



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

# Facultad de Diseño Arquitectura y Arte

Escuela de Diseño Textil y Moda

## Diseño de moda conceptual:

Estrategias para su planteamiento a partir de rasgos identitarios de pueblos indígenas

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

**DISEÑADOR TEXTIL Y DE MODA**

Autor: Sebastián Cadena

Director: Belén Paz y Miño

CUENCA, ECUADOR

2017



# DEDICATORIA

---

A mi madre, a mi abuela y a mis tías por su incondicional apoyo.



# AGRADECIMIENTOS

---

Agradesco a todas las personas quienes confiaron en mi y fueron parte de este proceso.

Familia y amigos.

# ÍNDICE

de contenidos

<b>20</b>	1.1 ¿Qué es la moda conceptual?	<b>68</b>	3.1 Plantear las fuentes de inspiración
<b>22</b>	1.1.1 Origen	<b>68</b>	3.2 La investigación
<b>24</b>	1.2 ¿En qué se diferencia de la moda convencional?	<b>69</b>	3.3 Documentar
<b>25</b>	1.2.1 Las diferencias comerciales	<b>70</b>	3.4 Procesar la información
<b>26</b>	1.2.2 El proceso de diseño	<b>71</b>	3.5 Experimentar con materiales
<b>27</b>	1.2.3 La estética	<b>72</b>	3.6 Modelado sobre maniquí
<b>28</b>	1.3 Principales exponentes del diseño de modas conceptual	<b>74</b>	3.7 Aplicación de estrategias
<b>30</b>	1.3.1 Issey Miyake	<b>75</b>	3.7.1 Plantear las fuentes de inspiración.
<b>31</b>	1.3.2 Yohi Yamamoto	<b>75</b>	3.7.2 La investigación
<b>32</b>	1.3.3 Rei Kawakubo	<b>75</b>	3.7.3 Documentar
<b>33</b>	1.3.4 Hussein Chalayan	<b>76</b>	3.7.4 Collages
<b>34</b>	1.3.5 Martin Margiela	<b>86</b>	3.7.5 Experimentación con materiales
<b>35</b>	1.3.6 Jhon Galiano	<b>90</b>	3.7.6 Modelado sobre maniquí
<b>36</b>	1.3.7 Rick Owens	<b>94</b>	3.7.7 Propuestas de diseño
<b>37</b>	1.3.8 Walter Van Beirendonck	<b>108</b>	3.7.8 Concreción de las propuestas
<b>38</b>	1.3.9 Alexander Mcqueen	<b>114</b>	3.8 Conclusiones
<b>40</b>	1.4 Moda conceptual en el Ecuador	<b>115</b>	3.9 Recomendaciones
<b>46</b>	2.1 ¿Qué es la identidad cultural?		
<b>47</b>	2.1.1 Cultura		
<b>47</b>	2.1.2 Indentidad cultural		
<b>48</b>	2.2 La identidad de los pueblos indígenas ecuatorianos		
<b>48</b>	2.2.1 Los pueblos indígenas del Ecuador		
<b>52</b>	2.3 Moda conceptual con rasgos de identidad cultural		
<b>52</b>	2.3.1 Caso 1: Chopovalowena - graduate collection		
<b>58</b>	2.3.2 Caso 2: Xue Li - Neon Samurais		

# ÍNDICE

de figuras

- Fig 1: Comme des Garçons fall 2016.
- Fig 2: Exhibición Comme des Garçons en el MET NYC.
- Fig 3: La fuente de Marcel Duchamp.
- Fig 4: Martin Margiela backstage 2009.
- Fig 5: Vestido de la marca Moschino.
- Fig 6: Carmen Chan sketchbook,
- Fig 7: CSM BA Fashion WW16.
- Fig 8: Rostros de diseñadores.
- Fig 9: Pasarela Issey Miyake.
- Fig 10: Pasarela Yohji Yamamoto,
- Fig 11: Pasarela Comme des Garçons.
- Fig 12: Pasarela Hussein Chalayan.
- Fig 13: Pasarela Martin Margiela.
- Fig 14: Pasarela Jhon Galiano
- Fig 15: Pasarela Walter Van Beirendonck.
- Fig 16: Pasarela Rick Owens.
- Fig 17: Pasarela Alexander McQueen.
- Fig 18: Pasarela Alexander McQueen.
- Fig 19: Martin Across Landscaper.
- Fig 20: Pasarela Aghata Ruiz de la Prada.
- Fig 21: Moyano colección cimientos.
- Fig 22: Martin Across Fall Winter 2015.
- Fig 23: Indigenas en Cañar.
- Fig 24: Indigenas en Cañar.
- Fig 25: Indigenas en Cañar.
- Fig 26: Indigenas en Otavalo .
- Fig 27: Pasarela Chopovalowena fall 2017.
- Fig 28: Pasarela Chopovalowena fall 2017.
- Fig 29: Pasarela Chopovalowena fall 2017.
- Fig 30: Pasarela Chopovalowena fall 2017.
- Fig 31: Collage Chopovalowena.
- Fig 32: Collage Chopovalowena.
- Fig 33: Collage Chopovalowena.
- Fig 34: Collage Chopovalowena.
- Fig 35: Collage Chopovalowena.
- Fig 36: Editorial fotográfico Chopovalowena fall 2017.
- Fig 37: Chopovalowena fall 2017 backstage.
- Fig 38: Editorial fotográfico Chopovalowena fall 2017.
- Fig 39: Pasarela Xue Li 2013.
- Fig 40: Pasarela Xue Li 2013.
- Fig 41: Pasarela Xue Li 2013.
- Fig 42: Pasarela Xue Li 2013.
- Fig 43: Sketchbook Xue Li.
- Fig 44: Sketchbook Xue Li.
- Fig 45: Sketchbook Xue Li.
- Fig 46: Sketchbook Xue Li.
- Fig 47: Lilibeth Cuenca performance.
- Fig 48: Sketchbook Xue Li.
- Fig 49: Sketchbook Xue Li.
- Fig 50: Obra del artista Philippe Pastor.
- Fig 51: Sketchbook Xue Li.
- Fig 52: Sketchbook Xue Li.
- Fig 53: Sketchbook Xue Li.
- Fig 54: Walter Van Beirendonck backsatge.
- Fig 55: Taller de diseñador de modas.
- Fig 56: Sketchbook UAL.
- Fig 57: Experimentación textil UAL.
- Fig 58: Modelado sobre maniquí Naoya Nakayama.
- Fig 59: Pasarela Walter Van Beirendonck.
- Fig 60: Sketchbook autoría propia.
- Fig 61: Sketchbook autoría propia.
- Fig 62: Sketchbook autoría propia.
- Fig 63: Sketchbook autoría propia.
- Fig 64: Sketchbook autoría propia.
- Fig 65: Sketchbook autoría propia.
- Fig 66: Sketchbook autoría propia.
- Fig 67: Sketchbook autoría propia.
- Fig 68: Sketchbook autoría propia.

# ÍNDICE

de figuras

Fig 69: Sketchbook autoría propia.  
Fig 70 Experimentación textil autoría propia.  
Fig 71: Experimentación textil autoría propia.  
Fig 72: Experimentación textil autoría propia.  
Fig 73: Experimentación textil autoría propia.  
Fig 74: Experimentación textil autoría propia.  
Fig 75: Experimentación textil autoría propia.  
Fig 76: Modelado sobre maniquí autoría propia.  
Fig 77: Modelado sobre maniquí autoría propia.  
Fig 78: Modelado sobre maniquí autoría propia.  
Fig 79: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 80: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 81: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 82: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 83: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 84: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 85: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 86: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 87: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 88: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 89: Propuesta de diseño autoría propia.  
Fig 90: Bocetos de la colección propuesta  
Fig 91: Fotografía de la propuesta de diseño.  
Fig 92: Fotografía de la propuesta de diseño por Nicolás León.  
Fig 93: Fotografía de la propuesta de diseño por Nicolás León.  
Fig 94: Fotografía de la propuesta de diseño por Nicolás León.  
Fig 95: Fotografía de la propuesta de diseño por Nicolás León.

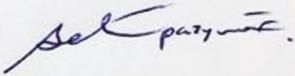
# ABSTRACT

## Abstract

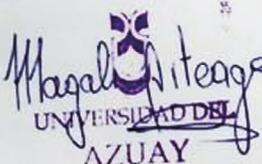
This work makes a comparison between the conceptual and conventional fashion design. Their similarities and differences are analyzed as well as their prime representatives. The strategies that conceptual fashion uses to capture and to transmit concepts using clothing as the means of communication are defined through the study of contemporary designers such as Laura Lowena, Emma Chopova and Xue Li. Finally, these strategies seek to explore the cultural traits of the different indigenous peoples of Ecuador to find new sources of inspiration and achieve proposals that do not fall into literal recreation.

**KEYWORDS:** Conceptual art, Ecuador, methods, process, testing, inspiration concept.

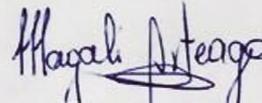
Sebastián Cadena  
Student



Belén Paz y Miño, Designer  
Thesis Director



Magali Arteaga  
UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
Dpto. Idiomas



Translated by:  
Magali Arteaga



# RESUMEN

---

A través de este trabajo se realiza una comparación entre la moda conceptual y el diseño de modas convencional, donde se analizan sus semejanzas y diferencias, así como los principales exponentes en este campo. Con el estudio de casos de diseñadores contemporáneos como Laura Lowena, Emma Chopova y Xue Li, se definen las estrategias que la moda conceptual utiliza para plasmar y transmitir conceptos utilizando la indumentaria como medio de comunicación. Finalmente, estas estrategias buscan explorar los rasgos culturales de los diferentes pueblos indígenas del Ecuador para encontrar nuevas fuentes de inspiración y lograr propuestas que no recaigan en una recreación literal.



# INTRODUCCIÓN

---

Los pueblos indígenas del Ecuador han sido una fuente de inspiración para muchos diseñadores tanto locales como internacionales. La riqueza de sus rasgos culturales e identitarios brindan grandes posibilidades a la hora de proponer diseños en diferentes ámbitos. Este proyecto busca definir y desarrollar estrategias metodológicas para el diseño de modas conceptual a partir de dichos rasgos, para ello se realizará un acercamiento hacia la moda conceptual en términos generales, para luego analizar diferentes casos en donde se puede observar e identificar las estrategias utilizadas para aplicar los rasgos identitarios en el proceso de diseño. Las estrategias serán aplicadas en la creación de una colección de moda conceptual.



# CAPÍTULO 1:

El diseño de modas conceptual



Fig 1:

¿QUÉ ES LA MODA  
CONCEPTUAL?



Fig 2:

Moda y diseño de moda, son conceptos que a pesar de su relación, son diferentes y muchas veces confundidos. En cuanto a moda, según la Real Academia Española, moda significa: "Uso, modo o costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país". Por lo tanto, pese a que generalmente se utiliza el término moda refiriéndose a la moda del vestir, no necesariamente está relacionado a la indumentaria. Dentro de este marco la socióloga Susana Saulquin explica el porqué de la relación tan arraigada de estos términos: "Es habitual considerar la moda de las vestimentas como sinónimo de la moda propiamente dicha, ya que su constante cambio y transformación están representados, por la excelencia, por el vestido, cuya característica saliente es la alta rotación" (Saulquin, 2011). Desde una mirada sociológica, Entwistle (2002), en su libro "El cuerpo y la moda" dice que al hablar de moda se refiere a: "(...) una serie de organizaciones interconectadas y con puntos de coincidencia implicadas en la producción y promoción del vestido, así como en las acciones de las personas al actuar sobre sus

cuerpos cuando se visten" (p.6). La definición de Entwistle hace referencia a que la moda, en este contexto, es un término que abarca todos los procesos y aspectos desde la creación hasta el consumo de la indumentaria. En el mismo libro la autora hace un análisis histórico tanto en el ámbito social como antropológico para definir el término "moda" y poder diferenciar de términos tales como "vestir" o "traje", luego de analizar varios autores especializados en este campo, Entwistle (2002) dice: "La moda es, pues, un sistema particular de vestir que se encuentra bajo determinadas circunstancias sociales" (p.56). Este "sistema" como lo llama Entwistle es el que nos permite comunicar de manera implícita o explícita pensamientos, estados de ánimo, etc. dentro de un contexto ya sea de aspecto económico, social o cultural.

## Origen:

Basado en este concepto, es posible hablar de moda conceptual partiendo desde su origen. Aunque no se puede precisar históricamente, ésta es reconocida a principio de los años ochenta, en una época en donde el arte conceptual ya había explorado el ámbito de lo "conceptual" desde el comienzo de la década de los sesenta, como lo menciona Clark (2012) en el libro *Fashion and Art* donde afirma que el diseño de modas conceptual que surgió en los años ochenta tenía el campo intelectual preparado indirectamente por el arte conceptual. Desde este punto de vista, en esta investigación se tomará al arte conceptual como un referente para comprender el diseño de modas conceptual.

El arte conceptual se originó después de la segunda guerra mundial, durante la década de 1950 y 1960 paralelamente con el Pop art, de esta manera existe una relación entre estos dos movimientos artísticos; por su parte el Pop art buscaba elevar los objetos cotidianos de la cultura popular a un nivel artístico, con el fin de comunicar ideas que marcaban los aspectos tanto sociales como políticos de la época. Un gran exponente y sin duda ícono del Pop art es Andy Warhol, quien a través de sus obras cuestionó varios aspectos de la cultura popular norteamericana, tales como el consumismo, el capitalismo y la producción en masa, pero sin dejar a un lado la jovialidad y el glamour característicos de esta cultura. Pero la relación del Pop art con el arte conceptual yace bajo una gran influencia que ha marcado la historia y los diferentes movimientos del arte moderno, Marcel Duchamp.

En 1917 Marcel Duchamp, un artista francés radicado en Nueva York, presenta en la misma ciudad su obra *Fuente*, se trataba de un urinario de pared al que el artista le dio vuelta y le puso firma y fecha. Fue así como Duchamp convirtió a un artefacto común y previamente elaborado en una obra de arte. Esta nueva forma de hacer arte fue bautizada por el artista como "readymade" (Gompertz, 2013).

La *Fuente* es una pieza de arte que marcó un hito en la historia y generó gran controversia respecto a lo que en ese momento se consideraba o no arte, y fue ese precisamente uno de los objetivos que Duchamp quería lograr, un desafío a los limitantes métodos artísticos hasta ese entonces concebidos (pintura, escultura y dibujo).

Duchamp quería darle la vuelta a la situación. Consideraba que el medio era secundario: lo principal y más importante era la idea. Solo después de que un artista hubiera desarrollado un concepto podía estar en posición de elegir un medio, y éste tenía que ser aquel en el que la idea se pudiera expresar de la mejor manera. (Gompertz, 2013)

Es así como un artista de inicios del siglo XX pasó a ser la influencia principal del Pop art, pero sobre todo del arte conceptual, dos movimientos artísticos en donde la idea prevalece sobre el medio en el que es expresada.

Aunque el auge del arte conceptual fue a mediados de la década de 1960, surgió principalmente con los happenings o también llamados instalaciones, las mismas que se desarrollaron a finales de 1950, en donde los artistas utilizaban su cuerpo como un medio para comunicar su arte. Se trataba de un movimiento artístico, que al igual que Duchamp, buscaba desafiar las concepciones del arte que la gente tenía en aquella época en donde había estado presente el expresionismo abstracto desde 1940 aproximadamente, pero donde también el Pop Art había encontrado recientemente buenas vías de desarrollo. Los artistas conceptuales presentan sus ideas como arte y el objeto como tal queda en segundo plano como un medio para comunicar dichas ideas, es decir, el concepto. Para ejemplificar esta afirmación, Henry Flynt en su ensayo *Concept Art* menciona que el arte conceptual no es más que un arte en donde el material son los conceptos, así como en la música es el sonido y siendo los conceptos estrechamente relacionados con el lenguaje, el mismo que en el arte conceptual es el material (Flynt, 1961, pág. 974). Quien concuerda con esta definición es Lippard (1973) quien dice: "Para mí, el arte conceptual significa una obra en la que la idea tiene suma importancia y la forma material es secundaria, de poca entidad, efímera, barata, sin pretensiones y /o desmaterializada" (p.8). En este caso, y para relacionar esta cita con la definición de Flynt, la idea de la obra se puede entender como el concepto de la misma.



Fig 3:

Relacionando el arte conceptual con el diseño de modas conceptual, de la misma forma que los artistas conceptuales buscaban cuestionar las convencionalidades del arte, los diseñadores que emergieron en los años ochenta como Issey Miyake, Yohji Yamamoto y Rei Kawakubo cuestionaron las convenciones de la moda, lo que era, como se veía, como se sentía en el cuerpo, como se exhibía y como se vendía (Clark, 2012). Además de desafiar las convencionalidades de la moda, la moda conceptual busca transmitir ideas y conceptos a través de la indumentaria, siendo ésta utilizada como un canal para comunicar los conceptos de cada diseñador (Martínez, 2014).

En una investigación, Jane Morley (2013) afirma que la moda conceptual, al igual que el arte conceptual, no trata acerca de técnicas específicas o cualidades visuales, sino de comunicar un significado profundo, en particular ideas que cuestionen las normas de la moda (p.39). Se puede decir entonces que una de las similitudes entre el arte conceptual y la moda conceptual es que la intención de comunicar un concepto prevalece sobre el objeto artístico mismo, en este caso la indumentaria.



Fig 4:

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA DE LA  
MODA CONVENCIONAL?

Para precisar el término de moda conceptual es importante realizar un análisis comparativo con la moda convencional, de esta manera se podrá conocer con precisión las diferencias y semejanzas entre ellas. Sabiendo que el diseño de modas conceptual tiene un enfoque artístico, queda claro que ésta es una de las diferencias frente a la moda convencional, sin embargo, se podría confundir la diferencia entre la moda enfocada al arte de la moda convencional en el ámbito comercial.

#### Las diferencias comerciales:

Resulta impreciso afirmar que la diferencia entre la moda conceptual y la moda convencional es su aspecto comercial, Morley (2013) dice que la moda conceptual es más cercana al arte que la moda convencional, no por no ser comercial, sino porque los diseñadores dan forma a su proceso creativo de una manera parecida a los artistas (p.27). Existen opiniones que corroboran esta afirmación como es el caso de la definición de moda conceptual que Reguera (2012) plantea:

La moda conceptual, (...), se ubica en un espacio especulativo en el sistema institucional de la moda que tiene que ver con modelos estéticos que quizá no encuentran vías de representación y legitimación (social, comercial) en el presente (actualidad), pero que podrían convertirse en sustancia y materia común (al menos algunos elementos) en un futuro más o menos próximo. Eso no significa que toda la moda definida bajo esos parámetros encuentre acomodo en el mercado y, por tanto, en el consumo. La moda conceptual tiene valor en sí misma. (p.4)

Aunque la definición de Reguera cuestiona la moda conceptual en el campo comercial y social, no la descarta totalmente y también habla de un valor propio de la misma. La moda conceptual, a pesar de tener una estrecha relación con el arte, resulta comercial de alguna manera, por ejemplo Morley (2013) afirma que la moda conceptual no es necesariamente comercial en un sentido convencional, se dirige a un consumidor atraído por productos con un nivel intelectual, sensorial y visual; este consumidor está dispuesto a consumir productos no como objetos sino como símbolos que comunican las ideas del diseñador.

Conociendo cual es el mercado de la moda conceptual y cuáles son sus enfoques comerciales, es importante definir por su parte el campo comercial de la moda convencional para establecer diferencias.



Fig 5:

Por su parte el diseño de modas convencional, a diferencia del diseño de modas conceptual, tiene un enfoque dirigido hacia lo industrial, busca llegar a un nicho de mercado y satisfacer sus necesidades a través de las tendencias que se imponen respectivamente en la época. El mercado de la moda toma forma en el siglo XIX con el auge de la alta costura, por lo tanto era un modelo de comercio de las clases sociales altas que luego se extendió hacia las demás clases sociales gracias a la producción masiva (Martínez, 2014). Hoy en día el mercado de la moda ha encontrado grandes nichos de mercado y se ha expandido internacionalmente por lo que es una de las industrias más significativas económicamente para muchos países.



Fig 6:

### El proceso de diseño:

Otro factor en el que se puede notar una fuerte diferencia entre el diseño de modas conceptual y el diseño de modas convencional es el proceso de diseño. La diferencia en cuanto a los enfoques comerciales que tienen estas ramas del diseño de modas, conduce a que cada una de ellas tenga su propio proceso de diseño. Comenzando por el diseño de modas convencional, sus prácticas generalmente comienzan con una estética preconcebida de la indumentaria, orientada a desarrollar productos que puedan ser parte de los ideales de belleza y que responda a las tendencias (Morley, 2013). Esta breve descripción de como inicia el proceso del diseño de modas convencional denota el enfoque comercial que ésta tiene, como ya se ha explicado anteriormente. Resulta inapropiado generalizar el proceso

de diseño dentro de la moda convencional, pues esto dependerá del sector del mercado en el que se desarrolle el diseñador o la marca, es decir que el proceso de diseño de un diseñador de alta costura no será igual al proceso de una marca ready to wear. Sin embargo se puede encontrar similitudes en sus procesos que podrían tomarse como un común denominador del diseño de modas convencional. Morley (2013), basada en su experiencia personal, ha identificado que los diseñadores que se desenvuelven en estos mercados desarrollan su proceso de diseño principalmente con una investigación de material visual y cualidades sensoriales para lograr su meta en común que es un producto deseable y a la moda.

En cuanto al proceso de diseño de modas conceptual, debido a su enfoque artístico, éste dependerá en su mayoría de cada diseñador. Al igual que en el arte conceptual, cada artista encuentra el medio con el que su idea se comunique mejor. Sin embargo los diseñadores conceptuales, al igual que los diseñadores convencionales, cuentan con una investigación dentro de su proceso. Según Morley (2013), los diseñadores conceptuales trasladan la investigación de sus conceptos al proceso de diseño para determinar las cualidades visuales de su indumentaria. Además dice que la característica que define a la práctica de la moda conceptual es que la investigación y el proceso de diseño son conducidos por la exploración y comunicación de ideas críticas pertenecientes al campo de la moda más que a la creación de indumentaria que se ajuste a las nociones de belleza o tendencia. Se puede decir entonces que al igual que en la moda convencional, en la moda conceptual tampoco se puede definir un proceso de diseño como un patrón que siguen todos los diseñadores, más aun cuando ellos utilizan como recurso la experimentación para desarrollar sus creaciones.

#### La estética:

Comprendiendo la diferencia del proceso de diseño en la que de una manera simplificada, Morley (2013) dice que la moda convencional traslada aspectos visuales a su indumentaria y la moda conceptual traslada conceptos e ideas. El resultado estético también puede considerarse como una diferencia entre estas dos ramas del diseño de modas. Por su parte, la moda convencional con su proceso influenciado por las tendencias y los parámetros de belleza correspondientes a la época, tienen como resultado una estética atractiva para las masas, usable, deseable y funcional. Aunque no se puede generalizar la estética, pues ésta varía y depende de los segmentos del mercado a los que cada marca o diseñador esté enfocado. Se puede decir que el diseño de modas convencional, a través de su estética, busca aceptación para poder llegar a su principal cometido que es la comercialización de sus productos.

En cuanto a la moda conceptual, pese a la subjetividad que un análisis estético conlleva y a la combinación de un proceso de diseño distanciado de las tendencias y parcialmente de los fines comerciales, su estética no precisamente logra aceptación tanto comercial como social de una manera masiva.



Fig 7:



PRINCIPALES EXPONENTES  
DEL DISEÑO DE MODA  
CONCEPTUAL

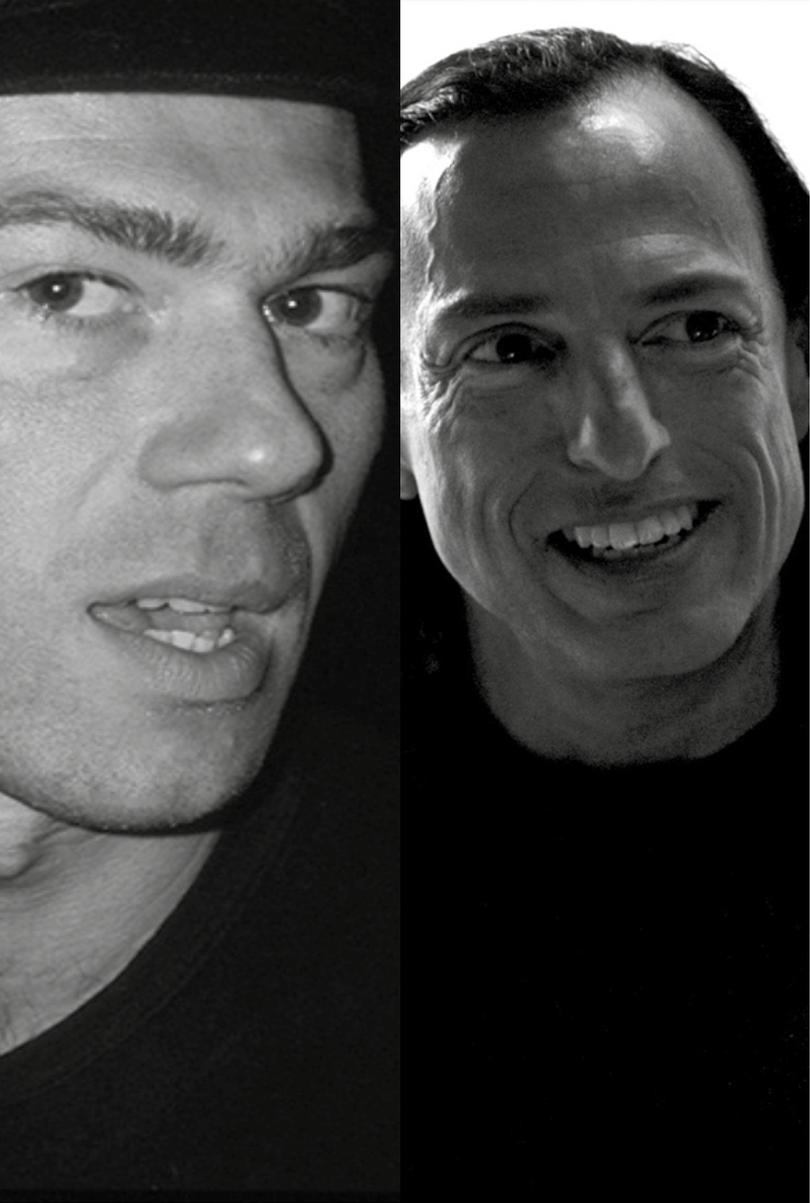


Fig 8:

Como se ha mencionado anteriormente, en la década de 1980 se empezó a reconocer la moda conceptual a través de los diseñadores japoneses Issey Miyake, Yohji Yamamoto y de la diseñadora de la marca Comme des Garçons, Rei Kawakubo. Los vestidos que ellos diseñaban no eran familiares a la vista, cubrían la mayoría del cuerpo y no tenían exigencias sobre la forma natural del mismo, podían ser usados por diferentes generaciones, no solo jóvenes, y podían servir por más de una temporada de moda (Clark, 2012). Estos diseñadores desafiaron los statements de la moda en su época y hoy en día son grandes influencias y referentes de la moda conceptual. En la actualidad se puede mencionar varios diseñadores conceptuales como referentes de esta rama del diseño de modas que han sobresalido en los últimos años:



Fig 9:

### Issey Miyake:

Diseñador de origen japonés, entró a la industria del diseño de modas occidental a mediados de la década de los sesentas en París, en donde trabajó para la prestigiosa casa de moda Givenchy. Fundó su propia firma en 1971 y empezó con su estudio en Tokio. Miyake marcó la historia del diseño de modas a través de sus desafiantes propuestas que cuestionaron y modificaron tanto la funcionalidad como la estética de la indumentaria, además modernizó los métodos de la producción de la misma, por lo que es considerado una de las fuerzas creativas más importantes hoy en día (English, 2011).

Aunque el diseñador no se considera a sí mismo un artista, su proceso de diseño se basa en el descubrimiento de nuevas metodologías artísticas y en el desafío de los conceptos tradicionales de diseño (English, 2011). Pese a que su identidad como diseñador es difícil de definir, pues sus propuestas son muy variadas. Se puede decir que entre los aspectos que caracterizan los diseños de Miyake están las siluetas arquitectónicas, los plisados, la tecnología, la influencia cultural y el proceso experimental.



Fig 10:

### Yohi Yamamoto:

Su identidad como diseñador está marcada por sus siluetas abstractas, asimetría y el obsesionado uso del color negro. "Las prendas de Yamamoto se caracterizan por saber combinar el rigor intelectual con el romanticismo más conmovedor; en sus manos, la modernidad severa y a menudo extremadamente provocativa posee una continuidad con las referencias a la alta costura parisina" (Jones & Rushton, s.f, pág. 514). El diseñador japonés adquirió experiencia en el ámbito del diseño bajo la crianza de su madre que fue costurera, luego continuó sus estudios en la prestigiosa escuela de moda Bunka. En 1971 fundó

su propia marca en Tokio y su primer desfile se desarrolló en la misma ciudad en 1977; luego de su éxito comercial en Japón, Yamamoto conquista París en 1981 junto con Rei Kawakubo, convirtiéndose así en uno de los diseñadores más influyentes de la época. En la actualidad la firma Yohji Yamamoto se mantiene en el mercado comercial bajo la dirección creativa del mismo diseñador y a pesar de que ha tenido que superar bajones comerciales. La firma ha logrado grandes éxitos como la colaboración con Adidas de la que surge la marca Y-3 (Jones & Rushton, s.f).



Fig 11:

### Rei Kawakubo:

Diseñadora japonesa fundadora de la marca Commes des Garçons en 1973. Sus creaciones se caracterizan principalmente por la deconstrucción, la androginia y la distorsión de las siluetas. "Prescindiendo de las normas, es una diseñadora que corta y construye de tal manera que sus prendas lindan con el arte" (Jones & Rushton, s.f, pág. 164). El éxito de la marca empieza con su presentación en París en 1981, donde generó mucha controversia y opiniones divididas como siguen causando sus colecciones en la actualidad.

Kawakubo es una diseñadora autodidacta, ha incursionado tanto en el diseño de ropa femenina como masculina, y desde sus inicios se ha mantenido en la línea del diseño de modas conceptual.



Fig 12:

### Hussein Chalayan:

Estudió en la prestigiosa escuela de moda conceptual Central Saint Martins, en la ciudad de Londres. Chalayan enfoca la moda de forma conceptual, sus diseños van más allá de las fronteras del género hasta el terreno de la escultura, el mobiliario o la performance (Jones & Rushton, s.f). Se caracteriza por su estética minimalista y sus asombrosas pasarelas, incluso consideradas por algunos como performances, en donde conjuga sus diseños con objetos poco convencionales de un fashion show. Su inspiración viene de temas culturales y antropológicos que muchas veces son autoreflexivos.

“My inspiration comes from anthropology, genetic anthropology, migration, history, social prejudice, politics, displacement, science fiction and, I guess, my own cultural background” (Chalayan en Jones & Rushton, s.f, pág.266)

Obtuvo el premio British Designer of the Year por dos años consecutivos, sin embargo en la actualidad presenta sus pasarelas en París. Sus diseños han sido parte de las colecciones de importantes museos como el V&A en Londres, el museo de Louvre en París, el MOMA en Nueva York, entre otros.



Fig 13:

### Martin Margiela:

Diseñador de origen Belga, sus inicios tuvieron lugar como asistente de Jean Paul Gaultier en París, en 1988 fundó la casa de moda bajo el nombre de Maison Margiela en la misma ciudad. La fusión de géneros, la reinención de siluetas, el reciclaje, la transformación, pero sobretodo la deconstrucción de prendas son los pilares de la identidad del diseñador y por lo tanto de su marca. Margiela es un diseñador atípico, no solo por sus propuestas sino por su personalidad, no busca figurar en entrevistas ni en fotografías, en las etiquetas de sus prendas no se encuentra su nombre, se considera que hace un culto a

la impersonalidad (Jones & Rushton, s.f). Actualmente la firma de Margiela ya no se encuentra bajo la dirección creativa del diseñador, Jhon Galiano lo ha remplazado y se desconoce los motivos por los que Margiela se retiró de la industria.



Fig 14:

### Jhon Galiano:

Diseñador británico, formó sus conocimientos en Central Saint Martins en Londres, donde su colección de último año lo catapultó al mundo de la moda. Pese a que en sus inicios tuvo dificultades económicas, pues sus colecciones se consideraban poco comerciales, se trasladó a París en 1992, donde empezó a presentar sus desfiles (Jones & Rushton, s.f). Se caracteriza por romper las convencionalidades de la moda, por la feminidad y el romanticismo, y por su prolíja confección, además el corte al bias se ha convertido en la firma de sus diseños.

Ha trabajado para grandes casas de moda como Givenchy y Christian Dior. Actualmente ocupa el cargo de director creativo en Maison Margiela.



Fig 15:

### Walter Van Beirendonck:

Diseñador belga perteneciente a "The Antwerp Six", un grupo de estudiantes de la famosa escuela de moda Hogeschool Antwerpen graduados en 1980, quienes presentaron sus colecciones en Londres y desde entonces sus carreras se encaminaron al éxito. Walter es un diseñador independiente, su marca fundada en 1983 se dedica al diseño de indumentaria masculina y ha sido reconocido por la prensa como uno de los principales trend-setters en el mismo mercado. No cabe duda del enfoque conceptual de sus propuestas, su inspiración viene del arte, la literatura y la música, todo mezclado con una influencia étnica

y de la naturaleza (Walter Van Beirendonck, s.f). Su identidad como diseñador se muestra en cada una de sus colecciones a través de sus inusuales siluetas, inesperadas combinaciones de color y texturas, cortes innovadores y potentes gráficas (Walter Van Beirendonck, s.f). Pese a que en el Ecuador el desarrollo de



Fig 16:

### Rick Owens:

Diseñador norteamericano originario de Los Ángeles. Su carrera como diseñador empezó como patronista, oficio que practicó durante seis años en su ciudad natal para luego en 1994 fundar su marca que lleva su mismo nombre (Jones & Rushton, s.f). Su primera pasarela fue presentada en 2002, auspiciada por la revista Vogue y en el mismo año es galardonado con el premio de talento emergente por la CFDA (BOF, s.f). Su identidad como diseñador está marcada por una paleta monocromática y una estética muy apegada al estilo grunge, ha presentado colecciones en donde sus propuestas de diseño han hecho repensar la pasarela convencional, una de las más relevantes como

propuesta conceptual es su colección Primavera 2016 en donde utilizó cuerpos humanos como parte de sus diseños. Actualmente Owens se radica en París.



Fig 17:

### Alexander Mcqueen:

De origen británico, nació en la década de los setenta y creció bajo los designios del thatcherismo, lo que probablemente lo llevó a mostrar una actitud provocadora, contestataria, irreverente y, sobre todo, única frente al sistema (Vogue España). Inició en el mundo de la moda y el diseño trabajando para una afamada sastrería, luego formó sus conocimientos en el máster de la escuela de moda Central Saint Martins en donde su colección de graduación presentada en 1992, fue comprada por la editora de moda de Vogue UK, la misma que se convirtió en su mentora y lo ubicó en el mapa de la industria de la moda (Vogue España).

A mediados de los noventa, en el auge de los Young British Artists, quienes buscaban revolucionar el arte, Mcqueen hacía su propuesta parecida desde el diseño de modas. En 1996 reemplaza a John Galliano en la casa de moda Givenchy bajo el cargo de director creativo, el mismo que ocupó durante cuatro años y medio (Vogue España).



Fig 18:

En 2001, luego de salir de Givenchy, el diseñador decide vender la mitad de sus acciones al Grupo Gucci y desde entonces la firma ha conquistado París con sus controversiales pasarelas (Jones & Rushton, s.f).

Sus diseños se caracterizan por la teatralidad, la feminidad y la excentricidad conjugada con oscuridad y misterio. Los animales, especialmente los reptiles y las aves son una de sus mayores fuentes de inspiración. "El estilo de Mcqueen se caracteriza por la brutalidad atemperada con lirismo" (Jones & Rushton, s.f, pág. 66) Alexander Mcqueen decide quitarse la vida en 2010 una semana después de la muerte de su madre.



# MODA CONCEPTUAL EN EL ECUADOR

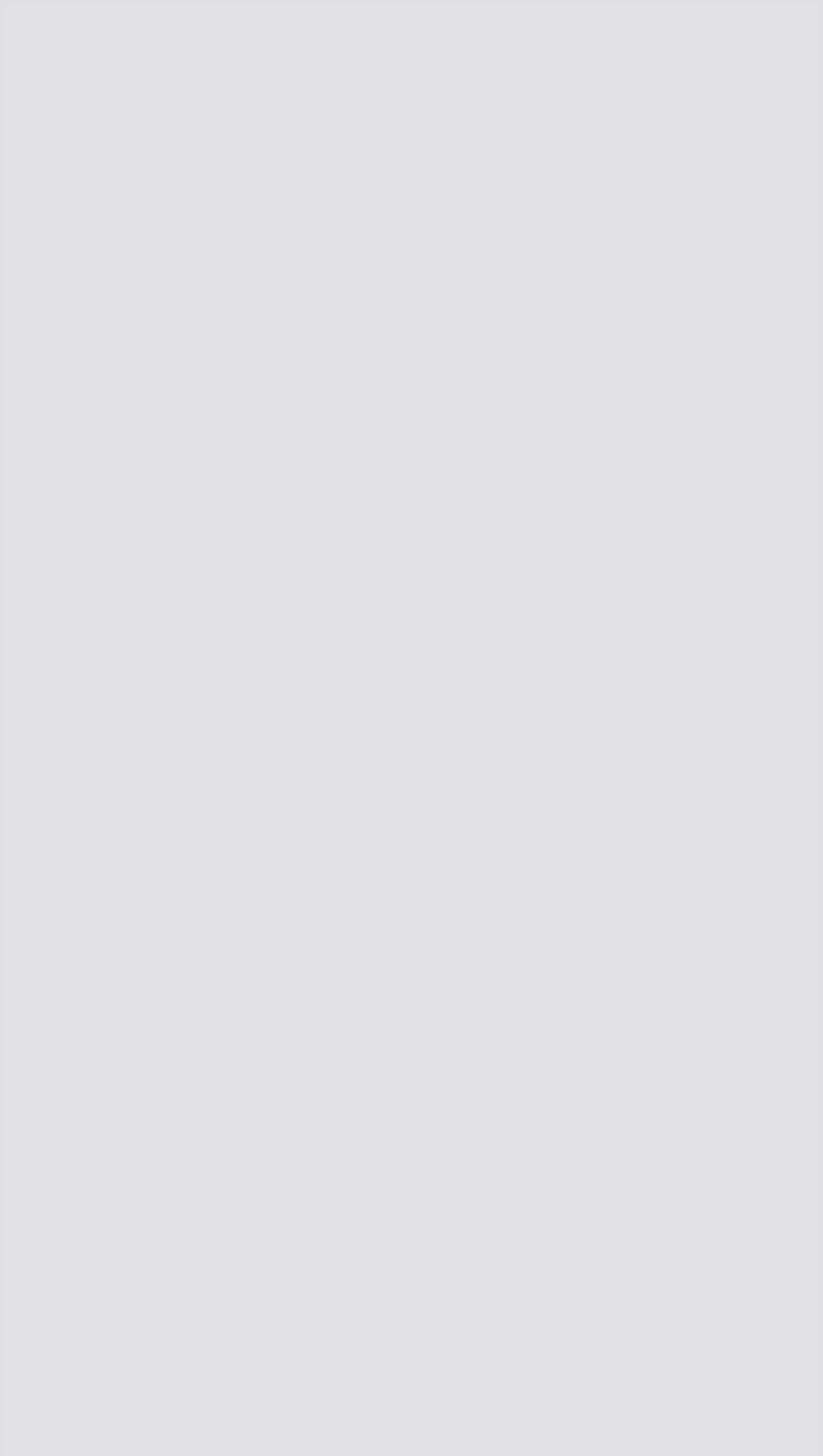


Fig 19:

“TODAVÍA NO SE ENTIENDEN ESTOS CONCEPTOS ACÁ, NO FUNCIONARÍA COMERCIALMENTE PORQUE EL MERCADO NO ESTÁ PREPARADO PARA DIGERIRLO, POR LO QUE FUNCIONARÍA MÁS COMO UN PRODUCTO DE EXPORTACIÓN” (CARDONA, 2017).



Fig 20:

Pese a que en el Ecuador el desarrollo de la industria de la moda ha tenido grandes avances, no ha sido precisamente la moda conceptual la que ha logrado visibilizarse en este contexto, al menos no a través de diseñadores ecuatorianos. Aunque no se puede nombrar a ningún diseñador ecuatoriano que se desempeñe dentro del ámbito conceptual dentro del país, Guayaquil y Quito han sido el escenario de importantes plataformas de la industria en donde se han desarrollado diferentes desfiles de moda dentro de los cuales se han presentado diseñadores que encajarían en el perfil de un diseñador de moda conceptual como es el caso de Ághata Ruiz de la Prada.

La diseñadora española presentó su colección primavera – verano el 30 de octubre del 2012 en Samborondón dentro del evento Designer Book, una plataforma de moda que busca impulsar la industria de la moda en el Ecuador. Ághata Ruiz de la Prada es una diseñadora conceptual, en su libro *La Moda Cómoda* afirma: “Mi diseño es conceptual. Si eliminamos todo lo superfluo queda la conclusión de que la moda ha de ser cómoda” (Ruiz de la Prada, 1988). Sus diseños se caracterizan por la feminidad y el colorido, en su mayoría son diseños no funcionales por lo que se puede decir que la diseñadora no tiene un enfoque comercial sino artístico tal como afirma en unos de sus manifiestos: “Diseñar ropa no debe plantearse como un negocio o una industria, sino como una forma de expresión” (Ruiz de la Prada, 1988).

De igual forma, en un contexto más actual, se ha presentado al diseñador ecuatoriano Miguel Moyano, quien ha desarrollado su marca Moyano en Medellín Colombia. Moyano dio a conocer su colección Cimientos en la edición Barroco del Designer Book que se llevó a cabo en la ciudad de Quito en Septiembre de 2016. Aunque se trata de una marca colombiana, esta colección está inspirada en el país natal del diseñador.

“Cimientos es una reflexión sobre los periodos de transición que ocurren antes, durante y después de un cambio abrupto, donde las raíces culturales representan las bases de un pueblo. Posterior a una catástrofe, lo único que queda en pie son los cimientos de las edificaciones. Para un pueblo sus cimientos son sus raíces”. (Moyano en Cantos, 2016)

Moyano es un diseñador con propuestas conceptuales, su marca busca romper las barreras entre lo masculino y lo femenino al mismo tiempo que relata historias a través de sus textiles y siluetas. En una entrevista para Fashion TV, Daniela Riaño cataloga a Moyano como un diseñador experimental que está revolucionando la industria de la moda y que propone nuevos conceptos que cautivan a través de una historia (Riaño, 2017).

En conclusión se puede decir que en el Ecuador existen espacios para el desarrollo de marcas o diseñadores de moda conceptual, sin embargo los diseñadores conceptuales que han sido parte de dichos espacios han presentado sus colecciones con un fin enfocado al entretenimiento, al espectáculo, a la cobertura de prensa y al reconocimiento de la marca para fines comerciales que no precisamente darán resultado en el país mismo, es decir, se utilizan estos espacios como una vitrina para mostrarse internacionalmente a través de la prensa y las redes sociales.

Para esta investigación, Estefania Cardona comunicadora ecuatoriana y creadora del blog Kiki en donde escribe temas relacionados al diseño de modas en un contexto cultural ha brindado su opinión acerca de la moda conceptual en el mercado ecuatoriano: “Todavía no se entienden estos conceptos acá, no funcionaría comercialmente porque el mercado no está preparado para digerirlo, por lo que funcionaría más como un producto de exportación” (Cardona, 2017).



Fig 21:

En este sentido se puede decir que en el Ecuador es totalmente viable la creación de propuestas conceptuales, sin embargo el mercado de la moda en el país aún no se encuentra preparado para consumir este tipo de propuestas por lo que se tendría que buscar un espacio en el mercado internacional.

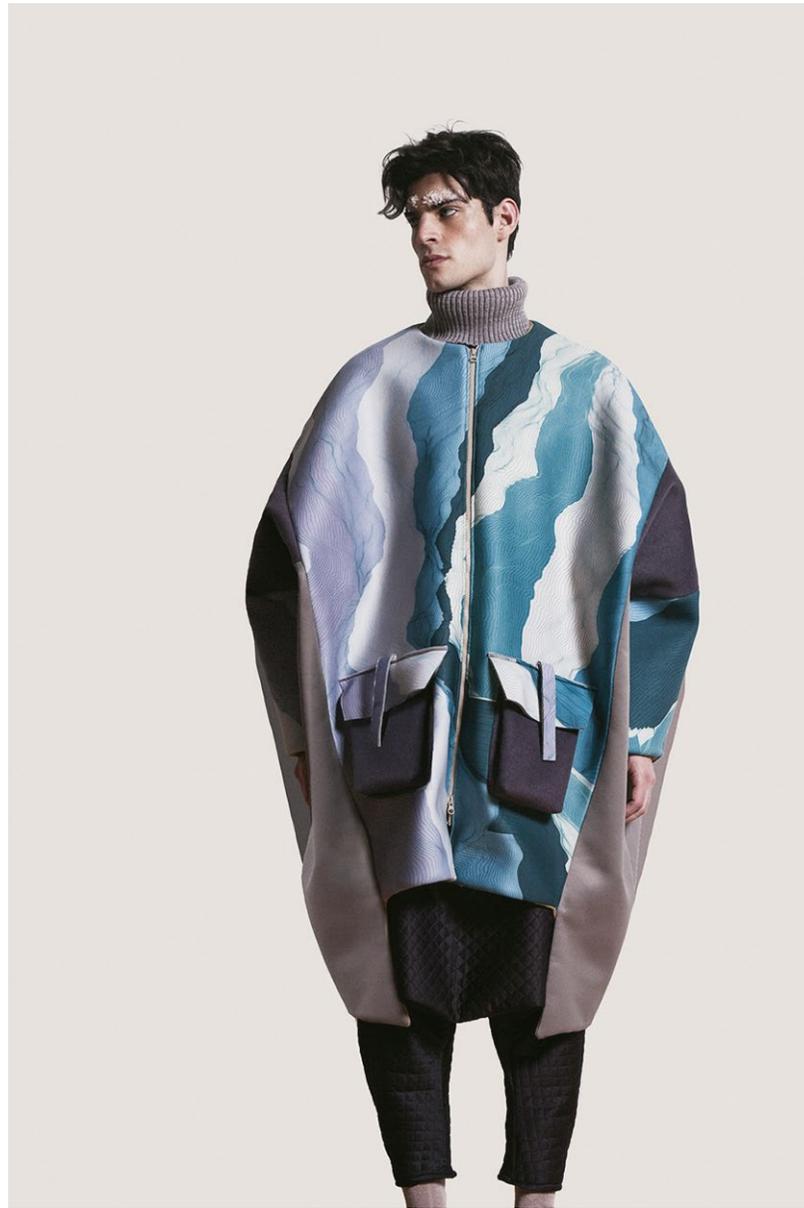


Fig 22:

En el ámbito internacional, son varios los diseñadores ecuatorianos que se puede mencionar, sin embargo, diseñadores con un enfoque conceptual resulta muy difícil. Martín Maldonado es uno de los casos, un diseñador quiteño quien ha fundado su marca Martin Across en la ciudad de Barcelona España. Su propuesta encaja en el perfil de un diseñador conceptual, pues a través de sus diseños Maldonado relata historias relacionadas con su infancia y sus raíces como es el caso de su colección "The Collector". Además sus diseños se caracterizan por la exageración de las siluetas con las que cuestiona los parámetros del cuerpo humano (label, s.f). En una entrevista para la revista Detalle, Maldonado afirma su inclinación artística: "Cada artista tiene su propio

lienzo y para mí el cuerpo humano pasa a ser el más interesante" (Revista Detalle, s.f).

Maldonado no ha presentado ninguna de sus colecciones en el país, ni ha entrado directamente en el mercado ecuatoriano pues sus creaciones no se ofertan más que por su página web.



# CAPÍTULO 2:

Moda conceptual con rasgos culturales y de identidad.



Fig 23:

¿QUÉ ES  
LA IDENTIDAD CULTURAL?

## Cultura:

Es importante aclarar el término cultura para poder definir un concepto de identidad cultural. Según la UNESCO, organización que se encarga de preservar el patrimonio cultural y promover la cultura define este término de la siguiente manera:

Cultura es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones. (UNESCO, s.f)

Para la autora Olga Lucía Molano (2007), el concepto de cultura ha evolucionado a través de los años, sin embargo, ella afirma que: "aunque existen varias definiciones, en general, todas coinciden en que cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral" (p.72).

Desde otro punto de vista, pero no muy distante, Espinoza (1995) refiere que el patrimonio cultural está formado tanto por la ideología, la política, la moral, el arte y los símbolos materiales así como los medios de trabajo, el idioma, la religión, las tradiciones, entre otras.

En este sentido se puede decir que la cultura de un grupo social se puede comprender como un conjunto de características tanto tangibles como intangibles que puede o no compartir con otros grupos sociales. Relacionando este conjunto de características como algo simbólico, se puede mencionar también la definición según Geertz (1973), quien afirma que la cultura no es más que un patrón de concepciones expresadas simbólicamente por medio de las cuales la gente puede comunicarse y desarrollar sus conocimientos sobre las actitudes hacia la vida.

## Identidad cultural:

Al igual que el término cultura, identidad cultural es un término en proceso de evolución. González Varas (2000) plantea que la identidad cultural de un pueblo se define históricamente a través de factores culturales de carácter inmaterial y anónimo, ya que estos son producto de la colectividad, por ejemplo la lengua, los ritos, las ceremonias etc.

El autor Manuel Espinoza Apolo (1995) define este término bajo una perspectiva tanto psicológica como antropológica:

El concepto de Identidad Cultural hace referencia a los rasgos, atributos y características suprabiológicas que distinguen y especifican a una comunidad históricamente determinada.(...) La identidad cultural engloba al conjunto de índices culturales objetivos que permiten distinguir a una comunidad particular y a las ideas acerca de esos índices objetivos que posee y sustentan los integrantes de dicha comunidad. (p.36)

En este sentido, Espinoza afirma que la identidad cultural está conformada por aquellos factores de un grupo social que van más allá de los rasgos biológicos, coincidiendo así con la afirmación de Varas. Es importante recalcar que los índices culturales objetivos son los aspectos lingüísticos, psicológicos y culturales como estereotipos y productos artísticos (Espinoza, 1995).



Fig 24:

# LA IDENTIDAD DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS ECUATORIANOS



Fig 25:

### Los pueblos indígenas del Ecuador:

Los pueblos indígenas han habitado el continente americano desde hace muchos siglos, en el siglo XV llega la colonización española al continente y empiezan a ser sometidos por los conquistadores. En el territorio que actualmente es Ecuador, la colonización se dio en el siglo XVI afectando principalmente a los pueblos indígenas de la costa y de la sierra. Este hecho marcó la historia del continente y naturalmente la historia de sus pueblos.

A lo largo de la historia los indios han resistido, han mantenido su identidad. Pero ésta no ha sido estática. La conquista, la colonización,

la explotación y el etnocidio, así como sus propios procesos de resistencia, evolución y adaptación cultural han influido decisivamente en ellos. (Ayala, 2002, págs. 16,17)



Fig 26:

Definiendo un concepto de pueblo indígena ecuatoriano, el autor Enrique Ayala (2002) afirma que: "en el Ecuador los pueblos indígenas son aquellos que se asientan en el territorio nacional y viven la continuidad social y cultural de pensamiento y organización de las sociedades que poblaban América antes de la conquista europea" (p.17). En este sentido se puede decir que los actuales pueblos indígenas que forman parte de la población ecuatoriana mantienen de una u otra forma los rasgos de identidad que sus ancestros formaron mucho antes de la llegada de los españoles. En la actualidad son esos rasgos los que caracterizan y diferencian a estos pueblos del resto de la población. También es importante reconocer que los pueblos indígenas son orga-

nizaciones históricas, sociales y políticas que cuentan con una lengua y una cultura con la que se vinculan al territorio (Ayala, 2002).

Los diferentes pueblos indígenas se encuentran a lo largo del territorio ecuatoriano, sin embargo se los puede clasificar por la región en la que están situados.

Costa	Awá Chachi Epera Tsa'chila Manta Huancavilca
Sierra	Karanki Natabuela Otavalo Kayambi Kitu-Kara Panzaleo Chibuelo Salasaka Kisapincha Kichwa de Tungurahua Waranka Puruhá Kañari Saraguro
Amazonía	A'i Cofán Secoya Siona Huaorani Shiwiar Zápara Achuar Shuar Kichwa de la Amazonía

Tabla 1: Recuperado de <http://uteturismoio.blogspot.com/2012/10/listado-de-grupos-etnicos-y.html>.



Fig 27:



Fig 28:

# ESTUDIO DE CASO 1



Fig 29:

### Chopovalowena graduate collection fall 17:

Como se ha mencionado anteriormente, la prestigiosa escuela de moda Central Saint Martins es reconocida mundialmente por formar a sus estudiantes con un enfoque conceptual dentro del diseño de modas. Este es el caso de Laura Lowena y Emma Chopova, dos diseñadoras graduadas del programa MA Fashion de la afamada escuela de diseño, quienes se agruparon para presentar su colección de graduación en febrero dentro del Londres Fashion Week.



Fig 30::

Su colección Fall 17 (invierno 2017) es una propuesta a partir de los rasgos identitarios de la cultura búlgara, país de donde es originaria Emma Chopova. Conociendo que los rasgos culturales y de identidad pueden abarcar varios aspectos, es importante mencionar que en este caso específicamente se trata de la vestimenta folclórica búlgara.



Fig 31:



Fig 32:

Siendo este un claro ejemplo de la aplicación de la identidad cultural en la moda conceptual, se analizará este caso desde su proceso de diseño hasta el resultado final para la comprensión e interpretación de las diferentes instancias.

La creación de esta colección se basa en la yuxtaposición de fuentes de inspiración. Las propuestas surgen a través de una inusual combinación entre el folclor búlgaro y la indumentaria de los escaladores de los años ochenta. En una entrevista para 1granary magazine, las diseñadoras mencionan que decidieron manejar estos dos temas, por una parte por la masculinidad de la escalada que complementa la feminidad de los trajes folclóricos, y por otra la riqueza visual y de color del folclor que se complementan con a la estética de los años ochentas (Todorova, 2017).

Desde una interpretación personal, y para un mejor entendimiento de cómo estos dos temas se pueden relacionar, se han encontrado varias analogías que de alguna manera crean una conexión entre estos dos temas, dichas analogías se pueden observar en las imágenes que las diseñadoras usan en el proceso de diseño. Una de ellas son las fajas, este elemento está presente tanto en el traje típico de las mujeres búlgaras como en la vestimenta de los escaladores de los años ochenta, en ambos casos la faja se ubica al nivel de la cintura y en el caso de los escaladores ésta sirve como un soporte para el arnés, mientras que en el traje búlgaro tiene una función más decorativa.



Fig 33:

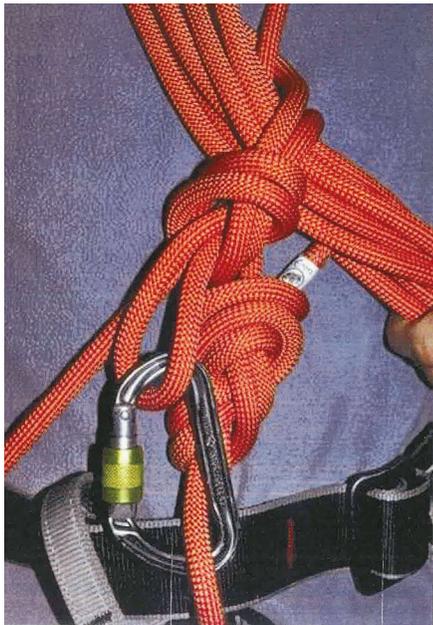


Fig 34:

Otra analogía que denotan las imágenes es la superposición de elementos, es decir, un objeto sobre otro, los escaladores utilizaban prendas muy ajustadas al cuerpo sobre las cuales colocaban el arnés y todos los accesorios propios del deporte, de manera opuesta el traje búlgaro está compuesto por prendas holgadas pero encima de las mismas se puede observar la superposición diferentes elementos tales como las fajas y textiles decorativos.

Las diseñadoras empezaron el proceso de diseño desarrollando sus ideas a través de la técnica del collage. En ellos se puede observar una composición de elementos tales como las faldas búlgaras llamadas bruchnici con accesorios de escalada como mosquetones, cuerdas y correas. Es evidente que la relación visual también está basada en la cromática. Las dos fuentes de inspiración, planteadas en conjunto, revelan una gama de colores en donde predominan los primarios complementados con colores neón y sintéticos. Desde un punto de vista más enfocado a lo morfológico, existe gran diferencia entre las siluetas. En las imágenes de los años ochenta usadas en los diferentes collages se puede observar una silueta ajustada al cuerpo gracias a las bases textiles como lycra y nylon, contrastando con las siluetas búlgaras que se muestran voluminosas, sin embargo, es este mismo contraste de siluetas el que las diseñadoras aprovechan para complementar una con otra y generar nuevas propuestas.



Fig 35:

La experimentación también ha sido parte del proceso creativo de esta colección, en donde las diseñadoras han explorado diferentes posibilidades de combinar los elementos folclóricos con los de la escalada, no solo en el aspecto morfológico sino también tomando como referencia la cromática y los materiales. Se puede observar que en la parte experimental se aplica también la técnica del collage, además la experimentación sobre el cuerpo mismo a manera de modelado y dibujos sobre fotografías de cuerpos, es así como las diseñadoras plasman sus ideas y desarrollan sus propuestas.

El resultado es una colección en la que la fusión del folclor y el deporte genera una nueva estética que no pertenece a ninguna de las dos categorías, es decir, no es folclórica ni mucho menos deportiva. Además de los colores, materiales y texturas, la inspiración se puede observar también en las siluetas, pues la voluminosidad se muestra sobre los ajustados trajes de lycra que cubren la mayoría del cuerpo. Aunque a primera vista no resulta fácil interpretar la inspiración de los diseños, se puede identificar varios elementos tanto de la escalada como del traje folclórico búlgaro. En cuanto a los elementos de la escalada, se podría decir que son los que predominan en la tipología de la colección, pues se puede notar claramente que los mosquetones de escalada, al igual que las licras son una constante en cada uno de los outfits. Como parte de los elementos folclóricos, aunque no son una constante en la tipología, predominan las faldas plisadas que siempre se muestran suspendidas por los mosquetones



Fig 36:



Fig 37:



Fig 38:



Fig 39:



Fig 40:

# ESTUDIO DE CASO 2



Fig 41:



Fig 42:

### Xue Li Neon Samurais:

Xue Li es un diseñador chino quien luego de culminar sus estudios en diseño de modas en Sichuan Fine Arts Institute busca potencializar su creatividad para lo que decide cursar sus estudios en Central Saint Martins. En 2013 presentó una colección inspirada en un grupo étnico chino llamado Long Horn Miao, un caso más en el que los rasgos de identidad cultural han sido el punto de partida para la creación de una colección de moda conceptual.

There are two artists that inspired me apart from the trip to the village, one of them is a performance artist called Lilibeth Cuenca Rasmussen, I was really inspired by how organic and original her performance art is, I can see the correlation between her work and the lifestyle of the minority group. The other one is an American artist called Philippe Pastor, I love the colours, the scale, the use of wood and how he represents the elements fire, water and sand in his work. (Li, 2013)

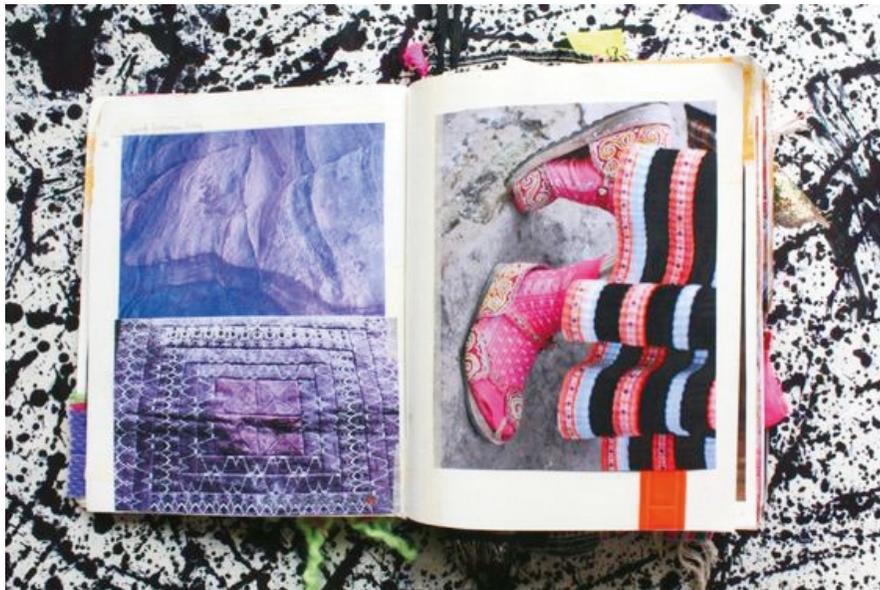


Fig 43:

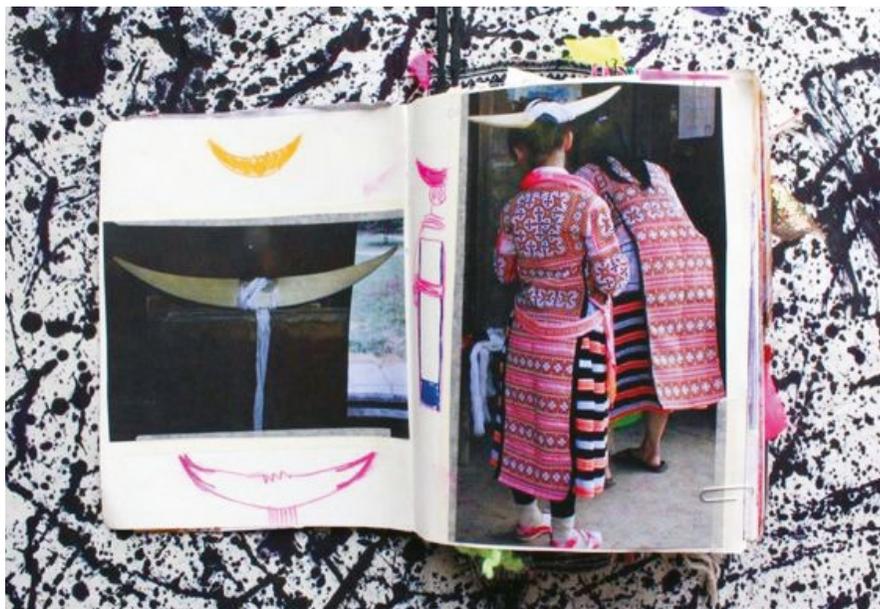


Fig 44:

Si bien las propuestas surgen a partir de los rasgos culturales de dicho grupo étnico de la China, ésta no es la única fuente de inspiración para el diseñador, pues se ha inspirado también en las obras de arte de Lilibeth Cuenca Rasmussen y Phipippe Pastor, cuyas obras se analizarán más adelante para comprender el vínculo con esta colección.

En este caso se busca analizar la relación que el diseñador logra entre sus dos fuentes de inspiración, el arte y los rasgos de identidad cultural. Comenzando por el grupo étnico, Long Horn Miao es una minoría étnica del sudoeste chino, se caracterizan por sus costumbres, por sus cabezas con cuernos y su llamativa vestimenta, siendo estos sus principales rasgos de identidad que los diferencia de otras tribus de la población Miao. En cuanto a la vestimenta como un rasgo identitario, las mujeres desempeñan un rol muy importante, son ellas quienes desde muy pequeñas aprenden de sus madres las técnicas artesanales para la elaboración de sus coloridos trajes.

Empezando por el proceso de diseño que Li ha documentado en un sketch book, se puede observar algunas de las imágenes que fueron su referente de inspiración, sin embargo, no sería preciso afirmar que la inspiración proviene únicamente del aspecto visual del traje femenino del grupo étnico, pues el diseñador habría visitado personalmente la comunidad donde probablemente encontró inspiración en otros aspectos tales como el estilo de vida, costumbres, etc.

En estas páginas del sketchbook se puede evidenciar la fijación del diseñador por el accesorio que las mujeres llevan en la cabeza, además se observa que al predominar el fucsia en los trajes, Li empieza a plasmar sus ideas bajo esta misma tonalidad.



Fig 45:



Fig 46:

Otro recurso al que el diseñador acude es el de recolectar textiles propios del grupo étnico y realizar una composición a manera de collage, de igual manera en estas muestras se puede observar la presencia de colores neón como el fucsia y el verde, colores con los que el diseñador desarrolla algunas de sus muestras de texturas y bases textiles.

Para comprender la relación con las fuentes artísticas que inspiraron al diseñador, es necesario conocer brevemente un poco de cada uno de los artistas. Comenzando por Lilibeth Cuenca Rasmussen, se trata de una artista que ha abarcado varios géneros del arte, entre ellos el video, los performances y las instalaciones a través de los que ha abordado temas como identidad, cultura, región y género. En el proceso de diseño, Li utiliza una imagen de una obra de Lilibeth llamada "A void", un performance en donde la artista utiliza partes de su cuerpo poco convencionales como su cabello, vagina y lengua para plasmar sus ideas con pintura sobre superficies totalmente blancas, también utiliza los cuerpos de dos hombres desnudos, los mismos que son pintados por la artista para luego ser arrastrados por una superficie blanca. El resultado son formas orgánicas aleatorias, pero el trasfondo de la obra se encuentra en el cuestionamiento de la autenticidad y la historia del arte que la artista propone. Li (2013) ha mencionado que para la creación de sus diseños él encontró una relación entre el estilo de vida de los habitantes de Long Horn Miao village con la forma orgánica y original con la que la artista realiza sus obras.

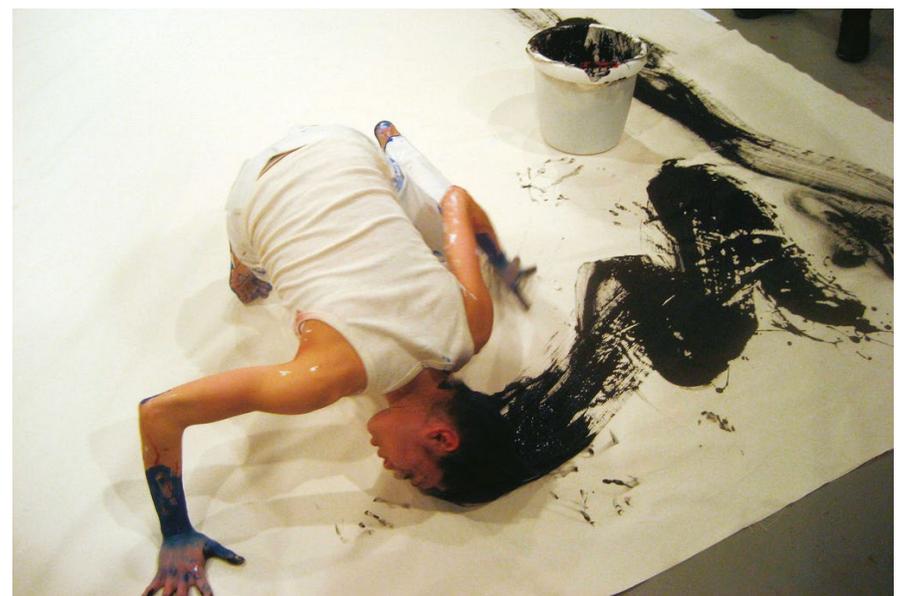


Fig 47:

Por otro lado, Philippe Pastor también ha sido parte de los artistas que inspiraron la colección Neon Samurais, Pastor es un artista del expresionismo abstracto que enfoca sus obras en la observación de la naturaleza. En un reportaje realizado al artista se menciona: Deposita las telas sobre el suelo del bosque durante unos seis meses, de manera que el sol, el viento y la lluvia dejen su rastro, y después corta el fragmento que le interesa (Navarro, 2013). Aunque no todas sus obras siguen este proceso, la cromática puede ser una singularidad del artista, además de los colores de la naturaleza, el azul es uno de los colores que prácticamente se ha convertido en su firma. Relacionando al artista con el proceso de diseño, Li ha utilizado una de las obras de Pastor llamada Révolution sans titre n11002LR para hacer una composición a manera de collage con el rostro de una mujer como se puede observar en una de las páginas de su sketchbook, sin embargo, la inspiración no se limita a esta obra únicamente sino al estilo del artista tal como Li (2013) ha mencionado que la forma de representar la naturaleza, la cromática, y la escala que usa el artista ha sido lo que le ha atraído como fuente de inspiración.

Bajo esta relación entre arte e identidad cultural, el diseñador desarrolla su proceso de diseño con la bocetación en donde se puede observar la fusión entre sus fuentes de inspiración a través de la cromática, la morfología, las siluetas, las texturas, etc.

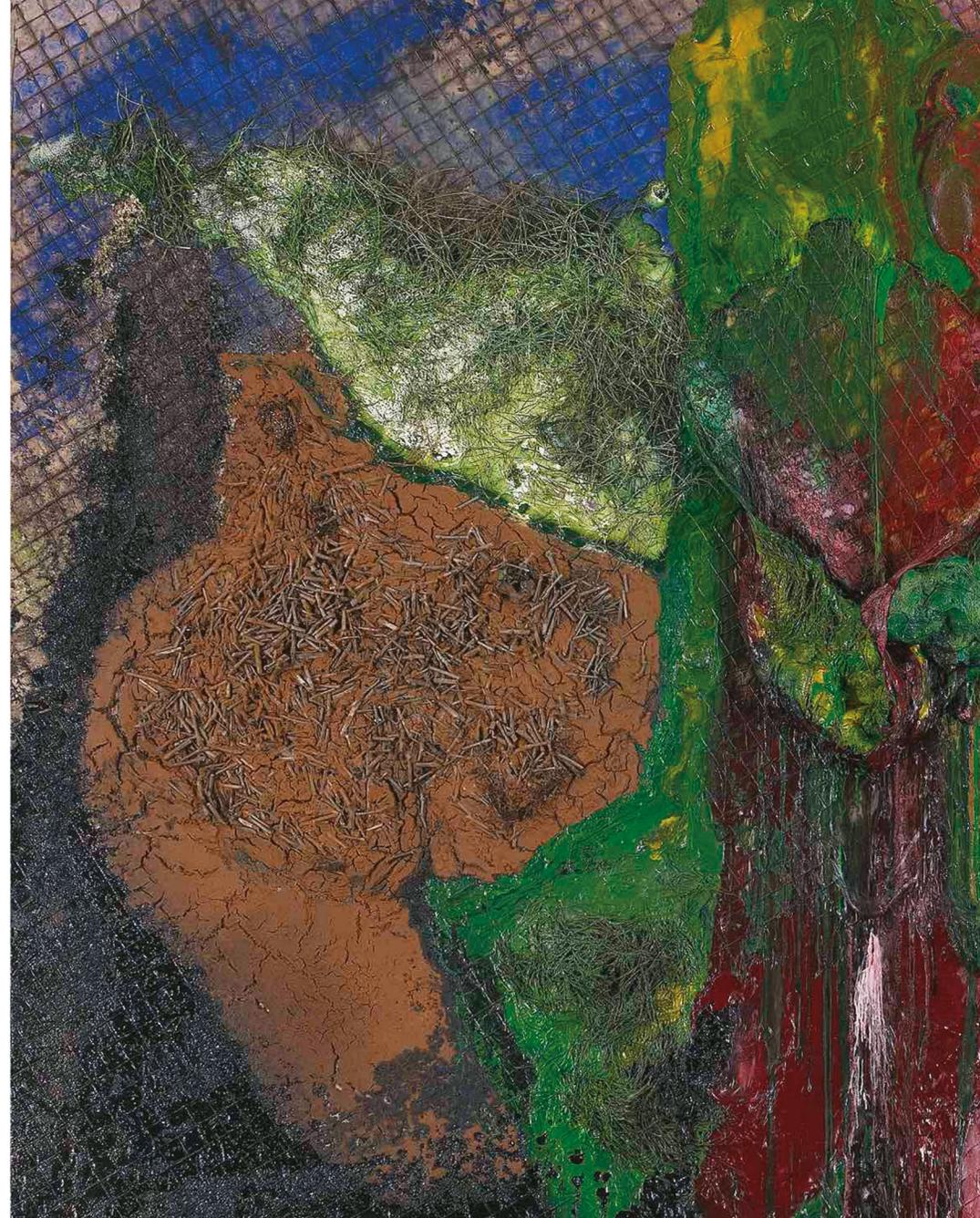


Fig 48:



Fig 49:

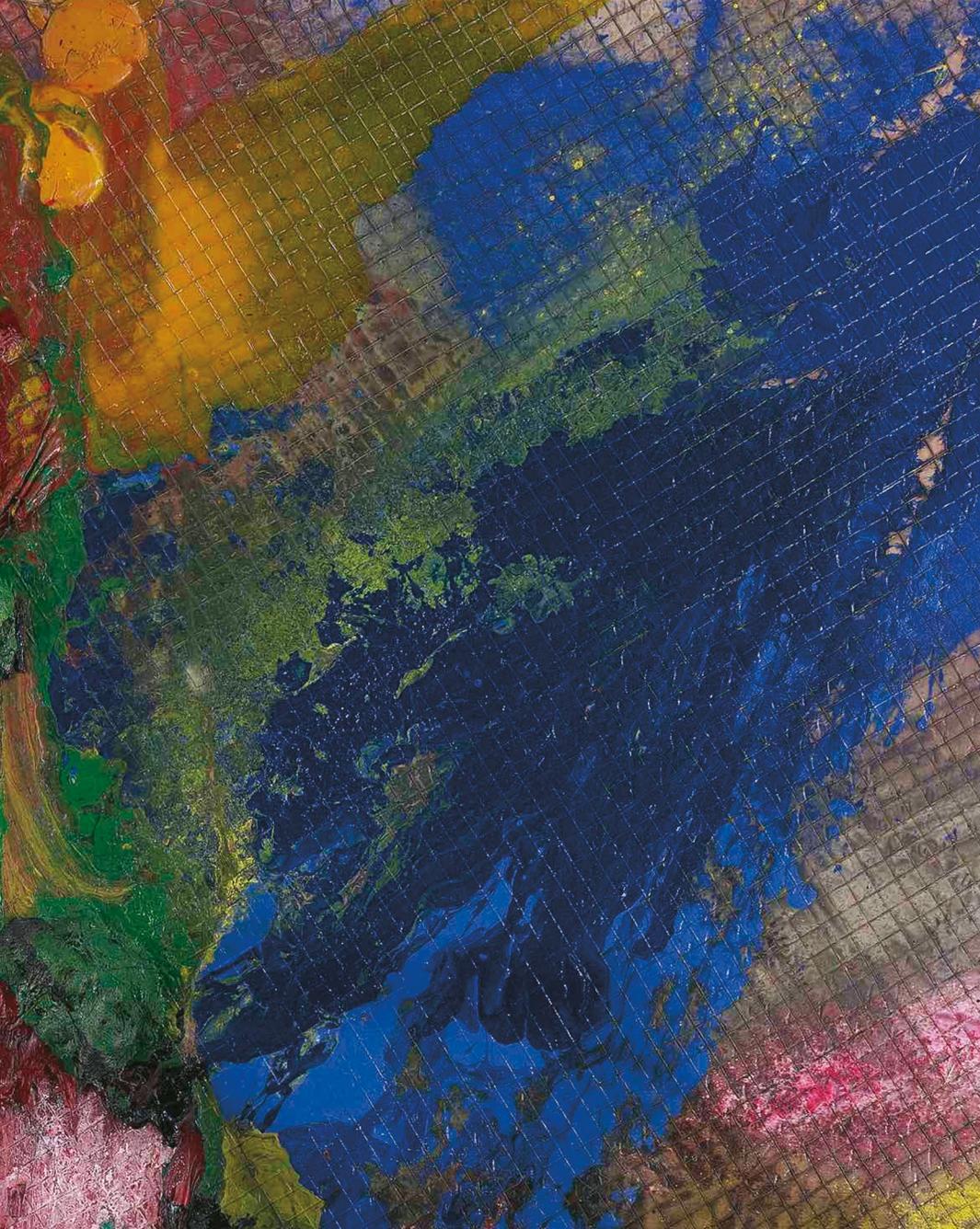


Fig 50:

Aunque algunos de sus bocetos a primera vista parecen un tanto abstractos e imposibles de concretar a nivel tridimensional, son un punto de partida para la creación de las propuestas concretadas por el diseñador, esto se ve reflejado en las propuestas concretadas que aunque no son fieles a los bocetos están totalmente conectadas. El resultado es una colección de colores vibrantes y colores neón en donde predomina el fucsia. Además de las exageradas siluetas que se pueden relacionar con la escala de las obras de Philippe Pastor, las texturas dentro de esta colección tienen un gran nivel de creatividad, elaboradas con materiales relativamente inusuales en el ámbito textil tales como madera, plástico, cintas y salpicadura de pintura, las que logran dar un aspecto no solo sintético a la colección sino además vanguardista.



Fig 51:



Fig 52:



Fig 53:



# CAPÍTULO 3:

Estrategias de diseño



Fig 54:

# ESTRATEGIAS DE APLICACIÓN DE LOS RASGOS CULTURALES EN LA MODA CONCEPTUAL



Fig 55:

Es importante aclarar el término estrategia en el contexto de esta investigación y en el diseño en general:

“El término “estrategia de diseño” describe una serie de acciones propias del diseñador o del equipo de planteamiento que tienen como objetivo la transformación de una orden inicial en un diseño final. (...) Cuando un método de diseño es suficiente para la resolución de un problema, a este método se le da el nombre de estrategia” (Jones, 1978, pág. 67)

En esta investigación, las estrategias de diseño tendrán como finalidad transformar una “orden inicial”, que en este caso sería el diseño de modas conceptual a partir de rasgos culturales. Es por esto que en los capítulos anteriores se ha realizado una familiarización con los

principales exponentes de la moda conceptual así como también el análisis de casos en donde se puede observar las estrategias que los diseñadores utilizan en sus diferentes procesos. De esta manera han sido determinadas algunas de las estrategias de diseño utilizadas en este ámbito, sin embargo, es necesario aclarar que el proceso de diseño en la moda conceptual tiene un enfoque artístico, este variará y dependerá de varios factores y por lo tanto de cada diseñador; es por esto que las estrategias que se plantean a continuación no sugieren ningún orden, Jones(1978) menciona que es mejor considerar a las estrategias de diseño como un lista de métodos que pueden ser utilizados por el diseñador, por lo tanto cada diseñador, según su criterio considerará las estrategias que sean necesarias para resolver su problema planteado.

### Plantear las fuentes de inspiración:

El punto de partida para el proceso creativo es la inspiración, en una investigación enfocada en los procesos del diseño de modas, se define a la inspiración de la siguiente manera: La inspiración es una búsqueda constante de elementos, circunstancias, hechos, personas que consiguen dotar al artista de un impulso creador. (Allami, M. 2011. P53). Estos elementos pueden variar infinitamente según los criterios y la libertad del diseñador. En esta investigación se busca un enfoque de la inspiración a partir de los rasgos culturales de los diferentes grupos étnicos del Ecuador y las posibilidades que estos pueden brindar al momento de plantear un proceso creativo. En este sentido los elementos culturales son una fuente de inspiración a la que recurren muchos diseñadores por lo que Allami (2011) afirma:

“Viajar y admirar nuevas culturas y países puede proveer de una riqueza de información muy valiosa, que puede ser trasladada a la moda. Poner la atención sobre una cultura que no es la propia puede brindar inspiración acerca de color, tejidos, estampados, y morfología. Recopilar viejos tesoros, piezas textiles, artefactos, indumentaria, joyas y accesorios de diferentes culturas, puede resultar de utilidad como fuente de inspiración.” (Allami, M. 2011. P.58).

Según los casos analizados en el capítulo anterior, si bien algunos diseñadores tienen como fuente de inspiración una cultura específica o un grupo étnico, existen también otros que desarrollan su proceso creativo a partir de más de una fuente de inspiración, una de ellas son las diferentes culturas y sus rasgos de identidad con la que plantean una fusión con otros elementos que a simple vista no tienen una relación directa, por ejemplo el caso de Chopalowena, en el que su inspiración está planteada por el folklor búlgaro y por los escaladores de los años ochentas. Cuando los rasgos culturales no son la única fuente de inspiración, se puede decir que las opciones de combinaciones entre las fuentes de inspiración son infinitas, estas dependerán únicamente del criterio del diseñador o del equipo y sus capacidades para relacionar sus respectivas fuentes.

### La Investigación:

También conocida como research, es uno de los pilares del proceso creativo en la moda conceptual. Aunque en la moda convencional también está presente una investigación que guía el proceso de dise-

ño, en la moda conceptual generalmente está alejada de las tendencias. La habilidad del diseñador en elaborar una investigación exitosa se encuentra en su capacidad creativa de generar ideas, en absorber información, asimilarla, reestructurarla y establecer vínculos entre los diferentes materiales encontrados (Bergero, 2016, pág. 21). En los diferentes casos analizados, la investigación empieza por tener un acercamiento a la fuente de inspiración, mismo que se puede lograr a través de diferentes medios; sin embargo, en los casos que tienen como fuente de inspiración a grupos étnicos y consecuentemente rasgos culturales, los diseñadores coinciden recolectando información a través de la observación en una investigación de campo en el lugar donde se encuentran dichos grupos. Este tipo de investigación es una poderosa herramienta para encontrar elementos que en una investigación bibliográfica o en una a través de internet no se podrían obtener, especialmente elementos de carácter intangible como por ejemplo: costumbres, creencias, actitud, comportamientos, estilo de vida, cosmovisión, etc. Bergero (2016) denomina a este acercamiento como una investigación primaria y la describe de la siguiente manera:

“La investigación primaria invita al diseñador a explorar el mundo, tanto su entorno próximo, el descubrimiento de una nueva cultura mediante un viaje o acercamiento a personas, lugares y objetos. Dicha investigación consiste en la manera que se aprehende la información que el diseñador toma de lo antes mencionado, es decir que la investigación primaria consiste en toma de fotografías o videos, realización de sketches o bocetos de visitas realizadas a museos, galerías o lugares de interés, investigación, observación y experimentación con objetos contenedores de información interesante para el proyecto, entre otros “(p.22)

Por otra parte, las fuentes bibliográficas o el internet no se descartan para la investigación, si bien se puede tener un acercamiento más sensorial a través de una investigación de campo, las fuentes bibliográficas pueden brindar información que no es de fácil alcance, hablando específicamente de los pueblos indígenas del Ecuador, existen algunas comunidades a las que resulta difícil tener acceso, por ejemplo las comunidades ubicadas en la Amazonía requieren de guías especializados para su visita. Además estas fuentes proveen información más especializada, es decir, se puede encontrar datos importantes de cada pueblo como por ejemplo su historia, y el registro de sucesos importantes como fiestas, ceremonias, rituales y eventos que no siempre podrán ser observados en una investigación de campo.

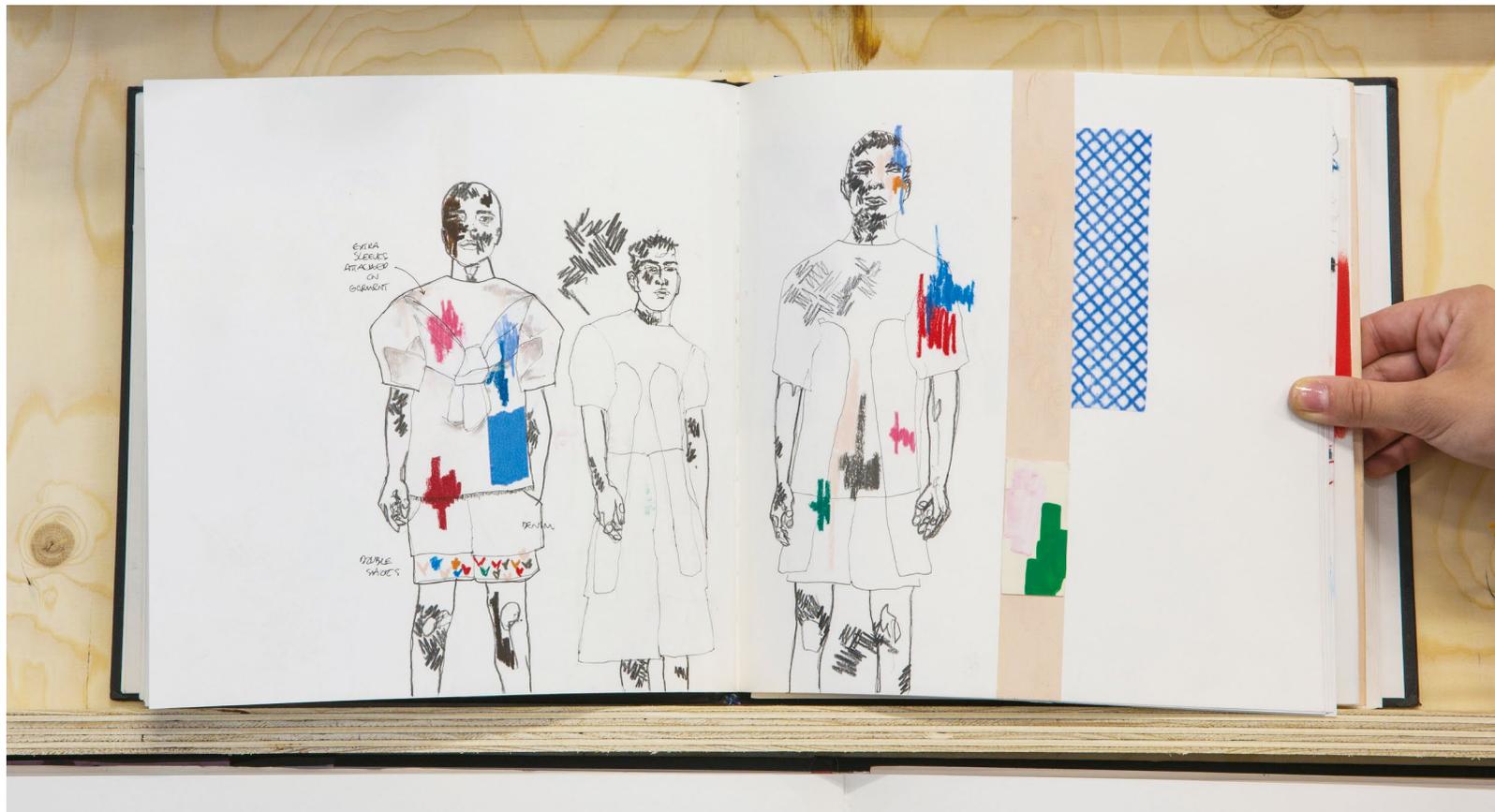


Fig 56:

### Documentar:

La fotografía, los sketches, dibujos, videos, etc como se ha mencionado anteriormente, son formas de documentar el proceso de investigación. En la observación es importante registrar todos los elementos, si bien la fotografía es una herramienta que resulta muy práctica, el diseñador es libre de documentar su investigación de diferentes maneras como por ejemplo los sketches, durante la observación el diseñador se expone a numerosa información y las ideas pueden surgir en cualquier momento para lo que se utiliza los sketches como medio para plasmar rápidamente dichas ideas. Cuando la fuente de investigación

es bibliográfica o de internet. De igual manera la documentación de los elementos servirá como una herramienta que además de registrar, ayudará a ordenar y clasificar toda la información encontrada para luego procesarla a lo largo del proceso de diseño.

### Procesar la información recolectada:

Para procesar tanto las fuentes de inspiración, como el concepto y la información recolectada de la investigación, se utiliza un soporte en el que el diseñador pueda expresar sus ideas. Según Allami (2011) el sketchbook es un soporte en el que el diseñador refleja el concepto que guía el proceso creativo y su enfoque personal a través de dibujos, indicaciones escritas y collages compuestos por las imágenes y materiales seleccionados de la investigación.

El collage es una técnica artística en la que se realiza una composición de varios elementos pegados sobre papel, tela, o diferentes materiales.

“Un buen collage es aquel en el que los distintos elementos (imágenes visuales) funcionan en distintos niveles al mismo tiempo y forman un conjunto a la vez que sus partes componentes tienen un sentido individual” (Allami, 2011, pág. 77)

En este caso el collage se plantea como una estrategia para plasmar el concepto de la propuesta y como una herramienta para procesar la información recolectada en la investigación. Comenzando por clasificar las imágenes documentadas, se puede agrupar imágenes que según el criterio del diseñador aporten al concepto y puedan llegar a tener una relación entre sí. Para ejemplificar, en el caso de los pueblos indígenas ecuatorianos, se podría encontrar relaciones entre paisajes, vivienda, lugar de trabajo, vestimenta, accesorios, texturas, materiales, colores, etc. Este proceso de seleccionar imágenes que compartan rasgos y características para luego recortarlas y pegarlas en un mismo espacio se denomina yuxtaposición (Bergero, 2016, pág. 28).

Los bocetos o dibujos como parte del collage se también utilizan para expresar ideas que surjan a partir de una imagen específica o de la información en general, también se puede utilizar para relacionar imágenes de una manera más gráfica y para complementar imágenes con ideas propias del diseñador, por ejemplo, si se tiene una fotografía que encuadra solo la cabeza de una persona, se puede completar su cuerpo con un boceto.

“La utilización del collage y la realización de los propios dibujos, permiten al diseñador deconstruir una imagen visual, ya sea una fotocopia, fotografía, postal, etc. Es posible que no toda la imagen resulte útil para los diseños. La ilustración es una técnica ideal para representar y recopilar recursos primarios en el momento.” (Allami, 2011, pág. 81)

Otro recurso que se utiliza para esta técnica es la escritura, mencionado anteriormente como indicaciones escritas. Se puede escribir ideas, nombres de materiales, colores, datos o anécdotas de la investigación, y cualquier particularidad que vaya en sintonía con el concepto y la inspiración. Tratándose de una técnica artística, es importante recordar que la libertad y creatividad del diseñador desempeña un importante rol a la hora de construir estas composiciones.

El conjunto de todos estos recursos sobre el soporte servirán para analizar y procesar la investigación, siendo esta una importante herramienta para el diseñador a la hora de desarrollar su proceso creativo.



Fig 57:

### Experimentar con materiales:

En el collage se desarrolla composiciones de materiales y se los relaciona con imágenes, colores, texturas, etc. Este será un punto de partida para realizar una selección de posibles materiales con los que se pueda transmitir el concepto previamente planteado. Tratándose de moda conceptual, los materiales poco convencionales son ideales para desarrollar propuestas innovadoras que demuestren la capacidad del diseñador para encontrar nuevas posibilidades, por lo tanto es necesario prestar atención a materiales que no necesariamente sean del ámbito textil. Con los materiales seleccionados se procede a experimentar, se puede hacer pequeñas aplicaciones o muestras a escala que sirvan como un referente del imaginario del diseñador.

De igual manera la creatividad del diseñador tiene rienda suelta en esta estrategia, pero según los casos analizados se pueden lograr resultados experimentando los materiales en tramas de tejido plano, tejido de punto, anudado, plisado, etc. Durante este proceso, el diseñador podrá explorar las posibilidades que tiene con los materiales escogidos tanto para técnicas de costura como para manipularlos y proponer diseños con estos. Haciendo un acercamiento de este criterio con la moda conceptual, Bergero (2016) menciona que la importancia de la experimentación textil se basa en que es el principal elemento compositor de una prenda y que por lo tanto sus elementos visuales además de materializar la idea y el concepto generan un valor agregado e identidad por su estética única.



### Modelado sobre maniquí:

Cuando ya se cuenta con una idea tentativa de los materiales que se utilizarán, el modelado sobre maniquí es una estrategia para experimentar con las formas y siluetas con las que se pretende transmitir los criterios del concepto y la inspiración. Berge-ro (2016) denomina a este proceso como drapeado y menciona algunas de sus relaciones con la moda conceptual:

"la técnica del drapeado es partícipe de la fase de creación de indumentaria donde el planteo de la metodología de la técnica se basa en la dinámica entre el diseño conceptual y la investigación de diseño.

(...) el drapeado encuentra un rol fundamental en el proceso de experimentación y es mediante dicha técnica que el diseñador puede encontrar propuestas de diseño tridimensionales a su indagación conceptual"(p.50)

Al tratarse de una experimentación, no es necesario utilizar los materiales con los que se va a trabajar, sin embargo, se deberá utilizar materiales que simulen las mismas características, especialmente de factores como densidad, caída, elasticidad, elongación, rigidez, etc.



Fig 58:

Se plantea como parte de esta estrategia fotografiar la experimentación, esto tiene como objetivo documentar los resultados y por otra parte tener un registro bidimensional al que se pueda hacer modificaciones a través de dibujos o de la técnica del collage de esta manera el diseñador tiene otra perspectiva de las formas y siluetas así como de las posibilidades que tiene para aplicarlas sobre el cuerpo. La manipulación de las fotos de la experimentación dependerá de la indagación conceptual de cada diseñador. (Bergero, 2016)



Fig 59.

# APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS

### Plantear las fuentes de inspiración

Para la aplicación de las estrategias basadas en los rasgos culturales e identitarios de los pueblos indígenas del Ecuador, se plantea dos fuentes de inspiración en base a la teoría anteriormente explicada: Los indígenas ecuatorianos y los mercados de Cuenca, a lo largo del proceso de diseño se busca relacionar estos dos temas a través de las diferentes estrategias planteadas.

### La investigación:

Para la creación de esta colección se inició con una investigación bibliográfica, con el objetivo de conocer más acerca de los pueblos indígenas del Ecuador, su territorio, sus costumbres, su historia. Este acercamiento permitió descubrir cuáles eran los pueblos más accesibles para realizar una investigación de campo y así poder enfocar la investigación bibliográfica hacia ellos. Esta investigación bibliográfica estuvo enfocada también hacia una exploración de elementos visuales como fotografías y dibujos, se utilizó libros y revistas que registraban la cultura ecuatoriana en términos generales, en donde se podía apreciar la diversidad de cultura y de pueblos indígenas que tiene el país. También libros de historia en donde se pudo encontrar elementos visuales que actualmente no se encuentran en algunas de las comunidades indígenas.

En cuanto a la investigación de campo, se realizó una visita a las comunidades de Ingapirca con la finalidad de conocer más acerca de

los Cañaris. En este acercamiento se pudo observar rasgos culturales y de identidad tales como vestimenta, vivienda, estilo de vida, etc. Tratóse de una colección en la que el concepto abarca los pueblos indígenas del Ecuador en general, fue necesario tener un acercamiento hacia otros grupos indígenas. Los mercados de la ciudad de Cuenca son un punto de encuentro de diferentes grupos de indígenas que se trasladan hacia ellos para vender sus productos, es por esto que el mercado El Arenal fue el lugar principal para la observación de indígenas y sus diferentes rasgos culturales.

### Documentar:

Tanto la investigación bibliográfica como la de campo fueron documentadas a través de la fotografía. En la visita a la comunidad de Ingapirca se tomó fotos de sus paisajes, vestimenta, texturas del entorno y de sus habitantes en sus actividades diarias. En cuanto a la observación en los mercados, se fotografió la vestimenta de los diferentes indígenas, sus combinaciones de color, su lugar de trabajo, sus herramientas y utensilios, el entorno en el que se desenvuelven y texturas en general.

### Collage:

Para el collage se utilizó tanto las imágenes recolectadas de la investigación de campo como la bibliográfica, el dibujo y los textos también fueron parte de las composiciones. Para ejemplificar la aplicación de esta estrategia se presenta cada composición con sus respectivas explicaciones:

Investigación de campo

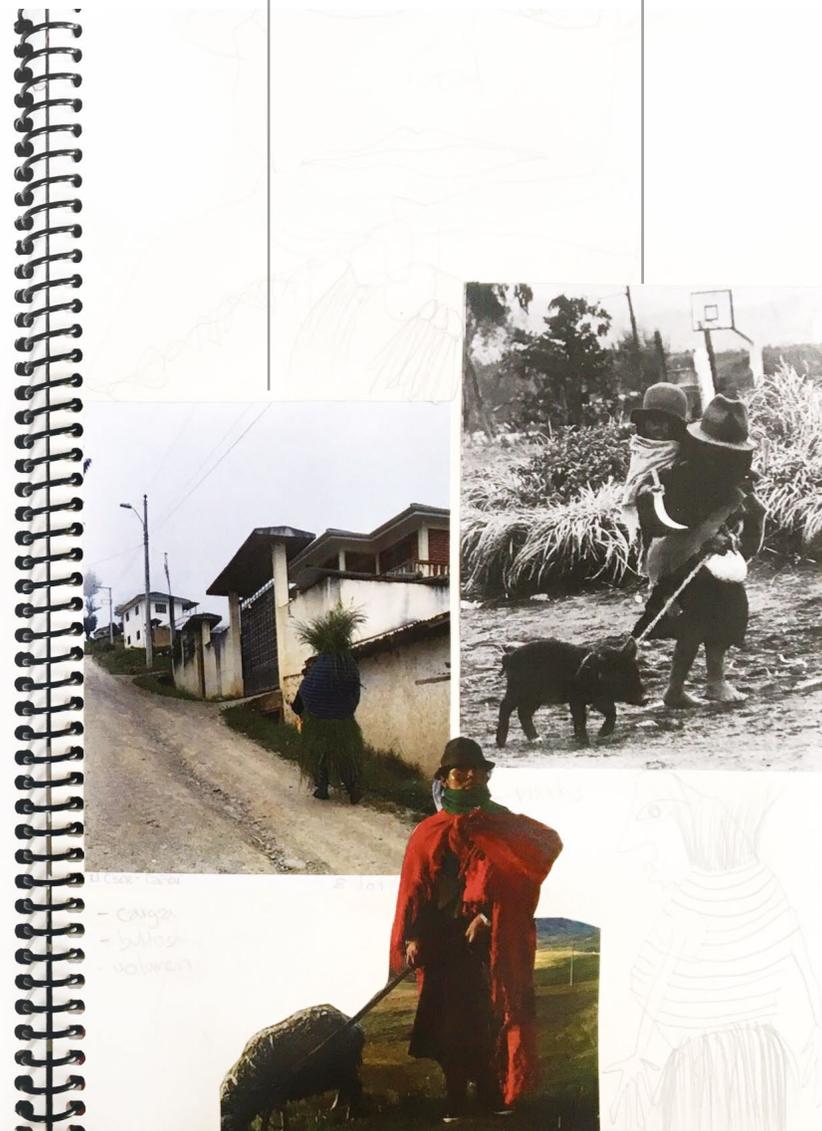
Fuente bibliográfica



Caricatures of the person carrying the load. 2/07/17

Investigación de campo

Fuente bibliográfica



Texto

Fuente bibliográfica

Boceto

Fig 60:

### Composición 1:

Se utilizó como soporte un sketchbook de formato A4, en este collage se utilizó dos fotografías tomadas en la visita a la comunidad de Inga-pirca y tres imágenes de diferentes fuentes bibliográficas. La manera de relacionar estas imágenes está basada en la vestimenta y en el entorno en el que habita este grupo indígena, es por eso que se utilizó fotos con paisajes. Como parte del collage también se realizó dos

bocetos, el primero es una interpretación de un rostro cañari y sus anudados en la vestimenta, y de igual manera el segundo que registra una idea espontánea que surge a partir de una de las imágenes. Se utilizó también texto para apuntar palabras claves que pueden ayudar a desarrollar ideas por ejemplo: nudos, volumen, bultos, cargas, etc.



### Composición 2:

A la izquierda, se utilizó imágenes de la comunidad Shuar obtenidas de fuentes bibliográficas, se relacionó estas dos imágenes por los anudados en sus vestimentas por lo que también se escribió texto para recalcar esta relación. También se realizó un boceto que de manera imaginaria completa una de las vestimentas presentes en la imagen. En la derecha, se utilizó tres imágenes de fuentes bibliográficas

recortadas y una fotografía tomada en una vista al mercado también recortada. En este caso se hace una composición con los recortes para deconstruir las imágenes individualmente y formar con esas partes una nueva. Se complementó la nueva figura con partes dibujadas y la aplicación de un material recolectado en la investigación de campo. También se utilizó texto.

Investigación de campo



Colección "El Cusco" - "Pueblos" - "Shuar"

Texto



Fuente bibliográfica



Fuente bibliográfica

Fuente bibliográfica



Fuente bibliográfica

Boceto



Fuente bibliográfica



Fuente bibliográfica

Fig 62:

### Composición 3:

Para esta composición solo se utilizó una fotografía del entorno en donde se ubica la comunidad de Ingapirca, el resto de imágenes son de diferentes libros y revistas, entre ellas se encuentran imágenes de pueblos indígenas de la Amazonía y de Cañar. En este caso también se construyó una nueva imagen a partir de la deconstrucción. Se tomó la imagen del torso de una mujer Shuar y en yuxtaposición con

una imagen de un pantalón utilizado en las celebraciones populares se formó una nueva figura, la misma fue complementada con dibujos.



Investigación de campo:  
material



Fuente bibliográfica

Fuente bibliográfica

Investigación de campo:  
materiales



Investigación de campo

Boceto

Fig 64:

### Composición 5:

En la izquierda se realizó una repetición y rotación de dos fotografías tomadas en el mercado, además se sobrepuso un material plástico (saquillo de polipropileno) recolectado en el mismo lugar, de esta manera se desarrolló una idea para una estampación. Esto se registró esto con el texto "prints". En el lado derecho se aplicó nuevamente la deconstrucción para generar una nueva imagen, sin embargo, esta

vez, además de utilizar imágenes tanto propias como de bibliografía y dibujos, se utilizó los materiales encontrados en las visitas a los mercados, como tela y sacos de polipropileno.



### Composición 6:

Se relaciona las diferentes imágenes principalmente por las tonalidades del color. Además de aplicar la deconstrucción y dibujos, también se hace un registro de materiales recolectados y se anota algunas características de las imágenes.

Investigación de campo



Investigación de campo:  
materiales

Investigación de campo

Boceto



Fig 66:

Investigación de campo

### Composición 7:

En este caso se utilizan solamente imágenes propias tomadas de las visitas a mercados y plazuelas, así como los diferentes materiales recolectados. Se relaciona tanto las imágenes como los materiales por su cromática y texturas.

En la derecha, luego de encontrar una relación material – textura, se hace un boceto para representar una ideas de posibles propuestas de diseño.



### Composición 8:

En estas páginas la relación entre las imágenes está más enfocada en las texturas y materiales, sin embargo la cromática también se relaciona. Todas las imágenes son propias y los materiales provienen de la investigación de campo. Se aplicó también un dibujo para plasmar ideas de siluetas y formas con los materiales utilizados.



Fig 68:

### Composicion 9:

La intención principal en esta composición es la de experimentar combinaciones de color y texturas entre las diferentes muestras de materiales obtenidas. Mediante la yuxtaposición se logró crear relación entre materiales textiles con materiales plásticos. Las imágenes utilizadas expresan algunas de las costumbres culturales. A la derecha un

maniquí que exhibe vestimenta típica de Otavalo y a la derecha una celebración popular en donde sus danzantes usan máscaras.



### Composición 10:

A partir de una muestra de materiales recolectados en los mercados y del recorte de una fotografía de una vestimenta típica se realizó una composición que representa las ideas de cromática y materiales para las propuestas de diseño.

### Experimentar con materiales:

Con los materiales que se recolectaron durante la investigación de campo y con los que fueron utilizados para las diferentes composiciones del collage, se realizó una experimentación en la que se probó diferentes posibilidades de tramas y también la aplicación sobre otros materiales. Con estas experimentaciones se intenta dar una nueva lectura a los materiales y sacarlos del contexto en el que se encuentran en la vida cotidiana.

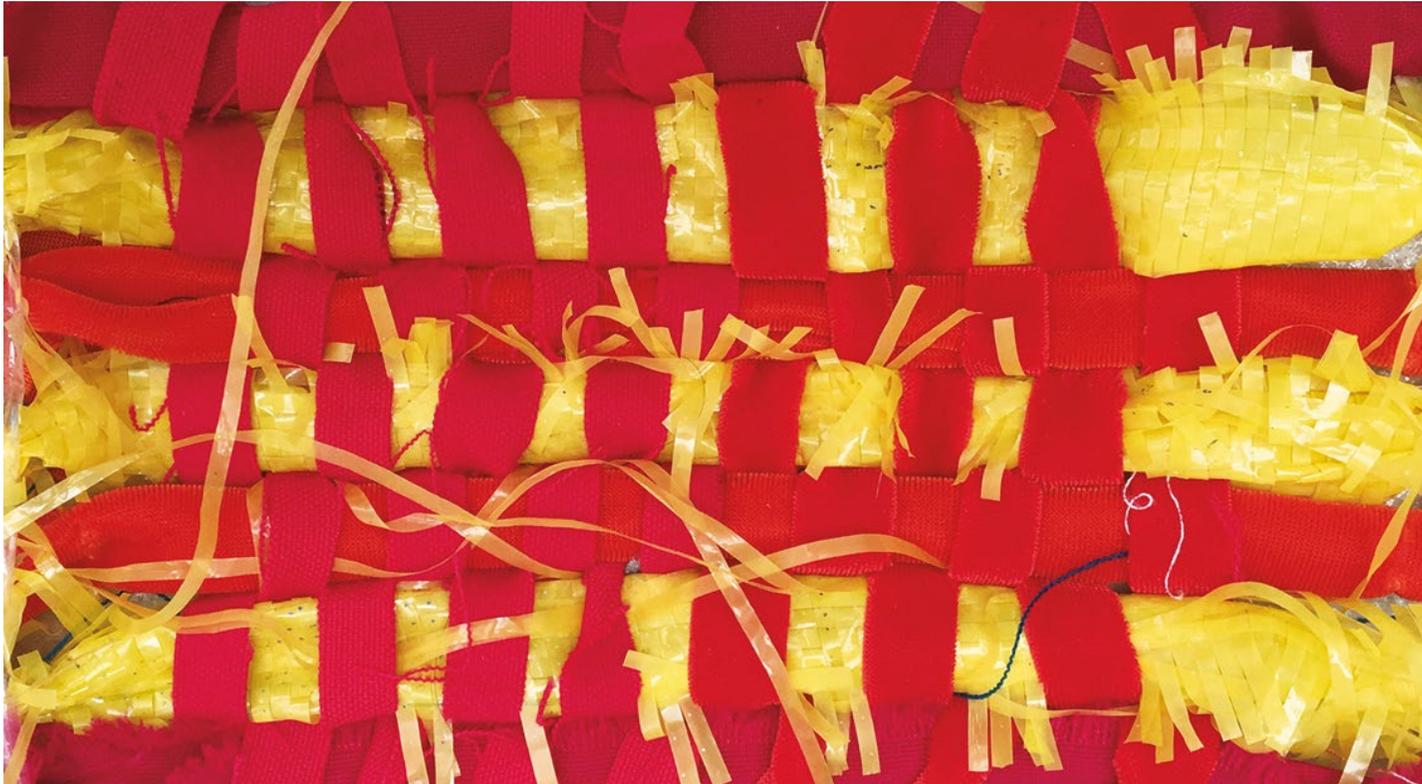


Fig 70:

Muestra 1: Terciopelo de diferentes colores y polipropileno amarillo en tejido tipo tafetán.

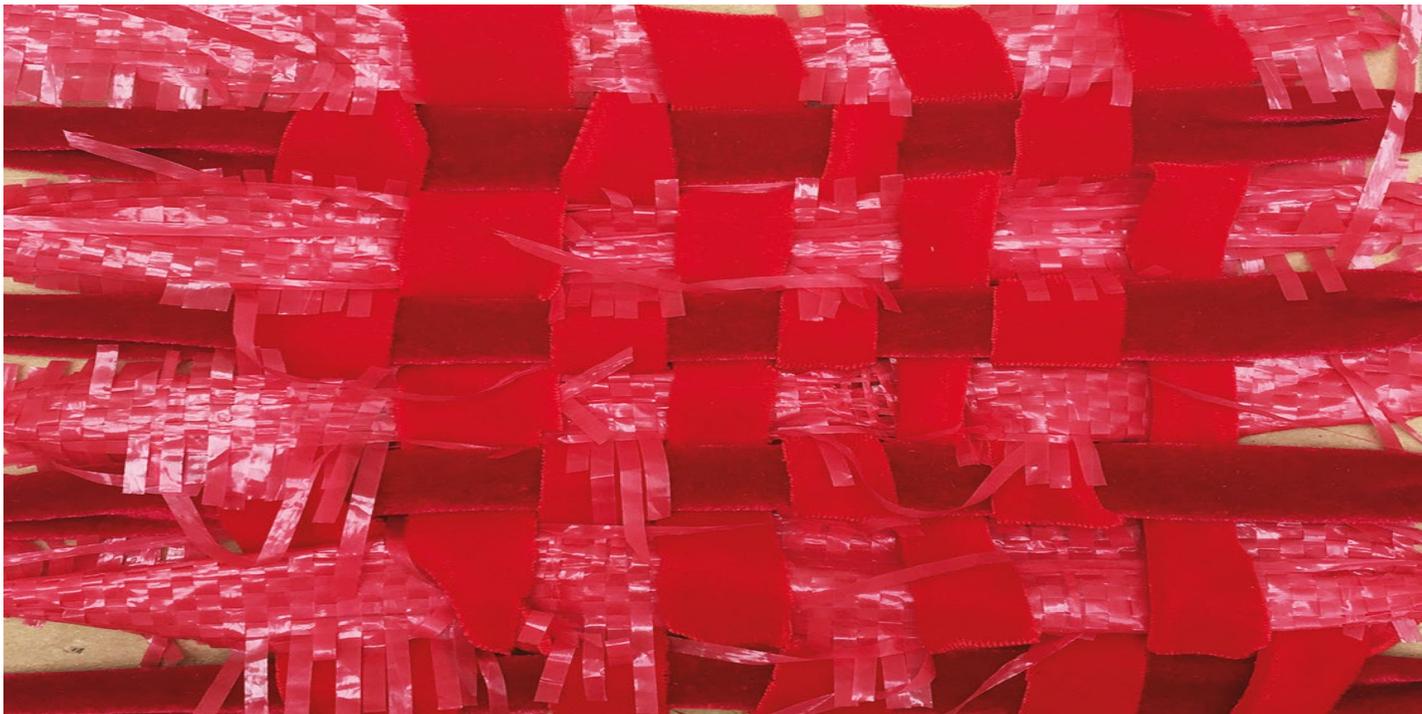
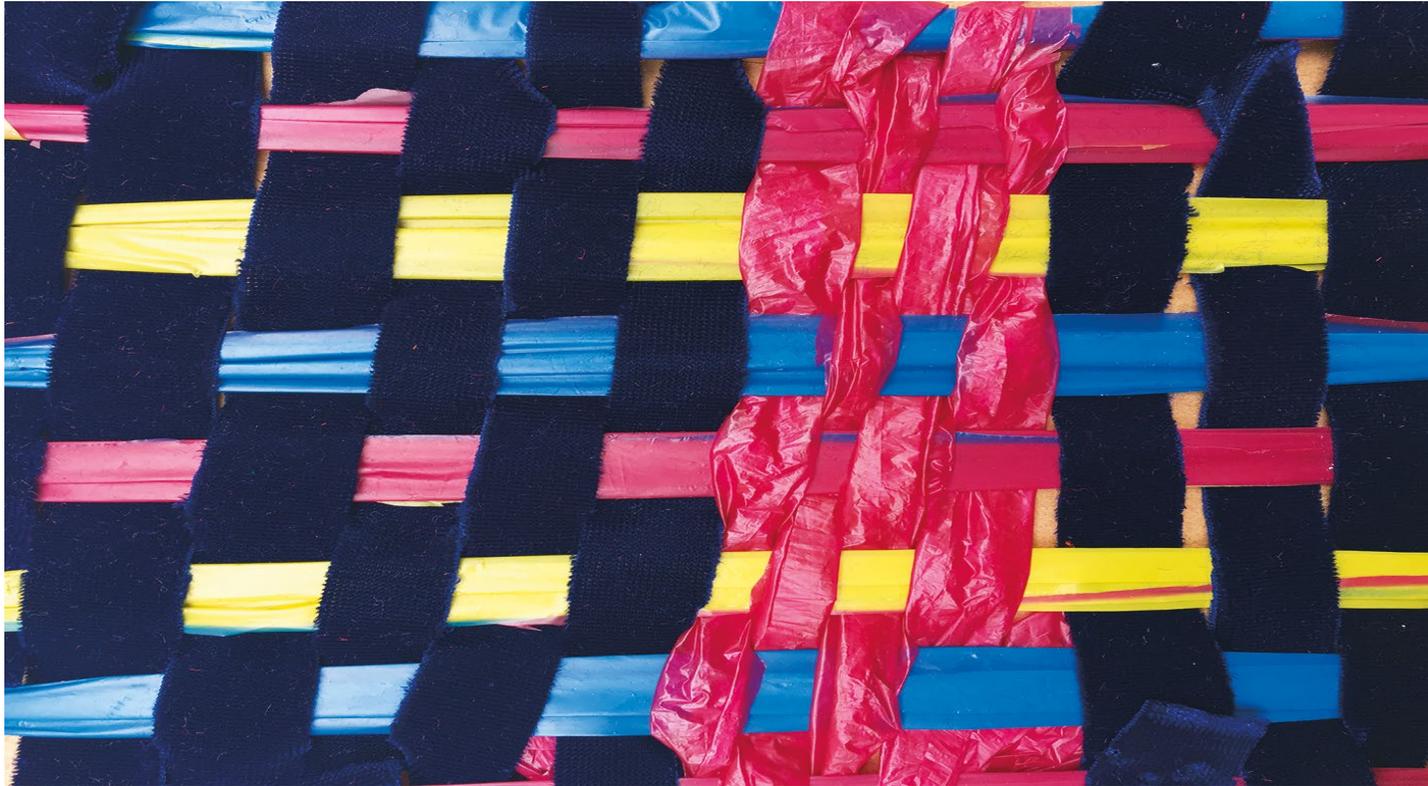


Fig 71:

Muestra 2: Terciopelo de diferentes colores y polipropileno rojo en tejido tipo tafetán.



Muestra 2: Terciopleo azul y fundas plásticas de diferentes colores.

Fig 72:



Muestra 2: Reata aplicada sobre tubo de plástico, polipropileno rojo sobre tubo plástico.

Fig 73:



Muestra 5: Terciopelo y reata sobre tubo plástico.

Fig 74:



Muestra 6: Reatas de diferentes colores sobre tubos plásticos

Fig 75:

### Modelado sobre maniquí:

Con los materiales seleccionados se experimentó sobre el maniquí para explorar nuevas formas que ayuden a enriquecer y transmitir el concepto planteado. Se tomó como referencia las palabras claves y apuntes registrados en las diferentes composiciones del collage. Se hizo un registro de cada una de las pruebas a través fotografías para luego manipularlas a nivel bidimensional mediante dibujos. Se utilizó muestras de telas como gamuza y lanilla y otros materiales como tubos plásticos y sacos de polipropileno.

Jacoa plástica laminada  
de gresca blanca  
100x100/100x100/100x100



A lino de agallo Anapak / lino



el lino de  
Anapak



plástico poliamida  
de gresca blanca  
100x100/100x100

Fig 76:





Fig 78:

Propuestas de diseño:



Fig 79:



Fig 80:

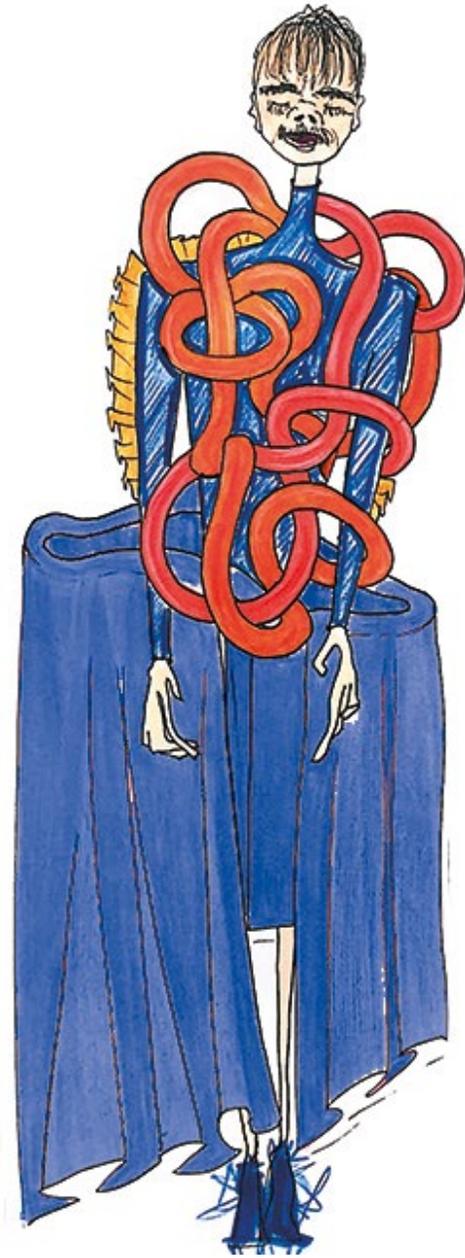


Fig 81:



Fig 82:



Fig 83:



Fig 84:

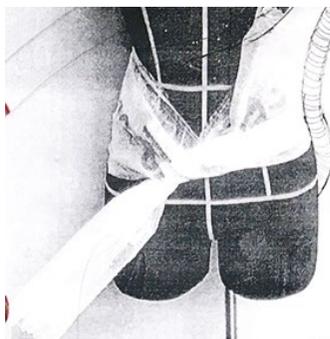


Fig 85:

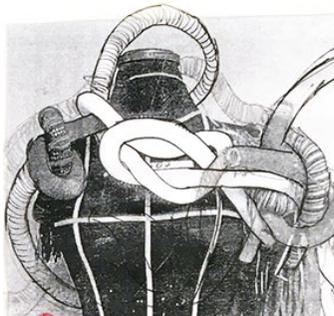


Fig 86:



Fig 87:



Fig 88:



Fig 89:





Fig 90:

Concreción de las propuestas:



Fig 91:



Fig 92:



Fig 93:



Fig 94:



Fig 95:

# CONCLUSIONES

Este proyecto presenta información que invita a conocer y comprender el diseño de modas conceptual, desde sus orígenes en el arte hasta las propuestas actuales de diseñadores contemporáneos que han sobresalido en este campo, de esta manera se logra familiarizar e introducir una rama del diseño textil y de modas en un contexto en el que generalmente la moda tiene fines netamente comerciales.

La investigación que se llevó a cabo a través de la teoría y el estudio de casos, da como resultado varias estrategias que sirven como un abanico de herramientas para diseñadores que deseen incursionar en el diseño de modas conceptual y para aquellos que busquen potencializar su creatividad en el proceso de diseño, la aplicación de dichas estrategias dentro de este proyecto demuestran que se pudo cumplir

con el objetivo de aportar al diseño de modas conceptual en el Ecuador mediante el desarrollo de una metodología enfocada a la aplicación de rasgos culturales y de identidad en el diseño. Cabe mencionar que la importancia de la metodología presentada se basa en la forma didáctica en la que se ha presentado, a través de la aplicación de las estrategias se logra una ejemplificación que ayuda a comprender de una manera más visual la teoría.

Esta investigación demuestra que la riqueza cultural de nuestro país así como sus elementos tangibles como no tangibles son una poderosa fuente de inspiración de la que se puede sacar mucho provecho para los procesos creativos en el diseño en general.

# RECOMENDACIONES

Se recomienda a la academia probar nuevas metodologías en los procesos de diseño, a través de esta investigación se ha podido observar que la creatividad muchas veces se ve limitada por las tendencias, los parametros sociales, los canones de belleza, etc. El diseño de modas conceptual busca romper con todas la barreras y dar rienda suelta a la creatividad de los diseñadores, que en el caso de la academia podría impulsar la creatividad de los estudiantes.

A través de la aplicación de estrategias basadas en la investigación bibliográfica, se pudo notar que un proceso de diseño cuyo enfoque esta más inclinado hacia un ambito artístico puede dar como resultado propuestas de alto nivel creativo, en este sentido se recomienda también a la academia impartir catedras de diseño alejadas de los

lineamientos tecnicos que limitan a los estudiantes a expresar sus ideas, la importancia del proceso se demuestra a través de la esencia de las propuestas más no en la perfección de los bocetos o la habilidad del diseñador para representar graficamente sus ideas.

Finalmente, esta investigación busca insentivar la aplicación de rasgos culturales e identitarios en el ambito textil y en el diseño de modas, por lo que también se recomienda continuar con la exploración de nuevas metodologías con las que se pueda lograr vinculos entre dichos rasgos y lel diseño de indumentaria en sus diferentes ramas.

# BIBLIOGRAFÍA

1granary. (2013). Xue Li's Neon Samurais. Obtenido de 1granary: <http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/xue-lis-neon-samurais/#!>

Allami, M. (2011). *Acerca de la Inspiración y el Proceso Creativo*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.

Ayala, E. (2002). *Ecuador: Patria de todos*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.

Bergero, A. d. (2016). *El diseño conceptual en la creación de una colección de indumentaria*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

BOF. (s.f). Rick Owens. Obtenido de BOF: <https://www.businessoffashion.com/community/people/rick-owens>

Clark, H. (2012). *Fashion and Art*. (A. Geczy, & V. Karaminas, Edits.) Londres, Inglaterra: Berg.

English, B. (2011). *Japanese Fashion Designers*. Londres: Berg.

Espinosa, M. (1995). *Mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural*. Quito: Centro de estudios Felipe Guamán Polo de Ayala .

Flynt, H. (1961). *Theories and Documents of Contemporary Art*. (K. Stiles, & S. Peter, Edits.) Berkeley : University of California press.

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* . Barcelona: Gedisa.

Gompertz, W. (2013). *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. España : Taurus.

Jones, J. C. (1978). *Métodos de diseño* . Barcelona : Gustavo Gilli, S. A. .

Jones, T., & Rushton, S. (s.f). *Fashion Now 2: selects 160 of its favourite fashion designers from around the world*. Madrid : Taschen.

label, N. j. (s.f). Martin Across. Obtenido de Not just a label: <https://www.notjustalabel.com/designer/martin-across>

Martínez, N. (2014). *Situación y Evolución del Mercado de la Moda: Análisis de la Percepción del Consumidor de E-fashion*. Leon: Universidad de Leon.

Morley, J. (2013). *Conceptual Fashion: Design, Practice and Process*. Queensland: Queensland University of Technology.

Navarro, N. (2013). *Philippe Pastor el amigo de Alberto que pinta mucho* . El Periódico.

Revista Detalle. (s.f). Obtenido de MARTIN ACROSS, UN RECOLECTOR CONTEMPORÁNEO: <http://www.revistadetalle.cl/gente-detalle/entrevista-detalle/2015-01/martin-across-un-recolector-contemporaneo>

Riaño, D. (2017). *Moyano, diseño cultural que grita Latinoamérica*. Obtenido de FashionTv: [http://fashiontvla.com/fashion/moyano-diseno-cultural-que-grita-latinoamerica\\_15035](http://fashiontvla.com/fashion/moyano-diseno-cultural-que-grita-latinoamerica_15035)

Ruiz de la Prada, A. (1988). *La moda cómoda*. Madrid: Zigzag.

Saulquin, S. (2011). *Historia de la moda argentina*. Buenos Aires: Emecé.

Todorova, D. (2017). *THE MASTERS: LAURA LOWENA AND EMMA CHOPOVA*. Obtenido de 1granary: <http://1granary.com/schools/central-saint-martins/the-masters-laura-lowena-and-emma-chopova/>

Vogue España. (s.f). Obtenido de Alexander McQueen: <http://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/lee-alexander-mc-queen/162>

Walter Van Beirendonck. (s.f). Obtenido de Fact File : <http://www.waltervanbeirendonck.com/HTML/home.html?/HTML/PRESS/press.php&1>

# BIBLIOGRAFÍA de imágenes

<http://www.elle.com/runway/g27938/all-the-looks-from-the-comme-des-garcons-fall-2016-ready-to-wear-show/>

<https://www.thecut.com/fashion/designers/maison-margiela/>

<http://kidsofdada.tumblr.com/post/53537757423/agatha-ruiz-de-la-prada-fall-2009>

<https://theunconventional.co.uk/blog/martin-across-landscaper/>

<http://theimpression.com/walter-van-beirendonck-fashion-show-fall-2016-ready-to-wear-backstage/>

<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2016-menswear/walter-van-beirendonck/slideshow/collection#13>

<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/yohji-yamamoto>

<https://wonderanatomie.wordpress.com/2009/11/20/martin-margiela-where-i-was-internship/>

<https://alisonanddon.com/2014/08/11/the-canari-of-ecuador-and-a-palace-and-a-pig/>

<http://www.philippe-pastor.com/the-sky-is-watching-the-earth/>

<http://www.independent.co.uk/life-style/fashion/features/the-y-still-has-it-the-masterful-japanese-designer-yohji-yamamoto-shows-no-signs-of-taking-a-back-9093949.html>

<http://magmaprojects.org/blog/a-void-by-lilibeth-cuenca-rasmussen/>

<http://www.newyorker.com/magazine/2005/07/04/the-misfit-3>

<http://www.urgente24.com/210423-galliano-vs-dior-terremoto-en-el-fashion>

<http://lifeafterfootball.eu/human-backpacks-by-rick-owens/>

<https://www.shrimptoncouture.com/blogs/curated/31000385-the-martin-margiela-documentary>

<http://www.vogue.com/tag/designer/rei-kawakubo>

[http://www.huffingtonpost.co.uk/brooke-robertsislam/hussein-chalayan\\_b\\_8568476.html](http://www.huffingtonpost.co.uk/brooke-robertsislam/hussein-chalayan_b_8568476.html)

<http://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2017-ready-to-wear/john-galliano>

<https://es.pinterest.com/pin/32369691050852187/>

<http://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-menswear/walter-van-beirendonck/slideshow/collection#30>

<https://heathermarulli.com/tag/alexander-mcqueen/>

<http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/naoya-nakayama/>

<http://1granary.com/schools/central-saint-martins/new-waves-car-men-char/>

<http://blogs.arts.ac.uk/csm/2014/06/02/gallery-foundation-degree-show-2014/>

<http://www.csmbafashionww16.com/3322806-yoobin-kim>

<http://www.neatorama.com/neatopicto/2015/06/23/Sale-Tag-Dress/>

<http://1granary.com/central-saint-martins-fashion/graduates/xue-lis-neon-samurais/#!>

<http://1granary.com/schools/central-saint-martins/the-masters-laura-lowena-and-emma-chopova/>

<http://www.minutouno.com/notas/34279-la-fuente-marcel-duchamp>

<http://www.harpersbazaar.com/fashion/designers/g9576776/commes-des-garcons-runway-fashion/>

<http://frontrow.com.ec/cimientos-ecuatorianos-el-antes-y-des-pues-frontroweditorials/>

<https://alisonanddon.com/2014/06/24/oh-oh-oh-quito-otavalo-volcano/>

ANEXOS

