

■ **ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

Exploración de Modelado Sobre Maniquí basado en el Método de Shingo Sato

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL
E INDUMENTARIA

AUTORA

ADRIANA ELIZABETH
ENCALADA PERALTA

DIRECTORA

DIS. SILVIA NARVÁEZ, MGT.

CUENCA- ECUADOR

2025 - 2026



Escuela de Diseño Textil e Indumentaria

Exploración de Modelado Sobre Maniquí basado en el Método de Shingo Sato

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

AUTORA: Adriana Elizabeth Encalada Peralta

DIRECTORA: Dis. Silvia Narváez, MGT.

Cuenca – Ecuador

2026

Dedicatoria

Dedicado a Adriana, Rolando y Daniela por acompañarme con amor, paciencia y apoyo incondicional durante todo mi recorrido académico.
Gracias por estar presentes en esta etapa.

Agradecimientos

Agradezco a la Universidad del Azuay y a los docentes que han aportado sus conocimientos, en especial a mi tutora Silvia Narváez.

A Alex Otavalo y Samantha Vázquez por ser amigos incondicionales y compañeros que han estado presentes desde el inicio.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria	04
Agradecimientos	05
Índice de Figuras	06
Índice de Tablas	07
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12



CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Diseño de Indumentaria.	17
1.1.1 Moulage.	18
1.1.1.1 Breve historia del moulage.	18
1.1.1.2 Metodología de moulage en el campo del diseño.	20
1.1.1.3 Relación de moulage - cuerpo - volumen.	20
1.1.1.4 Ventajas y desventajas de moulage.	21
1.1.1.5 Transición a la fusión de técnicas de patronaje creativo.	21
1.1.1.6 Fundamentos del moulage.	21
1.1.1.7 Volumen y forma en la indumentaria.	24
1.1.2 Referentes contemporáneos del moulage volumétrico en la indumentaria.	26
1.1.2.1 Aplicaciones del modelado volumétrico en el contexto local.	30
1.2 Transformational Reconstruction.	36
1.2.1 Consideraciones para desarrollar la técnica.	37
1.2.2 Técnicas de Transformational Reconstruction.	39
1.3 Conclusiones.	46

CAPÍTULO



PLANIFICACIÓN

2.1 Diseño experimental	50
2.2 Definición de variables	51
2.3 Elaboración de la matriz experimental	52
2.4 Definición del procesamiento de datos	53

CAPÍTULO



EXPERIMENTACIÓN

3.1 Experimento	56
3.2 Recolección de data	57
3.2.1 Patronaje	57
3.2.2 Corte	57
3.2.3 Confección y acabados	57
3.3.3 Procesamiento de data	58

CAPÍTULO



RESULTADO

4.1 Manual de diseñadores	69
4.2 Paper (artículo científico básico)	93

REFERENCIAS

Referencias Bibliográficas	105	Anexo B: Transcripción de entrevista semiestructurada	111
Referencias de Figuras	106	Anexo C: Transcripción de entrevista semiestructurada	112
Glosario	110	Anexo D: Transcripción de entrevista semiestructurada	113
Anexos	111	Anexo E: Transcripción de entrevista semiestructurada	114
Anexo A: Transcripción de entrevista semiestructurada	111	Anexo F: Transcripción de entrevista semiestructurada	114
		Anexo G: Desarrollo de las técnicas TR	115

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Objetos De Indumentaria	17
Figura 2. Molage	18
Figura 3. The Himation	18
Figura 4. Toga	18
Figura 5. Sari	19
Figura 6. Madeleine Vionnet And Corte Al Bias.	19
Figura 7. Estudiantes Realizando Moulage	19
Figura 8. Diseño De Iris Van Herpen	19
Figura 9. Plisados Sobre Maniquí	22
Figura 10. Pliegues Sobre Maniquí	23
Figura 11. Ejercicios De Moulage	23
Figura 12. Exploración Sobre Modelado En Maniquí.	23
Figura 13. Volúmenes En Indumentaria	24
Figura 14. Formas Volumétricas	24
Figura 15. Issey Miyake	26
Figura 16. Técnica A-Poc	26
Figura 17. Colección 2014 Rei Kawakubo	27
Figura 18. Diseñador Yohji Yamamoto	28
Figura 19. Colección De Primavera 2014	28
Figura 20. Diseño Experimental	29
Figura 21. Iris Van Herpen	29
Figura 22. Diseño De Crop Top Con Volumen	31
Figura 23. Vestido De Alex Polo Para La Revista Hogar	32
Figura 24. Vestido De La Marca Ima	33
Figura 25. Andrea Trabajando Con Una Cliente	34
Figura 26. Vestido De Gala Color Verde	35
Figura 27. Diseñador Shingo Sato	36
Figura 28. Líneas De Diseño	37
Figura 29. Puntos Apex	37
Figura 30. Muecas	37
Figura 31. Ideación	38
Figura 32. Patrón Base	38
Figura 33. Líneas Principales	38
Figura 34. Cualidades Del Tejido	38
Figura 35. Planchado	38
Figura 36. Unión De Cortes	38
Figura 37. Imagen De Dart Manipulation	39
Figura 38. Resultado De Pattern Puzzle	39
Figura 39. Resultado De Volume Into Flares	40
Figura 40. Aplicación Lineal De La Técnica Easing And Formig	40
Figura 41. Dibujo Orgánico Del Patrón Para El Hombro	41
Figura 42. Aplicación De Twisted Layers - Bodice En Corpiño	41
Figura 43. Vestido Con La Técnica Twisted Layers - Dress	41
Figura 44. Manga Drapeada	42
Figura 45. Aplicación De Origami Concept En Corpiño	42
Figura 46. Figuras En Zona Superior Del Corpiño	42

Figura 47. Aplicación En Vestido De Cheating The Eyes	43
Figura 48. Aplicación De Balloon Technique	43
Figura 49. Aplicación De 3d Vortex	43
Figura 50. Patronaje Ycorte De Piezas	44
Figura 51. Diseñadores Referentes.	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de clasificación de telas según la bibliografía de Gail Baugh	22
Tabla 2. Definición y ejemplos del pliegue autónomo y multiplicable	25
Tabla 3. Cualidades en el diseño de Issey Miyake	26
Tabla 4. Cualidades en el diseño de Rei Kawakubo	27
Tabla 5. Cualidades en el diseño de Yohji Yamamoto	28
Tabla 6. Cualidades en el diseño de Iris Van Herpen	29
Tabla 7. Tabla comparativa de diseñadores	30
Tabla 8. Rúbrica	45
Tabla 9. Número de cortes	51
Tabla 10. Matriz experimental	52
Tabla 11. Tabla de descripción, observación y análisis	53
Tabla 12. Experimentos ordenados en una tabla	56
Tabla 13. Tabla de Vortex 3D (M3DV1)	58
Tabla 14. Tabla de Vortex 3D (M3DV2)	59
Tabla 15. Tabla de Balloon Technique (MBT1)	60
Tabla 16. Tabla de Balloon Technique (MBT2)	61
Tabla 17. Tabla de Volume Into Flares (MVIF1)	62
Tabla 18. Tabla de Volume Into Flares (MVIF2)	63
Tabla 19. Tabla de Origami Concept (MOC1)	64
Tabla 20. Tabla de Origami Concept (MOC2)	65
Tabla 21. Ficha de exploración MVIF1	72
Tabla 22. Ficha de pasos MVIF1	73
Tabla 23. Ficha de exploración MVIF2	74
Tabla 24. Ficha de pasos MVIF2	75
Tabla 25. Ficha de exploración MOC1	76
Tabla 26. Ficha de pasos MOC1	77
Tabla 27. Ficha de exploración MOC2	78
Tabla 28. Ficha de pasos MOC2	79
Tabla 29. Ficha de exploración MBT1	80
Tabla 30. Ficha de pasos MBT1	81
Tabla 31. Ficha de exploración MBT2	82
Tabla 32. Ficha de pasos MBT2	83
Tabla 33. Ficha de exploración M3DV1	84
Tabla 34. Ficha de pasos M3DV1	85
Tabla 35. Ficha de exploración M3DV2	86
Tabla 36. Ficha de pasos M3DV2	87
Tabla 37. Comparación entre MVIF1 y MVIF2	88
Tabla 38. Comparación entre MOC1 y MOC2	89
Tabla 39. Comparación entre MBT1 y MBT2	90
Tabla 40. Comparación entre M3DV1 y M3DV2	91

Resumen

En la ciudad de Cuenca se prioriza el patronaje plano para la creación de indumentaria, por lo tanto se propone explorar con la técnica modelado sobre maniquí. En este contexto, los métodos de patronaje creativo emergen como una respuesta innovadora para enriquecer el sector productivo local. La presente investigación tiene como objetivo experimentar el método Transformational Reconstruction, propuesto por el diseñador japonés Shingo Sato, el cual consiste en transformar la tela sobre el maniquí mediante pliegues, frunces y manipulaciones estructurales. Dando como resultado indumentaria con volúmenes orgánicos y geométricos que crean prendas capaces de diferenciarse en el sector productivo local.

Palabras clave: Moulage, Transformational reconstruction, Volumen, Diseño experimental, Patronaje creativo, Indumentaria

Abstract

In the city of Cuenca, flat pattern making is prioritized for clothing creation; therefore, this study proposes exploring the draping technique on a mannequin. In this context, creative pattern-making methods emerge as an innovative response to enrich the local production sector. This research aims to experiment with the Transformational Reconstruction method, proposed by the Japanese designer Shingo Sato, which consists of transforming the fabric on the mannequin through pleats, gathers, and structural manipulations. The result is clothing with organic and geometric volumes that create garments capable of standing out in the local production sector.

Keywords: Moulage, Transformational reconstruction, Volume, Experimental design, Creative pattern making, Clothing



Adriana Elizabeth Encalada Peralta
Autora del trabajo



Dis. Silvia Narváez Torres. Mgt
Directora

Introducción

En la ciudad de Cuenca se ha priorizado el uso de patronaje plano sobre otras técnicas para crear indumentaria según los datos de Guillén (2021). En este proyecto se busca explorar con el modelado sobre maniquí como alternativa para crear prendas de vestir versátiles y con capacidad de diferenciación en el mercado local.

Para ello, en la primera fase se realiza una investigación bibliográfica y de campo donde se investiga al moulage como método de creación de prendas, el volumen que surge al modelar una forma humana, el sector productivo local y sus lógicas de creación junto con referentes de moda a través del tiempo. Además, se propone la exploración de la técnica Transformational Reconstruction creada por el diseñador Shingo Sato que brinda elementos constructivos y morfológicos que ayudan a dar un valor agregado a la indumentaria.

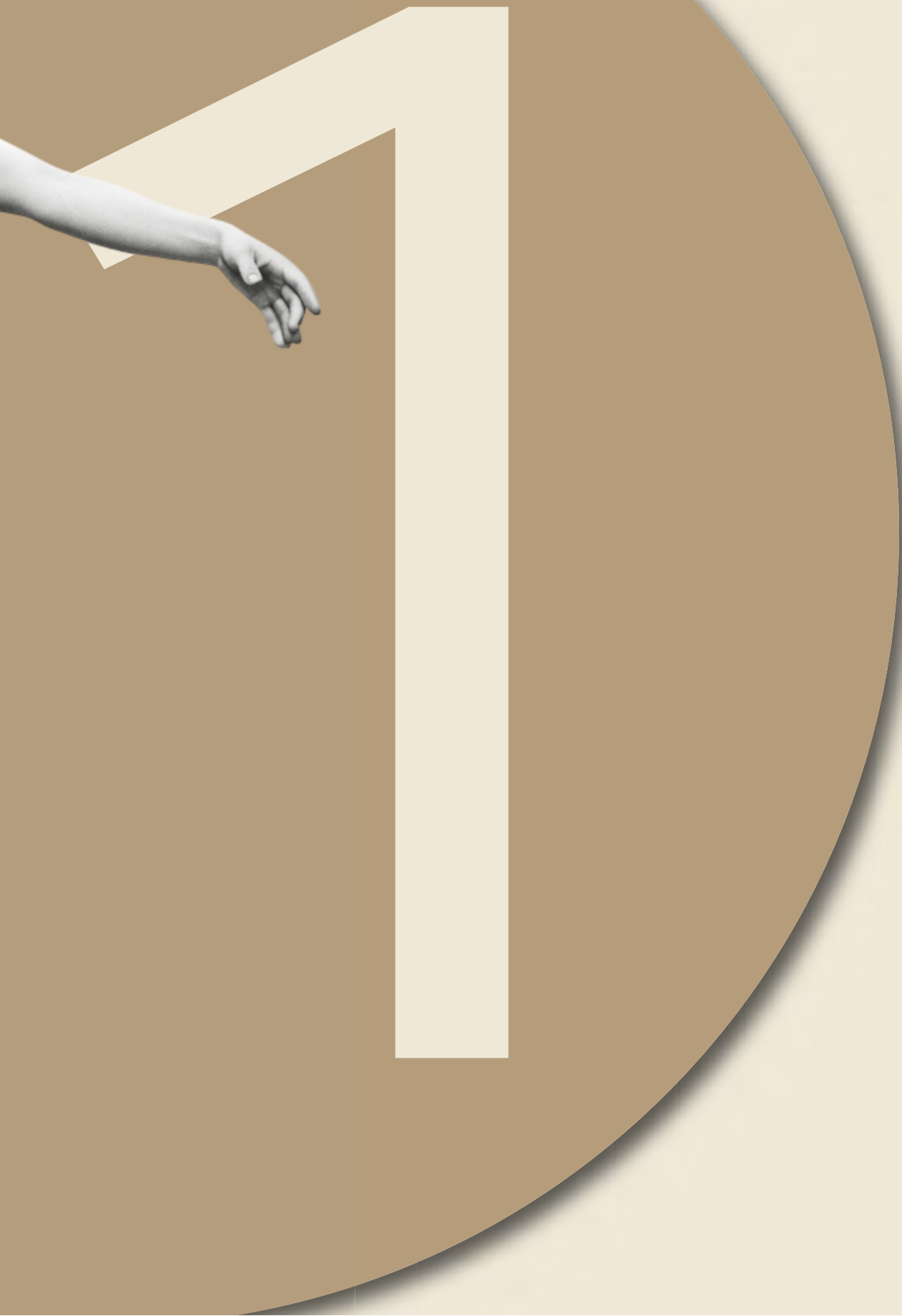
En la segunda fase se lleva a cabo la planificación del diseño experimental que comprende la definición de variables, matrices, tablas de recolección y procesamiento de datos. Posteriormente, en la tercera fase se realizan un total de ocho muestras sobre maniquí que exploran la técnica Transformational Reconstruction en donde se registran los datos y se procesan colocando énfasis en las características morfológicas que se encontraron.

Finalmente en la cuarta fase se crea un manual para diseñadores en el que se detallan los pasos, materiales, metodología del proceso para que pueda ser replicado. Con el fin de sistematizar la información encontrada mediante fichas técnicas, registro visual y apuntes.

CAPÍTULO



CONTEXTUALIZACIÓN



1.1

DISEÑO DE INDUMENTARIA

De acuerdo con Gillian (2010), el cuerpo humano puede describirse como un primate desnudo caracterizado por una estructura compuesta de líneas curvas y rectas, que constituye un soporte en constante transformación. Desde la prehistoria, cubrir el cuerpo se manifestaba a través del adorno y la indumentaria.

Rosillo (2019) define la indumentaria como el conjunto de prendas, trajes y accesorios que comprenden colores y tejidos. En esencia, las prendas pueden ajustarse al contorno corporal o alejarse de él, contribuyendo así a modificar visualmente la silueta y ofreciendo nuevas percepciones del cuerpo.

Las funciones básicas de la indumentaria abarcan aspectos como la protección frente a condiciones climáticas y la identidad. Además, en el plano simbólico, la indumentaria permite expresar mensajes y comunicar mediante el uso de colores, siluetas y formas. En esta línea, Simmel (1905, citado en Ortiz, 2020) sostiene que la vestimenta actúa como un lenguaje a través del cual los individuos reflejan su posición en el mundo y su identidad personal.

El diseño de indumentaria emerge como una disciplina especializada dedicada a la creación de prendas. Según Zambrini (2015), este proceso se inicia con la concepción de un prototipo, para lo cual se requiere una planificación detallada que incluya decisiones creativas y constructivas, siempre en relación directa con las características propias del cuerpo.

En cuanto a los métodos de creación, Mehta y Shah (2024) señalan que pueden emplearse sistemas tradicionales de patronaje, que implican el trazado de patrones básicos y cortes precisos sobre papel; el moulage o drapeado en tres dimensiones sobre maniqués; y, finalmente, técnicas innovadoras de patronaje creativo que introducen nuevas formas para

desarrollar prendas únicas. En el siguiente apartado se abordará el modelado sobre maniquí, dada la capacidad creativa que ofrece al diseñador, su potencial experimental, la inmediatez de sus resultados y las formas volumétricas que permite obtener.

Figura 1 *Objetos de Indumentaria*



Nota. Adaptado de Interruptor de armario de resorte sobre ángulo alto [Fotografía], por Freepik, 2024, (https://www.magnific.com/es/foto-gratis/interruptor-armario-resorte-sobre-angulo-alto_39701002.htm#from_element=cross_selling__photo).

1.1.1 Moulage

Para Attardi (2019), el moulage es una técnica que permite crear prendas de vestir de forma directa sobre el maniquí (p. 8).

Esta modalidad refiere al ejercicio de manipular la tela sobre un cuerpo o maniquí con el propósito de generar formas y volúmenes; su aplicación es frecuente en vestidos, prendas formales e incluso en diseño de autor. A diferencia del patronaje plano, el modelado sobre maniquí parte de una figura tridimensional, lo que permite al diseñador tener una visión directa de aquello que crea y tomar decisiones durante el proceso de trabajo.

Figura 2 Molage



Nota. Adaptado de Mujer crea patrones de ropa para maniqués, por Freepik, 2024, (https://www.magnific.com/es/foto-gratis/mujer-crea-patrones-ropa-maniqués_15970721.htm#fromView=search&page=1&position=2&uid=93431d10-385d-42e9-9193-1a788f1d6820&query=modelado+sobre+maniqui)

Figura 3 Himation



Nota. Adaptado de The Himation A Garment Worn In Greece [Fotografía], por Print Collector, 2021, (<https://www.gettyimages.es/search/2/image?groupbyevent=false&family=editorial&phrase=%20The%20Himation%20A%20Garment%20Worn%20In%20Greece&sort=best>).

Por su parte, en Roma surgió la toga, una tela semicircular que se envolvía alrededor del cuerpo. Las prendas de esta época eran manipuladas de forma empírica; los drapeados podían estar cosidos o simplemente sujetos al cuerpo, y se trabajaba con formas geométricas.

Figura 4 Toga



Nota. Adaptado de The Toga Praetexta [Fotografía], por Print Collector, 2021, (<https://www.gettyimages.es/search/2/image?groupbyevent=false&family=editorial&phrase=%20The%20Toga%20Praetexta&sort=best>).

Durante la Edad Media se redujo progresivamente el uso de prendas drapeadas, debido al cambio de silueta imperante en el período. Las túnicas holgadas fueron reemplazadas por prendas ceñidas al cuerpo, mientras que la confección y el adorno de ropa cobraron mayor protagonismo, lo que determinó la desaparición gradual de la técnica.

Según Kharb y Gupta (2024), a finales del siglo XIX se destaca el drapeado del sari en India, prenda que se ajusta al cuerpo mediante pliegues y se convierte en una pieza central de la vestimenta. Este período es considerado el momento de reaparición del drapeado, con exponentes como Charles Frederick Worth, diseñador que trabaja con alta costura y materiales como la seda y el satén, los cuales otorgan mayor fluidez a la técnica.



Figura 5 Sari

Nota. Adaptado de Anna Pavlova In Bombay India [Fotografía], por Bettmann, 2020, (<https://www.gettyimages.es/search/2/image?family=editorial&groupbyevent=false&phrase=Anna%20Pavlova%20In%20Bombay%20India&sort=best>).

Figura 6 Madeleine Vionnet y Corte Al Bies



Nota. Adaptado de Who was Madeleine Vionnet, the fashion designer who invented the bias cut [Fotografía], por Kettj Talon, 2024, (<https://www.nssgclub.com/en/fashion/35762/madeleine-vionnet>).

A inicios del siglo XX, los métodos de drapeado experimentaron transformaciones significativas y comenzó un período de sistematización. Surgieron dos exponentes destacados de la técnica: Madame Grés, quien se dedicó a confeccionar vestidos que evocan las esculturas griegas, y Madeleine Vionnet, quien trabajó sobre un pequeño maniquí que le permitió desarrollar el corte al bias.

En este período, el drapeado se rigió por principios de geometría y movimiento, lo que permitió la consolidación del corte al bias, en el que la tela sigue una dirección diagonal que posibilita mayor estiramiento del tejido. En esta época se dieron los primeros pasos para replicar el moulage y se fortaleció su relación con el cuerpo como medio para crear piezas escultóricas.

A mediados del siglo XX, el drapeado se posicionó como un método de enseñanza y difusión. Según Italiano y Lima (2016), se consolidó un sistema educativo en moda que agrupó el dibujo como medio para traducir ideas, se aplicaron técnicas básicas de modelado y surgió la mano de obra especializada para este mercado.

Hasta ese momento, el drapeado constituía un ejercicio para comprender la ropa a través del cuerpo como forma tridimensional. Con la sistematización de la técnica, el modelado se rigió por los procedimientos ya conocidos y comenzó a replicarse en talleres y academias.

A finales del siglo XX e inicios del siglo XXI, el drapeado se fusionó con los avances tecnológicos, dando lugar al moulage contemporáneo. Según Kharb y Gupta (2024), en 2009 Iris Van Herpen incorporó la impresión 3D junto a modelos drapeados; en 2011 Yohji Yamamoto presentó cortes asimétricos y una nueva lectura de la silueta; y en 2021 Schiaparelli propuso un drapeado clásico y fluido.

Figura 7 Estudiantes Realizando Moulage



Nota. Adaptado de Estudiantes en clase de moulage [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 8 Diseño de Iris Van Herpen



Nota. Adaptado de Iris Van Herpen Fall 2022 Couture Fashion Show [Fotografía], por The Impression, 2022, (<https://www.harpersbazaar.com/es/pasarelas/alta-costura-otono-invierno-2022-2023/g40497600/iris-van-herpen-69ir01dg/>).



El moulage de la antigüedad y el de la época contemporánea guardan similitudes que mantienen vigente la técnica como opción para la experimentación. Si bien corresponden a contextos históricos distintos, ambos se fundamentan en la exploración del diseñador sobre el maniquí. En consecuencia, la época contemporánea exige ordenar los conocimientos acumulados a lo largo del tiempo.

En la actualidad, el moulage puede realizarse con el apoyo de libros, manuales educativos, clases y videos. Sin abandonar su dimensión experimental, existen ciertas pautas que no pueden omitirse al modelar; sin embargo, tanto el contenido físico como el digital continúan presentando limitaciones para su aplicación, dado que se desarrollan en contextos diversos y con restricciones de idioma o metodología que no siempre resultan accesibles.

Hoy en día, el moulage es una disciplina del diseño de indumentaria que combina elementos como forma, color y líneas, entre otros. Esto convierte a la técnica en un método capaz de reinventar la silueta y sistematizar la información de manera que pueda reproducirse en distintos contextos.

1.1.1.2 Metodología de moulage en el campo del diseño

El moulage, entendido como metodología de enseñanza en diseño, es una técnica que permite crear prendas de la manera más próxima posible al cuerpo. Su característica principal reside en la capacidad adaptativa del diseñador para trabajar fuera del papel, puesto que el accionar sobre una simulación del cuerpo permite desarrollar una visión espacial del diseño final.

De acuerdo con Alajaji y Alqudairi. (2008), el modelado es una ciencia que requiere creatividad e innovación. Sus componentes metodológicos comprenden la interacción con el tejido, la transformación tridimensional, la aplicación del pensamiento de diseño y la secuencia técnica de pasos. El objetivo de aplicarlos es potenciar la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el nivel de detalle en el resultado.

Se trata de un método que otorga libertad creativa y no se rige por patrones establecidos ni cortes simétricos. En el moulage es posible variar la dirección de la tela, evaluar el comportamiento del tejido, realizar cortes al bias e incluso intervenir las pinzas de la pieza.

De acuerdo con los hallazgos de Anicet et al. (2008), el moulage se entiende como una metodología de patronaje creativo, definida como la técnica que permite establecer un diálogo entre el tejido y la imaginación. Asimismo, se reconoce por su naturaleza escultórica propia y su alto grado de diferenciación e innovación.

1.1.1.3 Relación de moulage - cuerpo - volumen

La relación entre moulage, cuerpo y volumen se manifiesta en el resultado de la fusión de elementos que, previo a su construcción, se encuentran disociados. Según Alajaji y Alqudairi (2018), el diseño debe ajustarse al cuerpo, el moulage desarrolla la creatividad y el volumen transforma una tela en una forma tridimensional.

En esta línea de pensamiento, al crear una prenda estos elementos operan de manera conjunta y responden a un prototipo final que se concibe como un sistema integrado. Esta perspectiva holística permite describir las características formales de las prendas, los cambios sobre la silueta, el volumen y las formas, dando como resultado una percepción diferenciada en cada pieza, ya sea por el espacio que ocupa o por las dimensiones que resalta.

1.1.1.4 Ventajas y desventajas de moulage

Entre las ventajas del moulage se encuentra el contacto directo del textil con el maniquí. Según Souza (2006), esta proximidad favorece la experimentación de las posibilidades constructivas (p. 25). Además de su capacidad exploratoria, el moulage puede constituir una herramienta de conocimiento que no se limita al maniquí, sino que funciona también como método híbrido, compatible con otras técnicas de construcción. Asimismo, la transición del formato bidimensional hacia la creación directa en tres dimensiones representa un aspecto singular de la técnica, que genera versatilidad y permite trabajar mediante ensayo y error.

Entre las desventajas, se destaca la limitada información disponible en línea sobre el moulage como método de producción. Si bien los estudios existentes se orientan hacia la exploración del diseñador, persiste un vacío en aquellos que buscan sistematizar procesos metodológicos claros, sustentados en tablas, fichas o matrices.

1.1.1.5 Transición a la fusión de técnicas de patronaje creativo

El moulage, entendido como técnica de patronaje creativo, abre la posibilidad de combinarlo con otros métodos conocidos. El más frecuente es el patronaje plano, con el cual suele ser complementario dada la naturaleza de su construcción. Por otro lado, el presente trabajo de investigación hace especial énfasis en la forma y el volumen como pilares de la exploración.

1.1.1.6 Fundamentos del moulage

De acuerdo con Italiano y Lima (2016), los fundamentos del moulage se dividen en tres secciones: el oficio o campo de materiales, la técnica o campo de ejecución, y la forma o campo de imaginación.

El oficio: El oficio constituye el campo de materiales donde se ubican los tejidos. El diseñador debe poseer un conocimiento completo de la materia prima y analizar cómo la fluidez, la elasticidad, el ancho y la longitud orientan e influyen en todo el proceso. En complemento a este fundamento, Baugh (2010) divide los textiles en cinco categorías: estructura, fluidez, ornamentación, expansión y compresión. Cada categoría posee cualidades específicas del tejido por ejemplo, en la categoría estructura, se encuentran telas que crean formas que no dependen del cuerpo como lino o gabardina. En fluidez corresponden telas que fluyen sobre el cuerpo, no se sostienen y caen con vitalidad como chifón y charmeuse. En ornamentación se encuentran telas contrastantes que pueden ser bordadas y aumentan la textura del diseño como encajes y tiras decorativas. En expansión se encuentran telas que amplían o acentúan la silueta como tul o organza. Finalmente, se encuentra la categoría de compresión que son telas que se limitan al cuerpo, son pesadas y rígidas como el rib.



Tabla 1 Clasificación de telas



Nota. Adaptado de Manual de Tejidos para Diseñadores de Moda, por G. Baugh, 2010, Parramón Moda.

La técnica: De acuerdo con Italiano y Lima (2016), en el campo de ejecución el diseñador selecciona diversas formas de manipular el tejido, entre las que se encuentran los pliegues, los recortes, los plisados y las pinzas.

Según Baugh (2010), el plisado consiste en una expansión del tejido mediante la superposición de telas en intervalos o repeticiones, cuya función es aportar movimiento y espacio, además de crear un relieve que amplía la silueta del diseño. El pliegue, por su parte, es una forma de doblar y aplanar la tela; permanece cerrado y, con el movimiento del cuerpo, se abre o expande.

Figura 9 Plisados Sobre Maniquí



Nota. Adaptado de Técnicas de drapeado. Texturas, caída, pliegues, escultura [Fotografía], por Javier Martín Galan, 2026, (<https://www.javiermartingalan.com/drapeado/>).

Figura 10 Pliegues Sobre Maniquí



Las pinzas, en cambio, son espacios que se construyen al tener la pieza sobre el maniquí; ayudan a reducir el exceso de tela y suelen ubicarse en zonas próximas al pecho y los costados. El proceso de moulage más habitual consiste en colocar la tela sobre el maniquí con alfileres e ir cubriendo todas las partes, dejando el exceso de tela para las pinzas y señalando con tiza o marcador las zonas de sisa, cuello y pinzas.

Figura 11 Ejercicios de Moulage



Nota. Nota. Adaptado de Fashion Moulage Technique (p.8), por D. Attardi, 2010, Promopress.

Nota. Adaptado de Técnicas de drapeado. Texturas, caída, pliegues, escultura [Fotografía], por Javier Martín Galan, 2026, (<https://www.javiermartingalan.com/drapeado/>).

Estos tres fundamentos permiten aplicar el moulage sobre bases sólidas. Desde la elección de los materiales se toman decisiones que orientan todo el proceso, pasando por la elaboración técnica, que variará según cada diseñador, hasta culminar con la expresión creativa del autor.

La forma: En el campo de la forma, el proceso deja de ser una labor estrictamente técnica para convertirse en una experiencia de sentidos e identidad. En el caso del moulage, el proceso creativo resulta determinante para obtener un resultado de tipo autoral e inédito. El autor lo considera el alma del arte, siendo la imaginación creadora su elemento dominante. Este sentido intuitivo orienta la creación de objetos únicos, no imitables, que construyen en el diseñador una identidad propia.

Figura 12 Exploración Sobre Modelado en Maniquí



Nota. Adaptado de Moulage creativo, una técnica de Daniel Attardi [Fotografía], por Gise Fortuna, 2019, (<https://workexperiencefashion.com/moulage-creativo-tecnica-danilo-attardi/>).



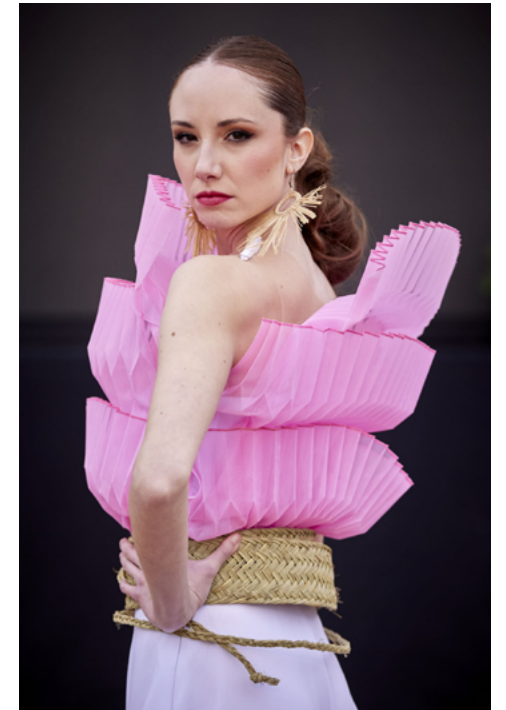
1.1.1.7 Volumen y forma en la indumentaria.

Según Volpintesta (2015), en indumentaria el volumen refiere a la cantidad de tejido en una parte de la prenda o al espacio que esta ocupa. El volumen se proyecta alrededor del cuerpo: una superficie plana es el material antes de ser utilizado, mientras que un objeto tridimensional es la prenda construida, que adquiere forma, volumen y ajuste para vestir el cuerpo.

La prenda es capaz de construir siluetas y generar una lectura diferente del cuerpo. Este objeto tridimensional funciona al acomodarse al cuerpo y lograr ajuste, holgura o adherencia. Al operar junto al cuerpo y encontrarse en constante movimiento, las prendas ocupan un espacio exterior que genera distancia y proyección. De acuerdo con Volpintesta (2015), dado que el cuerpo ya está esculpido naturalmente con volúmenes antes de ser vestido, los diseñadores crean formas para cubrirlos, reflejarlos o imitarlos. En consecuencia, el cuerpo se comprende como una referencia anatómica capaz de generar formas tridimensionales que se adaptan, adhieren o alejan de él.

Saltzman (2004) establece que el volumen puede generarse mediante la intervención de la superficie textil, y menciona técnicas como el bordado o texturas táctiles y visuales en 3D que crean relieves sobre la anatomía, modificando así la percepción del volumen corporal.

Figura 13 Volúmenes en Indumentaria



Nota. Adaptado de Plisado Textil. Con moldes de cartón [Fotografía], por V. López, 2025, (<https://victorialopez.eu/category/moulage/>).

Figura 14 Formas Volumétricas



Nota. Adaptado de Dress my Issey Miyake 1995 [Fotografía], por Powerhouse Collection, 2025, (<https://collection.powerhouse.com.au/object/142953>).

Incluso al incorporar volumen, la prenda puede entenderse como una estructura arquitectónica, pues se construye a partir de un plano y se caracteriza por formas, líneas, texturas y espacio tridimensional. La diferencia principal radica en que la indumentaria crea prendas que habitan el cuerpo, las cuales son flexibles y se encuentran en constante movimiento.

Para generar volumen en la indumentaria, emerge en primer lugar una lógica formal que parte del pliegue y sus características.

De acuerdo con Deleuze (1989) "el pliegue es una función operatoria que en el Barroco va hasta el infinito" (p. 1). Para el autor, los pliegues constituyen la unidad que rige la materia por su capacidad de encontrar más pliegues entre sí.

Según Deleuze (1989) el barroco presenta pliegues que surgen en los propios trajes tumultuosos y amplios; estos se distinguen por pertenecer al modelo textil y se describen como autónomos y multiplicables.

En cuanto al pliegue autónomo, Deleuze (1989) menciona que "la autonomía conquistada por los pliegues del vestido que invaden toda la superficie deviene un signo simple, pero seguro, de una ruptura con el espacio del Renacimiento" (p. 156). Esto se traduce en que el pliegue posee una forma propia de manifestarse sobre el cuerpo, dejando atrás su configuración habitual. Además, el autor establece una comparación entre el Renacimiento y el Barroco, poniendo de manifiesto la capacidad del pliegue de invadir el espacio exterior.

En esta misma línea, Deleuze (1989) afirma que "...adquieren autonomía, amplitud, y no por una simple preocupación decorativa, sino para expresar la intensidad de una fuerza espiritual que se ejerce sobre el cuerpo" (p. 156). Este planteamiento, que articula ideas filosóficas y espirituales, permite interpretar la necesidad de expresión a través de la autonomía y la capacidad del pliegue de mostrar intensidad al desbordarse sobre el cuerpo.

En lo que respecta al pliegue multiplicable, Deleuze (1989) afirma, en el capítulo uno, que "un laberinto es múltiple, porque tiene muchos pliegues. Lo múltiple no sólo es lo que tiene muchas partes, sino lo que está plegado de muchas maneras" (p. 11). Esta cita se interpreta como la multiplicidad de pliegues y su capacidad de presentar varias partes y manifestarse de diferentes formas. La idea se reafirma cuando Deleuze (1989) señala que "ese teatro de las artes es la máquina viviente del «Sistema nuevo», tal como Leibniz la describe, máquina infinita en la que todas las piezas son máquinas, «plegadas diferentemente y más o menos desarrolladas»" (p. 159). En este caso, se interpreta una complejidad interna de pliegue dentro de otro pliegue, al concebirlo como una máquina infinita cuyas piezas se pliegan de forma distinta.

Tabla 2 Definición y ejemplos del pliegue autónomo y multiplicable

Autónomo	Multiplicable
Definición: Pliegues que desbordan el espacio del cuerpo e invaden el espacio exterior.	Definición: Pliegues que poseen una complejidad interna y que se encuentran plegados de muchas maneras.
Referencia visual 	Referencia visual 
Nota. Adaptado de Busto de Luis XIV [Fotografía], por Wikipedia, 2011, (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Câteau_de_Versailles,_salon_de_Diane,_bus_te_de_Louis_XIV,_Bernin_(1665)_03.jpg).	Nota. Adaptado de IN-EI, Lámparas de Issey Miyake para Artemide [Fotografía], por Experimenta, 2011, (https://www.experimenta.es/noticias/industrial/miyake-in-en-artemide-papel-3587/).

Nota. Elaboración propia, 2026.

Ambas categorías permiten comprender cómo se lee una prenda al momento de vestirla y de qué manera los pliegues pueden ampliar o plegar el cuerpo. Esta categorización posibilita describir el pliegue entendido como la unidad de formación del volumen de forma cualitativa y situarlo dentro del universo del vestir.

Estos volúmenes tienen la capacidad de diferenciar un diseño y aumentar su proyección, puesto que constituyen una superficie con soluciones morfológicas que pueden transformar la percepción de la silueta. Por un lado, se evidencia un desbordamiento de la pieza; por otro, una multiplicidad de formas que siguen multiplicidad, poniendo de manifiesto la versatilidad del volumen.

1.1.2 Referentes contemporáneos del moulage volumétrico en la indumentaria

En el rubro del diseño de moda llegan a escena varios referentes que emplean el moulage como técnica de creación de prendas, estos diseñadores marcan un punto de inicio para trabajar sobre el cuerpo llegando a transformar la silueta y proponer distintas formas de exploración.

Estos diseñadores tienen un estilo de vanguardia que surge en Japón, mediante cortes marcados, siluetas que se basan en la transformación del cuerpo y materialidades que permiten cortes y moldes diferentes. Mientras que, en la contemporaneidad se combinan nuevas tecnologías.

Issey Miyake

Nació el 22 de abril de 1938 en Hiroshima, Japón. Sus estudios se dieron en París donde obtuvo conocimientos en alta costura y se convirtió en su campo profesional. Falleció el 5 de agosto de 2022.

Figura 15 Issey Miyake



Nota. Adaptado de Issey Miyake [Fotografía], por Oh Magazine, 2022, (<https://ohmagazinerd.com/issey-miyake-seis-datos/>).

Tabla 3 Cualidades en el diseño de Issey Miyake

ISSEY MIYAKE	
1. Enfoque del volumen (escultórico, volumétrico)	<ul style="list-style-type: none"> • Los volúmenes surgen como espacios envolventes. • El volumen con el que trabaja Miyake es escultórico y estructural inspirado en geometrías también es líquido y continuo ya que la prenda se convierte en un envoltorio fluido.
2. Estrategias y técnicas (patrón, manipulación, etc).	<ul style="list-style-type: none"> • Su relación con el diseño experimental nace de la exploración de métodos de confección como las prendas de una sola pieza. • Miyake desarrolló la técnica A-POC (A Piece Of Cloth), mediante la cual crea prendas sin costuras, de modo que cuerpo y forma conviven en un mismo sistema. • Manipula la tela sobre el cuerpo apoyándose en figuras geométricas (círculos, rectángulos, triángulos) para realizar cortes, prescindiendo de las pinzas tradicionales. La prenda no solo ocupa el espacio en el cuerpo, sino que se proyecta hacia el exterior, ocupando mayor volumen.
3. Ubicación en el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • En los diseños de Miyake se aprecia que los volúmenes ocupan el torso, los hombros, los brazos, las caderas y el cuerpo en su totalidad, transformando la silueta.
4. Aporte al moulage	<ul style="list-style-type: none"> • Su contribución se encuentra en la técnica Pleats Please, que consiste en confeccionar la prenda y posteriormente crear pliegues permanentes que aportan volumen.

Figura 16 Técnica A-Poc



Nota. Adaptado de A-POC Queen Textile [Fotografía], por Moma, 2007, (<https://www.moma.org/collection/works/100361>).

Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 17 Colección 2014 Rei Kawakubo



Nota. Adaptado de Comme des Garçons. SPRING 2014 READY-TO-WEAR [Fotografía], por Vogue, 2022, (<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/comme-des-garcons>)

Rei Kawakubo

Rei Kawakubo nació el 11 de octubre de 1942 en Tokio, Japón. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Keio. Se desempeña en el diseño autoral, ámbito en el que desafía la silueta convencional. Kawakubo rompe con la concepción tradicional de la ropa y se encuentra en constante exploración de técnicas y tejidos. La relación entre cuerpo, forma y volumen se hace presente en la concepción de la prenda como objeto independiente que, en un segundo momento, configura el cuerpo.

Tabla 4 Cualidades en el diseño de Rei Kawakubo



Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 18 Diseñador
Yohji Yamamoto

Yohji Yamamoto

Yohji Yamamoto nació el 4 de febrero de 1943 en Japón. En 1969 terminó su carrera de diseño en la escuela de moda Buka y tiene el primer acercamiento a las prendas andróginas. Yamamoto se desempeña en el diseño conceptual e introduce estética oriental. Se caracteriza por la deconstrucción y anti moda. La relación con el diseño de autor se observa en sus colecciones con prendas de color negro como constante.



Nota. Adaptado de Trayectoria Yohji Yamamoto [Fotografía], por Giorgia Cantarini, 2023, (<https://www.lofficielibiza.com/hombres/yohji-yamamoto-history-and-stylist-collections-photo-fashion-shows>).

Tabla 5 Cualidades en el diseño de Yohji Yamamoto

YOHJI YAMAMOTO

1. Enfoque del volumen (escultórico, volumétrico)

- De acuerdo con Ka Volta (2021) el diseñador maneja volumen estructural y deconstruccionista. Ambos implican una conexión intrínseca entre las partes y el todo, dejando de lado las líneas convencionales de la prenda. La ubicación del volumen en el cuerpo busca mostrar algo no convencional.
- Sus volúmenes constan de fluidez y asimetría

2. Estrategias y técnicas (patrón, manipulación, etc).

- Su manera de explorar la técnica le permite ver las posibilidades del tejido y su caída.
- El cuerpo, la forma y el volumen trabajan con la silueta como una capa con formas geométricas y volúmenes fluidos, estos dejan que el aire circule entre tela y piel. Existe espacio entre cada capa de tela y la forma se mueve de forma dinámica.
- La manipulación de las telas se basa en romper y desgastar, además explorar los límites del material y crear frunces.

3. Ubicación en el cuerpo

- Las zonas más recurrentes del diseñador son la espalda y hombros.
- En las colecciones Yohji Yamamoto Fall 2014 Ready-to-Wear y Yohji Yamamoto Spring 2018 Ready-to-Wear se observa como la tela se acumula en capas suaves, superposición de tela y drapeados amplios.

4. Aporte al moulage

- El uso del moulage no busca resaltar la silueta, se trabaja con oversized y el espacio que ocupan en el exterior se ve con piezas largas.
- Su aporte en el moulage es la creación de siluetas tridimensionales y su manejo del drapeado como herramienta para crear capas y holguras. Además, le da libertad a la tela antes que e cuerpo, propone asimetrías en la silueta y se centra en crear volúmenes en la parte posterior del cuerpo.

Figura 19 Colección
de Primavera 2014



Nota. Adaptado de Yohji Yamamoto SPRING 2020 READY-TO-WEAR [Fotografía], por Vogue, 2019, (<https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/comme-des-garcons>).

Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 20 Diseño Experimental



Nota. Adaptado de Meta Morphism [Fotografía], por Iris Van Herpen, 2022, (<https://www.irisvanherpen.com/collections/metamorphism>).

Iris Van Herpen

Iris Van Herpen es una diseñadora holandesa conocida por trabajar con impresión 3D en el área textil mientras fusiona moda, arte y tecnología. En el año 2007 se graduó en Fashion Academy ArtEZ en Arnhem. La disciplina en la que se desempeña es la alta costura y fusión con la tecnología. De acuerdo con Smelik (2022) para la diseñadora el cuerpo es el límite para establecer movimiento. Cuando el cuerpo se mueve se dejan ver pliegues fractales que transforman la percepción del cuerpo.

Tabla 6 Cualidades en el diseño de Iris Van Herpen

IRIS VAN HERPEN

1. Enfoque del volumen (escultórico, volumétrico)

- Volúmenes que suman estructura.
- Los volúmenes surgen de formas matemáticas y arquitectónicas lo que brinda formas estructurales.
- Se encuentra el volumen orgánico inspirado en la naturaleza. Incluye bultos y protuberancias alrededor del cuerpo.

2. Estrategias y técnicas (patrón, manipulación, etc).

- Su enfoque se encuentra en el diseño experimental ya que trabaja con siluetas no convencionales.
- El uso del moulage le permite observar el comportamiento del material, manipula las telas como seda y organza para hacer plisados.

3. Ubicación en el cuerpo

- La ubicación de los volúmenes y drapeados se encuentran en todo el cuerpo, desde el busto hasta la cadera, pasando por los hombros.
- En las colecciones Hypnosis Collection y Voltage Collection se observan volúmenes incrementados en toda la zona superior del cuerpo extendiéndose a los costados.

4. Aporte al moulage

- El aporte de Iris Van Herpen se encuentra en la fusión de la tecnología y el trabajo manual.
- El drapeado se realiza con formas matemáticas que se adaptan al cuerpo.
- Transformar estructuras rígidas 3D en moldeables para el moulage.

Figura 21 Iris Van Herpen



Nota. Adaptado de Ms Iris Van Herpen [Fotografía], por Iris Van Herpen, 2025, (<https://www.irisvanherpen.com/about/iris-van-herpen>).

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 7 Tabla comparativa de diseñadores

DISEÑADOR	Tipo de volumen	Relación con el cuerpo	Diferencias entre enfoques	Vacíos
<i>Issey Miyake</i>	Volúmenes fluidos, geométricos.	Se adapta al cuerpo, permitiendo movimiento y transformación.	Enfoque en la proyección de prendas sin costura.	En su trabajo con plisado limita la exploración.
<i>Rei Kawakubo</i>	Volúmenes abstractos, irregulares y escultóricos.	Desafía la forma del cuerpo, lo oculta o lo redefine.	Enfoque conceptual y deconstructivo.	Desconexión con el cuerpo funcional y poca replicabilidad de moulage.
<i>Yohji Yamamoto</i>	Volúmenes amplios, estructurales y asimétricos.	Volúmenes amplios, estructurales y asimétricos.	El cuerpo tiene una silueta holgada que prioriza comodidad y movimiento.	Enfoque en formas orgánicas.
<i>Iris Van Herpen</i>	Volúmenes experimentales, complejos y tecnológicos.	Extiende el cuerpo, creando nuevas siluetas casi escultóricas.	Fusión tecnológica con lo artesanal. Futurista.	Difícil uso fuera de pasarela.

Nota. Elaboración propia, 2026.

1.1.2.1 Aplicaciones del modelado volumétrico en el contexto local

Para levantar la información de campo se revisó el trabajo de titulación de Tatiana Guillén, titulado "Análisis de lógicas de producción y comercialización en el marco de las industrias culturales, emprendimientos de diseño textil e indumentaria en la ciudad de Cuenca", con el fin de identificar los nombres de los diseñadores que integran el sector productivo vinculado al moulage. A partir de ello, se seleccionó a los diseñadores que trabajan actualmente en el rubro y se estableció un primer contacto mediante comunicación telefónica.

A su vez se presentan las diseñadoras que participaron en el estudio de campo: Fernanda Samaniego, Alexandra Polo, Andrea Castro, Marcela Cedillo, Alexandra Donoso.

El instrumento empleado para la recopilación de información fue el formato de entrevista semiestructurada, aplicado mediante llamadas telefónicas. Las preguntas apuntaron a conocer el contexto local, la marca, la implementación de volúmenes y drapeados en los diseños, los materiales más utilizados, las herramientas, las oportunidades, las limitaciones y las recomendaciones en el campo del moulage.

A continuación se presentan los hallazgos más relevantes para el desarrollo del proyecto; estos datos permiten identificar preferencias, factibilidad, materialidad, oportunidades y barreras, con el fin de reconocer patrones productivos y comprender la dinámica del sector.

Figura 22 Diseño de Crop Top con Volumen



Fernanda Samaniego

Marca: Nua Novias

Fernanda Samaniego es la fundadora de Nua Novias, marca especializada en el diseño de vestidos de novia, con diez años de trayectoria en el sector del diseño textil. Su enfoque se centra en la manipulación de textiles, ya que el diseño nace de la tela y su textura. Su formación se perfeccionó a través de un curso especializado en México, que la llevó a fusionar el patronaje plano con el moulage.

Al integrar ambos métodos de patronaje, Samaniego destaca que el moulage permite observar la caída, el grosor y el espesor al momento de drapear, y que todo el proceso se desarrolla desde el maniquí. En su experiencia, los materiales preferidos son telas delgadas para lograr acabados finos y telas gruesas cuando se requieren estructuras. El uso del volumen surge a partir de drapeados con los que va creando formas sobre el maniquí, resultando en acabados delicados y sutiles, con especial énfasis en la parte superior del cuerpo, ya que en las partes inferiores se evitan siluetas más amplias. La diseñadora recomienda jugar con las telas y la técnica (Entrevista, comunicación personal, 18 de diciembre de 2025).

Nota. Adaptado de Modelo crop top [Fotografía], por Instagram, 2025, (https://www.instagram.com/p/DXaVGzsAShy/?img_index=1&igsh=d-Wo1ZDcya2N6Mnl6).

Alexandra Polo

Marca: Alex Polo

Alexandra Polo es una diseñadora de moda con once años de trayectoria en el sector textil y seis años de experiencia en el rubro de moulage y vestidos. Es la creadora de la marca Alex Polo y define su formación como autodidacta, sustentada en la experiencia, la observación del comportamiento de las telas y el apoyo de tutoriales en línea.

Su método de construcción es libre y creativo; no parte de un boceto o collage, sino directamente de la tela. Fusiona distintos métodos de patronaje: moulage, patronaje plano y corte láser. En cuanto a los materiales, utiliza telas satinadas con poliéster para lograr un efecto líquido, y lienzo cuando busca piezas más estructuradas. Asimismo, trabaja con un maniquí regulable que facilita el diseño a medida. El uso del volumen en sus prendas depende de la densidad de la tela y el tipo de corte; se forma mediante entretelas y técnicas de corte, y su ubicación varía según la pieza: en diseños conceptuales puede ubicarse en cualquier parte del cuerpo, mientras que en piezas por encargo se ajusta a las necesidades de la cliente. Alexandra recomienda la formación continua, la curiosidad y no temer el proceso de ensayo y error (Entrevista, comunicación personal, 16 de diciembre de 2025).

Figura 23 Vestido de Alex Polo para la Revista Hogar



Globo y flores:

Esta pieza está diseñada en Peau de soie y seda, ambas en color marfil, las flores de seda fueron armadas y bordadas a mano. En la parte del corsé, cada presilla fue creada del mismo Peau de soie, a mano y a máquina para crear ese efecto tejido que se quería generar.

Diseñadora: Alex Polo

Nota. Adaptado de Especial Novias [Fotografía], por Instagram, 2025, (https://www.instagram.com/p/DLGLOF_Mjil/?img_index=4&igsh=MWhk-cW1dnphOGs1b w==).

Figura 24 Vestido de la Marca Ima



Nota. Adaptado de Vestido en azul con seda pesada [Fotografía], por Instagram, 2022, (<https://www.instagram.com/p/CIXOfhJQcc/?igsh=OTBwYzJpc2gwbWFq>).

Marcela Cedillo

Marca: IMA Estudio

Marcela Cedillo es la fundadora de IMA Estudio, con once años de trayectoria en acabados de alta costura y un enfoque en el diseño personalizado, que fusiona el patronaje técnico con el modelado sobre maniquí. Aprendió la técnica de forma empírica y posteriormente realizó un posgrado en ingeniería textil en la Universidad del Azuay

Su método de construcción consiste en elaborar un patrón base que luego se monta sobre el maniquí para realizar drapeados, reconociendo el moulage como una técnica fundamental para conseguir texturas y efectos visuales. Los materiales de su preferencia son telas semi-stretch o sedas pesadas, ya que permiten un mejor acoplamiento del modelado en comparación con las telas rígidas. En cuanto al uso del volumen, lo aplica en mangas y partes superiores, creando una estética arquitectónica. Además, a través de un curso impartido por Shingo Sato, aprendió la deconstrucción y el traslado de pinzas. La diseñadora recomienda buscar la identidad propia de la marca, acompañada de una exploración de materiales y múltiples intentos (Entrevista, comunicación personal, 16 de marzo de 2026).

Andrea Castro

Marca: Atelier Andrea Castro

Andrea Castro cuenta con diez años de experiencia en el sector de la moda. En su marca, Atelier Andrea Castro, se dedica a la confección de vestidos de gala. Su formación se desarrolló durante la universidad y a través de un curso en Quito. El método de construcción que emplea combina el patronaje plano con el moulage: elabora una base con las medidas del cliente y la traslada al maniquí.

Los materiales que considera adecuados para la alta costura son telas suaves como satines, chifones o crepés. El uso del volumen se concentra en la parte superior, específicamente en el corset, el busto y las mangas, empleando drapeados para disimular imperfecciones. Andrea recomienda encontrar una técnica propia que permita utilizar la tela correctamente y realizar cortes precisos (Entrevista, comunicación personal, 18 de marzo de 2026).

Figura 25 Andrea Trabajando con una Cliente



Nota. Adaptado de Creer en tu talento [Fotografía], por Instagram, 2024, (<https://www.instagram.com/p/DBEbCX7p6vW/?igsh=MWQ4Y3lw-bWRoM3kzcg==>).

Figura 26 Vestido de Gala Color Verde



Nota. Adaptado de Vestido verde [Fotografía], por Instagram, 2025, (<https://www.instagram.com/p/DFiTcc1xIIta/?igsh=MXdrajB4bzlsa2M5>).

Alexandra Donoso

Marca: Alexandra Donoso

Alexandra Donoso es una diseñadora con veinte años de experiencia, dedicada al diseño de vestidos a medida. Su formación en alta costura comenzó con un posgrado en Perú, centrado en moulage y alta costura. Su método de construcción es principalmente el moulage, dado que este le permite un manejo tridimensional que facilita el drapeado, los cortes asimétricos y los escotes profundos.

Los materiales que prefiere son los maniquíes de medio cuerpo y las telas satinadas, que aportan un efecto diferenciado al vestido. El manejo del volumen se realiza mediante pliegues y plisados que va conformando durante la construcción del diseño, ubicándolos en el busto, la cintura y la cadera para estilizar la silueta. La diseñadora recomienda prestar especial atención a los detalles y a la precisión en las medidas (Entrevista, comunicación personal, 23 de marzo de 2026).

1.2

TRANSFORMATIONAL RECONSTRUCTION

El corte TR (Transformational Reconstruction Cutting) es una técnica singular para el diseño de moda basada en la manipulación de tejidos y la inserción de volumen para dar forma (El-Dosuky, 2023, p. 2). Transformational Reconstruction es un método para la creación de patrones con diversos efectos tridimensionales, desarrollado por el diseñador japonés Shingo Sato, quien lo ha impartido en instituciones como Central Saint Martins y Parsons. Surge en el contexto de la moda vanguardista, que busca romper la forma del cuerpo e incorporar tridimensionalidad. El método se inscribe en el campo del patronaje, ya que combina técnicas clásicas de patronaje y moulage.

Se trata de un proceso metodológico híbrido en el que el moulage constituye el punto de partida para crear la base, mientras que el patronaje plano se emplea para elaborar piezas adicionales que, a lo largo del proceso, adquirirán formas orgánicas, geométricas o bien servirán como base para la creación de volúmenes. Esta fusión entre métodos posibilita una exploración controlada, mayor concreción formal y precisión a lo largo de todo el proceso.

En este sentido, el método TR cuenta con bases conceptuales definidas. Según Sato (2011), la filosofía del método se sustenta en la ruptura con los sistemas métricos clásicos, para concebir el diseño como un proceso escultórico y orgánico. A partir de ello, una de sus bases es el diseño intuitivo, que consiste en el trabajo mediante ensayo y error durante el proceso; este enfoque permite resolver de manera creativa los problemas que surgen y constituye un proceso orgánico en el que se evalúa en tiempo real lo que se produce sobre el maniquí.

A su vez, la relación con la tridimensionalidad se establece como otra base conceptual, dado que el diseño se desarrolla directamente en 3D mediante la construcción de una nueva forma sobre el soporte. Esto guarda relación con el principio de transformación del bloque básico y su posterior fragmentación, lo que permite una reorganización de piezas y una lectura diferente del resultado final. De acuerdo con Sato (2011), al referirse al textil, este se entiende como una sustancia maleable que fluye en el cuerpo y se congela en formas extraordinarias.

La tela es una superficie continua que experimenta intervenciones que la transforman. Estos cambios están determinados por líneas dibujadas sobre el patrón que, posteriormente, son cortadas y transformadas mediante pliegues, plisados y fruncidos. Todos estos elementos conforman en conjunto una reconstrucción formal de la silueta, cuyo objetivo es crear desde la tridimensionalidad, pasando por la imaginación del diseñador y la innovación visual, sin descuidar la funcionalidad de la prenda. Es en este proceso donde surgen nuevas líneas de diseño y elementos como las pinzas se eliminan o transfieren.

Este método contribuye a la exploración del textil mediante el dibujo intuitivo sobre la pieza, la decisión sobre el número de cortes, la dirección de las líneas y la materialidad, generando así diseños diferenciadores con alto potencial creativo.

Figura 27 Diseñador Shingo Sato



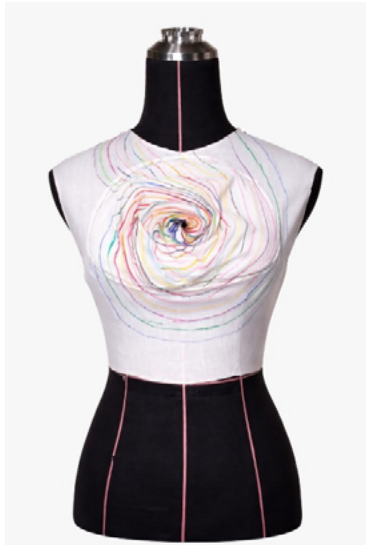
Nota. Adaptado de Origami textil: técnicas creativas de corte de patrones [Fotografía], por Domestika, 2022, (<https://www.domestika.org/es/courses/5192-origami-textil-tecnicas-creativas-de-corte-de-patrones>).

1.2.1 Consideraciones para desarrollar la técnica

Al desarrollar el proyecto, Sato (2011) expone varios términos que facilitan la confección del prototipo, pues constituyen una guía al momento de crear el patrón y armar la pieza.

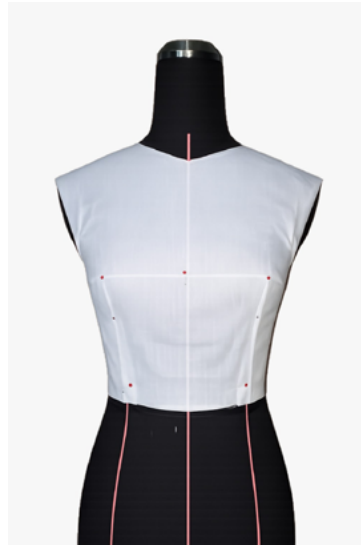
- **Líneas de diseño:** líneas dibujadas sobre el patrón que sirven como guía para el corte de las piezas. Dependiendo de la técnica, pueden adoptar formas espiral, circular, orgánica o diagonal, y determinan tanto el número de cortes de la pieza como su dirección.
- **Puntos ápex:** corresponden al extremo donde termina la pinza.
- **Muecscas:** marcas realizadas sobre el patrón para orientar las costuras que se llevarán a cabo.

Figura 28 Líneas De Diseño



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 29 Puntos Apex



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 30 Muecscas



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

De acuerdo a Sato (2011) el proceso metodológico de Transformational Reconstruction sigue siete pasos fundamentales en los que resuelve la técnica, los cuales se describen a continuación.

Ideación

1. El diseñador debe bocetar la idea principal o inspiración para revisar que el diseño cumpla con características de proporción en la figura, equilibrio de formas y volúmenes.

Revisión de patrón base

2. Para comenzar con el proceso de confección es primordial que el diseñador utilice un patrón base y que este sea el adecuado en términos de calce y confección. Se debe revisar que estos se ajusten a la figura y que todos los cambios se realicen antes de comenzar con la técnica TR.

Líneas principales

3. Es importante la precisión durante todo proceso puesto que, al marcar y dibujar líneas principales estas guiarán el resultado final y si es necesario ayudarse con diferentes colores para posteriormente cortar con cuidado. En caso de desarrollar otra capa ya sea de drapeado o tela tener en cuenta que el patrón se encuentre libre de estiramiento para evitar su distorsión. Añadir márgenes de costura en todas las partes de las piezas.

Cualidades del tejido

4. Al momento de trabajar con tela tener en cuenta sus características de composición, estiramiento, dirección de hilo para obtener un diseño libre en todas las partes y que tenga un calce exacto.

Planchado

5. Para mantener estabilidad dimensional, es necesario mantener bien planchadas las pinzas.

Unión de cortes

6. En el momento de desarrollar el volumen, se debe determinar con anterioridad como las piezas van a unirse y cómo deben ir las costuras señalando muescas para mantener orden.

Acabados

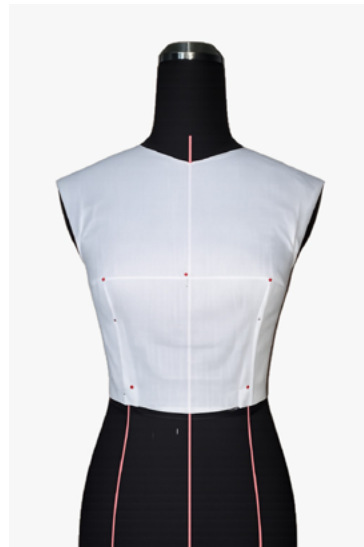
7. Dar un buen acabado es el último paso, tener en cuenta las costuras que se planchan ya sea abiertas o para los lados.

Figura 31 Ideación



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 32 Patrón Base



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 33 Líneas Principales



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 34 Cualidades del Tejido



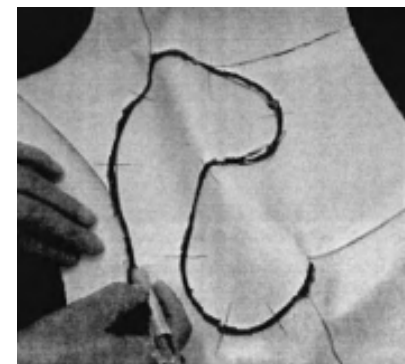
Nota. Adaptado de Vista de arriba sobre la tela marrón arrugada [Fotografía], por Freepik, 2026, (https://www.magnific.com/es/imagen-ia-gratis/vista-arriba-sobre-tela-marron-arrugada_402493921.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=758118fe-0c67-4650-8610-2754d3fcd4d&query=tela+satin+marron).

Figura 35 Planchado



Nota. Adaptado de Mejorar fondo de imagen [Fotografía], por Chat GPT, 2026, (<https://chatgpt.com>).

Figura 36 Unión de Cortes



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.6), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

1.2.2 Técnicas de Transformational Reconstruction

El método Transformational Reconstruction comprende catorce técnicas para la exploración y creación de indumentaria, en las cuales se trabaja la dimensión con el cuerpo, los volúmenes que modifican la silueta y los cortes esenciales. Cada técnica incluye su proceso y las imágenes ilustrativas correspondientes. A continuación se describen las catorce técnicas del método.

1. Dart Manipulation (Manipulación de pinzas)

Esta técnica consiste en la eliminación o transferencia de pinzas a partir de un patrón básico. Mediante este proceso, las líneas tradicionales de pinza se transforman y reubican en distintas direcciones, lo que permite mantener la proporcionalidad de la figura sin comprometer el ajuste de la prenda. En cuanto a su lógica morfológica, se basa en configuraciones asimétricas que deben pasar por el punto ápex y desarrollarse mediante líneas curvas; de este modo, la intervención sigue la silueta del cuerpo sin generar deformaciones.

El volumen que produce es mínimo o casi nulo, ya que únicamente se percibe una ligera incorporación de material textil alrededor de la figura. La variable principal para analizar esta técnica es la dirección de las líneas, dado que su modificación permite observar distintos resultados formales.

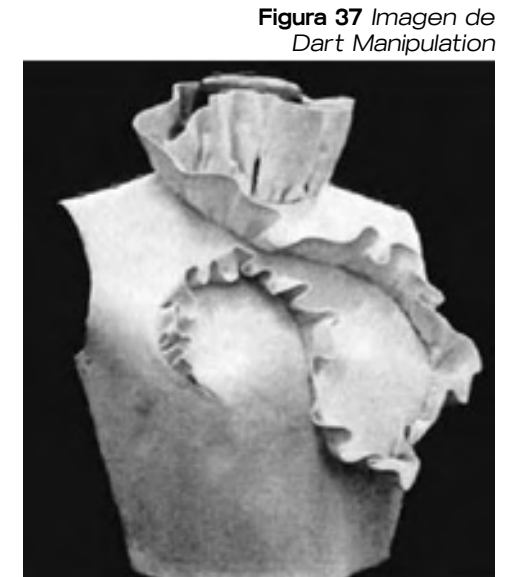


Figura 37 Imagen de Dart Manipulation

Figura 38 Resultado de Pattern Puzzle



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.8), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

2. Pattern Puzzle (Rompecabezas de patrones)

Esta técnica divide el patrón del corpiño en múltiples piezas, descomponiendo su estructura. Las líneas de estilo pueden cruzar las costuras originales del patrón, los costados y los hombros, y se basan en la fragmentación mediante la combinación de cortes. Su lógica morfológica corresponde a cortes asimétricos en dirección lineal u orgánica; tal como el nombre de la técnica sugiere, las piezas se desarman según el número de cortes y la dirección de las líneas trazadas, para luego reordenarse.

El volumen que genera es nulo, dado que únicamente una piezas de manera creativa mediante cortes. Las variables observables son la dirección del corte (orgánica, geométrica, en espiral, etc.) y la cantidad de líneas de diseño.

3. Volume Into Flares (Volumen en Evasé y Fruncido)

Esta técnica consiste en crear volumen mediante acampanados y fruncidos. El resultado son estructuras simétricas que absorben el exceso de tela proveniente de las pinzas y se incorporan mediante cortes orgánicos en la pieza. Su lógica morfológica corresponde a formas orgánicas con estructura propia, construidas con pliegues y frunces, que generan sobre el cuerpo un efecto volumétrico con acumulación de fruncidos.

El volumen que crea posee forma en el exterior y se concentra en una zona específica. Las variables observables son el número de cortes, la dirección de las líneas de diseño y el tamaño del corte.

Figura 40 Aplicación Lineal de la Técnica Easing And Formig



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.26), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

Figura 39 Resultado de Volume Into Flares



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.18), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

4. Easing and Forming (Embebido y Modelado)

Esta técnica permite un ajuste al cuerpo en la zona del busto, eliminando costuras y pinzas básicas de forma que sigue la silueta corporal. Su lógica morfológica se basa en una pieza que sigue el cuerpo de manera simétrica mediante líneas diagonales u orgánicas. El volumen observable está dado por godets o formas circulares añadidas a la pieza. La variable que permite observar es la dirección de las líneas de corte.

Figura 41 Dibujo Orgánico del Patrón para el Hombro



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.39), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

5. Armseye Transformation (Transformación de la sisa)

Esta técnica corta el patrón de la manga en formas orgánicas o geométricas para crear curvas o líneas rectas desde la tela plana. Las piezas encajan entre sí y se ajustan a la figura de la sisa, dando lugar a una forma nueva que conserva el ajuste. Su lógica morfológica corresponde a líneas orgánicas y geométricas que siguen la forma del hombro como único punto de modelado.

El volumen generado es sutil y constituye una extensión del cuerpo, determinado principalmente por la anchura de la manga y las líneas resultantes. Las variables observables son la dirección de las líneas de diseño, la repetición de módulos y la distancia entre ellos.

Figura 42 Aplicación de Twisted Layers - Bodice En Corpiño



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.48), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

6. Twisted Layers - Bodice (Capas Retorcidas - Talle)

En esta técnica se desarrolla el concepto de drapeado, diferenciándose del método tradicional al trabajar con la pieza modelada fuera del maniquí. Las piezas del corpiño incorporan capas de tela que crean formas y efectos tridimensionales. Su lógica morfológica es asimétrica, partiendo de líneas orgánicas para las divisiones del patrón; en la parte exterior, formas superpuestas amplían la base del corpiño.

El volumen generado posee una fluidez marcada, producto de la superposición de capas de tela. Las variables observables incluyen el número de cortes, la dirección de las líneas divisorias del patrón base, la cantidad de material en el drapeado y la dirección del mismo.

7. Twisted Layers - Dress (Capas Retorcidas - Vestido)

Similar a la técnica anterior, esta variante sigue la forma sobre el maniquí, girando la capa de tela sobre el patrón y creando remolinos y efectos ondulatorios. Sirve para imprimir una estética de relieve en 3D y otorgar fluidez al material, además de generar puntos escultóricos. Su lógica morfológica es asimétrica, conformada por líneas curvas que generan pliegues de alto relieve; los cortes guían la cantidad de drapeado y las líneas orientan la dirección de los volúmenes, ampliando la silueta de forma orgánica.

El volumen sobresale de la figura y se distribuye a lo largo de todo el vestido, creando pliegues. La variable observable es la dirección de los frunces y su extensión.

Figura 43 Vestido con la Técnica Twisted Layers - Dress



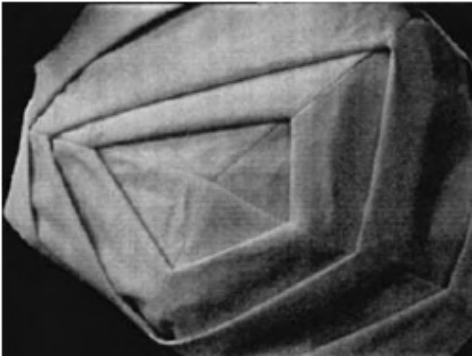
Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.56), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

8. Sleeve Draping (Drapeado de Mangas)

Esta técnica aplica los mismos principios de las técnicas 6 y 7, con enfoque en la zona de la manga. Permite realizar divisiones transversales en las mangas, conservar el ajuste de la copa y la sisa, y brindar una estética esculpida, además de diseñar formas que sigan la forma natural del brazo.

Su lógica morfológica se manifiesta en capas de tela acumuladas que cuelgan de manera simétrica, llegando a deformar la percepción del cuerpo mediante múltiples superposiciones que resultan en una apariencia orgánica. El volumen sobresale del cuerpo y se acumula a su alrededor. Las variables observables son el número de cortes en la pieza y la tela superpuesta.

Figura 45 *Aplicación de Origami Concept en Corpiño*



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.74), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

9. Origami Concept (Concepto Origami)

Esta técnica traslada los principios del origami en papel hacia la tela, creando efectos tridimensionales que se mantienen en la silueta. Resulta adecuada para diseños geométricos complejos, ya que aporta profundidad, dimensión y expresividad.

Su lógica morfológica se conforma de líneas rectas que otorgan simetría a toda la pieza; aunque algunas líneas pueden prolongarse, todas siguen una dirección recta y acompañan la forma de la pieza en la que se trabaja, creando estructura. El volumen puede proyectarse fuera de la pieza sin transgredir su superficie, y la variable observable es el número y la dirección de las líneas de diseño que conforman los cortes.

10. Reconstrucción Arquitectónica (Architectural Reconstruction)

Esta técnica integra efectos tridimensionales como cubos, cajas o pirámides sobre la prenda, de manera que las figuras geométricas forman parte de la estructura del patrón. Funciona como un sistema de módulos que se repiten en diferentes direcciones, posiciones y tamaños, y las estructuras se replican del papel a la tela durante la confección.

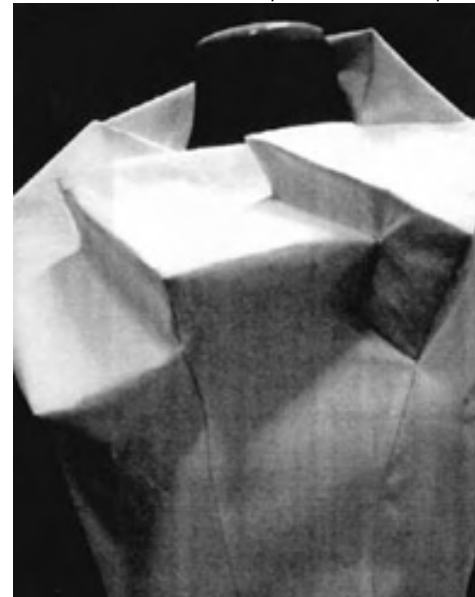
Su lógica morfológica se basa en figuras puramente geométricas, lo que genera volúmenes elaborados que sobresalen de la silueta y complejiza la confección debido a los múltiples vértices y líneas rectas que intervienen. Las variables observables son el tipo de figura geométrica utilizada, su posición sobre el maniquí, el tamaño de las figuras y su superposición.

Figura 44 *Manga Drapeada*



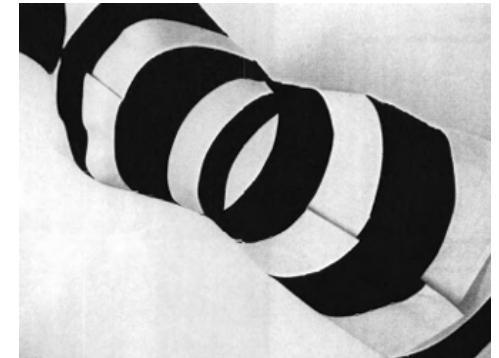
Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.66), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

Figura 46 *Figuras en Zona Superior del Corpiño*



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.78), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

Figura 47 Aplicación En Vestido de Cheating The Eyes



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.90), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

11. Cheating the Eyes (Engañando al Ojo)

Esta técnica emplea superposiciones, pliegues y capas de tela que crean una ilusión óptica en la prenda. Resulta útil para generar bolsillos, aberturas y cierres que no son visibles para el usuario y permanecen ocultos en la estructura de la pieza.

Su lógica morfológica se basa en líneas curvas que siguen al cuerpo; en los ejemplos de Sato, se presentan de forma ancha y en una sola dirección lineal. El volumen se percibe al acumular capas de tela que crean la ilusión de un doble tejido. Las variables observables son la dirección, el número y la amplitud de las líneas de corte.

Figura 48 Aplicación de Balloon Technique



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.93), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

12. Balloon Technique (Técnica de Globo)

Esta técnica permite crear inflaciones tridimensionales similares a un globo sin recurrir a frunces, plisados ni pinzas. Sirve para incorporar abombados directamente en la estructura del prototipo; dependiendo del tejido, el globo puede alejarse del cuerpo o caer formando un drapeado.

Su lógica morfológica corresponde a un sistema de pliegues asimétricos concentrados en una zona específica, en el que las líneas curvas generan la forma sin necesidad de superponer piezas. El volumen resultante es estático y se expande sobre el cuerpo, generando amplitud en la silueta. Las variables observables son el número y la posición de los cortes, así como la dirección y amplitud de las líneas de diseño.

13. 3D Vortex (Vórtice 3D)

En esta técnica se emplean formas cónicas que permiten crear una protuberancia o efecto de vacío, concebido como un vórtice o remolino que se acumula en una zona del cuerpo de forma espiral. Su lógica morfológica se sustenta en líneas espirales que generan el efecto de vórtice; la forma cónica puede alejarse del cuerpo o acumularse sobre él.

El volumen resultante muestra expansión en la silueta y genera amplitud, con la posibilidad de concentrarse en un punto y crear formas tridimensionales pronunciadas. Las variables observables son el número de cortes aplicados en la técnica, así como la dimensión, posición y tamaño del vórtice.

Figura 49 Aplicación de 3d Vortex



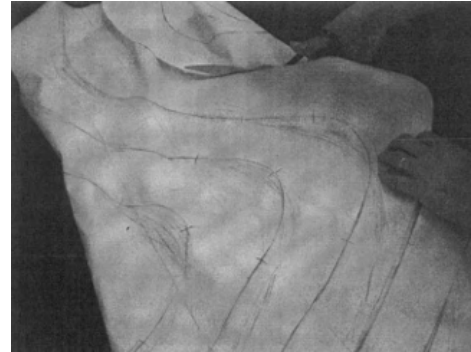
Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.98), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

14. Reversible TR (TR Reversible)

Esta técnica permite crear prendas que se usan por ambos lados: en uno se aprecia una superficie lisa sin ninguna intervención, mientras que en el otro se observa una superficie con drapeados, uniones y tela que sobresale. Su lógica morfológica se conforma por líneas curvas que siguen una sola dirección y se multiplican a lo largo de toda la pieza.

El volumen está conformado por los drapeados en la superficie y las capas de tela empleadas. Las variables observables son la proporción de los drapeados, la amplitud de las líneas de diseño, el espacio generado entre líneas y la dirección curva de las mismas.

Figura 50 Patronaje y Corte De Piezas



Nota. Adaptado de Transformational Reconstruction (p.108), por S. Sato, 2011, Center for Pattern Design.

Cada una de las técnicas descritas ofrece resultados morfológicos e indumentarios diferenciados. En síntesis, el método Transformational Reconstruction se concibe como una metodología de aprendizaje que rompe con la construcción tradicional de prendas, abriendo paso a diversas configuraciones volumétricas y estéticas dentro del universo del vestuario.

Por otro lado, con el propósito de cumplir los objetivos del presente trabajo de investigación, se seleccionaron cuatro técnicas a partir de la revisión exhaustiva del manual de Shingo Sato. Los criterios de selección se establecieron con el fin de analizar de qué manera las técnicas TR inciden en la creación de volúmenes y evaluar el resultado sobre el cuerpo. Esta selección constituye una vía metodológica de tipo exploratorio, en la que se priorizan las técnicas que generan un contraste significativo en la forma y el volumen. La elección de cuatro técnicas responde, además, a la necesidad de evitar la redundancia en las lógicas operativas, funcionando como una muestra representativa del método.

Asimismo, se otorgó especial relevancia a las técnicas que articulan volumen, cuerpo y material como un sistema integrado, valorando también su viabilidad para ser replicadas en un contexto práctico. Los criterios definitivos fueron el potencial volumétrico y la multiplicidad de líneas de diseño, aspectos que destacan visualmente en el manual de Sato. En consecuencia, las técnicas seleccionadas fueron: Volume Into Flares, Origami Concept, Balloon Technique y 3D Vortex.

Tabla de Valoración

Dart Manipulation

Pattern Puzzle

Volume Into Flares

Easing and Forming

Armseye Transformation

Twisted Layers Bodice

Twisted Layers Dress

Sleeve Draping

Origami Concept

Architectural Reconstruction

Cheating the eyes

Balloon Technique

3D Vortex

Reversible TR

	1	2	3	4
	Presenta nulos cortes y potencial volumétrico	Presenta pocos cortes y bajo potencial volumétrico	Presenta cortes moderados y potencial volumétrico medio	Presenta alta multiplicidad de cortes y potencial volumétrico
Dart Manipulation	X			
Pattern Puzzle	X			
Volume Into Flares				X
Easing and Forming		X		
Armseye Transformation		X		
Twisted Layers Bodice			X	
Twisted Layers Dress			X	
Sleeve Draping			X	
Origami Concept				X
Architectural Reconstruction			X	
Cheating the eyes		X		
Balloon Technique				X
3D Vortex				X
Reversible TR	X			

Tabla 8 Rúbrica

Nota. Elaboración propia, 2026.

1.3 CONCLUSIONES

En síntesis, el presente capítulo permitió comprender el diseño textil como un medio de exploración y creación de prendas. Se evidenció la historia y el progreso del moulage como una disciplina que posibilita el desarrollo de la creatividad del diseñador, la exploración de formas intuitivas, la creación de diseños únicos y el aprovechamiento de las posibilidades formales al trabajar con volúmenes. Este último se comprende como un recurso de alto potencial en la diferenciación de prendas, capaz de conferir una estética singular cuando es trabajado por referentes del campo de la moda.

Asimismo, se analizaron los modelos de producción local dentro del moulage, en los que se evidenció un predominio del patronaje híbrido, en el que gran parte de las piezas se construyen a partir de la combinación del moulage con el patronaje plano. Además, se determinaron los materiales más utilizados y se reconoció la exploración continua del método, destacando la importancia de sistematizar y ordenar sus procesos de manera rigurosa.

Finalmente, se presentó un método de patronaje creativo que fusiona formas orgánicas y geométricas, cortes asimétricos, líneas de corte y volumen, elementos que en conjunto permiten proponer diseños únicos y diferenciados frente al moulage tradicional.

CAPÍTULO



PLANIFICACIÓN



El presente capítulo tiene como propósito ordenar y planificar el trabajo de investigación correspondiente al método Transformational Reconstruction. Se inicia con la metodología de diseño experimental, en la que se abordan la unidad experimental, las variaciones previstas y los resultados esperados del proyecto.

A continuación, se desarrolla la definición de variables, tanto independientes como dependientes, las cuales permiten sistematizar el proceso de exploración y garantizar su replicabilidad y comprensión. Posteriormente, se establece una matriz experimental que orienta todo el proceso por técnica, incorporando criterios de exploración, la unidad experimental, la codificación de técnicas y las variables dependientes, independientes y de control.

Finalmente, se desarrolla la definición del procesamiento de datos, en la que se plantea una metodología cualitativa y comparativa con el objetivo de analizar los hallazgos obtenidos y orientar los experimentos subsiguientes.

2.1 DISEÑO EXPERIMENTAL

La presente investigación se desarrolla bajo una metodología de diseño experimental aplicado, fundamentada en la exploración controlada de recursos formales propios del diseño de indumentaria. El estudio se orienta a la experimentación directa sobre el maniquí mediante la aplicación del método Transformational Reconstruction, con el objetivo de analizar la generación de volumen a partir de distintas técnicas.

La experimentación comprende la prueba de formas tridimensionales sobre el maniquí, la exploración de líneas de corte, direcciones de líneas y la relación entre el espacio y el cuerpo. El experimento está conformado por ocho (8) muestras de torso en tela satén, aplicando las cuatro técnicas seleccionadas del método TR y explorando las variaciones en el número de cortes.

Para la presentación de resultados se interpretan datos cualitativos en relación con el volumen en el cuerpo y su efecto sobre la silueta. Asimismo, se realiza un proceso comparativo entre técnicas que determina la factibilidad de cada una en función de las variaciones realizadas. Finalmente, este trabajo es de carácter no probabilístico, dado que la selección de la unidad experimental se lleva a cabo de manera intencional, priorizando el control técnico y la coherencia con los objetivos de la investigación.

2.2 DEFINICIÓN DE VARIABLES

Para el desarrollo del proyecto, las variables se clasifican en tres categorías: independientes, dependientes y de control. Esta distinción permite mantener coherencia a lo largo de toda la exploración y organizar el proceso con datos cualitativos.

Las variables independientes del experimento corresponden a las técnicas previamente seleccionadas del método Transformational Reconstruction, a saber:

- Volume Into Flares
- Origami Concept
- Balloon Technique
- 3D Vortex

Además de las técnicas, se considera el número de cortes como variable independiente, determinado mediante la observación del manual de Sato y los ejemplos propuestos para cada técnica. En la tabla que se presenta a continuación, la primera columna muestra el número de cortes explorados en el manual del autor, mientras que en la segunda columna se refleja el doble del número origen y en la tercera se determina el triple siguiendo una progresión geométrica, con el fin de maximizar la exploración formal y la variación en cada técnica.

Tabla 9 Número de cortes

	Técnica	Original	Doble	Duplicación del doble
Número de Cortes	Volume Into Flares	2	4	8
	Origami Concept	4	8	16
	Balloon Technique	4	8	16
	3D Vortex	4	8	16

Nota. Elaboración propia, 2026.

En cuanto a la variable dependiente, se determinó registrar la relación del volumen respecto al cuerpo, de modo que la forma volumétrica resultante puede corresponder a una de las dos categorías establecidas. No obstante, en los casos en que el experimento no cumpla con los requisitos necesarios para determinar un volumen, este se cataloga como no identificable.

Por su parte, las variables de control, que se mantienen constantes a lo largo del proceso, son las siguientes: maniquí talla M, hilo para máquina recta de color rosado y lila número (No. 50), máquina recta industrial o casera, tijera, tiza y alfileres. Asimismo, a partir del levantamiento de información de campo, se determinó explorar el método sobre la zona del busto; del mismo modo, el material fue consultado con diseñadoras especializadas en moulage, por lo que se empleará tela satén. El control de estas variables permite garantizar que las variaciones observadas en el volumen y la forma sean atribuibles exclusivamente a la técnica aplicada y posibilita, además, observar los cambios que se producen al momento de cortar y unir las piezas.

El control de estas variables permite garantizar que las variaciones observadas en el volumen y la forma sean atribuibles exclusivamente a la técnica aplicada. Además va a permitir observar la variación al momento en que se corten y unan las piezas.

2.3 ELABORACIÓN DE LA MATRIZ EXPERIMENTAL

Una vez definidas las variables, se procede a la elaboración de una matriz experimental que permite sistematizar los resultados obtenidos, observar el comportamiento del volumen generado y analizar la influencia de la variación en el número de cortes para cada técnica. Asimismo, la matriz facilita la organización del proceso mediante códigos y nombres clave.

Tabla 10 Matriz experimental

Muestra / Código		Variable Independiente		Variable Dependiente
		Técnica	Número de cortes	Comportamiento del volumen respecto al cuerpo
MUESTRA 1	M3DV1	3D Vortex	8	Autónomos Multiplicables
MUESTRA 2	M3DV2		16	
MUESTRA 3	MBT1	Balloon Technique	8	
MUESTRA 4	MBT2		16	
MUESTRA 5	MVIF1	Volume Into Flares	4	
MUESTRA 6	MVIF2		8	
MUESTRA 7	MOC1	Origami Concept	8	
MUESTRA 8	MOC2		16	

Nota. Elaboración propia, 2026.

2.4 DEFINICIÓN DEL PROCESAMIENTO DE DATOS

Para el procesamiento de datos se emplean fichas interactivas que registran los hallazgos más relevantes y los organizan en niveles de concreción progresiva, descritos a continuación.

Nivel 1 - Descriptivo: en este nivel se detallan el código, la técnica, el número de cortes y la ubicación del volumen. Constituye el nivel básico en el que se registran las generalidades del experimento.

Nivel 2 - Observación: en este apartado se registra si el volumen se genera o no, el tipo de volumen, su relación con la silueta, la dirección y la materialidad. Este nivel corresponde a la forma concreta y a la manera en que reaccionan los elementos circundantes.

Nivel 3 - Análisis: en este nivel se interpreta cada muestra a partir de lo observado. Incluye, además, una comparación entre técnicas con el propósito de determinar en qué contexto resulta más adecuada cada una, cuál presenta mayor replicabilidad y cuál constituye el hallazgo más significativo.

Tabla 11 *Tabla de descripción, observación y análisis*

Nivel 1: Descriptivo

Código:	Técnica:
Número de cortes:	Ubicación:

Nivel 2: Observación

Volumen:	<input type="checkbox"/> Se genera <input type="checkbox"/> No se genera	Relación con la silueta:	<input type="checkbox"/> Mantiene silueta original <input type="checkbox"/> Amplia silueta <input type="checkbox"/> Deforma la silueta
Tipo de Volumen:	<input type="checkbox"/> Desbordante <input type="checkbox"/> Multiplicable <input type="checkbox"/> No clasificable	Dirección de volumen:	<input type="checkbox"/> Diagonal <input type="checkbox"/> Curva/orgánica <input type="checkbox"/> Mixta
Comportamiento del material:	<input type="checkbox"/> Facilita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Limita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Genera interferencias y buenos acabados		

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

El procesamiento de datos no se limita a una descripción, sino que busca un análisis profundo de los hallazgos más significativos con el fin de sistematizar la información para su posterior replicación. A través de las fichas técnicas de cada muestra se define cómo varían la materialidad, la volumetría y la silueta; más importante aún, se establece la comparación que emerge entre las técnicas analizadas.

CAPÍTULO



EXPERIMENTACIÓN



3

3.1 EXPERIMENTO

El proceso de exploración se llevó a cabo con el objetivo de analizar el comportamiento del volumen generado mediante las cuatro técnicas del método Transformational Reconstruction, en relación con su configuración formal, su vínculo con el cuerpo y la respuesta del material. En consecuencia, se realizaron ocho muestras en tela satén sobre la zona del busto, cuyo desarrollo siguió los criterios establecidos en la matriz experimental.

A continuación se presentan las fotografías correspondientes a los resultados de las exploraciones.

Tabla 12 Experimentos ordenados en una tabla



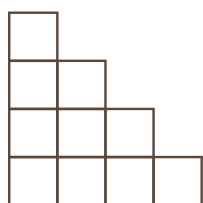
Nota. Elaboración propia, 2026.

3. 2 RECOLECCIÓN DE DATA

La recolección de datos se realiza mediante registro fotográfico, apuntes de observaciones y pasos del proceso, fichas técnicas y observación directa. Con el fin de organizar el proceso, este se divide en tres etapas: patronaje, corte y confección.

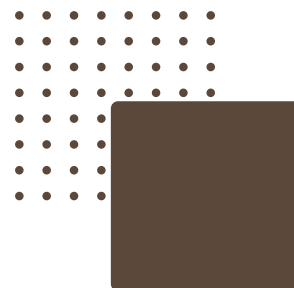
3.2.1 Patronaje

Para la recolección de datos en la etapa de patronaje se cuenta con registro fotográfico desde el inicio hasta el final del proceso. Asimismo, se documenta mediante apuntes la generación de piezas adicionales.



3.2.2 Corte

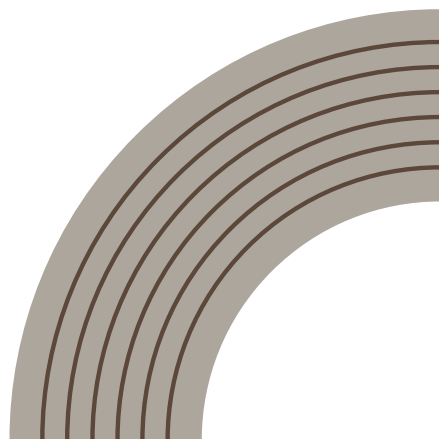
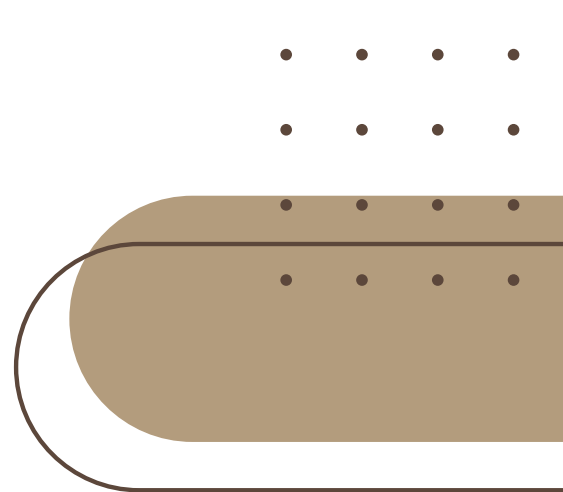
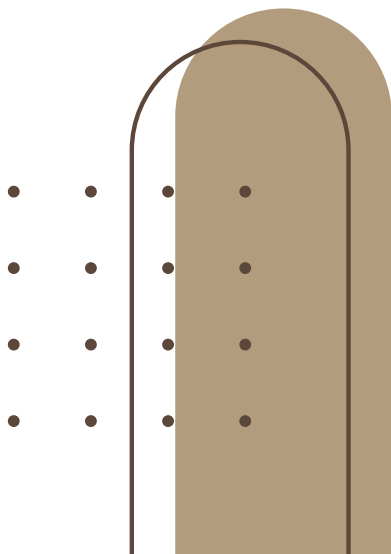
Para registrar el corte de las piezas se emplea registro fotográfico con secuencias del proceso, considerando el número de cortes y su dirección. Se documentan los márgenes de costura, la disposición de los patrones sobre la tela y la dirección del hilo.



3.2.3 Confección y acabados

El registro de información en esta etapa se realiza mediante fotografías que explican cada proceso de ensamblaje y planchado. Complementariamente, se utilizan apuntes que describen la dirección y el orden de unión de las piezas.

Este registro de datos permite que el proceso resulte dinámico, flexible y replicable en el campo de la indumentaria, consolidándose como una opción de patronaje creativo e innovador.



3.3 Procesamiento de la data

Para el procesamiento de datos se comparan las muestras según las técnicas aplicadas y se analiza el funcionamiento de los cortes en cada caso. A continuación se presenta el formato empleado para la descripción, observación y análisis de los hallazgos.

Tabla 13 Tabla de Vortex 3D (M3DV1)

Nivel 1: Descriptivo

Código: M3DV1	Técnica: Vortex 3D
Número de cortes: 8	Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen: <input checked="" type="checkbox"/> Se genera <input type="checkbox"/> No se genera	Relación con la silueta: <input type="checkbox"/> Mantiene silueta original <input checked="" type="checkbox"/> Amplia silueta <input type="checkbox"/> Deforma la silueta
Tipo de Volumen: <input checked="" type="checkbox"/> Autónomo <input type="checkbox"/> Multiplicable <input type="checkbox"/> No clasificable	Dirección de volumen: <input type="checkbox"/> Diagonal <input checked="" type="checkbox"/> Curva/orgánica <input type="checkbox"/> Mixta
Comportamiento del material:	<input checked="" type="checkbox"/> Facilita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Limita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Genera interferencias y buenos acabados

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

Al aplicar la técnica con 8 cortes se observan uniones precisas y un desbordamiento notable respecto a la silueta. La estabilidad volumétrica se mantiene, evidenciando mayor estructura del volumen a pesar de emplearse una materialidad con alta caída. Una de las características distintivas de la muestra es la armonía visual generada por la combinación de dos colores de tela y la ruptura con el espacio.

Imagen



Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 14 Tabla de Vortex 3D (M3DV2)

Imagen



Nivel 1: Descriptivo

Código: M3DV2

Técnica: Vortex 3D

Número de cortes: 16

Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:

- Se genera
 No se genera

Relación con la silueta:

- Mantiene silueta original
 Amplia silueta
 Deforma la silueta

Tipo de Volumen:

- Autónomo
 Multiplicable
 No clasificable

Dirección de volumen:

- Diagonal
 Curva/orgánica
 Mixta

Comportamiento del material:

- Facilita el desarrollo de la técnica
 Limita el desarrollo de la técnica
 Genera interferencias y buenos acabados

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

A diferencia de M3DV1, la aplicación de la técnica con 16 cortes evidencia una mayor fragmentación de las partes, lo cual compromete la estabilidad dimensional e impide la concreción del volumen, sin llegar a cumplir con las clasificaciones establecidas en el nivel de observación. El hallazgo más significativo es la desequilibrio visual que se produce como resultado.

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 15 Tabla de Balloon Technique (MBT1)

Nivel 1: Descriptivo

Código: MBT1	Técnica: Balloon Technique
Número de cortes: 8	Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Se genera <input type="checkbox"/> No se genera	Relación con la silueta:	<input checked="" type="checkbox"/> Mantiene silueta original <input type="checkbox"/> Amplia silueta <input type="checkbox"/> Deforma la silueta
Tipo de Volumen:	<input type="checkbox"/> Autónomo <input checked="" type="checkbox"/> Multiplicable <input type="checkbox"/> No clasificable	Dirección de volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Diagonal <input type="checkbox"/> Curva/orgánica <input type="checkbox"/> Mixta
Comportamiento del material:		<input checked="" type="checkbox"/> Facilita el desarrollo de la técnica <input checked="" type="checkbox"/> Limita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Genera interferencias y buenos acabados	

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

Al aplicar la técnica con 8 cortes se observa que la característica principal de los pliegues es su capacidad de invadir la superficie frontal, demostrando que se trata de un sistema que se desborda y es capaz de generar mayor volumen y alcanzar armonía visual. Por otro lado, la característica de multiplicidad pasa a un segundo plano, dado que no constituye un rasgo visual predominante de la muestra.

Imagen



Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 16 Tabla de Balloon Technique (MBT2)

Imagen



Nivel 1: Descriptivo

Código: MBT2

Técnica: Balloon Technique

Número de cortes: 16

Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:

- Se genera
 No se genera

Relación con la silueta:

- Mantiene silueta original
 Amplia silueta
 Deforma la silueta

Tipo de Volumen:

- Autónomo
 Multiplicable
 No clasificable

Dirección de volumen:

- Diagonal
 Curva/orgánica
 Mixta

Comportamiento del material:

- Facilita el desarrollo de la técnica
 Limita el desarrollo de la técnica
 Genera interferencias y buenos acabados

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

A diferencia de MBT1, la aplicación de la técnica con 16 cortes evidencia que los pliegues incrementan su dimensión, extendiéndose por toda la zona del busto con la capacidad de desbordar el cuerpo. Lo más destacado es que el pliegue decide caer hacia un lado adquiriendo amplitud e intensidad desbordante.

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 17 Tabla de Volume Into Flares (MVIF1)

Nivel 1: Descriptivo

Código: MVIF1	Técnica: Volume Into Flares
Número de cortes: 4	Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Se genera <input type="checkbox"/> No se genera	Relación con la silueta:	<input type="checkbox"/> Mantiene silueta original <input checked="" type="checkbox"/> Amplia silueta <input type="checkbox"/> Deforma la silueta
Tipo de Volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Autónomo <input type="checkbox"/> Multiplicable <input type="checkbox"/> No clasificable	Dirección de volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Diagonal <input type="checkbox"/> Curva/orgánica <input type="checkbox"/> Mixta
Comportamiento del material:		<input checked="" type="checkbox"/> Facilita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Limita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Genera interferencias y buenos acabados	

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

Al aplicar la técnica con 4 cortes se observa que el volumen logra desbordarse de la silueta principal; a partir del busto, presenta la capacidad de extenderse más allá de la figura y crear una ruptura de los límites espaciales. La muestra cumple con congruencia visual al mostrar zonas abultadas en ambos lados.

Imagen



Tabla 18 Tabla de Volume Into Flares (MVIF2)

Imagen



Nivel 1: Descriptivo

Código: MVIF2

Técnica: Volume Into Flares

Número de cortes: 8

Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:

- Se genera
 No se genera

Relación con la silueta:

- Mantiene silueta original
 Amplia silueta
 Deforma la silueta

Tipo de Volumen:

- Autónomo
 Multiplicable
 No clasificable

Dirección de volumen:

- Diagonal
 Curva/orgánica
 Mixta

Comportamiento del material:

- Facilita el desarrollo de la técnica
 Limita el desarrollo de la técnica
 Genera interferencias y buenos acabados

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

Al aplicar la técnica con 8 cortes se observa desbordamiento en los costados que logran conquistar la zona del pecho. El aspecto que logra en ambos lados es el desbordamiento total de las figuras hacia el exterior observando gran amplitud y extensión.

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 19 Tabla de Origami Concept (MOC1)

Nivel 1: Descriptivo

Código: MOC1	Técnica: Origami Concept
Número de cortes: 8	Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Se genera <input type="checkbox"/> No se genera	Relación con la silueta:	<input checked="" type="checkbox"/> Mantiene silueta original <input type="checkbox"/> Amplia silueta <input type="checkbox"/> Deforma la silueta
Tipo de Volumen:	<input type="checkbox"/> Autónomo <input checked="" type="checkbox"/> Multiplicable <input type="checkbox"/> No clasificable	Dirección de volumen:	<input checked="" type="checkbox"/> Diagonal <input type="checkbox"/> Curva/orgánica <input type="checkbox"/> Mixta
Comportamiento del material:		<input checked="" type="checkbox"/> Facilita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Limita el desarrollo de la técnica <input type="checkbox"/> Genera interferencias y buenos acabados	

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

Al aplicar la técnica con 8 cortes, los pliegues mantienen estabilidad dimensional, generando formas que se multiplican y siguen un patrón definido. La fragmentación evidencia un sistema que está plegado de varias maneras y posee una complejidad interna que va de pliegue en pliegue.

Imagen



Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 20 Tabla de Origami Concept (MOC2)

Imagen



Nivel 1: Descriptivo

Código: MOC2

Técnica: Origami Concept

Número de cortes: 16

Ubicación: Busto

Nivel 2: Observación

Volumen:

- Se genera
 No se genera

Relación con la silueta:

- Mantiene silueta original
 Amplia silueta
 Deforma la silueta

Tipo de Volumen:

- Autónomo
 Multiplicable
 No clasificable

Dirección de volumen:

- Diagonal
 Curva/orgánica
 Mixta

Comportamiento del material:

- Facilita el desarrollo de la técnica
 Limita el desarrollo de la técnica
 Genera interferencias y buenos acabados

Nivel 3: Análisis

¿Qué se encontró al realizar el experimento a nivel formal?

El incremento a 16 cortes impide la concreción de la muestra, que no logra acomodarse sobre el maniquí. El exceso de cortes limita la generación de volumen y la estabilidad dimensional; a diferencia de MOC1, los pliegues pierden su organización, dando lugar a una falta de continuidad visual.

Nota. Elaboración propia, 2026.

CAPÍTULO



RESULTADOS

4

4.1.

MANUAL TÉCNICO DE EXPLORACIÓN DEL MÉTODO TR

4.1.1	Presentación del manual	69
4.1.2	Fundamentación breve	70
4.1.3	Objetivo del manual	70
4.1.4	Estructura de fichas	71
4.1.5	Materiales, herramientas e insumos	71
4.1.6	Desarrollo de las técnicas	72
4.1.7	Hallazgos Comparativos	88
4.1.8	Recomendaciones técnicas	92

4.1.1 Presentación del manual

El presente manual recopila los experimentos desarrollados mediante el método Transformational Reconstruction, reconocido por integrar el patronaje plano con la técnica de moulage en la creación de prendas. Este método, propuesto por Shingo Sato, comprende catorce técnicas que combinan cortes asimétricos, líneas en múltiples direcciones y estructuras volumétricas, dando lugar a piezas innovadoras y de carácter único.

El contenido desarrollado para este manual busca ser replicable en su aplicación a la indumentaria. Mediante el uso de fichas, tablas y registro fotográfico, se organizaron las muestras y se presentaron los hallazgos más relevantes en cuanto al volumen generado y los procesos de confección.

Este manual está dirigido a emprendedores que elaboran prendas experimentales o de manera independiente, a estudiantes que deseen incorporar nuevas técnicas de patronaje creativo y a diseñadores que trabajen con la técnica de moulage o modelado sobre maniquí, con el fin de diversificar sus productos y crear prendas innovadoras capaces de diferenciarse en el mercado.

El aporte del manual radica en sistematizar la información obtenida a partir de la experimentación con una técnica de patronaje creativo; es decir, en ordenar, analizar y reflexionar sobre el valor agregado de una pieza de indumentaria creada mediante Transformational Reconstruction (TR), mostrando cómo operan las distintas lógicas de construcción.

A partir de este contexto, surge el método de Shingo Sato, que consiste en crear prendas desde el maniquí con volúmenes que transforman la figura, planteando formas tridimensionales derivadas de la exploración de cortes simétricos y asimétricos, líneas de corte no convencionales y la combinación entre patronaje creativo y creatividad.

En conclusión, el estudio del volumen en relación con la silueta da lugar a una forma de comunicación, pues mediante la vestimenta es posible crear piezas únicas con materiales que fluyen sobre el cuerpo. De este modo, el potencial creativo del diseñador se convierte en un elemento diferenciador que se plasma en cada técnica e intervención.

4.1.2 Fundamentación breve

Existen distintos tipos de patronaje para la creación de indumentaria; el fundamento del presente manual es la técnica de moulage, que consiste en modelar la tela sobre un soporte con forma de cuerpo para crear prendas. Este ejercicio ofrece diversas maneras de trabajar con la tela, como los drapeados, los pliegues y los plisados, posibilitando una amplia exploración de la forma. En este sentido, se modela sobre las curvas del cuerpo humano mediante pliegues que pueden adquirir su propia extensión y configuración. De este modo, el volumen generado se manifiesta como drapeados dramáticos, mangas abultadas y plisados. A su vez, distintos diseñadores han ejemplificado estos volúmenes en prendas de carácter exploratorio y conceptual. Entre las figuras referentes se encuentran Issey Miyake, Rei Kawakubo, Iris Van Herpen y Shingo Sato, quienes trabajan el volumen como un recurso para modificar la forma del cuerpo, intervenir la materialidad, explorar sobre el maniquí y desarrollar un enfoque de construcción tridimensional.



FIGURA 51 DISEÑADORES REFERENTES

Nota. Elaboración propia, 2026.

4.1.3 Objetivo del manual

Registrar la exploración del método Transformational Reconstruction con el fin de ordenar los procesos de patronaje creativo y confección, y así contribuir a la innovación en el sector productivo.

4.1.4 Estructura de Fichas

Se especifican el número de cortes que tendrá toda la pieza, manejando el doble y triple evidenciado con la bibliografía original.

Se forma con las iniciales de la técnica y el número de experimento.

Percepción visual del resultado final.

Se describe cómo se comporta el material al realizar la técnica.

La clasificación de complejidad responde al grado de precisión, construcción y manipulación textil que demanda cada técnica durante su desarrollo.

Se anotan las observaciones más importantes al momento de realizar el proceso de patronaje, confección y armado.

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MVIF1

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
Volume Into Flares

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



Se Mantiene



Amplia



Deforma

RESULTADO:

Volume Into Flares

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

0.35 Metros



0.35 Metros

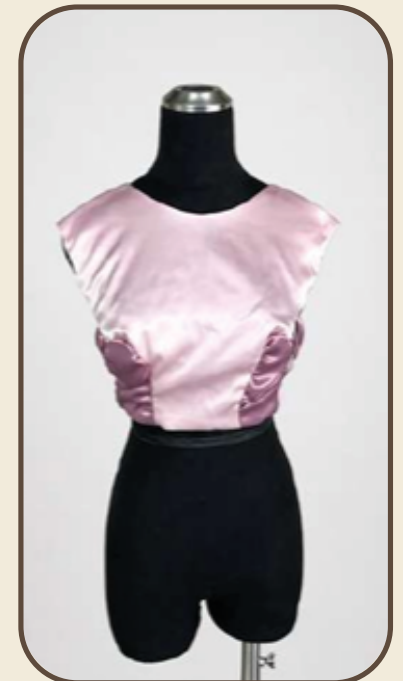


1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?.

Se mantiene el corrugado.
Se crean pliegues firmes.



COMPLEJIDAD DE ARMADO:

BAJA

OBSERVACIONES:

- Al confeccionar tener en cuenta el margen de costura para que la reducción de pinzas
- Se observa que el volumen generado a partir de la apertura de la pinza tiende a proyectarse hacia el exterior

4.1.5 Materiales, herramientas e insumos

- Tipo de tela empleada

Tela satinada stretch.

- Papel o material para prueba

Generación de patrones básicos con tela liencillo. Papel bond en el caso de la técnica Origami Concept.

- Maniquí talla S
- Cinta, alfileres, tijeras de tela y papel
- Máquina recta con aguja tipo (90)
- Plancha de ropa
- Hilos a tono de la tela, tipo poliéster Nm 120 (No. 50)
- Marcadores

4.1.6 Desarrollo de las técnicas

Tabla 21 Ficha de exploración MVIF1

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO: MVIF1	NOMBRE DE LA TÉCNICA: Volume Into Flares	NÚMERO DE CORTES: 1 2 3 4
RELACIÓN CON LA SILUETA: Se Mantiene Amplia Deforma		RESULTADO: Volume Into Flares
MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)		
0.35 Metros 	0.35 Metros 	
1/2 Metro de Liencillo 	¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica? Se mantiene el corrugado. Se crean pliegues firmes.	
COMPLEJIDAD DE ARMADO: BAJA		

Nota. Elaboración propia, 2026.

FICHA DE PROCEDIMIENTO

1. Modelar un corpiño base, señalar con alfileres las pinzas y coser en el revés.



2. Señalar una línea recta que pase por la mitad del corpiño.



3. Dibujar con marcador las zonas cercanas al pecho donde se van a incluir los volúmenes.



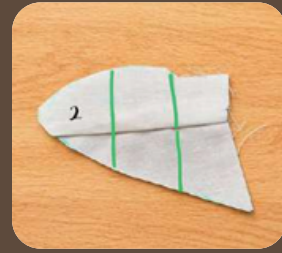
4. Repetir el proceso en ambos lados.



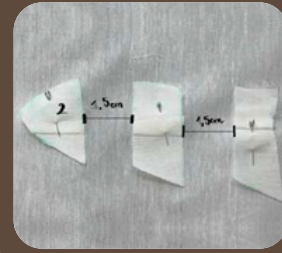
5. Recortar las piezas anteriormente señaladas y enumerar como se muestra en la imagen.



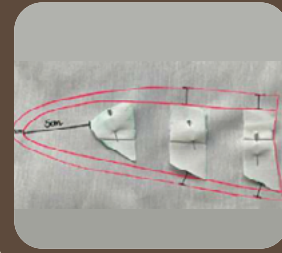
6. Tomar la pieza 2 y dividir en 3 partes.



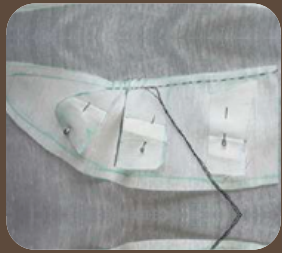
7. Colocar las piezas recortadas sobre un pedazo de lienzo y separarse 1.5 cm.



8. Marcar una extensión de 5cm desde el extremo de la primera pieza y señalar todo el contorno además, sumar el margen de costura de 0.5cm.



9. Cortar la pieza e hilvanar todo el contorno con hilo y aguja, seguir el ejemplo de la imagen.



10. Corrugar el borde de la pieza.



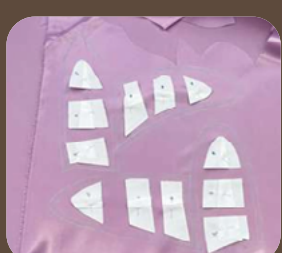
11. Verificar que el corrugado tenga la misma longitud que la pieza original.



12. Cortar en tela satin la pieza 1 o base, dejando un margen de costura de 0.5cm.



13. Cortar las piezas restantes en la tela final y repetir el proceso de corrugado.



14. Otra forma de corrugar las piezas es con máquina recta.



15. Con las piezas corrugadas montar sobre la pieza 1 y coser.



16. Montar sobre el maniqué y verificar que las uniones sean correctas.

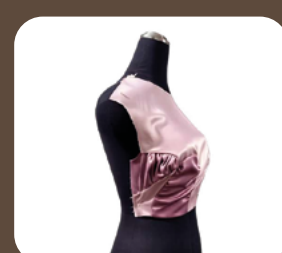


Tabla 23 Ficha de exploración MVIF2

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MVIF2

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
Volume Into Flares

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



RESULTADO:
Volume Into Flares

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

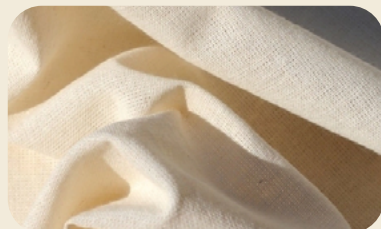
0.45 Metros



0.75 Metros



1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?

Se mantiene el corrugado.
Se crean pliegues firmes.



COMPLEJIDAD DE ARMADO:



OBSERVACIONES:

- Los pliegues desbordan la silueta
- Se observa que el volumen generado a partir de la apertura de la pinza tiende a proyectarse hacia el exterior

FICHA DE PROCEDIMIENTO



Nota. Elaboración propia, 2026.

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MOC1

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
ORIGAMI CONCEPT

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



Se Mantiene



Amplia



Deforma

RESULTADO:
ORIGAMI CONCEPT

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

0.85 Metros



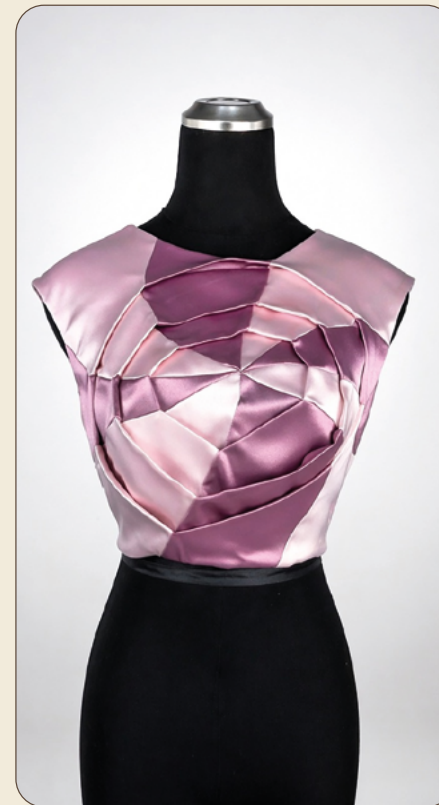
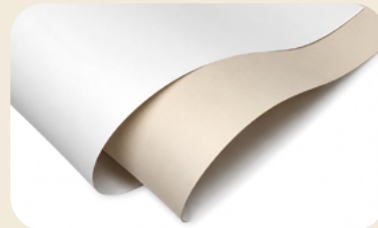
0.85 Metros



1/2 Metro de Liencillo



3 cartulinas A3



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?.

Mantiene estabilidad dimensional

Los pliegues se forman sin caerse

COMPLEJIDAD DE ARMADO:



ALTA

OBSERVACIONES:

- Al unir las piezas lineales, tener mucha precisión y ayudarse de alfileres
- El volumen que se forma se encuentra en la parte interior.
- Los pliegues se ajustan a la silueta.

Tabla 26 Ficha de pasos MOC1

<p>1. Modelar un corpiño base sobre el maniquí y coser las pinzas en el revés. Pintar un punto central y dibujar cuatro líneas, como en la imagen</p> 	<p>2. Partir de las cuatro líneas para dividir en cuatro líneas más, en total 8 líneas de corte.</p> 	<p>3. Dibujar con líneas diagonales un octágono irregular. Se realiza tres repeticiones con una distancia de 4 a 5cm</p> 	<p>4. Recortar las piezas y enumerar cada espacio.</p> 	<p>5. Dividir las piezas según las líneas que se dibujaron (quedan cuatro piezas) y redibujar en papel bond.</p> 	<p>6. Dibujar y cortar 10 tiras de papel de aproximadamente (20cm largo x 7cm ancho)</p> 
<p>7. Tomando como referencia la pieza antes cortada, se parte de la división más grande.</p> 	<p>8. Se pega al ras de la pieza una tira de papel bond dejando 6cm de referencia a los lados.</p> 	<p>9. A continuación, se dobla por la mitad la tira de papel y se coloca por abajo de la pieza. Coger la pieza que continua y pegar con cinta el lado que esta libre.</p> 	<p>10. Se repite el proceso hasta completar todas las partes de la pieza 5.</p> 	<p>11. Replicar el proceso en la pieza marcada con el número 4.</p> 	<p>12. Una vez que las tiras de papel estén pegadas se unen con cinta las puntas de las piezas 5 y 4.</p> 
<p>13. Dar la vuelta a las piezas 5 y 4, dejando una tira de papel sobre otra.</p> 	<p>14. Señalar una línea vertical con marcador donde ambas tiras se crucen.</p> 	<p>15. Con la ayuda de un cutter pasar el filo por la línea antes marcada. Quitar los sobrantes y verificar que las piezas se crucen de forma perpendicular</p> 	<p>16. Repetir el proceso con las piezas restantes, superponiendo una tira sobre otra</p> 	<p>17. Una vez terminadas las piezas se debe ver algo como en la imagen. Sistema cerrado y abierto.</p> 	<p>18. Recortar en la tela dejando 0,5cm de costura.</p> 
<p>19. Realizar la primera costura en cada comienzo de pliegue, completando 8 uniones.</p> 	<p>20. Coser a 0,5cm en máquina recta.</p> 	<p>21. La primera forma doblada se plancha por la parte posterior.</p> 	<p>22. Así es como queda desde atrás, este es el primer gran pliegue de origami</p> 	<p>23. Así es como se ve en la parte delantera.</p> 	<p>24. Los pliegues finales deben verse de esta forma en la parte posterior y delantera</p> 

Nota. Elaboración propia, 2026.

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MOC2

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
ORIGAMI CONCEPT

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



Se Mantiene



Amplia



Deforma

RESULTADO:
ORIGAMI CONCEPT

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

1 Metro



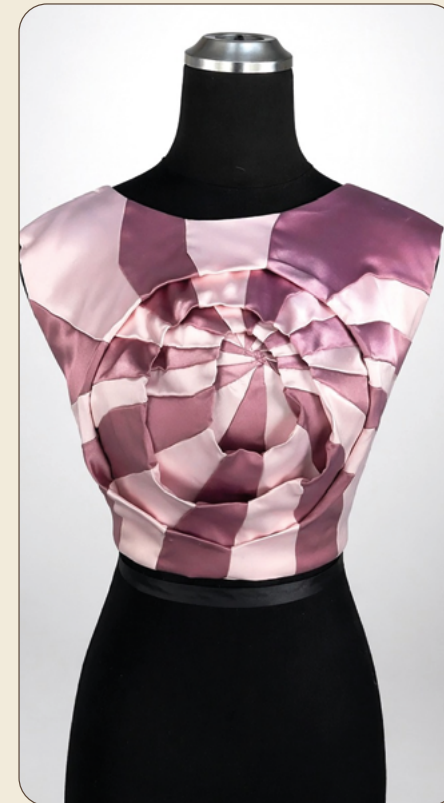
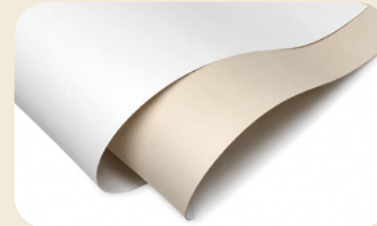
1 Metro



1/2 Metro de Liencillo



3 cartulinas A3



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?.

Posee flexibilidad, sin embargo, presenta mucha caída y no logra formas ordenadas.

COMPLEJIDAD DE ARMADO:



ALTA

OBSERVACIONES:

- La técnica con 16 cortes acumula tela en los alrededores del pliegue
- Se identifica una silueta pegada al cuerpo y los pliegues logran ajustarse.

1. Modelar un corpiño base.
A partir de un punto en el centro dibujar 16 líneas curvas.



2. Dibujar las líneas guía de forma radial a partir del punto de origen, siguiendo la curvatura establecida en el diseño



3. Recortar las piezas de tela, siguiendo las líneas de colores, en total se extraen 16 piezas.



6. Reptir el proceso de costura y planchado de la página 78 y 79



5. Colocar cada pieza sobre la tela y dejar margen de costura de 0,5cm



4. Trasladar las piezas de tela al papel bond. Seguir el proceso de la página 20 y 21.

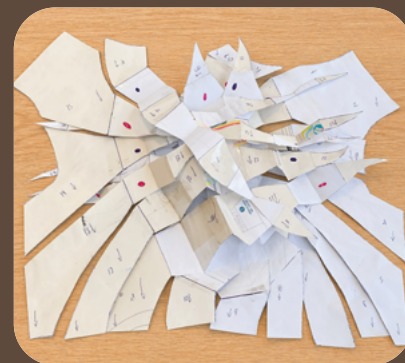


Tabla 29 Ficha de exploración MBT1

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MBT1

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
Ballon Technique

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



Se Mantiene



Amplia



Deforma

RESULTADO:

Ballon Technique

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

0.50 Metros



0.50 Metros

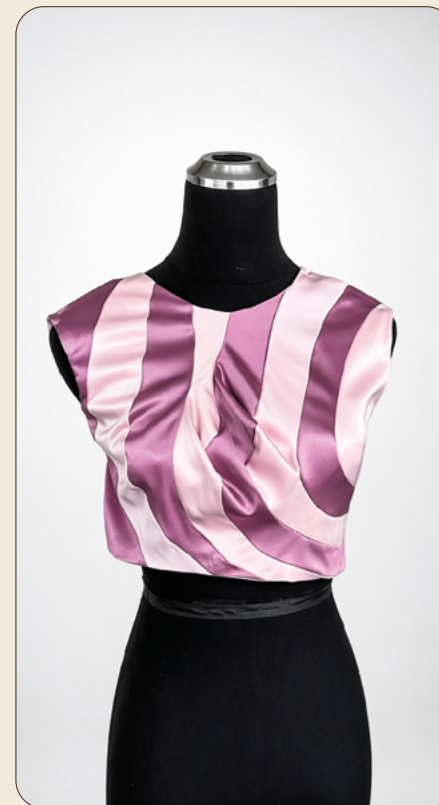


1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?.

La tela tiende a estirarse por la confección de la técnica. Forma pliegue ordenados



COMPLEJIDAD DE ARMADO:

MEDIA

OBSERVACIONES:

- El volumen evidencia la multiplicidad de pliegues y el efecto de drapeado en el pecho.
- La técnica evidencia el ajuste al cuerpo y una prenda que simula drapeado.

Tabla 30 Ficha de pasos MBT1



Nota. Elaboración propia, 2026.

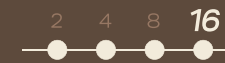
Tabla 31 Ficha de exploración MBT2

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
MBT2

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
Ballon Technique

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



Se Mantiene



Amplia



Deforma

RESULTADO:
Ballon Technique

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

0.75 Metros



0.75 Metros



1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?

Posee alta expansión, la estabilidad de la tela se mantiene y el volumen no cae, mas bien se encuentra rígido.



COMPLEJIDAD DE ARMADO:



ALTA

OBSERVACIONES:

- El volumen desborda la silueta y el número de cortes favorece la extensión del espacio.
- La silueta toma fuerza en la zona del pecho y se evidencia la técnica brinda resultados formales.

1. Colocar la pieza rectangular abierta sobre la zona señalada al principio



2. Con diferentes marcadores señalar 15 líneas curva y enumerar cada una.



3. Cortar las piezas de liencillo.



6. Coser todas las piezas siguiendo el orden de las curvas y ayudarse de alfileres para tener precisión.



5. Con las piezas recortadas colocar sobre la tela y dejar un margen de costura de 0,5cm.



4. Recortar en orden las curvas.



Tabla 33 Ficha de exploración M3DV1

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
M3DV1

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
3D Vortex

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



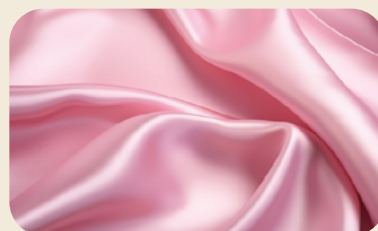
RESULTADO:
3D Vortex

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

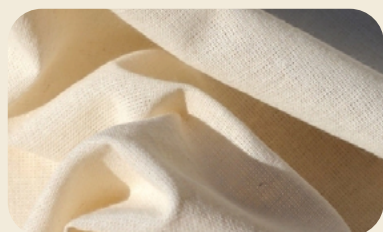
0.90 Metros



0.90 Metros



1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?

Los cortes en espiral permiten que se genere la forma. El vortice que mantiene estabilidad dimensional en el exterior.



COMPLEJIDAD DE ARMADO:

MEDIA

OBSERVACIONES:

- El volumen se presenta como una extensión que ocupa un lugar en el espacio y alrededor del usuario.
- Es el único volumen que se desborda y puede mantenerse.

1. Modelar un corpiño base, señalando con alfileres las pinzas y coserlas



2. En un pedazo de tela de (40cm x 50cm) señalar el centro y realizar una curva hacia la izquierda, a continuación cortar.



3. Girar desde el centro torciendo la tela hacia la derecha y colocar alfileres alrededor hasta el extremo de la punta.



4. Coser en forma circular siguiendo los alfileres hasta cerrar el círculo y cortar.



8. Señalar con marcadores de diferente color las líneas espirales que parten de la punta del vórtice hasta la parte superior.



7. Colocar la pieza sobre el maniquí y ajustar con alfileres



6. Una vez cosida la figura en el patrón base, cerrar las pinzas. Girar el corpiño y recortar el exceso de tela que se creó.



5. Colocar con alfileres la forma recortada y coser sobre el corpiño



9. Colocar números en cada sección para seguir el orden de piezas al momento de coser



10. Cortar cada pieza siguiendo la dirección de líneas



11. Colocar las piezas sobre la tela con alfileres y cortar dejando 0.5cm para la costura.



12. Coser cada pieza siguiendo el orden e inmediatamente planchar.



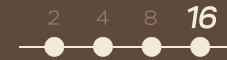
Tabla 35 Ficha de exploración M3DV2

FICHA DE EXPLORACIÓN

CÓDIGO:
M3DV2

NOMBRE DE LA TÉCNICA:
3D Vortex

NÚMERO DE CORTES:



RELACIÓN CON LA SILUETA:



RESULTADO:
3D Vortex

MATERIALES (CANTIDAD DE TELA)

0.90 Metros



1 Metro

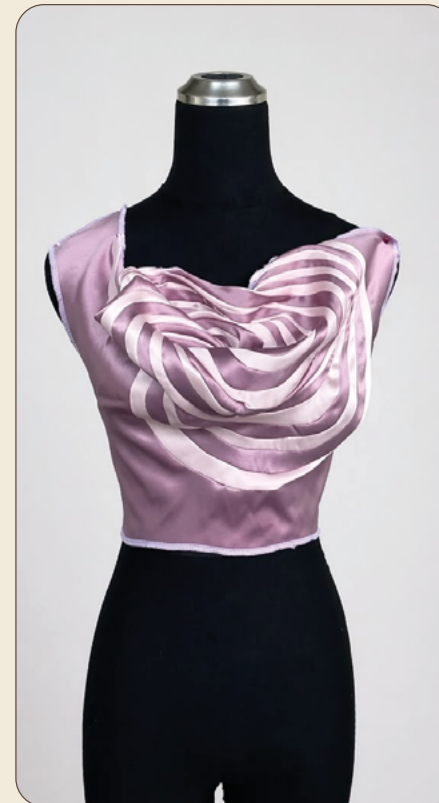


1/2 Metro de Liencillo



¿Cómo se comporta el material al realizar la técnica?

Presenta gran flexibilidad lo que termina deformando las piezas. El material no permite uniones precisas.



COMPLEJIDAD DE ARMADO:



OBSERVACIONES:

- El volumen no se genera por lo que es no clasificable
- Las uniones de tela presentan dificultades al tener piezas muy pequeñas.
- El número de cortes no permite que la técnica se concrete de manera correcta



Nota. Elaboración propia, 2026.

4.1.7 Hallazgos Comparativos

Los resultados son comparados para analizar los cambios formales en cada experimento de forma que se destacan los resultados morfológicos presentados.

Tabla 37 Comparación entre MVIF1 y MVIF2

<p>CRITERIO</p> <hr/> <p>GENERACIÓN DE VOLUMEN</p> <hr/> <p>PRECISIÓN</p> <hr/> <p>RELACIÓN CON MATERIAL</p> <hr/> <p>COMPLEJIDAD CONSTRUCTIVA</p>	<p>Volume Into Flares (MVIF1)</p> 	<p>Volume Into Flares (MVIF2)</p> 
	<p>Más contenido, volumen controlado.</p>	<p>Más expansivo en la silueta y desbordante.</p>
	<p>Exige un nivel medio ya que las piezas corrugadas deben coincidir con la pieza principal.</p>	<p>Requiere un nivel alto en el patronaje y corrugado para que no existan deformaciones, considerando que son 8 piezas.</p>
	<p>El material logra el corrugado que se busca.</p>	<p>El material se corruga en los alrededores y logra el objetivo.</p>
	<p>Complejidad media al requerir precisión para unir piezas.</p>	<p>Complejidad alta ya que requiere de mayor precisión al unir 8 piezas y suprimir las pinzas.</p>

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 38 Comparación entre MOC1 y MOC2

CRITERIO	<p>Origami Concept (MOC1)</p> 	<p>Origami Concept (MOC2)</p> 
<p>GENERACIÓN DE VOLUMEN</p>	<p>Volumen más contenido, su crecimiento es controlado</p>	<p>El volumen se ve disperso y no llega a ajustarse completamente.</p>
<p>PRECISIÓN</p>	<p>Al tratarse de ocho piezas el nivel de precisión es medio ya que la técnica exige uniones rectas o diagonales</p>	<p>El nivel de precisión es alto ya que se deben tener uniones exactas para que todos los pliegues se forman.</p>
<p>RELACIÓN CON MATERIAL</p>	<p>El material se mantiene estable y no posee mucha caída lo que favorece a la silueta.</p>	<p>El material presenta más holguras y exceso de tela debido a la cantidad de cortes (16), la tela se acumula sobre la silueta.</p>
<p>COMPLEJIDAD CONSTRUCTIVA</p>	<p>Se encuentra en un nivel medio al tratarse de 8 piezas, los pliegues se forman más fácilmente.</p>	<p>Exige un nivel alto de construcción ya que posee el doble de cortes y las puntas no se encuentran en un solo punto.</p>

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 39 Comparación entre MBT1 y MBT2

<p>CRITERIO</p> <hr/> <p>GENERACIÓN DE VOLUMEN</p> <hr/> <p>PRECISIÓN</p> <hr/> <p>RELACIÓN CON MATERIAL</p> <hr/> <p>COMPLEJIDAD CONSTRUCTIVA</p>	<p>Balloon Technique (MBT1)</p> 	<p>Balloon Technique (MBT2)</p> 
	<p>Genera un volumen que se observa en diagonal y se sostiene mediante pliegues.</p>	<p>Genera un volumen que se expande por toda la zona del pecho, presenta mayor desbordamiento.</p>
	<p>Se requiere precisión en una escala media ya que la tela puede presentar deformaciones en caso de no unirse correctamente.</p>	<p>Exige alta precisión ya que las desviaciones de uniones alteran el resultado y al considerar el número de piezas (16) es más probable una deformación.</p>
	<p>El material se mantiene estable y forma pliegues precisos.</p>	<p>El material tiene una caída de pliegues abundante y se mantiene estable en la silueta.</p>
	<p>La complejidad del armado es media ya que se tratan de 8 piezas curvas.</p>	<p>Presenta alta complejidad constructiva ya que presenta mayor número de piezas y requiere alinearlas desde su ejecución.</p>

Nota. Elaboración propia, 2026.

Tabla 40 Comparación entre M3DV1 y M3DV2

<p>CRITERIO</p> <hr/> <p>GENERACIÓN DE VOLUMEN</p> <hr/> <p>PRECISIÓN</p> <hr/> <p>RELACIÓN CON MATERIAL</p> <hr/> <p>COMPLEJIDAD CONSTRUCTIVA</p>	<p>3D Vortex (M3DV1)</p> 	<p>3D Vortex (M3DV2)</p> 
	<p>El volumen generado sobresale de la silueta, se origina en el centro y se distribuye en el cuerpo.</p>	<p>El volumen que se genera no posee una forma clara y no logra cumplir con el objetivo.</p>
	<p>Exige un nivel de precisión media en donde se controlan los puntos exactos de unión.</p>	<p>Existe un nivel de precisión media ya que se controlan las uniones de las piezas y los pequeños estiramientos de tela pueden modificar el resultado.</p>
	<p>El material potencia el resultado y la caída favorece la construcción del vórtice.</p>	<p>El material es flexible y capaz de unirse con facilidad.</p>
	<p>El patrón resulta fácil de armar y construir, al tener que unir 8 puntas el espiral que forma logra cerrarse.</p>	<p>La dificultad del patrón se encuentra al aumentar cortes por lo que, al unirlos las líneas</p>

Nota. Elaboración propia, 2026.

4.1.8 Recomendaciones técnicas

En este apartado se presentan los consejos más relevantes recopilados mediante apuntes del proceso. Estos se desarrollan de forma general, dado que el patronaje, el planchado y la confección parten de un mismo punto de partida.

Patronaje:

Al modelar sobre el maniquí, se recomienda señalar las pinzas principales y coser por el revés de la tela.

Asimismo, es conveniente auxiliarse de herramientas como reglas de forma curva, que simplifican la colocación de los márgenes de costura.

Además, se sugiere trazar las líneas de diseño con distintos colores de marcadores, indicando qué color corresponde a cada número de corte. Deben colocarse alfileres en las zonas de busto, hombros, costados y centro bajo para asegurar el modelado inicial del patrón. Finalmente, es indispensable definir con la mayor precisión posible los márgenes de costura.

Planchado: El mejor resultado se obtiene al planchar las costuras abiertas; sin embargo, en algunas técnicas surgen costuras que deben dirigirse hacia un lado específico, por lo que se recomienda procurar siempre un planchado abierto.

Asimismo, es aconsejable planchar las piezas unidas después de cada unión de tela.

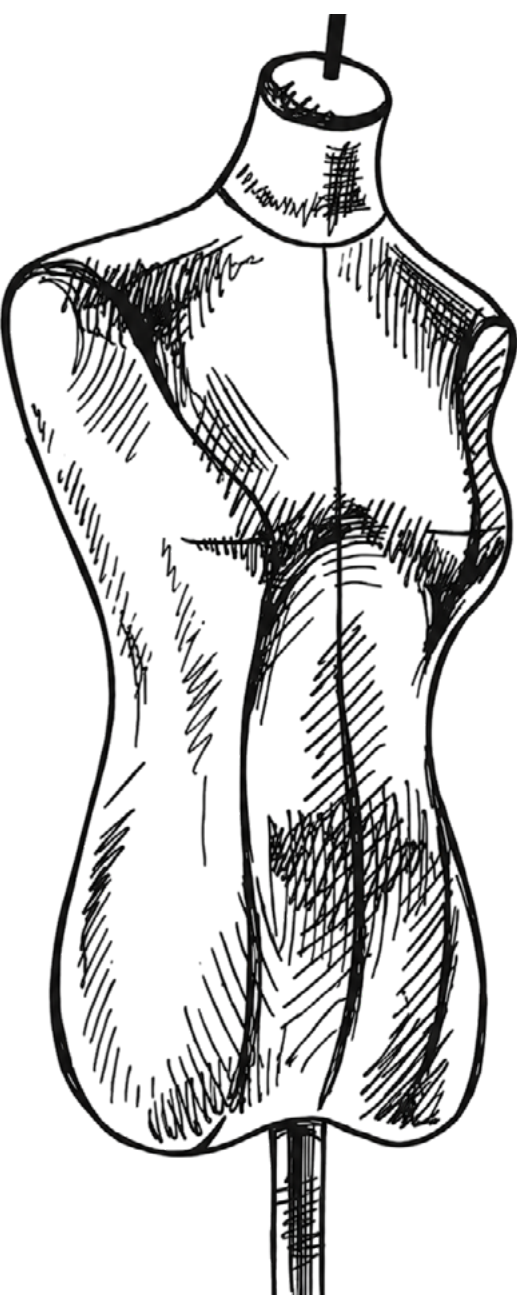
Del mismo modo, debe colocarse una base en la parte superior de la muestra para evitar que la plancha dañe el tejido.

Confección:

Se recomienda auxiliarse de alfileres durante la confección de las prendas y procurar la mayor precisión posible al unir las piezas y los puntos de unión.

De igual manera, debe seguirse con precisión el trazado de las líneas curvas.

Finalmente, se aconseja realizar remates suaves para evitar la acumulación de hilo en la parte posterior de la prenda.



4.2 Artículo científico de reflexión

Transformational Reconstruction como método de exploración volumétrica para la creación de indumentaria

Transformational Reconstruction as a Method of Volumetric Exploration for Garment Design

Adriana Elizabeth Encalada Peralta

Universidad del Azuay

Ecuador

adriana.encalada@es.uazuay.edu.ec

Resumen

El moulage, como método de creación de indumentaria, existe desde las civilizaciones antiguas; su trayectoria atraviesa referentes fundamentales como Madeleine Vionnet en el siglo XX y se extiende hasta la contemporaneidad como un método dinámico para la creación de prendas. En este contexto surge la exploración del método Transformational Reconstruction, propuesto por Shingo Sato, el cual interviene la tela mediante cortes asimétricos y formas geométricas y orgánicas. El estudio se apoya en los planteamientos de Gilles Deleuze sobre el pliegue y propone clasificar los resultados obtenidos con base en los conceptos que el autor desarrolla en torno al Barroco. A través de fichas, tablas y una matriz experimental, el método adquiere un orden lógico de exploración que facilita su aplicación en la indumentaria.

Palabras clave: moulage, técnica, creatividad, patronaje

Abstract

Moulage, as a method of garment creation, has existed since ancient civilizations; its history spans key figures such as Madeleine Vionnet in the 20th century and continues into the present day as a dynamic method for creating garments. In this context, the exploration of the Transformational Reconstruction method, proposed by Shingo Sato, emerges; this method manipulates the fabric through asymmetrical cuts and geometric and organic shapes. The study draws on Gilles Deleuze's ideas about the fold and proposes classifying the results obtained based on the concepts the author develops regarding the Baroque. Through index cards, tables, and an experimental matrix, the method acquires a logical order of exploration that facilitates its application in clothing design.

Key Words: moulage, technique, creativity, patternmaking

Introducción

El diseño de moda abarca diferentes métodos de construcción de prendas. Entre ese amplio conjunto de técnicas, el patronaje plano se reconoce como el método más común. Según Mehta (2020), los métodos más utilizados son: patronaje básico, sastrería, modelado sobre maniquí y patronaje avanzado, este último basado en la creación de vestidos al bias y trajes de baño. El patronaje plano es empleado por diseñadores y empresas con niveles de producción en masa; la sastrería se orienta hacia los trajes a medida, mientras que el moulage o modelado sobre maniquí parte de la simulación de un torso para la creación de vestidos y prendas personalizadas.

La diferencia fundamental del moulage frente a los demás métodos de patronaje radica en que todos parten de una base bidimensional, a excepción del modelado sobre maniquí. De acuerdo con Alajaji y Alqudairi (2018), la tela genera su propia forma desde el momento en que se coloca sobre el maniquí, otorgando tridimensionalidad antes de que la prenda esté terminada.

El moulage tiene sus orígenes en las civilizaciones antiguas, manifestándose en formas como togas y drapeados, y experimenta una transformación significativa durante la década de 1920 con los avances propuestos por Madeleine Vionnet. El corte al bias resulta innovador en tanto permite que la tela no solo produzca un efecto drapeado sobre el cuerpo, sino que se ajuste de manera natural; además, al cortar la tela a 45 grados, se favorece una amplia libertad de movimiento (González, 2023).

En contraste, los demás tipos de patronaje se fundamentan en un método único que consiste en la repetición de procesos, dejando en segundo plano la experimentación con el textil. Esta es una cualidad exclusiva del moulage, en el que las telas funcionan como una segunda piel del cuerpo. De acuerdo con González (2023), el objetivo del moulage es enmarcar de forma natural las curvas del cuerpo, sin forzarlas.

Asimismo, el moulage presenta una mayor capacidad para explorar la silueta, dado que el diseñador o modista trabaja sobre una base establecida y modela la tela directamente sobre el cuerpo, desplazándose entre el espacio de las curvas. Según Anicet et al. (2008), el moulage promueve la innovación y la diferenciación, pues abre un campo de posibilidades formales. El diseñador puede observar el comportamiento de la tela, sus propiedades y su forma sobre el cuerpo; además, es posible visualizar el resultado probable, lo que contribuye a una mayor precisión en el prototipo final.

En esta misma línea, Kaya y Çagdas (2014) analizaron la relevancia y los beneficios de utilizar la técnica de modelado sobre maniquí mediante la creación de prendas a partir de distintos conceptos. Los hallazgos más significativos fueron: los diseñadores generan formas únicas que en muchos casos no pueden ser creadas en formato bidimensional; se desarrolla una perspectiva tridimensional; se consideran el ajuste estético y funcional, los cuales proporcionan comodidad y libertad de movimiento; se desarrolla una comprensión del material en cuanto a su flexibilidad, caída, grosor y comportamiento sobre las diferentes partes del cuerpo; y, finalmente, se contribuye a una satisfacción artística y técnica.

Este estudio resulta relevante para la presente investigación, ya que demuestra la necesidad de integrar metodologías capaces de aportar diferenciación y creatividad en los diseños, así como una distinción frente a otras marcas.

Se trata de una alternativa en la que emergen diversas perspectivas de creación que se desarrollan desde el maniquí y la manipulación de la tela, donde intervienen la creatividad del diseñador, sus conocimientos y su intuición para generar un modelo que trasciende los límites del cuerpo.

En estrecha relación con lo anterior se encuentra el estudio de la forma: al abordar la tridimensionalidad, surge la necesidad de situar el volumen como elemento fundamental del análisis. El volumen, entendido como medida aritmética, se concibe en la indumentaria como el conjunto de formas que emergen a partir de una superficie con relieves. En el caso del modelado sobre maniquí, es la tela misma la que se adapta al volumen del cuerpo. En este contexto, cobra relevancia el análisis de la obra *El Pliegue* de Gilles Deleuze (1989), en la que se enfatiza el tratamiento de los pliegues en el período barroco. El autor los ilustra mediante pinturas y esculturas, poniendo de manifiesto que poseen características propias y son capaces de diferenciarse entre sí.

De acuerdo con Deleuze (1989), los pliegues comprenden todo aquello que rodea al cuerpo; en el contexto textil, lo barroco constituye la característica que permite que un traje adquiera un carácter exuberante y tumultuoso. A través de la generación de pliegues surge la distinción entre pliegues autónomos y pliegues multiplicables.

Según Deleuze (1989), la multiplicidad se refiere a aquello que está plegado de diversas maneras y que presenta múltiples partes. En este sentido, los pliegues multiplicables conforman una máquina infinita en la que las piezas se pliegan de numerosas formas y se disponen pliegue sobre pliegues.

Esta noción establece una relación directa con el modelo textil al ejemplificar dicha multiplicidad mediante los pliegues repetibles que se observan en la Figura 1, en la que pareciera seguirse un orden de plegado en diferentes direcciones y dimensiones, funcionando como una máquina en la que los pliegues se superponen unos sobre otros.

Figura 1 Multiplicidad de pliegues



Nota. Adaptado de 132 5. by Issey Miyake [Fotografía], por Brad Turner, 2010, (<https://www.dezeen.com/2010/10/05/132-5-by-issey-miyake/>)

Por otro lado, Deleuze (1989) aborda los pliegues autónomos a partir del concepto de autonomía e independencia, en virtud del cual estos logran desprenderse del cuerpo o de la forma establecida. Además, no responden a una función estética, sino que expresan intensidad espiritual sobre el cuerpo, ya sea para restituir o elevarlo.

En el ámbito textil, esta noción se ilustra mediante la Figura 2, correspondiente a la escultura de Bernini titulada Éxtasis de Santa Teresa, en la que se aprecia un desbordamiento que ocupa todo el espacio, generando amplitud y expansión en torno a la figura, lo cual representa la intensidad de dicha espiritualidad.

Figura 2 Éxtasis de Santa Teresa



Nota. Adaptado de Éxtasis de Santa Teresa [Fotografía], por Wikipedia, 2015, (https://es.wikipedia.org/wiki/Éxtasis_de_Santa_Teresa)

A partir de la bibliografía presentada en torno al trabajo con moulage, sus posibilidades formales y sus beneficios, surge una transición necesaria para potenciar el modelado sobre maniquí. El método Transformational Reconstruction, creado por Shingo Sato, consiste en la creación de prendas desde el maniquí y busca explorar diferentes cortes, líneas e intervenciones capaces de transformar por completo la estética de una prenda y usando el volumen como parte fundamental del resultado.

De acuerdo con Sato (2011) El método TR es una serie de técnicas que buscan cortar la tela de forma orgánica y geométrica para obtener diferentes drapeados y formas que aportan volumen a las prendas. Estos se reflejan con plisados, pliegues continuos y formas plegadas. Mediante el uso de formas tridimensionales y estilo arquitectónico se crean efectos en tres dimensiones que simulan movimiento en la tela y estructuras en la misma.

El método Transformational Reconstruction ha sido empleado por la investigadora El-Dosuky (2023), donde desarrolló las técnicas Dart Manipulation, Vortex 3D, Balloon Technique, Architectural Reconstruction y The Accordion Technique las mismas que contribuyen fomentar la innovación, sirven como fuente de inspiración y facilitan la transición del formato bidimensional al tridimensional de manera accesible.

El proceso de creación consistió en la elaboración de prototipos, los cuales fueron evaluados por un grupo de 25 docentes para conocer su impacto en la academia. Los evidenciaron la estimulación de ideas innovadoras en los estudiantes, quienes descubren nuevas formas de crear prendas y adquieren una perspectiva distinta frente a los métodos tradicionales. Además, los prototipos se presentaron como fuente de inspiración para la fabricación a escala industrial.

Por su parte, Dossa y Nicchelle (2024) desarrollaron el modelado de un vestido bajo el método Transformational Reconstruction, centrando las técnicas empleadas en Origami y Draping. El hallazgo más significativo fue el potencial creativo en la exploración de formas, texturas y volúmenes. Asimismo, se trata de un proceso dinámico que le permite al diseñador visualizar resultados inmediatos y corregir errores en tiempo real. Se señala, además, que este método favorece la creación de siluetas innovadoras, lo que representa un cambio en el producto.

Sin embargo, si bien ambos estudios exploran y aplican el método TR, no existe una base que establezca pautas sistemáticas para ejecutar la técnica; en caso de variar los cortes, formas e intervenciones, los procesos resultan meramente experimentales, sin un orden de procedimientos y apoyándose únicamente en registros fotográficos.

La complejidad del método, sumada a la escasez de información, impide que los procesos sean replicables, lo que limita el acceso a la técnica y restringe su reproducibilidad a un número reducido de diseñadores. Si bien el manual del autor Shingo Sato incluye especificaciones para cada técnica, existe un vacío significativo, dado que varios pasos no se encuentran registrados, no se dispone de imágenes guía para cada etapa del proceso y el texto se centra exclusivamente en los resultados.

Este artículo de reflexión sostiene que el método Transformational Reconstruction puede ser replicable en el ámbito productivo mediante una guía metodológica que incluya especificaciones de materiales, cortes, líneas, intervenciones y patrones recurrentes. Además, tiene el objetivo de abordar de manera ordenada las variaciones mediante una matriz experimental.

Metodología

El tipo de investigación desarrollado para este artículo es de carácter cualitativo y experimental, dado que parte del método moulage y Transformational Reconstruction de Shingo Sato, los cuales se rigen por los criterios de una matriz experimental con variables independientes, dependientes y de control.

Para llevar a cabo la exploración, se revisó la bibliografía del manual Transformational Reconstruction, así como materiales audiovisuales de apoyo para la ejecución de la técnica y bibliografía académica especializada en moulage. Una vez estudiado el método, se seleccionaron cuatro técnicas TR para desarrollar el experimento; dicha selección se realizó mediante una rúbrica de evaluación, a través de la cual se identificaron aquellas con mayor potencial volumétrico y diversidad de cortes.

Tabla 1 Rúbrica de calificación

Tabla de Valoración	1 <i>Presenta nulos cortes y potencial volumétrico</i>	2 <i>Presenta pocos cortes y bajo potencial volumétrico</i>	3 <i>Presenta cortes moderados y potencial volumétrico medio</i>	4 <i>Presenta alta multiplicidad de cortes y potencial volumétrico</i>
<i>Dart Manipulation</i>	X			
<i>Pattern Puzzle</i>	X			
<i>Volume Into Flares</i>				X
<i>Easing and Forming</i>		X		
<i>Armseye Transformation</i>		X		
<i>Twisted Layers Bodice</i>			X	
<i>Twisted Layers Dress</i>			X	
<i>Sleeve Draping</i>			X	
<i>Origami Concept</i>				X
<i>Architectural Reconstruction</i>			X	
<i>Cheating the eyes</i>		X		
<i>Balloon Technique</i>				X
<i>3D Vortex</i>				X
<i>Reversible TR</i>	X			

Nota. Elaboración propia, 2026.

Las técnicas que cumplieron con los criterios establecidos en la rúbrica son: 3D Vortex, Balloon Technique, Volume Into Flares y Origami Concept.

A continuación, se determinaron las variables dependientes, independientes y de control que estructuraron el proceso mediante una matriz experimental. Las variables independientes corresponden a los elementos sujetos a modificación durante el proceso de exploración, siendo estos las técnicas y el número de cortes.

Una vez determinadas las técnicas, estas fueron sometidas a variaciones en función de su multiplicidad de cortes y potencial volumétrico. El criterio para establecer el número de cortes se derivó de la observación del manual Transformational Reconstruction: a partir de la información base de cada técnica, se calculó el doble de cortes para la segunda variación y, para la tercera, se duplicó nuevamente el número previamente obtenido. De este modo, se procedió a variar los cortes de forma matemática y sistemática con el fin de obtener la mayor cantidad posible de resultados formales.

Tabla 2 Cortes originales de cada técnica según el manual Transformational Reconstruction

Nombre de la Técnica 3D Vortex	
Número de cortes 4 Cortes	
Nombre de la Técnica Balloon Technique	
Número de cortes 4 Cortes	
Nombre de la Técnica 3D Vortex	
Número de cortes 4 Cortes	
Nombre de la Técnica 3D Vortex	
Número de cortes 4 Cortes	

Nota. Elaboración propia, 2026.

Una vez determinado el número de cortes se procedió a variar los mismos de forma matemática y ordenada para obtener la mayor cantidad de resultados formales. Para la primera variación se duplicó el número original de intervenciones y para la tercera variación se volvió a duplicar el resultado obtenido anteriormente.

Tabla 3 Orden de número de cortes

Técnica	Número de Cortes		
	Original	Doble	Duplicación del doble
Volume Into Flares	2	4	8
Origami Concept	4	8	16
Balloon Technique	4	8	16
3D Vortex	4	8	16

Nota. Elaboración propia, 2026.

En cuanto a las variables dependientes, correspondientes a los resultados observables durante la exploración, se asignaron categorías de volumen con base en la bibliografía de Deleuze, clasificando cada experimento como autónomo o multiplicable.

Finalmente, las variables de control refieren al tipo de tela, determinado a partir de entrevistas semiestructuradas realizadas a cinco diseñadoras de la ciudad de Cuenca, de las cuales cuatro afirmaron emplear tejido satén en sus creaciones, constituyéndose así como el material más recurrente en la práctica del moulage.

La matriz experimental permitió determinar las variables independientes, dependientes y de control, lo que permitió abordar la exploración de manera ordenada, tal como se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 4 Matriz experimental

Muestra / Código	Variable Independiente		Variable Dependiente
	Técnica	Número de cortes	Comportamiento del volumen respecto al cuerpo
MUESTRA 1 M3DV1	3D Vortex	8	Autónomos Multiplicables
MUESTRA 2 M3DV2		16	
MUESTRA 3 MBT1	Balloon Technique	8	
MUESTRA 4 MBT2		16	
MUESTRA 5 MVIF1	Volume Into Flares	4	
MUESTRA 6 MVIF2		8	
MUESTRA 7 MOC1	Origami Concept	8	
MUESTRA 8 MOC2		16	

Nota. Elaboración propia, 2026.

A partir de esta matriz, se observa el número de muestras, desde Muestra 1 hasta Muestra 8, junto con su código de identificación, constituido de la siguiente manera:

M3DV1

M: Muestra

3DV: 3D Vortex, solo se replican las iniciales de la técnica.

1: Número de experimento de la técnica, experimento 1.

M3DV2

La estructura se repite cambiando solamente el número de experimento, en este caso corresponde al experimento 2.

Este formato permite organizar las muestras según la técnica explorada.

A continuación, se presenta la columna de variables independientes, conformada por el nombre de la técnica: 3D Vortex , Balloon Technique, Volume Into Flares y Origami Concept y se incluye la columna del número de cortes los cuales indican la cantidad de intervenciones que tendrá cada muestra.

En la variable dependiente se diferencia el tipo de forma volumétrica obtenida entre volúmenes autónomos y multiplicables.

En consecuencia, se realizaron ocho muestras sobre el maniquí, explorando las técnicas 3D Vortex, Balloon Technique, Volume Into Flares y Origami Concept, con una variación en el número de cortes, con el propósito de analizar las posibilidades formales, clasificadas en volúmenes autónomos y multiplicables.

Resultados

Los resultados obtenidos en las cuatro técnicas permitieron observar la generación de formas volumétricas, la dirección de los cortes, la continuidad formal, el comportamiento del tejido y la estabilidad dimensional.

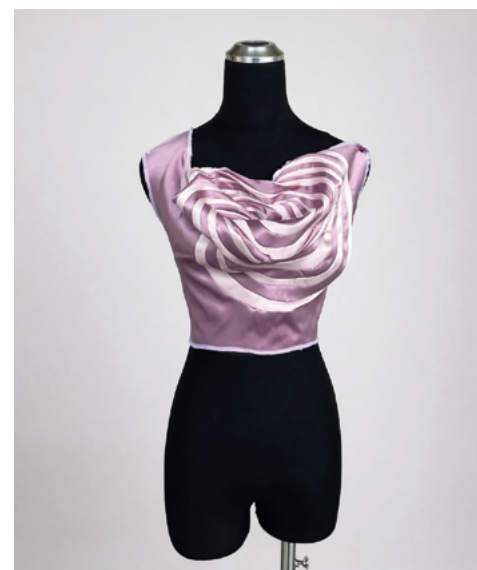
La matriz experimental permitió organizar los experimentos, establecer variables independientes y dependientes, desarrollar la exploración de manera ordenada y sistematizar los hallazgos.

Figura 3 3D Vortex (M3DV1)



Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 4 Vortex 3D (M3DV2)



Nota. Elaboración propia, 2026.

En la muestra M3DV1 se observa un volumen autónomo: su estructura rebosa el cuerpo y resalta la forma de vórtice generada, produciendo una silueta que se expande en términos de espacio y dimensión.

En contraste, la muestra M3DV2 se deforma por completo al incrementar el número de cortes; no logra acomodarse sobre el maniquí y no cumple con ninguna de las clasificaciones de volumen establecidas.

Figura 5 *Balloon Technique (MBT1)*



Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 6 *Balloon Technique (MBT2)*

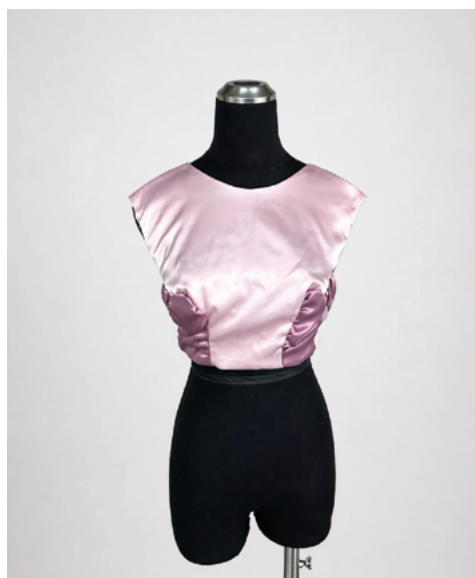


Nota. Elaboración propia, 2026.

La técnica MBT1 presentó un volumen correspondiente a la categoría autónoma, dado que la muestra indica un desbordamiento de la superficie capaz de generar mayor volumen al exterior.

En cambio, MBT2 se presenta un mayor desbordamiento, extendiéndose en toda la zona del busto y mostrando autonomía.

Figura 7 *Volume Into Flares (MVIF1)*



Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 8 *Volume Into Flares (MVIF2)*



Nota. Elaboración propia, 2026.

La técnica MVIF1 presenta pliegues que desbordan la silueta y ocupan espacio en el exterior por lo que corresponde a autonomía. Mientras que, al realizar MVIF2, se observa un volumen que tiene gran amplitud hacia el exterior y corresponde a volumen autónomo.

Figura 9 *Origami Concept (MOC1)*



Nota. Elaboración propia, 2026.

Figura 10 *Origami Concept (MOC2)*



Nota. Elaboración propia, 2026.

El experimento MOC1 muestra una multiplicidad de pliegues que logran mantener estabilidad dimensional y su fragmentación muestra un sistema que está plegado de muchas formas y que va de pliegue en pliegue.

Mientras que en el experimento MOC2 se observa que no logra ajustarse a la silueta ya que el número de cortes no permite generar estabilidad. No se observa continuidad visual y la muestra no presenta funcionalidad.

Discusión

La exploración con las cuatro técnicas de Transformational Reconstruction permite evidenciar la generación de formas volumétricas mediante la fragmentación de piezas, la dirección de líneas y el número de cortes. Los resultados demuestran que el trabajo con el patronaje creativo y las técnicas de moulage puede abrir un campo de posibilidades escasamente exploradas. En el ámbito de la indumentaria, el método TR reviste especial importancia, pues proporciona proyección de volumen, modificación de la silueta, expansión, formas con estabilidad estructural, secuencia de patrones y transición de lo bidimensional a lo tridimensional.

Las técnicas realizadas se clasificaron según el pliegue como punto de partida para la generación de volúmenes. Al recapitular la presencia de volúmenes autónomos, multiplicables y no clasificables, se encontró que las técnicas generadoras de volúmenes autónomos se caracterizan principalmente por un desbordamiento natural de la tela, mientras que los pliegues multiplicables se centran en el plegamiento de la tela a la manera de un origami.

Al analizar los conceptos de Deleuze, el pliegue emerge como una unidad de materia que rompe directamente con la noción de los átomos, posicionándose como la unidad máxima de existencia. Su clasificación se centra en explorar, desde el barroco, la forma y los elementos que la conforman, así como en comprender la materia como repliegues de la materia y pliegues en el alma.

En cuanto al análisis de los resultados relativos a los volúmenes autónomos, la técnica M3DV1 arrojó un resultado determinado por la dirección y autonomía de los cortes, correspondientes a líneas espirales que favorecen la creación de segmentos circulares. Se evidenció, además, que la tela actuó como soporte del volumen, manteniendo su estabilidad y conservando la forma obtenida.

Este hallazgo demuestra que el material puede transitar de lo bidimensional a lo tridimensional mediante la combinación de líneas; asimismo, se genera continuidad visual en la muestra terminada, lo que la convierte en una herramienta con potencial volumétrico aplicable a diferentes zonas del cuerpo o en distintas propuestas de indumentaria.

En el caso de M3DV2, se presentó un volumen no identificable, dado que no se concretó una forma capaz de acomodarse sobre el maniquí. El material utilizado presentó un exceso de cortes, lo que derivó en una mayor acumulación de tela; además, las líneas espirales no favorecieron el resultado obtenido, ya que la tela experimentó un mayor estiramiento y los márgenes de costura reducidos impidieron una confección uniforme, dejando el centro con una acumulación de uniones y acabados de baja calidad.

Este comportamiento demostró que, a diferencia de M3DV1, al ejecutar el experimento M3DV2 con un mayor número de cortes, las piezas no logran acomodarse correctamente, evidenciándose una deficiente ejecución del volumen, pérdida de forma y deformación de la silueta, lo que indica que no resulta viable su replicación en indumentaria.

En el caso de las técnicas MBT1 y MBT2, el volumen autónomo se interpreta como una serie de pliegues con capacidad de desbordarse del cuerpo, siendo la expansión un factor determinante para generar mayor profundidad. La dirección de las líneas constituye, asimismo, un elemento relevante para la generación de volumen, en tanto aporta a la creación de dirección y caída de la tela.

Este hallazgo demuestra que la creación de volumen puede lograrse desde la estructura del patrón, sin necesidad de incorporar piezas adicionales de tela; por el contrario, estas pueden generarse como piezas independientes que, una vez colocadas sobre el maniquí, tienen la capacidad de producir volumen, lo cual resuelve la construcción técnica en el patronaje y mejora los acabados finales.

En el caso específico de MBT2, se identifica un volumen autónomo conformado por un mayor número de pliegues. A diferencia de MBT1, en este experimento el incremento en la cantidad de cortes favoreció una mayor fluidez de la tela y un número superior de intervenciones que permitieron acumular el material y proyectarlo fuera del cuerpo en direcciones que potenciaron la exteriorización del volumen.

Este comportamiento demuestra que el aumento en la cantidad de cortes contribuyó a generar más pliegues, los cuales lograron expandirse en toda la zona del busto.

En el caso de MVIF1, se obtuvieron protuberancias notables en las zonas próximas al pecho. La técnica logra trabajar el volumen desde el patrón base en formato bidimensional para concretar las transformaciones en tres dimensiones; el resultado se obtuvo gracias a que la materialidad favorece la generación de volumen en zonas específicas mediante abultamientos que desbordan la silueta.

En el experimento MVIF2, se generó volumen autónomo a partir del predominio del desbordamiento en la zona donde se localiza el pliegue. La característica dominante de la muestra reside en que los pliegues abandonan su habitual subordinación al cuerpo, creando un espacio entre éste y la tela.

En el caso de la técnica MOC1, los pliegues se disponen de forma consecutiva; en consecuencia, el resultado evidenció que la incorporación de piezas más largas de tela y su posterior doblado generan un espacio vacío entre los pliegues que otorga un efecto tridimensional, interpretable además como un laberinto múltiple de pliegues. Asimismo, durante la ejecución de la técnica, la multiplicidad del volumen se produjo en toda la zona del corpiño, resultado de la complejidad de la técnica y de su dimensión.

En el caso de MOC2, la muestra no logra ajustarse al maniquí, lo que limita el resultado formal al no constituir una pieza funcional y al presentar pliegues que, a nivel visual, se perciben como desordenados y sin ajuste.

El comportamiento de esta técnica demuestra que es posible crear efectos visuales percibidos como tridimensionales, dado que presentan características de dimensión y profundidad. Estos resultados sugieren que, a través de la técnica TR, es posible alterar el espacio de una prenda sobre una silueta; por tanto, se considera una técnica de exploración volumétrica con alto potencial para la creación de indumentaria.

Al analizar la formalidad del conjunto de técnicas realizadas, es posible establecer una relación con los ejemplos pictóricos que proporciona Deleuze, como el Busto de Luis XIV de Bernini, al compararlo con las muestras que resultaron en volumen autónomo: así como en la escultura los pliegues parecen desprenderse de su marco original y atravesar el espacio, en los experimentos obtenidos con M3DV1 se observa la misma expansión mediante un vórtice que se extiende saliéndose del cuerpo.

Asimismo, en los experimentos MBT1 y MBT2 se aprecia cómo los pliegues dejan de formar parte del cuerpo para explorar su propia autonomía, en una dinámica bastante similar a la de la obra de Bernini. Por otro lado, en los casos de MVIF1 y MVIF2, dicho desbordamiento crea autonomía entre el pliegue y el cuerpo vestido, generando un espacio vacío entre ambos elementos.

En contraste con estos resultados, las técnicas de origami presentan pliegues múltiples con capacidad de plegarse y desplegarse sobre la superficie. Dispuestos en diferentes direcciones, los pliegues conforman, en el caso de MOC1, un origami de forma octagonal.

A partir de este análisis, se motiva a continuar con el estudio de los métodos de patronaje creativo como vía para desarrollar una identidad visual y ampliar el conocimiento en el área experimental de los textiles.

Conclusión

El desarrollo del método TR evidencia una exploración en términos de forma, llegando a presentar volúmenes que desbordan la silueta y poseen su propio sistema de pliegues. La generación de volumen surge como resultado de la combinación de líneas de diseño y las intervenciones realizadas. Mediante una exploración ordenada a través de fichas y una matriz experimental, es posible sistematizar los hallazgos y demostrar la versatilidad del moulage.

El método se consolida así como un proceso de creación flexible, en el que el diseñador tiene la capacidad de explorar a partir de un número determinado de cortes y aplicar las técnicas para crear indumentaria única, demostrando que mediante una guía de pasos sistematizada, el proceso deja de depender exclusivamente de la creatividad del diseñador y pasa a estructurarse a través de fichas, tablas, materiales y procesos que facilitan el desarrollo del método. De este modo, el Transformational Reconstruction deja de ser un referente desconocido en el contexto local y abre paso a la creación de nuevas prendas funcionales.

El diseño experimental aplicado permitió generar nuevo conocimiento, sentando las bases mediante materiales específicos accesibles en el ámbito productivo y facilitando el proceso de exploración a través de las diferentes técnicas empleadas.

Finalmente, esta técnica de patronaje creativo ha posibilitado el acceso a un método capaz de transformar la superficie de la tela, situando el volumen como eje central y punto de partida del proceso creativo.

Referencias

Alajaji, T. y Alqudairi, T. (2018). Draping as a technique to develop creative skills in Saudi Arabian fashion design. *Arte, Individuo y Sociedad* 30(3), 501-518. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57755>

Anicet, A., Cunha, J., & Broega, C. (2008). The draping technique as a creative phase in the fashion design methodology [Discurso principal]. *Comunicações em congressos internacionais com arbitragem científica, Portugal*.

Deleuze, G. (1989). *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Ediciones Paidós Ibérica.

Dossa, N y Nicchelle, K. (2024). Modelagem Criativa: A Moulage Como Recurso Criativo No Processo De Desenvolvimento De Produtos De Moda [Archivo PDF]. https://www.google.com/url?sa=t&rot=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjFwfqM6_CUAxWASzABHUAiD0EQFnoECBgQAQ&url=https%3A%2F%2Fdspace.ifrs.edu.br%2Fxmlui%2Fbitstream%2Fhandle%2F123456789%2F2281%2F1234567892281.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usq=AOvVaw3fpyfWh5bu3BQmoTrOVSI9&opi=89978449

El-Dosuky, A. (2023). Using Transformational Reconstruction (T.R) as a Technique for Developing Creativity in Fashion Design Education. *International Design Journal*, 13(4), 203-213. [10.21608/idj.2023.305340](https://doi.org/10.21608/idj.2023.305340)

González, E. (2023) *Arquitectura y moda: Madeleine Vionnet* [Tesis de grado, Universidade da Coruña]. <http://hdl.handle.net/2183/34458>

Kaya, Z y Çagdas, M. (2-5 de abril de 2014). DRAPING IN TEXTILE AND FASHION DESIGN EDUCATION [Discurso principal]. Conference: XIIIth International Izmir Textile and Apparel Symposium, Turquia.

Mehta, Z. (2020) *Innovating Fashion: A Comprehensive & Comparative study on Pattern Making, its' Techniques and Entrepreneurial Acumen from the perspective of Designers and Pattern Masters* [Tesis doctoral, GLS University]. https://www.researchgate.net/publication/397431173_Innovating_Fashion_A_Comprehensive_Comparative_study_on_Pattern_Making_its'_Techniques_and_Entrepreneurial_Acumen_from_the_perspective_of_Designers_and_Pattern_Masters

Sato, S. (2011). *Transformational Reconstruction*. Center for Pattern Design

Conclusiones

En conclusión, el estudio del moulage como método de patronaje creativo pone de manifiesto la importancia de los procesos de exploración, dado que estos permiten crear piezas únicas. El diseño experimental sobre el maniquí dio lugar a nuevas formas volumétricas y propuestas morfológicas capaces de transformar la silueta.

A lo largo de la exploración se demostró la relevancia de sistematizar el proceso, puesto que ello facilita la replicación de la técnica y permite organizar los hallazgos obtenidos. Además, el manual como herramienta posibilita el seguimiento detallado de las técnicas y representa una oportunidad para el sector productivo que busque diferenciar sus productos. Desde una perspectiva técnica, se determinaron las propiedades del material textil empleado y su maleabilidad al aplicar estos métodos, consolidándose como la opción principal de trabajo. De este modo, el textil deja de ser una superficie plana para convertirse en la segunda capa del usuario, capaz de aportar volumen y forma a la silueta.

En consecuencia, la exploración volumétrica permitió generar conocimiento sistematizado mediante fichas, fotografías, tablas y registro de datos ordenando el volumen en categorías que pueden diferenciarse y usarse en contextos específicos.

Recomendaciones

Se recomienda continuar explorando el método Transformational Reconstruction con el fin de obtener resultados morfológicos más diversos. Asimismo, se destaca la importancia de trabajar con la técnica de moulage, dado que constituye la única modalidad en la que el diseñador puede experimentar y guiarse de manera intuitiva.

Del mismo modo, se recomienda el uso de técnicas de patronaje creativo que pueden resultar útiles para proyectar un perfil más diferenciado. Finalmente, se sugiere continuar con el estudio del moulage y su sistematización, con el propósito de construir procesos replicables y aplicables en contextos productivos.

Asimismo, se recomienda continuar explorando con materiales elásticos y rígidos, puesto que el moulage puede adaptarse a diferentes universos de vestuario. Para ello, resulta necesario analizar las propiedades del tejido, su comportamiento al aplicar la técnica y sus características principales, tales como el espesor, la caída y la fluidez, entre otras. Lo anterior abre camino al diseño experimental y de autor al proponer siluetas fuera de lo convencional.

Ortiz, I. (2016). Reflexiones en torno a la moda: tensiones, paradojas y frivolidades. Apuntes sobre Georg Simmel y Gabriel de Tarde. *Bajo Palabra* 10(1), 267. <http://dx.doi.org/10.15366/bp2016.12.022>

Rosillo, B. (2019). Tejidos y modas en la indumentaria del siglo XVIII. *Datatextil*, 39(1). https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjTgKXxwdGSAxXLSDABHSRjAPIQFnoECBoQAAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.academia.edu%2F76299722%2FTejidos_y_modas_en_la_indumentaria_del_siglo_XVIII&usq=AOvVaw1txgxOXStSobYebi6sSbg&opi=89978449

Saltzman, A. (2004) El cuerpo diseñado sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Editorial Paidós.

Sato, S. (2011). *Transformational Reconstruction*. Center for Pattern Design.

Smelik, A. (2022). Fractal Folds: The Posthuman Fashion of Iris van Herpen. *Fashion Theory*, 26(1), 5–26. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2020.1850035>

Souza, P. (2006). *A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda*. [Tesis de maestría, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"]. Repositório Institucional UNESP. <http://hdl.handle.net/11449/96266>

Volpintesta, L (2015). *Fundamentos Del Diseño De Moda*. Promopress.

Zambrini, L (2015). De diseñadores, diseñadoras y diseños. Reflexiones desde una perspectiva de género. *Iconofacto*, 11(17). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302066>

Bibliografía de figuras

Figura 1. Freepik. (2024). Interruptor de armario de resorte sobre ángulo alto [Fotografía]. Recuperado de https://www.magnific.com/es/foto-gratis/interruptor-armario-resorte-sobre-angulo-alto_39701002.htm#from_element=cross_selling__photo

Figura 2. Freepik. (2024). Retrato de una joven vistiendo a un maniquí [Fotografía]. Recuperado de https://www.magnific.com/es/foto-gratis/retrato-joven-hermosa-mujer-vistiendo-maniqui_1281048.htm#fromView=keyword&page=8&position=10&uid=9c115bf5-b658466f-abe5-a61f74c9a09c&query=Dressmaker

Figura 3. Print Collector. (2021). The Himation A Garment Worn In Greece [Fotografía]. Recuperado de <https://imagerenderer.com/images/rendered/social-media/34789683?domainId=12>

Figura 4. Print Collector. (2021). The Toga Praetexta [Fotografía]. Recuperado de <https://imagerenderer.com/images/rendered/social-media/34761311?domainId=12>

Figura 5. Print Collector. (2020). Anna Pavlova In Bombay India [Fotografía]. Recuperado de <https://imagerenderer.com/images/rendered/social-media/30678882?domainId=12>

Figura 6. Kettj Talon. (2024). Who was Madeleine Vionnet, the fashion designer who invented the bias cut [Fotografía]. Recuperado de <https://imagerenderer.com/images/rendered/social-media/34789683?domainId=12>

Figura 7. ChatGPT. (2026). Estudiantes en clase de moulage [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 8. The Impression. (2022). Iris Van Herpen Fall 2022 Couture Fashion Show [Fotografía]. Recuperado de <https://theimpression.com/iris-van-herpen-fall-2022-couture-fashion-show/>

Figura 9. Javier Martín Galan. (2026). Técnicas de drapeado. Texturas, caída, pliegues, escultura [Fotografía]. Recuperado de <https://www.javiermartingalan.com/drapeado/>

Figura 10. Javier Martín Galan. (2026). Técnicas de drapeado. Texturas, caída, pliegues, escultura [Fotografía]. Recuperado de <https://www.javiermartingalan.com/drapeado/>

Figura 11. Danilo Attardi. (2010). Fashion Moulage Technique [Fotografía]. Recuperado de Promopress.

Figura 12. Gise Fortuna. (2019). Moulage creativo, una técnica de Daniel Attardi [Fotografía]. Recuperado de <https://workexperiencefashion.com/moulage-creativo-tecnica-danilo-attardi/>

Figura 13. Victoria López. (2025). Plisado Textil. Con moldes de cartón [Fotografía]. Recuperado de <https://victorialopez.eu/plisadotextilconmoldesdecarton/>

Figura 14. Le Vif Weekend. (2022). Mort d'Issey Miyake, l'inventeur de vêtements [Fotografía]. Recuperado de <https://weekend.levif.be/lifestyle/mode/mort-dissey-miyake-linventeur-de-vetements/>

Figura 15. Oh Magazine. (2022). Issey Miyake [Fotografía]. Recuperado de <https://ohmagazinerd.com/issey-miyake-seis-datos/>

Figura 16. Moma . (2007). A-POC Queen Textile [Fotografía]. Recuperado de <https://www.moma.org/collection/works/100361>

Figura 17. Vogue. (2022). Comme des Garçons. SPRING 2014 READY-TO-WEAR [Fotografía]. Recuperado de <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/comme-des-garcons>

Figura 18. Giorgia Cantarini. (2023). Trayectoria Yohji Yamamoto [Fotografía]. Recuperado de <https://www.lofficialibiza.com/hommes/yohji-yamamoto-history-stylist-collections-photo-fashion-shows>

Figura 19. Vogue. (2013). Comme des Garçons. SPRING 2014 READY-TO-WEAR [Fotografía]. Recuperado <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2014-ready-to-wear/comme-des-garcons>

Figura 20. Iris Van Herpen. (2022). Meta Morphism [Fotografía]. Recuperado de <https://www.irisvanherpen.com/collections/metamorphism>

Figura 21. Iris Van Herpen. (2025). Ms Iris Van Herpen [Fotografía]. Recuperado de <https://www.irisvanherpen.com/about/iris-van-herpen>

Figura 22. Nua Novias. (2026). Modelo crop top [Fotografía]. Recuperado de https://www.instagram.com/p/DXaVGzsAShy/?img_index=1&igsh=dWo1ZDcya2N6MnI6

Figura 23. Alex Polo. (2025). Especial Novias [Fotografía]. Recuperado de https://www.instagram.com/p/DLGLOF_Mjil/?img_index=4&igsh=MWhkcW1idnphOGs1bw==

Figura 24. IMA Estudio. (2022). Vestido en azul con seda pesada [Fotografía]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/CIXOfIhJQcc/?igsh=OTBwYzJpc2gwbWFq>

Figura 25. Atelier Andrea Castro. (2024). Creer en tu talento [Fotografía]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/DBEbCX7p6vW/?igsh=MWQ4Y3lwbWRoM3kzcg==>

Figura 26. Alex Donoso. (2025). Vestido verde [Fotografía]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/DFiTcc1xIta/?igsh=MXdrajB4bzlsa2M5>

Figura 27. Domestika. (2022). Origami textil: técnicas creativas de corte de patrones [Fotografía]. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/courses/5192-origami-textil-tecnicas-creativas-de-corte-de-patrones/course>

Figura 28. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 29. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen maniquí [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 30. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen tela [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 31. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen tela [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 32. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen tela [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 33. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen tela [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 34. Freepik. (2026). Vista de arriba sobre la tela marrón arrugada [Fotografía]. Recuperado de https://www.magnific.com/es/imagen-ia-gratis/vista-arriba-sobre-tela-marron-arrugada_402493921.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=758118fe-0c67-4650-8610-2754d3fcdf4d&query=tela+satin+marron

Figura 35. Chat GPT. (2026). Mejorar fondo de imagen tela [Fotografía]. Recuperado de <https://chatgpt.com>

Figura 36. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 37. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 38. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 39. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 40. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 41. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 42. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 43. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 44. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 45. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 46. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 47. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 48. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 49. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Figura 50. Shingo Sato. (2011). Transformational Reconstruction [Fotografía]. Recuperado de Central Pattern Design.

Tablas

- Tabla 1.** Tabla de clasificación de telas según la bibliografía de Gail Baugh
- Tabla 2.** Imágenes de telas (fluidez y expansión).
- Tabla 3.** Cualidades en el diseño de Issey Miyake
- Tabla 4.** Cualidades en el diseño de Rei Kawakubo
- Tabla 5.** Cualidades en el diseño de Yohji Yamamoto
- Tabla 6.** Cualidades en el diseño de Iris Van Herpen
- Tabla 7.** Tabla comparativa de diseñadores
- Tabla 8.** Diseñadoras en Cuenca dedicadas al moulage
- Tabla 9.** Número de cortes
- Tabla 10.** Matriz experimental
- Tabla 11.** Tabla de descripción, observación y análisis
- Tabla 12.** Experimentos ordenados en una tabla
- Tabla 13.** Tabla de Vortex 3D (M3DV1)
- Tabla 14.** Tabla de Vortex 3D (M3DV2)
- Tabla 15.** Tabla de Balloon Technique (MBT1)
- Tabla 16.** Tabla de Balloon Technique (MBT2)
- Tabla 17.** Tabla de Volume Into Flares (MVIF1)
- Tabla 18.** Tabla de Volume Into Flares (MVIF2)
- Tabla 19.** Tabla de Origami Concept (MOC1)
- Tabla 20.** Tabla de Origami Concept (MOC2)
- Tabla 21.** Ficha de exploración MVIF1
- Tabla 22.** Ficha de pasos MVIF1
- Tabla 23.** Ficha de exploración MVIF2
- Tabla 24.** Ficha de pasos MVIF2
- Tabla 25.** Ficha de exploración MOC1
- Tabla 26.** Ficha de pasos MOC1
- Tabla 27.** Ficha de exploración MOC2
- Tabla 28.** Ficha de pasos MOC2
- Tabla 29.** Ficha de exploración MBT1
- Tabla 30.** Ficha de pasos MBT1
- Tabla 31.** Ficha de exploración MBT2
- Tabla 32.** Ficha de pasos MBT2
- Tabla 33.** Ficha de exploración M3DV1
- Tabla 34.** Ficha de pasos M3DV1
- Tabla 35.** Ficha de exploración M3DV2
- Tabla 36.** Ficha de pasos M3DV2
- Tabla 37.** Comparación entre MVIF1 y MVIF2
- Tabla 38.** Comparación entre MOC1 y MOC2
- Tabla 39.** Comparación entre MBT1 y MBT2
- Tabla 40.** Comparación entre M3DV1 y M3DV2

Glosario

Escarificaciones: cortes superficiales en la piel que dejan cicatrices decorativas
Holístico: Perspectiva que considera un proceso de diseño como un sistema integrado
Tridimensional: De tres dimensiones.
Patrón: Modelo que sirve de muestra para sacar otra cosa igual.
Pliegue: Doble, especie de surco o desigualdad que resulta en cualquiera de aquellas partes en que una tela o cosa flexible deja de estar lisa o extendida.
Acampanado: De forma de campana.
Voluptuosa: Que inclina a la voluptuosidad, la inspira o la hace sentir.
Relieves: Labor o figura que resalta sobre el plano.
Plisados: Acción y efecto de plisar.
Empírica: Perteneciente o relativo a la experiencia.
Vanguardia: Avanzada de un grupo o movimiento ideológico, político, literario, artístico, etc.
Frunces: Arruga o pliegue, o serie de arrugas o pliegues menudos que se hacen en una tela, papel, piel, etc.
Morfológica: Relacionada con la forma.
Simétrica: Igual en ambos lados.
Asimétrica: Desigual entre lados.
Dirección: Orientación de la forma.
Variable: Elemento que cambia.
Superpuesta: Encima de otra.
Deforma: Altera la forma original.
Vértices: Puntos de unión o esquinas.
Cónicas: Formas derivadas del cono.
Protuberancia: Bulto o saliente.
Vórtice: Giro o centro de rotación.
Desbordante: Que se expande más allá del límite.
Proporción: Relación de tamaños.
Estructura: Organización interna.
Dimensión: Medida o tamaño.
Intrínseco: Cualidad esencial o interna que es propia de la naturaleza de un material o concepto
Morfológica: Relacionado con la forma

Anexos

Anexo A: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Fernanda Samaniego.

Marca: Nua Novias

Años de experiencia: 10 años

1. ¿Desde cuándo trabajas con moulage y cómo lo aprendiste?

Hace años que trabajo con el tema del moulage pero, yo seguí un curso en 2018 en México para aprender mejor la técnica porque antes era muy empírico. Llevo 10 años de experiencia desde que me gradué de la Universidad en 2015 y en 2018 realice el curso, pero, siempre lo había usado, aunque sea empíricamente.

2. ¿En qué momentos del proceso de diseño utilizas la técnica de moulage?

La verdad, el diseño parte de la tela, es decir, tengo una textura o tela y más bien trabajo sobre el maniquí, jugando con el maniquí surge el diseño.

3. ¿Por qué eliges trabajar con moulage en lugar del patronaje plano en tus

prendas? ¿Cuáles son las características únicas que brinda el moulage y qué no encuentras en el patronaje plano? Trabajo con ambos, siento que el moulage es más amigable, puedo jugar con las caídas de las telas. Por otro lado, al usar patronaje plano la caída de las telas es diferente y no va a funcionar igual. Con el moulage se puede observar directamente cada caída, grosor, espesor.

4. ¿Con qué tipo de maniquí y qué materiales textiles son los más apropiados para realizar la técnica?

Utilizó un maniquí de sastrería, estos pinchar los alfileres por completo, antes tenía unos que no lo hacían y resultaba difícil practicar la técnica. Además, cuando debo agrandar medidas colocó telas o esponjas para lograr la medida. En cuanto a los materiales se debe tener en cuenta que nos van a ayudar con el tema de acabados ya que algunos poseen textura para los drapeados y plisados. Entonces aquí depende del diseño que se quiera lograr, si se busca algo delgado y detallado se busca una tela más delgada, en cambio sí buscamos algo más grande y fuerte obviamente buscamos lo opuesto.

5. ¿Trabajas con volúmenes en los drapeados? ¿Cómo los construyes?

No ya que a la gente no le gusta mucho, la verdad la tela va directo al maniquí y se van creando estas formas, es lo que más uso. En ese caso depende de la tela más gruesa, también nos podemos ayudar de entretelas para hacer una tela más rígida.

6. ¿En qué zonas del cuerpo incluyes volúmenes? ¿Por qué consideras que esas zonas son claves?

En las partes superiores, siempre hay preferencia en las partes superiores que en las inferiores porque los clientes no quieren volumen en la parte de abajo, para que no se noten zonas de barriga. En cambio, en la parte superior se usan más para dar mayor detalle al vestido.

7. ¿Cuáles son las principales oportunidades y limitaciones que te da trabajar con moulage y la introducción de volúmenes?

Las oportunidades son proponer cosas desde ahí, hacer cosas distintas y el moulage te da muchas posibilidades, en las dificultades se encuentra el tema del maniquí ya que es estándar y al realizar medidas más grandes se complica un poco el tema de lograr un buen acabado. Además, hay que saber jugar mucho con los volúmenes pues la novia no va a querer verse más ancha, entonces la técnica debe ser mucho más delicada, leve y suave.

8. ¿Qué recomendaciones puedes dar a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes para que introduzcan esta técnica en sus procesos de diseño?

Mi recomendación sería que traten de jugar mucho con la técnica, sin miedo, arriesgarse y dejar la creencia de que si no uso patronaje plano no va a salir un diseño. Uno va a aprendiendo mucho al momento de manipular las telas y ver cómo es la caída que brinda o lo que va formando, así ya puede imaginar cómo trabajar con diferentes tejidos.

Enlace a la grabación de la entrevista:

<https://youtu.be/p1yaFOS5KmU?si=PyvfrJbRYrW44G7c>

Anexo B: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Alexandra Polo.

Marca: Alex Polo

Años de experiencia: 6 años

1. ¿Desde cuándo trabajas con moulage y cómo lo aprendiste?

Llevo once años desde que me gradué de la universidad, empecé a drapear hace seis años. Aprendí con la experiencia, práctica, observando cómo se comporta cada tela, como funciona, prueba, error y tutoriales de internet.

2. ¿En qué momentos del proceso de diseño utilizas la técnica de moulage?

Es un proceso libre y creativo, no necesariamente se empieza desde el boceto, a veces comienza con la tela, con los alfiles sobre el maniquí o con un collage, es un proceso creativo en el que las ideas van surgiendo de distintas maneras.

3. ¿Por qué eliges trabajar con moulage en lugar del patronaje plano en tus prendas? ¿Cuáles son las características únicas que brinda el moulage y qué no encuentras en el patronaje plano?

Actualmente utilizo varios métodos de confección como el patronaje plano, corte laser o moulage. En el caso de moulage es difícil volver a replicar lo que se hizo con esa técnica, si se quiere pasar al patronaje plano resulta difícil.

4. ¿Con qué tipo de maniquí y qué materiales textiles son los más apropiados para realizar la técnica?

Trabajo con un maniquí regulable, se puede modificar según las medidas de cada cliente. Eso nos ayuda en las colecciones y piezas a medida. La caída de la tela depende de la pieza que se crea y su objetivo, si se quiere un efecto líquido se utiliza una tela satinada que tenga poliéster, en cambio sí se busca algo más estructurado se puede usar un lienzo.

5. ¿Trabajas con volúmenes en los drapeados? ¿Cómo los construyes?

Para generar volúmenes utilizamos diferentes técnicas. Mediante patronaje, entretelas y técnicas de corte. Por ejemplo, si se quiere una manga exagerada

se coloca una estructura interna de pellón o crinolina para dar la forma que se desea, además tanto el corte como la densidad de la tela también son puntos clave.

6. ¿En qué zonas del cuerpo incluyes volúmenes? ¿Por qué consideras que esas zonas son claves?

Depende del diseño final y su propósito. No considero que ciertas zonas del cuerpo deben llevar volumen y otras no. Más bien, si es para una clienta que me pide algo específico debo cumplir sus necesidades, pero, si es una pieza mucho más conceptual puede ir en cualquier parte del cuerpo. En mi experiencia si es para una colección un volumen en la cadera no sería un problema, pero, si estoy diseñando para una novia ese mismo volumen puede convertirse en un problema al no ser algo que la cliente busque. Depende de las necesidades del cliente.

7. ¿Cuáles son las principales oportunidades y limitaciones que te da trabajar con moulage y la introducción de volúmenes?

Es una técnica interesante, es un impacto visual lindo y el diseñador tiene la capacidad de trabajar la tela, deja de ser un tejido llano y puedes moldear, cortar y adaptar para la propuesta que se quiere enseñar. En cuanto a limitaciones considero que si se me presentan dificultades en el proceso opto por otras técnicas que me brinden la solución al problema de diseño, pues el objetivo final del trabajo es lograr el diseño establecido.

8. ¿Qué recomendaciones puedes dar a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes para que introduzcan esta técnica en sus procesos de diseño? Recomiendo el uso de esta técnica a estudiantes que se identifiquen visualmente con el moulage. Hoy en día existen muchas herramientas que facilitan el aprendizaje como cursos y tutoriales en donde se puede seguir la técnica mediante prueba y error. Además, es importante ser curiosos e investigar sobre aquello que no conocemos para seguir aprendiendo.

Enlace a la grabación de la entrevista:

https://youtu.be/VmHdoOT8AZE?si=h3egUBq_fOUbSeUz

Anexo C: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Marcela Cedillo.

Marca: IMA ESTUDIO

Años de experiencia: 11 años

1. Cuéntame brevemente sobre tu marca. ¿Desde cuándo trabajas con la técnica de moulage y cómo aprendiste a utilizarla?

Originalmente la marca se llama IMA ESTUDIO porque yo me llamo Marcela Irlanda proviene de Lima y casualmente en hebreo significa madre, IMA nace como Marcela en 2015 y evoluciona hasta ahora oficialmente como IMA. Desde un inicio comencé trabajando de patronista porque en la U antes de patronaje nos dieron dibujo técnico entonces yo soy patronista. Primeramente, el moulage empecé a trabajar sobre corsets solamente para darle un poco de efecto de drapeados y acabados, pero muy empíricamente y no tenía una educación en sí como el moulage. En la U nuestra base principal era el patronaje y el moulage no lo vimos entonces era bastante empírico, yo lo hacía sobre estructuras y ya después aprendí.

2. Respuesta de ambas preguntas: ¿En qué etapas del proceso de diseño utilizas la técnica de moulage?

Yo tenía una base muy geométrica de patronaje y de ahí es toda mi evolución y al principio el moulage lo usaba solamente para darle efectos, ver como va, hacer una manguita un poco más interesante y darle un poco de textura a un tejido que sea totalmente plano.

3. ¿Trabajas exclusivamente con moulage o la combinas con el patronaje plano? En caso de combinarlas, ¿qué ventajas encuentras en el moulage que no obtienes con el patronaje plano?

Me apoyo en un maniquí, una de mis especialidades son novias y damas de honor y tú sabes hay algunas cosas hay que hacerles como en serie y no puedo despreñar tela entonces debo tener una base patronada y evitar el desperdicio de tela.

4. ¿Con qué tipo de maniquí trabajas habitualmente? Indica también los materiales textiles que utilizas con mayor frecuencia para realizar moulage, especificando el tipo o características de la tela (por ejemplo: telas satinadas tipo stretch, telas rígidas, lino, etc.).

Si un maniquí que me encontré entonces he estado en búsqueda de maniquíes un poco más reales a medidas, no encuentro uno que esté anatómicamente hecho como para poder manejar entonces mi base son estructuras como blusas y faldas en el patrón y de ahí le monto. O en su defecto estructuras y sobre eso el drapeado o moulage, pero si es en el maniquí porque yo tengo que montar la estructura, rellenar el maniquí y después realizar el moulage pero es más difícil. Yo soy especialista en acabados de alta costura, no hago alta costura porque como tu sabes aquí no se usa el término pero se dice acabados porque tenemos tipo de de acabados y trabajo a mano entonces tenemos. En cuanto al material o tela yo no dejo que el cliente decida porque muchas veces las telas no son las adecuadas entonces yo opto por adquirir mis propias telas para trabajar sobre el modelo que el cliente quiere y en el caso del moulage y los drapeados yo misma realizo la el estampado de la tela. La tela que más uso es una semi stretch son como sedas pesadas, no son rígidas totalmente ya que no se acoplan aunque si lo he hecho porque cuando hago moulage uso siempre el sesgo. Yo hago más el moulage para formas un poco más orgánicas no tan estructuradas.

6. ¿En qué zonas del cuerpo incorporas con mayor frecuencia estos volúmenes o drapeados? ¿Por qué consideras que esas zonas son estratégicas dentro del diseño?

Puede ser en mangas, brazos, faldas, en los pantalones aun no les he aplicado, blusas, en partes superiores, ya que en la parte de abajo hacemos faldas amplias entonces no se usa mucho, más en las partes superiores. Hice un postgrado en la UDA hace dos años sobre ingeniería textil y producción aplicada a la moda, entonces en el módulo nos dieron moulage. Estuvo chévere porque sacamos el patrón desde el maniquí. También hice un curso hace dos años con Shingo Sato ¿te suena? Aquí tengo un poco de apuntes y piezas, hicimos un corazón en una blusa, un vestido, unas cinco blusas y era algo muy diferente. Yo también soy un poco visionaria pero si cohibe un poco trabajar sobre el maniquí, entonces yo cuando hago esos patrones les saco directamente al cliente o en este caso hago un patrón básico y de ahí le hago la deconstrucción de pinzas y las elimino. Mis vestidos no tienen pinzas en las espaldas pero entallan super bien, en los corsés si tienen ese tipo de estructura, he hecho un par de vestidos con doble color pero como tú sabes para hacer eso primero necesitamos hacer patronaje básico clásico, probar al cliente hacerle todos los ajustes y una vez que está eso pues ya comienzas a hacerle pedazos.

8. ¿Qué recomendaciones darías a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes que quieran incorporar la técnica de moulage en sus procesos de diseño?

Ahora todo el mundo está con el minimalismo, los costes láser, pero al final estamos dejando que las máquinas lo hagan todo. Entonces no se está viendo como nuestra propia identidad y nuestra creatividad. La recomendación es que desde el inicio empiecen haciendo su Storytelling cómo van empezando y busquen su esencia porque si hacemos todos lo mismo va a ser como comprar en Shein así de simple. Entonces busca tu identidad y busca tu propio desarrollo. Tenemos que buscar nuestra esencia y tratar de diferenciarnos y que no solo la moda en Ecuador son los tejidos ancestrales o sea si podemos usar esas técnicas, pero también podemos comenzar el proyectar hacia el mundo otro tipo de prendas diferentes con arquitectura con moulage con diferentes características y jugando con los materiales es lo único que nos queda la experimentación es todo, dañando se aprende como dicen en el viejo adagio.

Enlace a la grabación de la entrevista:

https://youtu.be/_8aZzLn45EI?si=Z4U-KbMn-youD4_j

Anexo D: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Andrea Castro.

Marca: Andrea Castro Atelier

Años de experiencia: 10 años

1. ¿Desde cuándo trabajas con moulage y cómo lo aprendiste?

A ver yo aprendí la técnica en mis dos últimos años de universidad, aprendí a trabajar directamente sobre maniquí y mi tesis fue sobre modelado de tela sobre maniquí y mi trabajo netamente son 10 años que llevo de carrera en el estudio de moda ha sido patronar sobre molde directamente con medidas de de las clientas y de ahí trasladaba directamente al maniquí entonces hacemos cortes precisos con modelaje en el patrón y de ahí pasamos directamente al maniquí

2. ¿Por qué eliges trabajar con moulage en lugar del patronaje plano en tus prendas? ¿Cuáles son las características únicas que brinda el moulage y qué no encuentras en el patronaje plano?

Yo aprendí sola porque a mi no me enseñaron en la universidad, hice mi tesis sola y el tema era modelaje ya que no había la materia. Así que cuando yo propuse el tema de tesis fue por un curso que tomé en Quito y vi este tema entonces no es que a mí me enseñaron allá. Yo hice mi tema propio y de ahí yo apliqué el tema del patronaje plano y fusione con el tema del moulage sobre maniquí entonces ahora lo que hacemos en el atelier es las dos técnicas patronaje plano más patronaje sobre maniquí. De ley tienen que ir las dos cosas ya que al hacer un molde plano y de ahí para hacer un drapeado tienes que hacer sobre un maniquí ya que no se puede hacer en mesa.

3. ¿Con qué tipo de maniquí y qué materiales textiles son los más apropiados para realizar la técnica?

Trabajo con maniquíes que se pueden regular, tenemos una talla estándar que es tradicional, tengo uno que puede regular tallas S, M, L y tenemos otro maniquí de cuerpo entero. Trabajamos chifones, crepes, sedas y sobre eso nosotros drapeamos pero básicamente el trabajo es de alta postura entonces todos son de las suaves que puedes trabajar para trapear entonces todos son chifones jets crepes sedas.

4. ¿En qué zonas del cuerpo incluyes volúmenes? ¿Por qué consideras que esas zonas son claves?

En el corset y parte superior. El noventa por ciento de mis prendas son el parte superior no me gusta utilizar en la parte de la cadera porque genera mucho volumen, no me gusta el tema del chorreado porque la gente de Cuenca, no tiene el cuerpo perfecto para hacer un drapeado, cuando generamos volumen en la parte de abajo del vientre es para tapar imperfecciones y en la parte superior podrían ser drapeados en mangas, busto siendo la parte que se trabaja más.

5. ¿Cuáles son las principales oportunidades y limitaciones que te da trabajar con moulage y la introducción de volúmenes?

Las limitaciones son que no puedes trabajar con materiales que sean rígidos, no te permite experimentar mucho con este material.

Una oportunidad es que puedes trabajar con diferentes materiales suaves, tienes una amplia manera de experimentar puedes hacer maravillas con el moulage. Puedes combinar materiales, chifones con crepe o chifones con pedrería.

6. ¿Qué recomendaciones darías a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes que quieran incorporar la técnica de moulage en sus procesos de diseño?

Tienen que arriesgarse, perder el miedo, hacer las técnicas, repetir varias veces hasta que encuentren su técnica propia porque esto no es copiar, mi técnica es propia al utilizar la tela, la manera de drapear, cada uno tiene que experimentar su manera de utilizar su propio corte y moldería porque el patrón base no es el mismo que utilices tu o yo. Cada uno tiene su propia manera de patronar entonces siempre pienso que la clave y el éxito de cualquier diseñador es tener su propio patronaje y en este caso sería su propia manera de patronar sobre el maniquí y también que se compren sus propios maniquíes y les vayan adaptando diferentes piezas como pueden ser hombreras, bustos, partes de caderas que se van armando, yo tengo diferentes piezas que he ido creando, que he ido viendo que necesito por ejemplo, para una talla large necesito más cadera entonces ir haciendo estructuras que sean para para tallas más plus y les voy a adaptando entonces esto me ha generado tener menos errores al momento de hacer las pruebas en mis clientes y he tenido más éxito en mi trabajo al momento de entregar.

Enlace a la grabación de la entrevista:

https://youtu.be/pHmwlUoDuVQ?si=q3AoM_ay7CIfJXIO

Anexo E: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Alexandra Donoso.

1. ¿Desde cuándo trabajas con moulage y cómo lo aprendiste?

A ver, nosotros trabajamos casi 20 años con la marca donde aprendí a hacer el modelo de maniquí o alta costura en el cuerpo cuando hice mi posgrado en Perú, donde tuve un curso de seis meses intensivos en alta costura. También hacemos patronaje plano, pero eso es para otro tipo de líneas que tenemos. No en la marca de Alexandro Donoso en diseño a la Medida.

2. ¿Por qué eliges trabajar con moulage en lugar del patronaje plano en tus prendas? ¿Cuáles son las características únicas que brinda el moulage y qué no encuentras en el patronaje plano?

Se puede manejar mejor el diseño en tres dimensiones, se puede drapear mejor, podemos conseguir un mejor efecto en algunos tipos de diseños cuando son cortes asimétricos o escotes súper pronunciados.

3. ¿Con qué tipo de maniquí y qué materiales textiles son los más apropiados para realizar la técnica?

Tenemos un maniquí de medio cuerpo que es ajustable a las medidas y otro básico. Depende de la temporada, pero generalmente con telas tipo satinadas ya que le dan otro efecto al vestido.

4. ¿Trabajas con volúmenes en los drapeados? ¿Cómo los construyes?

Primero se plancha y se drapea o se plisa y luego eso ya se aplica al maniquí.

5. ¿En qué zonas del cuerpo incluyes volúmenes? ¿Por qué consideras que esas zonas son claves?

En el busto, cintura y a veces en la cadera, porque con eso podemos dar volumen o estilizar dependiendo la forma de cada cuerpo.

6. ¿Cuáles son las principales oportunidades y limitaciones que te da trabajar con moulage y la introducción de volúmenes?

A ver las oportunidades que me da siempre consigo un mejor resultado en el vestido, es un es un trabajo más detallado y las limitaciones es que el tiempo que nos toma mucho más tiempo que en un trazado plano. Depende del modelo, pero cuando es todo maniquí nos demoramos de una semana a cuatro meses, dependiendo el tiempo de elaboración.

7. ¿Qué recomendaciones puedes dar a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes para que introduzcan esta técnica en sus procesos de diseño?

El trabajo tiene que ser muy detallado y es súper importante la precisión y las medidas que sean exactas para poder conseguir un mejor acabado y en un menor tiempo posible, porque para mí esa es una de las dificultades que toma mucho tiempo trabajar en maniquí.

Enlace a la grabación de la entrevista:

<https://youtu.be/Pw-IQLAJKQE?si=hLemtd1daJn71mBC>

Anexo F: Transcripción de entrevista semiestructurada

En este apartado se coloca la transcripción de la entrevista realizada a la diseñadora Alexandra Donoso.

¿Desde cuándo trabajas con moulage y cómo lo aprendiste?

A ver, nosotros trabajamos casi 20 años con la marca donde aprendí a hacer el modelo de maniquí o alta costura en el cuerpo cuando hice mi posgrado en Perú, donde tuve un curso de seis meses intensivos en alta costura. También hacemos patronaje plano, pero eso es para otro tipo de líneas que tenemos. No en la marca de Alexandro Donoso en diseño a la Medina.

¿En qué momentos del proceso de diseño utilizas la técnica de moulage?

¿Por qué eliges trabajar con moulage en lugar del patronaje plano en tus prendas? ¿Cuáles son las características únicas que brinda el moulage y qué no encuentras en el patronaje plano?

Se puede manejar mejor el diseño en tres dimensiones, se puede drapear mejor, podemos conseguir un mejor efecto en algunos tipos de diseños cuando son cortes asimétricos o escotes súper pronunciados.

¿Con qué tipo de maniquí y qué materiales textiles son los más apropiados para realizar la técnica?

Tenemos un maniquí de medio cuerpo que es ajustable a las medidas y otro básico.

Depende de la temporada, pero generalmente con telas tipo satinadas ya que le dan otro efecto al vestido.

¿Trabajas con volúmenes en los drapeados? ¿Cómo los construyes?

Primero se plancha y se drapea o se plisa y luego eso ya se aplica al maniquí.

¿En qué zonas del cuerpo incluyes volúmenes? ¿Por qué consideras que esas zonas son claves?

En el busto, cintura y a veces en la cadera, porque con eso podemos dar volumen o estilizar dependiendo la forma de cada cuerpo.

¿Cuáles son las principales oportunidades y limitaciones que te da trabajar con moulage y la introducción de volúmenes?

A ver las oportunidades que me da siempre consigo un mejor resultado en el vestido, es un es un trabajo más detallado y las limitaciones es que el tiempo que nos toma mucho más tiempo que en un trazado plano. Depende del modelo, pero cuando es todo maniquí nos demoramos de una semana a cuatro meses, dependiendo el tiempo de elaboración.

¿Qué recomendaciones puedes dar a estudiantes, diseñadores o marcas emergentes para que introduzcan esta técnica en sus procesos de diseño?

El trabajo tiene que ser muy detallado y es súper importante la precisión y las medidas que sean exactas para poder conseguir un mejor acabado y en un menor tiempo posible, porque para mí esa es una de las dificultades que toma mucho tiempo trabajar en maniquí.

Anexo G: Desarrollo de las Técnicas TR

1. Dart Manipulation (Manipulación de pinzas)

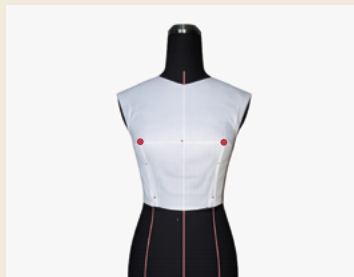
Esta técnica consiste en eliminar o transferir pinzas de un patrón básico. Este proceso transforma las líneas tradicionales de pinzas hacia líneas ubicadas en diferente dirección logrando proporcionalidad en la figura sin perder el ajuste de la prenda.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Construir el prototipo del corpiño mediano (M) sin coser las pinzas



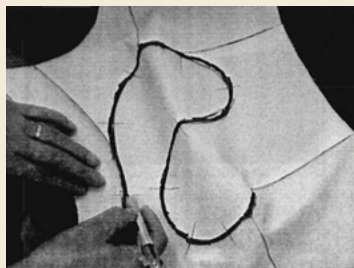
2. Marcar el punto de las pinzas más prominentes (puntos ápex). En el caso del busto es donde acaba la pinza.



3. Dibujar las nuevas líneas de estilo sobre el liencillo, asegurándose de que pasen por los puntos del ápex.



4. Colocar muescas a lo largo de las líneas construidas para tener una guía al momento de coser.



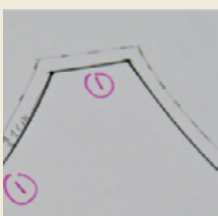
5. Cortar por las líneas dibujadas anteriormente sobre una mesa.



6. Las pinzas originales se van a aplanar y con el corpiño separado se forman las nuevas pinzas. Replicar el patrón sobre la tela oficial respetando la línea del hilo.



7. Añadir márgenes de costura (0.5cm) a la nueva pieza de patrón.



8. Reconstruir la pieza siguiendo las muescas. Se pueden añadir tiras de tela o retazos para dar textura y dimensión

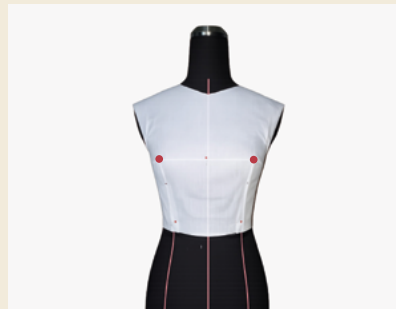


2. Pattern Puzzle (Rompecabezas de patrones)

Esta técnica divide el patrón del corpiño en múltiples piezas, más allá de la manipulación de pinzas se descompone el corpiño. Las líneas de estilo pueden cruzar las costuras originales del patrón, costados y hombros.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Preparar el corpiño base con las pinzas tradicionales y se marcan los puntos ápex



2. Con el corpiño sobre el maniquí dibujar las líneas de estilo, asegurarse que pasen por los puntos ápex para que puedan ser absorbidas



4. Retirar el corpiño del maniquí y cortarlo a lo largo de las líneas dibujadas. Una vez separadas las pinzas se cierran.



5. Planchar cada sección cortada y colocar sobre la tela oficial, respetando la línea de hilo de tal manera que queden planas.



7. Para la reconstrucción se cose siguiendo el orden del rompecabezas y se emparejan las muescas. Para unir el ápex se cose desde el punto hacia el borde y en caso de las curvas la parte cóncava se cose encima de la parte convexas.



3. Volume Into Flares (Volumen en Evasé y Fruncido)

Esta técnica consiste en crear volumen mediante acampanado y fruncidos. El resultado es volumen asimétrico en el cuerpo y absorción de tela que dejan las pinzas. Estos volúmenes se integran orgánicamente en lugar de añadirlos de manera superficial.

Para el volumen fruncido:

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. En caso de realizar fruncidos se determina la zona en la que se va a incluir.
2. Se realiza una copia de la pieza base para fruncirla. Al momento de determinar el tamaño se ve como es el diseño.
3. Hilvanar la pieza copiada dentro del margen de costura para fruncir y ver el ajuste según la otra pieza.
4. Realizar muescas legibles alrededor de ambas piezas de tela para la unión precisa.
5. Sujetar con alfileres la capa del drapeado sobre el corpiño y fruncir
6. Sujetar con alfileres la capa del drapeado sobre el corpiño y fruncir

Resultado final



PARA EL VOLUMEN ACAMPANADO

1. Se cortan aberturas del vestido desde abajo y se crea una forma triangular para llevar el patrón base.
2. Seguir la línea de hilo en todo momento al realizar los triángulos
3. Coser los triángulos en cada abertura del diseño.
4. Asegurar que las puntas de los triángulos toquen las líneas de estilo y diferenciarlas con colores.
5. Cortar las piezas y separar el patrón
6. Se dividen las partes y se cose dejando 0.5 cm de costura.

Resultado final



4. Easing and Forming (Embebido y Modelado)

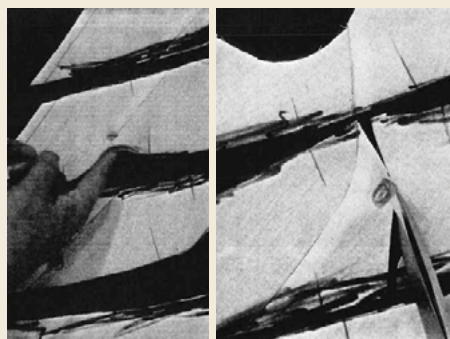
Técnica que permite un ajuste al cuerpo en áreas de busto, elimina costuras y pinzas básicas integrándose en un diseño que sigue el cuerpo.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Identificar y marcar puntos claves de busto, cintura, costado, cuello y hombros, además marcar las líneas de estilo con una distancia de 3 a 4 cm desde los puntos.



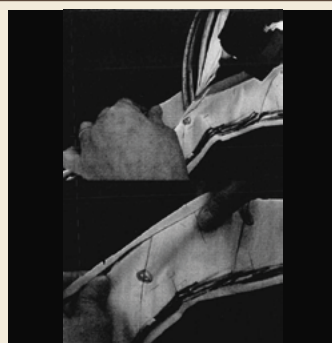
2. Cortar el patrón base por las líneas que se dibujaron, algunas piezas no se quedan planas así que cortar con un piquete las pinzas.



3. Sujetar con alfileres el patrón de liencillo sobre la tela definitiva. Añadir márgenes de costura



4. Al coser las nuevas piezas va a existir exceso de tela debido al corte. Distribuir el exceso de manera uniforme a lo largo de la costura



5. Una vez cosida la unión usar la plancha a vapor para estirar un lado de la costura y encoger el otro con el calor



5. Armseye Transformation (Transformación de la sisa)

Esta técnica corta en formas el patrón original para crear tridimensionalidad desde la tela plana. Las piezas encajan entre sí y se ajustan a la figura. Permite modificar la forma de la sisa e integrar de forma nueva mientras se mantiene la comodidad y ajuste.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Construir el patrón base con la manga pegada al corpiño.



2. Señalar 8 puntos a igual distancia alrededor de la sisa para guiar las líneas de diseño. Marcar la copa de la manga y el centro inferior o axila, marcar los puntos medios entre estos.



3. Trazar nuevas líneas de estilo asegurando que pasen por los 8 puntos marcados, las líneas cruzar por el corpiño y la manga.



4. Marcar las muescas para asegurar la unión de las piezas



5. Cortar el patrón siguiendo las líneas de estilo. Separando la pieza de manga y corpiño



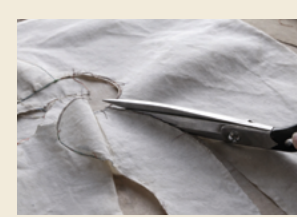
6. Cortar la pieza del corpiño delantero por la parte del hombro



7. Cortar la parte posterior del corpiño en dirección vertical. Codificar cada parte para tener un orden de piezas.



8. Cortar el bretel delantero separando dos piezas delanteras



9. Abrir la costura de la manga y en caso de notar pinzas realizar piquetes que permitan aplanar el patrón



10. Cortar la tela oficial dejando 0,5 cm de costura. Cortar las muescas sobre la tela.



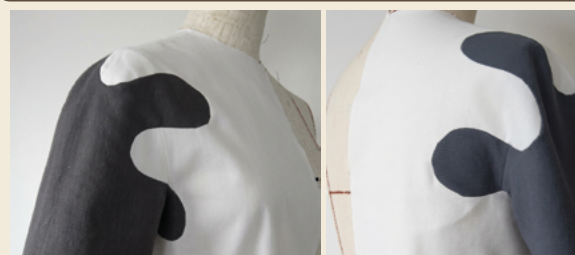
11. Al iniciar la costura es importante planchar las piezas que se van armando, esta es la pieza del cuerpo



12. Cerrar la manga y distribuir el exceso de tela para que la manga forme volumen.



13. Planchar la pieza completa sobre el maniquí.

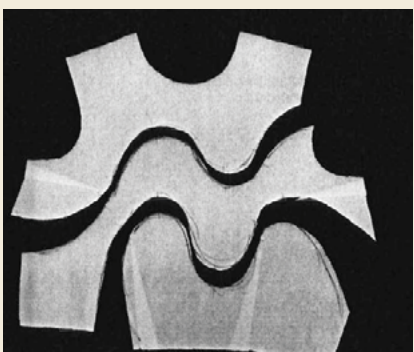


6. Twisted Layers - Bodice (Capas Retorcidas - Talle)

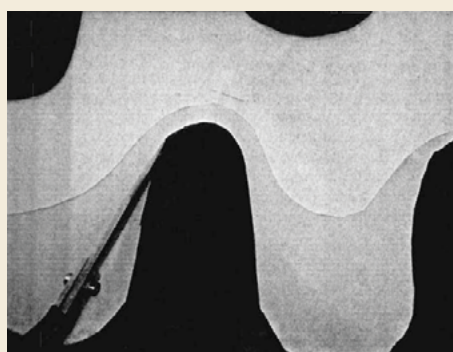
En esta técnica se desarrolla el concepto de drapeado, el cual se diferencia del método tradicional al trabajar con la pieza modelada fuera del maniquí. Las piezas del corpiño tendrán capas de tela que crean formas y efectos tridimensionales.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Diseñar el corpiño base y determinar líneas de estilo para cortar por secciones



2. Añadir muescas y márgenes de costura a las piezas cortadas



3. Seleccionar las piezas que va a drapear y crear una segunda capa de tela, asegurando que sea más grande que la original



4. Sobre la pieza de corpiño se manipula la tela extra. Mediante fruncidos, pliegues o retorcidos y cose las piezas.



5. Una vez que se logre el drapeado sujetar la capa de tela con alfileres e hilvanar.



Resultado final

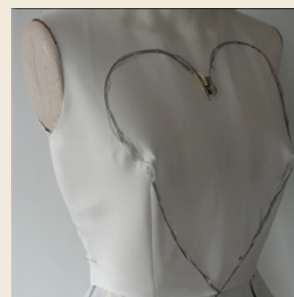


7. Twisted Layers - Dress (Capas Retorcidas - Vestido)

La variante de la técnica 6 consiste en girar y torcer una capa de tela encima de la pieza base de tal manera que se creen remolinos y efectos ondulatorios. Sirve para dar una estética de relieve en 3D y brinda fluidez del material, además permite generar puntos escultóricos.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Preparar el corpiño base y determinar en qué zona se va realizar el remolino.



2. Cortar la pieza y marcar las muescas alrededor de todo el contorno.



3. Cortar una tela más grande que la pieza cortada, para realizar el giro y colocar una costura que una ambas piezas



4. Girar la tela superpuesta creando exceso en el centro, colocar alfileres alrededor.



5. Coser los bordes según la figura y recortar el exceso de tela.



6. Colocar ambas piezas, asegurar que los contornos coincidan y coser.



7. Realizar un piquete en la punta para poder coser



Resultado final

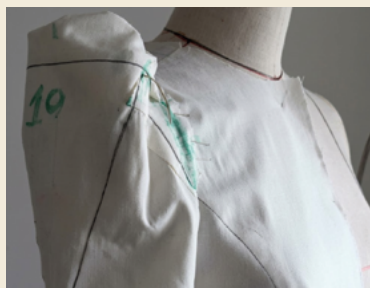


8. Sleeve Draping (Drapeado de Mangas)

Está técnica ocupa los mismos principios de la técnica 6 y 7, su enfoque se encuentra en la zona de manga. Permite realizar divisiones de las mangas de forma transversal. Mantiene el ajuste de la copa y sisa y brinda una estética esculpida, además ayuda a diseñar formas que sigan la forma natural del brazo.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Partir de un patrón base de manga que tenga ajuste y frunce en la parte superior, probar previamente.



2. Calcular la cantidad de material que se necesita, procurando usar el doble de tela en largo y ancho. Marcar las líneas de diseño.



3. Cortar las piezas siguiendo las líneas de estilo y marcar con marcador las muescas.



4. Sobre la mesa se manipula el exceso de tela y se crean pliegues y formas.



5. Sujetar la capa de drapeado con alfileres en la base y recortar el exceso de tela.



6. Mantener márgenes de costura exactos para evitar deformación de la tela.



7. Unir las piezas de la manga siguiendo nuevas líneas de estilo.



Resultado final



9. Origami Concept (Concepto Origami)

Está técnica transfiere el origami de papel hacia la tela, creando efectos tridimensionales interesantes y estables. Funciona para crear diseños geométricos complejos en el centro del corpiño o en la zona del cuello. Una vez realizado el diseño, el volumen se mantiene.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Sobre un corpiño base dibujar las líneas de estilo con la forma geométrica que se quiere lograr.



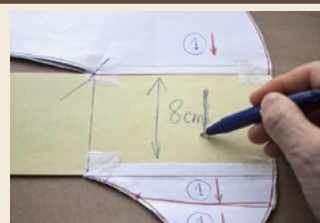
2. Marcar muescas sobre las líneas que se dibujan, tomando en cuenta las puntas.



3. Desmantelar el patrón y cortar separando las piezas.



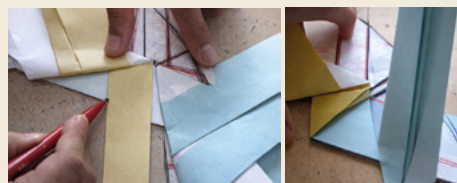
4. Para insertar los pliegues se debe insertar en cada línea del pliegue papel extra, al menos 5 o 6 cm para que sea estable.



5. Doblar entre cada pliegue las partes de cartulina.



6. Una vez que todas las piezas tengan los pliegues marcar de forma perpendicular y cortar.



7. Abrir los pliegues recortados y verificar que coincidan la longitud.



8. Cortar las piezas sobre la tela oficial y dejar un margen de costura de 0,5 cm.



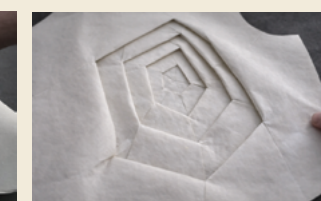
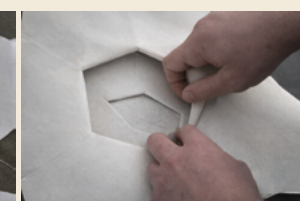
9. Unir las piezas y planchar las costuras para afuera. Cortar las muescas y dar la vuelta.



10. Formar el volumen en la parte delantera y planchar para formar el origami.



Resultado Final



10. Reconstrucción Arquitectónica (Architectural Reconstruction)

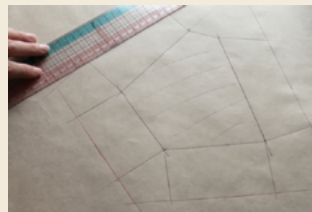
Esta técnica integra efectos tridimensionales como cubos o cajas sobre la prenda. De tal manera que los volúmenes geométricos formen parte de la estructura del patrón. Se eliminan costuras de unión y se crean estructuras inspiradas en la arquitectura.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Dibujar el boceto del diseño, esto sirve para asegurar el tamaño y posición de los volúmenes en relación al cuerpo.



2. Construir en papel cajas o cubos tridimensionales.



3. Colocar las cajas de papel sobre la base de liencillo y pegar sobre este en la zona que se desea mostrar.



4. Trazar las nuevas líneas de diseño que integren la caja con el patrón base. Asegurarse de que pasen por puntos ápex y realizar muescas.



5. Cortar el exceso de tela al revés.



6. Cortar las piezas y observar qué costuras pueden ser fusionadas o eliminadas.



7. Coser las piezas y verificar que las esquinas de las figuras están unidas correctamente.



8. Planchar todas las costuras abiertas desde el revés de la tela.



8. Planchar todas las costuras abiertas desde el revés de la tela.

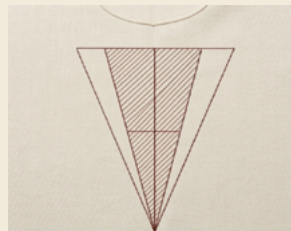


11. Cheating the Eyes (Engañando al Ojo)

Esta técnica utiliza superposiciones, pliegues y capas de tela que crean una ilusión óptica en la prenda. Se pueden crear bolsillos, aberturas, cierres que no están a la vista del usuario y permanecen ocultos en la prenda.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Dibujar sobre el patrón dos formas rectangulares que se encuentran en el mismo espacio, determinar la zona en la que se va a ubicar.



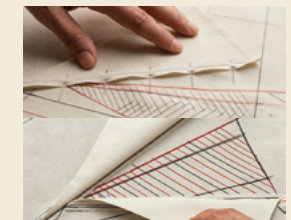
2. Probar en el papel y luego transferir a la tela.



3. Coser los bordes de las piezas de tela, dejando la parte superior al lado derecho y el largo con una costura por encima, planchar con las costuras abiertas.



4. Alinear las piezas, colocar alfileres y coser en ambos lados del patrón base, dejar 0,3 cm de costura entre cada pieza y planchar.



5. Colocar alfileres encima de los triángulos



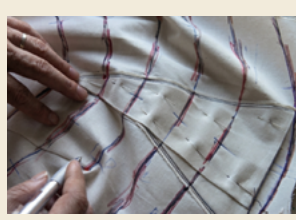
6. Marcar puntos de referencia de acuerdo a cada triángulo insertado y los puntos ápex.



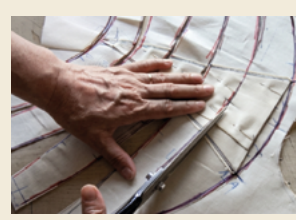
7. Dibujar las líneas de estilo asegurándose que pasen por los puntos ápex



8. Colocar muescas en todo el corpiño



9. Cortar el corpiño de acuerdo a las líneas.



10. Cortar entre las costuras que se hicieron anteriormente y de esa forma se libera el patrón



11. Cortar en la tela oficial marcando 0,5cm de costura



12. Coser las piezas de acuerdo al orden



13. Formar el bolsillo con la tela que se acumula



Resultado final



12. Balloon Technique (Técnica de Globo)

Esta técnica permite crear inflaciones tridimensionales similares a un globo, sin utilizar frunces, pliegues o pinzas. Funciona para añadir abombados directamente en la estructura del prototipo y dependiendo del tejido el globo puede alejarse del cuerpo o caer formando un drapeado.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Dibujar las líneas de estilo sobre el corpiño base y determinar el tamaño que va a tener el globo (largo, ancho y profundidad).



2. Calcar la parte del patrón en donde va a estar el globo.



3. Dividir la parte calcada en dos mitades.



4. En cada mitad realizar cortes e insertar triángulos (piezas en forma de abanico) idénticos. Asegurar que los bordes de cada mitad tengan la misma longitud para que puedan encajarse y coser.



5. Colocar la pieza cortada en sentido vertical, se forman godets.



6. Unir las mitades con el volumen insertado.



7. Regresar el globo formado al vestido base, aplicándolo en la zona que señalaste y coser.



8. Dibujar las líneas de estilo para el diseño final.



9. Recortar y eliminar el exceso de tela por detrás del globo.



10. Abrir la pieza y cortar por las líneas de estilo.



11. Cortar en la tela oficial y dejar margen de costura de 0,5cm, asegurarse de marcar muescas.



12. Coser siguiendo el orden señalado y acomodar la tela para dar el efecto balón.



Resultado final



13. 3D Vortex (Vórtice 3D)

Mediante el uso de formas cónicas crear una protuberancia voluminosa o un efecto de vacío invertido. Brinda la apariencia de vórtice que se succiona y es el punto que más sobresale de la prenda. Es ideal trabajar con telas de líneas o rayas.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Sobre un trozo de tela cortar una línea curva.



2. Tomar el borde cortado y girar sobre la tela base.



3. Para mantener la pieza girada y no distorsionar colocar alfileres alrededor y coser.



4. Cortar siguiendo la costura y eliminar el exceso de tela.



5. Determinar la zona del vortex y con alfileres colocar el corte, coser sobre el corpiño base.



6. Cortar el exceso de tela desde el revés.



7. Desde el derecho se puede ver la forma del cono en 3D.



8. Sobre el cono se van a determinar las líneas de diseño para el prototipo final.



9. Marcar piquetes sobre las líneas y recortar cada pieza. Cortar en la tela oficial y dejar margen de costura de 0,5cm.



10. Unir las piezas del cono de tal forma que todas coincidan.



Resultado final



14. Reversible TR (TR Reversible)

Esta técnica permite crear prendas que pueden usarse por ambos lados, un lado de la prenda luce liso y minimalista, el otro lado tiene un diseño drapeado y con pliegues, las líneas de estilo son idénticas en ambas partes. Permite observar dos diseños en una prenda y se perfeccionan los acabados de alta costura.

PASOS PARA REALIZAR LA TÉCNICA

1. Dibujar y cortar las líneas de estilo



2. Hacer una copia de las piezas que se van a drapear y cortar la tela sobre dos capas.



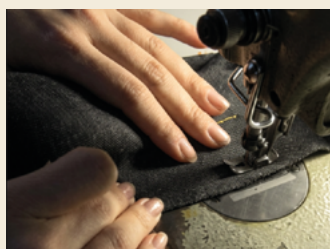
3. La tela cortada va a tener dos capas así que una capa va a ser para el volumen y la otra capa es la parte lisa.



4. Realizar el drapeado colocancando una capa sobre otra.



5. Unir las capas de tela.



6. Planchar sobre la tela lisa.



7. Unir con las demás partes de la prenda



8. Planchar abriendo las costuras



9. Con las partes unidas continuar el proceso de unir y planchar.



Resultado final





**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE