

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



El microrrelato como parte del proceso creativo hacia la creación de piezas de indumentaria: construyendo a partir de diversas experiencias al recorrer espacios urbanos de Lima

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte, Moda y Diseño textil que presenta:

*Jimena Orianna, Saldaña Tumbay*

Asesor:

*Rustha Luna, Pozzi-Escot Vazquez*

Lima, 2023

## Informe de Similitud


Yo, Rustha Luna Pozzi Escot Vazquez, docente de la Facultad de Arte y diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada:

El microrrelato como parte del proceso creativo hacia la creación de piezas de indumentaria: construyendo a partir de diversas experiencias al recorrer espacios urbanos de Lima del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as) Saldaña Tumbay, Jimena Orianna.

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **5%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **08/08/2023**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 11 de agosto del 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>POZZI ESCOT VAZQUEZ RUSTHA LUNA</u>	
DNI:06670209	Firma 
ORCID: 0000-0002-2369-4952	

## DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mis padres por siempre apoyarme en todos mis proyectos y escucharme. A mis hermanos, Milagros y Anthony. A Milagros, por ser la primera en animarme en estudiar Arte y Diseño, y a Anthony, por estar presente a lo largo de mi carrera.

También, a mi tía Elena, por siempre estar dispuesta a darme la mano y celebrar mis logros. Esto también va para la Jimena de 15 años. Vas a ser buena en todo lo que te propongas; confía en ti.

Por último, le dedico esta tesis a mis dos hermosas mascotas, Tequila y Danna, por amanecerse conmigo, darme calma y amor incondicional.



## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a mis profesores de la carrera por transmitirme sus conocimientos y herramientas; en especial, a Rustha, por confiar en mi proceso creativo y siempre darme críticas constructivas para seguir avanzando.

Agradezco a mi familia: Rosa, Felipe, Milagros, Anthony, Luciana y Elena, a mis hermanos que la vida me permitió elegir: Deniss y Brayan. Todos ellos son mi red de apoyo incondicional.



## Resumen

La presente investigación intenta visibilizar una manera de diseñar indumentaria capaz de generar un vínculo con el público que vaya más allá de una compra directa. Además, busca transmitir al espectador no solo el universo creativo de la diseñadora, sino también una historia que pueda recordar. Así, se reconoce el valor de la escritura de microrrelatos como eslabón primordial dentro del proceso creativo para el diseño de piezas de indumentaria. El problema que da sentido a esta investigación es la naturaleza del vínculo entre marcas y/o diseñadores, la prenda y el usuario. Comúnmente, este se reduce a la compra de un producto que expone una tendencia carente de sentido narrativo, de ahí que el usuario no pueda establecer una relación con la pieza de indumentaria más allá que la de portar un elemento nuevo. Esta dinámica se presenta en la industria del *fast fashion*. Para encontrar un camino diferente a esta práctica, se planteó la creación de una colección de indumentaria con la que la diseñadora desarrolla problemáticas de su contexto, la ciudad de Lima, por medio de la escritura. Con ese objetivo, se ha integrado la herramienta de la *deriva*, perteneciente al movimiento situacionista, la que ha servido, durante el proceso creativo, como metodología exploratoria para recorrer diferentes espacios urbanísticos dentro de la ciudad de Lima.

Palabras-clave: Escritura, narración, microrrelato, proceso creativo, vínculo narrativo

## INDICE DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Diseño metodológico .....</b>	<b>13</b>
<b>B. Problema de investigación .....</b>	<b>14</b>
<b>C. Objetivos .....</b>	<b>17</b>
<b>D. Técnicas de recolección y análisis de datos .....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I. NARRATIVA LITERARIA.....</b>	<b>19</b>
<b>1.1. Microrrelato .....</b>	<b>19</b>
<b>1.2. Narrativa innatural: clave de una historia imaginaria .....</b>	<b>23</b>
<b>1.3. Conceptos de ciudad de Sebastián Salazar Bondy.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO II. LA ESCRITURA COMO HERRAMIENTA PARA CREAR .....</b>	<b>28</b>
<b>2.1. Acercamiento consciente y ameno al proceso de escribir.....</b>	<b>30</b>
<b>CAPÍTULO III. EL TEXTIL: UNA FORMA DE ESCRITURA Y NARRACIÓN .</b>	<b>34</b>
<b>3.1. Craig Green: narrativa y diseño.....</b>	<b>40</b>
<b>CAPÍTULO IV. PROCESO CREATIVO: UN CASO EN EL DISEÑO DE INDUMENTARIA.....</b>	<b>48</b>
<b>4.1. El acto de crear .....</b>	<b>48</b>
<b>4.2. La <i>deriva</i> para crear .....</b>	<b>52</b>
<b>4.3. Estímulo impulsor de creación: contexto y entorno .....</b>	<b>55</b>
<b>4.4. El papel de la escritura de narraciones .....</b>	<b>58</b>
4.4.1. Creación de universo de narraciones .....	58
4.4.2. Creación de personajes.....	61
<b>4.5. Correlato de las narraciones: creación de piezas de indumentaria</b>	<b>63</b>
<b>4.6. Documentación gráfica a partir de las narraciones: argumentos de diseño.....</b>	<b>64</b>
<b>4.7. Exploraciones textiles: materialidad y texturas.....</b>	<b>68</b>
<b>4.8. Expresión a partir de moodboards.....</b>	<b>74</b>
<b>4.9. Piezas de la colección “Ciudad Gris” .....</b>	<b>78</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>85</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>92</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>94</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>97</b>

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Materiales (Ciudad Gris) .....	70
Tabla 2. Materiales (Habitantes cansinos) .....	71
Tabla 3. Materiales (Habitantes idealistas) .....	73



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Página escrita por Guamán Poma y correlato tejido.....	36
Figura 2. Motivo Tawa Inti Qocha .....	37
Figura 3. Pintura sobre tela de "El dueño de la guayaba".....	39
Figura 4. Imagen del libro de Lastenia Canayo: "Los dueños del mundo shipibo" .....	40
Figura 5. Algunos personajes de la línea 1 .....	42
Figura 6. Silueta de un cuerpo en la escena del crimen .....	42
Figura 7. Algunos personajes de la línea 2 .....	43
Figura 8. Bata de médico .....	43
Figura 9. Algunos personajes de la línea 5 .....	44
Figura 10. Uniforme de bomberos.....	44
Figura 11. Algunos personajes de la línea 7 .....	45
Figura 12. Algunos personajes de la línea 8 .....	45
Figura 13. Bolsa para cadáver .....	46
Figura 14. Obra "Ruinas" de Ignacio Traverso R., 2008 .....	53
Figura 15. Deriva: Recorrido 1- Pueblo Libre.....	54
Figura 16. Deriva: Recorrido 2-San Miguel.....	54
Figura 17. Deriva: pasos a seguir .....	55
Figura 18. Estudio de espacio 1: Ciudad Gris.....	66
Figura 19. Estudio de espacio 1.1: Ciudad Gris.....	66
Figura 20. Estudio de espacio 2: Habitantes cansinos .....	67
Figura 21. Estudio de espacio 2.1.: Habitantes cansinos .....	67
Figura 22. Estudio de espacio 3: Refundar Ciudad Gris: habitantes idealistas	68
Figura 23. Swatches textiles: Ciudad Gris .....	69
Figura 24. Construcción de figuras – Ciudad Gris .....	70
Figura 25. Swatches textiles: Habitantes cansinos .....	71
Figura 26. Construcción de figuras - Habitantes cansinos.....	72
Figura 27. Swatches textiles: Habitantes idealistas .....	73
Figura 28. Construcción de figuras: Habitantes idealistas .....	74
Figura 29. Moodboard 1: Ciudad Gris .....	75
Figura 30. Moodboard 2: Ciudad-ideal.....	76
Figura 31. Moodboard 3: Habitantes cansinos.....	77



Figura 32. Moodboard 4: Habitantes idealistas.....	77
Figura 33. Línea 1: Habitantes cansinos.....	79
Figura 34. Línea 2: Habitantes idealistas.....	80
Figura 35. Tenida 1: Habitantes cansinos.....	82
Figura 36. Tenida 2: Habitantes idealistas.....	83
Figura 37. Etiqueta: Habitantes cansinos.....	91
Figura 38. Etiqueta: Habitantes idealistas.....	91



## INTRODUCCIÓN

La tendencia de la *fast fashion* entre ciertas marcas surge como un fenómeno que se caracteriza por el cambio rápido de sus colecciones de prendas; así, se produce indumentaria nueva en un breve periodo, lo que también influye el corto tiempo en el que están expuestas y a la venta. Según Lobo (2022), el sistema de la moda actual lanza 52 "microtemporadas" anualmente; asimismo, algunas marcas pueden lanzar "minicolecciones" semanalmente o cada quincena, con las cuales imitan las tendencias<sup>1</sup> vigentes. En muchas ocasiones, esta tendencia genera que se sacrifique la calidad de las prendas, el trabajo justo y digno de sus trabajadores, y el cuidado por el medio ambiente.

Por otro lado, la *fast fashion* es tan cambiante que ha generado que las personas adquieran nuevas prendas de forma rápida; aunque estas puedan durar más tiempo, los usuarios prefieren guardarla, sin tiempo definido, porque simplemente ya pasó de moda (Barrios, 2012). Con estas prácticas, queda un vacío en el valor —no monetario— de la prenda; en otros términos, es como si el valor de la prenda dependa de que esté en tendencia o no. Dicho vacío genera que el vínculo que se establece entre las marcas y/o diseñadores, la prenda y el usuario se reduzca comúnmente a una compra a corto plazo, la cual puede ser reemplazada y posiblemente olvidada cuando llegue otra tendencia. Esto puede significar que no se logre crear un vínculo de memorabilidad ni con el diseñador ni con la prenda.

En este contexto, también se crea una relación vendedor-comprador particular, pues el diseñador se convierte en un agente que vende un producto siguiendo una tendencia de moda; sin embargo, sus creaciones no tienen

---

<sup>1</sup> Conjunto de patrones que regirán por un periodo de tiempo la construcción de ropa y/o accesorios

necesariamente un contenido narrativo. Esto se debe a que la ganancia económica suele primar en el sistema capitalista que rige los comercios de diferentes ámbitos de la sociedad.

Por lo explicado anteriormente, mi postura se desliga de la acción de crear una prenda siguiendo una tendencia específica, a la par, no se concibe a la indumentaria como una pieza netamente comercial como fin, sino que permite transmitir una narrativa, es así que este factor busca potenciar la construcción de una relación diferente a la de la *fast fashion* entre la diseñadora y el espectador y/o comprador.

Esta investigación busca concebir a los diseñadores desde otra perspectiva: como comunicadores a través de su creación. De esta manera, al observar al diseñador como un narrador, se puede analizar si el autor desea contar algo con sus piezas para que el espectador entienda el contenido entre líneas y vea su creación como más que un objeto. En ese sentido, la motivación de esta investigación surge de la necesidad de buscar una manera de diseñar indumentaria que genere un vínculo con el público para poder transmitir al espectador no solo el universo creativo de la diseñadora, sino también una historia que pueda recordar y en la cual también pueda hallarse desde su perspectiva. Se busca convertir al diseñador en narrador en un intento de reinventar su rol realizando su función como comunicador. El objetivo principal es analizar el proceso creativo para evidenciarlo en contraste con otras maneras de crear una colección, donde, al desglosar cada fase, la escritura de microrrelatos se presenta como el primer paso para la creación de piezas de indumentaria. Particularmente, el uso de las narraciones se muestra como un elemento identitario del producto final y del discurso.

Asimismo, se proyectan dos objetivos específicos. El primero es mostrar que las narraciones pueden encontrar su correlato<sup>2</sup> en el diseño de indumentaria y, así, presentar su creación como un medio para contar una historia. El segundo es compartir un modo de creación en el campo de diseño de indumentaria que pueda ser aplicado por otros. En el aspecto práctico, el proyecto de investigación resultó en la creación de una colección de indumentaria posicionada como un correlato a las narraciones planteadas. Estas presentan como impulso creador y eje temático a la ciudad de Lima, en el periodo 2021-2022, años en los cuales se vivió la pandemia de la COVID-19.

También, se consideraron los habitantes de la ciudad, el caos y la necesidad de *escape* que este conlleva. Desde la perspectiva de la diseñadora, estos elementos son traducidos e interpretados en la colección, y convierten a los habitantes en personajes que actúan y se involucran dentro del contexto.

Cabe mencionar que la investigación cobra valor porque busca mostrar al diseño de indumentaria como un medio para contar una historia; al mismo tiempo, logra exponer el universo creativo y el discurso de la propuesta. Ambos factores se alinean con las vivencias de la diseñadora y con la manera en que percibe su entorno para, luego, de una manera dinámica, transformarlos en elementos de creación, tales como personajes, texturas, colores, etc. En efecto, contar historias es una acción en la que se expresa de forma genuina lo que uno siente y vive en contextos específicos. Por último, mediante esta investigación, se comparte un método de creación que, posteriormente, podría ser empleado por otros para que, desde esta experiencia, surjan nuevos proyectos de diseño con un valor identificador.

---

<sup>2</sup> Término que refiere correspondencia o concordancia

## A. Diseño metodológico

En este proyecto, se ha planteado el diseño metodológico de investigación-creación, de tipo exploratorio, en el cual la herramienta de la *deriva* encuentra implicancia. El enfoque es cualitativo y el método, descriptivo. Como técnicas de recolección del proceso creativo, se emplearon el registro fotográfico, las experimentaciones textiles, los cuadros descriptivos, estudios morfológicos y los *moodboards* (paneles visuales).

Como fue señalado, la metodología es exploratoria porque analiza un proceso creativo reconociendo sus características y particularidades, y el vínculo con la temática abordada de la colección de indumentaria: la ciudad de Lima. Esta es elegida como eje temático por un motivo personal y otro contextual. Asimismo, se trabajó con el concepto de *deriva*, que tiene sus bases en los procedimientos situacionistas<sup>3</sup>; según Debord (1958), ello implica el descubrimiento de nuevos terrenos a partir del acto de desplazarse y deambular desde una perspectiva psicogeográfica.

Desde la exploración, se habla de la vivencia y percepción dentro del propio lugar de residencia, Lima, con enfoque en el caos, exceso de edificaciones y vehículos, entre otros, que resultan abrumadores. Por otro lado, también se evoca su contraste, pues se pretende mostrar que, luego de este caos, puede existir un cambio real, necesario y prometedor. A partir de ello, si bien el eje temático es abordado desde una posición personal, la diseñadora busca mostrarlo desde un lado colectivo para evidenciar que esta es una problemática que puede marcar a un grupo humano.

---

<sup>3</sup> Nace del movimiento Internacional Situacionista, refiere al acto de andar por diferentes espacios para ir descubriéndolos.

Respecto al enfoque de esta investigación, este es cualitativo porque identifica de manera independiente a los factores y propiedades presentes en el proceso creativo. El método es descriptivo, dado que el estudio de la investigación pone interés en la descripción fiel de los datos, y en cómo se presentan y comportan en el proceso creativo para un acompañamiento lógico del mismo.

Por otro lado, entre las técnicas de recolección que acompañan el proceso creativo abordado en esta investigación, se han usado los relatos escritos, en específico, los microrrelatos. Estos crean un universo de narraciones. Así, se parte de un microrrelato inicial, que se comporta como una “narración paraguas”, la cual se ramifica y crea otras de la misma línea temática. También, se ha empleado como técnica el registro fotográfico, que capta los elementos presentados en la *deriva* realizada por la ciudad. Por su parte, las experimentaciones textiles se ven ligadas al contexto propuesto al igual que los cuadros descriptivos. Estos últimos describen de manera formal cada experimentación textil, y especifican material y técnica empleados. Finalmente, los *moodboards* (paneles visuales) funcionan como un acompañamiento visual de las narraciones, que evocan las historias desarrolladas.

## **B. Problema de investigación**

En la industria de la *fast fashion*, se ha visto comúnmente que diversas cadenas de moda (Zara, H&M, Primark, etc.) producen a gran prisa colecciones de prendas que son puestas a la venta a lo largo del año. En consecuencia, las personas compran y desechan prendas para seguir ese mismo cambio, a pesar de que puedan estar en buen estado. En efecto, los consumidores prefieren adquirir otras para alinearse a las tendencias. Así, se puede concluir que el valor de una prenda se mide según cuánto se acomode al cambio cíclico de la moda y no según su factor de memorabilidad. Sumado a ello, en nombre de la rapidez de producción, se sacrifica el valor humano y el cuidado del medio ambiente.



A raíz de la *fast fashion*, surgieron algunos movimientos, marcas y ONG que realizan acciones para generar cambios dentro de esta industria. Por ejemplo, el movimiento activista de moda Fashion Revolution<sup>4</sup> fue creado en el año 2013 en Inglaterra por Carry Somers y Orsola de Castro. La iniciativa busca dar fin a la explotación humana y del medio ambiente alrededor de la industria de la moda global; tiene como objetivo visibilizar a las personas que trabajan detrás de una prenda. También, pretende concientizar y enseñar a las personas sobre esta industria para que puedan tomar acción y generar un cambio. Por su parte, la ONG Hecho por Nosotros<sup>5</sup>, fue fundada por Adriana Marina en el 2009, quien trabaja de la mano con artesanos y pequeñas empresas. Ella considera que el cambio debe provenir desde las bases; por esa razón, la ONG crea alianzas y estrategias de mejora. Además, promueve el uso de técnicas de proceso y producción sostenibles para el medio ambiente y para las comunidades de artesanos.

Respecto a marcas, un caso reconocido es el de Laios<sup>6</sup>, marca española fundada en el 2016 que fabrica *jerseys* con hilos 100 % reciclados a partir de residuos de fábricas textiles. Esta marca cuenta una historia para cada prenda: al realizar la compra de una pieza, se envía al cliente una biografía de un anciano o anciana que dio nombre a la prenda. La razón es que las personas mayores reflejan piezas duraderas y hechas con calma. Cabe resaltar que no solo existen ONG involucradas en esta problemática, sino también diseñadores militantes que ya se encuentran trabajando para crear cambios en diversos ejes que presenta la industria *fast fashion*.

---

<sup>4</sup> <https://www.fashionrevolution.org>

<sup>5</sup> <https://es.hechoxnosotros.org>

<sup>6</sup> <https://iaios.com>

Bajo el contexto presentado, surge el problema de investigación, el cual radica en la naturaleza del vínculo que se establece entre las marcas y/o diseñadores, y el usuario. Como se ha mencionado, este vínculo suele reducirse a la inmediatez de una compra, lo que posiciona al diseñador como un agente que solo vende un producto comercial, mas sus creaciones no presentan necesariamente un mensaje por comunicar.

Ante ello, el problema de investigación resulta de la necesidad de buscar una manera de diseñar indumentaria que genere un vínculo con el público desde una narrativa que vaya más allá de una compra comercial. El fin es transmitir al espectador no solo el universo creativo de la diseñadora, sino también una historia que puedan recordar y en la cual también puedan hallarse desde una perspectiva personal. En resumen, el objetivo es poder convertir al diseñador en narrador.

La investigación busca exponer el proceso creativo mediante el desglosamiento de cada una de sus fases. La escritura de microrrelatos se presenta como el primer paso para la posterior creación de piezas de indumentaria. A su vez, la intervención de las narraciones en este proceso creativo responde a la necesidad e interés por exponer al diseño de prendas como medio para transmitir una historia. Así, el diseñador busca relacionarse con el espectador para tomar distancia del factor comercial de la compra de la prenda. Surgen, entonces, las siguientes preguntas de investigación: *¿Se puede crear una narración para ser posteriormente plasmada en el diseño de indumentaria? ¿Cómo se plasmaría la narración en las piezas?* Estas interrogantes se relacionan con conceptos como narración, proceso creativo y escritura, los que se vincularán con esa manera específica de crear.

Para responderlas, se pueden plantear las siguientes hipótesis:



1. Se pueden crear piezas de indumentaria a partir de la escritura de microrrelatos e integrar el concepto de *deriva* dentro de la metodología exploratoria.

2. El proceso creativo puede presentar elementos clave que identifican y diferencian al diseñador y su universo creativo.

### **C. Objetivos**

A partir del problema presentado, se plantea el objetivo principal:

*Desarticular el proceso de creación para exponerlo como otra manera de ejecutar un proyecto de diseño.*

En este proceso, la escritura de microrrelatos se muestra como el primer estímulo de creación. A partir del análisis de cada etapa del proceso creativo, se desarrolla la colección de indumentaria.

Para lograr el objetivo principal, se establecieron como objetivos específicos los siguientes:

1. Demostrar que las narraciones pueden encontrar su espacio palpable en el diseño de indumentaria y, así, reafirmar que el textil es un soporte para contar historias
2. Compartir un modo de creación en el campo del diseño de indumentaria que pueda ser aplicado por otros

### **D. Técnicas de recolección y análisis de datos**

Como técnicas de recolección, se han utilizado los siguientes: registro fotográfico, experimentaciones textiles, cuadros descriptivos, estudios morfológicos y *moodboards*. Los relatos escritos son el eje central, ya que son la base del proceso creativo hacia la ejecución de la colección de indumentaria. Por su parte, las fotografías son elementos importantes en el proceso de exploración, pues muestran el contexto. Como registro de la *deriva*, se realizaron recorridos por diferentes lugares de la ciudad (sin destino determinado); se realizaron caminatas

aleatorias de descubrimiento del espacio. Por otro lado, las fotografías también han funcionado como argumentos de diseño, ya que han proporcionado elementos como lineamientos morfológicos, paletas de color, texturas, etc., los cuales enriquecen y aportan al proyecto creativo.

A su vez, las fotografías captadas dieron pie al uso de estudios morfológicos; así, se han extraído líneas base y líneas que estructuran los elementos presentes en las fotografías, como edificios, calles, líneas peatonales, etc. Con ello, se fue creando un conjunto de elementos gráficos que sirvieron, posteriormente, para la ejecución de la colección.

Por su parte, debido a su condición plástica, la ejecución de experimentaciones textiles permite plantear libremente muestras con diferentes materialidades que emplean técnicas mixtas para crear nuevas superficies textiles. Cabe mencionar que esta herramienta reúne los resultados obtenidos a través de las fotografías y el estudio morfológico para crear *swatches* (muestras). Estas experimentaciones son acompañadas de cuadros descriptivos que exponen de manera formal la técnica y materiales empleados.

Por último, los *moodboards*, entendidos como paneles visuales que condensan y transmiten el concepto de la colección, fueron realizados con la técnica del *collage* mixto, uniendo la creación manual y digital. Los *moodboards*, en este caso, se crearon a partir de la información recopilada previamente mediante fotografías, ilustraciones y relatos. El objetivo de estos paneles visuales fue evocar y acompañar a las narraciones que se habían planteado como primer paso; principalmente, buscaron transmitir lo que se cuenta en los microrrelatos: la ciudad de Lima como escenario de la narrativa.

## CAPÍTULO I. NARRATIVA LITERARIA

Tomando en cuenta los conceptos de escritura y narración presentes en la investigación, resulta importante abordar la narración en el ámbito literario y los elementos que la conforman.

Los seres humanos poseen la capacidad intrínseca de contar historias: contamos lo que vivimos y lo que viven otros para encontrar significado a ello que experimentamos. Al narrar historias, contamos experiencias con sus propias particularidades o también contamos historias ajenas. Kohan (2013) sostuvo que la narración literaria es “la construcción de una historia ficticia a partir de una serie de convenciones que la ficción exige, trabajadas de tal modo que al lector le resulte tan creíble que tiene en sus manos solo palabras que configuran personajes de papel” (p.10).

Además, Kohan (2013) señaló que, para elaborar estas narraciones, se puede empezar de experiencias vividas o inventadas, así como juntando fragmentos de una historia vivida y otros de una historia ajena. La autora sugiere que, para crear una narración literaria sobre una idea, experiencia, etc., podemos plantearnos algunas preguntas: ¿qué aspectos me impresionaron?, ¿qué inquietud me provoca? Posteriormente, las respuestas se transforman en una narración literaria, que puede partir de una anécdota, algo personal, entre otras.

### 1.1. Microrrelato

El microrrelato se emplea como una herramienta de creación dentro del proceso creativo para la elaboración de piezas de indumentaria. Por ende, es necesario, primero, entender en qué consiste el microrrelato y, segundo, por qué se decide emplear dentro de esta investigación.

En la narración literaria, existen géneros que, en palabras de Pérez (2014), son “aquellos grupos de obras que presentan características comunes respecto a la forma en la que están escritos” (p. 2). La autora también sostiene que, dentro de estos géneros literarios, se encuentran los subgéneros, que son los diferentes modos en que puede crearse una composición escrita dentro de un género específico.

Los géneros literarios, según Pérez (2014), son el lírico, el narrativo y el dramático. El género narrativo es aquel que abarca aquellas obras que no utilizan una estructura regular ni formal; en palabras de la autora, “están escritas en prosa y cuentan hechos pasados, presentes y futuros” (p. 6).

Dentro del género narrativo, como expone Pérez (2014), también hay subgéneros, como “fábula, leyenda, mito, epopeya, cuento, novela y ensayo” (p. 6). En este punto, destaca el hecho de que la autora no menciona al microrrelato como parte del género narrativo. Esto parece ser debatido por otros autores, ya que algunos consideran al microrrelato como un género literario aparte, y otros lo consideran dentro de la categoría del género narrativo. Por ejemplo, Roas (2008) ha considerado al microrrelato como una variante del cuento literario, que, como se ha mencionado, es subgénero narrativo. En esta investigación, se asume la posición de Roas (2008) respecto al microrrelato, pero se deja abierta la posibilidad de que esta concepción pueda cambiar por otros autores.

Hernández (2010) encontró que el surgimiento del microrrelato tuvo relación con el origen de la cultura posmoderna; con ella, se da la crisis de los grandes relatos y desaparece el sentido de la historia del hombre que se tenía en la cultura occidental. En efecto, los pensamientos posmodernos reflejaban escepticismo que

era consecuencia de la incredulidad que existía frente a los grandes relatos que pretendían ofrecer una respuesta acerca de la verdad.

La posmodernidad generó un discurso confrontante sobre la imagen del sujeto, y la superposición de planos oníricos y reales en los cuales se unen elementos fantásticos y absurdos. La consolidación del microrrelato supuso la eliminación de los grandes relatos como discursos que pretendían ofrecer respuestas absolutas del mundo. Hernández (2010) mencionó que la crisis de los grandes relatos dio origen a las pequeñas historias, una construcción mínima sin un hilo conductor, casi como imágenes pasajeras que pueden ser contempladas desde diferentes perspectivas. Según el autor, los microrrelatos presentan cosmovisiones del mundo que se muestran diferentes a las precedentes; aparte de ello, hacen uso de la elipsis (supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia) para optar por un despojamiento y desnudez de las palabras, y así potenciar la síntesis expresiva.

Asimismo, Hernández (2010) enfatizó que los microrrelatos no se limitan a presentar ciertos aspectos de la realidad, sino que van más allá de cuestiones factibles: “plantean otras cuestiones trascendentes de la condición humana” (p. 128). Algunos ejemplos presentados por el autor son la muerte, el sufrimiento, etc. En efecto, tienden a buscar la desconexión con diversos aspectos de la realidad; por ello, en ocasiones, se encuentran cercanos a la fantasía.

El microrrelato posee ciertas características clave, como la intensidad y la brevedad. Valls (2015) señaló que, para escribir un microrrelato, es importante mantener la unidad de impresión y efecto, pero también tomar en cuenta que sea perdurable en la memoria de quien lo lea. Este aspecto es apoyado, así mismo, por Hernández (2010), quien ha mencionado que el microrrelato aspira a conmover al

lector; al ser un género literario abierto, se necesita un lector activo y cómplice, ya que el lector se encuentra ante algo inacabado y se convierte en un cocreador del relato. Sobre ello, Roas (2008) explicó que el microrrelato es una entidad literaria en sí misma, que se encuentra acabada y cerrada.

Entre los rasgos discursivos del microrrelato, Valls (2015) mencionó el factor de intensidad, aunque no constante, ya que el microrrelato es breve y necesita concentración en un espacio narrativo mínimo. Sobre los rasgos formales, Roas (2008) ha considerado que el microrrelato no sigue el patrón ya conocido (principio, nudo, desenlace y final), sino que rompe coherencia y abre paso al juego de palabras, lo que plantea nuevas estrategias temáticas. No obstante, sí presenta otros rasgos, como personajes, acciones, espacio y tiempo, elementos que se presentan en un espacio breve con ciertas particularidades. Al respecto, Felices (2010) explicó que la acción debe ser un simple incidente, algo cotidiano pero con algún significado humano, y que el personaje debe sintetizar lo individual y colectivo dado que dará vida a la categoría de personajes de un universo de ficción. El tiempo se caracteriza por emplear la *frecuencia singulativa*, que “consiste en contar una vez lo que ha sucedido una vez” (Felices, 2010, p. 166), es decir, busca no redundar en los hechos. Por último, el título será el elemento principal de identificación de la narración.

Como otros géneros narrativos, el microrrelato también cuenta una historia, pero, especialmente en este género, se debe lograr un potenciamiento de aquello que se quiere contar y, para llegar al lector, se debe trabajar en la intensidad de la narrativa. Cabe mencionar que el microrrelato permite al autor viajar y atravesar otros espacios, lejos de hechos factibles; en ese sentido, permite crear narraciones



ligadas a lo onírico y fantástico, aspectos que se muestran afines a la metodología de trabajo utilizada en la creación práctica de esta investigación.

## **1.2. Narrativa innatural: clave de una historia imaginaria**

En cuanto al microrrelato y su relación con la creación de espacios oníricos, fantásticos, absurdos y la confrontación hacia los grandes relatos absolutistas, resulta pertinente tratar la narrativa innatural en esta sección.

Según García (2019), las historias que nos hablan sobre el mundo real se llaman narrativas miméticas, y las que, por el contrario, no imitan ni hablan sobre el mundo tal y como lo conocemos se llaman narrativas antimiméticas. En conclusión, la “narrativa innatural” es considerada antimimética. Para García (2019), estas narraciones “violan las leyes de la física, limitaciones antropomórficas o los principios de la lógica” (p. 6). En una narración innatural, se pueden presentar elementos tales como narrador, espacio, tiempo, y personajes que resultan física o lógicamente imposible. Otras particularidades de esta narración que postula la autora son las siguientes:

1. El narrador puede ser cualquiera: desde un humano, una cosa o un animal. No existen elementos imposibles dentro de esta narración.
2. Los personajes también pueden ser cualquier materia, sufrir transformaciones o existir en diferentes espacios.
3. El tiempo transcurre de manera diferente al que conocemos naturalmente: va hacia atrás, puede ir más rápido o más lento.
4. Los espacios son imposibles, lugares que no existen o que no podrían pertenecer al mundo real.

Como se puede evidenciar, esta narración presenta elementos que no se alinean con la realidad. Esto va a producir que el lector/espectador, al enfrentarse a ello, realice un esfuerzo cognitivo mayor, ya que no está frente a una historia que

le habla directamente de una realidad que conoce o con la que se siente afín. Por el contrario, el lector se encuentra fuera de la misma. Debido al hecho de enfrentarse a una realidad “alternativa”, los factores de imaginación y creación se activan para la comprensión de los personajes, contexto y acciones que son parte de la narración.

Hasta este punto, se han desarrollado dos tipos de narrativa literaria que están relacionadas con la ejecución de esta investigación. Se sumará, a continuación, la narrativa periodística del autor peruano Sebastián Salazar Bondy (1924-1965). Él aborda como temática a la ciudad de Lima, de ahí que se tome como referente narrativo y analógico dentro de este proyecto.

### **1.3. Conceptos de ciudad de Sebastián Salazar Bondy**

El presente proyecto se sitúa en Lima, año 2021-2022. En este periodo, se ha percibido a la ciudad como un espacio caótico, con contaminación auditiva, proliferación de edificios y vehículos, y con escasas áreas verdes para poder transitar. Resulta importante mencionar el transitar por espacios libres, porque, dentro de la coyuntura que se estaba viviendo, la pandemia por la COVID-19, se restringieron las actividades que se podían realizar fuera de casa. Así, un acto tan simple como poder caminar se volvió parte vital y fundamental de escape de la realidad y la rutina. Esto se evidenció en la metodología aplicada (exploratoria), y en el concepto de *deriva* que encuentra implicancia aquí. Una actividad tan simple como andar se convirtió en parte fundamental de este proyecto.

Sobre este contexto, se encontró relación con la antología de artículos de Salazar Bondy (2018) titulada *La ciudad como utopía: artículos periodísticos 1953-1965*. En los textos, el autor se expresa ampliamente sobre la ciudad de Lima, su contexto y problemáticas, tales como falta de áreas verdes, sobrepoblación, exceso



de vehículos, y cierta incertidumbre en sus habitantes, aspectos que desarrollaremos con mayor precisión más adelante.

Respecto a la época en la que vivió Salazar Bondy, Granda (2017) detalló que, en la década de los 50, el contexto político y económico mundial estuvo en crecimiento debido a las exportaciones y a la inversión extranjera. Esto benefició al Perú en educación y salud. Por otro lado, también se menciona que mejoró la vida peatonal, porque se construyeron nuevas avenidas; a su vez, los vehículos aumentaron en la ciudad. La modernización estaba en su auge.

En este contexto, toma importancia la obra literaria y periodística de Salazar Bondy (1924-1965). En sus obras, aborda temas sobre la realidad social y cultural de la ciudad de Lima; también, mostraba gran interés por cuestionar el orden y el sistema, pues buscaba que se construyera una ciudad más justa y democrática. Uno de sus artículos más pertinentes para esta investigación es el titulado “Lima y su destino”. Aquí, Salazar Bondy (1961) sugirió que una ciudad es siempre una utopía, y mencionó la proliferación de grandes edificios y el crecimiento de la población.

Cabe resaltar que el concepto de “utopía” contiene dos definiciones distintas. Según su etimología, significa ‘un lugar en ninguna parte, un lugar de felicidad’ (Vidal Rojas, 2011, en Salazar Bondy, 2018); por otro lado, el segundo concepto se relaciona al lugar de su fundación, el “ideal-ciudad”, que debe diferenciarse de “ciudad-ideal” (Susti, 2018, p. 21). El “ideal-ciudad” refiere a una construcción mental colectiva. Para lograrla, debía desaparecer la ciudad existente y abrir paso a la fundación de una nueva ciudad (Vidal Rojas, 2011, Salazar Bondy, 2018).

En los artículos de Salazar Bondy, el concepto de “ideal-ciudad” se expresa a través del desarrollo crítico de distintos ámbitos que rigen la ciudad: político,

económico y social. A ello se suma el concepto de utopía, que el autor empleó para criticar el estado actual de una ciudad. Así, se contraponen el cambio que se espera a futuro con el presente, aunque este cambio parezca inviable y utópico. Por otro lado, según Sust (2018), Salazar Bondy expresa que la nueva ciudad se debe dar mediante la expresión de las frustraciones y necesidades de sus habitantes, al hablar de “ideal-ciudad”, reflejaba no solo un cambio para él, sino para los que habitan también con él en el mismo espacio.

Ahora bien, respecto a “ciudad-ideal”, este concepto implica el surgimiento de una ciudad soñada sobre terreno ya existente; es el estado ideal a ese espacio que se aspira (Vidal Rojas, 2011, en Salazar Bondy, 2018). Se puede deducir, entonces, que, a diferencia del “ideal-ciudad”, la “ciudad-ideal” refiere a una aspiración final, como una imagen mental de un espacio deseado. Por su lado, el “ideal-ciudad” es un proyecto a futuro, una construcción de mejora para la ciudad y sus ciudadanos, que, además, toma en cuentas sus anhelos (Vidal Rojas, 2011, en Salazar Bondy, 2018).

Por último, otro artículo de Salazar Bondy (1956), “Una cruz para el hombre común” (El expediente urbano de Lima I), recalca su percepción sobre el crecimiento desbordante. Mencionó, por ejemplo, las hectáreas que habían aumentado en Lima, y que habían traído consigo problemas sociales, económicos y urbanísticos, lo que afectó directamente a sus ciudadanos. Salazar Bondy (1956) discutió sobre la congestión del tránsito, así como el incremento de vehículos y los accidentes. También, trató la poca presencia de áreas verdes, e hizo énfasis en la eliminación de parques que daban paso a construcciones. Explicó que “para una población de un millón de habitantes solo existen 3,3 m<sup>2</sup> libres por persona” (Salazar Bondy, 1956, p.8).

Respecto a lo expuesto, podemos expresar que la “ciudad-ideal”, que proyecta un cambio superficial sobre ya lo existente, y la “ideal-ciudad”, que expone un cambio desde los cimientos, un cambio amplio. Por otro lado, el autor argumentó cómo el entorno de ciudad había priorizado la construcción de edificaciones y había prescindido de las áreas verdes.

Luego de haber desarrollado en esta sección la narrativa literaria sobre diferentes tipos de expresión escrita y narrativa, a partir de lo tratado sobre la escritura y cómo se plasma en las narraciones, se formula, así, una nueva interrogante: *¿es la narración literaria el único medio para plantear o representar una escritura?*

La pregunta anterior encuentra ciertas respuestas en la teoría integracionista de la escritura, ya que “abarca sin restricción a la iconografía, los signos, el lenguaje y la escritura alfabética en sí” (Arnold, 2015, p. 44). También, se integran las funciones organizativas de esos sistemas y no se limitan únicamente a sus funciones comunicativas. La escritura permite construir y crear un esquema amplio de narración.

## **CAPÍTULO II. LA ESCRITURA COMO HERRAMIENTA PARA CREAR**

Los seres humanos emplean muchas maneras para comunicarse entre ellos, ya sea oral, escrita, corporal, entre otras. Una de ellas es la escritura, empleada en distintas disciplinas como la literatura, historia, ciencia, arte, etc. Este apartado se centrará en desarrollar el rol que juega el lenguaje escrito dentro de los procesos artísticos.

Existe la capacidad creadora que todos poseemos, y que nos permite producir artefactos, obras artísticas, obras literarias y una gama infinita de productos relacionados con diferentes disciplinas. Acosta (2013) relacionó esta capacidad con el concepto de inspiración. Además, sostuvo que, si bien todos contamos con la capacidad de crear, esta debe ser potenciada. Aquí surge, según Acosta (2013), la teoría sobre la inspiración exógena, que señala que esta nace o se forma del exterior al sujeto, quien se identificará como alguien inspirado por la capacidad receptiva que presente ante esta fuerza percibida del exterior, aquella que pondrá en acción la inspiración antes mencionada.

En este punto, cabe mencionar que, ante el individuo creador, puede presentarse un estímulo impulsor externo para crear. Este puede funcionar como motivación, por ejemplo, para escribir sobre algo específico. En ese sentido, dicho estímulo puede ser atendido por la escritura, es decir, por el hecho de plasmar en palabras lo que este factor externo ha generado en nosotros y qué ideas surgen a partir de ello. Al respecto, Valery (2000) cuenta cómo un texto escrito permite esclarecer nuestras ideas para poder, posteriormente, organizarlas, lo que también da pie a cuestionar nuestros pensamientos. De esta manera, al ir escribiendo, podemos construir algo que tenga sentido para nosotros y que exponga lo que realmente queríamos decir.

Se ha explicado, hasta este punto, sobre la capacidad creadora y la inspiración de una fuente externa que podemos recibir. Desde allí, se plantea la siguiente interrogante: *¿la capacidad creadora puede ser potenciada mediante la escritura?*

Para Acosta (2013), la escritura resulta beneficiosa cuando se introduce como una herramienta dentro de procesos artísticos hacia un proyecto, porque se presenta como un laboratorio de pensamiento. Además, expone que se trabaja por fases. La primera es emplear la escritura como algo no netamente técnico, sino como un elemento para poder expresarse con sentido; la otra fase es la formulación de un proyecto artístico. Así, la escritura permite definir este proyecto de manera coherente.

En general, en el proceso creativo, la escritura se presenta como un elemento que logra potenciar la capacidad creadora del individuo, porque le permite plasmar sus ideas y reflexionar sobre las mismas. Sin embargo, para llegar a visualizar la escritura con tal valor, el individuo debe procurar, primero, un acercamiento a esta herramienta, entenderla y encontrarse con su modo de escribir para luego aplicarla dándole su propia identidad. Esto le permitirá, como menciona García (2019), expresar sentimientos, sueños, crear universos nuevos, entre otros.

En el próximo apartado, se presentará cómo se puede dar este acercamiento a la escritura y cómo puede ser aplicada en diferentes fases del proceso creativo.

## 2.1. Acercamiento consciente y ameno al proceso de escribir

Esta sección aborda la escritura aplicada en los estudiantes, específicamente, en la formación de estudiantes de arte, desde un espectro general hasta uno específico.

La escritura se ha visto como un recurso útil para poder evaluar aspectos formales, por ejemplo, la gramática, el vocabulario, etc. Sin embargo, como mencionaron Frank et al. (2012), este enfoque presta poca atención a aspectos que se relacionan más con el estudiante que escribe, por qué lo hace, qué papel toma cuando escribe, a quién se dirige, etc. En este sentido, resulta importante que el estudiante no solo realice la actividad de escribir pensando que va dirigido para la aprobación de un profesor, sino que su escrito puede llegar a otros y, así, expresarse libremente mediante la escritura.

Frank et al. (2012) también destacaron la importancia de crear un clima de escritura comunicativa en las aulas. En contraste, lo que suele suceder es que los profesores piden a sus estudiantes trabajos de escritura con una cantidad de palabras específica y sobre un tema que ellos indican. En este caso, al escribir sobre un tema que el alumno no conoce y con el que no es afín, la actividad se transforma en una tarea tediosa. Frank et al. (2012), asimismo, recalcaron la importancia de para que desarrollen *su* expresión escrita, pues cada uno tiene una manera de escribir diferente. Por ejemplo, un ejercicio que plantean para acercarse a la expresión artística es que cada alumno escriba sobre cómo se ve a sí mismo como escritor; el profesor encontrará que cada uno abordará esta actividad de forma distinta.

Frank et al. (2012) abordaron dos tipos de inteligencia que poseen las personas: la intrapersonal y la interpersonal. La primera, según los autores mencionados, habilita la relación con otros; la segunda implica la capacidad para



identificar y entender nuestras propias emociones. Ambas inteligencias se relacionan con la actividad de escribir, porque, cuando un autor se encuentra elaborando su escrito, lo hace de manera reflexiva, sumiéndose en él mismo, es decir, se manifiesta la inteligencia intrapersonal. Por su parte, como también escribe pensando en a quién se dirige y toma en cuenta al lector, se hace evidente la inteligencia interpersonal.

Asimismo, Valery (2000) señaló cómo, a través de la escritura creativa, nos confrontamos entre dos paralelismos: lo que plasmamos en un texto y lo que queremos decir. Ello se relaciona con el crear un escrito orientado al mismo narrador y crear un escrito pensando en el otro, es decir, al posible lector. Así, al encaminar ambas particularidades, se va construyendo el significado del escrito.

Como se ha podido explicar, la escritura implica un involucramiento completo y consciente del autor. Por ello, si esta actividad se concibe como un deber, es posible que el alumno, autor de su escrito, no se sienta motivado para crearlo. Frank et al. (2012) sugirieron humanizar el acto de escribir para darle mayor valor a experiencia creativa en sí. Para ello, los autores recomendaron que los estudiantes dirijan tiempo a escribir en casa y en clase; en casa, pueden organizar su tiempo para escribir, mientras que, en clase, podrán contagiarse de la energía y atmósfera de escribir de sus compañeros.

En el ámbito de la pedagogía en disciplinas artísticas, la escritura cumple la misión de servir como un medio para que la imaginación y otras facultades creativas que se presentan en el proceso de creación se desarrollen (Acosta, 2013). Para el estudiante de arte, es importante el entrenamiento en la formulación y expresión de ideas artísticas, ya que, aunque se encuentre inmerso en esta disciplina, es necesario que potencie lo aprendido y lo desarrolle. Para ello, existen dos

dimensiones de la escritura que van a ayudar en este entrenamiento: la primera sitúa a la escritura como elemento que potencia la imaginación y la creatividad; la segunda, como elemento que ayuda a estructurar los pensamientos e ideas. Ambas dimensiones se verán desarrolladas a lo largo de la parte práctica de esta investigación, punto que se ampliará más adelante.

Por último, la escritura puede ser un recurso en diferentes fases de la creación artística. En el caso de esta investigación, la escritura se presenta como un estímulo creativo dentro de los procesos de creación artística. Estas fases las desarrolla Acosta (2013):

**1. Ideación:** Es la fase de nacimiento de una idea o proyecto artístico. La escritura resulta ser una herramienta muy útil porque permite que las ideas iniciales puedan comunicarse de una mejor manera; por otro lado, también promueve el surgimiento de nuevas ideas.

**2. Definición y planteamiento:** En esta fase, la escritura sirve para precisar una idea. Se trata de escribir un texto corto sobre el proyecto a ejecutar. Con ello, se pretende potenciar la capacidad del estudiante para poder plasmar en un texto coherente su proyecto.

**3. Experimentación/Realización:** Se plantea la utilización de un diario o bitácora del proceso para que pueda llevarse un registro de todo el proceso creativo que se viene desarrollando; posteriormente, estos escritos pueden servir para el sustento escrito del proyecto.

Como se ha evidenciado, la escritura puede ser empleada como una herramienta para estimular la imaginación, la creatividad y la capacidad creadora de un individuo. En ese sentido, se presenta como una herramienta que acompaña al proceso creativo del estudiante de arte o el proceso de ejecución de un proyecto



de otras disciplinas. Introducir la escritura en las aulas de una manera más orgánica y no como una actividad de obligación resulta beneficioso para que los estudiantes se acerquen a ella desde una posición más consciente. Así, pueden sentirse realmente involucrados para escribir sobre temas con los cuales se sientan afines; en particular, escribir les sirve como una herramienta para definir o crear un proyecto creativo. En conclusión, pueden existir diversas maneras y fuentes de inspiración para comenzar a escribir un texto en diferentes disciplinas de trabajo. Cada individuo recibe y gestiona a su manera dicha inspiración para, posteriormente, convertirla en creaciones personales.

Por otro lado, en esta investigación de índole textil, cobra sentido entender el textil como un lenguaje escrito, debido a que, en su definición, se toman en cuenta aspectos visuales como forma, color, escala, etc. Estos elementos se encuentran presentes en los textiles como un léxico gráfico (Garcés y Sánchez, 2015). A partir de lo dicho, a continuación, se desarrolla el concepto del textil como una forma de escritura.

### **CAPÍTULO III. EL TEXTIL: UNA FORMA DE ESCRITURA Y NARRACIÓN**

Como se mencionó al concluir el capítulo anterior, el textil como una forma de escritura, según Silverman (2012), se ha abordado, desde aspectos visuales, tomando en cuenta los elementos compositivos dentro del textil. Así, se transforma en un tipo de lenguaje gráfico.

Si se toma al textil andino como ejemplo, este representa un instrumento significativo de conocimiento y comunicación, según Echazú (2020), el textil andino comparte con un libro la cualidad de pluralidad; ningún otro elemento como el tejido tuvo tal importancia en el ámbito de lo simbólico. El tejido nos cuenta no solo sobre un aspecto dentro de su bagaje de creación y ejecución, sino también de aspectos sociales, culturales, contextuales, y otros, que circundan su creación.

Unir el texto con el tejido es redundante, de acuerdo con Echazú (2020), ya que la etimología de *textus* en latín significa 'tejido'. En el mundo andino, el texto sería la conformación de hilos, anudados, grosores, etc., que se entrelazan para crear una composición textil. En un estudio sobre tejedoras quechua Runa en el Perú, se hizo notar que el tejido es un elemento de comunicación importante acerca de los tejedores, de su creatividad, edad, género, etnicidad, etc. (Echazú, 2020).

Respecto a la relación del texto con el tejido, podría plantearse una analogía tal como lápiz es a escribir, como hilo a tejer. Encontramos, así, dos instrumentos distintos: lápiz e hilo. Si bien en superficies distintas, al final ambos generan un factor comunicativo y de significado al accionarse. El tejido, tal como señalaron Franquemont et al. (1992), es una actividad estructuradora que resulta en un producto funcional y que también permite ser un medio para poner en acción la cultura. En específico, en el pueblo andino, el tejido es un medio para no solo accionar su cultura, sino también para comunicar y aprender. Por otro lado, los

textiles manifiestan un juego de conceptos culturales y habilidades manuales, que brindan una vasta información.

Arnold (2015) estableció a la práctica de textiles andinos como una forma de escritura; asimismo, se cuestionó si el textil podría ayudar a cumplir con dos propósitos: una documentación coherente de recursos de cada región, y la exposición de una realidad y expresión de su imaginario.

Por su parte, Silverman (citado en Arnold, 2020) abordó las formas gráficas incaicas, entre las cuales incluye al textil, y explicó su paralelismo con la escritura; asimismo, redefinió el concepto de “escritura” y diferenció dos tipos de escritura: la “natural” y la “convencional”. Mientras que el texto mantiene un conjunto ordenado de contenidos, la oralidad por su parte, busca retener esos conceptos en la memoria.

Es muy similar lo que sucede con el diseño de escritura de Guamán Poma. Según Echazú (2020), en estas escrituras de más de mil páginas, se pueden observar patrones visuales con diferentes variaciones: líneas de palabras con mediano grosor, líneas con grosor más delgado y otras de mediano tamaño. Algunos diseños escritos logran crear una ilusión que refleja la estructura de los hilos de un tejido, la alternancia de diversos grosores de las líneas escritas imita a los textiles. Para comprender mejor ello, observemos la siguiente figura:

Figura 1. Página escrita por Guamán Poma y correlato tejido



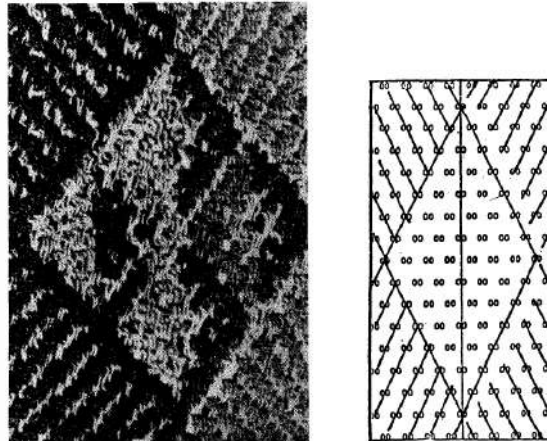
Fuente: Echazú (2020: fig.13b)

Tal como se mencionó líneas arriba, la página escrita de *Nueva crónica y buen gobierno* de Guamán Poma de Ayala parece reflejarse y reinterpretarse en tamaño y composición en la hoja la estructura del tejido. En tanto el correlato de las líneas escritas es el textil, resulta muy interesante abordar brevemente el trabajo de Guamán Poma de Ayala.

Se concluye que resultaría ser una traducción escrita respecto al tamaño de línea y grosor de letra del tejido. Cabe resaltar que no se trata necesariamente de una representación escrita literal del tejido, sino de una reinterpretación visual que implica un estudio de forma y composición. Como podemos ver, los textiles andinos funcionan en la práctica como formas de escritura. Existe un repertorio gráfico en los textiles que tienen aspectos afines con unidades de la escritura: letras, palabras, oraciones, discursos.

Me parece importante hablar en este apartado, sobre el motivo *Tawa Inti Cocha* de la nación Q'ero, este presenta la forma de un rombo inscrito en un rectángulo. En el tejido se repite este motivo está dividido en dos partes, lado derecho e izquierdo; en el lado derecho se ven líneas rojas, las cuales comienzan al borde del rectángulo y se esparcen hacia adentro. El lado izquierdo, por su parte, se compone de líneas negras que comienzan al borde del rombo y se extiende hacia afuera. (Silverman, 1994)

Figura 2. Motivo Tawa Inti Qocha



Fuente: Silverman (1994)

La autora desarrolla sobre lo antes mencionado, que dentro de la composición del *Tawa Inti Cocha*, se presenta el elemento *Hatun Inti*, que es una línea vertical, que expresa un río o camino. Por otro lado, este elemento forja como una división del rombo en dos partes, que correlacionándolo con el contexto de la nación Q'ero representa el Río Tandaña, que separa la arte alta y baja del mismo.

Silverman (1994), expresa que al conversar con un ciudadano de Q'ero, le explica, que el *Hatun Inti* en el tejido representa la división de esta nación en dos partes: Q'ero Grande y Q'ero Totorani. De esta manera, se extrapola que los habitantes de la nación Q'ero representan en sus tejidos elementos de su entorno, forman un lenguaje gráfico que les permite plasmar elementos significantes.

Resulta importante hablar sobre esto porque podemos relacionarlo con el proyecto presentado en esta tesis, porque se crea una lenguaje gráfico para hablar del contexto en el cual nos posicionamos para crear, este lenguaje es posteriormente plasmado en piezas de indumentaria, que funcionarán como significantes del aparato visual del proyecto.

Por ejemplo, como hemos visto en el ejemplo anterior, la línea en el tejido expresa la división de un territorio, en el caso de este proyecto la línea funciona



para expresar elementos de la ciudad, tales como: edificios, pistas, líneas peatonales, etc. Esto se desarrollará ampliamente capítulos adelante.

Ahora bien, si se percibe al textil como una forma de escribir, cabe mencionar uno que se desarrolla en la región de Lampa en Perú: el *kené*. Espino (2018) sostuvo que, en el pueblo shipibo konibo, el *kené* es la forma de expresión de la cosmovisión shipibo-conibo, que habla de su cultura, y se asocia con el tejido, la cerámica y el bordado. Por su parte, Belaunde (2009) recogió la etimología del *kené*, la cual es una palabra de origen shipibo-konibo que equivale a 'diseño', mientras que *kenebo* es la connotación en plural y significa 'diseños'. Según la autora, son patrones hechos a mano sobre diferentes superficies: piel de las personas, cerámicas y textiles. El *kené* es un arte femenino: "las mujeres shipibo-konibo son las maestras diseñadoras que adornan los objetos a su alrededor" (Belaunde, 2009, p. 15). Los diseños que plasman solo logran verlos a través de visiones gracias a la ingestión en forma de ritual, de plantas con un poder llamado *rao*.

Se entiende, entonces, que el *kené* no es un arte figurativo, ya que no copia imágenes de paisajes u otros elementos, sino que son plasmadas gracias a la presencia de un estímulo creador, en este caso, de la planta *rao*. Esta permite a las mujeres crear diseños que serían una materialización de la energía que reciben de la planta.

El *kené* es polisémico y un aspecto importante dentro de ello es que se asocia con el concepto de "camino". Los trazos de los diseños plasman la estructura de diversos caminos por los que se movilizan seres que logran comunicarse entre sí, y que transportan saberes y poderes. Estos caminos se desarrollan en diferentes

escalas: caminos de estrellas de la Vía Láctea, caminos de los ríos, caminos de las plantas, etc. (García, 2015).

Un gran referente del arte textil shipibo-konibo es la artista tradicional Lastenia Canayo. Ella pertenece al pueblo shipibo-konibo, a la comunidad nativa Roroboya, en el Bajo Ucayali. Su nombre dentro de la comunidad es “Pacon Quena”, que significa “la que llama a los colores”. Ella representa en telas pintadas o bordadas a seres míticos, guardianes de las especies, que protegen la relación entre el hombre y la naturaleza.

Figura 3. Pintura sobre tela de "El dueño de la guayaba"



Fuente: <https://lastenia.ruraqmaki.pe/p/artista>

Dentro de sus creaciones, Lastenia Canayo tiene un libro titulado *Los dueños del mundo shipibo*. Aquí, los dueños son cuidadores de animales, plantas y otros objetos, que tienen poderes de curar, dañar o ayudar a la comunidad (García, 2015). La singularidad de este libro es que se presentan relatos y una pintura del dueño, es decir, la escritura va acompañada por la pintura; así, el dibujo y el texto se apoyan porque establecen una frontera entre oralidad y escritura, como se puede observar en la siguiente imagen.

Figura 4. Imagen del libro de Lastenia Canayo: "Los dueños del mundo shibibo"



Fuente: Espino (2018: fig.2)

En este punto, interesa exponer el trabajo de la artista Lastenia, porque se puede evidenciar, en sus obras, su identidad como artista y su imaginario creativo. En su obra, coexisten diversos personajes característicos de su cultura. Se puede apreciar, también, que su trabajo manual se une con el relato escrito en el libro; en este caso, el relato funciona como una identificación textual de la figura que lo acompaña, con lo que logra conformar un todo narrativo.

Luego de abordar la narrativa, y el textil y su relación con ciertos artistas locales, interesa mencionar otro ejemplo, en específico, dentro de la disciplina del diseño de indumentaria, terreno de esta investigación. Para ello, se presentará al diseñador británico Craig Green y su colección de primavera-verano del 2019.

### 3.1. Craig Green: narrativa y diseño

Green, nacido en 1986, es un diseñador británico cuyas colecciones se definen por tres características distintivas: narrativas, conceptuales y experimentales. Asimismo, el diseñador ha logrado innovar en distintos niveles la vestimenta masculina: estructura, composición y forma (McCauley, 2018).

En esta sección, se desarrollará y analizará la colección de primavera-verano del 2019. En esta, identificamos una división de las piezas en distintos grupos, que



pueden ser traducidos en momentos o escenas de una historia que desea contar el diseñador dentro de la colección. También, se logra apreciar una secuencia de cambio a través del color, ya que este se va intensificando a lo largo de toda la presentación de las prendas.

La temática de la colección es la “muerte” y, durante esta secuencia de momentos dentro de la colección, se evidencia el camino hacia ese punto. Nos relata el hallazgo de un personaje inicial en la escena de un crimen, el cual vivió una problemática: accidente, atentado u otro acto de daño que hizo que terminara allí. Por otro lado, también dentro de esta temática, se muestra el proceso de rescate del personaje y la interacción con otros personajes involucrados; por último, cuenta su llegada a la muerte.

En la colección de Green, se lograron identificar ocho líneas de colección. Se entiende como *líneas* a aquellas divisiones que se dan en las tenidas totales dentro de una misma colección para diferenciarse. Vamos a desarrollar las líneas 1, 2, 5, 7 y 8, ya que consideramos que logran englobar y resumir de manera precisa los personajes de esta colección.

**Línea 1:** En “La escena” de esta línea, se puede notar como elemento predominante el uso de una cuerda de tonalidad roja, que marca ciertas partes del cuerpo (extremidades, cintura, etc.), lo que podría resaltar también las zonas afectadas por la circunstancia problemática que vivió el personaje inicial (accidente, atentado, etc.). Esta línea pretende realizar una representación de la primera imagen de una escena del crimen en la cual se enfatiza la silueta del personaje inicial como un reporte e identificación de su cuerpo dentro del contexto en el cual fue encontrado.

Figura 5. Algunos personajes de la línea 1



Fuente: Luca Tambolini/Ingital.tv

Para comprender mejor la referencia que, según el análisis, se trataría de líneas de registro de una escena del crimen, mostraremos una imagen que lo evidencia. Las líneas, efectivamente, se emplean para marcar la silueta de un cuerpo y para escenificar la escena de un crimen.

Figura 6. Silueta de un cuerpo en la escena del crimen



Fuente: Capacitacionforense.com

**Línea 2:** En “Rescate I”, se muestra una superposición de piezas textiles sobre una prenda base, la que crea una especie de mandil frontal que supone hacer referencia al uniforme que usan los médicos en labor. La capa que acompaña la tenuta puede reforzar la idea de la labor que realiza el médico, que puede llegar a ser concebido como un ser de salvación (ángel); la fluidez del movimiento y caída de la tela refuerza la connotación de un “ser que cura”.

Figura 7. Algunos personajes de la línea 2



Fuente: Luca Tambolini/Ingital.tv

Para reforzar y ejemplificar el referente de los uniformes de médicos, se muestra a continuación una imagen que evidencia elementos afines: una bata de médico desechable, que se usa en cirugías, con amarres que permiten que se fije al cuerpo de quien lo usa.

Figura 8. Bata de médico



Fuente: Shop3s.to

**Línea 5:** En “Bomberos”, se observa una reducción de color respecto de lo que veníamos observando en las líneas anteriores; aquí, se presentan los personajes de bomberos, quienes se sumarían a la parte del rescate del personaje inicial en la historia.

Figura 9. Algunos personajes de la línea 5



Fuente: Luca Tambolini/Ingital.tv

Se muestra, a continuación, el referente: los uniformes de bomberos. Aquí se puede visualizar que las morfologías y aplicaciones del uniforme son semejantes a las prendas de la línea 5. El uso de dos prendas en conjunto es notorio, así como la presencia predominante de líneas horizontales y verticales.

Figura 10. Uniforme de bomberos



Fuente: es.sz-hayxan.com

**Línea 7:** En “Médicos transparentes”, se puede evidenciar una paleta de color más reducida a las vistas anteriormente. En este caso, las figuras sobrepuestas en las prendas podrían responder a la translucidez del material de los uniformes, interpretado como el contacto que tienen los personajes de las líneas de

“Rescate” con el personaje inicial, quien, al llegar a su última etapa, es despojado de vida y color.

*Figura 11. Algunos personajes de la línea 7*



*Fuente: Luca Tambolini/Ingital.tv*

**Línea 8:** En “Envoltura celestial”, se puede notar el uso de estampados como parte de la narrativa visual. La morfología de la prenda cambia y adopta la forma de una túnica, que no marca partes del cuerpo. Estas prendas pueden hacer referencia al final al que llega el personaje inicial; su cuerpo es envuelto para ser llevado hacia la eternidad, lo que se interpreta como el traslado a un lugar celestial. Esta línea sugiere el fin de la narración de la colección.

*Figura 12. Algunos personajes de la línea 8*



*Fuente: Luca Tambolini/Ingital.tv*



Luego de analizar las prendas, la línea 8 haría referencia a las bolsas para cadáveres. En la figura 12, se muestra una bolsa para un cuerpo, que, si bien no presenta diversidad de colores como las prendas presentadas en la colección de Green, la estructura se asemeja, ya que cumple con la función de cubrir un cuerpo, sin resaltar la silueta.

*Figura 13. Bolsa para cadáver*



*Fuente: es.made-in-china.com*

Sobre la base del trabajo realizado por el diseñador Craig Green en esta colección, interesa resaltar el aspecto de la narrativa y la creación de personajes. En este caso, la narrativa apoya a realizar un recorrido por cada línea de la colección, mientras que las piezas logran transmitir cada momento dentro de la historia. Por otro lado, los personajes muestran una identidad diferenciada, pero no se disocian entre ellos; en efecto, se logra entender que todos están interactuando bajo un mismo contexto.

Green, según el análisis realizado, estaría proyectando una historia trágica de camino hacia la muerte desde su perspectiva y discurso como diseñador. Esto puede ser fácilmente identificado por el espectador. Por su lado, Green no cae en generalidades, sino que crea a partir de un tema. Es posible que un trasfondo personal pueda llevar a su creación al basarse en experiencias propias o ajenas, y de cómo las ha percibido y vivido. A partir de ello, se amplía el concepto de “crear”,

porque integra otras nociones que se relacionan con la capacidad receptiva del individuo al estímulo e información de su entorno para crear.





## CAPÍTULO IV. PROCESO CREATIVO: UN CASO EN EL DISEÑO DE INDUMENTARIA

### 4.1. El acto de crear

Antes de profundizar en el proceso creativo de un caso específico de diseño de indumentaria, es válido desarrollar el concepto de *crear*, los elementos presentes en el proceso y cómo este se relaciona con el sujeto creador.

Según Ferrer (2006), “crear es la facultad de hacer que algo exista en donde antes no existía” (p. 1). Este *hacer de que empiece a existir algo*, implica inventarlo, forjarlo, formarlo en la mente, escribirlo, producirlo, etc., acciones que se alejan de la copia de algo. Por otro lado, el autor también precisa sobre el acto creativo y lo divide en dos fases: primero, nace en la mente y, posteriormente, a través de un proceso mediador, se vuelve real. Es la relación nueva y diferente entre dos o más elementos que permitirán conseguir un efecto, resolver un problema o llegar a un resultado (Ferrer, 2006). Es como tener en la mente un mundo rico de ideas que buscarán la manera de ver la luz a través de un medio, en este caso, de un medio creativo.

Duchamp (1957) precisó que, en el acto de creación, el artista trabaja desde la intención de expresar algo hasta su realización y, para ello, recorre una secuencia de reacciones subjetivas; el proceso, hacia la ejecución, lleva esfuerzos, decisiones acertadas o no, que “no pueden ni deben ser plenamente conscientes, al menos a nivel estético” (p. 188). Él explicó la posición del artista como alguien que crea materia subjetiva y cuyo proceso no debe estar basado en decisiones conscientes, lo que trae a relucir que el crear dentro del arte no tiene que presentar necesariamente elementos factibles o comprobables, sino que puede hablar más del artista y su discurso.

Ahora bien, en cuanto al acto de crear, la creatividad se va a presentar y va a trabajar con tres conceptos muy afines al mismo: imaginación, ingenio y la inventiva (Ferrer, 2006). El acto de imaginar refiere a representar algo que reside en la mente, algo que no está presente en la realidad; por ello, se establece más como un elemento de fantasía. El ingenio, por su parte, será la capacidad de resolver ciertos problemas a partir de soluciones asertivas. Por último, la inventiva se refiere a encontrar la manera de hacer realidad cosas que no existen, de realizar cosas nuevas o desconocidas. Estos elementos trabajan en la mente, mientras que logran ponerse en acción. Junto a ello, interviene la inteligencia, la cual, en palabras de Munari (1977), “le sirve al individuo para explorar el mundo exterior mediante manipulaciones y operaciones lógicas” (p. 21). De esta manera, se logran comprender aquellas realidades y acontecimientos que suceden a su alrededor. La manera en la cual se percibe eso es a partir de los sentidos: vista, tacto y otros elementos sensoriales que se relacionan y entran en acción. La inteligencia coordinará cada sensación que surge a partir de los sentidos para poder tener conciencia de lo que sucede en su entorno y todo aquello que logra ser entendido por el individuo; posteriormente, quedará grabado en su memoria.

Como explicó Munari (1977), la inteligencia trabaja junto a los sentidos para que el individuo perciba y comprenda lo que lo rodea. Partiendo de ello, la vista es el sentido que nos permite percibir lo que está a nuestro alrededor, en interacción con los otros sentidos simultáneamente. Ferrer (2006) citó a Henry James, escritor y crítico literario, quien sostiene que la capacidad de ver es un elemento que se expande en el creador. Dentro de la disciplina del arte, lo llevará a la búsqueda de un valor latente que se encuentra en las cosas; es esta búsqueda que lo obligará a visualizar relaciones entre diferentes elementos.

Respecto del arte, Duchamp (1957) indicó que toda creación va a presentar dos polos: el artista y el espectador. Posiciona al artista como un médium, “que desde el laberinto, al otro lado del tiempo y del espacio, busca su camino de salida a la claridad” (p. 187). Así, se puede concluir que el artista, independientemente de dónde se encuentre y cuándo sea, va a buscar la manera de expresar su arte. Por otro lado, Duchamp (1957) mencionó que, si se ve al artista como médium, no se debe esperar la facultad de la plena consciencia de lo que desarrolla respecto a lo estético; por esa razón, las decisiones que tome en su obra no pueden ser necesariamente traducidas. Respecto al espectador, Duchamp (1957) argumentó que, si bien el artista puede considerar que lo que ha creado es excepcional, tendrá que esperar a lo que responda el espectador para que, de esta manera, su declaración artística tome un valor social.

Sobre lo anterior, cabe mencionar que esta relación entre artista y espectador es necesaria. Es válido sostener que la creación del artista puede ser independiente a lo que la sociedad rige, pero es importante considerar que hay alguien que verá la creación y tendrá una percepción a partir ella.

Una persona, según Ferrer (2006), presenta dos capacidades al momento de crear: imaginativa y crítica.

**1. Capacidad imaginativa:** aquella que trabajará como la fuente del espacio de inspiración, y permitirá crear en la mente una mayor gama de oportunidades e ideas para llegar a un resultado.

**2. Capacidad crítica:** creará profundidad dentro del terreno de inspiración, y permitirá mantener en nuestra mente el tema que se quiere abordar para poder ir descomponiéndolo en partes ejes para su mejor y óptima comprensión.

El autor parte de una premisa importante: mantener en la mente un tema desencadena procesos críticos y de análisis que permiten procesar mejor la información, y realizar asociaciones con otros elementos que yacen en nuestra memoria. En ese sentido, se enriquece un tema de desarrollo con otros aspectos que se relacionen con el mismo, los cuales pueden ser cercanos al creador. En este caso, la mente se presenta como una biblioteca que se alimenta constantemente de referencias, o estímulos internos y externos, que posteriormente serán empleados por el creador para llevar a cabo su acto creativo.

A partir de lo desarrollado sobre el creador y el acto de crear en el arte, es pertinente profundizar en cómo se muestra dicha acción dentro de la disciplina del diseño, en específico, del diseño de indumentaria. Para ello, se abordará el concepto de *creación* dentro del proceso creativo y de diseño de piezas de indumentaria en este capítulo.

Definir el proceso creativo como algo totalitario sería limitarlo. En efecto, Ferrer (2006) señaló que no se puede limitar el acto de crear a un acto simple y fácil, puesto que el proceso implica tener que arriesgarse a tomar decisiones sin conocer fácticamente el resultado. Mencionó que, dentro de este proceso de crear, pueden aparecer distintos caminos para llegar al resultado deseado, pero no siempre todos los caminos nos llevarán o acercarán a lo que buscamos. Sin lugar a duda, parte del proceso de crear es tomar el riesgo de equivocarse.

Como se ha mencionado, el proceso creativo no es simple; por ello, no podría ni debería tener una definición que lo delimite a ser siempre de la misma manera. No obstante, se podría explicar en líneas generales en qué consiste para luego visualizarlo desde un caso de proceso creativo específico.

Véliz (2015) explicó que el proceso creativo es una de las potencialidades más complejas de los seres humanos, una capacidad que se vincula con su propia naturaleza. También, sostuvo que entender el proceso creativo implica descifrar los mecanismos mentales y biológicos de la creatividad si es que se quiere comprenderlo dentro de la actividad del sujeto.

En este capítulo, desarrolló el concepto de proceso creativo. Resulta importante, dentro de la investigación práctica, exponer sobre el acto de crear a partir del concepto de *deriva*, ya que es parte de la metodología del proyecto presentado. De esta manera, a continuación, ampliaremos sobre el concepto de *deriva* dentro de la creación

#### **4.2. La *deriva* para crear**

El concepto de *deriva* surge a partir del movimiento situacionista del siglo XX en Francia, en específico, en París. Los situacionistas, como señalaron Ruiz y Bambó (2016), realizaban una crítica al sistema político, económico y cultural; mostraban una postura en contra del consumismo de la sociedad de la época. El movimiento Internacional Situacionista fue liderado por Guy Debord, con el que se desarrollaron diferentes conceptos. Uno de ellos es la *deriva*, que responde a una forma de comportamiento experimental, y se encuentra ligado a ciertos parámetros de la sociedad urbana. Debord (1958) definió la *deriva* como una técnica que implica el paso rápido ininterrumpido dentro de diferentes espacios.

Sobre la acción de transitar dichos espacios, Fernández (2021) sugirió que es un acto inherente al ser humano, que permite estudiar las emociones y el comportamiento de los mismos al estar expuestos a cierto ambiente. Por otro lado, el estar expuesto a la aventura de explorar y recorrer sin una ruta preestablecida puede convertirse en “una herramienta crítica y una práctica estética” (Fernández,

2021, p. 77). Esto permitirá el descubrimiento de espacios nuevos y ocultos de la ciudad, y darles un significado propio y nuevo.

Un ejemplo que pone en práctica lo antes mencionado es presentado por Traverso (2010) en su proyecto artístico llamado *Ruinas*, cuyo fundamento principal fue la *deriva* situacionista. Para llevarlo a cabo, Traverso realizó un registro fotográfico de una casona abandonada en el norte de Santiago de Chile: “esta casona no la escogí adrede o porque hubiese sabido antes de su existencia, sino que iba caminando y apareció sorpresivamente” (p. 7). Hubo ciertas características que le llamaron la atención, tales como la precariedad, el abandono, la presencia de mendigos, etc. Posteriormente al registro fotográfico de esta casona, diseñó una estructura hecha por palos de maderas que iba encontrando en la calle; a esta estructura le incluyó las imágenes captadas, y creó un nuevo espacio. Traverso (2010) mencionó que hizo esto para resaltar la belleza del lugar, que es considerado comúnmente como una simple casa abandonada.

Figura 14. Obra “Ruinas” de Ignacio Traverso R., 2008



Fuente: [Cybertesis.uach.cl](http://Cybertesis.uach.cl)

Para el presente proyecto, la *deriva* se ha empleado para la ejecución de recorridos dentro de una ciudad, es decir, sin una ruta preestablecida. En ese sentido, la *deriva* es una metodología de esta investigación; esta servirá como



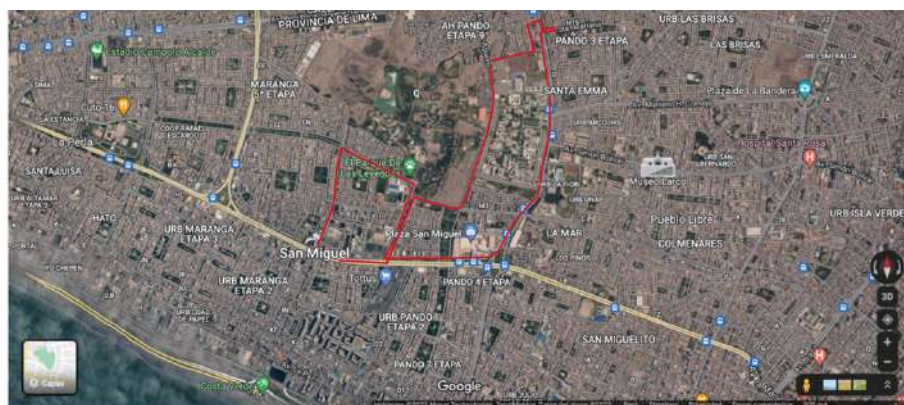
herramienta de acompañamiento y registro, y se creará la colección de indumentaria posteriormente. A partir de las caminatas, se realizaron registros fotográficos y escritos que permitieron ir conformando y creando el listado de elementos gráficos y morfológicos que empleados para la creación de la colección.

A continuación en las figuras 14 y 15, se muestran los recorridos realizados dentro de los distritos de Pueblo Libre y San Miguel en la ciudad de Lima.

Figura 15. Deriva: Recorrido 1- Pueblo Libre



Figura 16. Deriva: Recorrido 2-San Miguel



El concepto de *deriva* y su implicación en este proyecto resulta necesario para explicar en cómo se desarrolla el proceso creativo. A continuación se expone un esquema de cómo se planteó el uso de la deriva.



Figura 17. Deriva: pasos a seguir



En la figura 16, se puede observar un esquema previo que se realizó para organizar los pasos a seguir para poner en práctica la deriva. Aquí se toman en cuenta el espacio, los elementos que se buscan captar y por último la aleatoriedad de recorrer diferentes caminos.

A continuación, el siguiente apartado aborda el proceso creativo en un caso específico de diseño: la creación de una colección de piezas de indumentaria llamada “Ciudad Gris”. Aquí podremos encontrar en lo que desembocó el uso de la deriva

#### 4.3. Estímulo impulsor de creación: contexto y entorno

Según lo explicado sobre narración literaria, no existe una regla antes de escribir una historia. En efecto, al escribir, el autor se basa en historias propias, ajenas, sueños, experiencias, etc. En ese sentido, puede hablar de distintos temas que percibe en su vida; por lo tanto, también, de su entorno.

Se menciona esto porque, dentro del proceso creativo que se desarrolla en esta investigación, también existió un estímulo que impulsó la creación de narraciones y, posteriormente, de indumentaria. Para la colección “Ciudad Gris”, el estímulo inicial fue el entorno de la diseñadora: la ciudad de Lima. En ese punto, se

habla de la vivencia dentro de su propio lugar de residencia, sobre todo de ciertos aspectos negativos que considera le trae la ciudad a su vida, tales como el caos, el tráfico, la proliferación de edificaciones, la monotonía, el seguir una rutina prototípica, y cómo todo ello puede generar que se mimetice con estos elementos. Por otro lado, también busca expresar un posible cambio a este contexto, en el cual se muestra una nueva realidad lejos de aquel panorama caótico. Los conceptos de ciudad de Sebastián Salazar Bondy respaldan esta idea.

Así, se presentan dos realidades contextuales: la ciudad de Lima, como un espacio de caos, lleno de vehículos y edificios, y la ciudad de Lima nueva y regenerada. Tomando como referente los conceptos de ciudad relacionados con Lima de Salazar Bondy (1956), la ciudad de Lima como ambiente de caos, corresponde al *ciudad-ideal*, ya que refiere al surgimiento de una ciudad soñada sobre terreno ya existente (Susti, 2018). A partir del nacimiento de esta nueva ciudad, se forma el nombre de la colección: "Ciudad Gris", como analogía al concepto *ciudad-ideal*. Por otro lado, en la colección también se enfatizan otras ideas de Salazar Bondy (1956) respecto al crecimiento urbano de Lima, como la falta de áreas, la congestión de tránsito y sus afecciones, y cómo todo ello ha afectado a sus ciudadanos.

Respecto a la otra realidad contextual, la ciudad de Lima nueva tiene como referente el concepto de *ideal-ciudad* del autor. Este narra la fundación de una nueva ciudad que yace bajo lo ya existente; para ello, se necesita desaparecer aquella ciudad inicial. En este punto, se busca expresar este cambio como un lugar idealista, de escape, un lugar soñado, en el cual surge un gran crecimiento de áreas verdes, y que toma distancia de las edificaciones y sus estructuras.

Sobre el crecimiento de Lima, Kahatt (2014) relató cómo, desde los años setenta, ya se veía en el “centro histórico” de Lima una depredación de los espacios urbanos por construcciones más comerciales y que no respetaban el espacio. También, mencionó el crecimiento de la población hacia los 7 millones de habitantes en los años noventa, lo que significó el apogeo de edificaciones multifamiliares. Lima, a partir del 2000, ha sufrido un crecimiento explosivo, pero, lamentablemente, los proyectos de ciudad no toman en cuenta el espacio público y muestran desinterés por el paisaje urbanístico (Kahatt, 2014). Por otro lado, la cantidad de habitantes sigue aumentando con los años, así como la congestión vehicular. Se puede ver que el crecimiento surge a gran medida, pero, frente a ello, se hace muy poco, ya que parece que se sigue creando encima de lo que ya existe sin tomar en cuenta que ya hay gente que vive ahí. ¿Este es el camino hacia la mimetización en el entorno?

Hurtado de la Cuesta (2018) encontró datos desventajosos sobre Lima, como la falta de espacios públicos y áreas verdes, que responden al temor de los ciudadanos de permanecer en las calles y estar expuestos a sufrir robos; así, los espacios públicos se ven reducidos o no existen. Por otro lado, el autor indicó que los habitantes en Lima poseen muy poca área verde. Cabe mencionar que la Organización Mundial de la Salud recomienda un aproximado de 9 metros cuadrados de área verde por habitante (citada en Hurtado de la Cuesta, 2018).

Por último, Hurtado de la Cuesta (2018) también ha concebido a Lima como una ciudad diseñada para autos, es decir, que no toma en cuenta a los peatones. Detalla cómo existen numerosos semáforos en grandes avenidas que no dan el tiempo suficiente para que el peatón cruce; en casos extremos, no existen semáforos que rijan el paso entre peatones y autos, lo cual genera mayor caos aún.

En este apartado, el eje temático ha sido abordado desde una posición personal, pero se busca mostrarlo también como un cambio y construcción social colectiva, una búsqueda de un ideal en común que beneficie a los demás habitantes. Por último, esta temática presentada es complementada con la observación y entendimiento propio del espacio, percibiendo colores, formas, texturas y elementos predominantes. Teniendo la ciudad de Lima como estímulo para impulsar la creación, se da el siguiente paso en este proceso creativo: la escritura de narraciones.

#### **4.4. El papel de la escritura de narraciones**

Resulta importante retomar el uso del microrrelato dentro de este proceso, cabe reiterar que se decidió optar por este género narrativo debido al genuino y autónomo descubrimiento y exploración del modo de escribir. Valls (2015) había mencionado que si otro género literario aparece es porque el escritor necesita de un ámbito diferente para contar lo que desea; así, si ve que su forma de expresión no entra en los formatos existentes, surge otra nueva. En efecto, en esta búsqueda de identidad de expresión, uno puede descubrir e ir creando su propio método; tal como sucede en la literatura, se presenta en el diseño de indumentaria.

Al abordar la escritura, se descubrió con qué subgénero narrativo eran afines las narraciones propuestas: los microrrelatos. Son cortos, concisos, hablan de planos oníricos, del comportamiento humano, y juegan con la secuencia del tiempo y el suspenso. A continuación, se expondrá sobre la creación de estas narraciones.

##### **4.4.1. Creación de universo de narraciones**

Como ya se ha mencionado, la escritura de microrrelatos se presenta como identificador del proceso creativo para la creación y diseño de piezas de indumentaria. Las narraciones desarrolladas en este proyecto presentan los

siguientes elementos: lugar, personajes y contexto. Estos elementos son traducidos de la siguiente manera:

1. Lugar: Ciudad Gris
2. Personajes: Habitantes cansinos y habitantes soñadores
3. Contexto: Ciudad existente y Ciudad nueva

El microrrelato inicial funciona como base para la ramificación de nuevos microrrelatos. Esto responde a la necesidad de explotar el recurso de crear narraciones que presentan un amplio mundo de posibilidades. Por otro lado, estas ramificaciones narrativas permiten enriquecer y expandir el libreto de posibilidades creativas que permiten diseñar posteriormente.

Al fenómeno de crear diversos microrrelatos enraizados en uno inicial se lo llamará *universo de narraciones*, ya que se crea un universo en el cual coexisten narraciones que se relacionan entre sí. Si bien cada microrrelato tiene valor de forma autónoma, al acompañarse de otros de una misma línea narrativa, se refuerza lo que se busca contar y transmitir.

A continuación, se muestra los microrrelatos escritos:

### **1. Microrrelato inicial:**

*“Ciudad Gris”*

*En la ciudad Gris, viven los habitantes cansinos, se duermen cada día deseando que en la mañana todo haya cambiado. Se levantan resignados a vivir cansados del caos de donde viven y de la monotonía de sus días; el ruido y los monstruos a velocidad alrededor parecen recordarles que efectivamente todo sigue igual.*

*Caminando por las agrietadas aceras van, cuando no encuentran aliciente suficiente para seguir el trayecto que se prometieron. Cada día resulta más difícil*

*respirar tranquilidad, parece que los sueños se quedaron enredados entre el aire pesado, los cables de luz y los tótems de cemento. (Ver anexo, Audio 1: Ciudad Gris)*<sup>7</sup>.

Este microrrelato sobre la ciudad Gris hace una metáfora de Lima, la gris. Sobre esto, Kato (2018) escribió que así se conoce a la capital del Perú debido a las nubes blancas y grises que cubren el cielo en época de invierno, y que no permiten que irradien los rayos del sol durante varios meses. Esto también ocasiona ciertos problemas, como poca visibilidad del entorno, y genera cambios y afectaciones anímicas en sus habitantes. Se puede decir que, en este contexto, se genera una atmósfera penumbrosa.

A partir de ello, el microrrelato cuenta sobre esta *Ciudad Gris* y cómo sus habitantes se ven involucrados en ella, de ahí que les cueste trabajo transitar. Se hace referencia a un terreno ya existente, que necesitará más adelante un cambio total, una fundación desde cero.

## **2. Ramificación narrativa 1:**

*“Habitantes cansinos”*

*El peso y monotonía de los días en ciudad Gris ya se sienten en los hombros, los pies, el cuerpo entero. Se expande cada vez más sobre los habitantes cansinos. Caminan sin certeza ni esperanza del futuro, caminan sin certeza ni esperanza del futuro, caminan sin certeza ni esperanza del futuro. (Ver anexo, Audio 2: Habitantes cansinos)*<sup>8</sup>.

En este microrrelato, se pretende realizar un juego de palabras, empleando la repetición de palabras, para darle énfasis al concepto de monotonía presente en

---

<sup>7</sup> Audio 1: Ciudad Gris <https://on.soundcloud.com/8znE5>

<sup>8</sup> Audio 2: Habitantes cansinos <https://on.soundcloud.com/SGD2o>



el contexto de la historia. Se aborda el sentir de los habitantes respecto a lo que viven y cómo esta monotonía se convierte en un peso constante con el que viven y que se ha llegado expandir por todo el individuo. Se busca hablar de cómo este contexto llega a afectar al habitante en su desenvolvimiento diario en la ciudad.

### **3. Ramificación narrativa 2:**

*“ Refundar Ciudad Gris: habitantes idealistas”*

*Los habitantes cansinos necesitaban pasar por pasajes caóticos para poder asomar sus cabezas hacia la salida, juntos necesitaban regresar a cero para crear una ciudad nueva. Es así que ahora prevalecen los frondosos caminos de raíces, que crecen y se convierten en mágicas arboledas*

*Mientras se sacuden de los rezagos que les dejó un pasado gris, estos restos ahora se convierten en aire libre por respirar, en caminos por explorar y troncos por tallar. Ya no son más habitantes cansinos. (Ver anexo, Audio 3: Refundar Ciudad Gris: habitantes idealistas)<sup>9</sup>.*

Por último, en este microrrelato, se narra un cambio total de la ciudad Gris hacia una realidad nueva creada por los habitantes cansinos. Aquí se busca un giro a la historia, y darles a los habitantes la oportunidad de cambiar el contexto donde viven como muestra de que, juntos, pueden salir de aquello que parece imposible.

#### **4.4.2. Creación de personajes**

En este apartado, se abordará una pieza clave y medular de las narraciones expuestas: los personajes. En este caso de proceso creativo hacia la creación de piezas de indumentaria, se tomarán los personajes para volverlos individuos tangibles, vestidos de acuerdo a cómo se comportan en el contexto de la historia. Como se ha desarrollado en los microrrelatos, los personajes serán de dos tipos:

---

<sup>9</sup> Audio 3: Refundar Ciudad Gris: habitantes cansinos <https://on.soundcloud.com/e6DK9>



habitantes cansinos y habitantes idealistas. La creación de estos personajes permite una posterior exploración de cada uno a partir del contexto y comportamiento en el mismo. Esto se traduce en morfologías, paleta de color, texturas, etc. El objetivo es vestir y darles vida a estos personajes para enriquecer la creación de esta colección de indumentaria; se busca crear un universo creativo de narraciones y de personajes.

Por otro lado, se pretende también que el espectador pueda sentirse afín o identificado con lo que ve, que cree, a su vez, su propia narrativa a partir de lo expuesto. Con ello, se deja una ventana amplia a la imaginación e introspección personal del individuo. Vinculado con esta experiencia del usuario a través de la indumentaria, se introduce el concepto de alteridad. En este caso, la creación de personajes se presenta mediante la construcción del “otro”, que se lleva a cabo, en efecto, a través de la vestimenta. Tal como lo ha mencionado De Mendoza (2019), la vestimenta enuncia al usuario un universo con elementos semiótico utópico-lúdico. Según la autora, estos personajes logran ser apropiados por el usuario gracias al intercambio y juego de identidades; a través de la vestimenta, se da una construcción de personajes que se relaciona también con el deseo presente del usuario por reflejarse en el personaje.

Respecto a la creación de personajes y la vestimenta, el concepto de alteridad se presenta en la construcción de las prendas como elemento que genera sentido. La construcción de un universo de sentido alrededor de la vestimenta insinúa un escenario que proviene del personaje creado. De Mendoza (2019) argumentó que el usuario de la prenda se llega a representar a sí mismo como “otro” que va a interactuar con otros a través de una comunicación respecto al contexto. La autora también sostuvo que la representación creada de un personaje

va a sugerir una historia, y logrará relacionar dicho personaje con diferentes experiencias y perspectivas del usuario espectador. Bajo este contexto, el diseño de moda aporta la capacidad para crear y construir mundos a partir de elementos simbólicos que enfatizan la personalidad del cuerpo vestido.

La alteridad, entonces, dentro de la creación de personajes en esta colección de indumentaria, puede verse como una construcción de uno mismo a partir del “otro”. En el diseño, el “otro” se construirá a partir de la vestimenta, y el usuario hallará en ella aquellos elementos semióticos que lo representan: experiencias, entorno social, entorno cultural, etc.

#### **4.5. Correlato de las narraciones: creación de piezas de indumentaria**

En esta sección, se explicará dónde encuentran las narraciones su correlación con en el espacio de creación. Como se ha mencionado, la creación de microrrelatos se presenta como un identificador del proceso creativo para la creación de esta colección: “Ciudad Gris”. Estas narraciones marcan un inicio, e identifican una necesidad de plasmar ideas dispersas y etéreas que se mantienen en el subconsciente, las que, posteriormente, toman forma y conforman un todo con sentido a través de los microrrelatos presentados.

El correlato y correspondencia, en este caso, sería la creación de piezas de indumentaria; esta colección se dividió en 2 líneas de diseño correspondientes a cada personaje: habitantes cansinos y habitantes idealistas. La creación de piezas se proyecta como una manera de ver materializadas estas historias y personajes, con el fin de que encuentren su espacio fuera de las palabras bidimensionales hacia lo tridimensional mediante el diseño y los recursos de creación que le da el mismo; es jugar también con la fantasía de ver materializado historias y personajes fuera de la realidad.

Se busca pensar y visualizar al diseño de indumentaria como un medio para contar una historia sin seguir tendencias específicas, sino atribuyéndole una identidad a cada pieza desde una perspectiva personal.

#### **4.6. Documentación gráfica a partir de las narraciones: argumentos de diseño**

En este apartado, se presentará la recolección de recursos de diseño. Hasta este punto, se ha seguido una línea del proceso creativo, en la cual se desarrollan aspectos más gráficos y referenciales que permiten la ejecución de indumentaria acorde a las narraciones ya presentadas.

Esta documentación gráfica parte de aspectos específicos del contexto de las narraciones: la ciudad de Lima. Es necesario aclarar que este paso se da a partir de una visión personal de este contexto; en ese sentido, esta documentación se da mediante un análisis y exploración del espacio presencialmente.

En esta acción, el concepto de *deriva* cobra sentido. Como se mencionó anteriormente, la *deriva* es una técnica que permite recorrer diferentes entornos sin interrupción con un carácter psicográfico (Debord, 1958). Según lo expuesto, se deduce que la deriva es una acción que requiere un recorrido autónomo por parte del sujeto que lo realiza, quien, al ponerlo en marcha, construye una relación entre el espacio, y sus rasgos emocionales y comportamiento.

Para ejecutar la documentación gráfica en este proyecto, se realizó un recorrido genuino con el objetivo de ir descubriendo, en el espacio, elementos que pudieran aportar a la narrativa de la colección. Como había señalado Fernández (2021), la deriva “es el acto de caminar y deambular para descubrir” (p.1). Por otro lado, la autora también sostuvo que la exploración del entorno puede ser una herramienta crítica que permite el descubrimiento de zonas desconocidas de la ciudad para, así, poder darles un sentido y significado diferentes.

Cabe mencionar que, para realizar la documentación gráfica, se tomaron fotografías de aquellos elementos que considerados identificadores. Bajo esta acción, el azar también cobra protagonismo. Como señaló Debord (1958), el azar juega un papel en la deriva porque crea nuevas variables a las cuales nos enfrentamos en el destino de nuestro recorrido.

Por último, bajo el paraguas de esta documentación, surgen otros procesos: elección de paleta de color, elección de materiales, exploraciones textiles, *moodboards* y exploración de morfologías. Estos aspectos serán desarrollados posteriormente con mayor detalle.

Para poder comprender y poder visualizar esta documentación, se exponen, a continuación, gráficos descriptivos de aquel proceso. Esta sección se centra en aquellos que exponen la investigación y exploración del contexto a través del uso de la *deriva*, como fotografías, desglosamiento de sus formas y extracción de paleta de colores, los que se relacionan, a su vez, con elementos configurativos presentes en las narraciones planteadas inicialmente: Ciudad Gris, habitantes cansinos, y habitantes idealistas.

Figura 18. Estudio de espacio 1: Ciudad Gris

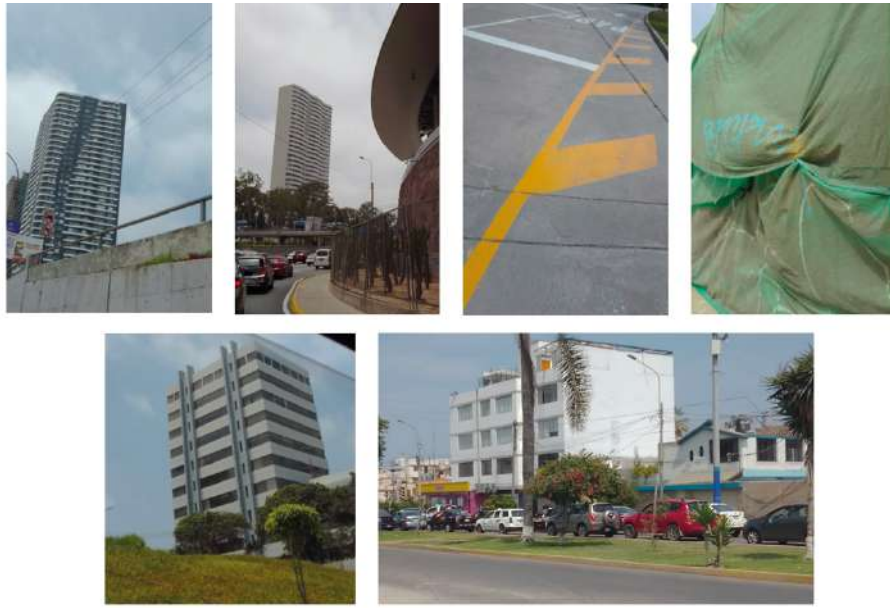
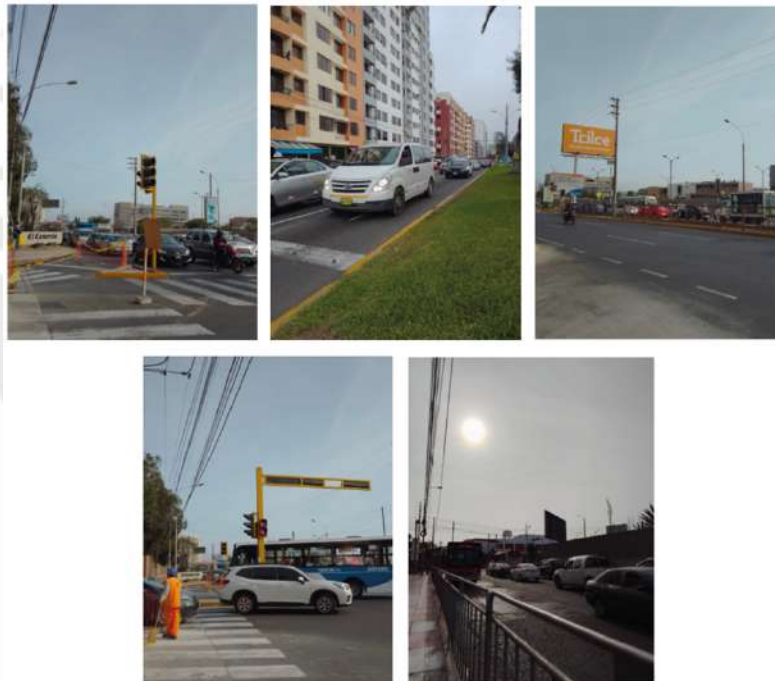


Figura 19. Estudio de espacio 1.1: Ciudad Gris



En las figuras 16 y 17, se muestran diversas fotografías correspondientes a la exploración y documentación del contexto. A partir de ellas, se extraen líneas que se presentan más recurrentes; estas, posteriormente, permiten generar una carta de morfologías. También, se extrae una paleta de color que resume tonalmente el



espacio; en esta fase, se realizan anotaciones, dibujos que puedan servir para resumir lo que se ve en palabras claves.

*Figura 20. Estudio de espacio 2: Habitantes cansinos*



*Figura 21. Estudio de espacio 2.1.: Habitantes cansinos*





Para este segundo estudio del espacio, se tomaron otras fotografías pero de detalles específicos que permitieran realzar el espacio donde se posicionan estos habitantes, por ejemplo, grietas, ladrillos y líneas peatonales. Se suman nuevos tonos a la paleta de color y se expande el universo morfológico.

Figura 22. Estudio de espacio 3: Refundar Ciudad Gris: habitantes idealistas



Para esta última figura, se desarrolla el contexto del cambio total de *Ciudad Gris* y cómo este también repercute en sus habitantes, lo que los convierte en idealistas. Aquí, se muestra un cambio del cemento hacia la predominancia de áreas verdes: flora, árboles, troncos, etc. Estos elementos se mimetizan con los individuos.

#### **4.7. Exploraciones textiles: materialidad y texturas**

Parte de este proceso creativo fue la exploración y búsqueda de materiales que correspondieran a la narrativa de la colección y sus elementos ya señalados, como personajes y contexto. Como primer paso, se hizo una exploración de texturas. Con ella, se realizaron *swatches* textiles, que se entienden como muestras

en dimensiones menores a la original; la elaboración de *swatches* se ejecutó con materiales mixtos, como tela, pintura, sogá, silicona, entre otros.

En esta punto, se descubrieron nuevas técnicas para plantear un diseño en una superficie textil, y también se dio la posibilidad de crear una nueva y propia tela. Es importante señalar que todas las fases en el proceso creativo se retroalimentan; así, la creación de estas experimentaciones textiles se relacionan con los resultados de la fase previa desarrollada: **documentación gráfica a partir de las narraciones: argumentos de diseño.**

Acompañado a estos *swatches* textiles, se realizó un cuadro descriptivo de cada uno, en el cual se señalan la materialidad y técnica empleada.

Figura 23. *Swatches* textiles: Ciudad Gris



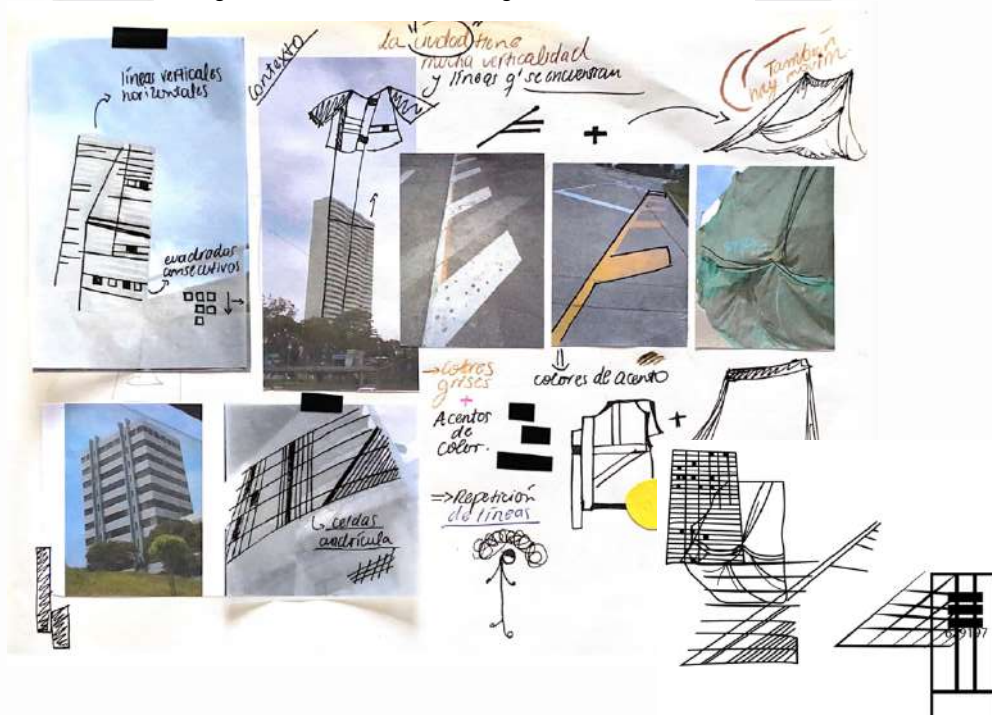
Tabla 1. Materiales (Ciudad Gris)

CIUDAD GRIS		
	MATERIAL	TÉCNICA
1. Mix de líneas 1	Tiras de algodón sobre tela	Cosido sobrepuesto
2. Líneas negras	Retazos de algodón	Aplicación sobrepuesta
3. Mix de líneas 2	Cordón	Cosido sobrepuesto
4. Líneas peatonales	Tira de algodón	Pintura sobre tela
5. Listados de cuadros	Tela de algodón	Pintura sobre tela e intervención digital

En estos swatches, se busca expresar las verticalidades presentes en la ciudad, tales como: edificaciones, líneas peatonales, ventanas, señalización peatonal, entres otras. Se observa también, la presencia del color amarillo, como referencia a las líneas en las pistas, los semáforos y ciertos postes dentro de la ciudad.

Estos elementos presentes en los swatches son extraídas de las fotografías previas, en ese sentido, se extraen y descomponen figuras y líneas para configurar nuevos gráficos. A continuación se muestra como se realizó este ejercicio:

Figura 24. Construcción de figuras – Ciudad Gris





Como parte de la construcción de los elementos mencionados en los relatos, a continuación se presentan las experimentaciones textiles para la sección de personajes: *Habitantes cansinos*, que han sido previamente descritos.

Figura 25. Swatches textiles: *Habitantes cansinos*

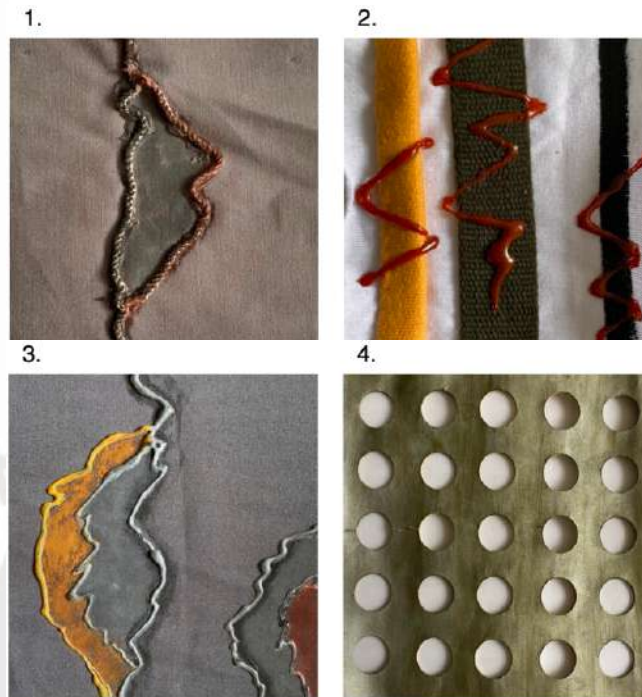


Tabla 2. Materiales (*Habitantes cansinos*)

<b>HABITANTES CANSINOS</b>		
	<b>MATERIAL</b>	<b>TÉCNICA</b>
1. Grietas 1	Tela de algodón, silicona y pintura de tela	Aplicación sobrepuesta y pintura sobre tela
2. Grietas sobre franjas	Telas variadas, silicona y pintura de tela	Cosido sobrepuesto y aplicación de silicona
3. Grietas 2	Cordón y pintura de tela	Pintura sobre tela y aplicación de silicona
4. Agujeros	Cuerina	Corte láser

En los swatches realizados para *Habitantes cansinos*, se busca expresar el resquebrajamiento y desgaste presente en estos habitantes, habitar en la *Ciudad Gris*, ocasiona esto en ellos, al experimentar día a día el vivir bajo el caos y monotonía, ello fue captado en las fotografías de paredes y pisos agrietados.

También en los swatches se observa una muestra con agujeros continuos (fotografía 4), allí se busca representar una rutina repetitiva que cala en la vida de los habitantes. A continuación se muestra la construcción de líneas para esta sección.

Figura 26. Construcción de figuras - Habitantes cansinos



Por último, aquí exponemos los swatches realizados para la sección de personajes: *Habitantes idealistas*, estos representan la conversión de los *Habitantes cansinos*.

Figura 27. Swatches textiles: *Habitantes idealistas*

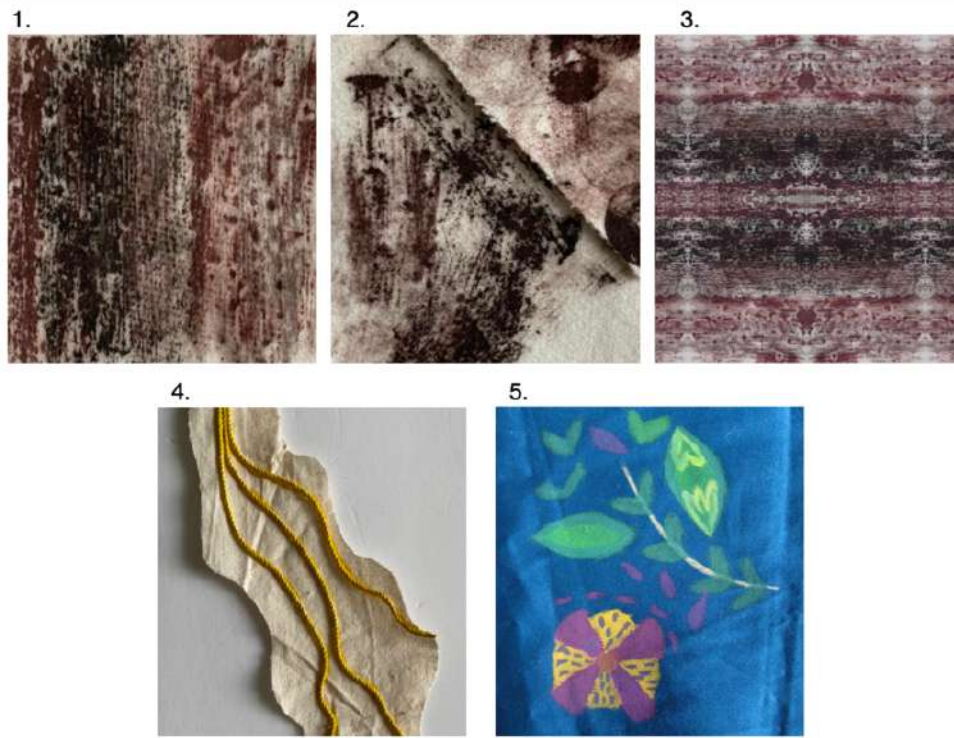


Tabla 3. Materiales (*Habitantes idealistas*)

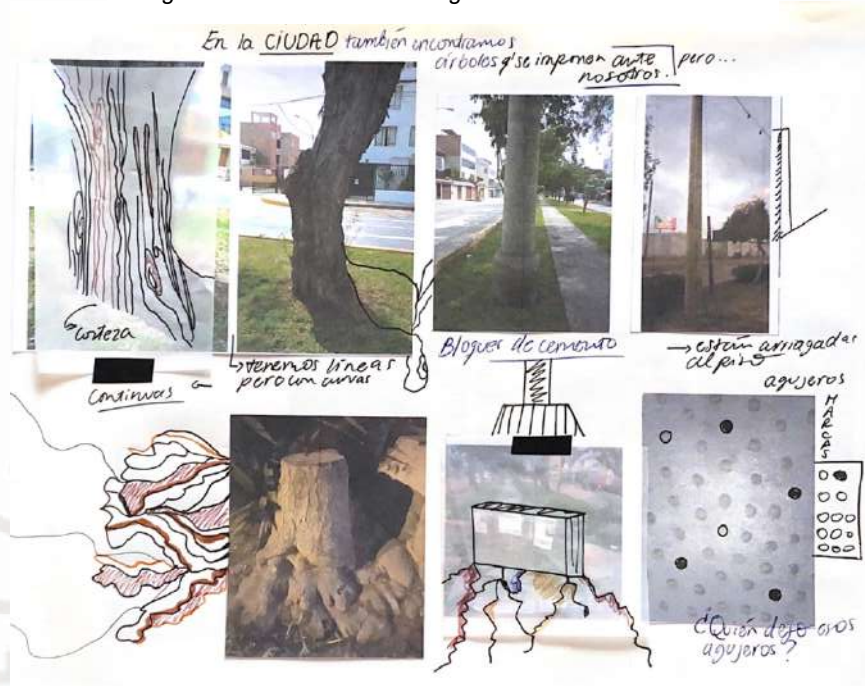
	REALIDAD(ANTAGONISTA)	
	MATERIAL	TÉCNICA
1. Huella de corteza 1	Tela de paño y pintura de tela	Pintura con sello sobre tela
2. Huella de corteza 2	Tela de paño y pintura de tela	Pintura con sello sobre tela
3. Mix corteza: gráfica digital	0	Diseño digital
4. Ramificaciones	Cordón y pintura de tela	Cosido sobrepuesto
5. Flora	Tela de drill	Pintura de tela

En esta última recolección de muestras, se evoca a la nueva esencia de la *Ciudad Gris*, donde se pueden apreciar experimentaciones textiles que se alejan de las formas verticales y presentan una notable presencia de figuras orgánicas y fluidas. Estas creaciones reflejan un enfoque más cercano a la naturaleza, inspiradas en las texturas de las cortezas de los árboles, y de manera figurativa a las raíces y flores.



Además, la paleta de colores ha sufrido una transformación hacia tonalidades terrosas, sin descuidar los acentos de color como el amarillo, verde y morado. A continuación, mostramos el ejercicio de construcción del espacio a través de trazos e imágenes.

Figura 28. Construcción de figuras: Habitantes idealistas



#### 4.8. Expresión a partir de moodboards

En esta sección, se abordará la creación de *moodboards*, que son paneles visuales que van acorde al concepto de la colección que se está desarrollando. Los *moodboards*, en este caso, se realizaron con la técnica de *collage mixta*, uniendo la creación manual y digital.

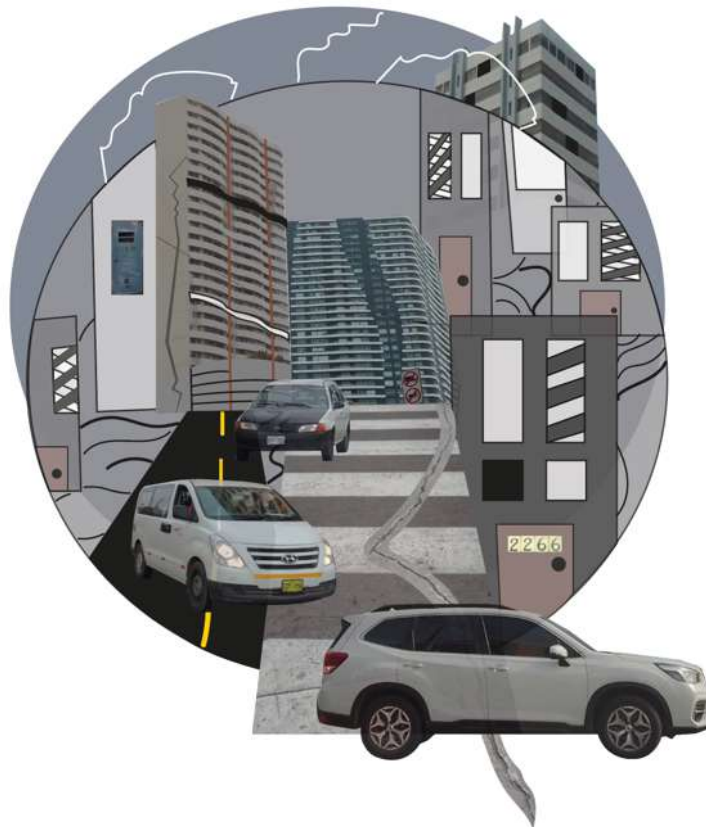
Se optó por esta técnica porque se considera la forma manual da ciertas posibilidades, como la plasticidad y la libertad de plasmar líneas sobre papel. Al trabajar dibujando, cortando y explorando formas, se da un acercamiento introspectivo de lo que se busca, la libertad de cortar, rasgar, mezclar e ir formando estos paneles gráficos.

Esto se complementa con la creación digital para despegar el *moodboard* hacia un plano con matices más aterrizados a la realidad. Se aplican fotografías para mostrar esta retroalimentación y relación entre las imágenes oníricas realizadas a mano e imágenes digitales, lo que brinda el panorama de un contexto de fantasía pero que, a la vez, puede encontrar su correlato en un espacio real.

Los *moodboards*, en este caso, se crean a partir de la investigación e información recopilada previamente. Estos reflejan los siguientes elementos: ciudad gris, ciudad-ideal, habitantes cansinos y habitantes idealistas.

Se considera importante desarrollar un *moodboard* por cada elemento porque acompaña el proceso creativo. Se presenta como inspiración visual, ya que muestra, en conjunto, lo que encierra cada uno, a la vez que toma en cuenta sus particularidades, como colores, formas, texturas, patrones gráficos, entre otros.

Figura 29. Moodboard 1: Ciudad Gris



Para el *moodboard* de “Ciudad Gris”, se consideraron aspectos de construcción, edificatoria, vehículos y caminos que marcan las líneas peatonales. Se busca remarcar, en este panel visual, una atmósfera de sobriedad. Para ello, se empleó una paleta de color en tonos grises. Lo que se busca expresar se alinea a la crítica de Salazar Bondy (1956) sobre la congestión de tránsito, el incremento de vehículos y hectáreas.

Figura 30. Moodboard 2: Ciudad-ideal



En el *moodboard* presentado en la figura 25, se busca expresar el concepto de ciudad-ideal previamente desarrollado. Se muestra su surgimiento, pero sobre lo ya existente; es similar a una ornamentación, mas no representa un cambio y restablecimiento total, que es el punto que se busca alcanzar.

Figura 31. Moodboard 3: Habitantes cansinos



En este tercer *moodboard*, se une al contexto de “Ciudad Gris” la figura de los habitantes cansinos, que se muestran como personajes con la misma silueta. Están unificados en una misma identidad porque están pasando por la misma situación dentro del contexto: cansancio, rutina y monotonía.

Figura 32. Moodboard 4: Habitantes idealistas





Aquí, nos posicionamos en el cambio que se genera en “Ciudad Gris” y cómo este se traslada hasta sus habitantes, lo que los convierte en idealistas. Se pretende mostrar el concepto de ideal-ciudad para comunicar un cambio total, que significa la desaparición de edificaciones, vehículos, cemento, entre otros elementos, y abrir paso a nuevas estructuras de árboles, flores, hojas, etc. Esto se refuerza con lo expuesto por Salazar Bondy (1956), quien hizo una crítica sobre la eliminación de áreas verdes por la construcción de edificaciones.

Se han desarrollado, hasta ese punto, diferentes aspectos involucrados en el proceso creativo de este proyecto. Como punto cumbre, en el último eslabón, se presentan las piezas de indumentaria a continuación.

#### **4.9. Piezas de la colección “Ciudad Gris”**

La colección de indumentaria “Ciudad Gris” se divide en dos líneas de diseño, correspondientes a cada grupo de personajes: *habitantes cansinos* y *habitantes idealistas*. Se optó por la separación en dos líneas para desarrollar a los personajes con un valor autónomo, pero sin dejar de lado el hecho de que todos corresponden a un mismo universo narrativo. El resultado del proceso creativo descrito paso a paso es donde todo se reúne y cobra sentido. Al crear cada línea, se asume que estos personajes pertenecen a un contexto citadino inicialmente, pero, al pasar por el cambio a una ideal-ciudad, se muestran ciertas gráficas distintas y un ampliamento de la paleta de color. Cabe mencionar que se busca evidenciar una transición de un contexto de ciudad no habida de vegetación hacia uno rodeado de flora mostrando ciertos rezagos sutiles que pueden haber dejado el espacio subyacente al nuevo. A continuación, se aprecian las líneas de *Habitantes cansinos* y *Habitantes idealistas*, acompañadas de la paleta de color correspondiente.

Figura 33. Línea 1: Habitantes cansinos



En las tenidas mostradas en la figura 31, se hacen alusiones a elementos urbanos previamente mencionados, como líneas peatonales, grietas, señalización urbana y verticalidad de los edificios. En esta sección de la colección, las líneas verticales juegan un papel protagónico, no solo por reflejar su presencia en la ciudad, sino también como un símbolo que evoca al encierro de un cuerpo, dentro de una estructura inquebrantable.

Salazar Bondy (2018) también aborda estos puntos, los cuales guardan relación con lo que se muestra en esta línea. El autor menciona la escasez de áreas verdes y la proliferación de grandes edificios, ambos aspectos evidentes en la construcción de esta línea, donde predominan las verticalidades en las prendas que evocan edificios, postes, líneas peatonales, veredas y rejas. Además, las tonalidades grises presentes en esta colección se vinculan con la falta de espacios verdes en la calles de la ciudad, lo que resulta en avenidas poca variedad de colores y un mayor predominio de construcciones.



Figura 34. Línea 2: *Habitantes idealistas*



En la figura 29, se presentan las prendas correspondientes a la línea 2 de la colección. Podemos observar una clara contraposición con las prendas de la línea 1, lo cual guarda una estrecha relación con el concepto de ideal-ciudad. Para que esta ciudad tome forma, es necesario que la ciudad existente desaparezca, dando paso a esta nueva visión de ciudad (Vidal Rojas, 2011, Salazar Bondy, 2018).

Al hablar de ciudad existente, hacemos una analogía con la línea 1 de la colección: "Habitantes cansinos". En esta sección, se presentan ciudadanos de la "Ciudad Gris", la cual representa la ciudad que debe desaparecer. La reconstrucción de esta ciudad según Salazar Bondy, se lograría mediante la expresión de las frustraciones y necesidades de sus habitantes (Susti, 2018).

Por lo tanto, el enfoque de esta línea se centra en el diseño de prendas que reflejan esta transformación, incorporando elementos florales y orgánicos, así como una paleta de colores que destaque por su mayor contraste, variedad y que se relacione con un contexto más vivo y vegetado. De esta manera, dejamos de lado la presencia de edificios, calles y el caos citadino. El propósito es expresar este

acercamiento a la naturaleza como una reflexión sobre lo que menciona Salazar Bondy(1956), donde para la población de un millón de habitantes, no existen suficientes áreas verdes para cada individuo.

Posteriormente, se eligieron dos tenidas de la colección, una correspondiente a cada línea propuesta, habitantes cansinos y habitantes idealistas, para realizar el registro fotográfico. Con ese fin, se eligieron locaciones de exteriores, porque se alineaban a la temática propuesta de espacios urbanísticos.

La tenida 1, se compone de dos prendas: una camisa blanca con apliques de tiras colgantes y un pantalón. En la confección de la camisa se optó por la tela “Oxford”, mientras que para el pantalón se ha optado por el tejido “Drill”. En cuanto a los detalles de la camisa, se emplearon retazos de la tela “popelina” para crear tiras colgantes. Cabe mencionar que ambas telas se eligen comúnmente para atuendos mas formales, adecuados para entornos de oficina.

Respecto a las morfologías escogidas en esta tenida, se buscó reflejar la vestimenta típica de una persona que trabaja dentro de un entorno de oficina. Se agregaron ciertos detalles con la intención de transmitir un mensaje simbólico. Por ejemplo, los listones que rodean la estructura de la prenda se diseñaron para evocar la imagen de un individuo atrapado dentro de una rutina, como si estuviera encerrado entre barrotes.

Por otro lado, el pantalón presenta una línea de color amarillo que recorre la pierna derecha. Este elemento tiene como objetivo destacar el color predominante en la ciudad, que se encuentra presente en las líneas peatonales, semáforos, edificios, entre otros. De esta manera, se busca representar la ruptura de la distancia entre el contexto urbano y el individuo que lo habita.

Figura 35. Tenida 1: Habitantes cansinos



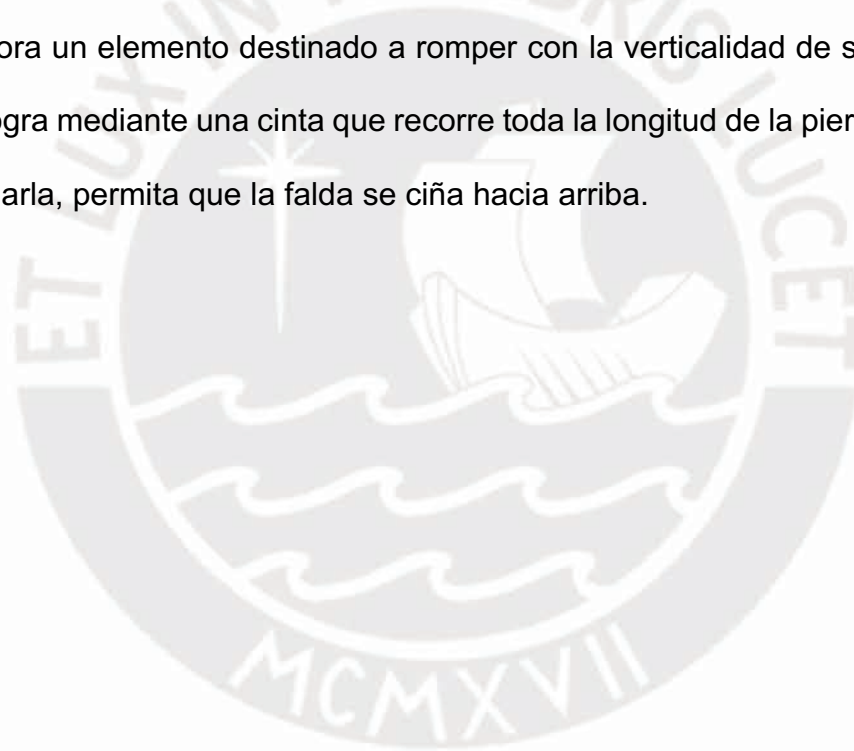


Figura 36. Tenida 2: Habitantes idealistas



La segunda tenuta consta de dos piezas: un suéter de manga larga y una falda adaptable. Para la construcción de la prenda superior, se ha empleado la tela “French Terry”, conocida por sus versatilidad y flexibilidad, además de ser utilizada, comúnmente, en la confección de prendas urbanas. En cuanto a la prenda inferior, se ha utilizado la tela “Drill”, que proporciona la estructura necesaria para permitir la adaptación de la falda.

Como se puede apreciar en las fotos, el suéter rompe con la verticalidad de la otra línea de diseño: Habitantes cansinos. Esta tenuta de la línea: “Habitantes idealistas” presenta ondas que fluyen a lo largo de los brazos. En cuanto a la falda, se incorpora un elemento destinado a romper con la verticalidad de su estructura. Esto se logra mediante una cinta que recorre toda la longitud de la pierna izquierda, que, al jalarla, permita que la falda se ciña hacia arriba.



## CONCLUSIONES

El ser humano posee la capacidad de crear y producir diferentes objetos: textiles, cerámica, indumentaria, etc. No obstante, esta capacidad debe ser reforzada, motivada y estimulada. Tras esto, la escritura, dentro de las disciplinas artísticas, se muestra como una herramienta de expresión y estimulante para la capacidad creadora. Por otro lado, el sujeto recibe diversos estímulos del exterior que le permiten posteriormente crear. Ante ello, la escritura se presenta como un elemento receptor de estos estímulos percibidos por el sujeto para, a partir de ahí, plasmar diversas ideas que desembocaron en el primer acercamiento a este contexto externo.

El individuo que se dispone a escribir, primero e idealmente, debería procurar un acercamiento a esta herramienta desde un entendimiento propio. En efecto, para poder aplicarla y encontrar su propio estilo de escritura, debe existir un acercamiento consciente y ameno, y no desde la obligación. Lo que se trata de construir es una forma de expresión escrita. Dentro de la pedagogía en el ámbito del arte, la escritura cumple la misión de servir como un medio para que la imaginación y otras facultades creativas se desarrollen dentro del proceso creativo.

Este proyecto también ha considerado que la escritura es una herramienta de registro de aquellas etapas que se siguen en un proceso de creación, desde el planteamiento, primeras ideas, hasta la ejecución. Dentro de la investigación, la escritura, tal como se menciona, se presenta como una herramienta que permite la acción creativa, como el primer paso y la base para la ejecución de un proyecto de indumentaria. Es una herramienta que permite plasmar narraciones que nacen a partir de un estímulo externo: el entorno y contexto en los cuales se encuentra la diseñadora.



Por otro lado, en el ámbito de la escritura, existe una disciplina que envuelve por excelencia todas las creaciones derivadas de la misma: la narrativa literaria. Los seres humanos tenemos la necesidad de contar lo que nos pasa, de expresar nuestras experiencias u otras ajenas. En ese sentido, la narración es un lenguaje universal que permite crear mundos diferentes que puedan ser disfrutables para el lector. Dentro de la narrativa literaria, existen géneros y, en esta investigación, nos hemos centrado en el microrrelato, el cual es definido como una variante del subgénero del cuento. En esta investigación, el microrrelato es el principal medio para el proceso de creación, pues se alinea a la forma de expresión escrita de la diseñadora.

El microrrelato, además de contar con las características de intensidad y brevedad, presenta aspectos de la realidad que no son cuestiones factibles, que van hacia la desconexión de aspectos de la realidad, y son cercanos a lo onírico y fantasioso. En estas narraciones, se juega con la brevedad y con el quiebre de la estructura formal convencional de las narraciones, inicio, nudo, desenlace y final, ya que el microrrelato busca romper esa coherencia y abrir paso al juego de palabras.

Asimismo, la narrativa innatural está ligada al microrrelato, ya que esta narrativa no imita ni habla sobre el mundo tal como se conoce, sino que rompe las leyes de la lógica, y juega con lo imposible respecto a personajes, espacio, tiempo, etc. Esta narrativa también se presenta en las narraciones creadas dentro de la investigación, porque no aluden cuestiones reales del mundo o la existencia, sino a escenarios oníricos. Cabe resaltar que estos también provienen de un trasfondo de percepción y experiencia personales de la diseñadora. A su vez, se hace uso de

la metáfora para referir a cuestiones de contexto real y llevarlas hacia lo irreal con un correlato imaginario.

La narrativa literaria expone, en esta investigación, otra manera de contar narraciones a través del textil. El textil configura, en su estructura, elementos compositivos que logran traducirse en un lenguaje gráfico dentro del ámbito textil. Así, el textil andino y el kené del pueblo shipibo-konibo presentan la cualidad de pluralidad de significados sociales, culturales, etc.

El textil funciona para expresar la historia de una comunidad, de un pueblo, de una persona. Su trasfondo sociocultural permite plasmar su creación. El textil cuenta historias, no desde palabras escritas, pero sí a través de colores, hilos, grosores, composiciones gráficas, etc. Asimismo, quien recibe esta historia, el espectador, carga con un trasfondo contextual y de experiencias. Esto le permitirá realizar una lectura de lo que observa desde su postura, con lo que puede, además, decidir si se involucra con lo que observa o no, y si ser parte de esa historia.

Los conceptos desarrollados, tales como escritura, microrrelato, narrativa innatural y textil como forma de narración, se unen y conforman una red de creación para la ejecución del proyecto de diseño de piezas de indumentaria de esta investigación: "Ciudad Gris". Para ello, se transitó por el proceso creativo de la diseñadora, el cual se dividió en diversas etapas. Entre ellas, se presentó un estímulo que impulsa la creación; aquí aparece el entorno en el cual se desenvuelve la diseñadora: la ciudad de Lima. Por un lado, se ha tomado en cuenta la coyuntura de la pandemia por el virus de la COVID-19; cómo esta afectó a nivel social y personal; y cómo, a pesar de ello, aún existe la oportunidad de encontrar una realidad lejos de los problemas. Por otro lado, se consideraron otros factores

desfavorables, como caos, incertidumbre, tráfico automovilístico, falta de áreas verdes, concentración peatonal, entre otros. Para abordar y apuntalar estas particularidades, se tomó como referente al autor Sebastián Salazar Bondy, ya que, en sus artículos periodísticos de los años 1953 a 1965, se expresó ampliamente sobre las disconformidades que percibía en la Lima de esa época. En su obra, se extrapolan los conceptos de ideal-ciudad y ciudad-ideal.

En cuanto a la escritura de microrrelatos para la creación de piezas de indumentaria, se ejecutó un microrrelato inicial para presentar la temática de la colección: la ciudad de Lima, quien lleva como nombre "Ciudad Gris". Esto se sostiene en una metáfora de Lima, conocida como "La Gris". En este microrrelato, se presentan personajes, contexto y una circunstancia por la cual atraviesan. Ello permite ramificaciones narrativas que dan lugar a nuevos microrrelatos, donde cada personaje amplía su identidad. El crear un universo de narraciones permitió que el espectro de creación se ampliara.

Así, se crearon personajes que son pieza medular de las narraciones. En el proceso creativo, estos personajes fueron tomados para volverlos individuos tangibles que puedan ser vestidos a través de las piezas de indumentaria de la colección, pero también fueron un factor de alteridad para que el espectador encuentre su yo. Cada personaje fue traducido en morfologías, texturas, paleta de color, etc.; así, se logró diferenciarlos y darles una identidad, sin dejar de lado que coexisten dentro de un mismo universo narrativo.

Dentro de las etapas del proceso creativo, se realizó, también, una documentación gráfica a partir de las narraciones; se consideraron los personajes, que sirvieron como argumentos de diseño. En este paso, se dejó, por un momento, el ámbito irreal y onírico que brinda el microrrelato, y la diseñadora empleó la

metodología exploratoria, que trabaja con el concepto de *deriva*. Se realizó un recorrido autónomo por diferentes lugares de la ciudad de Lima (eje temático); la *deriva* permite dejar de lado la certidumbre de tener una ruta predeterminada para dirigirnos a algún lugar. Como resultado de ello, se pudo observar y captar, a través de la fotografía, elementos aleatorios, esta herramienta permite prestar atención a detalles de las calles, que comúnmente no nos detenemos a observar. La documentación fue un punto clave dentro de este proceso de creación, porque permitió percibir desde una mirada objetiva el contexto que se toma en cuenta para crear y diseñar.

La siguiente etapa del proceso creativo fue la exploración de textiles, la que se presenta como una continuación de la documentación hecha previamente. Aquí, se realizaron *swatches* textiles, los cuales cobran valor para descubrir texturas que se relacionen con los personajes y su entorno. Fueron ejecutadas en mayor dimensión para aplicarlas en las piezas de diseño. La exploración textil se presenta como un acercamiento táctil y plástico a las narraciones; se da un salto de las narraciones escritas a las narraciones textiles. Por último, los *moodboards*, entendidos como paneles visuales, registraron un recuento de la narración, la atmósfera y el personaje, acompañados de texturas. Estos paneles visuales se ejecutaron mediante técnica mixta: diseño manual y digital.

La investigación ha buscado dar a conocer y poner en relieve un nuevo método de creación que tiene como base la escritura de narraciones. Así, se puede visualizar que las narraciones pueden servir en otros ámbitos fuera de la literatura; en este caso, en el diseño de indumentaria. Por otro lado, se concluye que el textil permite contar una historia, y mostrar la historia del diseñador(a) o mostrar sus

experiencias o vivencias. Estas pueden reforzar su identidad y su discurso como artista.

La escritura, por su lado, es una herramienta importante en el proceso creativo. Permite crear, plasmar ideas, plantear un proyecto, documentar un proceso, entre otras oportunidades. Cada diseñador o diseñadora de indumentaria, o de otro ámbito de creación encontrará o construirá su propia herramienta que estimule su capacidad creadora; cada uno tendrá su manera y método de contar una historia a través de su creación.

Respecto a la postura que toma esta propuesta, frente a la industria de la *fast fashion*, recalcamos que no buscamos cambiar la misma, pero si exponer un mecanismo y proceso de trabajo diferente a ese sistema. Buscamos sí, que este proyecto se alinee con otros valores tales como: experiencia, narrativo y memorabilidad.

Por último, respecto a la exposición de este proyecto, se considera que tiene más de una ruta. El primer espacio de exposición podría ser un centro cultural o una sala de arte, donde las tenidas textiles se muestran como una obra artística no comercial. Otro lugar considerado es un espacio comercial, como tiendas por departamento o tiendas conceptuales. De esta manera, el producto puede llegar a potenciales usuarios. Como última opción, se ha considerado a la colección desarrollada como un conjunto de piezas performáticas, es decir, que puedan ser usadas también en obras de teatro para dar vida a personajes.

Por último, cabe mencionar que, para los tres escenarios de exposición, se crearían etiquetas que acompañen las prendas. En estas, se colocaría un QR para que sea escaneado por los espectadores y, así, puedan escuchar los microrrelatos detrás de esta colección y acercarse al espacio de creación de este proyecto.

Figura 37. Etiqueta: Habitantes cansinos



Figura 38. Etiqueta: Habitantes idealistas





## RECOMENDACIONES

En esta sección, quiero centrarme en recomendaciones que surgieron a través de la reflexión durante y al terminar este proyecto. Dentro del camino universitario de los estudiantes de Arte y Diseño de la PUCP, pasamos por Estudios Generales: pintura, escultura, grabado, etc. Posteriormente, damos el paso a la especialidad que elegimos. En este proceso, recomiendo que, como estudiante, prestes atención a aquellos cursos y ejercicios creativos con los cuales te sientes más afín, que escribas sobre ello resaltando por qué te sientes cómodo o cómoda ahí. Esto ayudará a que sepas dónde y cómo te reconoces como creador o creadora dentro de lo que vas aprendiendo.

Por otro lado, servirá para encontrar tu espacio dentro de la especialidad que elegiste; aquí me quiero centrar en la especialidad que yo elegí: Arte, Moda y Diseño Textil. Al desarrollar los proyectos de diseño que me encomendaban, solía comenzar investigando sobre el tema que me interesaba abordar, pero no decidía quedarme en datos teóricos solamente, sino que tomaba otro camino paralelamente, que era crear una historia que me permitiera contar a mi manera la información recolectada. Al empezar este proceso, comenzaba escribiendo a veces solo palabras y frases, acompañadas de dibujos. Luego, se iban hilando en un relato poco a poco.

La herramienta de la escritura puede ser muy poderosa al momento de crear. Si no encuentras afinidad con crear historias específicamente, puedes usar la escritura en otros ejercicios, como realizar lluvia de ideas, mapas mentales, etc. Sobre todo, se debe tomar en cuenta que la escritura debe ser introducida de manera orgánica y no como una obligación, ya que puede tornarse una actividad poco placentera.

Sobre el ámbito en el cual se desarrolló el proyecto, diseño de moda e indumentaria, cabe mencionar que no se limita solo a esta disciplina. Considero que tanto el proceso creativo y las herramientas utilizadas para este proyecto pueden encontrar espacio en otras áreas dentro del arte y diseño: escultura, pintura, grabado, diseño gráfico, etc.

Así, si esta investigación llega a manos de un alumno, artista o diseñador ya egresado, podría volcarla hacia su práctica artística y proyectual, así como las fases empleadas en el diseño de esta colección. Esta metodología de creación puede servir como punto de partida, de inspiración o de referente.

Respecto al alumno, al enfrentarse a un proyecto, recomiendo el uso de una bitácora, como un diario personal. La bitácora no debería representar un cuaderno de tareas, sino ser un objeto al cual el alumno recurre para plasmar sus ideas y progresos. Considero que no hay una manera correcta de comenzar a escribir y alimentar una bitácora. Recomiendo al alumno que no compare su proceso con el de sus pares, porque debe ser diferenciado y parte de su sello como diseñador, esto alimentará la búsqueda de su propio proceso creativo.

Por último, considero que este proyecto abre un espacio amplio para futuras investigaciones sobre la relevancia del proceso creativo en el ámbito del arte y el diseño. Además, brinda la oportunidad de descubrir nuevas herramientas que puedan surgir y utilizarse en dicho proceso. Estas nuevas herramientas, a su vez, pueden dar luz a nuevos proyectos práctico-creativos que exploren diferentes materialidades y configuraciones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, P. (2013). Escrito en el cuerpo. La escritura en la creación artística. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 7, 25-38.
- Arnold, D. Y. (2015). Del hilo al laberinto: replanteando el debate sobre los diseños textiles como escritura. En Garcés, F. y Sánchez, W. (Eds.), *Textualidades: entre cajones, textiles, cueros, papeles y barro*. (pp. 39-59). Cochabamba: Editorial INIAM-UMSS.
- Barrios, M. (2012). El futuro que queremos y las incidencias de la Fast Fashion. *Revista Arte & Diseño*, 10(1), 29-33.
- Belaunde, L. (2009). Kené: arte, ciencia y tradición en diseño. <https://repositorio.cultura.gob.pe/handle/CULTURA/682>
- De Mendoza, M. (2019). Alteridad y metanarrativa en el diseño de moda. *Estudios sobre Arte Actual*, (7), 119-124.
- De Moreno, S. (2000). El aprendizaje de la lectura y la escritura como construcción activa de conocimientos. En *Simposio Internacional de Educación en la Diversidad*.
- Debord, G. (1958). Teoría de la deriva. *Internacional situacionista*, 1, 1-4.
- Duchamp, M. (1957). El proceso creativo. *Nombres*, (7), 187-189.
- Echazú, A. (2020). Textiles: signo táctil, memoria y oralidad. *Revista Ciencia y Cultura*, 24(45), 185-219.
- Espino, G. (2018). Literatura indígena amazónica Shipibo-conibo y el kené de la palabra de Lastenia Canayo. *Estudios filológicos*, (62)(1), 247-267.
- Felices, F. (2010). El microrrelato: análisis, conformación y función de sus categorías narrativas. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 19, 161-180.
- Fernández, N. (2021). Deriva urbana como pedagogía en aulas de arte. *International Journal of Arts-Based Educational Research*, 1(1), 76-94.
- Ferrer, E. (2006). *El proceso creativo*.  
<http://segmento.itam.mx/Administrador/Uploader/material/EI%20Proceso%20Creativo.PDF>
- Frank, C., Rinvolucrí, M., y Martínez, P. (2012). *Escritura creativa. Actividades para producir textos significativos en ELE*. SGEL.
- Franquemont, E., Franquemont, C., y Isbell, B. J. (1992). Awaq ñawin: El ojo del tejedor. *Revista Andina*, 10(19), 47-80.

- García, M. (2019). *Narrativa innatural: comparación dentro de la narrativa simple y compleja*. Repositorio institucional UPV. (Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València). <http://hdl.handle.net/10251/128641>
- García, V. (2015). Los dueños del mundo shipibo: análisis discursivo. 9-10, 155-166.
- Granda, M. (2017). Sebastián Salazar Bondy: alabanza y crítica de tradicionalismo limeño. *Tesis (Lima)*, 10(10), 175-198
- Hurtado de la Cuesta, C. (2018). *Lima y su caos. La insostenibilidad urbana de Magdalena del Mar*. Proyecto Fin de Carrera / Trabajo Fin de Grado, E.T.S. Arquitectura (UPM).
- Hernández, J. (2010). Manifestaciones de la estética posmoderna en la aparición y desarrollo del microrrelato. <https://repositorioinstitucional.ceu.es/handle/10637/4207>
- Kahatt, S. (2014). Lima: cinco siglos de orden y caos. Breve recuento de crecimiento y transformación socio-espacial. *rita\_ Revista indexada de textos académicos*, (2), 38-43.
- Kato, A. (2018). Detrás de la neblina: lomas de Lima. *Agenda Viva*, (2), 9-15.
- Kohan, S. (2013). *Cómo narrar una historia*. Alba Editorial.
- Pérez, A. (2014). *Los Géneros Literarios*. Edu.mx. [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Lectura/bachillerato/documentos/2014/LECT120.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/bachillerato/documentos/2014/LECT120.pdf)
- Lobo, D. (2022). *Fast fashion y el cambio climático: la importancia de adoptar un modelo sostenible*. ICADE Derecho y Empresariales
- McCauley, J. (2018). *Inclusive masculinities in men's fashion*.
- Munari, B. (1977). *La fantasía, la invención y la creatividad piensan, la imaginación ve*. Gustavo Gili. [https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425230615\\_inside.pdf](https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425230615_inside.pdf)
- Roas, D. (2008). *El microrrelato y la teoría de los géneros. La era de la brevedad, el microrrelato hispánico: Actas del IV Congreso Internacional de Minificción* (pp. 47-76), Universidad de Neuchâtel.
- Ruiz, V. y Bambó, R. (2016). La deriva situacionista. Guía psicogeográfica de Zaragoza. Escuela de Ingeniería y Arquitectura (EINA).
- Salazar Bondy, S. (2018). *La ciudad como utopía: artículos periodísticos sobre Lima 1953-1965* (2.ª ed.). Universidad de Lima, Fondo Editorial.

- Salazar Bondy, S. (1961). Lima y su destino. En Salazar Bondy (Ed), *La ciudad como utopía* (pp.85-86). Universidad de Lima.
- Salazar Bondy, S. (1956) Una cruz para el hombre común. En Salazar Bondy (Ed), *La ciudad como utopía* (pp.57-59). Universidad de Lima.
- Silverman, G. P. (1994). Iconografía textil Q'ero vista como texto: leyendo el rombo dualista Hatun Inti. *Bulletin de l'Institut Français d'Etudes Andines*, 23(1), 171-190.
- Silverman, G. P. (2012). *The Signs of Empire: Inca Writing*. Cuzco: Kopygraf.
- Susti, A. (2018). Escribir sobre la ciudad: la crónica periodística en Sebastián Salazar Bondy. En Salazar Bondy (Ed), *La ciudad como utopía* (pp.17-44). Universidad de Lima.
- Traverso, I. (2010). *Fragmentos urbanos* (Tesis doctoral, Universidad Austral de Chile). Repositorio UACH.  
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2010/faat781f/doc/faat781f.pdf>
- Valery, O. (2000). Reflexiones sobre la escritura a partir de Vygotsky. *Educere*, 3(9), 38-43.
- Valls, F. (2015). El microrrelato como género literario. *MicroBerlín: de microficciones y microrrelatos*, 21-49.
- Véliz, C.. (2015). *El proceso creativo en la resolución de problemáticas relacionadas al diseño de modas* (Tesis de bachillerato, Universidad del Azuay). Repositorio Institucional.  
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4775>

## ANEXOS

**1. Audio 1: Ciudad Gris**

<https://on.soundcloud.com/8znE5>

**2. Audio 2: Habitantes Cansinos**

<https://on.soundcloud.com/SGD2o>

**3. Audio 3: Refundar Ciudad Gris: habitantes idealistas**

<https://on.soundcloud.com/e6DK>

