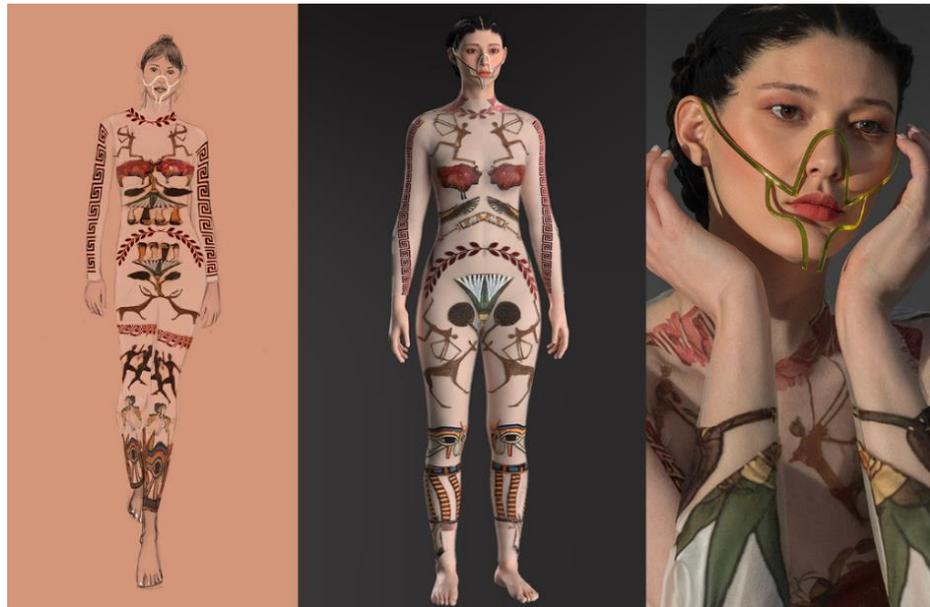




UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



# TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

## ARTE, MODA Y TECNOLOGÍA.

La evolución en los medios de representación y difusión de la moda; desde el dibujo al avatar en 3D.

**Autora:** M<sup>a</sup> Isabel Fajardo Arjona

**Tutor:** Jesús Pertíñez López

### Línea de Investigación:

Investigación y creación de animación 2D, 3D y experimental  
Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Septiembre. **Año:** 2024

# TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

## **ARTE, MODA Y TECNOLOGÍA.**

**La evolución en los medios de representación y difusión de la moda; desde el dibujo al avatar en 3D.**

**Autora:** M<sup>a</sup> Isabel Fajardo Arjona

**Tutor:** Jesús Pertíñez López

### **Línea de Investigación:**

Creación digital/ Investigación y creación de animación 2D, 3D y experimental

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Septiembre.

**Año:** 2024

# INDICE

Capítulo I. Introducción.....	5
Capítulo II. Objetivos.....	7
Capítulo III. Metodología.....	8
Capítulo IV. Marco teórico.....	10
4.1. Estado de la cuestión .....	10
4.2 Evolución en la representación del traje; del dibujo 2d a la representación tridimensional.....	12
4.3 Métodos de exposición y difusión de la moda.....	38
Capítulo V. Marco empírico.....	47
5.1 Proceso de creación (proceso de realización desde la idea a la animación con herramientas digitales).....	47
5.1.1 Fase conceptual.....	48
5.1.2 Sketching.....	48
5.1.3 Patronaje y confección 3D del modelo.....	50
5.1.4 Ambientación. Integración de la IA .....	56
5.1.5 Animación y etapa de postproducción.....	58
5.2. Obra final.....	60
Capítulo VI. Conclusión.....	61
Bibliografía y webgrafía.....	62
Índice de figuras.....	66
Glosario .....	71

## Resumen

En este Trabajo Fin de Máster, se lleva a cabo una investigación artística basada en la unión entre arte, moda y tecnología, áreas que a lo largo de la historia del ser humano se han ido fusionando, eliminando las barreras que pudiera existir entre ellas. Para ello, se hace una aproximación sobre la evolución en las formas de representación del traje a través de la ilustración de moda, así como sobre los medios de difusión de la moda, proponiendo la animación experimental como una herramienta de creciente interés para este fin. La irrupción de la tecnología 3D, así como de la Inteligencia Artificial, abre la vía hacia nuevos métodos de experimentación creativa en el campo del arte y la moda, siendo estos explorados a lo largo del proyecto artístico titulado Metamorphosis, 2024.

## Abstract

In this Master's Thesis, an artistic research based on the union between art, fashion, and technology, is carried out. These areas, throughout human history have been merging, eliminating the barriers that might exist between them. To this end, an approach is made on the evolution of the ways of representing clothing through fashion illustration, as well as on the means of fashion dissemination, proposing experimental animation as a tool of growing interest for this purpose. The emergence of 3D technology, as well as Artificial Intelligence, opens the way to new methods of creative experimentation in the field of art and fashion, which are explored throughout this artistic project titled Metamorphosis, 2024.

## Palabras Clave

Moda, arte, tecnología 3D, animación experimental, Inteligencia Artificial investigación artística.

## Key Words

Fashion, art, 3D technology, experimental animation, Artificial Intelligence, artistic research.

## Capítulo I. Introducción

*Arte, moda y tecnología. La evolución en los medios de representación y difusión de la moda; desde el dibujo al avatar en 3D, parte de la hipótesis de entender la moda como expresión artística que refleja y responde a las tendencias culturales, sociales y tecnológicas de cada época.*

El diseño de moda es un campo en constante evolución. A lo largo de la historia se ha ido transformando la visión de la moda como simple creación de piezas necesarias para cubrir el cuerpo, para evolucionar a una forma de identidad y de expresión en respuesta a los cambios sociales, económicos y culturales. Esta capacidad de adaptación y transformación la convierte en un área de estudio dinámica, abordada desde diversas disciplinas como son el arte, historia, psicología, sociología o la tecnología entre otras.

La moda no se limita únicamente al ámbito personal, sino que también es parte indiscutible de la economía global, generando empleo e impulsando la innovación tecnológica. Es por este carácter mercantil por el que hay quienes defienden que la moda no es arte, pero tal y como afirma Gago (2016) “la moda es un medio de expresión artística, pero al igual que el cine, que muy pronto se vio reconocido como Séptimo Arte, es también una industria y, como tal, comercio y negocio, exactamente como la pintura o la arquitectura” (pag.26). Esta reflexión que hace Gago a lo largo de su libro sobre la unión arte y moda, reclamando la moda como Octavo Arte, es la premisa de la que se nutre este trabajo.

Entender la moda y sus formas de representación como herramienta artística que se ha transformado a lo largo del tiempo, adaptándose a los cambios sociales, artísticos y tecnológicos de cada época, creando con ello un lenguaje propio como Lurie (1994) argumentó en su libro, es la perspectiva que aborda este Trabajo Fin de Máster. Como arguye Rueda (2020, p.79) la moda, no solamente está compuesta por elementos de orden práctico (el uso que se le da a la indumentaria), sino también por factores relativos al significado (lo que cada uno añade a las piezas); estos factores relativos al significado será la base para abordar el caso práctico de este trabajo. Para ello, se hará una aproximación en la historia de la representación del traje a través del dibujo, desde las primeras representaciones rupestres, hasta las actuales representaciones en 3D y la inclusión de la IA en este campo, culminando en una propuesta artística que aúna y experimenta sobre nuevos medios de difusión en moda, integrando la animación experimental, cuya interpretación deriva de la propia evolución del ser humano.

La inclusión de las nuevas tecnologías en el campo de la moda, concretamente de programas de diseño y confección tridimensional, supone una mejora notable en el impacto que genera la moda, no solo visual, sino también a nivel medioambiental. Con la utilización de este tipo de herramientas digitales, tal y como expone el estudio llevado a cabo por Laverde, Landazábal y Mejía (2023)

basado en la investigación realizada por Rana et al. (2015), la huella de carbono de una camiseta blanca de algodón se reduce de 10,75 kg a 0,312 kg, al realizarla digitalmente. Por medio de muestras digitales, podemos reducir el tiempo y los costes del prototipado físico, incluso generar una producción inteligente en la cual solo se fabrique por demanda del producto, ya que gracias a los avances tecnológicos podemos hacernos una idea o imagen realista de cómo quedaría el modelo real e incluso probarlo sobre nosotros mismos, gracias a los probadores inteligentes que ya se desarrollan a través de aplicaciones.

Es por esto, que este trabajo pretende servir de investigación propia para aplicar estas nuevas tecnologías, así como nuevos medios de difusión para la moda, en los estudios del Grado de Diseño de moda como docente en dicha área, contribuyendo de esta forma al avance del conocimiento a través de la experimentación artística y tecnológica.

La motivación que reside en este TFM, se inició con el desarrollo del Proyecto Fin de Carrera titulado *Ilustración de moda del siglo XX* (2009). En él se estudia y reinterpreta la ilustración de moda unida a los diseñadores más relevantes de ese siglo. Es ese interés por este campo el que ha hecho volver 15 años después para seguir reflexionando, analizando y proponiendo nuevas vías de representación en la moda como reflejo del momento que vivimos.

“La moda toma prestados aspectos del arte y viceversa; ambos juegan con la ilusión, el desplazamiento, las múltiples capas virtuales y los entramados, y cada vez resulta más difícil marcar límites entre ambos” (Buxbaum, 2007)

La estructura seguida para la elaboración del trabajo responde a una secuenciación lógica en la elaboración de un proyecto; primero planteamos los objetivos a alcanzar (Capítulo II. Objetivos), cómo se pretenden alcanzar (Capítulo III. Metodología) y posteriormente su desarrollo, desde el marco teórico (Capítulo IV) al marco empírico (Capítulo V) para finalmente extraer unas conclusiones sobre la hipótesis planteada (Capítulo VI).

## Capítulo II. Objetivos

### OBJETIVO GENERAL

Como objetivo general, se pretende experimentar nuevos medios de representación en moda como reflejo de la actualidad, donde la fusión moda y arte se manifieste tanto en el proceso como en el resultado generando un lenguaje común.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar como marco teórico la evolución de la representación del traje desde su origen, partiendo de la investigación previa llevada a cabo en el PFC *Ilustración de moda del siglo XX*, para comprender el estado actual.

Apoyar el marco teórico investigando sobre la evolución en los medios y soportes empleados para la difusión del diseño de moda.

Investigar como marco empírico del proyecto, la forma en que se aplican los conceptos artísticos y de representación del traje a través de herramientas digitales en entornos reales y virtuales.

Explorar los nuevos medios de IA como parte del proceso creativo para generar imágenes de referencia en cuanto a diseño y ambientación, siendo entendidas como un medio y no como un fin.

Experimentar sobre las posibilidades creativas de softwares 3D en el diseño de moda, mediante el diseño, patronaje, confección y puesta en escena, generando con ello nuevas vías de difusión en moda.

Emplear una metodología de trabajo que integre el marco teórico promovido por referentes conceptuales y plásticos, y el marco empírico mediante producción asistida por ordenador, software de diseño 3D y herramientas de Inteligencia Artificial.

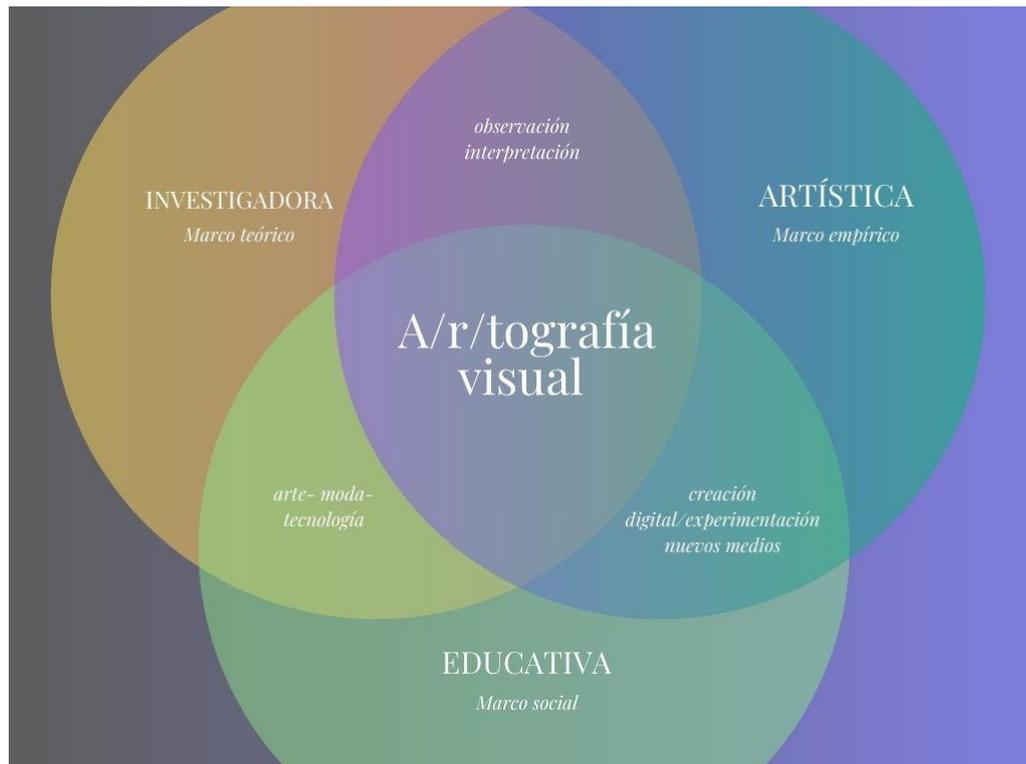
## Capítulo III. Metodología

El enfoque metodológico que sigue este Trabajo Fin de Máster parte de la Investigación Artística Basada en las Artes Visuales que, apoyada por un marco teórico y referencial, constituye la producción artística en sí misma como parte fundamental del proceso de investigación, siendo la obra el resultado y conclusión de la hipótesis planteada. Al tratarse de un trabajo donde el análisis de imágenes, así como la investigación creando imágenes, es el eje vertebrador, es la Metodología Visual (Rose, 2007) la que lo ampara.

Dentro la Investigación Basada en las Artes Visuales y debido al desarrollo profesional de la autora como docente en Diseño de Moda, es inevitable abordar este trabajo desde la *A/r/tografía* (*A/r/tography*) (Berridge, 2007; Irwing, 2004 y 2006) donde se mezclan y solapan las figuras del investigador, el docente y el artista. A través de esta perspectiva, el artista no sólo es investigador de su propio desarrollo estético sino también el precursor e incitador de nuevos planteamientos e indagaciones en los ámbitos educativos, de manera que los tres agentes se ven influidos por un movimiento cíclico que los revoluciona (García, s.f).

“...El informe final de un proyecto *a/r/tográfico*, ya se trate de un artículo de revista, de un libro o de una tesis, tiene una doble presencia, por un lado, suele haber un texto escrito y por otro imágenes visuales o sonoras o textos literarios, que conjuntamente y al unísono dan cuenta del tema. El texto escrito no explica ni traduce las imágenes o sonidos, ni estos son ilustraciones del texto escrito, sino que el sentido debe surgir de las consonancias y resonancias entre ambas dimensiones.” (Marín-Viadel y Roldán, 2019)

Partiendo de este enfoque, será la investigación cualitativa que en su día se inició con el PFC, la que abarque la labor investigadora del trabajo a través del análisis de las formas y medios de representación y difusión del vestido como método de expresión y representación del contexto social y cultural. Por otro lado, en consonancia a la investigación, la creación fruto de la realidad en la que se encuentra el tema tratado, mediante la utilización de las nuevas tecnologías y la IA aplicadas al diseño de moda, será la reflexión y resultado de la práctica artística. Los hallazgos resultados de este TFM serán la base del planteamiento para implantación de estas nuevas herramientas en el ámbito docente, dentro de la práctica educativa de la autora, fomentando con ello la actualización del sector y los nuevos medios de difusión que aúnan arte-moda-tecnología.



**Figura 1.** “Resumen visual. Metodología Moda, arte y tecnología.” Maribel Fajardo, 2024.

El proceso de trabajo comienza con un análisis cualitativo, mediante la observación e interpretación de las fuentes secundarias consultadas, las cuales se encuentran detalladas en la bibliografía, webgrafía e índice de figuras. A la par, se experimenta y se construye la aplicación artística para reforzar/corroborar o descartar la hipótesis planteada al inicio. Esta secuenciación paralela permite complementar y apoyar el método a/r/tográfico, pues es un ciclo indivisible, la investigación nutre teóricamente la práctica-acción y viceversa.

Para el marco empírico, la secuenciación llevada a cabo es la propia para los procesos de diseño de moda; Planteamiento de la idea (desarrollo conceptual), sketching, patronaje, confección y puesta en escena. Es en la fase de patronaje, confección y puesta en escena donde este trabajo pone el foco en la innovación a través del uso de nuevas herramientas digitales e Inteligencia Artificial.

## Capítulo IV. Marco teórico

Este capítulo aborda la relación arte-moda-tecnología mediante la evolución en la representación del traje, centrándose en la moda occidental. No pretende ser tratado como la historia de la indumentaria en profundidad, sino como una aproximación a su evolución mediante la representación que el ser humano ha hecho sobre sí mismo a través de la ilustración, el grabado o la pintura, así como una aproximación a los medios que ha empleado para su difusión, de manera que se comprenda cómo hemos llegado a la situación actual, donde la tecnología y la inteligencia artificial abre un nuevo camino a la creatividad.

Debido a la complejidad del tema tratado, se han seleccionado aquellas obras y autores/as que, a la par que complementaran visualmente los conceptos abordados, sirvieran de inspiración, bien por sus características estéticas o formales, para el marco empírico del proyecto.

### 4.1. Estado de la cuestión.

Antes de abordar la investigación, es necesario reflejar el punto de vista desde el que se asume este trabajo y para ello se intenta dar respuesta a la siguiente cuestión; ¿Es la moda arte? Esta es una pregunta compleja, pues a lo largo de la historia encontramos posturas a favor y en contra. Muchos han sido los autores/as que han reflexionado sobre la definición de la moda aportando distintas perspectivas, desde la semiología de Roland Barthes (1964), la filosofía de Lipovetsky (1990), la sociología de König (1972), la cultura de Pierre Bourdieu (1990) o la psicología de Flügel (1964) entre otros.

“Tanto la moda como el arte son formas de expresión que tratan de pensar la vida mediante una representación. En ciertos momentos ambas se unen, creando una sinergia donde a veces la moda imita el arte y otras el arte imita a la moda. Esta alianza ha dado sus frutos en determinados momentos del siglo XIX, XX. Con cada época, surgieron artistas y modistos que supieron retratar y representar la estética reinante, logrando mezclas avanzadas para su tiempo”. (Luque, 2021)

Esta investigación y práctica artística se aborda desde los puntos de unión entre arte, moda y tecnología; la creatividad y medio de expresión a través del cuerpo como lienzo, el tratamiento del color, la luz y el volumen como medio tridimensional, la innovación y experimentación en sus formas de manifestación y/o exposición, y el valor cultural que conllevan como reflejo de la historia pasada, presente y futura.

El diseño de moda entendido como moda de autor, y no como pronto moda, se inicia de dos formas: una con la representación a través del dibujo de la figura humana y sobre este se comienza a esbozar diversas formas y volúmenes atendiendo a lo que el diseñador quiere expresar: otra sobre un maniquí donde se modela una pieza de tejido a través de la tridimensionalidad que aporta el

cuerpo (mouflage), semejable a la escultura o la arquitectura. Ambas formas igualmente aceptadas, parten de un tema que inspira e incita al creador. Este proceso de creación a partir de una idea o de la impronta y experimentación, es compartido por numerosos artistas a la hora de crear sus obras, desde los más clásicos como Leonardo da Vinci y sus esbozos anatómicos, hasta artistas más conceptuales como Margaret Whyte, cuyo proceso creativo es una exploración de su propia vida a través del tejido y objetos colmados de afectos y anécdotas personales.

No solo el proceso de creación une a la moda y el arte, sino que también como ya ocurría en el pasado, la moda y el arte se equilibran mutuamente; los artistas han recurrido a la representación de la moda para dar realismo a sus creaciones y los diseñadores han recurrido al arte como fuente de inspiración para sus creaciones. Tal y como argumenta Steele (2019), en ocasiones los propios diseñadores se denominan así mismos artistas como el caso de Paul Poiret o Sonia Delaunay que incorpora la moda como parte de su obra artística. Otra forma de relación la establecen los historiadores de arte, ya que en numerosas ocasiones se toma de referencia la vestimenta reflejada en la obra para hacer una aproximación a su fecha de creación, y han servido para establecer las diferencias entre los distintos estilos de indumentaria a lo largo de la historia.

Volviendo a las técnicas, el dibujo es una de las herramientas claves para que el diseñador de moda pueda representar sus ideas, es por ello por lo que la ilustración de moda queda recogida en los currículos de las distintas enseñanzas en diseño de moda, como una de las áreas a desarrollar. Tal importancia ha adquirido que incluso ha llegado a desvincularse de la figura del diseñador de moda para adquirir un carácter propio, considerándose hoy en día una salida profesional.

Con esta investigación se pretende reflejar cómo la representación del traje ha sido una parte fundamental, no solo para el trabajo de un diseñador de moda, sino también para comprender la historia del ser humano a través de la ilustración de moda. Gracias al interés que mostraron los artistas por representar al ser humano vestido, desde las primeras representaciones esquemáticas, a las más minuciosas y detalladas, hemos podido conocer cómo era la vestimenta y las connotaciones asociadas a la misma en cada época. Tal y como argumenta Moreira (2021) “las personas utilizan la vestimenta para crear sus propias historias visuales que cobran sentido en un entorno social. Sin la visualización del otro, el sentido de la vestimenta quedaría para la persona, y no cumpliría con su papel de comunicar”.

Por otro lado, la inclusión de la tecnología ha permitido no solo avances en cuanto al textil y formas en la indumentaria, sino también en cuanto a las técnicas de representación y difusión de la moda. Las nuevas tecnologías han difuminado aún más los límites que pudieran darse entre arte y moda, puesto que ha permitido el desarrollo de la creatividad de los diseñadores de moda. Actualmente, nos encontramos en una era puramente visual debido al desarrollo de las redes sociales y esto ha fomentado la utilización de nuevas estrategias de comunicación que implican el recurso de la fotografía y el vídeo como herramientas a explotar por los diseñadores y las firmas de moda. Con la inclusión de la realidad virtual y el metaverso, la creatividad ha cobrado una

nueva dimensión y nuevos campos de actuación se abren en el mundo del arte y la moda.

#### 4.2. Evolución en la representación del traje; del dibujo 2d a la representación tridimensional

*Ilustrar. Del lat. illustrāre.*

1. tr. Dar luz al entendimiento. U. t. c. prnl.
2. tr. Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes o de otro modo.
3. tr. Adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto.
4. tr. Hacer ilustre a alguien o algo. U. t. c. prnl.
5. tr. Instruir, civilizar. U. t. c. prnl.

(R.A.E)

Atendiendo a la definición de ilustrar, no hay una fecha exacta en la que se sitúe el origen de la ilustración de moda, según Morris (2007) la ilustración de moda comienza en el siglo XVII con los *grabados de Wenceslaus Hollar* sobre la corte del rey Carlos I y la sociedad inglesa de la época. Por otro lado, Blackman (2007) lo sitúa en el siglo XVI cuando las exploraciones y los descubrimientos provocaron fascinación por el vestido y los trajes de todas las naciones del mundo. Una de las colecciones más famosas fue la de *Cesare Vecellio "Degli Habiti Antichi dei Diversi Parte del Mundo" (1509)*, con 420 xilografías sobre vestidos de Europa, Turquía y oriente (fig.2). Aunque los artistas llevaban varios siglos reproduciendo vestidos, son estos grabados las primeras ilustraciones dedicadas explícitamente a la vestimenta y como tales, se convirtieron en el prototipo de la ilustración de moda tal como hoy se conoce.

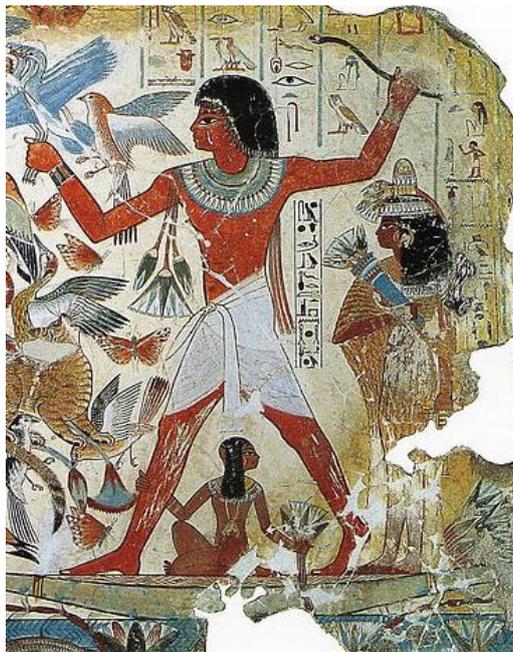
No obstante, para la historia de la representación del traje, existen evidencias anteriores al XVI donde el ser humano ya mostraba intención de representarse vestido, reflejando escenas cotidianas como la caza. Por lo tanto, había una preocupación y una intencionalidad por ilustrar el momento acercándonos a la definición de ilustración como forma de instruir o civilizar. La referencia clásica de la primera representación del traje en España la encontramos en *Las cuevas de El Cogul (Lérida)*, donde aparece la representación del ser humano vestido con lo que podemos deducir por el contexto como piel de animal (fig.3). Sin embargo, tal y como arguye Lorenzo (2007) habrá que esperar al primer milenio a. C., cuando, por influencia de las colonizaciones fenicia y griega, se desarrollan las culturas tartésicas e íbera, para encontrar representaciones detalladas de la indumentaria: túnicas y mantos drapeados, con flecos y cenefas de adorno, y abundante joyería, aunque esta se refleja principalmente en esculturas.



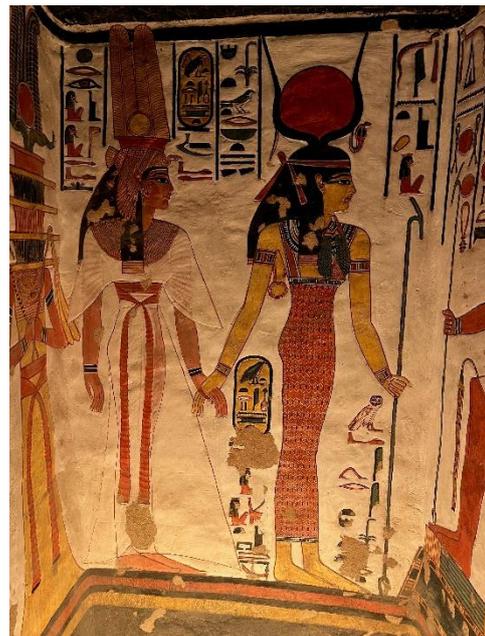
**Figura 2.** "Matrona Spagnuola"  
 Cesare Vecellio, 1598.



**Figura 3.** "Restitución de una escena social del Conjunto de Arte Rupestre de la Roca dels Moros del Cogul"  
 Generalitat de Catalunya, h.V-II milenio a.C.



**Figura 4.** "Fresco tumba de Nebamun"  
 XVIII Dinastía, 1350 a.C.



**Figura 5.** "Tumba de Nefertari",  
 Dinastía XIX, 1255 a. C.

Adentrándonos en el Antiguo Egipto aparecen pinturas murales en tumbas, templos y palacios en las que también se representa al ser humano en escenas cotidianas o rituales divinos, lo que ha permitido obtener conocimiento sobre su indumentaria. Aunque sigue siendo una representación bidimensional, según el estatus social del sujeto, el canon se hacía más pormenorizado y complejo o, al contrario, más simplificado (Bautista, 1993). La vestimenta indicaba la estricta naturaleza jerárquica de la sociedad egipcia (solo se admitía la desnudez en niños, esclavos y plebeyos) y la marcada escala social representada más que por la forma (*Kalasis* para las mujeres, *Schent* para hombres), por la calidad del tejido (lino drapeado e hilo de oro para los faraones, fibras vegetales o cuero para los plebeyos), como se puede observar en las representaciones del *Libro de los muertos*, en las pinturas murales de la *Tumba de Nebamun* (fig. 4) o en la *tumba de Nefertari* (fig.5) en el *Valle de las Reinas*, en Lúxor.

La información acerca de la indumentaria minoica se obtiene, entre otras representaciones, a través de los frescos como los del *Palacio de Cnosos* (fig.6) donde se aprecia el típico faldellín minoico, bordado con estampado geométrico. El traje minoico incorpora los primeros atisbos de creatividad en la indumentaria, donde los colores vivos como el rojo, amarillo, azul o púrpura se combinaban con bordados y formas sencillas, los cuales acabaron por incorporarse al estilo griego.

Las representaciones sobre escenas cotidianas halladas en las vasijas de la Grecia clásica van más allá de lo meramente decorativo, tenían que instruir y transmitir la ideología de la época. La abundancia de motivos textiles, escenas de matrimonio y de acicalamiento en los vasos, son evidencia de las obligaciones femeninas: una mujer virtuosa teje, cuida su belleza y procrea futuros ciudadanos (Dukelsky, 2021). Hay una intención de representar a los personajes con una imagen cuidada, haciendo hincapié en el *chitón*, el cual en su forma ideal debía de ser tan fino que resultara difícil diferenciar entre cuerpo y tejido. Es por ello por lo que, en ocasiones, el ceramista no quiere mostrar la realidad tal cual, si no transmitir un mensaje al espectador y recurre a la representación del vestido ideal, aunque no se corresponda con la escena planteada; según Dukelsky (2021) en la *Copa Douris* (480-470 a. C.) (fig.7) aparecen dos mujeres con el *chiton* y el *pharos* en el interior del hogar enlazando la lana, cuyo atuendo no sería práctico para desempeñar dicha labor.

En los mosaicos de la *Villa romana de Casale* (Sicilia, S.III a. C.) (fig.8), aparece una de las primeras representaciones del bikini en la historia (Cosgrave, 2005). Un conjunto de dos piezas (*strophium* y *subligaculum*) que dejaba al descubierto prácticamente la totalidad del cuerpo y que se usaba principalmente para practicar actividades atléticas. Será con la llegada del cristianismo cuando esta prenda quedará en desuso.

Lo que conocemos sobre la indumentaria romana se centra en gran medida en las clases altas. Los romanos dividían sus vestimentas en dos categorías; la *indumenta* (túnicas) y el *amictus* que se enrollaba o drapeaba alrededor del cuerpo como se puede observar en los frescos de la *Villa de los Misterios* en Pompeya (fig.9), donde se aprecian las figuras con una escala natural, con un vibrante colorido y un realismo magistral en la representación de los drapeados y caída del tejido.



**Figura 6.** “Detalle restauración Fresco de las procesiones, Cnosos”, Minoico tardío.



**Figura 7.** “Detalle copa Douris” Douris, h.480-470 a. C.



**Figura 8.** “Detalle Mosaico de la Villa romana de Casale”, S.IV d.C.



**Figura 9.** “Detalle fresco Villa de los Misterios”, S.I a.C.



**Figura 10.** “Detalle mosaico Teodora (San Vitale)”, h.546-548 d.C.

Cosgrave (2005) revela que entre los siglos V y XII, el Imperio bizantino era el centro mundial del comercio, la cultura y la moda. Esto se puede apreciar entre otras, en las representaciones de los emperadores Justiniano y Teodora (*Basílica San Vitale, Rávena*) en las que, gracias al virtuosismo en la coloración de las teselas, se pueden ver vestidos con túnicas de color púrpura fabricadas en seda, con bordados en oro que representaban motivos religiosos, florales o geométricos, adornado con joyas y coronas de perlas, esmeraldas y rubies (fig.10).

La razón de las pinturas o miniaturas en los manuscritos medievales, como la de las decoraciones de los primeros templos, era ser útiles en la enseñanza y la propagación de los textos sagrados de la fe cristiana (Sánchez, 2016). Poca gente sabía leer y la utilización de imágenes era la forma de entender los textos. Gracias a estas representaciones, obtenemos referencias de la indumentaria civil, eclesiástica y militar de la época, puesto que a finales del siglo XI derivan en representaciones de la vida cotidiana. Loyset Liédet, Jean Poucelle, Jacquemart de Hesdin o los hermanos Limbourg, son algunos de los ilustradores de miniaturas o libros de horas cuya difusión por las cortes de Europa constituyó no solamente a una difusión de los nombres y leyendas, sino también de la moda de la época que ha llegado hasta nuestros días. Un ejemplo lo encontramos en el libro de horas *Las muy ricas horas del duque de Berry*, de los hermanos Limbourg (h.1410) en el que las ilustraciones reflejan las labores de cada mes, y diferencia entre nobles y campesinos mediante la vestimenta de cada uno de ellos.

Es en la Edad Media cuando apreciamos por primera vez preferencias individuales en cuanto a indumentaria con la utilización de motivos o emblemas para identificar a las familias. En las pinturas murales de los *Nueve dignos y las Nueve dignas del Castello della Manta (Italia, h.1415)*, se aprecia esta utilización de emblemas y tejidos estampados que diferencian al portador o portadora (fig.11). En los siglos XIV y XV se promulgaron las *leyes suntuarias* para que cada persona vistiera según su condición social y fe religiosa. Aparecieron tratados sobre la indumentaria correcta, como el *Tratado del comer, vestir y calzar*, de 1477, obra del monje jerónimo Hernando de Talavera. Según este autor, las mujeres debían vestir con ropa larga y la cabeza cubierta, para refrenar la ligereza que naturalmente tenían (Cabanés, 2022).

Alberto Durero realiza a finales del siglo XV una colección de dibujos y grabados de personas cuyos trajes reproduce detalladamente, mostrándolos con distintas vistas sobre un mismo plano, de forma simultánea (fig.12). Estas láminas realizadas a pluma y acuarela podrían considerarse según Prego y Cabrera (2019) como precedentes del figurín de moda; en ellas se reconocen una serie de características que las definen, como la reproducción fidedigna de los trajes o la descripción de las prendas representadas desde distintas perspectivas.

El siglo XVI es la edad de oro de la edición de los *libros de trajes* o *Trachtenbuch* (fig.13), otro de los antecedentes de los figurines de moda. A lo largo de la centuria se publican en Europa más de una decena de colecciones de acuarelas, aguafuertes o xilografías dedicadas a la ilustración de conjuntos de indumentaria de distintas regiones y países del mundo, entre ellos destaca el *Códice de trajes* de Christoph Weiditz (1498-1559). (Prego y Cabrera, 2019)

Por otro lado, la pintura de retrato que se desarrolló entre los siglos XV y XVI muestra un registro detallado de la vestimenta y la moda de la época. Hay una representación extraordinaria de las texturas de la vestimenta, además del detalle de cada elemento del traje y accesorios, heredado de la pintura de miniaturas (Baldárrago,2014). Uno de los ejemplos que constituye un referente en el campo de la moda es el *Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa (1434)* de Jan van Eyck (fig. 14), en el cual se puede observar cómo la vestimenta se hace con el foco del cuadro haciendo alarde de la posición social que ostentan; él aparece con una *huca* de piel de mirto, *jubón* y *calzas* negras y un gran sombrero (mayor altitud, más rango social); ella, con una *hopalanda* extralarga forrada de piel de armiño, *cota* azul y tocado de *templers* con velo. El vientre abultado, símbolo de fertilidad, refleja el ideal de belleza de la época.



**Figura 11.** "Detalle fresco Los Nueve de la Fama". Sala Baronale del Castello della Manta (Italia), 1415.



**Figura 12.** "Veneciana" Alberto Durer, 1495.



**Figura 14.** "Matrimonio Arnolfini" Jan Van Eyck, 1434.



**Figura 13.** “Escolta de una distinguida dama en Barcelona” Weiditz, 1530. Nota: En esta aguada podemos observar la moda española en cuanto a calzado; los chapines.

Es en el Renacimiento, con el individualismo del hombre como centro de los avances en la representación del ser humano, cuando la pintura y el dibujo adquieren una nueva dimensión gracias a la perspectiva, la proporción y el estudio de la luz. Como el individuo comenzó a tener mayor conciencia de sí mismo, las prendas de moda adquirieron mayor importancia, así para las representaciones se retrataban con la moda más representativa de cada corte y se observa una ruptura estilística, aflorando el estilo a la italiana, francesa, española, alemana e inglesa. La influencia entre unos y otros será una constante y estará determinada en gran medida por el prestigio y poder político o económico que cada corte ostente.

En los retratos del pintor Rafael se refleja el tránsito de la moda del primer Renacimiento, del *Retrato de Baltasar Castiglione* (1514-1515) donde se aprecia la moda sombría de Borgoña en la que impera el negro de la lana y el terciopelo gris sobre el blanco impoluto de la camisa de lino (fig.15), al estilo que se identificaría como estilo veneciano con el *Retrato de Lorenzo de Medici* (1516-1519), con riqueza en los tejidos de sedas brocadas de colores vibrantes, adornadas con pieles y un progresivo volumen en las formas (fig.16).



**Figura 15.** "Retrato Baltasar Castiglione"  
Rafael Sanzio, 1514-1515. Moda Borgoña.



**Figura 16.** "Retrato de Lorenzo de Medici"  
Rafael Sanzio, 1516-1519. Estilo veneciano.

En el retrato *La bella* de Tiziano (*h.* 1536) se puede apreciar el *estilo italiano* con mangas anchas y desbocadas, con un escote cuadrado y bajo por el que asoma la camisa. Las prendas enfatizaban hombros amplios, caídos y *mangas acuchilladas* de tejido en terciopelo y sedas adamascadas (fig.17). Por otro lado, el *estilo español* con formas triangulares y rígidas gracias a la *basquiña* o *saya española* y al *verdugado*, sobre un jubón con mangas estrechas con puntilla, visualiza una figura muy geométrica acompañada con la *gorguera* que hacía mantener la cabeza erguida, como un signo de desdén y privilegio aristocrático; este estilo se puede observar en el *Retrato de la infanta Isabel Clara Eugenia y Magdalena Ruiz* (*h.* 1585-88), de Alonso Sánchez Coello (fig.18).



**Figura 17.** "Detalle La bella" Tiziano Vecellio,  
h.1536. Moda estilo italiano.



**Figura 18.** "Retrato de la infanta Isabel Clara Eugenia y Magdalena Ruiz" Alonso S. Coello. h.1585-88. Estilo español.

En Inglaterra, la *gorguera* evolucionó como un componente de seducción y estatus, propósito conseguido con lo que se denominó *compromiso Isabelino*; la abertura de la gorguera en el frente elevándola por detrás de la cabeza, en algunos casos añadiendo unas alas de gasa como puede apreciarse en los retratos de la reina Isabel I (*Retrato Ditchley*, Marcus Gheeraerts el Joven, 1592) (fig.19).

Hasta el siglo XVI el retrato poseía una importante dimensión social y prácticamente era un privilegio exclusivo de la clase aristocrática y de los grandes centros de poder. Con Giovanni Battista Moroni, esta práctica cambia acercándose al retrato de otras clases sociales alejadas del poder. Moroni se identifica con los humildes artesanos y trabajadores, captando su interior con la mirada y recreando con una extraordinaria veracidad las texturas y calidades de la indumentaria y adornos. En su obra *El sastre* (h. 1570-75) aparece vestido a la manera española (fig.20), el simbolismo de la obra radica en el uso del cinturón comúnmente destinado a sostener la espada con la que posaban caballeros para demostrar así su valentía y poderío, así nos muestra el poder del desastre a través de sus útiles de trabajo como es la tijera, logrando un naturalismo exquisito.



**Figura 19.** “Detalle Reina Isabel I (‘El retrato Ditchley’)” Marcus Gheeraerts el Joven, 1592.



**Figura 20.** “El sastre” Giovanni Battista Moroni, h.1570-75.

El siglo XVII supone un cambio en el transcurso de la moda, la clase media adopta los estilos de la clase alta, obligando a esta a buscar nuevas formas para distinguirse de la masa. Igualmente pasará entre las cortes, un estilo claramente marcado, diferenciará a unas de otras como ya se empezó a observar en siglos anteriores. En el cuadro *El encuentro entre los reyes Felipe IV y Luis XIV en la isla del Faisán* (1660), atribuido a Jacques Laumosnier, se puede apreciar la dualidad de estilos; por un lado, estilo francés claramente recargado con lazos, encajes y colores vibrantes, símbolo del lujo y la ostentación; por otro lado, la sobriedad del estilo español, con trajes monocromos, *cueros golilla* y el *guardainfante* como prenda característica española (fig.21), que también retrató Diego Velázquez en sus pinturas. Igualmente, en el cuadro de A. Frans Van der Meulen, *La recepción de los embajadores de los trece cantones suizos por Luis XIV* (1664), se puede apreciar la diferencia con el estilo de los Países Bajos; lana teñida de negro riguroso, lino blanco impoluto, como símbolo de rechazo al despilfarro y crítica a la extrema fastuosidad del estilo francés (fig.22).



**Figura 21.** “Encuentro entre los reyes Felipe IV y Luis XIV en la isla del Faisán” Jacques Laumosnier, 1660.



**Figura 22.** “La recepción de los embajadores de los trece cantones suizos por Luis XIV” A. Frans Van der Meulen, 1664.

El traje del SXVI, XVII y XVIII constituye la mayor muestra de ornamentación y lujo en la indumentaria. El tejido por excelencia era la seda y los principales centros productores eran: Italia (Lucca, Florencia- con más de 80 talleres a mediados del siglo XIV, Siena, Génova, Venecia o Milán) y España (Valencia y Granada, famosa por la seda morisca). La excesiva ornamentación (sobre todo el uso de perlas y joyas como adorno en el vestido) y la riqueza en los tejidos

se puede apreciar en las obras de Frans Pourbus, el joven, como puede ser el *Retrato de María Magdalena de Austria* (Fernández, 2014).

Hasta aproximadamente 1675, los sastres eran los encargados de confeccionar la ropa de las clases altas, pero a partir de ese momento la tarea pasó a ser realizada por los *couturières*. La “*maestra couturière*” se encargaba de realizar los vestidos de mujer, imponiéndose a una profesión que hasta entonces había estado dominada por hombres. Gracias a Rose Bertin, “ministra de la moda” de María Antonieta, los vestidos comenzaron a firmarse con el nombre del autor o autora (Cosgrave, 2005) al igual que se hacía con las obras de arte. Este oficio es retratado en la obra *La modista* (1746) de François Boucher, donde se aprecia a la modista mostrando diversos adornos de cintas a la clienta. En la clienta se puede observar el *vestido “a la francesa”* característico por la manga al codo con volantes y lazos, se intuye un corsé cubierto por lazos y una sobrefalda abierta en el centro para dejar ver otra falda interior. Esta tendencia a mirar hacia la intimidad de escenas cotidianas, llega a su máximo nivel con su obra “*La Gimblette*”, “*El niño mimado*”, “*La mujer que orina*”, “*La falda levantada*” (h.1760), cuatro piezas pintadas por encargo del financiero Randon de Boisset, coleccionista de arte, con la intención de colocarlas en la sala de fumadores de su residencia (Fernández, 2021). En ellas, aparte del característico vestido “*a la francesa*”, podemos ver las prendas interiores; medias sujetas con lazos y *enaguas* (fig.23).

Otro de los vestidos característicos de la época debe su nombre popular al pintor Jean Watteau. El *vestido Watteau* aparece en satén rosa en su obra *L'Enseigne de Gersaint* (1720), es un vestido flotante con escote profundo, que se llevaba sobre un cuerpo ceñido y una bajo falda de vuelo. Lo característico de este traje es que en la espalda caían pliegues desde los hombros hasta el bajo de la larga falda, eliminando la línea de la cintura (fig.24). Estos pliegues llegaron a ser conocidos como *pliegues Watteau*, un estilo que permaneció como un rasgo característico de los vestidos del rococó (Cosgrave, 2005).



**Figura 23.** “Detalle *La mujer que orina*” François Boucher, h.1760.



**Figura 24.** “Detalle *L'Enseigne de Gersaint*” Jean Watteau, 1720.

En 1778, aparecen las primeras estampas coloreadas: Jacques Esnauts y Michael Rapilly, dos jóvenes impresores franceses, conciben la idea de publicar una serie de grabados de moda, la *Gallerie des modes et costumes français*, en la que aparece un figurín incorporando color al diseño, sobre fondos con escenificación de ambientes domésticos y de exteriores como jardines, parques etcétera, coloreadas con el máximo cuidado por Madame Le Beau (Prego y Cabrera, 2019).

La evolución en la vestimenta del SXIX se puede observar en la obra de Jean-Auguste-Dominique Ingres. El *estilo imperio* popularizado por la reina Josefina Bonaparte, de sedas y muselinas blancas impolutas, con adornos de piel de astracán, marta o cibelina, se aprecia en sus primeras obras y dibujos como el retrato de *Mademoiselle Caroline Riviere (1806)* (fig.25) o *Mademoiselle Jeanne Hayard (1815)*. El estilo imperio se caracterizaba por el corte debajo del pecho y una silueta lánguida que evitaba marcar la figura. La transición hacia la moda del segundo imperio se puede ver en los *retratos de la Baronesa James de Rothschild* o el de *Madame Paul Sigisbert Moitessier (1856)*, donde el vestido vuelve a recargarse con adornos de lazos, faldas voluminosas y estampados florales (fig.26).



**Figura 25.** “*Mademoiselle Caroline Riviere*” J. Auguste Ingres, 1806.

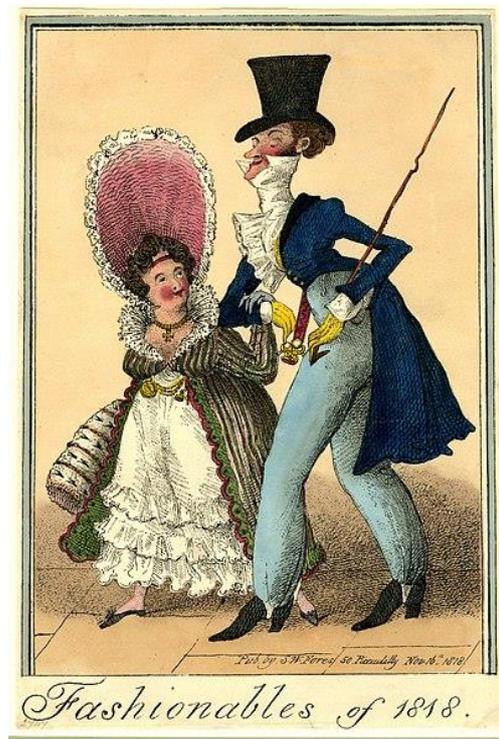


**Figura 26.** “*Madame Paul Sigisbert Moitessier*” J. Auguste Ingres, 1856.

El pintor Franz Xaver Winterhalter, retrató a la emperatriz Isabel de Austria (1865) con un vestido del que es considerado el creador de la *Haute Couture*, Charles Frederick Worth. En el retrato, aparece representado con una calidad exquisita un tejido difícil de representar en la pintura; el tul (fig.27). Gracias a las veladuras, se puede apreciar cómo representa capas sobre capas de este tejido transparente, incorporando a su vez pequeños detalles bordados en hilo dorado. El volumen conseguido en la falda se debe a otro elemento característico de este periodo, la *crinolina*; en ilustraciones satíricas como “*Cool Request*”, *Punch, or the London Charivari*, volumen 32 ( 31 de enero de 1857), se hace alusión a las dimensiones que tal elemento adquirió, llegando a ser un inconveniente para acceder a ciertos lugares. Otro de los caricaturistas que exagera o distorsiona la apariencia del representado/a es George Cruikshank; con un dibujo dinámico y minucioso en los detalles, representa el vestido en su serie *La Fashionables*, (1817 y 1918) o *Monstrosities* (1816, 1818, 1921 y hasta 1827), exagerando y ridiculizando la silueta de la época (fig.28).



**Figura 27.** “La emperatriz Isabel de Austria con un vestido de gala cortesano y estrellas de diamantes” Franz Xaver Winterhalter, 1865.



**Figura 28.** “Fashionables of 1818” George Cruikshank, 1818.

Aparte de los retratos, el final del SXIX nos deja una colección de obras pictóricas que representan escenas del día a día, recrean la atmósfera del momento con una narración visual casi cinematográfica. Entre otras, la obra de James Jacques Joseph Tissot, *The ball* (1880), nos deja ver a través de la dama que entra a una fiesta del brazo del que pudiera ser su marido, el vestido *línea princesa* (llamado así en honor de Alejandra de Gales), con pinzas verticales para entallar, realzar busto y cadera, eliminando el corte a la cintura (fig.29). Es

un ejemplo del estilo conciencia del cuerpo que se propagó en el SXIX (Instituto de la indumentaria de Kioto, 2004). Otro de los artistas que reflejan con un realismo magistral escenas e indumentaria de transeúntes, vendedores callejeros, mujeres, hombres, niños y niñas tanto de clases acomodadas como humildes, es Louis Marie de Schryver. En su obra *Vendiendo flores* (1886) o *Mercado de flores: dame un precio* (1897), se ve la evolución del polisón para lograr la silueta llamada reloj de arena, a un estilo más relajado de la *Belle époque*.

A finales del siglo XIX, las litografías de Alphonse Mucha inspiradas en los mosaicos bizantinos, reflejarán la corriente artística conocida posteriormente como Art Nouveau (fig.30). Mucha representa a una mujer lánguida de cabello largo suelto, elegante y con gusto por los estampados florales, cuyo estilismo y belleza serán imitados por las mujeres parisinas. En Estados Unidos será Charles Dana Gibson el encargado de representar el ideal femenino, “*La chica Gibson*”. A diferencia de Mucha, la chica Gibson era moderna, fuerte, y rompía con los roles femeninos tradicionales; aparecía esbelta, con cierta actitud altiva y distante (fig.31).



**Figura 29.** “*The ball*” James Jacques Joseph Tissot, 1880.



**Figura 30.** “*Moët & Chandon Crémant Imperial*” Alphonse Mucha, 1899.



Figura 31. "Gibson Girls" Charles Dana Gibson, h.1900.

## LA REPRESENTACIÓN DEL TRAJE EN EL SXX

Las primeras tres décadas del siglo XX fueron los años dorados de la ilustración de moda, dejando atrás la supremacía de la pintura de retrato y antes de que la fotografía le ganara el terreno como medio de representación para la moda. Ilustradores como Paul Iribe, George Lepape o George Barbier, captaron el auténtico espíritu de la época, dejando atrás representaciones realistas centradas en el detalle de la vestimenta para dar paso a imágenes que no solo transmiten moda, sino también la atmósfera, el estado de ánimo y la personalidad de los representados. Se emplea la técnica del estarcido, procedente de Japón, que consistía en crear plantillas para cada capa de color que a continuación se aplicaba a mano, a veces se empleaban hasta 30 pases. También, aparece la figura de perfil, incluso de espaldas, contra esquemáticos fondos monocromos, como se puede ver en la ilustración *Les Robes de Paul Poiret* (fig.32), de Paul Iribe (1908), con abrigos bordados con motivos orientales característicos del diseñador. (Blackman, 2007)

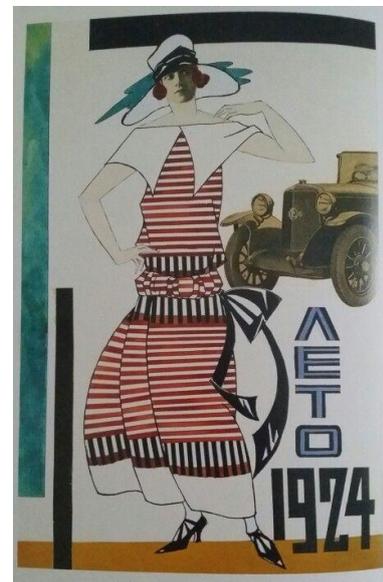
Con las vanguardias aparece una nueva relación entre arte y moda; el diseñador Paul Poiret comienza a denominarse a sí mismo como artista; artistas que se unen a diseñadores para establecer un lenguaje común; artistas que comienza a diseñar concibiendo la moda como parte de su obra. Entre algunos ejemplos cabe destacar el binomio simbolista formado por Gustav Klimt y la diseñadora Emilie Flöge, el surrealismo conjugado por Schiaparelli y el pintor Salvador Dalí, el constructivismo ruso representado por Ljubov Popova (fig.33), que realizó diseños textiles y de moda junto a Stepanova para *Tsinde*, utilizando principios muy cercanos a los de su obra pictórica (en sus

ilustraciones de moda se incorpora por primera vez el collage como técnica, como hará también Alexander Rodchenko), o la artista Sonia Delaunay la cual elevó la abstracción junto a su marido Robert Delaunay a cualquier ámbito que los rodeara, incluida la moda.

“Con las vanguardias se instaura una nueva manera de considerar tanto el arte como el diseño de indumentaria. El arte comienza a salir de los museos para abrirse a otras disciplinas, entre ellas, la moda. De esa conjunción, surgieron novedosos tipos de vestimenta, en constante transformación. La mayoría de los creadores de la época se consideraban artistas antes que diseñadores debido al tipo de obras que confeccionaban. La vestimenta formaba parte de una manifestación artística, de esta manera las vanguardias imprimieron su huella en los nuevos diseños.” (Luque, 2021)



**Figura 32.** “*Les Robes de Paul Poiret*”. Paul Iribe, 1908.



**Figura 33.** “*Ilustración para portada de Leto*” Ljubov Popova, 1924.

Se precisa destacar el trabajo del futurista Ernesto Michahelles, más conocido como “Thayaht” (escultor, pintor, fotógrafo, dibujante, arquitecto, inventor y orfebre). En 1920, junto a su hermano, el también artista RAM (Ruggero Alfredo Michahelles) lanzan un nuevo diseño cuyo patrón es publicado por el diario “*La Nazione*” propiciando que el nombre y la obra de “*Tuta*” (fig.34) esté al alcance de todos (Fernández, 2015). La *Tuta* (lo que hoy se conoce como *overall* o *mono*) fue concebida como un elemento práctico de ropa de trabajo, pero llegó a ser adoptado como una moda por la alta sociedad florentina. La relación de Thayaht con la moda va más allá, de 1919 a 1925 trabajó con la diseñadora Madeleine Vionnet convirtiéndose en el responsable de la presentación gráfica de sus diseños y diseñando estampados de aire futurista para sus tejidos, como se puede apreciar en sus diversas ilustraciones.

Hasta la década de los años 20, la figura en las ilustraciones de moda siempre se había representado siguiendo proporciones realistas, sin embargo, a medida

que la moda se simplificaba con la liberación del corsé, la silueta se tornaba más estilizada y se convertía en una figura más lineal y angular (fig.35), como la representada por Eduardo García Benito en su ilustración *Princess Lointaine* (h.1925). Además, se agudiza el ingenio en el empleo de nuevas técnicas para la ilustración; Ernst Dryden en una de sus ilustraciones de 1928, recurre al collage con textil para crear un paisaje urbano, equiparando la moda con la modernidad (Blackman, 2007).



**Figura 34.** "Modelo di Tuta". Thayaht, 1920.



**Figura 35.** "Princess Lointaine". Eduardo G. Benito. h.1925

Los años 20 constituyen un nuevo ideal femenino, desaparece la concepción aristocrática de mujer objeto, para dar paso a una mujer moderna, liberada del corsé, con cabellos cortos y faldas que dejaban ver las piernas. La mujer joven denominada *flapper* era el icono de los *locos años 20*, caricaturizadas en las divertidas ilustraciones de John Held Jr. para las portadas de *Life* (1926). También aparece la figura andrógina, con traje y corbata, que reivindicaban los derechos femeninos y la igualdad de género, conocido como *estilo garçonne* e ilustrado por J.C. Haramboure (fig.36).

A principios de la década de 1930, la fotografía empezó a ganar terreno frente a la ilustración de moda como medio de representación del traje, ya que no daba lugar a una interpretación por parte del artista, si no que reflejaba la moda tal cual la percibía el ojo ante la cámara. Como nos cuenta Blackman (2007, pg.123), la última portada de Lepape para *Vogue* consistía en una ilustración cuya figura se modeló en yeso y se fotografió contra un fondo realista, tal vez para señalar que Lepape reconocía la creciente supremacía de ese medio.

La silueta volvió a representar una forma femenina mucho más realista, con unas líneas más suaves, curvadas y con más texturas. Se reflejó un nuevo romanticismo en las ilustraciones de Carl Erikson, Marcel Vertes, Francis Marshall, Ruth Grafstrom, René Bouët-Willaumez y Cecil Beaton (Morris,2007). En las ilustraciones de Christian Bérard para *Vogue* a finales de los años 30,

se refleja la inclusión de los pantalones diseñados por Chanel (*Diseños Chanel*, julio 1937), así como las temáticas colecciones de Schiaparelli con sus trajes de noche (*Diseños Schiaparelli*, 1938). A finales de los años 40 ilustra el *New Look* de Christian Dior, con cintura muy marcada, hombros discretos y falda voluminosa plisada, adornado con sombrero *coolie*. Aunque los diseños se reconocen (fig.37), no hay un interés por representar fielmente los tejidos a diferencia de lo que ocurría en siglos anteriores, ahora el dominio de la técnica (acuarela, gouache, tinta y carboncillo) y el estilo del ilustrador, prevalece sobre la realidad representada.

Una nueva forma de representar el traje irrumpe en los años 40, el fotomontaje (fig.38). F.H.K. Henrion y Rivett con sus anuncios para *Harella*, muestran a la mujer austera vestida por el programa impuesto por la guerra *Utility Clothing Scheme*, donde se limitaron los adornos y el exceso de tejido. Los diseñadores británicos dentro de esas limitaciones crearon una silueta elegante, de corte impecable, hombros realzados por hombreras y largo hasta la rodilla. El fotomontaje permite dar una nueva dimensión a la ilustración, creando un entorno irreal sobre prendas muy reales gracias a la fotografía, a la vez que dota a la figura de cierta tridimensionalidad haciéndola resaltar sobre el fondo.



**Figura 36.** “Conjuntos para navegar de Jane Regny”. J.C. Haramboure, 1930.



**Figura 37.** “Bar”, Christian Bérard, 1947.



**Figura 38.** “Anuncio para Harella”. F.H.K. Henrion, h.1940.



**Figura 39.** “Ilustración original de C. Dior para la portada de L’Officiel”. René Gruau, 1948.

Para contrarrestar los efectos de la guerra, en París irrumpe el ya citado New Look de Christian Dior, una vuelta al pasado donde no hay restricción de tejidos y donde el uso de complementos devuelve el glamour a la silueta femenina. Es su colaboración con el ilustrador René Gruau la que reflejará la influencia mutua entre diseñador-ilustrador (fig.39);

“Según Alan Riding del Nueva York Times, «*todo lo que hizo, evoca el glamour y el estilo del mundo de la moda*». (Riding, Alan. René Gruau, 95: Drew Elegant Fashion Ads –Obituary-, New York Times. 4/10/2004). Como director artístico de la publicidad de Christian Dior, el ‘duo’ Gruau – Dior se convirtió, a partir de 1947, en un agresivo equipo profesional de ‘diseñador-ilustrador’ que no ha sido superado en la historia de la moda. Amigos y colaboradores que marcaron historia en la promoción de un estilo.” (Fernández, 2015)

En las décadas de 1940 y 1950, las ilustraciones de Gil Elvgren para *Coca Cola* representaban el sueño americano de una forma de vida segura y confortable, pero será el género de ilustración conocido como *pin up* el que le identifique junto a Alberto Vargas. Este género da nombre a una nueva mujer arquetipo; el cuerpo sexy *pin up* es el de una feminidad ideal de “muñequita” pícaro e infantilizada en los bocetos de diseñadores y dibujantes. De este modo, rediseñan una feminidad corporal casi imposible, hipersexualizada y sexualmente sugerente. Los ilustradores de las revistas femeninas crean la feminidad ideal y la moda les sigue los pasos acentuando las cinturas de avispa y las caderas opulentas, recurriendo a la corsetería y las faldas tubo, las piernas interminables con tacones de aguja, las melenas onduladas y brillantes como la de una pin up de referencia en el mundo cinematográfico: Marilyn Monroe (Expósito, 2016).

La prenda más representativa de los años 60 (invención atribuida a Mary Quant y/o a André Courrèges), la *minifalda*, aparece con la denominada *revolución juvenil* en el vestir o *antimoda*, un fenómeno sociológico y cultural representado en las divertidas y coloridas ilustraciones de Caroline Smith. De estilo más clásico Constance Wibaut, reflejará la tendencia del diseñador Yves Saint Laurent a inspirarse en artistas como Mondrian; su famoso *vestido Mondrian* es ilustrado por Wibaut en 1965 (fig.40).

Si la *minifalda* del movimiento juvenil conocido como *swinging London*, cambió la moda femenina de la época, John Stephen fue el responsable de la *revolución del pavo real* al transformar la vestimenta masculina, tanto en estilo como en modo de venderla (Blackman, 2007). De nuevo René Gruau será el encargado de llevar al papel este nuevo estilo masculino de trajes coloridos, camisas de flores y *chorreras*. En su ilustración para *Sir, Blazer Jacket* (1963), se menciona al propio Gruau como diseñador de las americanas, dejando patente la relación tan estrecha que se puede dar en una misma persona entre arte, moda y diseño (fig.41).



**Figura 40.** “Vestido Mondrian de YSL *International Textiles*”. Constance Wibaut, h.1965-66.



**Figura 41.** “Ilustración para *Sir magazine*” René Gruau, 1965.

Los avances tecnológicos trajeron consigo un nuevo reto para la representación del vestido, los nuevos tejidos sintéticos como el pvc, la lycra y el velcro, requerían experimentar con nuevas técnicas ilustrativas. El avance de la fotografía para retratar la moda relegó al ilustrador a un segundo plano, perdiendo el prestigio que hasta entonces disfrutaba. Según Morris (2007), sólo hubo un ilustrador que brilló como las grandes figuras de décadas anteriores; el puertorriqueño Antonio López. Gracias a su capacidad para representar el estilo del momento (desde el *pop art*, al estilo *hippie psicodélico* o la nostálgica influencia del *art déco* a principios de los 70), sus ilustraciones siguieron apareciendo con regularidad en las páginas de *Vogue*. Cada temporada experimentaba con una nueva técnica ilustrativa y abandonaba aquellos estilos que ganaban popularidad y que eran adoptados por otros. Trabajó a lápiz,

pluma y tinta, carboncillo, acuarela y polaroid coloreada; sus figuras tenían apariencia multiétnica reflejando la moda como un elemento clave de la época visual y colorista.

Celia Birtwell, mujer del diseñador Ossie Clark y musa de David Hockney, es otro de los ejemplos donde la ilustración sirve de apoyo para el diseño textil. La nueva estética *hippie* con telas vaporosas, de estampados influenciados por Picasso o Matisse, puede apreciarse en sus ilustraciones de los años 70, con poses estáticas y aire *naif* (fig.42). La relación Birtwell, Clark y Hockney, muestra una vez más como moda, arte y diseño se influyen e inspiran mutuamente.

Las ilustraciones de Robert Passantino para *Women's Wear Daily* refleja la representación de la lycra, sobre todo en medias, *bodies* para ropa interior y trajes de baño, con nuevas técnicas gráficas como el rapidógrafo, el lápiz prismacolor y el collage. Un estilo limpio y minimalista que reduce la figura a contornos muy definidos. Como indica Blazio-Licorish (2020), aprender los conceptos básicos de la confección de prendas de vestir en el Pratt Institute antes de dedicarse a la ilustración, se convirtió en un recurso valioso para su trabajo como ilustrador.

La hegemonía de la alta costura llegó a su fin definitivo con el nihilismo anárquico del *punk* (Blackman,2007). Fue el primer movimiento callejero que concedió a las mujeres la misma importancia en cuanto a vestimenta que a los hombres, siendo un reto debido a la pérdida de atractivo y al aspecto desaliñado que difundía. La propia diseñadora Vivienne Westwood, icono punk, lo ilustraba para la portada de *Fashion Flash* en 1981. Jo Brocklehurst también ilustrará esta estética, tomando como modelos a los jóvenes de los locales que frecuentaba o a los *okupas* que vivían frente a él, retratando sus ropas de adornos excesivos, *animal prints* y eslóganes serigrafados; Experimentó con el color, con líneas fluidas que daban sensación de movimiento, poniendo atención en los rostros y el peinado característico del movimiento punk (fig.43). Sus ilustraciones recuerdan a la obra descarada del pintor Egon Schiele.



**Figura 42.** “Ilustración de estampados”. Celia Birtwell, h. 1968-70.



**Figura 43.** “Untitled (Portrait of Brett)”. Jo Brocklehurst, 1981.

En 1975, John T. Molloy publica su libro *Dress for Success* destinado a cómo ha de vestir el hombre de negocios. Tras su éxito, en 1977 publica *The Women's Dress for Success*, un manual en el que, a través de texto e imagen, explica cómo ha de vestirse la mujer para alcanzar el éxito en el trabajo y equipararse al hombre. Este movimiento fue conocido como *power dressing* en la década de los 80 y Steven Stipelman fue uno de los ilustradores que mejor lo representó en las páginas de *Women's Wear Daily*, con una figura femenina enfundada en un traje de hombreras extragrandes y pinceladas que realzaban el tejido de *tweed*.

Con la idea de expresar un nuevo estilo de libertad femenina, la ropa interior se convirtió en un elemento externo, volviendo a la imagen sexualizada y a un elemento característico de la opresión femenina como fue el corsé. Jean Paul Gaultier lideró esta moda con su corsé de pechos cónicos para la gira de Madonna. El estilo característico de Gaultier fue representado en los grabados al linóleo y acuarela de François Berthoud; Con un estilo ilustrativo muy característico, Berthoud reflejaba la figura andrógina que proponía Gaultier, con posiciones angulosas y planas, con rotundos planos negros, inspiradas según la colección en el constructivismo ruso o la cultura egipcia entre otras.

En 1981, la revista *Vogue* elige a Fernando Botero para ilustrar algunas de las piezas de las mejores casas de Alta Costura de París. Una nueva forma de representar a la mujer nunca vista irrumpe en la escena, siendo esta una mujer de talla grande y voluptuosa. Los retratos de escenas familiares en sus obras vuelven a reflejar la moda tanto del presente como del pasado o incluso el traje regional, con un aspecto naif y sarcástico, volviendo a la obra pictórica como vehículo para la representación.

La influencia de los diseñadores japoneses en la moda occidental comienza en la década de 1970. Kenzo Takada, Kansay Yamamoto o Issey Miyake, desarrollaron una nueva tecnología textil radical, donde la experimentación en las formas cumple un sentido espiritual, contemplando el espacio que se genera entre la prenda y el cuerpo (fig.44). Seguidos en los 80 por Rei Kawakubo, Comme des Garçons y Yohji Yamamoto, exploran nuevos conceptos de la imagen corporal, etnia y género. La superposición de prendas que ocultaban la figura, eran la antítesis al *power dressing*. El ilustrador Zoltan+, reflejará esta nueva estética, empleando para ello nuevas técnicas de representación. Fue uno de los primeros en elaborar un conjunto de imágenes de moda que abarcan desde montajes de dibujos y fotografías en 3D, a los collages creados a partir de objetos. Empleaba flores, telas y gemas, así como materiales orgánicos e inorgánicos para recrear la moda (Morris, 2007).

En los últimos años del siglo XX, la ilustración de moda dejó de considerarse la alternativa pobre a la fotografía llegando a ser de nuevo su rival. Las imágenes creadas por ordenador y la tecnología digital supuso un nuevo auge para la ilustración. Jason Brooks fue pionero en el uso de la ilustración de moda creada por ordenador, el glamuroso mundo de sus ilustraciones fue un vehículo ideal para promover marcas de lujo y estilos de vida (fig.45), así como el establecimiento de un lenguaje visual y distintivo de todos los de su gremio, llevándolo a crear su propia marca como ilustrador.

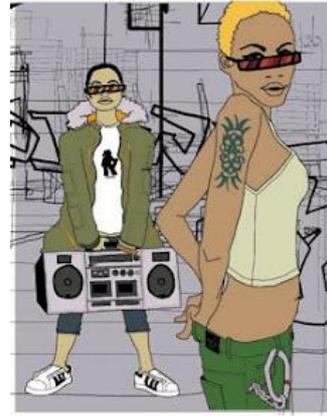
Los adolescentes neoyorquinos de Graham Rounthwaite, son un claro ejemplo de que en los años 90 la ilustración de moda empezó a interesarse por la representación de personas reales más que en centrarse únicamente en la perfección de los modelos (fig.46).



**Figura 44.** "Ilustración para Yohji Yamamoto". Mats Gustafson, 1998.



**Figura 45.** "Riviera drive". Jason Brooks, h.2000-10.



**Figura 46.** "Levi's Silver Tab". Graham Rounthwaite, 1999.

## LA REPRESENTACIÓN DEL TRAJE EN EL SXXI

Con la llegada del siglo XXI, la ilustración manual tradicional también disfruta de un momento de recuperación. La campaña publicitaria de David Remfry (2003) para Stella McCartney y la doble página de Grayson Perry sobre los desfiles de Alta Costura de París en 2005, publicada en la revista *Spoon*, ejemplifican esta recuperación (Blackman, 2007).

François Berthoud creó una serie de ilustraciones de moda que desafiaron todo estilo precedente; presentó ilustraciones recortadas, sin cabezas, ni hombros, ni pies, ni pantorrillas, por lo que la atención se centraba exclusivamente en las prendas ilustradas. Sus ilustraciones muestran un erotismo latente.

El estilo de Michael Roberts da lugar a la experimentación con nuevos materiales. Un estilo irónico que recurre a la técnica del collage sobre fondo monocromo para presentar una figura muy esquemática que recuerda a la representación de la figura humana en la prehistoria y Edad Antigua. El collage será también la técnica empleada por Grayson Perry, que a diferencia de Roberts utiliza el fotomontaje para aportar un estilo crítico a la ilustración de moda (fig.47), relacionando la moda con los asuntos que preocupan a la sociedad.

Es David Dowton el que vuelve a colocar la ilustración en portadas de revistas de moda como *Harper's bazaar* o *Vogue*, utilizando técnicas tradicionales como la acuarela o gouache sobre planos saturados de color, realizados mediante collage de papel cortado y aplicando finas líneas utilizando el acetato de superposición. Su proyecto más ambicioso fue la creación de la primera revista

dedicada exclusivamente a la ilustración de moda; “*Porquoi Pas?*” (¿*Por qué no?*), lanzada en 2007.

Jordi Labanda probablemente ha sido el ilustrador de moda más conocido dentro y fuera de España durante la primera década del siglo XX. Labanda con su estilo inspirado en las ilustraciones cómicas de J. Held Jr. o las *parisiennes* de Kiraz, ha conseguido crear escuela; su *chica labanda* se convirtió en un adjetivo. Con su estilo refinado, colorista e irónico, es un narrador visual. Su obra se ha extendido a todo tipo de objetos de papelería y hogar, haciendo de la ilustración un verdadero merchandising.

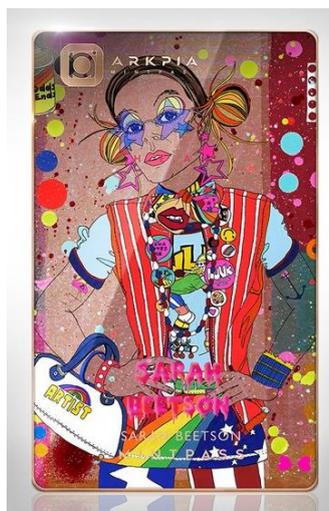
Destacar el estilo colorido, centrado en la figura humana de Sarah Beetson que encuentra su influencia en las subculturas, la política, el cine de culto, la literatura de los 60 y Japón. Un estilo muy gráfico de líneas y trazos divertidos que llevan la ilustración de moda a experimentar con otros medios; En 2022 y 2023, Sarah se asoció con la empresa coreana Arkpia para crear su primera gama de NFT (Non -Fungible Token)(fig.48). Actualmente está trabajando en una serie de polaroids pintadas titulada "Post Pandemic" (Beetson, s.f).

Arturo Elena es otra de las figuras relevantes en el panorama de la ilustración de moda del siglo XXI. Ha alcanzado una técnica personal y perfeccionista, donde combina el realismo de tejidos y movimientos con un alargamiento exagerado de la figura, pero siempre consiguiendo la proporción y la armonía. Utiliza rotuladores con tintas de diferentes texturas, licuadas entre sí.

Los collages de Ernesto Artillo, muestran una nueva forma de experimentar con la fotografía, la pintura y las técnicas digitales. De la fe al cuerpo como soporte del individuo, pasando por las redes sociales y la necesidad de comunidad, la deconstrucción de la identidad es el tema central que aborda su trabajo (Artillo, 2019). Estos se despliegan en disciplinas como fotografía, collage, vídeo, vestuario (fig.49), escritura o artes escénicas. Actualmente, sus proyectos ahondan en el lenguaje de la instalación y la performance como nuevas vías de representación.



**Figura 47.** “*Christian Lacroix para Spoon*”. Grayson Perry, 2005.



**Figura 48.** “*Mint Pass, Akpia NFT*”, Sarah Beetson, 2023.



**Figura 49.** “*La mujer que llevo fuera*”, Ernesto Artillo, 2018.

“La versatilidad, la accesibilidad y sobre todo la familiaridad de las imágenes creadas por ordenador en esta época tan visual han permitido una relación entre el espectador y la imagen dibujada, dos elementos que han pasado a ser intermediarios entre la fotografía y el arte. Muchos artistas han borrado los límites entre lo que podría llamarse ilustración de “bellas artes”, gráficos fotográficos y creados por ordenador” (Blackman, 2007).

En las últimas décadas del siglo XX el desarrollo tecnológico ha favorecido el impulso de lo que se conoce como *metaverso*. Estas plataformas de realidad virtual y realidad aumentada han llevado al desarrollo de nuevas formas en la representación del traje. Hoy día, softwares como Browzwear, style 3D o CLO3D, permiten mediante la creación de un avatar 3D, la visualización hiperrealista de prendas. Esto abre un abanico nuevo de posibilidades, no solo de aplicación en entornos virtuales, si no en la forma de creación, producción y comunicación de marcas de moda en entornos reales.

Uno de los ejemplos en realidad aumentada es el traje *Iridescence* elaborado digitalmente por The Fabricant, vendido por 9500 dólares. Una revolución que sirvió para abrir camino entre moda y tecnología. Mediante una pantalla croma la propietaria posa y con postproducción el vestido se agrega, obteniendo una imagen animada (fig.50). Estudio Lobe es otra de las marcas que se dedica a la venta de moda digital y creación de avatares, poniendo la atención en la consecución de resultados muy realistas en cuanto a tejidos, materiales y movimiento de las prendas.

La crisis sanitaria de 2019-20 propició que las marcas de moda recurrieran a este tipo de tecnología para salir a flote generando campañas publicitarias donde las modelos virtuales acaparan la escena. Ejemplos de esto son la firma Balmain o Gucci con su campaña *Hallucination* (fig.51). Estas creaciones digitales narran la historia presente y futura de la moda, fomentada por las redes sociales, en una era donde lo visual adquiere más relevancia que nunca.



Figura 50. “Iridescence”. The Fabricant, 2019.



**Figura 51.** “*Campaña Hallucination para Gucci, inspirada en 'El jardín de las delicias' y 'El retrato de Arnolfini'*”. Ignasi Monreal, 2018.

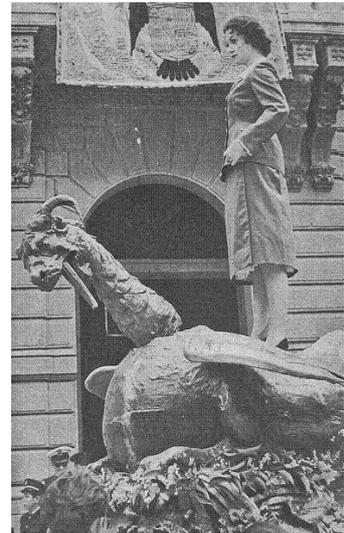
### 4.3. Métodos de exposición y difusión de la moda

Aparte de los medios de carácter artístico – pictórico, ejemplificados en el apartado anterior, la moda se ha servido de otros medios para difundirse. En este apartado se hará una aproximación a esos medios, llegando a la irrupción de Inteligencia artificial (IA) y la realidad virtual como los medios más novedosos implantados en la actualidad con tendencia de futuro. Los nuevos clips de video (reels) que han aparecido en redes sociales, empleando el diseño de moda 3d y la IA, sirve para indagar en estos nuevos medios proponiendo la animación experimental como un nuevo campo a explorar en esta materia.

Uno de los medios más antiguos para la difusión de la moda, curiosamente se asemeja a nuestros avatares actuales; las muñecas *Pandora*. Eran las encargadas de difundir la moda francesa durante los siglos XVII y XVIII, se enviaban a la corte alemana, inglesa, italiana y española para dar a conocer las novedades en cuanto a moda (fig.52). Se hacía una réplica exacta del vestido que se portaba en la corte para que fuera imitado por todo el mundo. El recurrir a una muñeca como medio de difusión de moda, también ha podido verse desde el siglo XIX hasta hoy en Granada, gracias a la popular *Tarasca* (fig.53) inspirada en la leyenda de Santa Marta. La cobertura que se realizaba sobre las fiestas del Corpus era excepcional, pero sin duda, la expectación por el nuevo figurín que anunciaba la moda se ve reflejada en las descripciones tan minuciosas que aparecen en las crónicas periodísticas de la época (Luna, 2023).



**Figura 52.** “Muñeca Pandora”. H.1755-1760



**Figura 53.** “Tarasca”. Granada, 1955.

En 1672, nace la que se considera la primera revista de moda, el *Mercure Galant* y en enero de 1678 aparece en un suplemento trimestral *extraordinaire*, las primeras noticias sobre moda, acompañadas de un grabado representando a una dama vestida con los accesorios y complementos para la nueva temporada de invierno. Los suplementos extraordinarios sobre moda se publicaron hasta 1714, siendo este el vehículo de propaganda al servicio de Luis XIV y su corte. En Inglaterra, en 1693 apareció la primera revista femenina *The Ladies Mercury*, hablaba de moda y ofrecía artículos variados sobre temas como amor, matrimonio y protocolo. A partir de ese momento se empezaron a publicar otras revistas que copiaban o modificaban la fórmula original. Durante el siglo XIX, en Europa se generaliza la edición de periódicos y revistas dedicadas a la mujer y a la moda, las revistas femeninas cuentan siempre con una sección dedicada a la moda con la descripción de vestidos y complementos, labores y patrones.

En los últimos años del siglo XIX y primeros del XX, las postales como medio de difusión de moda adquirieron gran repercusión. Las mujeres conocidas como *cocottes* (actrices o personalidades de la época) fueron retratadas mediante fotografía por Léopold Reutlinger entre otros, contribuyendo a difundir la imagen de celebridades, la moda del momento y la autoría del fotógrafo (fig.54).

“Las fotos de Leopold Reutlinger eran reclamadas por las revistas y periódicos y, sobre todo, por las imprentas de tarjetas postales que se vendía por millones en la época. La difusión de la obra de Reutlinger se multiplicó y para proteger la copia, Leopold creó la firma que estampaba en cada obra que vendía.” (Fenández, 2015)

La evolución de las postales hacia la fotografía como medio de difusión, se desarrolla por primera vez en París con la llegada de la moda burguesa y los primeros diseñadores como Frederick Worth, aproximadamente en 1857. En esta época se empiezan a producir tarjetas de visita con la modelo para anunciar sastrerías, casas de moda u otros establecimientos, con la finalidad de venta; las poses eran extraídas de láminas pintadas a mano exageradas y

dramáticas y los modelos eran rostros famosos del teatro. En la década de 1890, se produjo una revolución técnica con el fotograbado con semitonos haciendo el proceso más rápido y económico. Adolf Meyer fue la pieza fundamental para aplicar este movimiento a la fotografía de moda; con la ausencia aún de color jugaba con la luz para desdibujar contornos y con el desenfoque para crear la atmósfera. En 1924, Edward J. Steichen introdujo la iluminación artificial potenciando así la parte estética de los modelos y objetos, mediante la sencillez y una abstracción no excesiva.

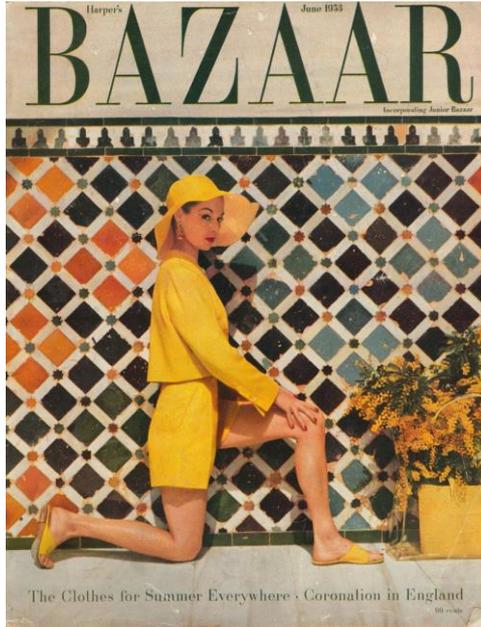
Con el aumento de la publicidad a través de las revistas de moda, se produce una liberación del proceso creativo haciendo así que la fotografía de moda se una al tren de la Vanguardia. Con Martin Munkácsi se empieza a retratar la moda basada en la vida cotidiana y al aire libre, lo que supuso una novedad al captar el movimiento y la naturalidad (fig.54). Richard Avedon fue el encargado de reflejar el glamour de los años 40 y 50, junto a las grandes estrellas de cine y modelos del momento como musas. En los años 40, aparece la fotografía en color, así Louise Dahl-Wolfe fue una de las primeras en incorporarla a la moda con juegos de colores que conseguía una imagen mucho más atractiva y captadora (fig.55). En los años 60, el fotógrafo adquiere una gran popularidad desafiando las normas, buscando el cambio, la provocación y la libertad sexual y social. Se les mimaba como a estrellas del cine, entre ellos David Bailey con su fotografía espontánea o Bert Stein con su fotografía humorística. En los 70, Helmut Newton es uno de los fotógrafos más reconocidos en moda, con una gran carga exhibicionista, ya que la principal regla era conseguir ser el centro de toda la atención. Finalmente, desde los 90 hasta hoy, el retoque digital se implanta para darle un nuevo uso artístico a la fotografía, en la que el espectador se plantea lo que es real y lo que no (fig.56).



**Figura 54.** "Brésil". Leopold Reutlinger, H. 1905-10.



**Figura 55.** "Sin título". Martin Munkácsi, h. 1930-40.



**Figura 56.** “Portada Harper's Bazaar”.  
Louise Dahl-Wolfe, 1953.



**Figura 57.** “Björk, para Marlou Breuls”  
Tim Walker, 2017.

La relación entre el cine y la moda puede abordarse desde diferentes perspectivas, una de ellas ubica al cine como medio difusor de modas, ya sea imponiendo nuevas prendas, promoviendo el uso de las existentes o sepultándolas. En este caso, por un lado, están las prendas que toman su nombre de una película, como el jersey *Rebecca* que viste Joan Fontaine en la película de Hitchcock. Por otro lado, están las modas que se inspiran en el vestuario de alguna película, como la colección que Marc Bohan creó para la firma Dior en 1966, inspirada en *Doctor Zhivago*. Otra perspectiva se encuentra en los estilos estéticos que están en la calle y son popularizados por películas, como el barroco de *Amadeus* y *Relaciones peligrosas* en los 80. Finalmente, están las prendas que dejan o empiezan a usarse cuando una estrella de cine lo hace, como las enaguas de Liz Taylor en *La mujer marcada*, retomadas en los 90 por el movimiento *grunge*.

Pero si hay un medio que caracteriza la difusión de moda, ese es sin duda el desfile de moda. El fenómeno social desfile de moda, data de finales del siglo XIX. En sus inicios, su único objetivo radicaba en la necesidad de exhibir las prendas confeccionadas ante una selecta clientela con el objetivo de que fueran adquiridas (Peisajovich, 2021). El proceso era el siguiente; después del recibimiento por parte del modisto en la casa de modas, se pasaba al “salón de venta” donde se acomodada la clientela y salía la modelo (fig.58), mostrando las últimas creaciones del modisto/a, identificadas con un número para su venta. Las modelos, también llamadas maniqués, eran personas desconocidas y por aquel entonces no tan bien remuneradas. No será hasta 1990, cuando ambos, modelos y desfiles, experimenten una gran transformación; por un lado, será el fotógrafo Mario Testino, el que coloque a las modelos bajo el término *Top model*, alcanzado el éxito como verdaderas celebridades; por otro, la aparición de diseñadores como McQueen o John Galliano y más tarde Hussein Chalayan, provocan en la concepción de desfile un cambio radical,

contemplando este como un acto performativo fuera de la *maison*, que narra la historia que hay detrás de la inspiración de cada colección (fig.59). La unión top model – diseñador, llevó a los desfiles de moda a convertirse en unos de los eventos más esperados temporada tras temporada, no solo para adquirir las nuevas prendas, sino también para disfrutar de un verdadero espectáculo donde la moda y el arte se fusionan (fig.60).



Figura 58. "Desfile Christian Dior", 1947.



Figura 59. "Desfile Alexander McQueen", 1999.



Figura 60. "Desfile Viktor&Rolf", 2015.

Del mismo modo que las nuevas tecnologías irrumpieron en el campo artístico, el desfile las adopta, ya sea para una transmisión online o para que virtualmente modelos interactúen con imágenes creadas por ordenador, como puede ser el ejemplo de la modelo Kate Moss que en forma de holograma abrió el desfile otoño invierno de 2006 de Alexander McQueen (Peisajovich, 2021) (fig.61). En 2016, Trevor McFedries y Sara DeCou, de la empresa emergente de robótica Brud, desarrollaron la influencer digital Lil Miquela, un avatar 3D que es uno de los personajes de las redes sociales más influyentes en la actualidad. Ha llamado la atención de muchas marcas globales y ya ha aparecido en muchos comerciales de Calvin Klein, Prada, Moncler y Marine Serre (nft-arty.com, s.f).

Actualmente, las experiencias virtuales han abierto una nueva vía en las casas de moda. Con la creación del denominado *metaverso*, han surgido nuevas oportunidades de negocio que las marcas de moda no han tardado en explorar y que llevan a la moda a un nuevo grado de creatividad. En el conocido metaverso *Decentraland*, se realizó la primera y segunda edición del *Metaverse Fashion Week*, que conglomeró a más de sesenta marcas en el que participaron avatares de todo el mundo (fig.62). Los avances en tecnologías de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) han permitido experiencias más inmersivas, donde los usuarios pueden interactuar con entornos digitales de manera más natural.



Figura 61. "Desfile Alexander McQueen", 2006.



Figura 62. "Mango Decentraland Fashion Week", 2022.

Esta relación entre arte y moda se afianzó aún más a partir de los años 80, cuando instituciones como el *Metropolitan de Nueva York* abrió las puertas a la moda, aunque la mención más antigua de una exposición de moda en inglés data de 1712, de acuerdo con un artículo de Sir Richard Steele en el periódico *The Spectator* de ese año (Beltran-Rubio, 2020). Diana Vreeland ha sido identificada como una de las figuras esenciales en la historia de la moda en los museos, estableciendo la museología de la moda desde la relación entre la moda y la sociedad, y la importancia de los museos como lugares educativos para audiencias cada vez más grandes y diversas. La moda se ha llevado a los museos desde puntos de vista etnográficos y antropológicos, pero también artísticos cuestionando la materialidad de la moda, como en la exposición *Dysfashional: From Concept to Construction*, curada por Emanuele Quinz y Luca Marchetti (Luxemburgo, 2007), que incluyó una instalación que reproducía los sonidos de la ropa, resaltando en este caso el sentido del oído (Beltran, 2020). Otro ejemplo lo encontramos en la experiencia inmersiva *Tribes*, creada por Josh Jen en el espacio de exhibición W1 Curates, en Oxford Street. Esta experiencia invita a viajar a través de culturas, celebrando diversas prendas, patrones, colores y siluetas de todo el mundo, para resaltar la identidad humana y la autoexpresión (fig.63).



**Figura 63.** “Tribes”, Josh Jen & W1 Curates, 2024.

Por último, hablar del vídeo como herramienta de difusión de moda, desde la aparición del denominado género *fashion film* como una evolución de las editoriales de moda, a las campañas de moda publicitarias o los recientes *motion reels*. Uno de los pioneros en la realización de *fashion films* fue Guy Bourdin en la década de 1970, creando una serie de cortometrajes y anuncios de moda que incorporaban elementos cinematográficos para presentar colecciones de forma narrativa y artística (Martín y Ruíz, 2024). La era digital y la animación se introdujo en este formato, creando efectos visuales que generan nuevas posibilidades creativas para la comunicación, una muestra de ello es *Electric Jungle* (fig.64), creado por Mat Maitland con animación de Natalia Stuyk, para *Kenzo Resort 2013*.

La fusión entre moda, arte, cine, música y publicidad se palpa también en campañas como la de *Balenciaga verano 2022*, realizada por Yilmaz Sen, donde la realidad y lo digital generan un lenguaje común. Pero son en los denominados *motion reels*, donde la inclusión de las nuevas tecnologías aplicadas a moda y la inteligencia artificial han generado en el último año mayor impacto e interés para las marcas de moda, generando con ello un nuevo nicho de actuación abierto a la inclusión de la animación como herramienta artística (fig.65).

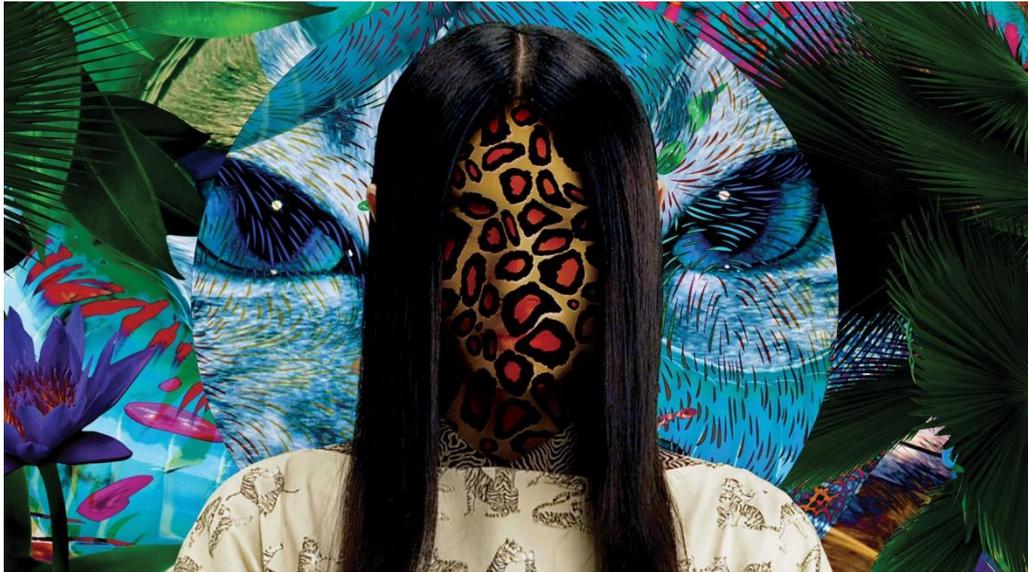


Figura 64. "Fotograma *Electric jungle*". Mat Maitland, 2013.



Figura 65. "Fotogramas *Gucci Vault*". Antoni Tudisco, 2022.

Serán estas vías de experimentación en entornos virtuales, las que aborda el marco empírico de este trabajo.

## Capítulo V. Marco empírico

La investigación artística desarrollada en este TFM es proyectada a través del diseño y creación audiovisual titulada *Metamorphosis, 2024*. Este fashion film experimental interpreta conceptual y visualmente lo expuesto en el marco teórico. Mediante la utilización de herramientas digitales y la incorporación de la Inteligencia Artificial (IA) se pretende representar un pasado, presente y futuro distópico del ser humano, empleando la indumentaria como hilo narrativo (mediante la confección virtual de 9 outfits) y la animación experimental como soporte artístico.

### 5.1 Proceso de creación.

A continuación, se exponen las fases metodológicas que se han seguido cronológicamente para la materialización del proyecto. La línea de trabajo se sustenta directa e indirectamente mediante el análisis de los referentes teórico-plásticos expuestos en el marco teórico, así como en el marcado componente experimental que el propio proceso de trabajo bajo el uso de IA irá generando.

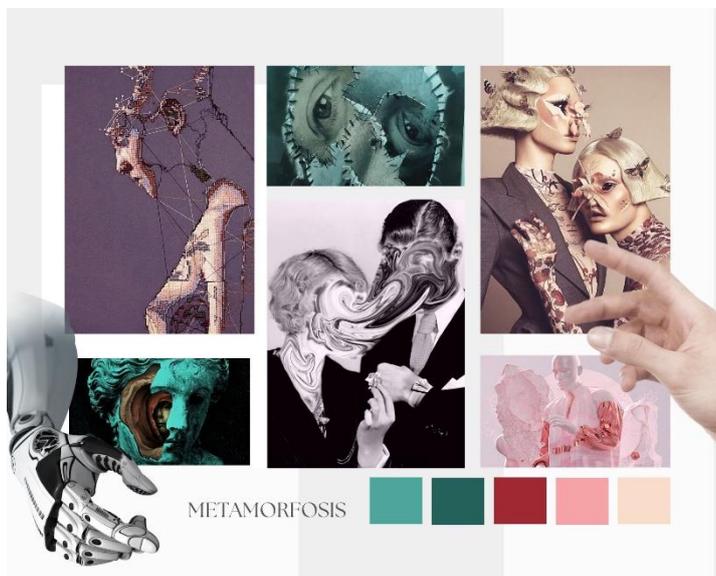
El proceso de creación se ha realizado íntegramente con herramientas digitales, empleando para ello;

- Procreate
- Photoshop
- Fashion Draw
- Clo3D
- Filmora
- Leonardo AI
- Runway AI
- Garage Band
- Udio
- Audacity

### 5.1.1 Fase conceptual

Tras ese análisis de autores y obras que muestran la evolución en la representación y difusión de la indumentaria, se han elegido los conceptos claves a representar en el diseño y en la animación:

- **Metamorfosis.** El proyecto representa la idea de transformación desde los orígenes del ser humano, con un escenario desértico y natural, a un futuro mecánico que se genera mediante máquinas de laboratorio.
- **Unión.** A pesar de la transformación nuestro origen se mantiene, todo es cíclico y mantiene la raíz.



**Figura 66.** “Moodboard”.  
Maribel Fajardo, 2024.

En cuanto a la paleta cromática que predominará en el desarrollo del video, se ha optado por la utilización de tonos tierra anaranjados como origen, que evolucionan a tonalidades pasteles, rosas y turquesas para culminar con celestes, grises acromáticos y negros rigurosos según el tiempo a representar. Además, se recurre a texturas y tonos metalizados que aporten un aire futurista distópico.

En la realización del storyboard, como hilo conductor para el transcurso de la historia se ha recurrido a esferas. Estas esferas simbolizarán el hogar como un cascarón de huevo o burbuja que va evolucionando con el paso del tiempo y reforzarán el concepto cíclico. Se empleará un corazón palpitando para marcar los tiempos y dotar de “humanidad” al avatar protagonista.

### 5.1.2 Sketching

Para la fase de sketching se ha recurrido al programa Procreate. Se han realizado una serie de 9 estilismos que recogen los conceptos anteriormente mencionados. No se pretende reflejar tal cual la indumentaria de cada periodo histórico, sino hacer una interpretación personal y simbólica de algunos

elementos característicos de cada época con objeto de reflejar el paso del tiempo. Se utiliza como elemento simbólico una interpretación del *overall* de Thayah que servirá de base, y sobre el que se añadirán elementos representativos de cada periodo.

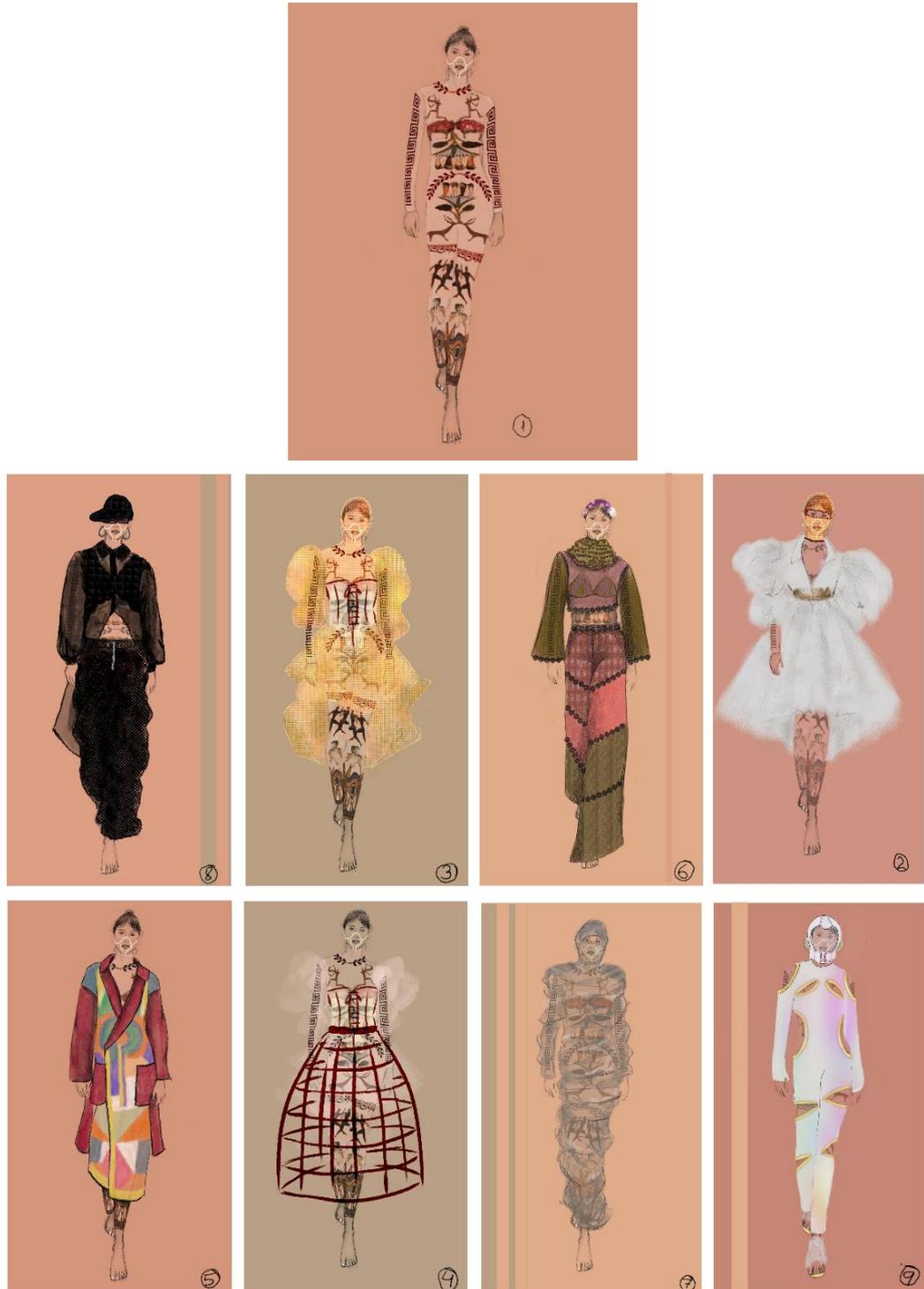


Figura 67. "Bocetos Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

### 5.1.3 Patronaje y confección 3D del modelo

Una vez aclarados los estilismos, se procede a crear el patronaje y posterior confección digital de cada uno de ellos. Es aquí donde se manifiesta una de las partes innovadoras del proyecto, la utilización de software de patronaje y confección digital, en esta ocasión realizado con el programa Clo3D, como herramienta de creación reciente que irrumpe con fuerza en el sector de la moda.

La interfaz del programa presenta dos ventanas;

-Ventana 3D que muestra el avatar elegido o importado y sobre el que se van colocando las prendas una vez cosidas.

-Ventana 2D en la que se van creando los patrones mediante el uso de formas geométricas y la introducción de medidas específicas. Estas medidas se pueden obtener del avatar o bien mediante una tabla de medidas propia. Para este trabajo se ha utilizado las medidas del avatar y se ha modelado sobre este.

En caso de querer exportar los patrones para una posterior confección, el programa permite su escalado a otras tallas y su exportación para impresión. De esta forma se obtendría un patronaje real en base al modelo digital. Esta fase de verificación sobre un modelo real no se ha llegado a abordar en este trabajo, siendo esta una vía futura de continuidad.

En total se han realizado 78 patrones que corresponden a cada uno de los estilismos descritos a continuación.

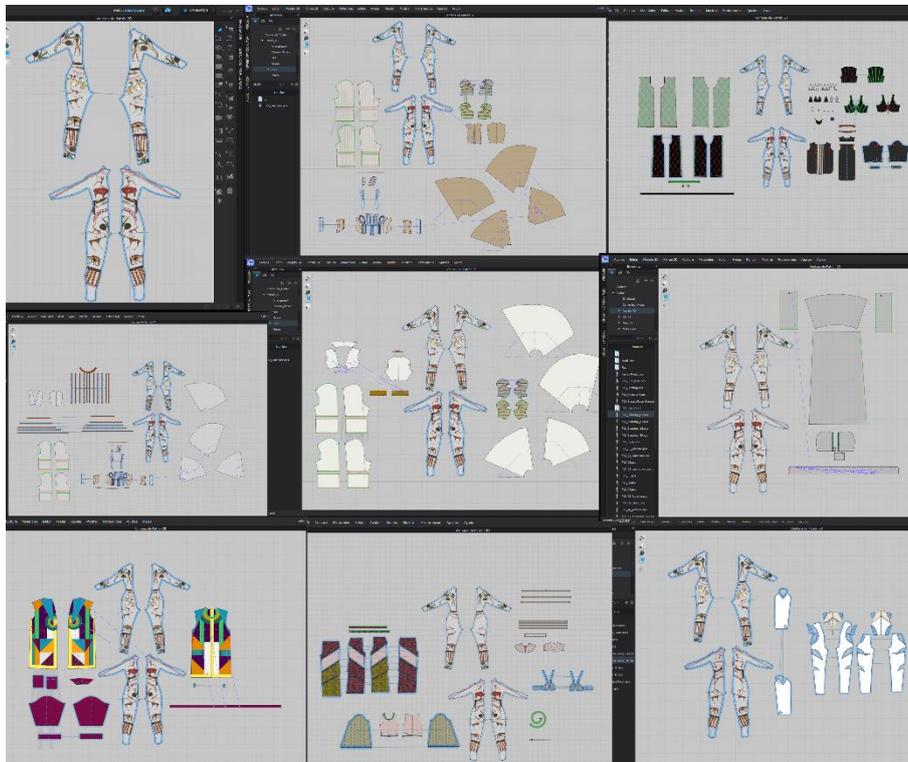


Figura 68. "Patrones Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024

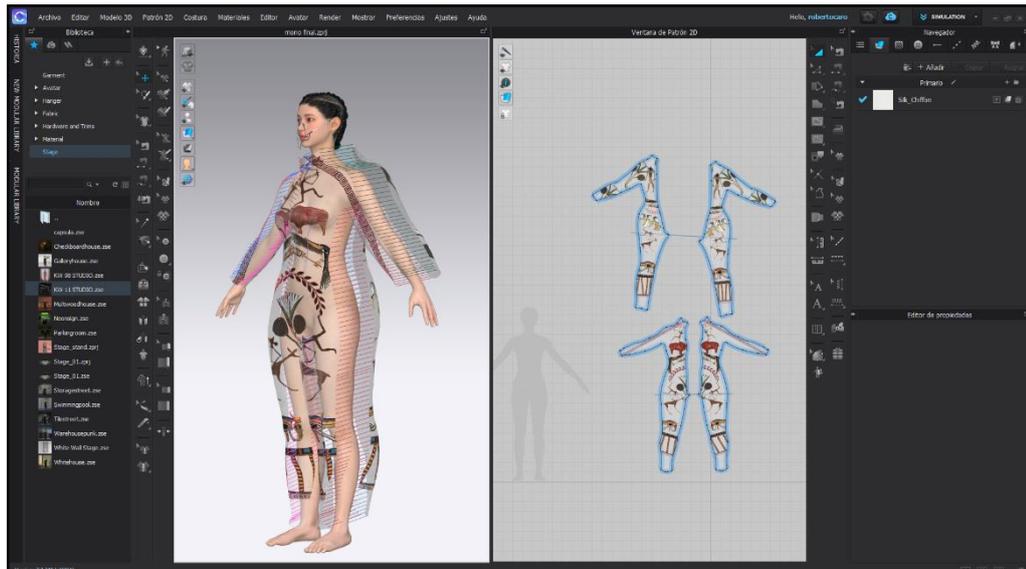


Figura 69. "Proceso de confección *Metamorphosis*". Maribel Fajardo, 2024.

-Estilismo 1. Representa el origen mediante un mono de tul que cubre la totalidad del cuerpo, generando una segunda piel sobre la que se estampan motivos prehistóricos, egipcios, minoicos, romanos y griegos en terciopelo.

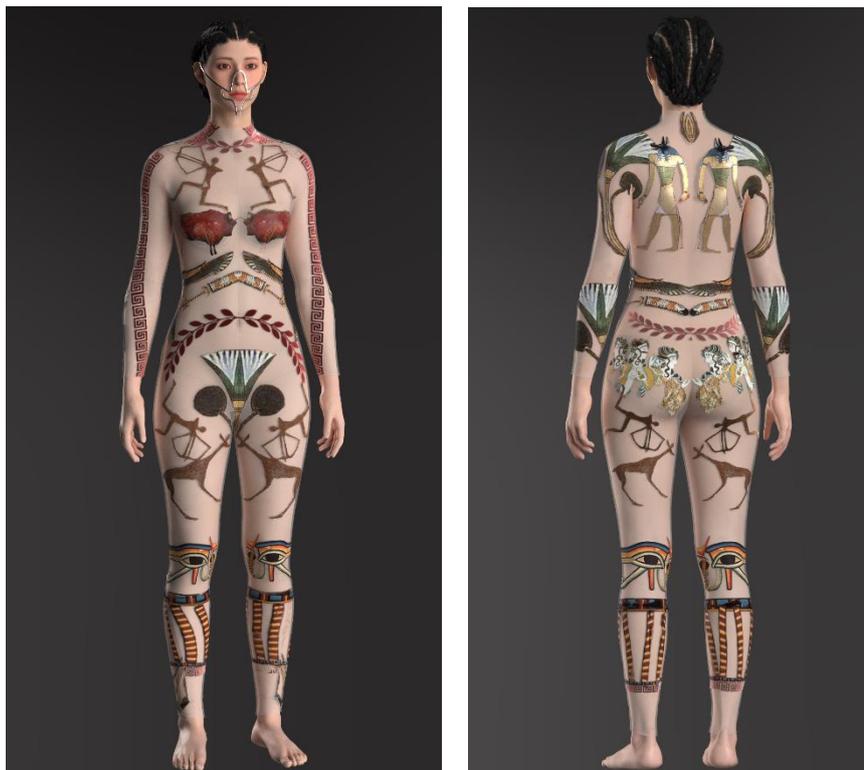


Figura 70. "Look 1 *Metamorphosis*". Maribel Fajardo, 2024.

-Estilismo 2. Incorporación de abrigo de piel de angora cortado a capa con forma abultada en el vientre, símbolo del ideal femenino en la Edad Media. Para acentuarlo, se incluye cinturón bajo el pecho. Se añade un balaclava de malla dorada que refleja el interés por adornar la cabeza en la Edad Media y periodos posteriores.



**Figura 71.** "Look 2 Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

- Estilismo 3. La malla del estilismo 2 evoluciona y cubre totalmente la figura mediante un vestido de capa dorado, símbolo de la opulencia renacentista. Mangas grandes y abullonadas, de tejido rasgado que recuerda a los *acuchidillos*. Incorporación de corsé externo que finaliza en forma angular.



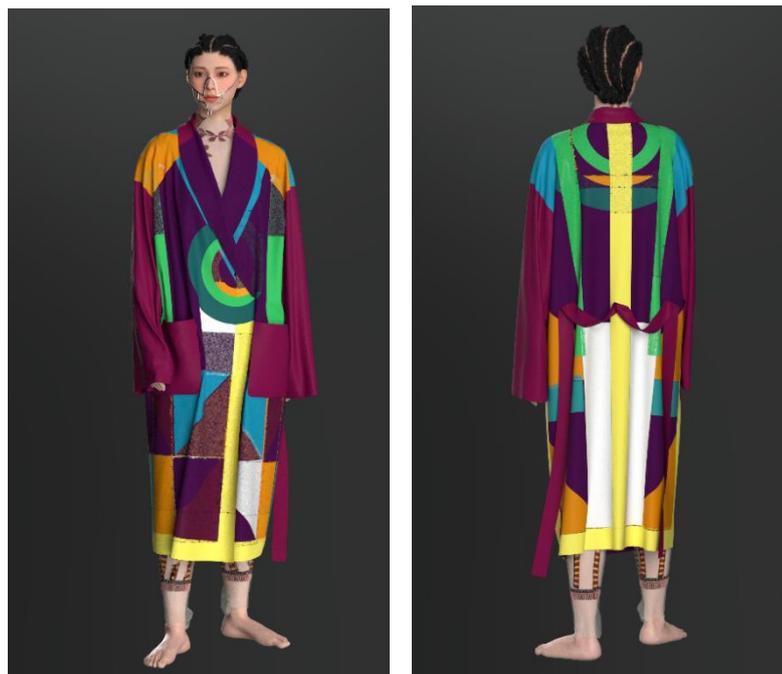
**Figura 72.** "Look 3 Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

-Estilismo 4. Vestido de tul transparente haciendo un guiño al retrato de Isabel de Austria de F. Winterhalter, con adornos de lazos en terciopelo representando el estilo rococó. Se añade un miriñaque externo para simbolizar el enjaulado que envuelve el cuerpo femenino hasta principios del siglo XX.



**Figura 73.** “Look 4 Metamorphosis”.  
Maribel Fajardo,  
2024.

-Estilismo 5. Representa la liberación del corsé mediante una silueta rectangular gracias a un abrigo de paño cuya forma se inspira en la estética oriental, reflejo de comienzos de siglo XX. Incorpora un estampado vanguardista inspirado en las obras de Sonia Delaunay.



**Figura 74.** “Look 5 Metamorphosis”.  
Maribel Fajardo,  
2024.

-Estilismo 6. La figura se torna más alegre y juvenil representando la estética de los años 60 y 70 mediante el uso de tejidos calados y tricotados en la blusa y pantalón palazzo, con cortes marcados con un entredós negro que recuerdan a las ilustraciones de Celia Birtwell. Se incorpora la forma de bikini como símbolo de la libertad femenina que se experimenta en esa época.



**Figura 75.** “Look 6  
*Metamorphosis*”.  
Maribel Fajardo, 2024

-Estilismo 7. La figura se vuelve gris y se envuelve en una veladura como guiño a las ilustraciones de Mats Gustafson. Este estilismo compuesto por un vestido de gasa que cubre desde la cabeza a los pies está inspirado en la concepción del cuerpo que toma fuerza en los años 80 gracias a los diseñadores japoneses, los cuales ponen la atención en el aire que se genera entre el cuerpo y la prenda.



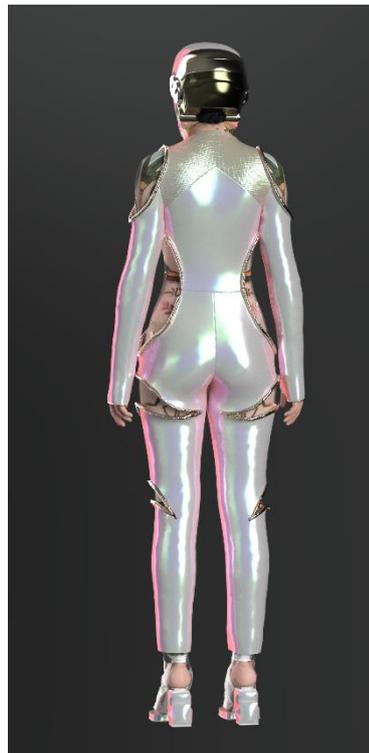
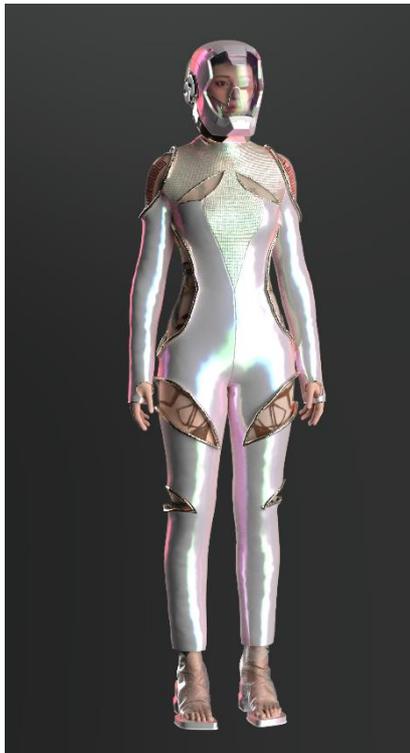
**Figura 76.** “Look 7  
*Metamorphosis*”.  
Maribel Fajardo,  
2024

-Estilismo 8. La estética 2000 irrumpe con un estilo urbano, mezclando la herencia punk de J. Brocklehurst, con G. Rounthwaite y A. Tudisco. Se crean unos pantalones enguatados de red y crepe, una camisa de gasa semitransparente de bajo asimétrico y una especie de chaleco protector de piel entrelazada.



**Figura 77.** "Look 8  
*Metamorphosis*".  
Maribel Fajardo,  
2024

-Estilismo 9. En este estilismo el mono se convierte en un mono espacial con apariencia futurista de lamé iridiscente que mantiene unas aberturas para que, a pesar de toda la transformación sufrida, se deje ver el origen.



**Figura 78.** "Look 8  
*Metamorphosis*".  
Maribel Fajardo,  
2024

### 5.1.4 Ambientación. Integración de la IA

Para la ambientación de exteriores, se ha recurrido a los generadores de imágenes con Inteligencia artificial tales como Leonardo y Runway. Aquí reside la parte más experimental del proyecto, ya que el azar juega un papel importante en los resultados. Mediante la descripción de prompts se le ha dado órdenes para interpretar aquello que describía mediante texto, obteniendo imágenes que en muchos casos eran descartadas y otras sobre las que se insistía hasta obtener un resultado óptimo. Una vez seleccionadas, con Photoshop se procede a retocar, ajustar y preparar la imagen en cuanto a luces y tono para adaptarlo a la escena y al avatar.

Algunas de las imágenes generadas se han convertido a video con ambos programas mediante el mismo procedimiento. De esta forma se vuelve a trabajar con el azar, ya que los resultados no son controlables, dependiendo de los prompts y los pocos parámetros que se pueden ajustar o definir.

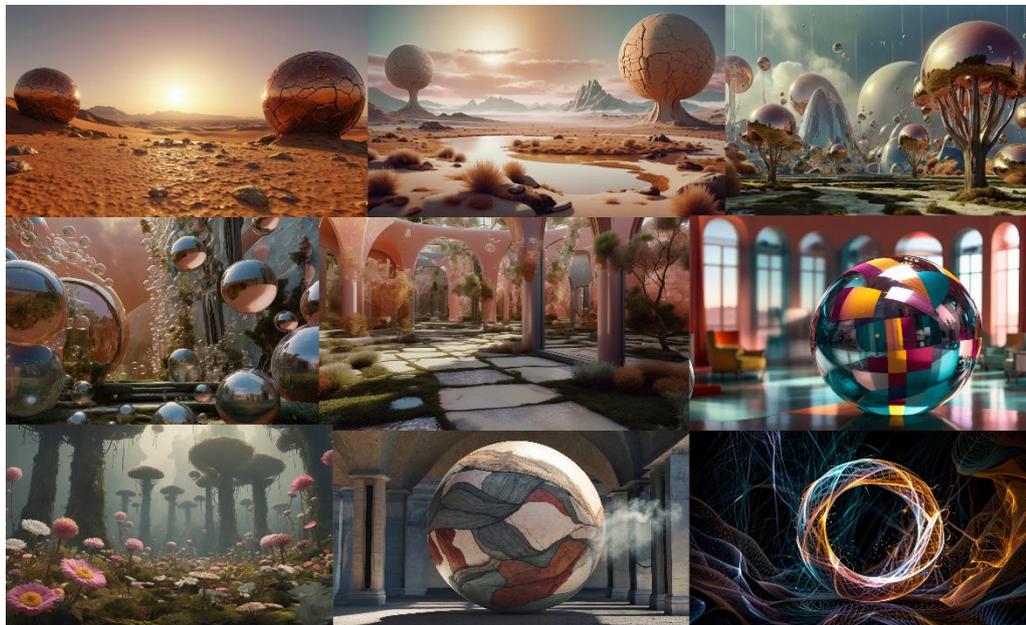


Figura 79. "Escenarios 1. Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

Por otro lado, el programa Clo3D contiene algunos escenarios de interior que han servido como ambientación para las animaciones del avatar, ajustando los materiales de suelo, paredes e integrando algunos elementos de atrezzo para que encajen con la idea.

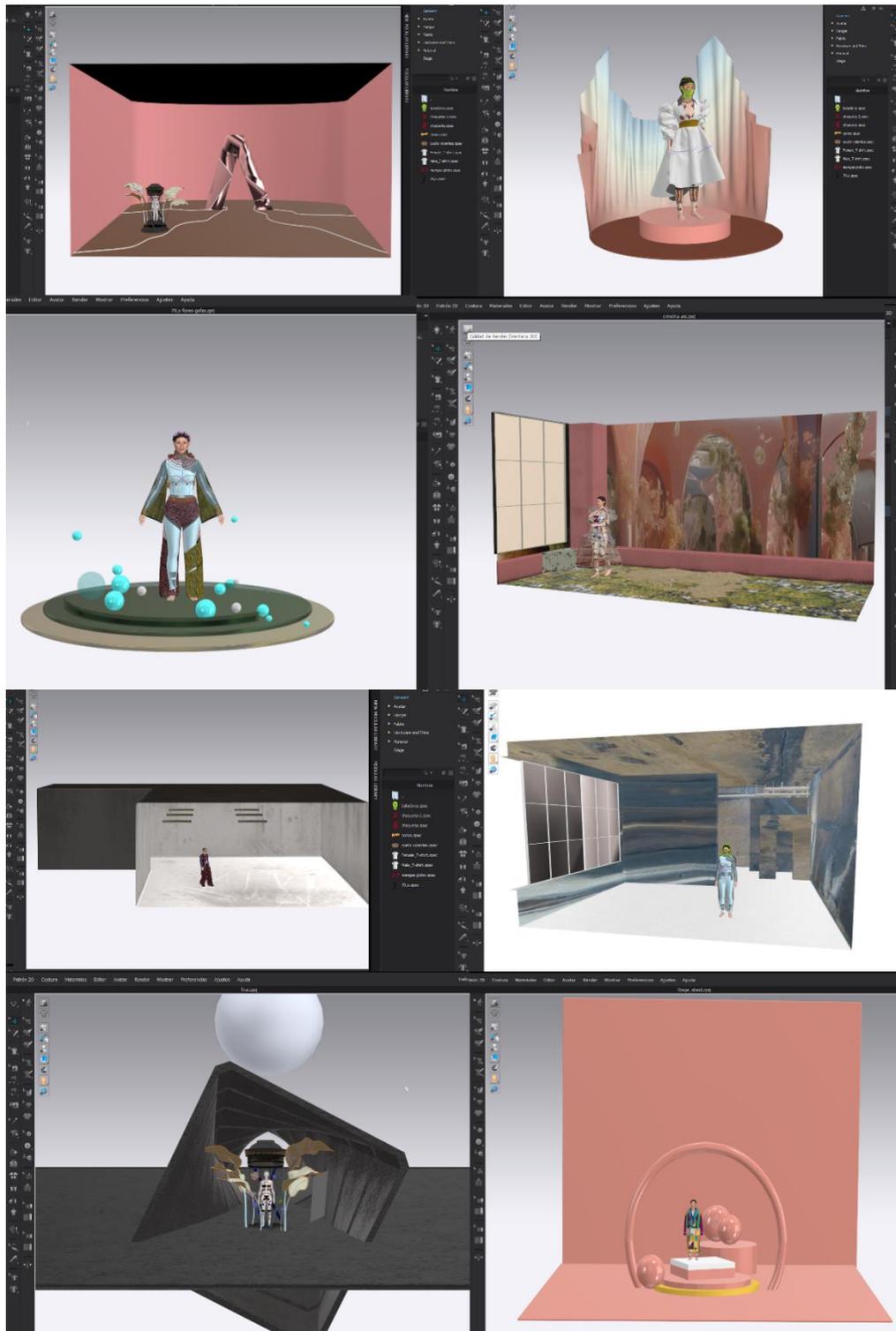
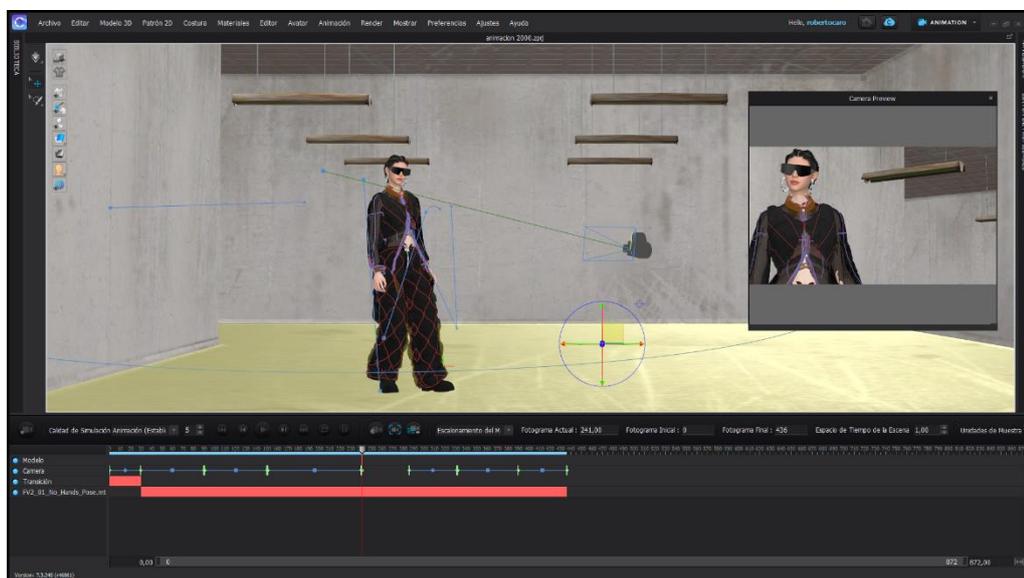


Figura 80. "Escenarios 2. Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

### 5.1.5 Animación y etapa de postproducción.

La animación del avatar se ha realizado con el propio programa Clo3d. Aquí radica la mayor complejidad, ya que hay que conseguir que la prenda acompañe al movimiento y que no se quede en el aire. Gracias a las propiedades de cámara, se puede controlar los movimientos de esta, utilizando distintas perspectivas, zoom, paneos, rotaciones, incluso plataforma giratoria 360º, generando fotogramas clave para crear la animación.

En la fase de renderizado, con el programa se puede controlar la iluminación, texturas, propiedades de cámara, frames, así como las propiedades para la exportación del vídeo, imágenes o gifs.



**Figura 81.** "Animación 1 Metamorphosis". Maribel Fajardo, 2024.

Por otro lado, también se ha recurrido a la IA para dotar al avatar de humanidad. Para ello, a partir de una imagen del avatar subida a Leonardo, se genera la imagen humanizada de este para posteriormente convertirla a video.



Figura 82. “Animación 2 Metamorphosis”. Maribel Fajardo, 2024.

Una vez generados cada uno de los clips de video, se ha recurrido al programa Filmora para realizar la postproducción. Gracias a las propiedades de este programa, se ha conseguido efectos visuales y transiciones que enriquecen la escena, así como la incorporación de la música y su ajuste a esta.

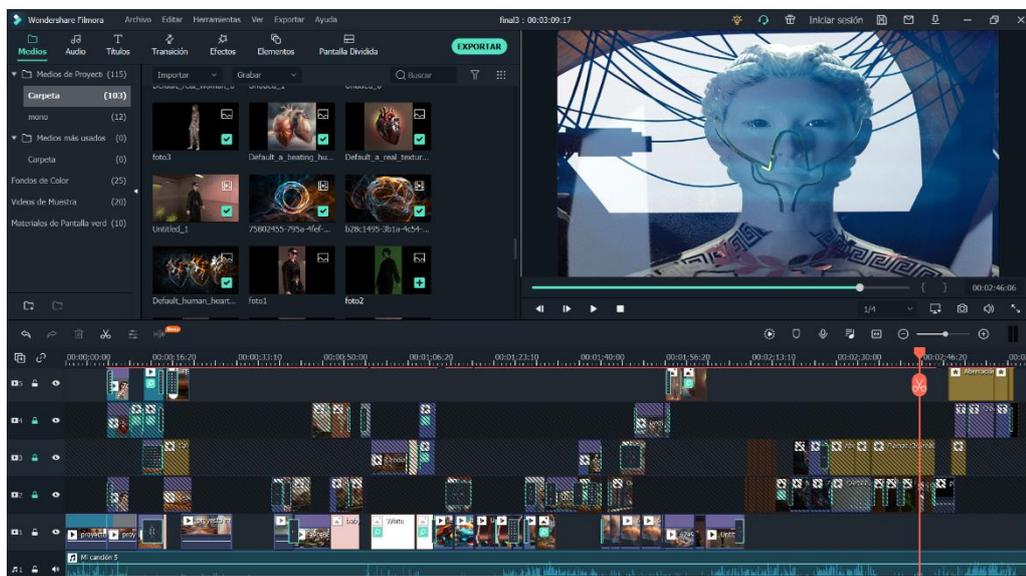


Figura 83. “Postproducción Metamorphosis”. Maribel Fajardo, 2024.

La música ha sido elaborada en colaboración con Roberto Caro, creando una pieza original para este proyecto. Se ha recurrido al programa Garage Band y Udio que incorpora IA para generar sonidos y piezas musicales. Mediante prompts tales como latidos de corazón, mundo distópico o sonido experimental, se han creado clips de audio que posteriormente se han editado con el programa Audacity. La música se inspira en cada uno de los momentos históricos representados.

## 5.2. Obra final

<https://vimeo.com/1005058080?share=copy>

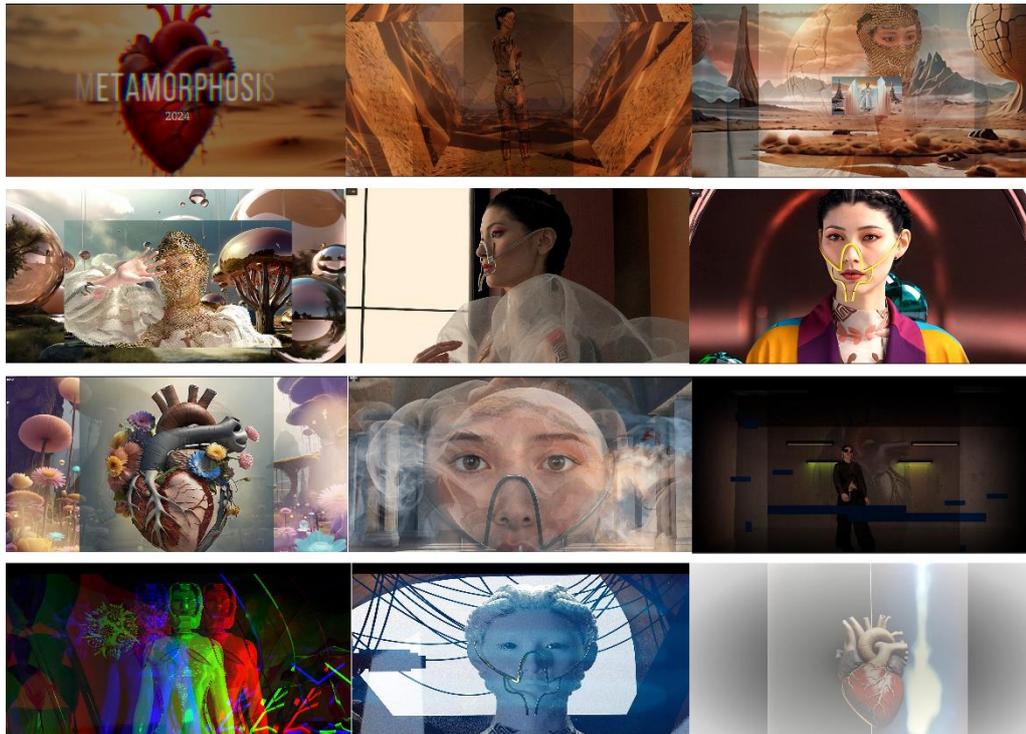


Figura 84. "Fotogramas, *Metamorphosis*". Maribel Fajardo, 2024.

## Capítulo VI. Conclusión

Tal y como se ha pretendido dejar patente a lo largo de este Trabajo Fin de Máster, la moda se trata de una expresión artística en formas distintas a las convencionales, se porta sobre un lienzo móvil y viviente; el cuerpo. Gracias a los avances en tecnología, nuevas formas de aplicación en moda se abren camino hoy día, permitiendo ampliar el campo creativo hacia nuevos métodos de representación y difusión.

Moda y arte, son medios de expresión de gran potencia que no solo crean piezas u obras que se puedan encasillar como estéticamente bello, bonito o aparentemente feo o de mal gusto, si no que tienen el poder de emocionar. La moda, se centra al igual que el arte en la creatividad y por ello se convierte en un espejo social y cultural que traspasa las fronteras del espacio-tiempo, capaz de conmover, pero sobre todo capaz de comunicar.

Los resultados de este trabajo apoyan la hipótesis inicial que plantea entender la moda como expresión artística que refleja y responde a las tendencias culturales, sociales y tecnológicas de cada época. Gracias al marco teórico se ha podido corroborar la relación entre moda y arte a lo largo de la historia y gracias al marco empírico se ha podido experimentar cómo los avances tecnológicos abren la puerta a nuevos métodos de expresión artística en el campo de la moda y el arte.

Podemos concluir afirmando que los objetivos planteados inicialmente, han sido alcanzados en su totalidad y con los resultados derivados de este trabajo podemos crear una guía docente para su aplicación al aula en un futuro próximo como optativa en el Grado de Diseño de moda, así como para cualquier otra especialidad que pueda estar interesadas en su impartición.

Esta posible vía de aplicación al aula, así como la verificación del modelo virtual mediante la confección real, son vías que quedan abiertas para seguir profundizando en esta área. De esta forma, se contribuye a la actualización del sector de la moda mediante tecnología que permite una reducción de tiempo y materia prima, pero sobre todo contribuye al fomento de la creatividad y métodos de experimentación e innovación en Diseño de Moda.

## BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

(Norma APA 7ª edición)

- Arte y educación. (S.F.) *Whyte, Margaret*. Arte y educación. Recuperado el 02/04/2024 de <https://arteyeducacion.org/artistas/whyte-margaret/>
  - Artillo, F. (S.f.). About. Recuperado el 06/05/ 2024 en <https://www.ernestoartillo.com/about>
  - Baldárrago, A. (2014). *La evolución de la ilustración de moda para la demanda de los nuevos mercados* [Tesis, PUCP]. Repositorio Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/5751>
  - Beetson, S. (S.F.). About. Recuperado el 07/05/2024 en <https://sarahbeetson.com/about>
  - Beltrán- Rubio, L. (2020). *Una historia de la moda en los museos*. Culturas de moda. Recuperado el 15/05/2024 en <https://culturasdemoda.com/una-historia-de-la-moda-en-los-museos/>
  - Blackman, C. (2007). *100 años de ilustración de moda*. Art Blume, S.L.
  - Blazio-Licorish, T. (2020). *Illustrator Robert Passantino on How Fashion Hones His Eye*. WWD. Recuperado el 01/05/2024 en <https://wwd.com/feature/robert-passantino-fashion-illustrator-1234684142/>
  - Bourdieu, P. (1990). *Sociedad y cultura*. Editorial Grijalbo, S.A.
  - Bullón De Diego, J. M. (2023). Arte y moda: historia de una íntima relación. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/f7c0ce74-ae87-4176-8441-6952625881c9/content>
  - Buxbaum, G.(2007). *Iconos de la moda. El siglo XX*. Random House Mondadori, S.A.
  - Cabana, P. (2022). *La revolución del vestido en la edad media*. National Geographic. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/revolucion-vestido-edad-media-2\\_18460](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/revolucion-vestido-edad-media-2_18460)
  - Cosgrave, B. (2005). *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*. Editorial Gustavo Gili.
- Cuaderno 150 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2021/2022). pp 171-194. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8267614.pdf>

- Dukelsky, C. (2021). Mujeres griegas en las imágenes de la cerámica: novias, esposas, tejedoras. *Asparkía. Investigación Feminista*, (39), 21–41. <https://doi.org/10.6035/asparkia.6306>
- Escalera Fernández, I. (2022). Christoph Weiditz y el Trachtenbuch: Un recorrido por la indumentaria femenina en la España del siglo XVI. *Revista Eivтерна*, (12), 89–104. <https://doi.org/10.24310/Eivternare.vi12.14575>
- Espinosa Grau, A. (2020). La instagramización de los desfiles de moda en tiempos de hipermodernidad: era del directo y última temporada 2020. *Redmarka. Revista De Marketing Aplicado*, 24(2), 110–128. <https://doi.org/10.17979/redma.2020.24.2.7073>
- Expósito, M. (2017). Cuerpos de la historia cultural del XX: la garçonne y la pin-up. *Daimon Revista Internacional de filosofía*, 499–506. <https://doi.org/10.6018/daimon/269531>
- Fasson Llosa, A. (2024). El derecho de la moda y el fashionverse: los tokens no fungibles y el metaverso en la industria de la moda y el lujo. *Ius Et Praxis*, (057), 87-104. <https://doi.org/10.26439/iusetpraxis2023.n057.6858>
- Fernández, D. (2014). *El lujo del traje cortesano de los siglos XVI Y XVII*. Vestuario escénico. Recuperado el 12/04/2024 en <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/06/15/el-lujo-del-traje-cortesano-de-los-siglos-xvi-y-xvii/>
- Fernández, D. (2015). *Ernesto Michahelles “Thayaht”. Una propuesta de moda democrática, de manos de un futurista*. Vestuario escénico. Recuperado el 20/04/2024 en <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2015/02/02/ernesto-michahelles-thayaht-una-propuesta-de-moda-democratica-de-manos-de-un-futurista/>
- Fernández, D. (2015). *René Gruau. La sugerencia hecha elegancia*. Vestuario escénico. Recuperado el 25/04/2024 en <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2015/05/31/rene-gruau-la-sugerencia-hecha-elegancia/>
- Fernández, D. (2021). *François Boucher y la intimidad femenina*. Vestuario escénico. Recuperado el 16/04/2024 en <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2021/09/30/francois-boucher-y-la-intimidad-femenina/>
- Flügel, J. C. (1964). *Psicología del vestido*. Buenos Aires: Paidós.
- Gago, P. (2016). *El octavo arte. La moda en la sociedad contemporánea*. Hércules de Ediciones.
- García, A. (s.f.). *Culturas de lo visual en entornos educativos*. A/R/TOGRAPHY. <https://veraiconoproduccion.wixsite.com/cultura-sdelovisual2/text>
- Guerrero, J.A. (2009). *Nuevas tecnologías aplicadas a la moda. Diseño, producción, marketing y comunicación*. Parramón Ediciones, S.A.

- Instituto de la Indumentaria de Kioto (2004). *Moda. Desde el siglo XVIII al siglo XX*. Taschen.
- Jiménez Serranía, V. (2023). Metaverso y Moda. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (181).  
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi181.9249>
- König, R. (1972). *Sociología de la moda*. Redondo
- Laverde Román, M., Landazábal Sanmiguel, L., Mejía, M. (2023). *La digitalización en el sistema moda*.  
<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2022.4.31>.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Editorial Anagrama, S.A.
- Lorenzo, A. D. (2007). Apuntes de moda desde la Prehistoria hasta época moderna. *Indumenta: Revista del Museo del Traje*, 77-86.
- Luna, S. R. (2023). «No hay función sin Tarasca»: el traje de la Tarasca y su confección por modistas granadinas en el Corpus (1883-1936). *Revista del Centro de Estudios Históricos de Granada y su Reino*, (35), 183-202.
- Luque, R. (2021). Los diálogos entre las vanguardias artísticas y la moda.
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda*. Barcelona: Paidós.
- Marín-Viadel R. y Roldán J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Martin-Ramallal, P., & Ruiz-Mondaza, M. (2024). Realidad virtual y metaversos como canal e inspiración de fashion films. Branded content inmersivo y moda. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, (28), 299–327. <https://doi.org/10.24310/fotocinema.28.2024.17825>
- Molloy, J.T. (1975). *Dress for success*. Warner Books Edition
- Molloy, J.T. (1977). *The woman's dress for success*. Warner Books Edition
- Moreira Bravo, Y. L. (2020). La simbología del traje sastre femenino y el discurso de emancipación femenina. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (100). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi100.3985>
- Morris, B. (2007). *Ilustración de moda*. Art Blume, S.L.
- Museo Salvatore Ferragamo (S.F.) *¿Es arte la moda?*. Google arts & culture. Recuperado el 02/04/2024 de <https://artsandculture.google.com/story/UgVxcQUu8JEELw?hl=es>
- Nft-arty (2022). *The history of digital fashion*. Recuperado el 10/05/2024 en <https://nft-arty.com/the-history-of-digital-fashion/>

- Peisajovich, S. (2020). Desfile de moda: arte y performance. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (100).  
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi100.3987>
- Prego, M. y Cabrera, A. (2019). *¡Extra Moda! El nacimiento de la prensa de moda en España*. Museo del Traje, Madrid. Ministerio de Cultura y Deporte.
- Rana, S., Pichandi, S., Karunamoorthy, S., Bhattacharyya, A., Parveen, S., & Fangueiro, R. (2015). Carbon Footprint of Textile and Clothing Products. In S. Senthilkannan Muthu (Ed.), *Handbook of Sustainable Apparel Production* (1st ed., pp. 141-166). CRC Press.  
<https://doi.org/10.1201/b18428-11>
- Real Academia Española (S.F). *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.7 en línea]. Recuperado el 03/04/2024 de <https://dle.rae.es>.
- Rosillo, B. (2019). *La moda cortesana femenina de los primeros Austrias*. Bárbara Rosillo. Recuperado el 10/04/2024 de <https://barbararosillo.com/2019/07/16/la-moda-cortesana-femenina-de-los-primeros-austrias/>
- Rueda Reyes, M.B. (2020). Empoderamiento de la mujer. Indumentaria como representación simbólica. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, Eídos 15, 71-79  
<https://revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos/article/view/705/512>
- Sánchez Luna, J. A. (2016). Manuscritos medievales iluminados, una iluminación para la Edad Media. *Biblioteca Universitaria*, 19(1),73-89.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28547732007>
- Sen, Y. (2021, 3 noviembre). *Balenciaga Spring 22 Campaign*[video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=H5zSHFBjohE>
- Steele, V. (2019). *Fashion theory. Hacia una teoría cultural de la moda*. Ampersand.
- Thomas, J. (2004). *Pictorial Victorians: The Inscription of Values in Word and Image*. Ohio University Press.

# Índice de figuras

Figura 1. Fajardo, M. (2024). <i>Resumen visual. Metodología</i> . [creación digital]. Elaboración propia.....	9
Figura 2. Cesare, V. (1598) <i>Matrona Spagnuola</i> [xilografía]. Museo Rijksmuseum. <a href="http://hdl.handle.net/10934/RM0001.collect.516864">http://hdl.handle.net/10934/RM0001.collect.516864</a> .....	13
Figura 3. Anónimo. <i>Restitución de una escena social del Conjunto de Arte Rupestre de la Roca dels Moros del Cogul</i> . Generalitat de Catalunya. <a href="https://patrimoni.gencat.cat/es/historias/past-female">https://patrimoni.gencat.cat/es/historias/past-female</a> .....	13
Figura 4. Anónimo. <i>Fresco tumba de Nebamun</i> . Museo Británico. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TombofNebamun-2.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TombofNebamun-2.jpg</a> .....	13
Figura 5. Anónimo. <i>Fresco tumba de Nefertari</i> . Foto: Onceinawhile. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tomb_of_Nefertari_2022_81.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tomb_of_Nefertari_2022_81.jpg</a> .....	13
Figura 6. Anónimo. <i>Fresco Corredor de la Procesión, Cnossos</i> . Foto: ArchaiOptix. <a href="https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Wall_painting_of_cult_procession_from_Knossos_%28Corridor_of_Procession%29_-_Heraklion_AM__01.jpg">https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Wall_painting_of_cult_procession_from_Knossos_%28Corridor_of_Procession%29_-_Heraklion_AM__01.jpg</a> .....	15
Figura 7. Douris (480-470 a. C.) <i>Copa Douris</i> . Berlín, Altes Museum. Foto:Miguel Hermoso. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berl%C3%ADn_Douris.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berl%C3%ADn_Douris.jpg</a> .....	15
Figura 8. Anónimo, (S.IV d.C.) <i>Mosaico de la Villa romana de Casale</i> . <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosa%C3%AFque_des_bikinis,_Piazza_Armerina_(cropped_version).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosa%C3%AFque_des_bikinis,_Piazza_Armerina_(cropped_version).jpg</a> .....	15
Figura 9. Anónimo, (S. I a.C.) <i>Fresco Villa de los Misterios</i> . Pompeya. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Villa_dei_Misteri_V_-_2.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Villa_dei_Misteri_V_-_2.jpg</a> .....	16
Figura 10. Anónimo, (h.546-548 d.C.) <i>Detalle mosaico Teodora (San Vitale)</i> [mosaico]. Adaptado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Theodora_mosaik_ravenna.jpg?20051026085644">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Theodora_mosaik_ravenna.jpg?20051026085644</a> .....	16
Figura 11. Della Manta, M (1415). <i>Los Nueve de la Fama</i> [Fresco]. Sala Baronale del Castello della Manta, Italia. <a href="https://www.wga.hu/html_m/m/master/castell/heroes1.html">https://www.wga.hu/html_m/m/master/castell/heroes1.html</a> .....	18
Figura 12. Durero, A. (1495), <i>Veneciana</i> [dibujo]. Sammlung der Albertina, Viena (Austria). <a href="https://www.cultura.gob.es/mtraje/dam/jcr:650e60f0-8b42-45dd-a956-e3b30f171b75/folleto-extra-moda.pdf">https://www.cultura.gob.es/mtraje/dam/jcr:650e60f0-8b42-45dd-a956-e3b30f171b75/folleto-extra-moda.pdf</a> .....	18
Figura 13. Weiditz, C. (1530), <i>Escolta de una distinguida dama en Barcelona</i> [dibujo]. Museo Nacional Germánico. <a href="http://dlib.gnm.de/item/Hs22474/184">http://dlib.gnm.de/item/Hs22474/184</a> ....	19
Figura 14. Van Eyck, J. (1434). <i>Matrimonio Arnolfini</i> [óleo]. Galería Nacional, Londres. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Van_Eyck_-_Arnolfini_PortraitFXD.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Van_Eyck_-_Arnolfini_PortraitFXD.jpg</a> .....	18
Figura 15. Sanzio, R. (1514-1515). <i>Retrato Baltasar Castiglioni</i> [óleo]. Museo Louvre, París. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baldassare_Castiglione,_by_Raffaello_Sanzio,_from_C2RMF_retouched.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baldassare_Castiglione,_by_Raffaello_Sanzio,_from_C2RMF_retouched.jpg</a> .....	20
Figura 16. Sanzio, R. (1516-1519). <i>Retrato de Lorenzo de Medici</i> [óleo]. Colección privada. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_Lorenzo_di_Medici.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_Lorenzo_di_Medici.jpg</a> ...	20
Figura 17. Vecellio, T. (h.1536). <i>La Bella</i> [óleo]. Galería Palatina, Florencia. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tiziano_Vecellio_(Pieve_di_Cadore_1488-90_-_Venezia_1576)_-_Ritratto_di_gentildonna_(La_Bella)_-_18_-_Galleria_Palatina.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tiziano_Vecellio_(Pieve_di_Cadore_1488-90_-_Venezia_1576)_-_Ritratto_di_gentildonna_(La_Bella)_-_18_-_Galleria_Palatina.jpg</a> .....	20

Figura 18. Coello, A. (h.1585-88) <i>Retrato de la infanta Isabel Clara Eugenia y Magdalena Ruiz</i> [óleo]. Museo del Prado, Madrid. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alonso_S%C3%A1nchez_Coello_011.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alonso_S%C3%A1nchez_Coello_011.jpg</a> .....	20
Figura 19. Gheeraerts, M. (1592). <i>Detalle Reina Isabel I ('El retrato Ditchley')</i> [óleo]. Museo Nacional de Arte, Londres. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Queen_Elizabeth_I_(%27The_Ditchley_portrait%27)_by_Marcus_Gheeraerts_the_YoungerFXD.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Queen_Elizabeth_I_(%27The_Ditchley_portrait%27)_by_Marcus_Gheeraerts_the_YoungerFXD.jpg</a> .....	21
Figura 20. Moroni, G. (h.1570-75). <i>El sastre</i> [óleo]. Museo Nacional de Arte, Londres. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Moroni_Le_Tailleur.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Moroni_Le_Tailleur.jpg</a> .....	21
Figura 21. Laumosnier, J. (1660). <i>Encuentro entre los reyes Felipe IV y Luis XIV en la isla del Faisán</i> [óleo]. Museo de Tessé, Francia. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Traite-Pyrenees.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Traite-Pyrenees.jpg</a> .....	22
Figura 22. Van der Meulen, A.F. (1664). <i>La recepción de los embajadores de los trece cantones suizos por Luis XIV</i> [óleo]. Museo Nacional, Versalles. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:VAN_DER_MEULEN_Adam_Frans,_Entrevue_des_ambassadeurs_des_treize_cantons_suissees_avec_le_roi_Louis_XIV,_1664.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:VAN_DER_MEULEN_Adam_Frans,_Entrevue_des_ambassadeurs_des_treize_cantons_suissees_avec_le_roi_Louis_XIV,_1664.jpg</a> .....	22
Figura 23. Boucher, F. (h.1760). <i>La mujer que orina</i> [óleo] <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fran%C3%A7ois_Boucher_-_La_Toilette_intime_(Une_Femme_qui_pisse),_1760s.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fran%C3%A7ois_Boucher_-_La_Toilette_intime_(Une_Femme_qui_pisse),_1760s.jpg</a> .....	23
Figura 24. Watteau, J. (1720). <i>L'Enseigne de Gersaint</i> [óleo]. Charlottenburg Palace, Berlín. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antoine_Watteau_-_L%27Enseigne_de_Gersaint_(detail)_-_WGA25483.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antoine_Watteau_-_L%27Enseigne_de_Gersaint_(detail)_-_WGA25483.jpg</a> .....	23
Figura 25. Ingres, J.A. (1806). <i>Mademoiselle Caroline Riviere</i> [óleo]. Museo Louvre, París. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mademoiselle_Caroline_Rivi%C3%A8re_-_Jean-Auguste-Dominique_Ingres_-_Mus%C3%A9e_du_Louvre_Peintures_ML_1447.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mademoiselle_Caroline_Rivi%C3%A8re_-_Jean-Auguste-Dominique_Ingres_-_Mus%C3%A9e_du_Louvre_Peintures_ML_1447.jpg</a> .....	24
Figura 26. Ingres, J.A. (1856). <i>Madame Paul Sigisbert Moitessier</i> [óleo]. Museo Nacional, Londres. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean_auguste_dominique_ingres_madame_paul-sigisbert_moitessier_detail.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean_auguste_dominique_ingres_madame_paul-sigisbert_moitessier_detail.jpg</a> .....	24
Figura 27. Winterhalter, F. (1865). <i>La emperatriz Isabel de Austria con un vestido de gala cortesano y estrellas de diamantes</i> [óleo]. Museo de Arte Histórico, Viena. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elisabeth_of_Austria,_by_Franz_Xaver_Winterhalter.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elisabeth_of_Austria,_by_Franz_Xaver_Winterhalter.jpg</a> .....	25
Figura 28. Cruikshank, G.(1818). <i>Fashionables of 1818</i> [litografía]. Museo Nacional, Londres. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fashionables_of_1818_(BM_1865,111.2133).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fashionables_of_1818_(BM_1865,111.2133).jpg</a> .....	25
Figura 29. Tissot, J.J. (1880). <i>The ball</i> [óleo]. Museo de Orsay, París. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:James_Tissot_-_The_BallFXD.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:James_Tissot_-_The_BallFXD.jpg</a> .....	26
Figura 30. Mucha, A. (1899). <i>Moët &amp; Chandon Crémant Imperial</i> [litografía]. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mucha-Mo%C3%ABt_%26_Chandon_Cr%C3%A9mant_Imp%C3%A9rial-1899.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mucha-Mo%C3%ABt_%26_Chandon_Cr%C3%A9mant_Imp%C3%A9rial-1899.jpg</a> .....	26
Figura 31. Gibson, C. (h.1900). <i>Gibson Girls</i> [grabado]. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gibson_Girls_seaside_-cropped-_by_Charles_Dana_Gibson.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gibson_Girls_seaside_-cropped-_by_Charles_Dana_Gibson.jpg</a> .....	27
Figura 32. Iribe, P. (1908). <i>Les Robes de Paul Poiret</i> [grabado pochoir]. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iribe_Les_Robes_de_Paul_Poiret_p.29.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Iribe_Les_Robes_de_Paul_Poiret_p.29.jpg</a> .....	28

- Figura 33. Popova, L. (1924). *Ilustración para portada de Leto* [collage] Ljubov Popova, 1924. <https://ar.pinterest.com/pin/256705247485190632/>..... 28
- Figura 34. Michahelles. E. (1920). *Modelo di Tuta* [témpera]. Pitti Palace, Florencia. <https://www.uffizi.it/en/artworks/tuta-thayaht-en>..... 29
- Figura 35. Benito, E. (h.1925). *Princess Lointaine* [xilografía]. [https://1.bp.blogspot.com/-lggpvr3aUq0/U47Pa0AeQil/AAAAAAAAA7C4/bZU3Z6on1Cg/s1600/085\\_Arte y013.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-lggpvr3aUq0/U47Pa0AeQil/AAAAAAAAA7C4/bZU3Z6on1Cg/s1600/085_Arte y013.jpg)..... 29
- Figura 36. Haramboure, J. (1930). *Conjuntos para navegar de Jane Regny*. <https://i.pinimg.com/564x/3d/18/e9/3d18e9220d6263ed0f24a21150f7bc0f.jpg>..... 30
- Figura 37. Bérard, C. (1947). *Bar* [acuarela]. <https://i.pinimg.com/564x/7b/91/0d/7b910d21feb65f3495a1c0d06646b1ec.jpg>..... 30
- Figura 38. Henrion, F. (h.1940). *Anuncio para Harella* [fotomontaje]. Nota. Adaptado de 100 años de ilustración de moda (pag.139), por C. Blackman, 2007, Blume..... 31
- Figura 39. Gruau, R. (1948). *Ilustración original de C.Dior para la portada de L'Officiel* [Tinta, acuarela, Gouache]. <https://arthive.com/res/media/img/oy1200/work/ae0/780738@2x.webp>..... 31
- Figura 40. Wibaut, C. (1965-66). *Vestido Mondrian de YSL International Textiles*. Nota. Adaptado de 100 años de ilustración de moda (pag.166), por C. Blackman, 2007, Blume..... 32
- Figura 41. Gruau, R.(1965). *Ilustración para Sir magazine*. 1965[https://media.vogue.fr/photos/5c2f81ff896f7ecbaf266fdf/master/w\\_2240%2Cc\\_limit/p\\_741310567.jpg](https://media.vogue.fr/photos/5c2f81ff896f7ecbaf266fdf/master/w_2240%2Cc_limit/p_741310567.jpg)..... 32
- Figura 42. Birtwell, C.(h.1968-70). *Ilustración estampados*. [https://www.istitutomarangoni.com/marangoni/entities/magazinearticle/T18\\_Maze35\\_IstitutoMarangoni\\_Mr-and-Mrs-Clark\\_Ossie-Clark-and-Celia-Birtwell\\_Fashion-and-Prints-1965-74.jpg](https://www.istitutomarangoni.com/marangoni/entities/magazinearticle/T18_Maze35_IstitutoMarangoni_Mr-and-Mrs-Clark_Ossie-Clark-and-Celia-Birtwell_Fashion-and-Prints-1965-74.jpg)..... 33
- Figura 43. Brocklehurst, J.(1981). *Untitled (Portrait of Brett)*. [https://substackcdn.com/image/fetch/w\\_1456,c\\_limit,f\\_webp,q\\_auto:good,fl\\_progressive:steep/https%3A%2F%2Fsubstack-post-media.s3.amazonaws.com%2Fpublic%2Fimages%2Fbb693c6e-9fff-4e4f-b8c6-6b444fa31a18\\_976x1368.jpeg](https://substackcdn.com/image/fetch/w_1456,c_limit,f_webp,q_auto:good,fl_progressive:steep/https%3A%2F%2Fsubstack-post-media.s3.amazonaws.com%2Fpublic%2Fimages%2Fbb693c6e-9fff-4e4f-b8c6-6b444fa31a18_976x1368.jpeg)..... 33
- Figura 44. Gustafson, M.(1998). *Ilustración para Yohji Yamamoto* [acuarela] <https://i.pinimg.com/564x/72/7c/6a/727c6ab1bd4e519d03945d030be828ea.jpg>..... 35
- Figura 45. Brooks, J. (h. 2000-10). *Riviera drive* [pintura digital] <https://folio-website-images.s3.eu-west-2.amazonaws.com/content/uploads/2019/05/24103739/Jason-Brooks-Riviera-Drive.jpg>..... 35
- Figura 46. Rounthwaite, G.(1999). *Levi's Silver Tab* [pintura digital]. <https://i.pinimg.com/564x/8e/63/bf/8e63bfd0d867411f376f756584b917e1.jpg>..... 35
- Figura 47. Perry, G. (2005). *Christian Lacroix para Spoon* [fotomontaje collage]. [https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEiMe-E0QI7A-U6TI9W40jWvPhmBRoMZ\\_iul4b-xCwWcoph49WM2xzK4ShQsKF-1lAtNOhz7-wX3soV\\_gVhHosU\\_iC5c9ZxBmLswxfOFGbwhbEu7eQKsdRF2YZaGEBouEvugKxeZMEsM5Ag/s1600/Lacroix.jpg](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEiMe-E0QI7A-U6TI9W40jWvPhmBRoMZ_iul4b-xCwWcoph49WM2xzK4ShQsKF-1lAtNOhz7-wX3soV_gVhHosU_iC5c9ZxBmLswxfOFGbwhbEu7eQKsdRF2YZaGEBouEvugKxeZMEsM5Ag/s1600/Lacroix.jpg) ..... 36
- Figura 48. Beetson, S. (2023). *Mint Pass, Akpia NFT* [pintura digital]. <https://cdn.dribbble.com/userupload/3913590/file/original-b4ac310c199d29fde480a1938b9bba95.jpg?resize=600x600>..... 36
- Figura 49. Artillo, E. (2018). *La mujer que llevo fuera* [fotomontaje]. Málaga. <https://ohayocita.com/wp-content/uploads/2020/11/0.jpg>..... 36
- Figura 50. The Fabricant. (2019). *Iridescence* [digital] <https://nft-arty.com/wp-content/uploads/2022/03/6-4-2048x1152.jpg>..... 37
- Figura 51. Monreal, I. (2018). *Campaña Hallucination para Gucci, inspirada en 'El jardín de las delicias' y 'El retrato de Arnolfini* [pintura digital]. <https://pausemag.co.uk/wp-content/uploads/2017/12/16-4.jpg>..... 38
- Figura 52. Anónimo, (h. 1755-60). *Muñeca Pandora*. Victoria and Albert Museum, Londres.

<a href="https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEg2dj20KDfro9BAL2RLMwTJq2z2BfKiRQra0Xm4vCwbREsrAxLX0DuZ7z0YbzrnD0b7r4C3Ttyd1e8XyJERGVyCfVRRc-q0EMFqLHeTkl74WMFFKNsQl1kHaOg7li8oi7-MNZVFakSkWeTP/s1600/Pandora+(1).jpg">https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEg2dj20KDfro9BAL2RLMwTJq2z2BfKiRQra0Xm4vCwbREsrAxLX0DuZ7z0YbzrnD0b7r4C3Ttyd1e8XyJERGVyCfVRRc-q0EMFqLHeTkl74WMFFKNsQl1kHaOg7li8oi7-MNZVFakSkWeTP/s1600/Pandora+(1).jpg</a> .....	39
Figura 53. Anónimo, (1955). <i>Tarasca</i> [fotografía]. Granada. <a href="https://4.bp.blogspot.com/-KM8V35AbFQs/U4G0PjbXAU/AAAAAAAAADaM/HUZGrrfP_2M/s1600/1955+tarasca+de+azafata.bmp">https://4.bp.blogspot.com/-KM8V35AbFQs/U4G0PjbXAU/AAAAAAAAADaM/HUZGrrfP_2M/s1600/1955+tarasca+de+azafata.bmp</a> .....	39
Figura 54. Reutlinger, L. (h. 1905-10). <i>Brésil</i> [fotografía coloreada]. <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Reutlinger_Br%C3%A9sil.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Reutlinger_Br%C3%A9sil.jpg</a> .....	40
Figura 55. Munkácsi, M.(h. 1930-40). <i>Sin título</i> [fotografía]. <a href="https://i0.wp.com/oscarenfotos.com/wp-content/uploads/2015/09/martin_munkacsi_1.jpg">https://i0.wp.com/oscarenfotos.com/wp-content/uploads/2015/09/martin_munkacsi_1.jpg</a> .....	40
Figura 56. Dahl-Wolfe, L. (1953). <i>Portada Harper's Bazaar</i> [fotografía]. Imagen vía: Barnebys.se. <a href="https://images.prismic.io/barnebys/2aafe326-fd0d-4bd5-8b77-3e85712496ec_LOUISE+DAHL-WOLFE.+Portada+Harper%27s+Bazaar.jpg?w=900&amp;auto=format%2Ccompress&amp;cs=tinysrgb">https://images.prismic.io/barnebys/2aafe326-fd0d-4bd5-8b77-3e85712496ec_LOUISE+DAHL-WOLFE.+Portada+Harper%27s+Bazaar.jpg?w=900&amp;auto=format%2Ccompress&amp;cs=tinysrgb</a> .....	41
Figura 57. Walker, T. (2017). <i>Björk, para Marlou Breuls</i> [fotografía y digital]. Reikiavik. <a href="https://imagenes.elpais.com/resizer/v2/WXOMZYCTNJJZ7CPFMBZLVVH3OU.jpg?auth=6d56e41dfb305992214ea8362563c7352eb554ab0098f0c5747f6e9dbee09e3d&amp;width=1960">https://imagenes.elpais.com/resizer/v2/WXOMZYCTNJJZ7CPFMBZLVVH3OU.jpg?auth=6d56e41dfb305992214ea8362563c7352eb554ab0098f0c5747f6e9dbee09e3d&amp;width=1960</a> .....	41
Figura 58. Anónimo (1947). <i>Desfile Christian Dior</i> [fotografía]. <a href="https://i.blogs.es/1082e9/anniversaire_newlook2016_visuel/1366_2000.jpg">https://i.blogs.es/1082e9/anniversaire_newlook2016_visuel/1366_2000.jpg</a> ....	42
Figura 59. Anónimo, (1999). <i>Desfile Alexander McQueen</i> [performance]. <a href="https://triadaprimite.org/wp-content/uploads/2021/05/154320355_3625083460944216_8451924623565216179_n.jpg">https://triadaprimite.org/wp-content/uploads/2021/05/154320355_3625083460944216_8451924623565216179_n.jpg</a> ..	42
Figura 60. Anónimo, (2015). <i>Desfile Viktor&amp;Rolf</i> [performance]. <a href="https://es-fascinante.com/cdn/shop/articles/cuando-puede-ser-considerada-arte-una-pieza-de-moda-479242.jpg?v=1635895580">https://es-fascinante.com/cdn/shop/articles/cuando-puede-ser-considerada-arte-una-pieza-de-moda-479242.jpg?v=1635895580</a> .....	43
Figura 61. Anónimo, (2006). <i>Desfile Alexander McQueen</i> [holograma]. <a href="https://www.mirror.co.uk/incoming/article796625.ece/BINARY/Kate%20Moss%20Hologram%20at%20Alexander%20McQueen%20show%20during%20Paris%20Fashion%20Week">https://www.mirror.co.uk/incoming/article796625.ece/BINARY/Kate%20Moss%20Hologram%20at%20Alexander%20McQueen%20show%20during%20Paris%20Fashion%20Week</a> .....	44
Figura 62. Anónimo, 2022. <i>Mango Decentraland Fashion Week</i> [moda3D]. <a href="https://media.fashionnetwork.com/cdn-cgi/image/fit=contain,width=1000,height=1000/m/3187/1287/23fd/bf77/b39a/8e11/3641/9c21/4c7c/1327/1327.jpg">https://media.fashionnetwork.com/cdn-cgi/image/fit=contain,width=1000,height=1000/m/3187/1287/23fd/bf77/b39a/8e11/3641/9c21/4c7c/1327/1327.jpg</a> .....	44
Figura 63. Josh, J. (2024). <i>Tribes</i> [moda 3D]. W1 Curates, Londres. <a href="https://scontent.fmad8-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/434476150_18141900340316031_7580739068155889089_n.jpg?_nc_cat=107&amp;ccb=1-7&amp;_nc_sid=5f2048&amp;_nc_ohc=jZloZ8WTQV8Q7kNvgEY0Ozv&amp;_nc_ht=scontent.fmad8-1.fna&amp;oh=00_AYBqbMtxN7tdbA_YJ0jdet5Kplh_7BXIL2uEbjNn7xq95A&amp;oe=664EBFBD">https://scontent.fmad8-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808-6/434476150_18141900340316031_7580739068155889089_n.jpg?_nc_cat=107&amp;ccb=1-7&amp;_nc_sid=5f2048&amp;_nc_ohc=jZloZ8WTQV8Q7kNvgEY0Ozv&amp;_nc_ht=scontent.fmad8-1.fna&amp;oh=00_AYBqbMtxN7tdbA_YJ0jdet5Kplh_7BXIL2uEbjNn7xq95A&amp;oe=664EBFBD</a> .....	45
Figura 64. Maitland, M. (2013). <i>Electric jungle, Kenzo resort 2013</i> [motion collage]. <a href="https://youtu.be/vg4XjG_peXA">https://youtu.be/vg4XjG_peXA</a> .....	46
Figura 65. Tudisco, A. (2022). <i>Gucci Vault</i> [motion reels]. <a href="https://www.behance.net/gallery/150898511/GUCCI-VAULT">https://www.behance.net/gallery/150898511/GUCCI-VAULT</a> .....	46
Figura 66. Fajardo, M. (2024). <i>Moodboard</i> [collage digital]. Creación propia.....	48
Figura 67. Fajardo, M. (2024). <i>Ilustraciones Metamorphosis</i> [Ilustración digital]. Creación propia.....	49
Figura 68. Fajardo, M. (2024). <i>Patrones Metamorphosis</i> . Creación propia.....	50
Figura 69. Fajardo, M. (2024). <i>Proceso de confección Metamorphosis</i> . Creación propia.....	51
Figura 70. Fajardo, M.(2024). <i>Look 1 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	51
Figura 71. Fajardo, M.(2024). <i>Look 2 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	52
Figura 72. Fajardo, M.(2024). <i>Look 3 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	52

Figura 73. Fajardo, M.(2024). <i>Look 4 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	53
Figura 74. Fajardo, M.(2024). <i>Look 5 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	53
Figura 75. Fajardo, M.(2024) <i>Look 6 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	54
Figura 76. Fajardo, M.(2024). <i>Look 7 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	54
Figura 77. Fajardo, M.(2024). <i>Look 8 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	55
Figura 78. Fajardo, M.(2024). <i>Look 9 Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	55
Figura 79. Fajardo, M.(2024). <i>Escenarios 1. Metamorphosis</i> [fotografía]. Creación propia.....	56
Figura 80. Fajardo, M.(2024). <i>Escenarios 2. Metamorphosis</i> [3D]. Creación propia.....	57
Figura 81. Fajardo, M.(2024). <i>Animación 1 Metamorphosis</i> . Creación propia....	58
Figura 82. Fajardo, M.(2024). <i>Animación 2 Metamorphosis</i> [fotografía]. Creación propia.....	59
Figura 83. Fajardo, M.(2024). <i>Postproducción Metamorphosis</i> . Creación propia.....	59
Figura 84. Fajardo, M.(2024). <i>Fotogramas, Metamorphosis</i> [fashion film]. Creación propia.....	60

# Glosario

**Acuchillado:** técnica decorativa del traje de los siglos XV, XVI Y XVII. Aplícase al vestido o parte de él con aberturas semejantes a cuchilladas, bajo las cuales se ve otra tela distinta.

**Amictus:** conjunto de las prendas exteriores del vestido común romano.

**Balaclava:** prenda de abrigo para la cabeza que deja al descubierto ojos, nariz y boca.

**Basquiña:** tipo de falda o saya usada en España por la mujer en ceremonias, actos religiosos y para salir a la calle, desde el siglo XVI al XIX. Está confeccionada con muchos pliegues en la cintura que producen un abultado vuelo en la parte inferior.

**Body, bodi:** prenda de una sola pieza, elástica y ajustada, que cubre el tronco y que generalmente se abrocha en la entrepierna.

**Calza:** prenda de vestir que, según los tiempos, cubría, ciñéndolos, el muslo y la pierna, o bien, en forma holgada, solo el muslo o la mayor parte de él.

**Chapin:** calzado de uso femenino de origen español usado a partir del siglo XV. Designa un tipo de chancla con suela de corcho y fino forro de cordobán. El chapín quedaba sujeto al empeine con dos orejas de cuero o tela atadas con algún tipo o sistema de cordón.

**Chitón o quitón:** prenda de vestir de la antigua Grecia. Era semejante a una túnica llevada tanto por los hombres como por las mujeres. Consistía en una túnica, por lo común sin mangas que llegaba hasta el codo y se ceñía a la cintura.

**Chorrera:** adorno a modo de volante de tela fina o de encaje con que se guarnece la tira de ojales de una camisa o camisola.

**Corsé:** adaptación gráfica de la voz francesa corset. Prenda interior femenina armada con ballenas, usada para ceñirse el cuerpo desde el pecho hasta las caderas.

**Cota:** saya o vestido interior, de mangas ajustadas y cinto bajo el pecho.

**Couturiere:** sastre o diseñador de moda, del francés couture "costura, confección".

**Crinolina o miriñaque:** tipo de ropa interior femenina, originalmente hecha con una trama de crin y urdimbre de lino. Hacia 1856 se convierte en una enagua muy amplia de estructura rígida, en forma de jaula con aros de acero.

**Drapear:** colocar o plegar los paños de tejido, y, más especialmente, darles la caída conveniente.

**Enagua:** prenda interior femenina, similar a una falda y que se lleva debajo de esta.

**Enguatado:** poner guata en una prenda para forrarla o acolcharla.

**Entredós:** tira bordada o de encaje que se cose entre dos telas.

**Faldellín:** falda corta que llega hasta las rodillas.

**Flapper:** anglicismo que se utilizaba en los años 1920 para referirse a un nuevo estilo de vida de mujeres jóvenes.

**Garçonne:** palabra francesa nacida en los años 1920 en París para referirse a un nuevo tipo de mujeres que reivindicando los derechos de la mujer y la igualdad de género adoptaron una figura andrógina

**Golilla:** tipo de alzacuellos de cartón forrado, sobre el que se ponía una valona de gasa u otra tela blanca engomada o almidonada, que estuvo de moda desde el siglo XVII.

**Gorguera:** adorno del cuello, que se hacía de lienzo plegado y alechugado en su origen, o de gasa, a veces con los característicos bordes de encaje dorado o plateado.

**Guardainfante:** especie de tontillo redondo, muy hueco, hecho de alambres con cintas, que se ponían las mujeres en la cintura debajo de la basquiña.

**Hoplanda:** prenda exterior tanto de hombre como mujer, con mangas de gran amplitud y largo desmedido, con decoraciones intrincadas y recortes que aportan fantasía a la solemnidad de la prenda. Requiere de un cinto que ciñe el talle debajo del busto o en la cintura.

**Huca:** prenda exterior que se caracteriza por su falta de mangas y por las aberturas a los lados del cuerpo. Al igual que otras prendas exteriores, sus bordes están ribeteados en piel. Su uso abarcó desde el siglo XV, prolongándose hasta la primera mitad del XVI.

**Indumenta o Indutus:** Conjunto de las prendas interiores del vestido común romano.

**Jubón:** Vestidura que cubría desde los hombros hasta la cintura, ceñida y ajustada al cuerpo, se llevaba sobre la camisa y se unía a las calzas por medio de agujetas (cordones).

**Kalasisiris:** vestido en forma de tubo, cosido por un lado, que cubría desde debajo del pecho hasta los tobillos. Esta pieza se sujetaba con tirantes y en ocasiones tenía una especie de mangas.

**Mouflage:** 'draping' (en inglés), es una técnica que se utiliza en el diseño de moda y consiste en patronar directamente sobre el maniquí de costura o modelo.

**New Look:** silueta lanzada por Christian Dior en 1947 durante la presentación de su primera colección de Alta Costura. Se caracteriza por faldas amplias, cuerpos ceñidos y cinturas de avispa.

**Outfit/ Look:** vestimenta, ropa, atuendo o conjunto (de vestir).

**Overall, overol:** mono, prenda de vestir de una sola pieza.

**Pantalón palazzo:** Creados en 1932 por Jean Patou, es un estilo de pantalón de pierna ancha y corte recto, que se caracteriza por su caída fluida y elegante

**Parisiennes:** la Parisienne es un estereotipo femenino para designar a las habitantes de la ciudad de París en su actitud que evoca elegancia.

**Patrón:** cada una de las piezas o moldes que conforman una prenda de vestir.

**Pharos:** prenda complementaria que las mujeres en la antigua Grecia usaban a modo de chal y se colocaba alrededor del cuerpo de forma oblicua.

**Pin up:** chica cuya imagen aparecía en un poster (fotografía o dibujo) que se clavaba con chinchetas (pin) en la pared, con pose en actitud sugerente.

**Pinza:** pliegue que se cose en la tela para darle una forma determinada.

**Polisón:** armazón interior que reemplazó al miriñaque en 1870. Atado a la cintura, lo usaron las mujeres de finales del siglo XIX para que abultasen los vestidos por detrás, pero cayendo rectos por delante.

**Puntilla:** encaje generalmente estrecho que forma ondas o picos en una de sus orillas y que se pone como adorno en el borde de pañuelos, toallas, vestidos, etc.

**Saya:** prenda de vestir considerada como precedente de la falda que cubre desde la cintura hasta la rodilla o los pies. Túnica talar para hombres.

**Schenti:** prenda de vestir masculina en forma de falda corta que fue utilizada por los antiguos egipcios.

**Sombrero coolie:** conocido como sombrero de paja, sombrero de arroz o sombrero coolie, es un sombrero sencillo con forma puntiaguda hecho de paja de arroz. Originario del sureste asiático.

**Strophium o mamillare:** banda de tela o cuero que cubría el pecho de las mujeres en la antigua Roma

**Subligaculum o subligar:** especie de braga o pantalón corto constituido por una tira de lino o cuero, envuelta alrededor de los muslos y atado a la cintura. Fue usado tanto por hombres como por mujeres en la antigua Roma.

**Templers:** rodetes moldeados y sostenidos por redecillas, se combinaba con una estructura de alambre y un paño translúcido.

**Túnica:** vestidura con o sin mangas, que usaban antiguamente como vestido o camisa

**Verdugado:** tipo de saya de la indumentaria femenina cortesana creada hacia 1468. Estaba formado por un armazón de alambres de madera o ballenas, o de aros ("verdugos") forrados y cosidos por su parte externa creando un cuerpo cónico.