecnológicos, integrándolos de forma activa en la formación de sus estudiantes con procesos creativos e innovadores.

Desarrollar los Proyectos Integradores de Semestre, con una conciencia sostenible a partir del trabajo colaborativo, permitió obtener resultados significativos que fortalecen las diferentes líneas de investigación de la Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes.

T1 Referencias generales

Comentado [AM2]: AUTORES: ¿qué editorial publicó este libro?

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 Enlaces de Fashion Films:

Código Moda Experimental

<https://www.facebook.com/claraivonne.riachivega/videos/1375065316563739?idorvanity=135808567249550>

Código Moda Casual

<https://www.facebook.com/claraivonne.riachivega/videos/1086979746034578?idorvanity=135808567249550>

Código Moda Gala y Novias

<https://www.facebook.com/claraivonne.riachivega/videos/643905910758932?idorvanity=135808567249550>