

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Lattice: técnicas de manipulación textil
Emprendimiento

Sara Gil Manjarres

Artes Contemporáneas

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Artes Contemporáneas con
Mención en Diseño de Modas

Quito, 22 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Lattice: Técnicas de manipulación textil

Sara Gil Manjarres

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

María Soledad Romero, B.F.A.,

Firma del profesor

Quito, 22 de mayo de 2018

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Sara Gil Manjarres

Código:

00127764

Cédula de Identidad:

1719843052

Lugar y fecha:

Quito, 22 de mayo de 2018

DEDICATORIA

En primer lugar dedico este proyecto a Dios, porque sin Él nada de esto hubiera sido posible.

A mis papás, por haberme dado el mejor regalo, enseñarme a ser libre, a seguir mis sueños y a luchar por lo que quiero con dedicación y perseverancia. Gracias a ustedes soy la mujer que soy y todo se los debo a ustedes. Gracias por su paciencia, entrega y amor, pero sobre todo, gracias por dejarme ser, gracias por estar ahí en cada paso y por creer en mí.

Esto también va dedicado especialmente para mi prima María Emma, la hermana que la vida me dio. Gracias por ser mi ejemplo, por ser mi apoyo y por enseñarme tanto de lo que significa la fortaleza y la valentía femenina. Gracias por ser parte de lo que será mi proyecto de vida.

RESUMEN

La industria de la moda y la indumentaria en sí, busca constantemente diferenciadores a través de la implementación y resignificación de técnicas o elementos que pueden o no ser de la misma rama. Esto hace que una prenda común y básica logre transformarse y ser una pieza única. El diseño conceptual es una rama de la moda que busca generar prendas y atuendos, con trasfondo, que transmitan algo y que reflejen un concepto, más allá de simplemente cumplir una función.

Tomando como punto de partida el diseño conceptual y la moda a partir de la abstracción de prácticas artísticas nace Lattice. Esta es una colección inspirada en la manipulación y experimentación textil desde el hacer del diseñador. Lattice toma como referencia el arte japonés del origami y sus principios en una resignificación para crear prendas con texturas y volúmenes a través de técnicas de intervención textil.

ABSTRACT

The fashion industry and clothing itself, seeks differentiators through the implementation and resignification of techniques or elements that may or may not be related to fashion. This makes common and basic garment transform into unique pieces with concept. Conceptual design is a branch of fashion that seeks to create garments and pieces, with a background, that transmit something and that reflect a concept, rather than simply fulfilling a necessity.

Taking conceptual design and the abstraction of artistic practices as a starting point, comes Lattice. This is a collection inspired by textile manipulation and experimentation from the designer's making. Lattice takes the Japanese art of origami and its principles as a reference in a resignification to create garments with textures and volumes through techniques of textile intervention.

Derechos de Autor	3
DEDICATORIA	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
Introducción	8
Marco Teórico	9
Moda japonesa:.....	9
Intervención textil	12
Origami	12
Técnicas de manipulación textil a utilizar:	14
Fundamentación conceptual y creativa	16
Descripción y moodboard del cliente.....	16
Moodboard de inspiración	17
Moodboards de referencia.....	18
Paleta de color	20
Texturas	20
Textiles	21
Proceso.....	22
Colección completa.....	22
Atuendos seleccionados.....	26
Ilustraciones.....	29
Fichas técnicas.....	35
Confección	37
Procesos de manipulación textil:.....	38
Registro de procesos:.....	45
Conclusiones.....	50
Bibliografía:	52

Introducción

La moda es una manifestación cultural de lo que sucede en el mundo, a través de ella se puede entender una época, un momento, una visión del mundo. Existen varias ramas dentro de esta industria, algunos diseñadores optan por realizar prendas comerciales y que tienen un uso, mientras que otros optan por retar los límites entre moda y arte al plasmar conceptos en indumentaria, sin la intención de crear una prenda usable sino mostrar un punto de vista y un concepto. Diseñadores como Martin Margiela, John Galliano, Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto, Viktor & Rolf, Alexander McQueen, Issey Miyake, entre otros, entran en la categoría de moda conceptual. La intervención y manipulación textil y los desafíos y experimentación en cuanto a patronaje son parte fundamental en la creación de colecciones de moda conceptual. El presente trabajo de titulación pretende analizar las bases, antecesores y técnicas que juegan parte en la creación de atuendos conceptuales para la creación de una colección de moda basada en dichos aspectos con el fin de crear efectos visuales, texturas y volúmenes en prendas de vestir. La inspiración de la colección es precisamente esa, el trabajo de diseñadores conceptuales, especialmente japoneses y varias técnicas de manipulación e intervención textil para crear volúmenes, texturas y efectos que diferencien las prendas.

Marco Teórico

Moda japonesa:

Luego de un boom económico e industrial en 1960, diseñadores, arquitectos y artistas japoneses encontraron inspiración en la fusión entre la cultura popular americana y las nuevas tecnologías de consumo en Japón. Estos artistas pusieron también gran énfasis en la admiración por el arte japonés, así como las formas e ideologías del modernismo a través de tecnologías de fibra, imágenes visuales y esculturas tridimensionales. Se puede decir que Issey Miyake, Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto son quienes crearon la estética japonesa en la moda mundial. La siguiente investigación pretende tomar como punto de referencia el trabajo de estos tres diseñadores para el desarrollo de una colección de moda conceptual.

Issey Miyake, Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto:

A pesar de que estos diseñadores tienen perspectivas únicas en cuanto a construcción de la prenda, comparten la pasión por la colaboración artística en el desarrollo de sus colecciones, mercadeo e imagen. En la moda japonesa contemporánea, se puede distinguir una estética exagerada e hiperbólica, está siempre buscando desafiar los límites entre moda y arte. Esto es evidente en el trabajo de Issey Miyake y Rei Kawakubo, quienes en muchas ocasiones incorporan trabajos textiles y escultóricos de artistas como Yasumasa Morimura, Cai Guo-Qiang, Tadanori Yokoo y Tadao Ando, quien fue quien concibió el concepto de la mayoría de las boutiques de Comme des Garçons.

El trabajo de Kaawakubo combina “una ética de trabajo socialista inspirada en la industria con un deseo casi fanático de vender la ropa como un producto en constante

cambio de su entorno sociocultural, citando tanto el neorrealismo como el futurismo en las colecciones de pasarelas y la publicidad” (da Cruz, 2004). Por otra parte, Miyake hace prendas que buscan resaltar la vitalidad y el movimiento del cuerpo humano, haciendo referencia a lo sudanés, japonés y estadounidense y mezclándolo con la alta costura para comunicar una estética global. Y por último, Yamamoto experimenta con métodos para unir construcción deportiva contemporánea con detalles de acabado para “evocar una elegancia de la calle postmoderna, imbuida de funciones de protección y durabilidad” (da Cruz, 2004).

Estos diseñadores también han hecho grandes colaboraciones a la industria de la moda en cuanto a manipulación textil y a implementar nuevas tecnologías en la moda. Han tenido gran interés en la evolución de la tecnología de fibra, las texturas y el uso cromático, esto hace que pongan gran énfasis en la materia prima. “Las aspiraciones de movimiento continuo tanto en tela como en estructura rigen la concepción del plisado icónico de la serie "Pleats Please" de Miyake, la enigmática torsión, el empalme y la cortina de los diseños de Yamamoto, y las técnicas de manipulación de envoltura, texturización y estratificación de Kawakubo” (da Cruz, 2004). Issey Miyake ha usado muchos procesos textiles de revestimiento sintético y de estampados para lograr formas volumétricas y escultóricas. Rei Kawakubo, incorpora sutilezas de la moda histórica en sus creaciones con fibras sintéticas. Y, Yohji Yamamoto experimenta con innovaciones en textiles y materiales sintéticos, también con materiales naturales no convencionales, esto se ve en el traje de chaleco y falda hecho con listones de madera y bisagras.

Estos tres diseñadores japoneses han contribuido en gran medida al auge de la moda japonesa al comunicar su estética al mercado global y abriendo camino para

generaciones posteriores de diseñadores japoneses vanguardistas como como Junya Watabane, Junko Koshino y Junichi Arai. Cada uno de ellos es conocido por mezclar la alta costura con el espíritu del diseño japonés. Las creaciones de estos diseñadores muchas veces están ligadas a desviarse de la moda occidental al utilizar el patrimonio visual y la cultura japonesa como base para presentar estéticas sociales y a veces políticas en todo el mundo. Los diseños de estos japoneses buscan la teatralidad, el esplendor visual y el movimiento orgánico.

Intervención textil

El objetivo de este trabajo de titulación es desarrollar una colección de moda que tenga como base la moda conceptual. El principal objetivo es intervenir los textiles a utilizar mediante diferentes técnicas para obtener volúmenes, texturas y efectos visuales que vayan de acuerdo a esta temática e inspiración, tomando como principal referencia la moda japonesa y el legado de los diseñadores japoneses mencionado anteriormente.

En primer lugar, es importante para esta investigación tomar el trabajo en cuanto a patronaje del japonés, Shingo Sato. Este maestro desarrollo la técnica de patronaje “reconstrucción transformacional”, la cual toma como punto de partida una técnica ancestral japonesa, el origami, a través del cual se crean volúmenes y pliegues en el papel. La base principal de esta técnica es la supresión de pinzas y líneas de costura que se consideran indispensables al momento de hacer una prenda y el reemplazo de estas por cortes asimétricos, geométricos, circulares, que crean un manejo de volúmenes innovador. Esta técnica permite construir el traje a medida que se va desarrollando el patrón. Esta técnica se sale de lo tradicional y se vuelve más experimental, a través de ella se logran generar volúmenes y piezas en 3D.

Origami

Es importante para esta investigación ahondar en la técnica del origami puesto que con ella se logran figuras y volúmenes en 3D y esta técnica implica una manipulación textil que de nuevo implica la fusión entre el arte y la moda. No se puede establecer el origen exacto del origami pero se conoce que fueron los japoneses quienes descubrieron las posibilidades asociadas con usar el papel como medio para hacer arte. El origami básicamente se refiere al arte de doblar papel.

En sus inicios, este tipo de arte era únicamente dirigido y practicado por las élites. Además, tenía usos religiosos, en varias ceremonias formales, se usaba el origami como forma de decoración. En algunos casos se utilizaba esta técnica para simbolizar pureza y sinceridad. El “Tzuki”, piezas de papel doblado acompañando un regalo valioso, son otro ejemplo del uso ceremonial del origami ya que estas piezas significaban un certificado de autenticidad. A medida que el papel se fue volviendo mas asequible, la gente común empezó a hacer figuras de origami como regalos, envolturas, sobres entre otros. Asimismo, se empezó a utilizar esta técnica como herramienta educativa ya que el proceso de doblado de papel involucra conceptos que son relevantes para el estudio de las matemáticas. Hay también leyendas y mitos asociados a esto, por ejemplo, se dice que si una persona hace 1000 cisnes de papel, se les concederá un deseo. El origami a demás de ser considerado un arte en Japón, también habla de las costumbres y de la cultura japonesa.

El Origami ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, en un principio, no se permitía cortar ni usar pegamiento, pero hoy en día estos estándares son mucho más flexibles y se permite usar dichos elementos para proveer estabilidad al diseño final. También, actualmente no solo se usa papel para hacer origami, sino que se pueden encontrar piezas hechas de papel celofán, papel globo, papel periódico y otros materiales que antes nunca se hubiera imaginado que podían ser usados, como tela.

En cuanto al origami en la moda, existen muchos diseñadores que han incorporado esta técnica a sus diseños. El objetivo de esto si bien es incorporar esta técnica artística en la moda, también es importante que la prenda no pierda su uso y confortabilidad. El ya mencionado diseñador japonés, Issey Miyake, es uno de los mayores referentes en esta

técnica, incorporando su herencia y contexto japonés en la moda occidental, creando una estética que une concepto con tecnología. Otros diseñadores que se han apropiado del origami son Christian Dior, Garreth Pugh, André Lima, Marchesa, entre otros.

Sin embargo, hacer dobleces con papel no es igual que hacer dobleces con tela, por lo que no todo tipo de tela funciona para esta técnica. “El peso de la tela, su nitidez y memoria son consideraciones críticas. La tela requiere planchado en caliente y técnicas de costura para crear y retener los pliegues, mientras que el papel no requiere material de soporte o técnicas especiales simplemente plegado a mano” (Wu, 2003). Por esta razón, muchos expertos dicen que el mejor material para trabajar origami en tela es la seda dupioni.

Técnicas de manipulación textil a utilizar:

Para crear la sensación de origami y tomando como punto de inspiración este arte, se utilizarán varias técnicas de manipulación textil, como el plisado, el tucking, el entramado o lattice, la caja y el doblado de aeroplano.

Plisado:

El plisado implica doblar la tela sobre sí misma, de forma apretada o más suelta para dar un efecto dimensional. Los pliegues se pueden presionar con una plancha para crear bordes pronunciados o se dejan sin presionar para permitir que se curven más naturalmente para obtener un efecto más suave.

Tucking:

Es un método de doblar la tela para controlar la plenitud o simplemente para crear efectos decorativos. Las puntadas pueden ser a mano, a máquina o por máquina industrial.

Doblez de aeroplano:

Estos son dobleces sacados del origami. Puede usarse con la tela al hilo o al bies y crea una textura compacta en la superficie.

Técnicas de smocking (lattice y boxes):

Este método de manipulación de telas utiliza costuras para juntar telas, creando áreas de tensión y liberación en un efecto escultórico. Esto genera efectos en la tela que hacen que se vea como tubos, cuadrados o remolinos. Esto puede hacerse de forma espontánea o usar patrones en la tela para decidir donde ubicar los puntos y juntar la tela. El smocking requiere que la tela no sea demasiado rígida o gruesa. Sedas, linos y algodones funcionan bien.

Conceptualización de la colección

Lattice es una colección basada fundamentalmente en la intervención y manipulación textil con el fin de crear siluetas volumétricas y texturas visuales que apelen al arte del origami desde un sentido de reinterpretación desde el diseño. El propósito es hacer una abstracción de las sensaciones otorgadas por el arte en papel plasmado en la moda en una colección que se acerca más a lo conceptual. La colección es en su mayoría enfocada en el trabajo manual en el sentido de que cada textura es hecha a mano, cosida puntada por puntada a través de las técnicas de manipulación textil mencionadas anteriormente, esto para crear prendas únicas, pensadas y diseñadas de principio a fin, apelando también al trabajo de autor y a la labor artesanal.

Fundamentación conceptual y creativa

Descripción y moodboard del cliente

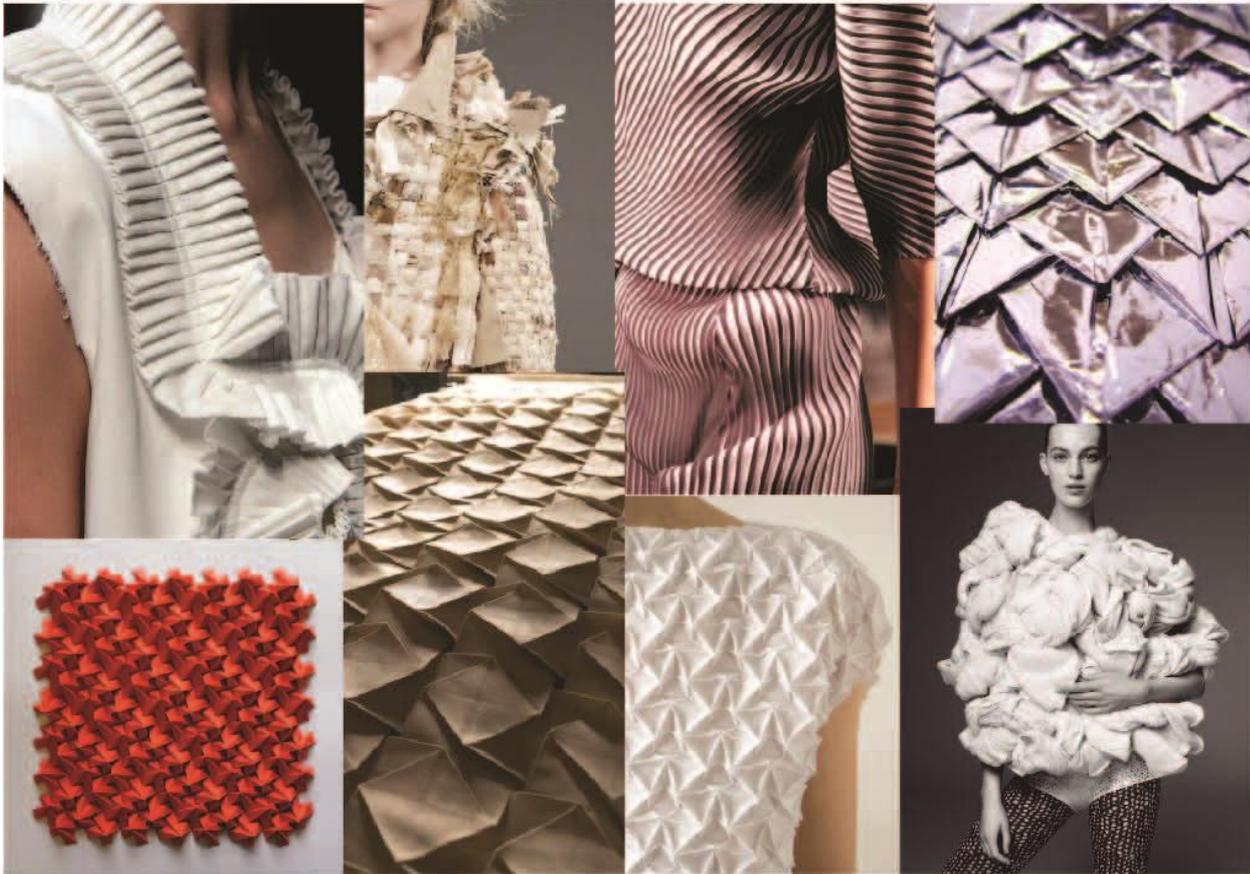
Lattice es una colección pensada para mujeres entre 25 y 35 años de edad, que están a la vanguardia de la moda y que la tienen como prioridad. Son mujeres que viven en ciudades cosmopolitas, buscan la originalidad al momento de vestir y se interesan por lo único y lo hecho a mano, sin importar que esto implique gastar un poco más de dinero. Son mujeres interesadas por el arte, el diseño y la moda. Pertenecen a un estrato socio-económico medio-alto y no temen imponer tendencia. Se alejan de las prendas comerciales y buscan atuendos que tengan algo de diferenciación y originalidad. Utilizan prendas llenas de color, alegres y divertidas. Están pendientes de lo que ocurre en las redes sociales, en el cine, en el arte y en la sociedad a la que pertenecen.

Mood board de cliente



Moodboard de inspiración

Mood board de inspiración



Moodboards de referencia

Mood board Yohji Yamamoto



Mood board Issey Miyake



Mood board Rei Kawakubo



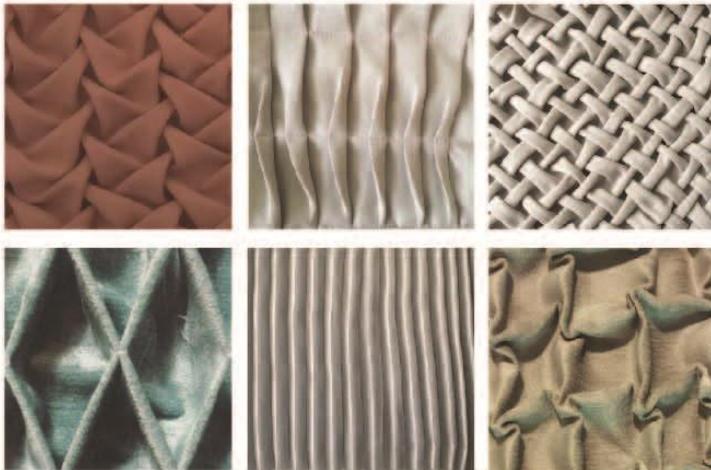
Paleta de color

Paleta de color



Texturas

Texturas



Textiles

Carta textil

Tapiz sin backing



Lycra

Crepe



Terciopelo



Seda

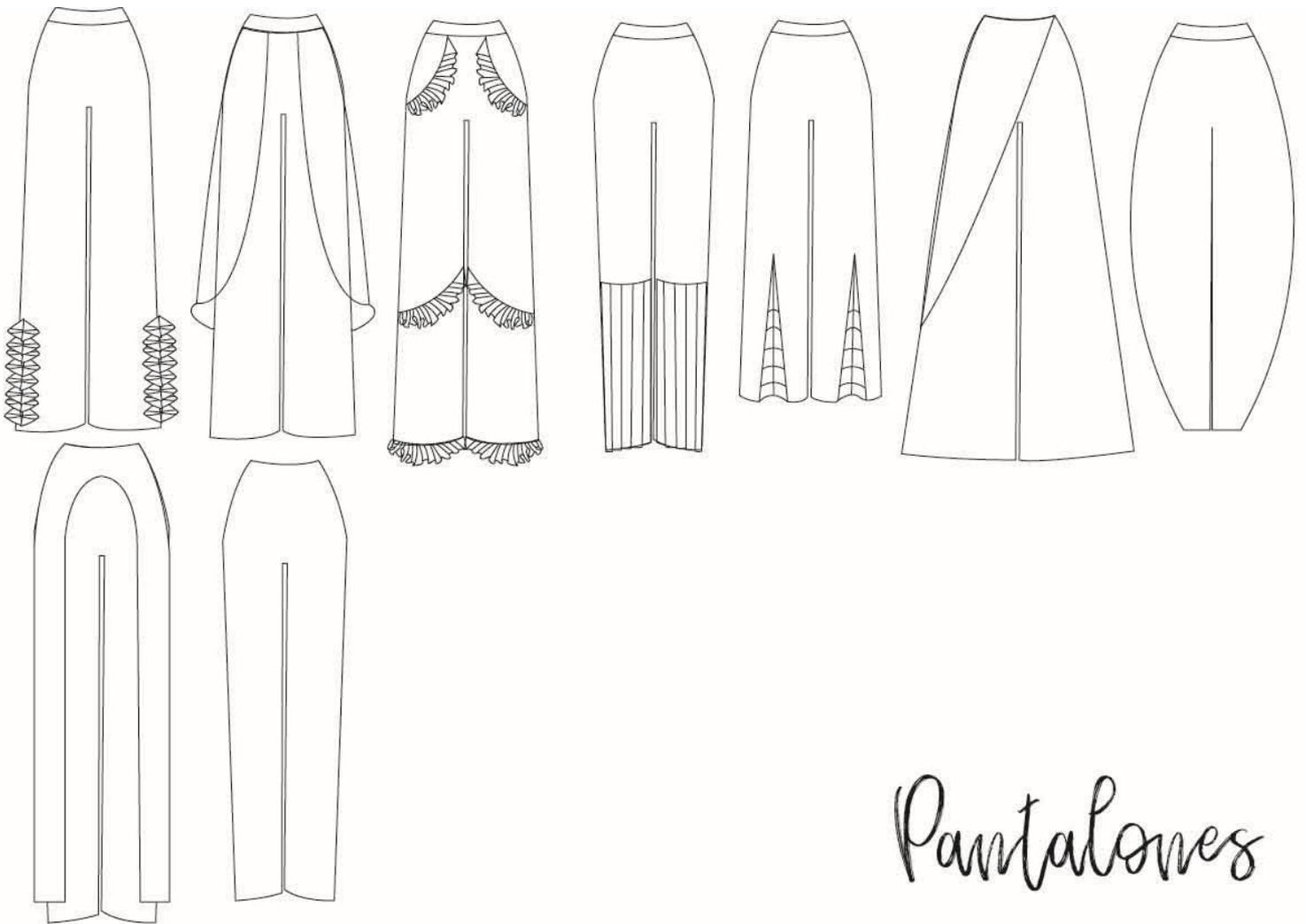


Chiffon

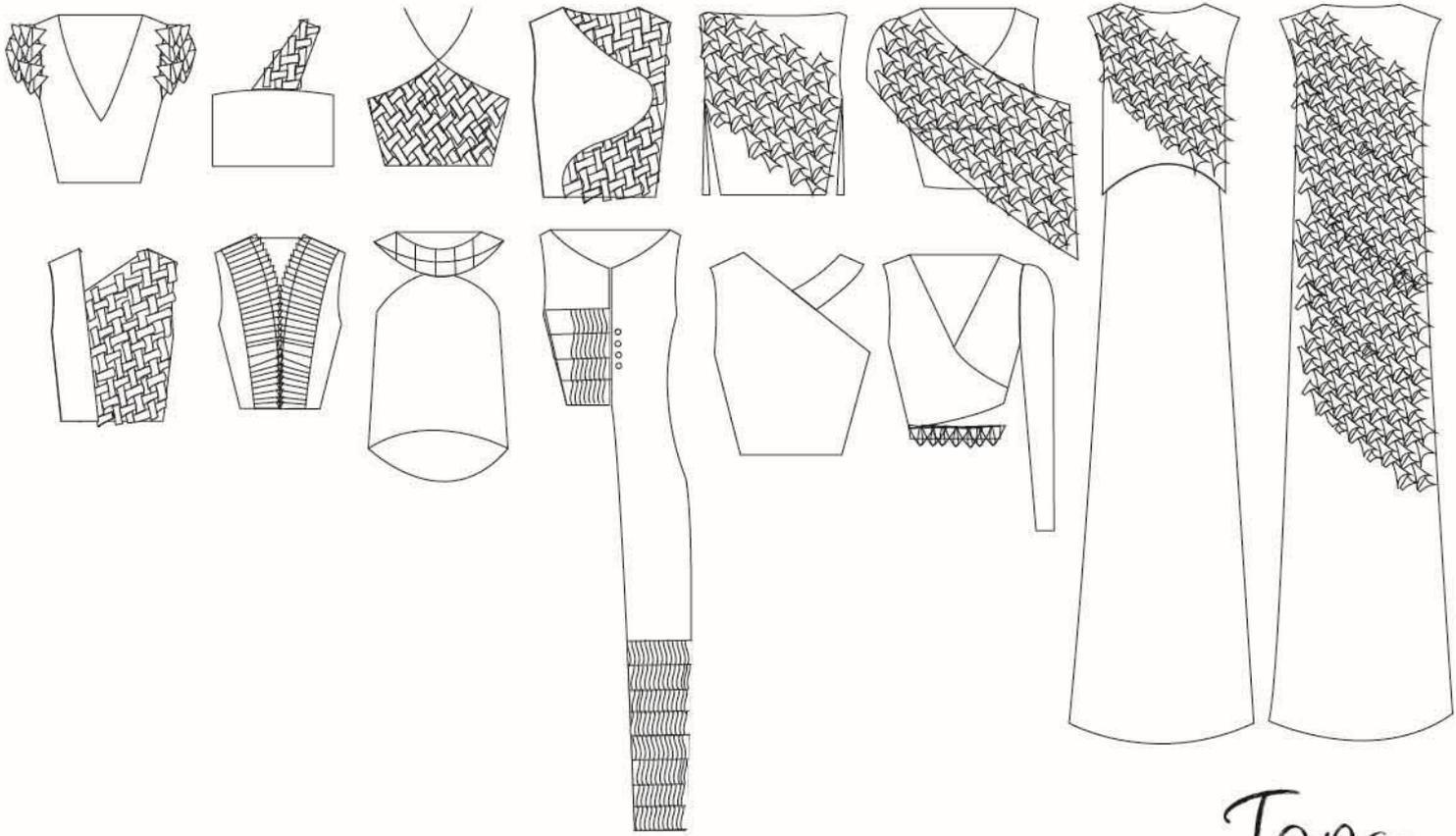


Proceso

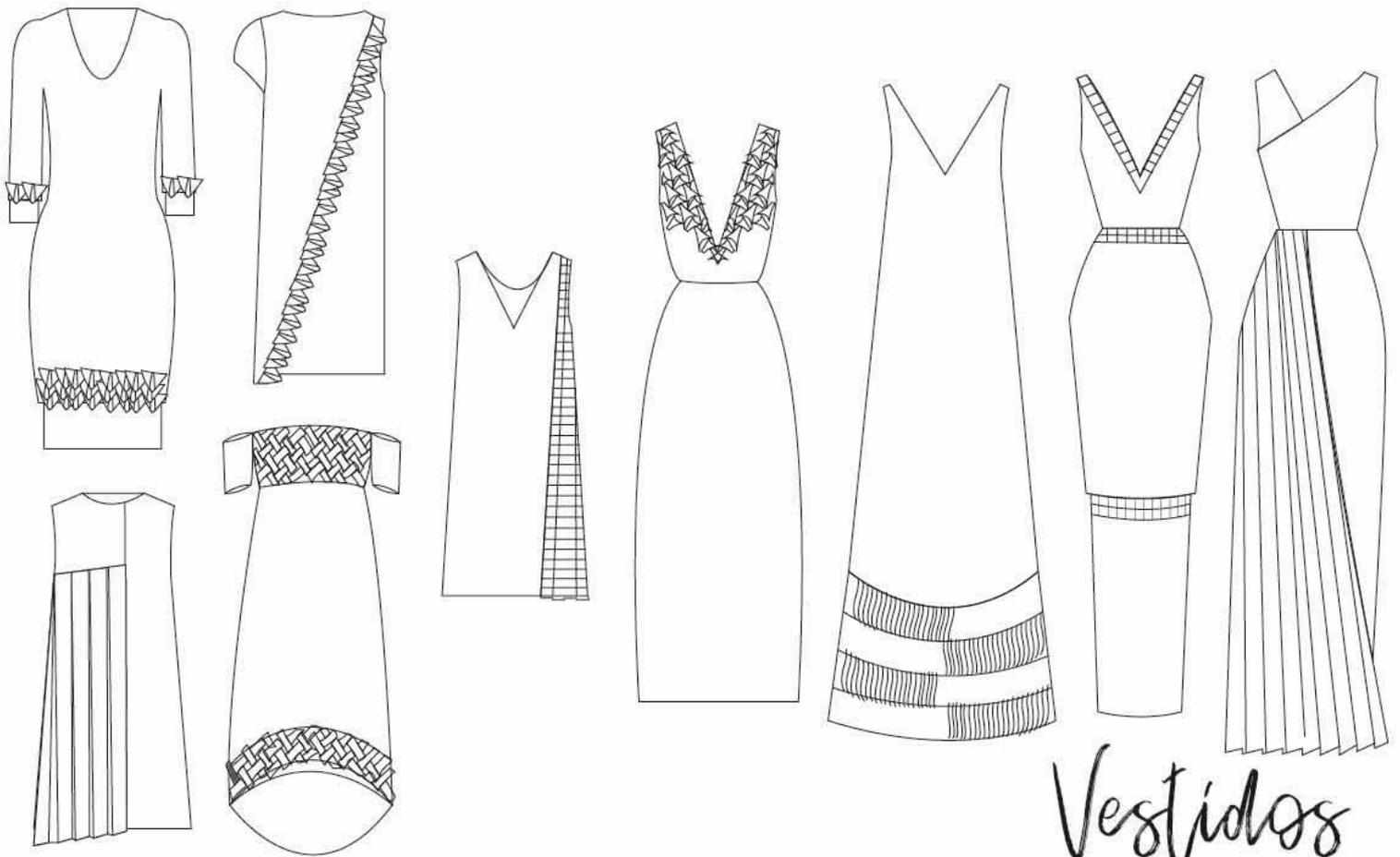
Colección completa



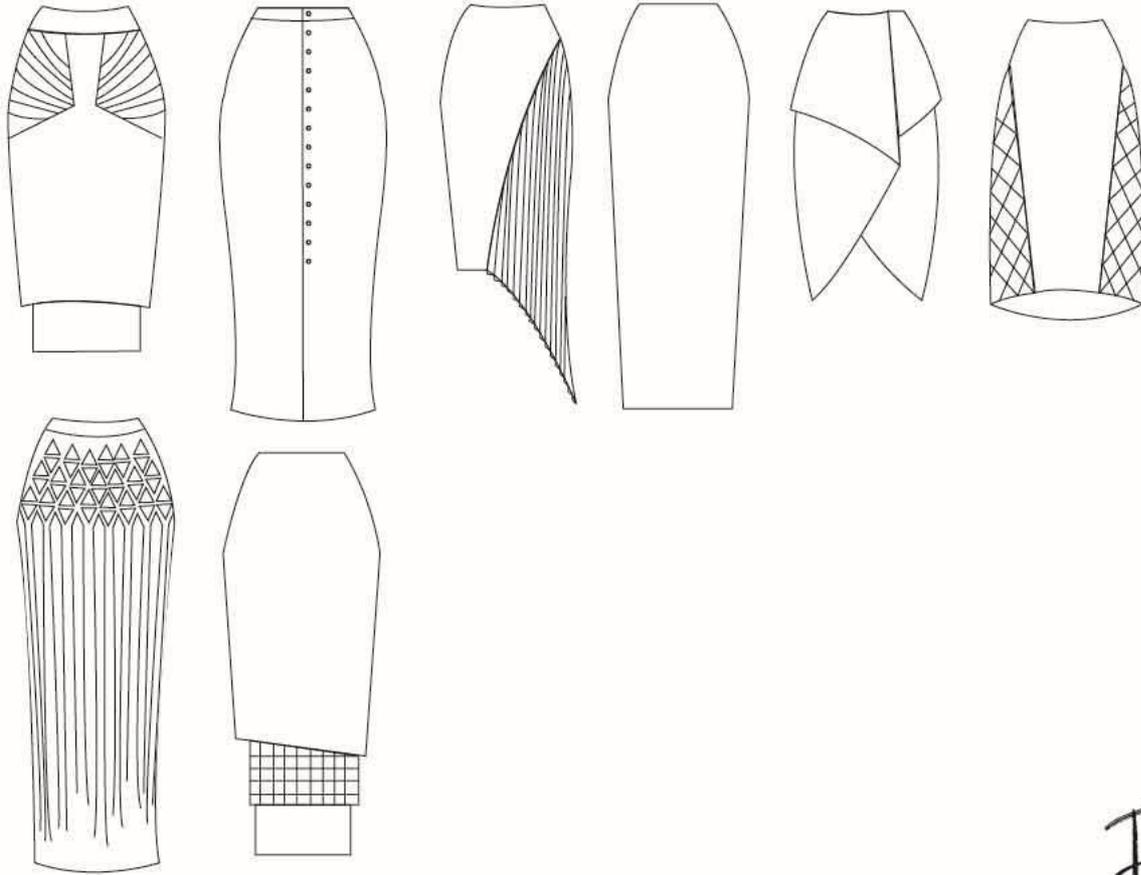
Pantalones



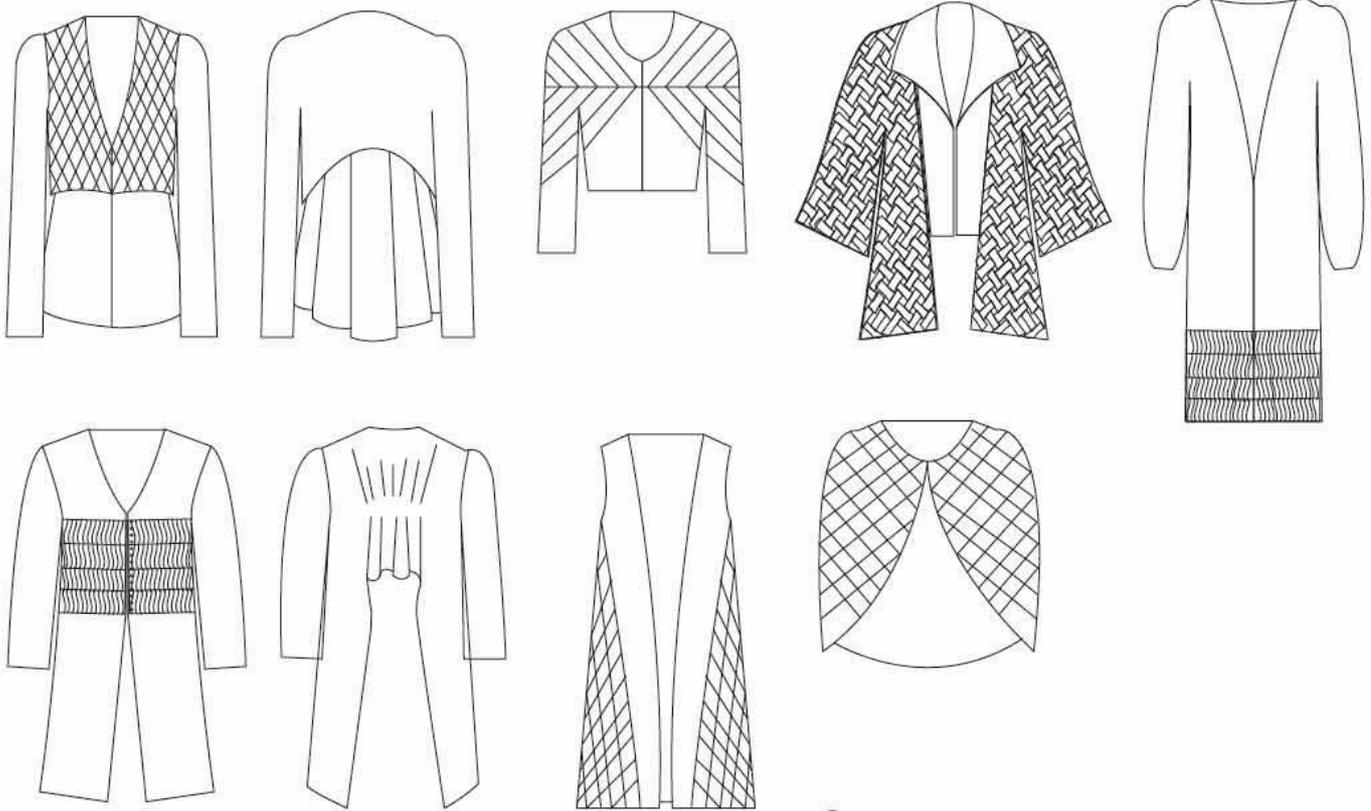
Tops



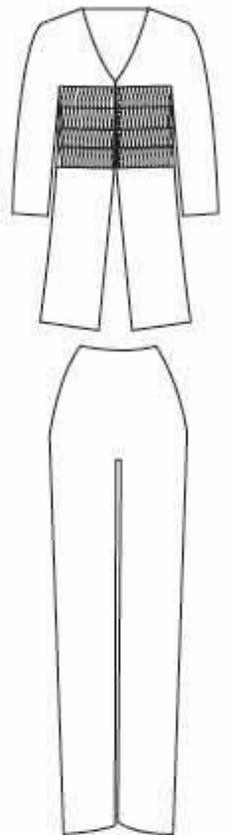
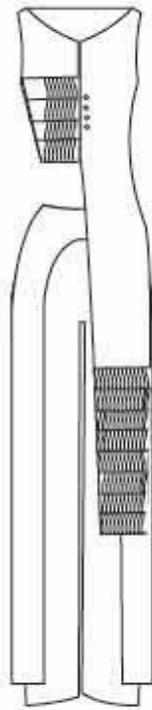
Vestidos

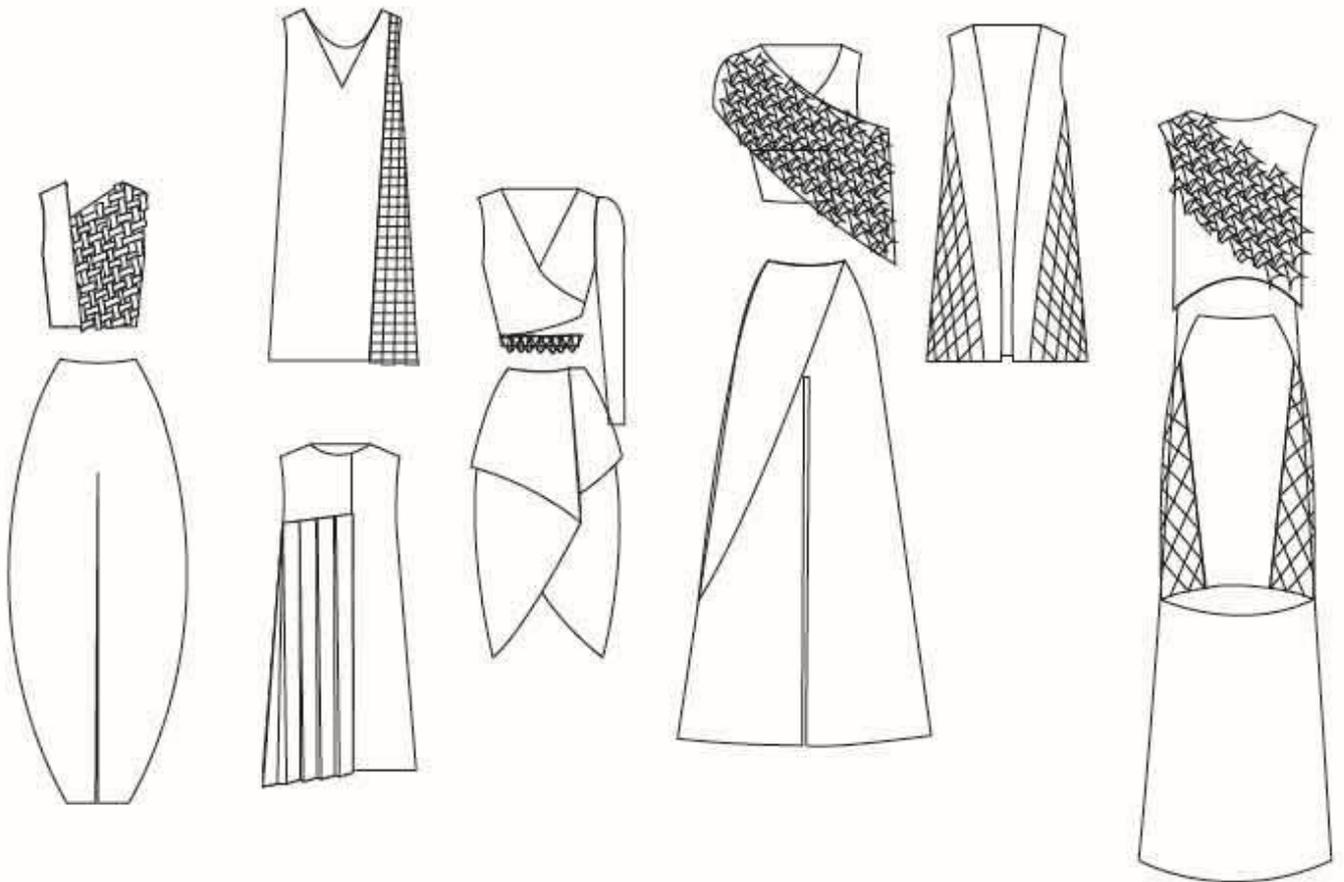


Faldas

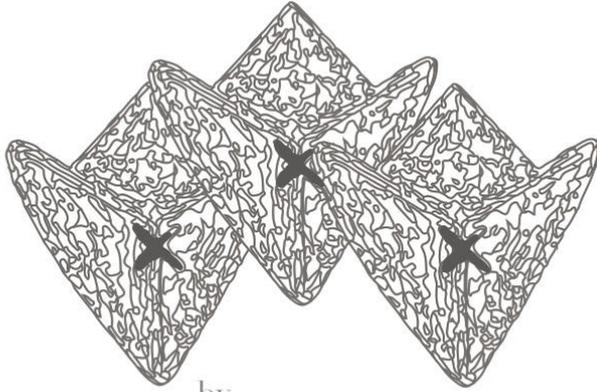


Prendas exteriores

Atuendos seleccionados



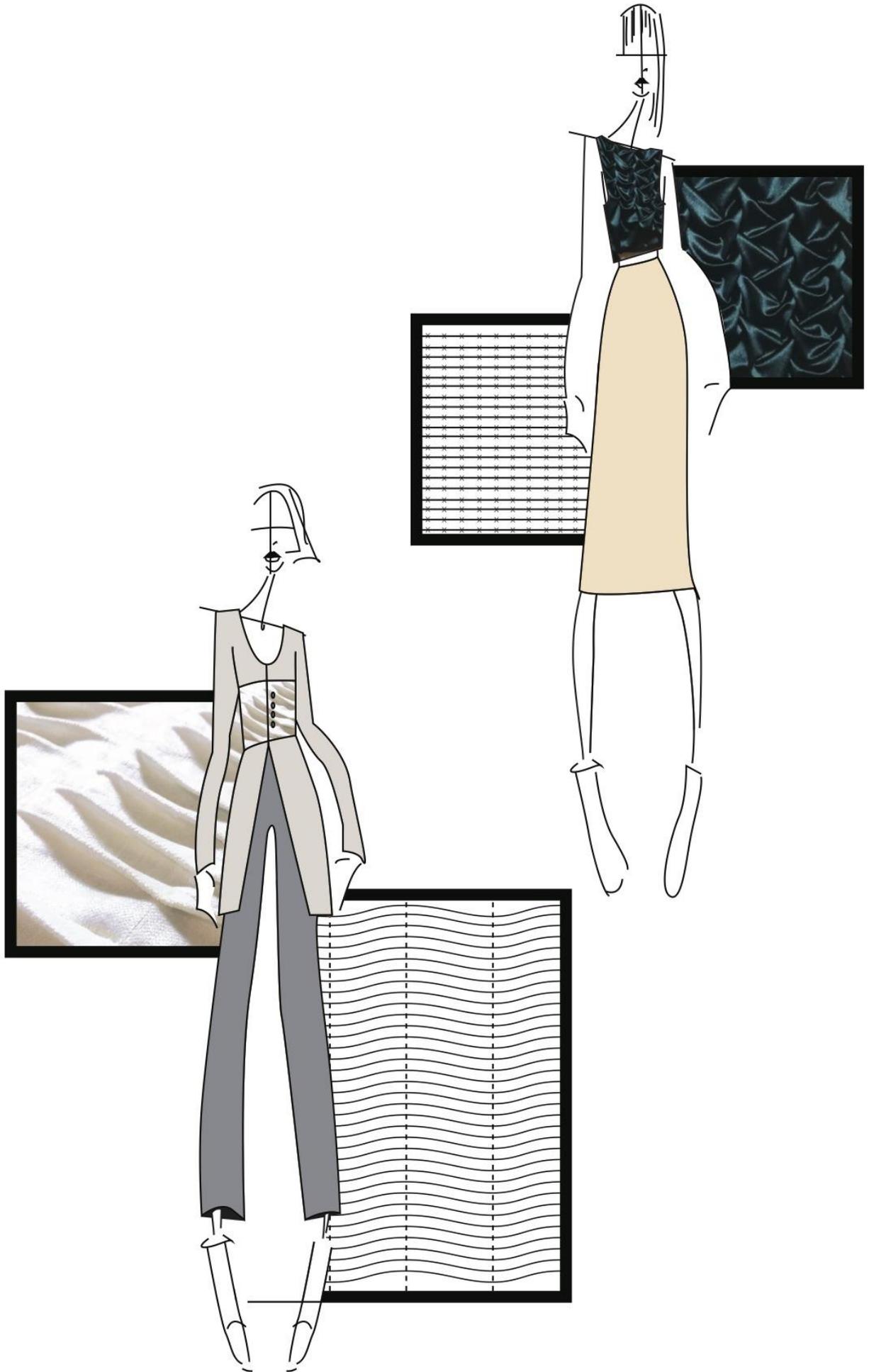
Ilustraciones

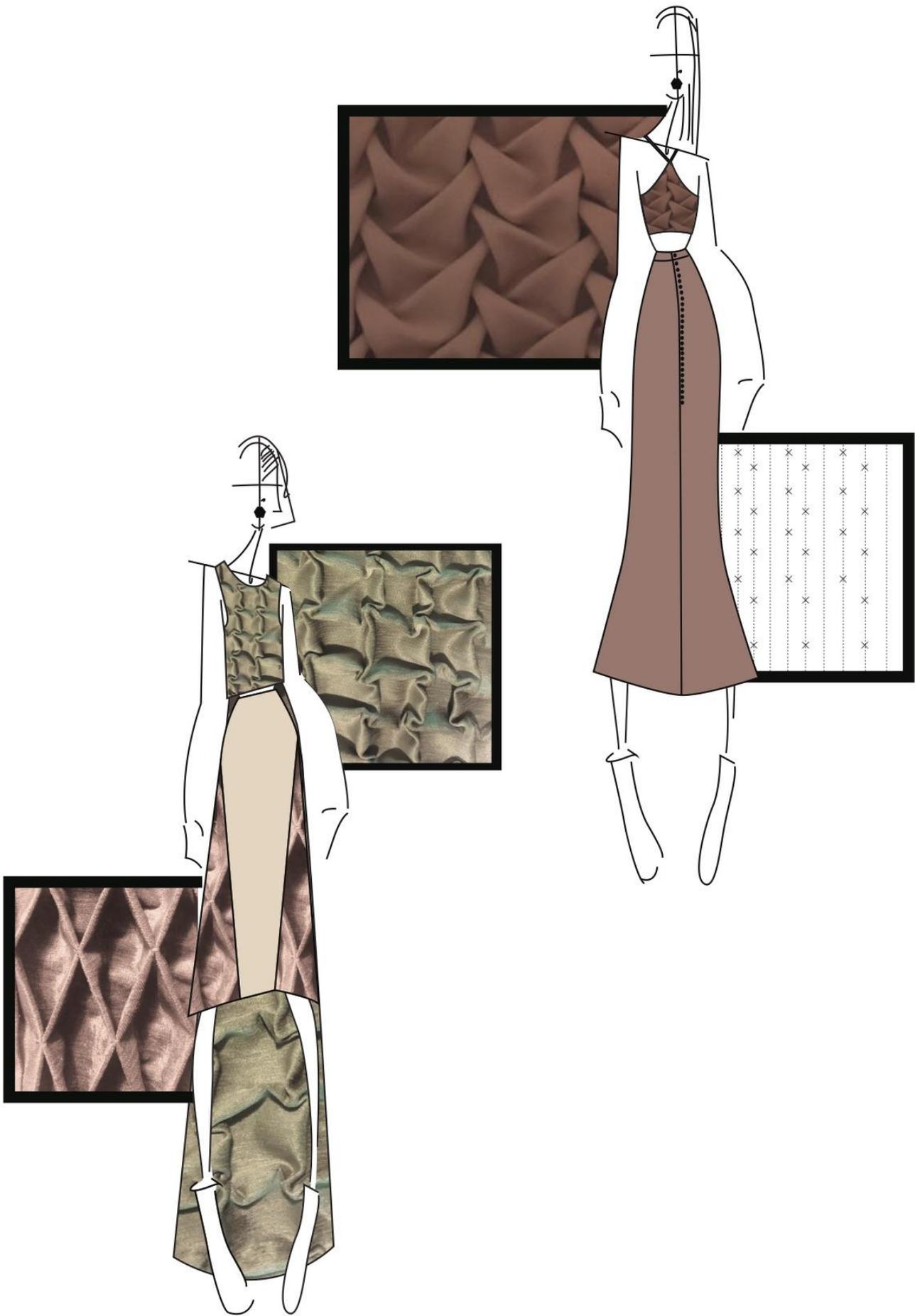


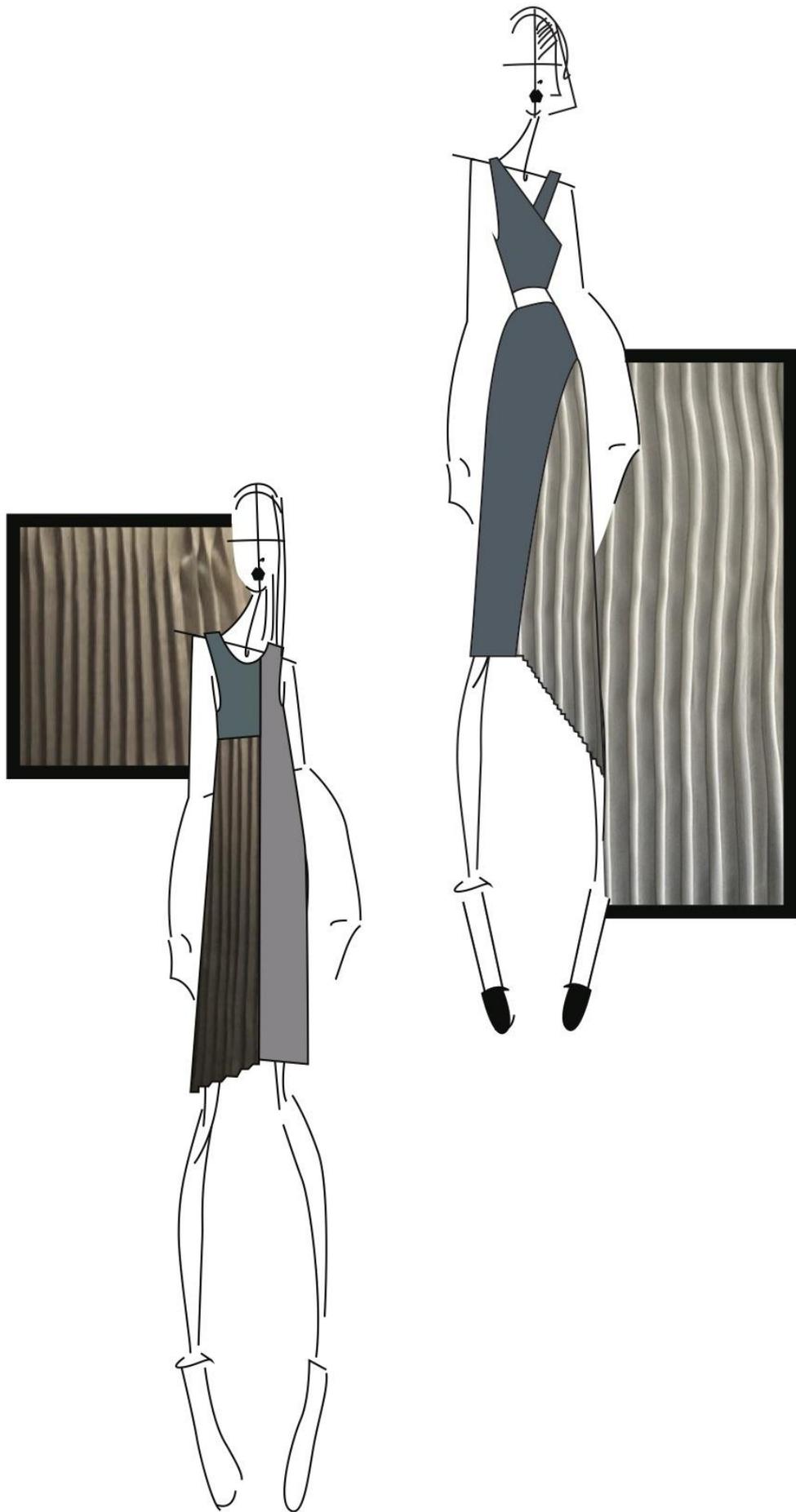
by
sgm.

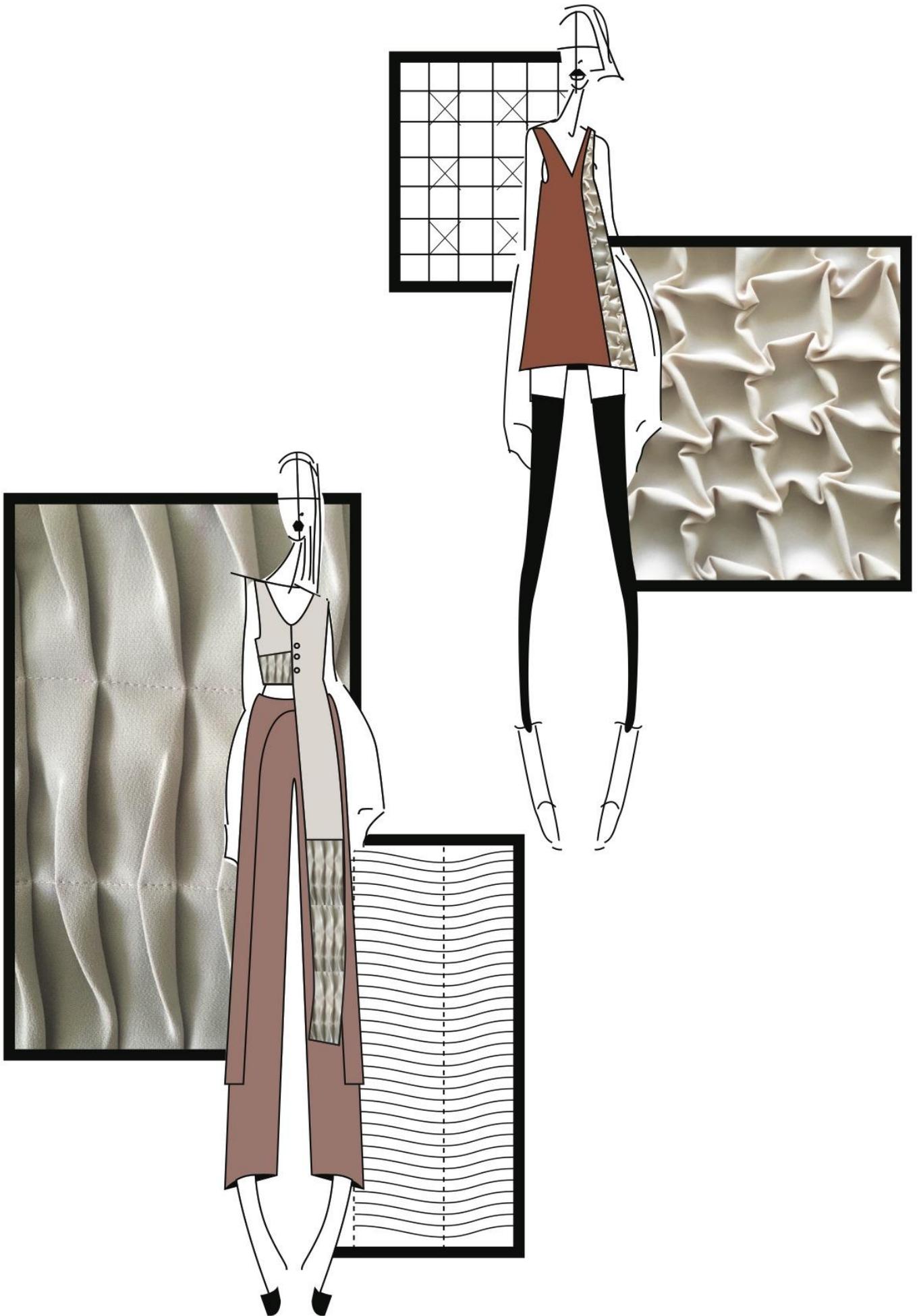
SARA
GIL

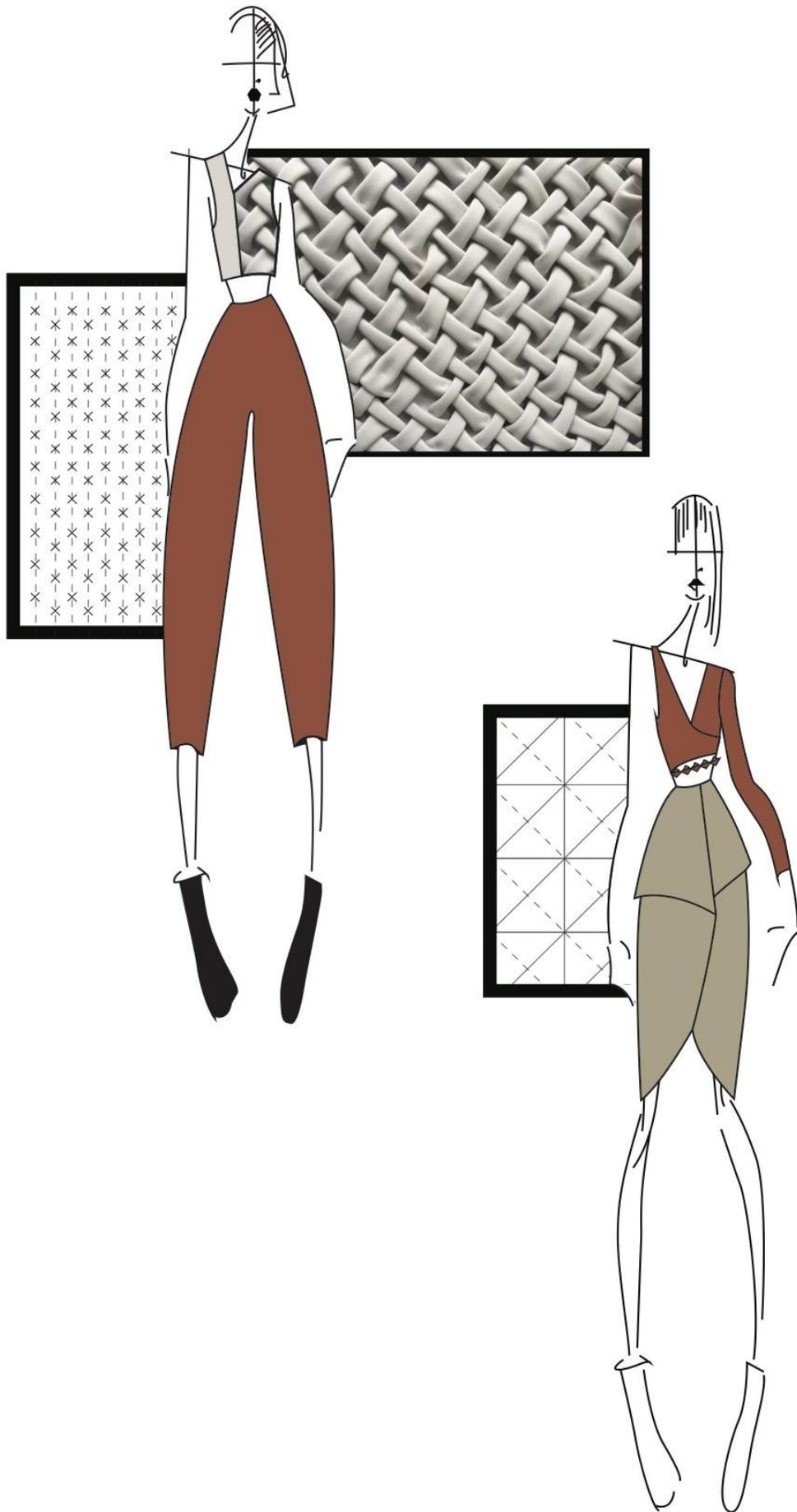








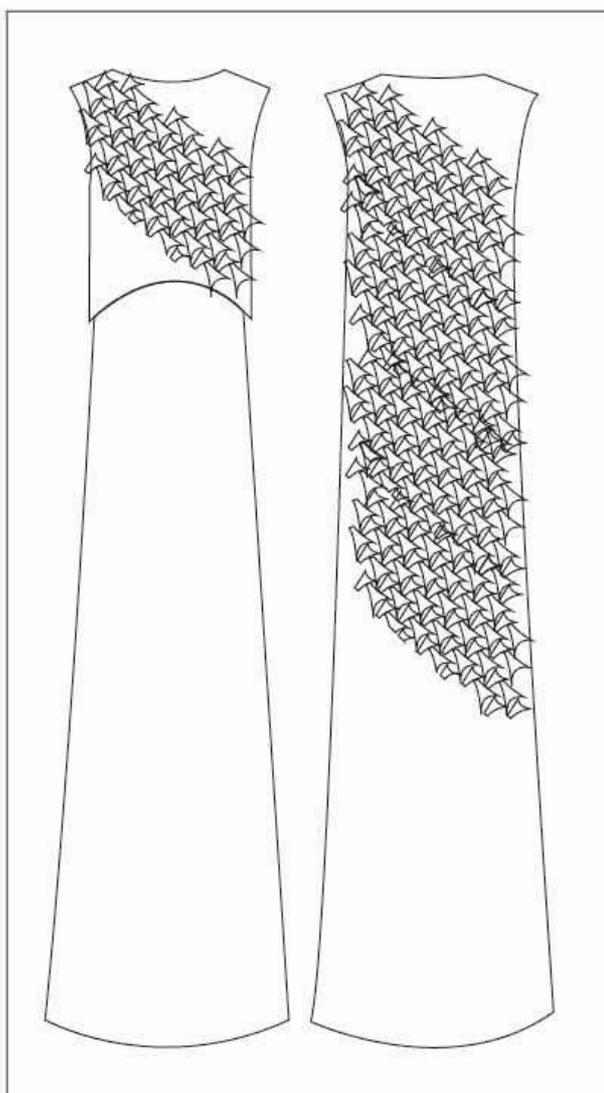




Fichas técnicas



Colección: Lattice
Código: HL001



Especificaciones

- Blusa high-low
- Cuello redondo
- Largo 1.70 en parte posterior
- Textura boxes en parte delantera y espalda
- Tela tapiz sin backing
- Forrada en tela crepé

Maquinaria:

Máquina recta industrial y overlock.

Género a utilizar - Tapiz sin backing



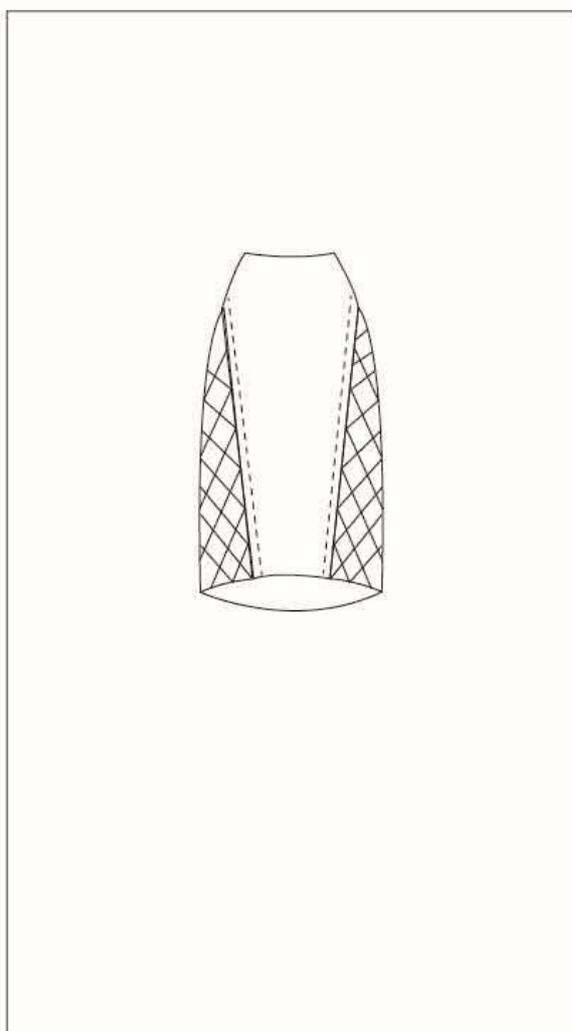
Textura a utilizar





Colección: Lattice

Código: S001



Especificaciones

- Falda de cintura sin pretina
- Cierre invisible en costado derecho
- Largo 55 cm
- Textura smocking en costados
- Tela seda polyester y crepé
- Forrada en tela chiffon

Maquinaria:

Máquina recta industrial y overlock.

Género a utilizar - Tapiz sin backing



Textura a utilizar



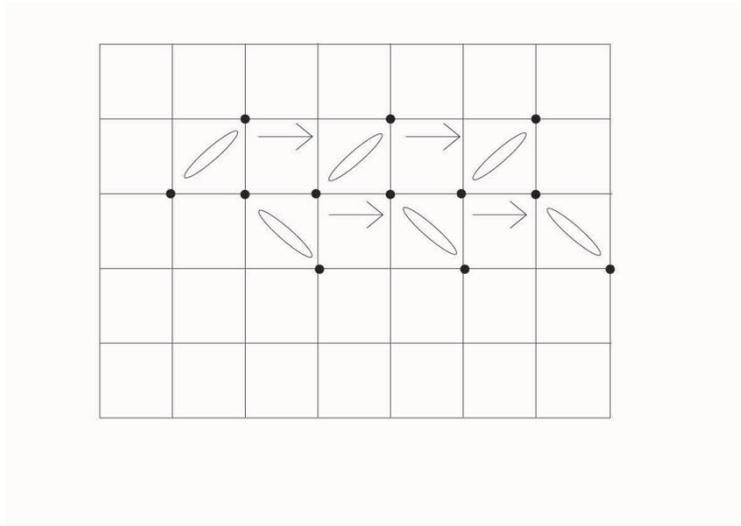
Confección

1. Hacer el patrón de la prenda a realizar con las siguientes medidas:
 - Busto: 92 cm
 - Cintura: 72 cm
 - Cadera: 94 cm
 - Alto de cadera: 25 cm
 - Largo total: 110 cm (desde la cintura)
2. Realizar la textura tomando en cuenta el tamaño final de la prenda ya que todas se encogen aproximadamente a la mitad de largo y ancho. Más adelante se detallará el proceso de manipulación textil que se siguió.
3. Una vez hecha la textura, se coloca el patrón sobre esta y se marca con alfileres y tiza la forma del mismo.
4. Luego, se cose sobre las marcas de tiza para dar una puntada de seguridad y que la textura no se desarme, ya que todo es hecho a mano.
5. Posteriormente, se coloca de nuevo el patrón sobre la textura y se corta la tela.
6. Confeccionar la prenda tomando en cuenta que deben ir forradas por estética y para cuidar la textura.

Procesos de manipulación textil:

Preparación de la tela para el smocking – lattice:

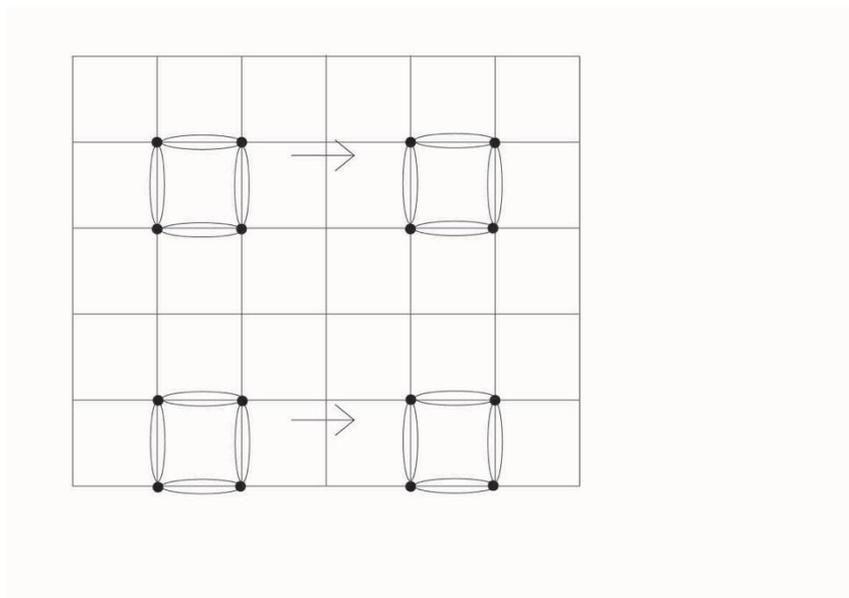
1. Para esta técnica se debe realizar una cuadrícula en el revés de la tela de 2.5 cm x 2.5 cm. Los bucles muestran donde se aprieta la puntada y la línea de flecha muestra donde la puntada se deja suelta.



2. Preparar aguja e hilo lo suficientemente largos para completar una fila completa de puntadas de la cuadrícula.
3. Para cada puntada agarrar únicamente unos pocos hilos de la tela para que no se marque por el derecho. En el primer punto de la cuadrícula, hacer dos puntadas.
4. Llevar la aguja en diagonal hacia el segundo punto y estirar.
5. Luego juntar con el punto anterior y hacer dos puntadas que unan estos dos puntos.
6. Pasar al punto siguiente haciendo una puntada sin tensionar y hacer dos puntadas allí para que no se tense. Continuar así hasta el final de la fila y luego empezar con un nuevo hilo la fila siguiente.

Preparación de la tela para el smocking – caja:

Se siguen los mismos pasos que en el lattice, solo que en lugar de hacer dos puntadas en dirección diagonal, se hacen cuatro puntadas cerrando un cuadrado de la cuadrícula, como se muestra en el siguiente diagrama.



Para el tucking, el dobléz de avión y el smocking Inglés se siguieron exactamente los pasos que menciona el libro *Fabric Manipulation* de Ruth Singer (2013). A continuación se muestran las instrucciones y diagramas de dicho libro mediante el cual se lograron las técnicas deseadas.

Tucking:

Tuck and fold

Tuck and fold is an exciting manipulation technique with many possible variations. The technique works best on close-tucked fabric which takes a crease well. These samples are made in shirt-weight cotton.

Prepare the fabric
Make a panel of tucks as Basic Method. Press all the tucks in one direction then all in the other direction, making sure they are all neatly creased and standing proud of the base fabric.

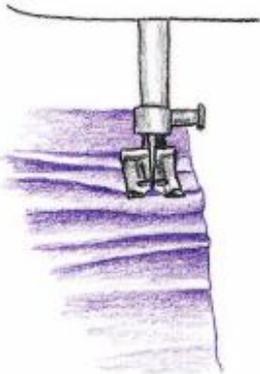
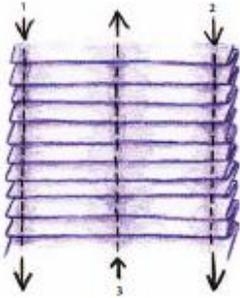
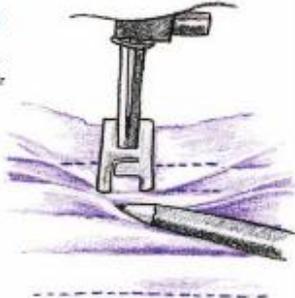
Tuck and fold variation 1

1 Press the tucks all in the same direction, pressing just the very edges. Machine sew in place (lines 1 and 2 on the stitching diagram).

2 Mark a line across the centre of the panel (line 3), then place on the machine with the pleats folding away from you.

The stitching diagram shows the direction and order of stitching: it also shows the direction of the folds when you start.

3 Fold over the first pleat and start sewing, folding each pleat as you go. Use a pencil or the tip of a pair of small scissors to hold down each pleat as you come to it.

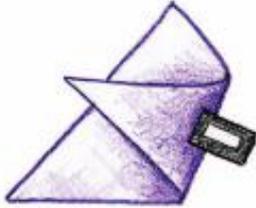


Tuck and fold on plain cotton fabric using contrast stitching.

Doblez de avión:

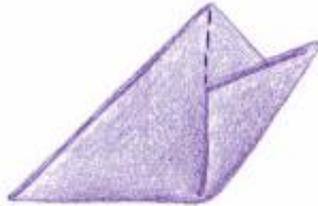
Aeroplane fold

1 Fold a square in half diagonally. Fold one side over and hold in place with a sewing clip.



Aeroplane fold.

2 Fold the folded over side back on itself so the fold lies on the centre line – like a paper aeroplane – and clip.



Aeroplane fold, pressed.

3 Repeat steps 1 and 2 on the other side and clip. Keeping all the layers together, sew through from top to bottom, catching all the layers. Keep the stitches small so the wings can spring back up.



Aeroplane fold grouping: apply six aeroplanes to a circular backing, points to the centre.



The circle aeroplane fold is made in the same way as the Aeroplane Fold; this sample is left unpressed and not stitched in place.

Smocking Inglés:

English smocking

Traditional English smocking, as seen in farming smocks, is created with a series of fine gathers over which embroidery stitches are worked, before the preparatory gathering stitches are removed.

MATERIAL AND DESIGN NOTES

- There are many different stitches that can be used for English Smocking such as cable, herringbone and trellis, but the basic preparatory technique is the same.
- An evenly woven fabric such as linen or cotton is easiest to use. It will hold the gathers nicely, and it should be worked on the straight grain only.
- The embroidery thread used should be a high-twist cotton or linen, such as perle; stranded cotton (floss) may get too fluffy and snap.

Prepare the fabric

Unless you are working on a squared fabric, such as gingham, you will need to make the markings for the gathering stitches on the reverse of the fabric, with each dot 5mm (1/4in) apart and each row 5mm (1/4in) apart. This can be done in several ways.

Method 1: Use a ruler and marking pen or pencil to mark rows of dots.

Method 2: Use smocking dot iron-on transfers if available.

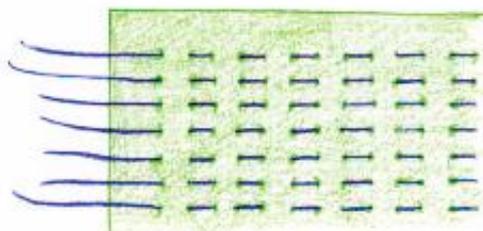
Method 3: Use a template made in fine plastic or light card with holes punched in.

Method 4: Use squared paper, punched through to make pencil marks onto the fabric.

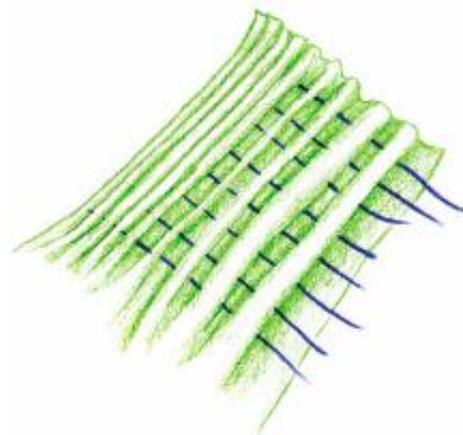
Basic method

For the sample Spot Honeycomb has been used. This is one of the most contemporary-looking and relatively simple variations and it creates a nice stretchy fabric. The size and depth of the folds will depend on the size of the gathering you create to start with and this sample is worked with 5mm (1/4in) spacing. The gathering and smocking takes up about two-thirds of the fabric.

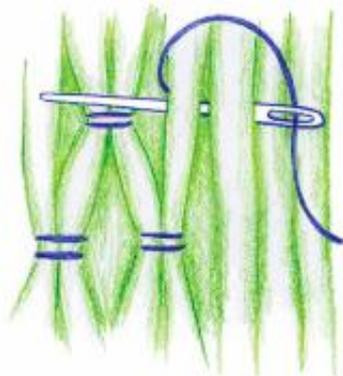
- 1 Use a new thread for each row of stitching and knot firmly at the start. Go in at the first dot and out at the next, creating even running stitch across the fabric. Repeat on all the rows.



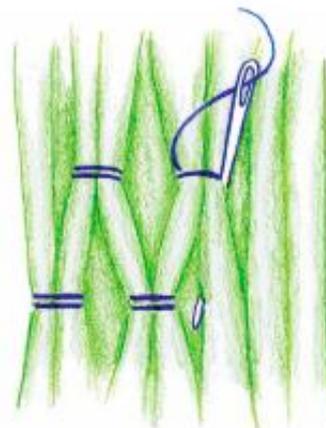
- 2 Pull up the threads gently and slide the gathers along the fabric, gathering up quite tightly, but not so much that you can't get the needle in to make the stitches.



3 When all the threads are pulled up evenly, wrap loose thread around holding pins or sew in the gathering threads and trim the excess. These hold the gathers firm until you have completed the smocking stitches (they will be removed later). Steam the piece to help set the gathers.



4 Spot honeycomb smocking is worked from the top left, and two rows are worked at the same time. Work two small backstitches over the first pair of tubes, catching them together just near the surface and pulling them firmly.

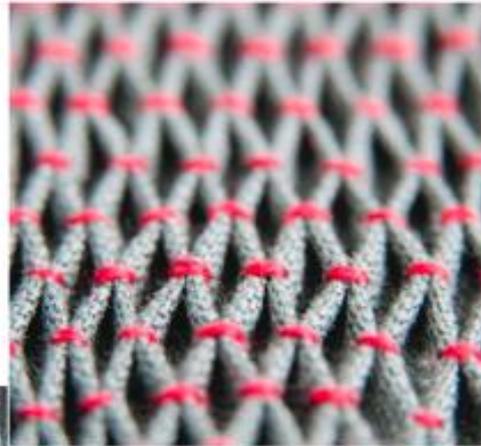
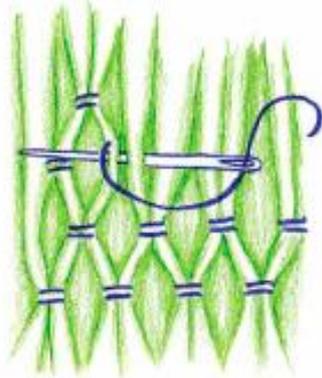


5 Push the needle diagonally down the second tube to come out on the line of the gathering stitches. Make another pair of backstitches to hold those tubes together. Then push the needle back up the right-hand tube to the next pair of tubes and continue to the end of the row.

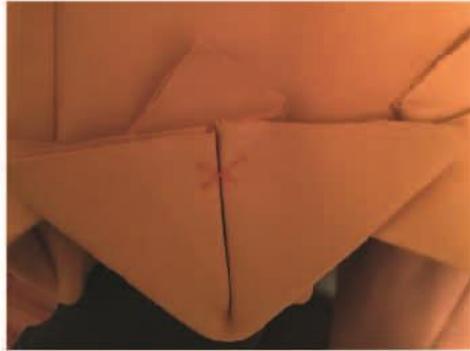
6 For the second row, you may find it easier to turn the work upside down and work left to right again, rather than right to left.

7 Continue until the whole piece is smocked, then carefully unpick the gathering threads to allow the smocking to expand.

Note: A hand-crank machine called a Princess Pleater can also be used to pre-gather and stitch fabric – it contains many needles which automatically make the stitching for you, but takes a long time to set up and only works with fine fabrics. This type of machine is hard to acquire and it is expensive.

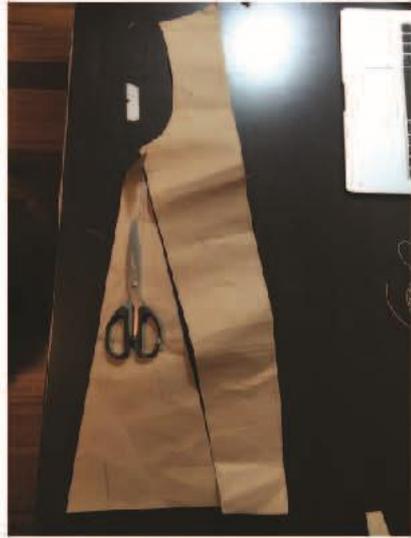


Spot honeycomb smocking: approx 30cm (12in) of fabric was gathered to produce about 10cm (4in) of smocking.

Registro de procesos:









Conclusiones

Durante todo este proceso de conceptualización y materialización de esta colección, definitivamente el aspecto más importante fue el trabajo a mano. Cada textura fue hecha cien por ciento a mano, cosida puntada por puntada para lograr el efecto deseado.

Además, cada tela es diferente, por lo que aquellas con más cuerpo fueron más fáciles de trabajar y las que eran más livianas y con movimiento, fueron más complicadas. En cada prenda se han invertido grandes cantidades de horas de trabajo, lo que las hacen prendas únicas y valiosas ya que el trabajo detrás de éstas es inimaginable. Muchas veces los consumidores no le dan el valor que se merece la prenda y no piensan en que hay detrás de cada atuendo, lo que da el por qué del precio. Considero que el propósito de la colección es otorgar una intervención textil a estas prendas y generar texturas y volúmenes que las hagan únicas, pero también cuestionar y valorar el trabajo artesanal que hay detrás de las colecciones conceptuales y el trabajo de autor, que muchas veces es menospreciado.

Por otra parte, considero que la colección se completó exitosamente, logré hacer las texturas y patrones en el tiempo que se estimó y mi propósito de hacer 11 atuendos, se cumplió. En un principio me preocupaba no terminar y tener que hacer únicamente 10, pero con planeación, constancia y ejecución pude hacer todos los atuendos completos. Pese a que hubo ciertos cambios en los looks en cuanto a qué prendas iban juntas, pienso que pude solucionar todo y mantenerme fiel a mi concepto y a lo que quería reflejar con la colección. Creo también que el propósito de hacer una colección basada e inspirada en el origami, resignificándolo a través de texturas, fue cumplido ya que logré la manipulación e intervención que quería y logré las texturas que deseaba y que dieran la sensación de papel y origami, aunque no fue fácil y tuve que hacer varias pruebas.

Creo también que los textiles escogidos fueron los adecuados ya que me proporcionaron el cuerpo y la caída que necesitaba.

Luego de haber realizado esta colección de principio a fin, considero que es muy importante reconocer, valorar y validar el trabajo artesanal, la labor hecha a mano y el trabajo del diseñador, que en esta industria muchas veces es visto como algo fácil.

También, el hecho de que todo en la colección tenga un por qué detrás además de las muchas horas de trabajo, le da un valor que no se puede describir a la prenda, no se trata únicamente de hacer ropa, se trata de hacer moda con una justificación y con un trasfondo.

Bibliografía:

Clabburn, P. 1976. *The Needleworker's Dictionary*. Macmillan London Ltd: London

Singer, R. (2013). *Fabric Manipulation*. David & Charles: UK.

Da Cruz, E. (2004). *Miyake, Kawakubo, and Yamamoto: Japanese Fashion in the*

Twentieth Century. Metropolitan Museum of Art. Recuperado de:

https://www.metmuseum.org/toah/hd/jafa/hd_jafa.htm

Galfione, C. (2017). *La Moda Conceptual*. *Dress Mix*. Recuperado de:

<http://www.dressmix.com.uy/innovaportal/v/1949/1/innova.front/la-moda-conceptual.html>

<https://www.fucsia.co/edicion-impresa/articulo/shingo-sato-sus-desafios/61865>

Hinders, D. (2018). *Origami in Fashion*. *The Spruce Crafts*. Recuperado de:

<https://www.thespruce.com/origami-in-fashion-and-influences-2540679>

Wu, C. (2003). *Origami in Fashion*. University of North Texas. Recuperado de:

<https://pdfs.semanticscholar.org/b363/12a72b4f8b0dc629f0349869a1e110a771e5.pdf>