

777 MASHIRO

Maria F. Alvarado

Facultad De Ingeniería, Diseño E Innovación

Politécnico Grancolombiano

Opción de Grado

Directora de trabajo de Grado: Angela Ramos López

Codirector de Trabajo de Grado: Luis Enrique Taboada Rojas

30 de Mayo del 2021

Resumen:

En el siguiente texto se proyecta un trabajo de investigación-creación, que busca ampliar los elementos de inspiración a un diseñador de modas al crear su propia colección, elementos de cultura popular ricos en ideas, conceptos que se complementan con ayuda del arte abstracto. Para esto se analizó el cosplay, mejor conocido por sus siglas en inglés (costume play) como elemento clave de inspiración en la creación de una colección, así mismo, se complementa con un trabajo de campo realizado en el año 2019 en un evento hecho en Bogotá con la ayuda de los participantes, que permitió ampliar criterios y conocimientos para aplicar en el vestuario.

Abstract:

In the following text a research-creation work is projected, which seeks to expand the elements of inspiration to a fashion designer when creating his own collection, elements of popular culture rich in ideas, concepts that are complemented with the help of abstract art. For this, cosplay, better known by its acronym in English (costume play), was analyzed as a key element of inspiration in the creation of a collection, likewise, it is complemented with a field work carried out in 2019 at an event held in Bogotá with the help of the participants, which allowed to broaden criteria and knowledge to apply in the locker room.

Palabras claves: DISEÑO, COSPLAY, MODA, ARTISTICO-PERFORMATIVO

INTRODUCCIÓN

La manera en la que el mundo se conecta con otras culturas abre la llave a nuevos conocimientos y planteamientos en cuanto a la extracción de ideas, en tal caso ¿Por qué no tomar la infinidad de posibilidades que tiene el **Cosplay** como medio de inspiración en cuanto a formas, líneas y siluetas? Ahora bien, se hace una referencia a que esta actividad no es muy común en la aplicación dentro del diseño colombiano al hacer alusión a que este medio de entretenimiento no está solamente enmarcado en la cultura japonesa, sino que genera nuevos mundos totalmente diferentes. El objetivo del Cosplay es plasmar y recrear la representación de un personaje en el manga, el anime, el comic, serie, película o videojuego, quien a través de un individuo se crea un acto performativo al hacer alusión al personaje escogido en cuanto a la actitud y la atmósfera de este, extrayendo así la esencia de un personaje 2D a la personificación real, siendo este tomado como primer referente en cuanto a la forma y silueta a utilizar.

Por otro lado, en este proyecto de grado se toma como referente artístico a **Hilma Af Klint**¹ según para la creación de una colección basada en el mundo inmaterial, en cuanto a su forma de ver e interpretar lo inexistente a los ojos del ser humano, puesto que fue una pintora sueca de arte abstracto poco reconocida y considerada adelantada a su tiempo. Esta artista solicitó que sus obras solo fueran expuestas 20 años después de su fallecimiento debido a que sabía con certeza que el público no comprendería en su totalidad el trabajo de su vida. Dichas obras se caracterizan

¹ Hilma af Klint: Se considera desde la retrospectiva de Guggenheim representándola como pionera de la abstracción, con una exitosa carrera como retratista y paisajista, mientras que en privado desarrolló su interés por la teosofía y el espiritualismo. Ella con 4 amigos realizaban sesiones religiosas creando contacto con espíritus. En 1906, "Amaliel" (su guía espiritual) comisionó la pintura para el templo, el cual fue mantenido en secreto dentro del grupo, al momento de morir dejó contenido espiritual de gran belleza expresado a través de formas figurativas, abstracciones y estructuras esquemáticas. (Hilma Af Klint: Pinturas para el futuro, Por Tracey Bashkoff, con muchos colaboradores. Museo Solomon R. Guggenheim y Fundación, Hilma af Klint, 2018)

por traspasar desde su perspectiva lo considerado mundo incorpóreo, mezclando temas de espiritualidad, dualidad, entre otros. Así mismo, estas obras fueron creadas de manera casi inconsciente además de manifestar una "ayuda" de su guía espiritual.

Al tomar las obras realizadas por Hilma Af Klint y de su visión particular de ese mundo incorpóreo e intangible muy presente en la vida de esta artista; de esa percepción es posible abstraer formas y conceptos de ese mundo inexistente para el ser humano y en el cual ella propuso por medio de obras una representación gráfica de la visión de ese mundo que no conocemos. Siendo una de las más destacadas la Pintura para el Templo

Se tiene como objetivo el unir estos dos conceptos; es decir, el cosplay y la visión representativa de Hilma Af Klint, al tener como punto en común la representación de un mundo inexistente carente de formas, objetos que lo transforman en algo tangible, sensorial y real a través de obras o actividades que son comprendidas por pocos e invitan a la inmersión de una nueva perspectiva. Creación y diseño de esta colección implementados en la industria de moda colombiana sin dejar atrás la abstracción y performance, conceptos definidos por determinadas ilustraciones y confección aprendidos.

CAPITULOS

- 1. Portada**
- 2. Resumen y Abstract**
- 3. Palabras claves**
- 4. Introducción**
- 5. Capítulo 1: Historia de un estética**
- 6. Capítulo 2: Entonces ¿Qué es el Cosplay?**
 - Tipos de Cosplay**
 - Eventos**
- 7. Capítulo 3: Arte Abstracto**
- 8. Capítulo 4: ¿Quién es Hilma Af Klint?**
 - Pinturas**
 - Link Museo Guggenheim**
- 9. Bibliografía**

CAPITULO 1: HISTORIA DE UNA ESTÉTICA

Los inicios del cosplay son variados y es conocido por el público general de ser originado por Japón, sin embargo, estos antecedentes también fueron influenciados por la cultura norteamericana y presente ahora a nivel mundial. Como primera evidencia:

Figura 1

Interpretación Momotaro



Nota. Adaptado de *Interpretación Momotaro* [Fotografía], Foto postal de personas disfrazadas de los personajes del cuento popular japonés Momotaro o Peach boy. Sociedad Japonesa de Ingenieros Civiles, 2015, Soranews24 (<https://n9.cl/m589>)

Se encuentra un curioso antecedente de lo que se puede considerar como cosplayers japoneses presentes en unas fotografías que datan de principio de siglo XX, donde cinco personas lucen caracterizadas como los personajes de Momotaro², una conocida leyenda japonesa. El

contexto histórico en el que surge esta fotografía revela que en 1853, Japón recibe la

llegada del capitán Matthew C. Perry de la Marina de Estados Unidos en el episodio que pasó a la historia como “La Llegada de los barcos negros”. Este hecho puso en tela de juicio al gobierno militar del Shogun¹¹, y con él a todo el sistema feudal. Se desata en el país una guerra civil que finaliza con la victoria del Emperador, quien recupera el poder dando paso a la Era Meiji que duraría de 1868 hasta 1912. Así, Japón se convierte en un Imperio que se pudo consolidar con el

² Momotaro: “Una de las leyendas más importantes de la tradición oral japonesa es la historia de las andanzas de Momotarō y sus compañeros de viaje” cuenta con una narración rápida y fluida, cuenta la historia de Momotarō, nacido de un melocotón gigante, será cuidado por unos ancianos hasta tener la edad suficiente para enfrentarse a su destino: derrotar a unos malvados ogros que vivían en la isla de los monstruos” (Sergio Paterna, 2013)

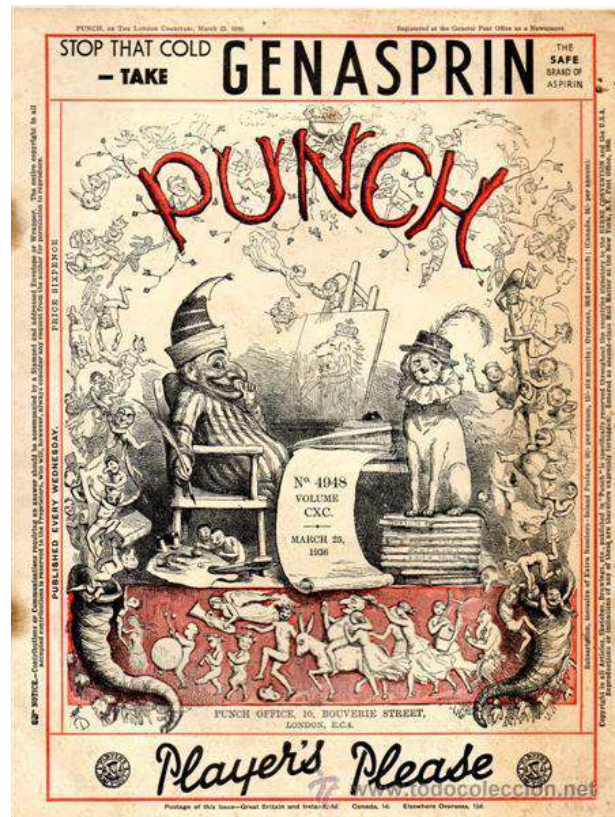
apoyo de países como Estados Unidos y Holanda. El Emperador Meiji impulsa una gran apertura a Occidente, con lo cual Japón vive aceleradamente el proceso de modernización en las artes, la medicina, la ingeniería, etc. que en Europa se venía gestando desde el Renacimiento. (Romero, 2016).

Los inicios del manga es algo que no podemos

dejar atrás, aunque no existe una fecha exacta de este, se le atribuye al arte secuencial encontrado en rollos ilustrados por monjes japoneses en el duodécimo siglo. Los ejemplos más famosos de este arte es el *Chôju Giga* o “rollo animal” creado por un monje conocido como Bishop Toba. Estos rollos expresaban escenas humorísticas de animales, incluyendo monos, zorros, conejos y sapos, realizando actividades y pasatiempos de miembros del clero y de la nobleza. Sin embargo, se acuña el término de manga por el artista Hokusai Katsushika ³(1760-1849), definiendo esta palabra como bocetos caprichosos. La

Figura 2

Revista Inglesa Punch Marzo 1936



Nota. Adaptado de Revista Inglesa Punch Marzo 1936 [Fotografía], Revista británica de Humor y sátira, 1936, todocoleccion, (<https://n9.cl/hvy4>)

³ Artista conocido por su obra conocida “the Great Wave Off Konnogawa (la gran ola de Kanagawa) y su habilidad por capturas personas o escenas.

influencia de las artes occidentales influyó en el arte japonés, representada por una revista londinense de humor y dibujos animado PUNCH⁴.

Las tiras cómicas producidas por esa revista, los japoneses adoptaron ese estilo de ilustración occidental de crítica y cultura creando su propia revista llamada “The Japan Punch”; asimismo, en todas estas adopciones del estilo occidental, el artista japonés incorporó de inmediato sus propios estilos y tradiciones para crear una forma de arte híbrida. Algunas de las primeras caricaturas de occidentales que se divierten con representantes japoneses son una mirada esclarecedora de cómo los japoneses vieron a los occidentales -grandes narices, desgarbados, monstruos-. en comparación con sus propias representaciones elegantes y bien presentadas. (Robin. E, 1997, p. 4)

En 1907 se realiza el cortometraje “El mono y el Cangrejo” realizado por Katsudo Shashin en 1907 considerándose como la primera animación hecha en el país de oriente, en efecto, el hecho de ser artista a finales de los 20 y principios de los años 30 significaba mayormente ser marxista⁵, según Fortes Guerrero, (2013):

La nueva política del Gobierno, armada con una orwelliana «Ley de Preservación de la Paz», comenzó a controlar mediante intimidaciones y coacciones a los artistas y editores que abrigaban ideas subversivas. Más de una revista tuvo que cerrar, y casi todas fueron obligadas a la autocensura. Quienes no acataban las normas eran arrestados, cosa que ocurría repetidamente. Esta persecución obligó a los autores a trabajar en géneros más

⁴ Revista Inglesa de humor y sátira.

⁵ Conjunto de las doctrinas filosóficas, económicas y políticas elaboradas por K. Marx y F. Engels que constituyen la base ideológica del materialismo histórico y del dialéctico, así como del comunismo. (RAE)

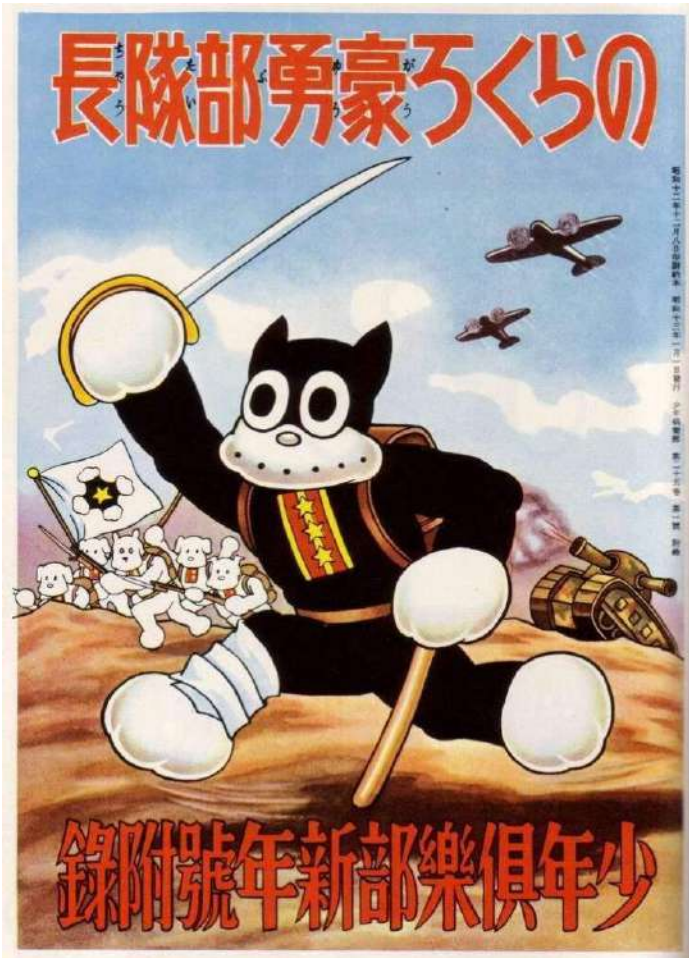
seguros, lo que produjo de forma indirecta un boom de los tebeos⁶ para niños y del eroguro-nansensu⁷ para adultos. (p. 3)

Muchos clásicos infantiles importantes salieron de este período, un ejemplo claro son Norakuro de Suihō Tagawa y Bōken Dankichi (Dankichi el aventurero) de Keizō Shimada. Estos cómics denotan la tendencia moralista, que enmarcan los valores tradicionales de lealtad, coraje y fuerza dirigidos a un público juvenil. (Fortes Guerrero, 2013).

Ahora bien, triunfar como dibujante era casi una odisea sin pertenecer a alguna asociación (grupos izquierdistas, como la Liga de Arte Proletario de Japón) como resultado luego de lo acontecido en la Segunda Guerra Mundial, las condiciones económicas tan pesadas contribuyeron un duro golpe a compañías y teatros que se encontraban destruidos. Por esta razón, la gente buscaba una forma de entretenimiento económica como el manga, el cual se convirtió en uno de los principales sectores económicos de Japón.

Figura 3

Shōnen Kurabu de Kōdansha en 1931



Nota. Adaptado de Shōnen Kurabu de Kōdansha en 1931 [Fotografía], Amino, (https://aminoapps.com/c/anime-es/page/item/norakuro/D8Nc_NImZkqLjQ2v275YWDxZDVWdRK)

⁶ Publicaciones destinadas a un público infantil (Ej. Comics)

⁷ Movimiento que nace a protesta de temas tabú, Su traducción da a las palabras erótico, grotesco y sin sentido.

Figura 4

Mr. Skygack tira cómica.



Nota. Adaptado de Mr. Skygack [Fotografía], tira cómica de ciencia ficción, 2012, Barnaclepress. (<https://www.barnaclepress.com/mr-skygack-the-first-sci-fi-comic/>)

Al igual que personajes famosos como Mr. Skygack⁸, personaje alienígena que aparece en una tira cómica a del periódico “The Day book” (chicago, 1907 y 1917), dirigido a un público general y trabajador, fue tan bien recibida que dieron un baile de disfraces vestidos de Mr. Skygack y Miss Dillpickles, siendo esto un ejemplo de personificación al querer representar a estos personajes, al igual que una mujer de Tacoma Washington en 1910 ganando el primer premio en un baile de disfraces interpretando a Mr. Skygack, relatado por “The Day Book”. Asimismo, la ciencia ficción ha sido importante y a pesar de que pasen los años sigue siendo un tema de interés para muchos de los que se han dedicado o dedicaran junto al cosplay. Es así como esta categoría irrumpe fuertemente en el siglo XIX y como primera obra está la de “Frankenstein” de Mary Shelly (1818). Así pues, se destaca la importancia de este género como menciona Victoria Amelia a continuación resultado de la posguerra de la Primera Guerra Mundial “el género comenzó a recibir un nuevo impulso pues aparecieron revistas dedicadas exclusivamente a la ciencia ficción (antes

⁸ En 1907, AD Condo (el padre de Everett True) creó la primera tira cómica de ciencia ficción: [Mr. Skygack From Mars](https://www.barnaclepress.com/mr-skygack-the-first-sci-fi-comic/). <https://www.barnaclepress.com/mr-skygack-the-first-sci-fi-comic/>

compartían espacio con historias de aventuras, terror, etc.). Ya llegados los años de la crisis estadounidense, aunque la industria editorial sufrió los efectos de la Gran Depresión y algunas revistas cerraron, otras sobrevivieron y ganaron público entre los jóvenes. Además, a través de revistas como “Wonder Stories” y otras fundadas por Hugo Gernsback se creó la Science Fiction League. En 1938, gracias al director de cine y actor Orson Wells⁹, con su ópera-prima radial: “La Guerra de los Mundos”, que además generó pánico ya que muchas personas salieron convencidas de sus hogares de que estaban siendo invadidos por extraterrestres; atrajo a los jóvenes y al público adulto demostrando así el poder inmenso de los medios de comunicación, en efecto, gracias a ese revuelo gente ajena a este suceso sintió curiosidad por el género de ficción. Asimismo, se puede definir que en 1939 fue el “boom” definitivo de la Ciencia Ficción además de la aparición de varias revistas especializadas en este género, centrándose en relatos largos casi a novelas cortas hasta 1941 seguirían apareciendo nuevas revistas.

Por otra parte, gracias a la cultura japonesa se unifican varios fanáticos de otros países, floreciente activamente alrededor de los comics (manga), animación (anime), juegos y música. Gracias a esto se resalta la identidad que se genera a nivel global de Japón arraigada en el siglo XIX, genera fascinación por el “orientalismo” en el arte impresionista occidental, jardines zen y arquitectura. A su vez, los medios de comunicación incorporan potenciando la imagen exótica de Japón denominándola como “Japón Cool” (Mc gray, 2002).

⁹ Orson Welles: Actor, director, guionista y productor de cine, que adaptó el guion de la emblemática obra La Guerra de los mundos, la obra más importante del novelista inglés H.G. Wells, traida en formto radiofónico. (Josep Gavalda, 2019) https://historia.nationalgeographic.com.es/a/guerra-mundos-invasion-marte-que-aterorizo-a-america_14814

Esto genera que la industria de entretenimiento comience con la exportación de productos creativos como: Series animadas famosas y reconocidas a nivel mundial y juegos, un claro ejemplo es el dominio de Hello Kitty a nivel internacional, siendo llamada como cultura kawaii por estudios holandeses y moda como las “gothic lolitas”¹⁰.

Al mismo tiempo, los efectos visuales que manejan se evidencian a través del Pop Art, como claro ejemplo tenemos a Takashi Murakami posicionado como uno de los artistas más importantes del

siglo XX y XXI, demostrando su influencia a nivel mundial. Un ejemplo, reciente es la colaboración realizada con el cantante colombiano J Balvin, Murakami realizó y diseñó la portada del álbum colores lanzado en 2020.

Por otro lado, la influencia que generó la aclamada franquicia de Pokémon ha inspirado a niños por generaciones llegando a nivel macro no solo con juegos sino a la creación de series y productos enfocados en ese mundo fantástico. Algo para resaltar es que estos fans mayormente

Figura 5

Portada Álbum colores de J Balvin por Takashi murakami.



Nota. Adaptado de Portada álbum colores de J Balvin por Takashi murakami, 2020, popolera, (<https://www.popolera.net/j-balvin-disco-colores/>)

¹⁰ Trajes inspirados en estilo victoriano y francés

llamado otakus, han impulsado a que esta industria y cultura sea de fácil acceso, ya que por la diferencia de idiomas muchos fanáticos tenían dificultades en cuanto al lenguaje y circulación, además de los Doujinshis¹¹ producidos por no profesionales (aunque se encuentra evidencia de artista con mayor experiencia incursionando en este mundo) que hacen homenajes a mangas, juegos y animes, esto crea un mayor punto de atención para el público en general ya que estos trabajos le dan una continuación a las historias, crean esos mundos paralelos o sus propias historias, “Gracias a la Comiket debutaron artistas profesionales, este evento se llevó a cabo el 21 de diciembre de 1975, con cerca de 32 grupos de participantes, estimando alrededor de 700 asistentes (comiket, 2012), este evento se lleva cada 2 veces al año en Tokyo-Japón con más de 1’000.000 de visitantes en cada edición (dirigida por una organización no lucrativa de voluntarios)”. (Nicolle Lamerichs, 2013)

Mientras que en occidente se puede ver la influencia oriental, el estudio ghibli plasma la cultura europea en trabajos como “El castillo vagabundo” en el cual sus fondos y ciudades tienen un toque más Europe, así mismo, el nacimiento de revistas y estudios sobre manga florecen en Japón y en occidente (Ej: Mechademia).

¹¹ Auto publicaciones hechas por fans de juegos, comics y música.

CAPÍTULO 2: ENTONCES ¿QUÉ ES EL

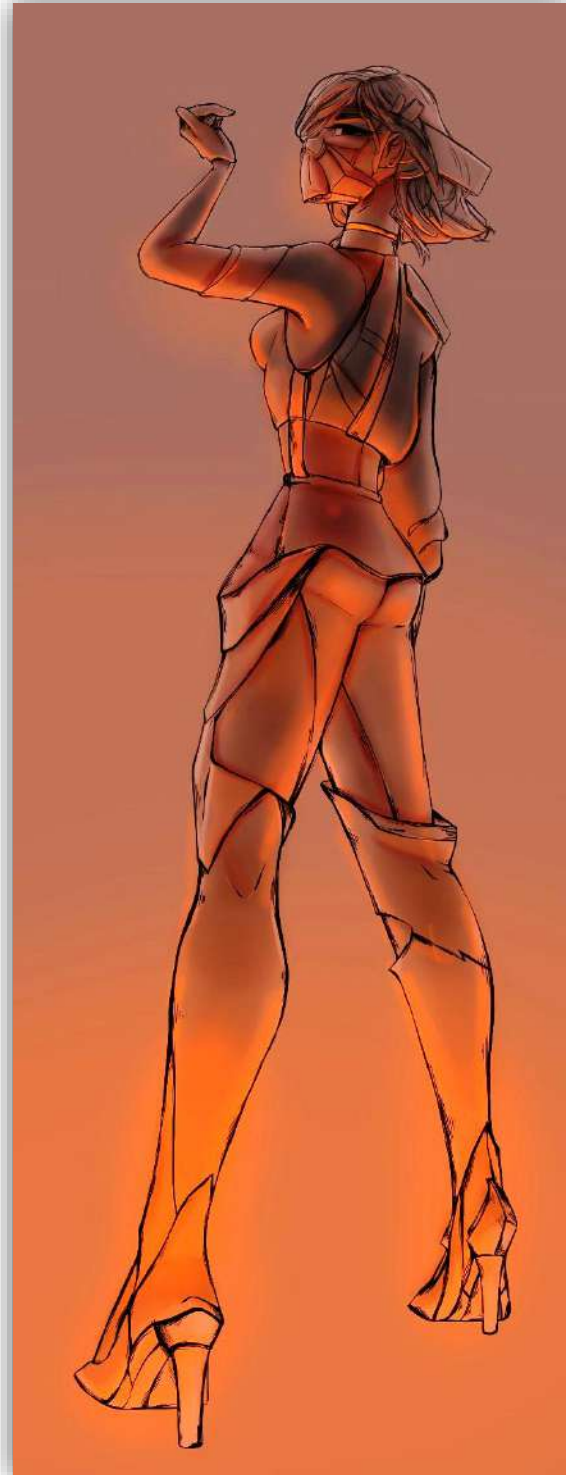
COSPLAY?

Figura 6

Ilustración

El término de Cosplay (costume play) o juego de disfraces asociado generalmente a Japón según Claudia Castelan, esta terminación fue acuñada por el ejecutivo Noboyuki Takahashi del estudio japonés Hard cuando asistió a una convención de Ciencia ficción Worldcon de Los Angeles al ver fanáticos disfrazados de personajes, publicándolo en revistas de ciencia ficción, esta actividad de la que consiste en interpretar un personaje, real o ficticio de un Comic japonés, coreano, etc. Anime, películas 2D, Live Action, personajes de libros, cantantes, video juegos o grupos musicales.

Trayendo e interpretando no solo de manera física al personaje, imitando el color de su cabello, ojos, maquillaje ropa, etc. sino también representando sus actitudes y comportamientos para generar un mayor realismo al momento de interactuar con él.



Nota. Elaboración propia

2.1 Tipos de Cosplay

Crossplay:

El crossplay tiene la misma esencia de cosplay, sin embargo, este es representado por un personaje del sexo opuesto (no cambia el género del personaje), un ejemplo es que una chica interprete el personaje de Link de la famosa saga “The legends of Zelda” siendo este un chico. Muchas veces estos cosplayers buscan que sus personajes en el caso de las mujeres tengan rasgos andróginos para que su interpretación sea más leal a su imagen.

Figura 7 Crossplay



Nota. Elaboración propia

Figura 8 Kigurumi



Nota. Elaboración propia

Kigurumi: Son los más conocidos pijama de disfraz, pareciéndose a animales o personajes populares como, por ejemplo: Sticht de la película Lilo & Stich producida por Disney, estos trajes se pueden conseguir de manera más fácil ya que está enfocado de manera mucho más comercial.

Figura 9 Animegao

Animegao: Es una representación de cosplay, pero más literal, es decir mientras el cosplay se maneja de una manera más humanoide, con las características de una persona real, el animegao con ayuda de máscaras representa esos ojos gigantes y nariz pequeña, como anteriormente se menciona representa literalmente cada uno de los rasgos faciales del personaje.



Nota. Elaboración propia

Figura 10 Gender Bender



Nota. Elaboración propia

Gender Bender: Es similar al Crossplay, la diferencia es que adaptan un personaje que es masculino a uno femenino, representando sus atributos y vestuario, pero de la persona que lo va a representar adaptada a su género.

Figura 11 Mecha



Nota. Elaboración propia

Mecha: Esta es la representación de personajes que sean robots, cyborgs o formas de vida con adaptaciones mecánicas y electrónicas.

Cosmaker: Estos son personas que confeccionan cosplay usando materiales poco convencionales que

den el efecto o realismo necesario para el vestuario, no necesariamente son ellos los que desfilan estos trajes que confeccionan.

Promaker: Esto hace referencia a los llamados props o aditamentos del traje que le dan un “plus” al vestuario, muchas veces enfocadas a un área específica como la joyería, armaduras, alas etc, que hace uso de diferentes materiales como cartón, pasta, entre otros.

Kameko: Se trata de alguien que acude a las convenciones, preferentemente para tomar fotografías de la gente disfrazada y que, además, las comparte, generalmente, en alguna página web. El kameko puede ser amateur o profesional, pero, se incluye en esta categoría por su grado de dedicación a tomar fotografías que resaltan las cualidades del traje, creando imágenes memorables, aún, sin conocer a la persona fotografiada. (p.18)

Furry: Es la representación de un personaje no humano que se cubren totalmente el cuerpo y generalmente se tratan de animales fantásticos, estos trajes son difíciles ya que poseen cabezas grandes, mucho pelaje que pueden dificultar su movilidad, además de que tienen que cumplir la función de que la persona adentro pueda ver y a veces realizar gestos sin problema, existe una subcategoría del furry buscando una apariencia más humanoide, en esta categoría entran las famosas orejas y colas de gato siendo populares en las convenciones de este tipo, sin embargo, esta rama no es bienvenida para ser parte de concursos de cosplay, pero es una buena opción para los amantes del cosplay siendo algo sencillo que luce bien entre los asistentes.

Figura 12 Furry



Nota. Elaboración propia

FERIAS

La importancia de las ferias que rendían homenaje a revistas que manejaban esta temática refleja

Figura 13

Myrtle Rebecca (Morojo) y Forrest J. Ackerman



Nota. Adaptado de Myrtle Rebecca (Morojo) y Forrest J. Ackerman [Fotografía], 1939, SYFY. (https://www.syfy.com/syfywire/firsts-the-first-cosplay-took-place-at-the-first-ever-con-in-1939)

la curiosidad de varios lectores “En 1939, la Feria Internacional de Nueva York fue el escenario para la 1º Convención Mundial de Ciencia Ficción, a la que asistieron varios autores e ilustradores célebres del momento, aunque no quedó exenta de polémica por la decisión de excluir a un grupo de autores y fans de tendencias izquierdistas. También se enterró una “cápsula del tiempo” que contenía un ejemplar de *Astounding Stories*¹², lo cual llamó la atención de lectores potenciales hasta entonces ajenos al género, que de repente quisieron comprobar de qué trataba aquella revista que habrían de

encontrar enterrada futuras generaciones.”

(E.J. Rodríguez). Por otra parte, como pionera

de la caracterización tenemos a Myrtle Rebecca

¹² *Astounding Stories* : *Astounding Stories* es el nombre común de las primeras décadas de una importante revista estadounidense de ciencia ficción.. *Astounding Stories* comenzó a publicarse en 1930 como *Astounding Stories of Super Science*. Los nombres de los años siguientes incluyeron historias asombrosas y ciencia ficción asombrosa. (John Mark Ockerbloom) <https://onlinebooks.library.upenn.edu/webbin/serial?id=astounding>

(Mo-ro-yo), nacida en 1904, miembro activo de la Sociedad de ciencia Ficción de Los Ángeles y defensora de la lengua auxiliar construida del siglo XIX. Editó tres Fanzines¹³ de larga duración entre los años 1930 y 1958 equivaliendo a una bloguera influyente de nuestros tiempos, compartió una relación romántica y creativa de una década con Forrest J. Ackerman, en la que gracias a su ayuda desencadenaría en un fenómeno que se convertiría en una cultura para los fanáticos que hoy en día conocemos como fandom¹⁴, surgió por primera vez en 1926 después de que una persona llamada Hugo Gensback fundara la primera revista de “ciencia Científica” en Inglés, haciendo referencia a los que respondían en su revista como “fans”.

“Cuando comenzó a publicar una columna de "Cartas" en 1929, los fanáticos se habían apoderado del término. Los fanáticos se escribieron entre sí y organizaron reuniones mientras continuaban las guerras de llamas de meses con rivales en lo que era efectivamente la sección de comentarios de su revista de ciencia ficción favorita” enmarcando que esas guerras entre fandoms no termina y ahora están situadas mayormente en internet , además de demostrar la poca publicación de escritoras femeninas y personajes femeninos solo como intereses amorosos, haciendo referencia que el fandom de ciencia ficción no estaba “apto” para mujeres. Sin embargo, Morojo y “Forrie” activos en la Sociedad de Ciencia Ficción de Los Ángeles, según el artículo de Racked “Durante más de 10 años, Morojo y Ackerman fueron un dúo de sueños inseparable e intelectualmente compatible, y 1939 fue un año especialmente importante para la pareja: comenzaron su primer fanzine importante juntos, financiaron conjuntamente la publicación del primer fanzine de ciencia ficción del adolescente Ray Bradbury, y asistió a la primera Convención Mundial de Ciencia Ficción (Worldcon) vistiendo "trajes futuristas" sacados directamente de la película

¹³ Fanzine: Abreviatura de Fan Magazine o revista hecha para fanáticos

¹⁴ La palabra fandom es la contracción de “Fanatic Kingdom” del idioma inglés, traducido como “Reino del fan”. Esta palabra es dada a un grupo de personas que disfrutan de una misma actividad, gusto, ocio, etc.

de HG Wells de 1936, *Cosas por venir* : los PRIMEROS DISFRAZ DE FAN UTILIZADOS EN LA HISTORIA REGISTRADA.”(Jennifer Culp, 2016)¹⁵

Después de 1939 la Worldcon se convirtió en un evento anual en el que cada vez seguían atrayendo a mas participantes, trajes confeccionados de manera casera (hecho en casa), sin embargo, cada vez los concursantes se arriesgaban a probar técnicas nuevas como por ejemplo el Body painting en los 70, en el caso de los libros el copiar la apariencia de un personaje era algo secundario ya que no existía una imagen clara, teniendo en cuenta que También se representa de una manera más general (por ejemplo, un caballero templario) tomado como “Recreacionismo histórico” reproduciendo aspectos culturales de otras épocas.

-Una persona caracterizada como Leónidas del cómic 300, puede ser considerada tanto un cosplayer como un Recreacionista según el contexto que lo acompañe. Por eso, los comics han sido parte importante para el desarrollo de esta cultura, comics populares como Superman y Batman han dejado huella a lo largo de la historia uniendo a tanto jóvenes como adultos, sin embargo, esto no fue siempre así en la Edad de Oro de los comics precisamente coincidió con la Segunda Guerra Mundial gozando de gran fama en el público infantil pero chocando hostilmente con las ideas de Frederic Werthman y según su publicación titulada “seduction of the Innocent”, haciendo referencia a que los comics generaba violencia, y trocaban los ideales femeninos por el comic de Wonder Woman. Esas ideas generan desprestigio ante los comics de superhéroes.

¹⁵Rare photo of Morojo and Forrie at the 1939 Worldcon. Image: Unknown,
<https://www.racked.com/2016/5/9/11451408/cosplay-inventor-morojo-myrtle-r-douglas>

En los años 50, llega la edad de plata de los comics, en el que se replantea el comic, historias, personajes y conceptos. Pasamos de la Editorial National ahora conocida como DC y entrando en competencia Marvel Comis, anteriormente Timely Comics que es la refundación, Este trae nuevas visiones, trayendo temas en cuanto al racismo y problemáticas adolescentes, renovando en cierta manera la industria con sus personajes y trayendo de vuelta al Capitán américa ya visto en la Edad de Oro.

“Escandalizada con el libro, la sociedad comenzó una caza de brujas contra los cómics. El mismo senado de Estados Unidos abrió una comisión de investigación en la que testificaron Wertham y otros psicólogos especializados en delincuencia juvenil, además de representantes de las editoriales y de las redes de distribución de cómics. La conclusión de la comisión fue que las editoriales necesitaban autocensurarse. Para ello, se creó la CMAA (Comic Magazine Association of America), que a su vez estableció el 26 de octubre de 1954 el famoso CCA (Comics Code Authority), cuyo sello tendrían que llevar todos los cómics que pretenden venderse. En él se estipulaba lo que era correcto y no en un cómic; por ejemplo, el bien siempre debía triunfar sobre el mal, el crimen no podía ser recompensado y demás disposiciones sobre sangre y sexo.” (“Heroe.com” Romero Varela, 2016, p. 50).

Los comics no solo fueron revistas o publicaciones impresas que contaban historias, sino que también provocaron el surgimiento de la cultura pop, con personajes que saltaron a la pantalla chica como Batman interpretada por Adam West(1966) y Wonder Woman por Lynda Carter (1975) , cruzando fronteras al género cinematográfico como Star Trek (viaje a las estrellas, 1967)

y la famosa franquicia de Lucas Film Star Wars (La guerra de las Galaxias por George Lucas, 1975) siendo iconos de la cultura pop para futuras generaciones.

Eventos: Tabla 1. Eventos internacionales y nacionales de cosplay

Eventos Internacionales	Eventos Nacionales
Estados Unidos -La Comic-con San Diego -Otakon Japón -Comic City -Comiket -World Cosplay Summit (WCS) Países Bajos -Animecon -YaYcon -Abunai -Tsunacon Alemania: -Dokomi -Animagic	Comic Con Bogotá – Corferias y Medellín – Plaza Mayor La Comicon es un evento que se realiza en las principales ciudades del mundo enfocada en la cultura Pop y los amantes del entretenimiento, la cual atrae a miles de fanáticos de diferentes partes con eventos de artes escénicas, dramático, cosplay y música, zonas comerciales con venta de comics, anime, manga, coleccionables, comida, etc. Este evento está organizado junto con Planeta comics y asociado a Corferias. SOFA: Salón de Ocio y fantasía, evento que se realiza cada año en Corferias, Bogotá. Esta es una plataforma especializada para las industrias creativas que buscan ofrecer entretenimiento y diversión, contando con panelistas internacionales, atrayendo al público a través de Comics, el cosplay, música, las artes escénicas, etc. Compuesto por empresarios culturales. Artistas, comunidades y asociaciones impulsando la fantasía en Bogotá.

Entonces ¿De qué me puedo inspirar?

La cantidad de puntos de inspiración son infinitas un ejemplo claro es el mundo del Cosplay, su variedad de temas contando historias de romance, cómicas, futuristas, fantásticas y disponibles en diferentes formatos, algunas de esas fuentes de inspiración puedes ser las siguientes:

Anime (Animación de origen japonés)

Figura 14 *Kimetsu no yaiba*

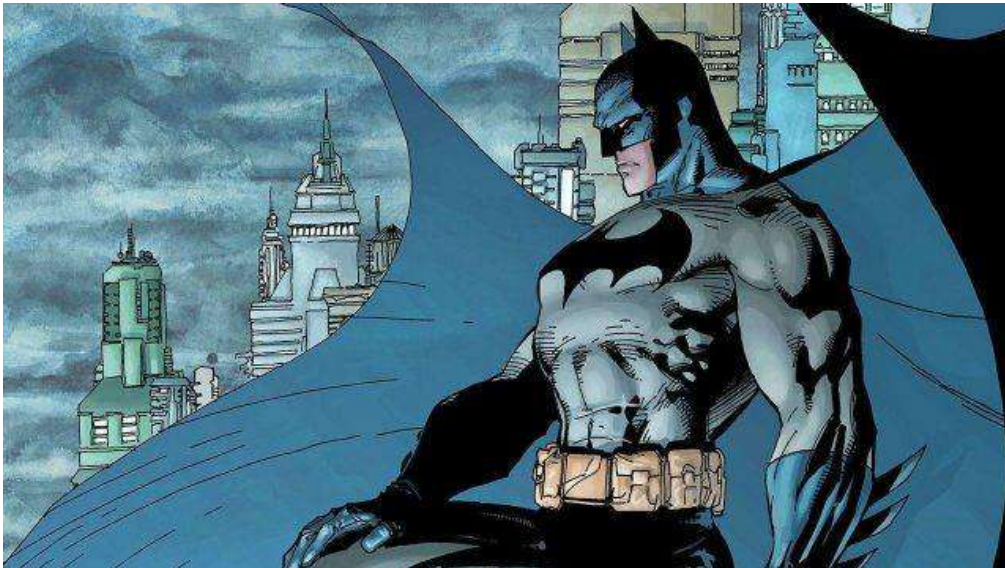


Nota. Adaptado de kimetsu noyaiba [Fotografía], Anime, La república.
(https://larepublica.pe/resizer/YDo9MUv7HIQQi-SR_tUWlpNqi0Y=/1250x735/top/smart/arc-anglerfish-arc2-prod-gruporepublica.s3.amazonaws.com/public/NWL5VBI4A5FKHDK7ML3QYDCH7U.jpg)

Comics: (Son relatos, cuentos o historias contadas en varias viñetas ilustradas

con burbujas de texto)

Figura 15 *Comic Batman*



Nota. Adaptado de Comic Batman [Fotografía], cómic popular de DC, 2019, Lacasadeel.
(<https://www.lacasadeel.net/2019/12/dc-comics-mata-a-personajes-importantes-en-batman.html>)

Manga: (Comic japonés)

Figura 16 *Boku no Hero*



Nota. Adaptado de Boku no Hero [Fotografía] Boku no Hero escrita e ilustrada Kôhei Horikoshi, 2020, playerOne. (<https://www.playerone.vg/2020/10/14/rumor-manga-boku-ausenta/>)

Manhwa (Comic de origen coreano encontrados por algunos internautas en la plataforma surcoreana Webtoon)

Figura 17 *Tower of God*



Nota. Adaptado de Tower of God [Fotografía], Manhwa con adaptación de anime, 2020, Weebtoon. (<http://webtoonmanga.blogspot.com/2014/01/torre-de-dios.html>)

Series y películas

Figura 18 *Avengers infinite War*



Nota. Adaptado de Avenger Infinite War [Fotografía], Película producida por Marvel studios, 2019, Mycomuter. (<https://www.muycomputer.com/2020/10/12/universo-cinematografico-de-marvel/>)

Video juegos

Figura 19 *League of Legends*



Nota. Adaptado de League of Legends [Fotografía] Lilia campeona de League of Legends 2020, Bolavip. (<https://bolavip.com/gamer/Se-filtra-el-posible-Splash-Art-de-Lillia-la-nueva-campeona-de-League-of-Legends-20200704-0043.html>)

Entonces ¿cómo podemos implementar todo esto como inspiración?, para eso complementamos este trabajo con el arte abstracto.

Capítulo 3: ARTE ABSTRACTO

Se debe tener en cuenta el concepto de abstracción ya que se suele tomar como al arte abstracto como arte sin sentido o extraño para el común, esta corriente no se enfoca simplemente en abstraer ciertas características o aspectos para generar una percepción o entendimiento resumido, sino que se enfoca en generar y resaltar ideas para la creación de conceptos o formas totalmente nuevas a las naturales, es decir, el artista le da su propio significado a sus obras.

La importancia que le da el arte abstracto a la relación entre sus formas, líneas y colores, es de originar ritmos en sus obras no figurativas que alcanza ese ideal de abstracción por medio de figuras geométricas, círculos, planos, colores y líneas en los que el artista da su visión del mundo, un claro ejemplo de esto son algunos pioneros como Malevich, Mondrian y Kandinsky.

Asimismo, Kandinsky con su libro “punto y línea sobre plano” menciona el significado de cada trazo en sus pinturas, y la manera en que el color o forma varía su concepto. Por otro lado, existe la presencia de una artista que no participó activamente con colegas de este movimiento, siendo poco conocida, pero con pinturas capaces de convertirla en una de las pioneras del arte abstracto.

CAPÍTULO 4 ¿QUIÉN ES HILMA AF KLINT?

Hilma af Klint (1862 – 1944) artista sueca que estudiaba en la Real Academia de Arte de Estocolmo desde 1887 a 1887, estudio abandonado por ella, trabajo exitosamente como retratista y paisajista, sin embargo la muerte de su hermana impacto a Hilma en su forma de pensar, en efecto, se apoyó y se interesó por el espiritualismo en busca de respuestas, siendo optimista en la posibilidad de poder comunicarse con el más allá. Sus intereses ocultos por el esoterismo¹⁶, teosofía¹⁷ y espiritualismo, la llevaron no solo a explorar nuevos enfoques sino en aplicarlo en sus obras, plasmando una forma de abstracción con ese mundo incorpóreo, conocida por crear sus primeras pinturas con la ayuda de su guía espiritual “Amalie” más conocidas como “Las pinturas para el Templo” (1906-1915) siendo una de las series más importantes por no necesitar ningún tipo de bocetos previo, pintado con intensidad y con el objetivo de explicar por medio de cada cuadro ese otro imaginario o paralelo, obras que fueron publicadas solo años después de su muerte con la razón de que sus contemporáneos no le dieran el valor conceptual, su trabajo estuvo compuesto por 1000 pinturas (unas tienen 10 pies de altura), obras en papel y cuadernos con trabajos en 26.000 hojas.

¹⁶ Esoterismo: El esoterismo podría presentarse como la filosofía del ocultismo, dado que este último término se vuelca mejor hacia una práctica y una experimentación. (fechas) También relacionado con la magia, alquimia, ritos y tradiciones.

¹⁷Teosofía:Denominación que se da a diversas doctrinas religiosas y místicas, que creen estar iluminadas por la a divinidad e íntimamente unidas con ella (RAE).

Figura 20

Pintura de Hilma af Klint The Swan, No. 17



*Nota. 1 adoptado de HILMA AF KLINT: THE MEDIUM OF ABSTRACTION por BreeAnn Midavaine.
Figure 2 Hilma af Klint The Swan, No. 17, Group IX/SUW, The SUW/UW Series 1915, pag 58. Tesis
https://www.academia.edu/24561527/HILMA_AF_KLINT_THE_MEDIUM_OF_ABSTRAC*

Figure 21

Hilma af Klint Evolution, No. 12



Nota. adoptado de HILMA AF KLINT: THE MEDIUM OF ABSTRACTION por BreeAnn Midavaine. Figure 29 Hilma af Klint Evolution, No. 12, Group VI, The WUS/Seven-Pointed Star Series 1908. . Tesis https://www.academia.edu/24561527/HILMA_AF_KLINT_THE_MEDIUM_OF_ABSTRAC

Pero ¿Por qué Hilma af Klint?

Hilma af klint artista del futuro y de la estética visual-sensorial, sus obras crean impacto en una imagen con lo imaginario e ilusorio, enfocado en explicar y concebir una idea de lo inexistente con un equilibrio más allá de los límites de la geometría, ornamental, pensamientos e ideales preconcebidos con la metafísica, teosofía, matemáticas, antroposofía, etc.,.

El trasfondo conceptual de cada obra genera una experiencia mística con el manejo de cada figura y color, demuestra su ingenio para conectar hasta al menos conocedor de arte, compone peculiaridad en su trabajo que llama la atención con su forma simbólica donde resalta enfoques de dualidad de la materia o del espíritu , contrarios, el origen del cosmos, evolución, femenino, masculino, el ascender y descender al plano espiritual, dando un significado a cada letra o color plasmado, además de buscar la manera de representar el macrocosmos y el microcosmos de manera natural con imágenes sensoriales. Interés por la naturaleza, espiritualidad, dibujos automáticos que evocan su conexión con seres superiores resaltado mayormente en su trabajo las “pinturas para el templo”, trabajos que realizo en un estado de trance que a comparación de otros artistas como Kandinsky, Hilma no busca solo la abstracción del color y la forma sino de moldear ese plano inexistente en sus obras ocultas por varios años que poco a poco han ganado su merecido reconocimiento en su largo camino.

El poder que genera cada una de las series y la forma en la que expande ese universo astral resalta la importancia de cada simbología en donde impacta de manera positiva el proyecto, que busca representar esos universos ficticios de manera ilustrada por trazos plenamente trabajados, líneas que buscan representar esa experiencia y sensaciones que genera cada orbe, evocado de lo irreal.

Más sobre hilma af Klint: Pinturas del futuro

<https://www.guggenheim.org/exhibition/hilma-af-klint>

Figura 22

Pagina donde se encuentran más pinturas e información de la artista con videos y guía de audio.



BIBLIOGRAFÍA

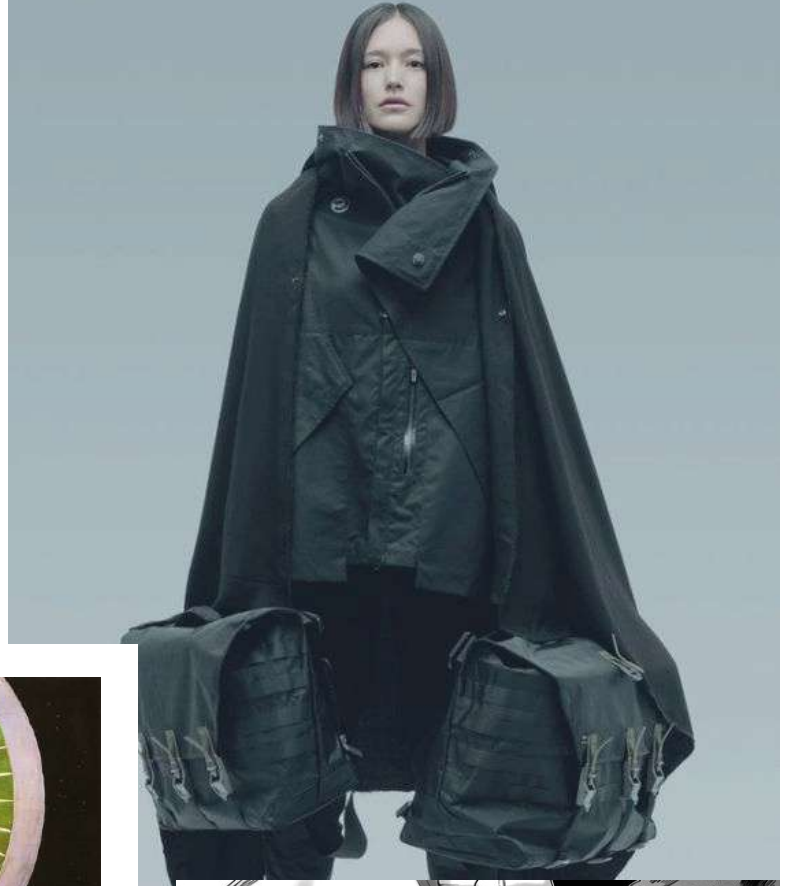
- BreeAnn, M. (2015). HILMA AF KLINT: THE MEDIUM OF ABSTRACTION (Tesis Doctoral) Recuperado de https://www.academia.edu/24561527/HILMA_AF_KLINT_THE_MEDIUM_OF_ABSTRACTION
- Brenner. G., (2019, 01 diciembre). *Cosplay, realidad o ficción*. (Pág. 1-6) Recuperado el 23 de octubre de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/comunife/article/view/1841>
- Córdova, M. y Rodas, D., (2019). *Diseño de vestuario cosplay desde la correspondencia entre la funcionalidad y la representación. Aplicación de criterios de diseño con respecto a la forma, materiales y tecnologías* (Tesis de Grado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. (Pág. 21-35) Recuperado el 23 de octubre del 2020 de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9235>
- Castelán, Claudia, C. C. (2015, 20 marzo). *Cosplay y performatividad*. Repositorio Iberopuebla. (pág. 1) Recuperado el 7 de octubre del 2020 de <http://hdl.handle.net/20.500.11777/617>
- Lamerichs N. (2013). *Participations*. Maastricht University, Netherlands. (pag 1-15) Recuperado el 7 de octubre del 2020 de <https://www.participations.org/Volume%2010/Issue%201/10%20Lamerichs%2010.1.pdf>
- Manuel, H. (2013). La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos (Tesis) Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=176890>
- Pasi, M. (2014). *Hilma af Klint, el esoterismo occidental y el problema de la creatividad artística moderna/ Hilma af Klint, Western Esotericism and the Problem of Modern Artistic Creativity*, Boletín de Arte, n.º 35, 2014, pp. 43-59, ISSN: 0211-8483. Recuperado el 7 de octubre del 2020 de https://www.uma.es/media/files/2.2._Contrastes_Pasi.pdf

Robin, E, (2007). *Understanding Anime and Manga (Historieta)*. Librares, Unlimited. London. (Pág. 1-4, 37) Recuperado el 27 de octubre de https://books.google.com.co/books?id=uY8700WJy_gC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false

Victoria, R. (2016). *El Cosplay en Argentina: La construcción local de un fenómeno mundial* (Tesis Doctoral) Recuperado de <http://hdl.handle.net/2133/10714> (Pág. 12-53)



Maria F. Alvarado



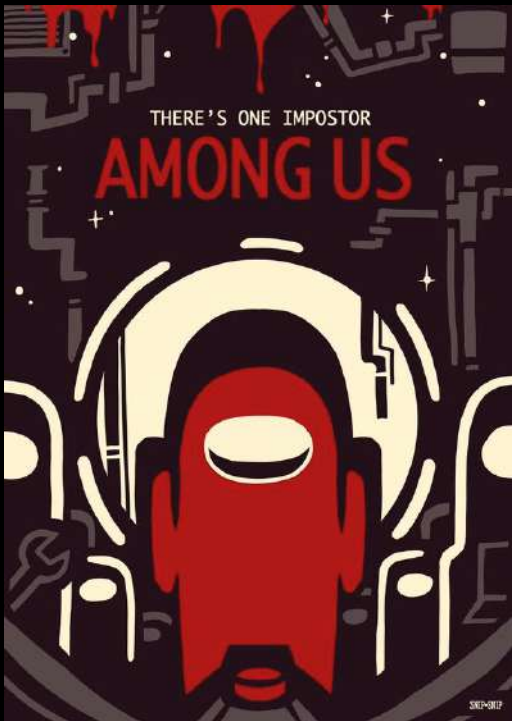
Arte Abstracto
Cosplay

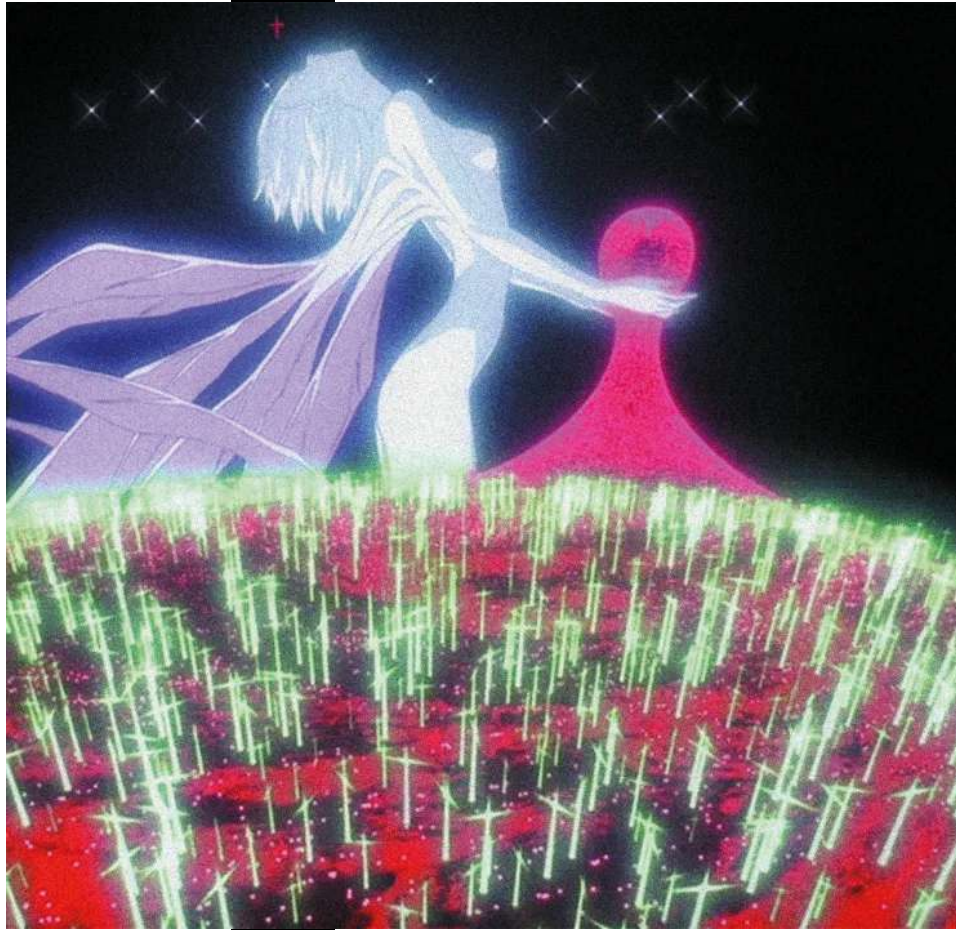
METaverse CREATORS

A new breed of bold creators are leveraging technology to push the boundaries of creative expression into the truly limitless digital realms of the metaverse.

MACRO TREND 2023







Fiery Red -
18-1664 TCX

Esmerald -
17-5641 TCX

Toasted
Almond
14-1213 TCX

Flame
17-1462 TCX

Snow White
11-0602 TCX

My Soul
19-4010 TCX

Stormy
weather
18-4214 TCX



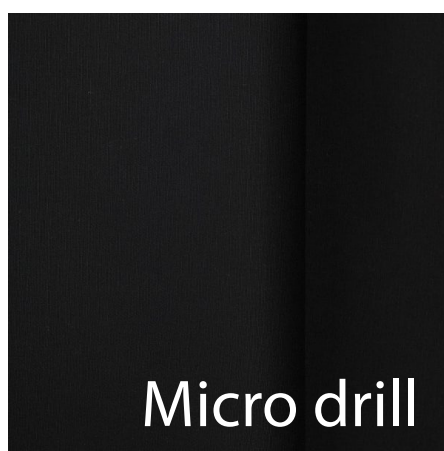
Hindú



Drill pesado negro



Drill pesado blanco



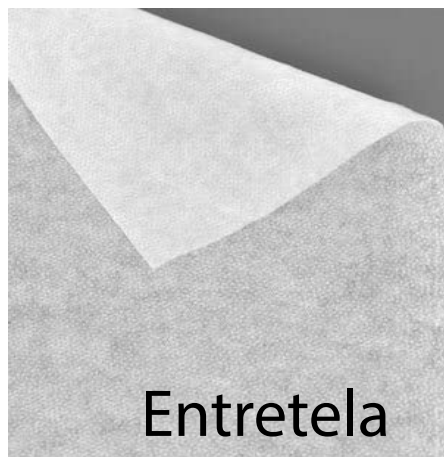
Micro drill



Orion



Tull esmeralda



Entretela



cuerina





KDA



THE PROMISED NEVERLAND



EL QUINTO ELEMENTO

No hay futuro sin él

NEON GENESIS EVANGELION

THE END OF EVANGELION



RYAN GOSLING

HARRISON FORD

BLADE RUNNER 2049



























































































































































































































Ficha técnica de diseño

Colección: Mashiro	Tallas:
Modelo: Ref 001	XS S M L XL
	☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Temporada: Otoño-Invierno	Artículo: Blusa Look 1



Pantone

	14-1213TCX		19-4010TCX		18-4214TCX	
--	------------	--	------------	--	------------	--

Descripción de la prenda:

	Delantero	Espalda
Cinturon cuerina con herraje		
Cinturon cuerina con herraje		
		Manga con caucho

Descripción de la prenda: Telahindú 100% Algodón, cuerina en cinturón y parte delantera en forma de rayo, pezpuntos y herrejes en cinturón	Observaciones: Contiene pintura a mano
---	---

Elaborado por:	Entregado a:	Recibido por:	Aprobado por:
<u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>	<u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>	<u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>	<u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 002

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

Otoño-Invierno

Artículo:

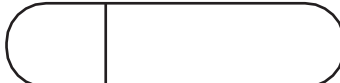
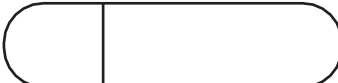
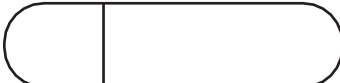
Pantalon Look 1

MASHIRO

Pantone



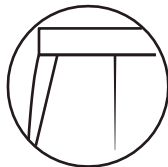
19-4010 TCX



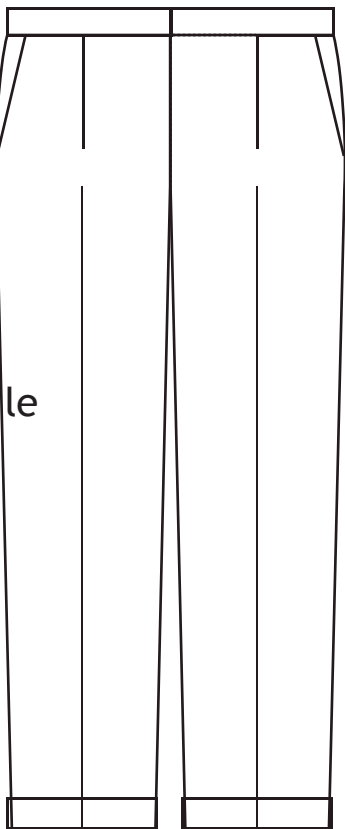
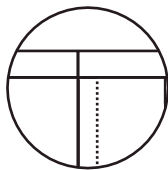
Descripción de la prenda:

Delantero

Bolsillo delantero

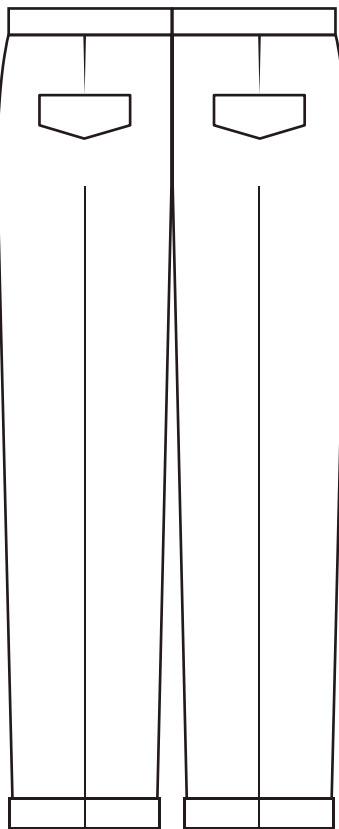
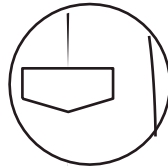


Broche invisible



Espalda

Bolsillo funcional



Descripción de la prenda:

Pantalon hecho en microdrill, con bolsillos funcionales en la parte de atras, cremallera y broche invisible

Observaciones:

Pliegue en la parte delantera del pantalon

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 004

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

Otoño-Invierno

Artículo:

Falda Look 2

MASHIRO

Pantone



19-4010TCX



17-5641TCX



Descripción de la prenda:

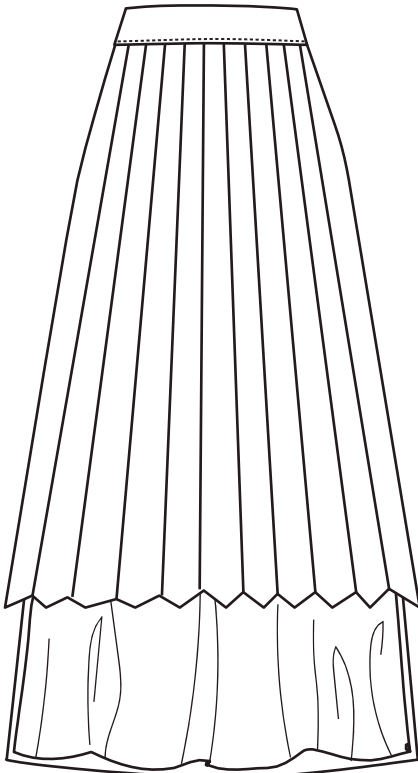
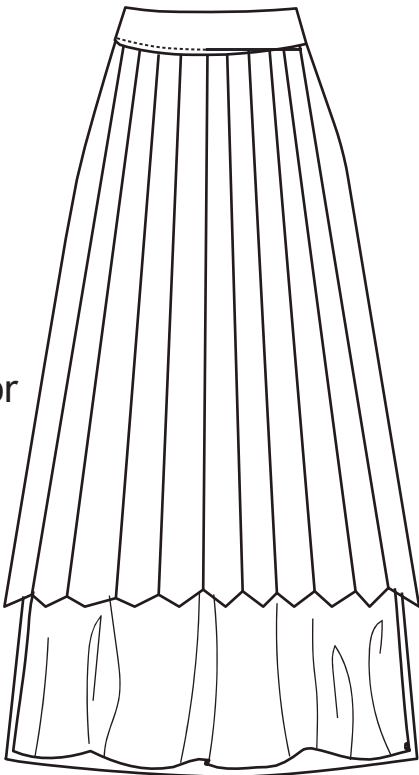
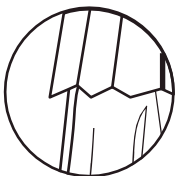
Delantero

Espalda

Cremallera lateral



Parte superior plisada



Descripción de la prenda:

Tull color esmeralda con degradado en negro hecho en aerosol, base de microdrill hecho en rotonda

Observaciones:

Falda plisada solo en la capa superior, falda base rotonda microdrill, segunda capa tull

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

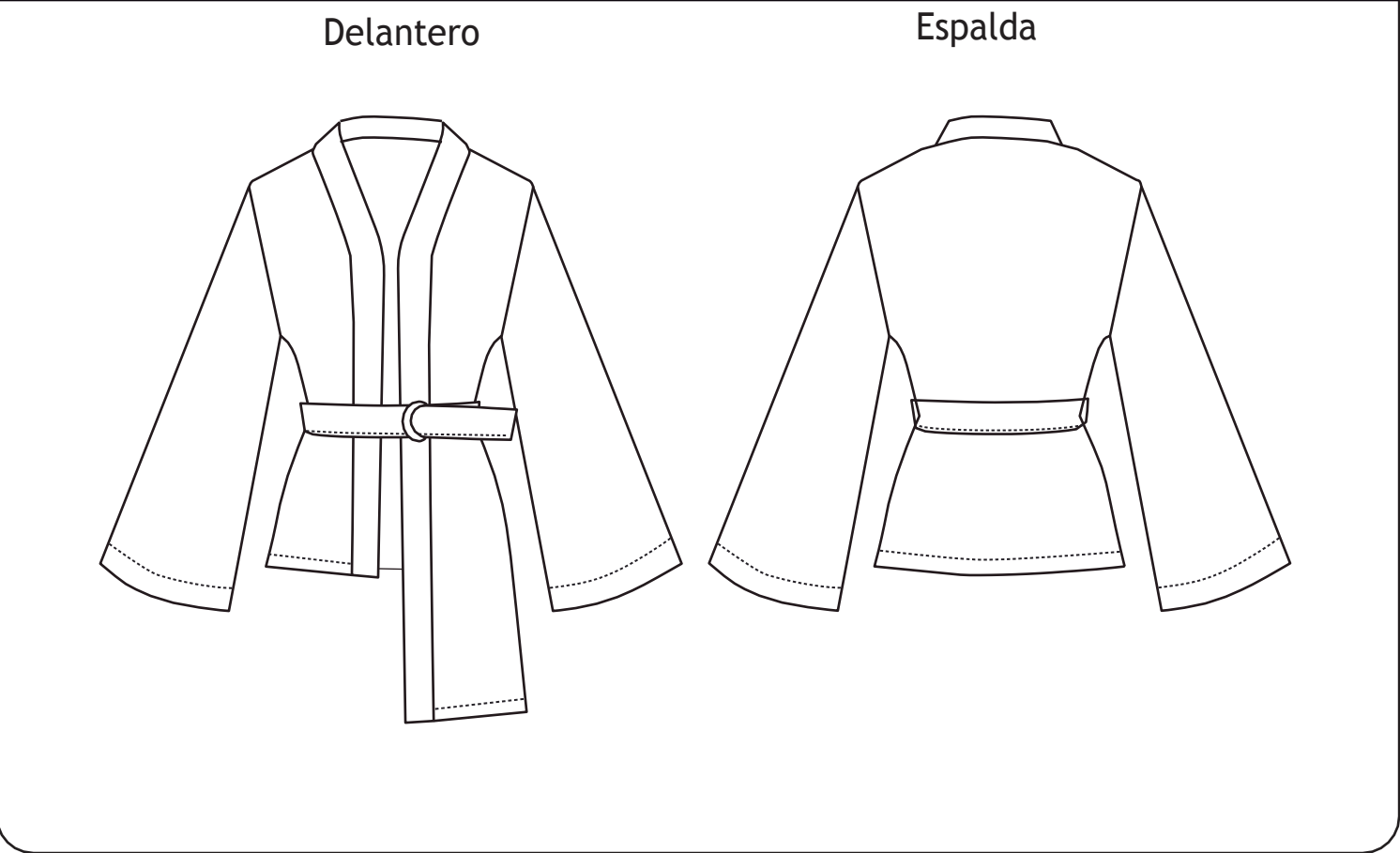
Colección: Mashiro	Tallas:
Modelo: Ref 003	XS S M L XL
	☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Temporada: Otoño-Invierno	Artículo: Kimono Look 2



Pantone

 14-1213 TCX	 17-5641 TCX		
--	---	---	---

Descripción de la prenda:



Descripción de la prenda: Tela hindu, entretela parte delantera, estampado pintura a mano, cinturón de cuerina	Observaciones: Entretela solo en la parte delantera del kimono
--	--

Elaborado por: <u>María Fernanda AlvaradoMartinez</u>	Entregado a: <u>María Fernanda AlvaradoMartinez</u>	Recibido por: <u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>	Aprobado por: <u>María Fernanda Alvarado Martinez</u>
---	---	---	---

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 005

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

Otoño-Invierno

Artículo:

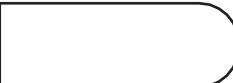
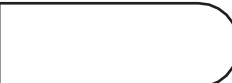
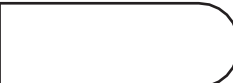
Chaqueta Look 3

MASHIRO

Pantone



14-1213 TCX

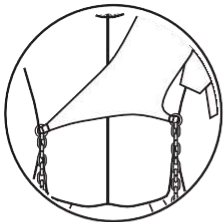


Descripción de la prenda:

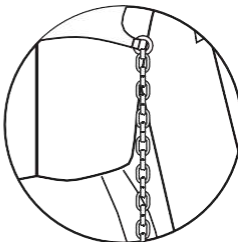
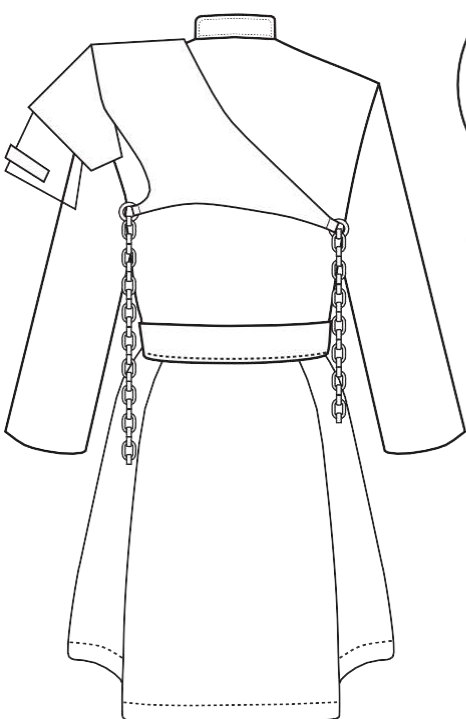
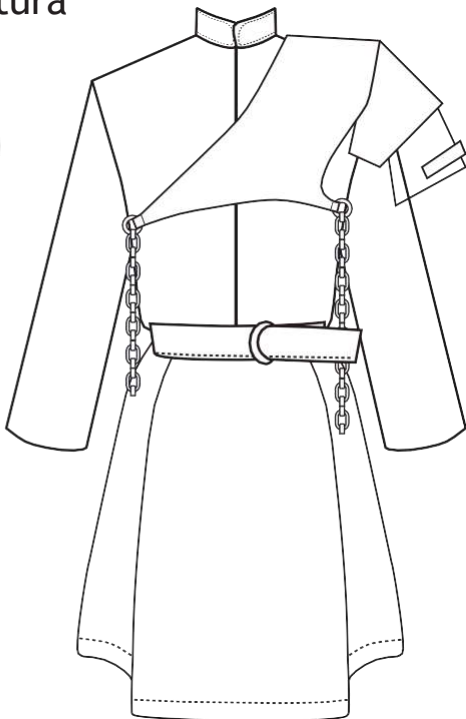
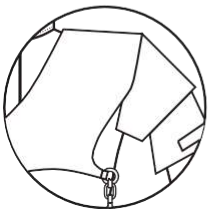
Delantero

Espalda

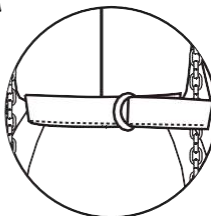
Cremallera
hasta la cintura



Pieza en
Cuerina



Cadena lateral



Cinturon
cuerina

Descripción de la prenda:

Tela Orion con tela miami como forro, piezas en cuerina, con cadenas que se ajustan y cinturón en cuerina.

Observaciones:

Piezas en cuerina, chaqueta larga parecida a un vestido, cremallera central hasta la cintura

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

Colección:
Mashiro
Modelo:
Ref 006

Tallas:
XS S M L XL
☐ ☒ ☐ ☐ ☐

Temporada:
Otoño-Invierno

Artículo:
Vestido Look 4

MASHIRO

Pantone

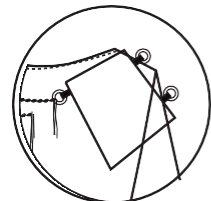


Descripción de la prenda:

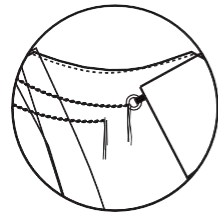
Delantero

Espalda

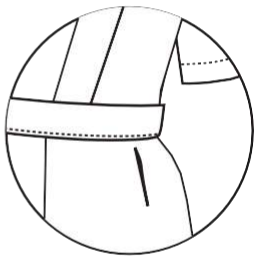
Pieza añadida



Trenzado en
cuerina



cinturon y mitad
de pieza en
cuerina



Descripción de la prenda:

Tela hindu 100% algodón, tintura y pintura a mano, piezas de cuerina trenzadas, mitad cuerina que complementa el vestido.

Observaciones:

Manga kimono y manga larga, pieza sobre puesta, con pinza que abrocha el hombro en la parte derecha delantero.

Elaborado por:

Entregado a:

Recibido por:

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

María Fernanda
Alvarado Martinez

María Fernanda
Alvarado Martinez

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 008

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

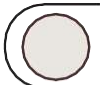
Otoño-Invierno

Artículo:

Short Look 5

MASHIRO

Pantone



11-0602 TCX



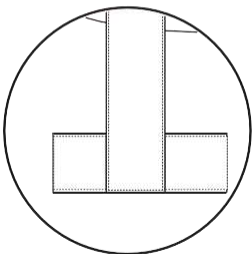
17-1462 TCX



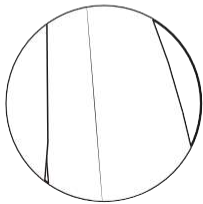
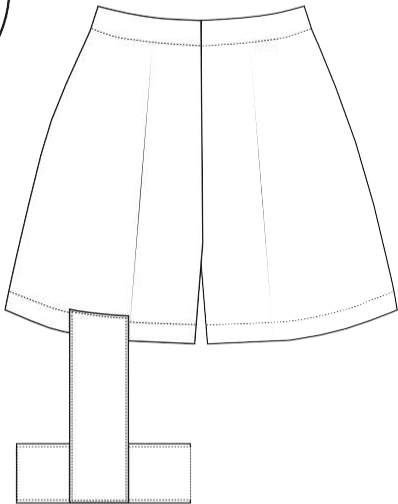
Descripción de la prenda:

Delantero

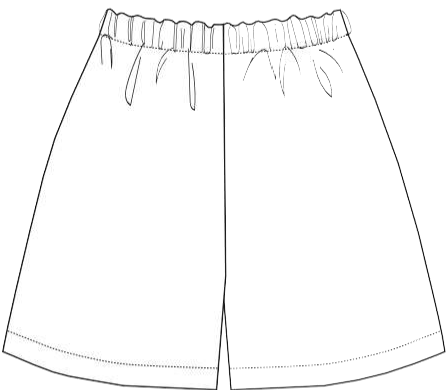
Espalda



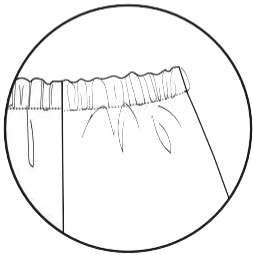
Pieza
entretelada



Pliegue delantero



Caucho en la
pretina deatras



Descripción de la prenda:

Short amplio, pretina en caucho en la parte de tras para ajustar, pliegue delantero, estampado hecho a mano, pieza añadida con entretela

Observaciones:

short amplio, entretela e ilustración principal en la parte delantera

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 007

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

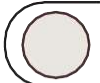
Otoño-Invierno

Artículo:

Top Look 5

MASHIRO

Pantone

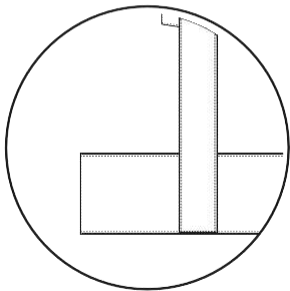
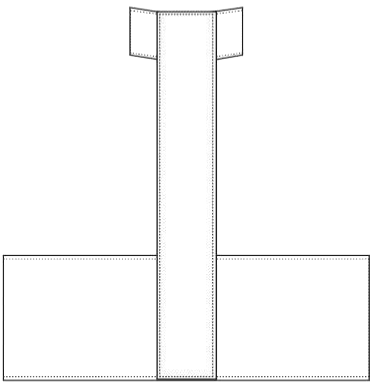


11-0602 TCX



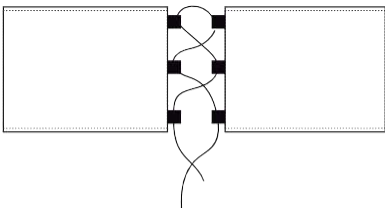
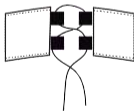
Descripción de la prenda:

Delantero

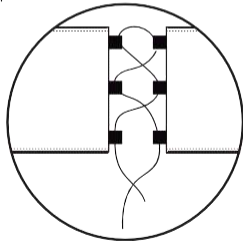


pieza entretela

Espalda



Corset en la parte de atrás y cuello



Descripción de la prenda:

Croptop en drill blanco, entretelado para dar forma, espalda tipo corset para ajustar.

Observaciones:

Amarrado en tiras de cuerina

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Ficha técnica de diseño

Colección:

Mashiro

Modelo:

Ref 007

Tallas:

XS

S

M

L

XL

☐☒☐☐☐

Temporada:

Otoño-Invierno

Artículo:

kimono Look 6

MASHIRO

Pantone



11-0602 TCX

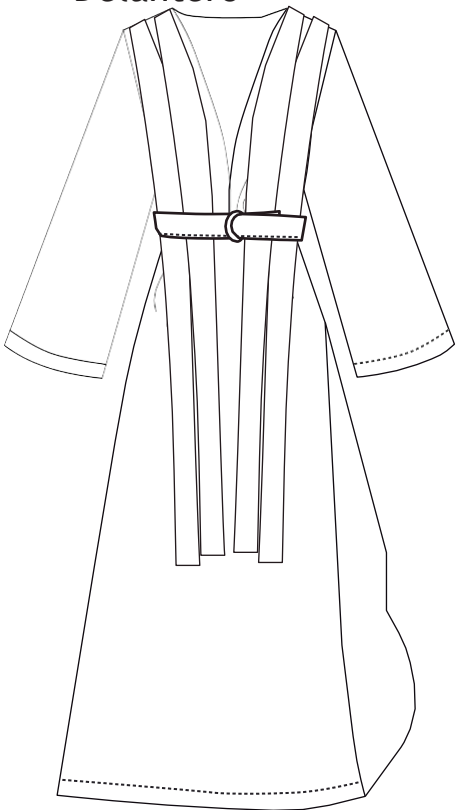
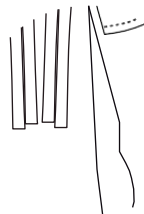
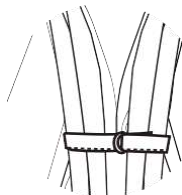


19-4010 TCX

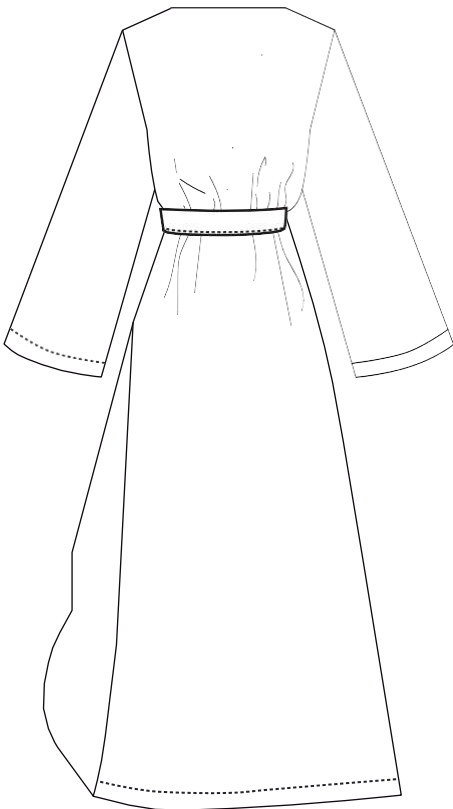


Descripción de la prenda:

Delantero



Espalda



Descripción de la prenda:

Kimono largo en drill pesado, costado en liencillo sin patron especifico, tiras cuerina

Observaciones:

tiras en cuerina con cinturon en cuerina, ilustración elaborada a mano, performance

Elaborado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Entregado a:

María Fernanda
Alvarado Martinez

Recibido por:

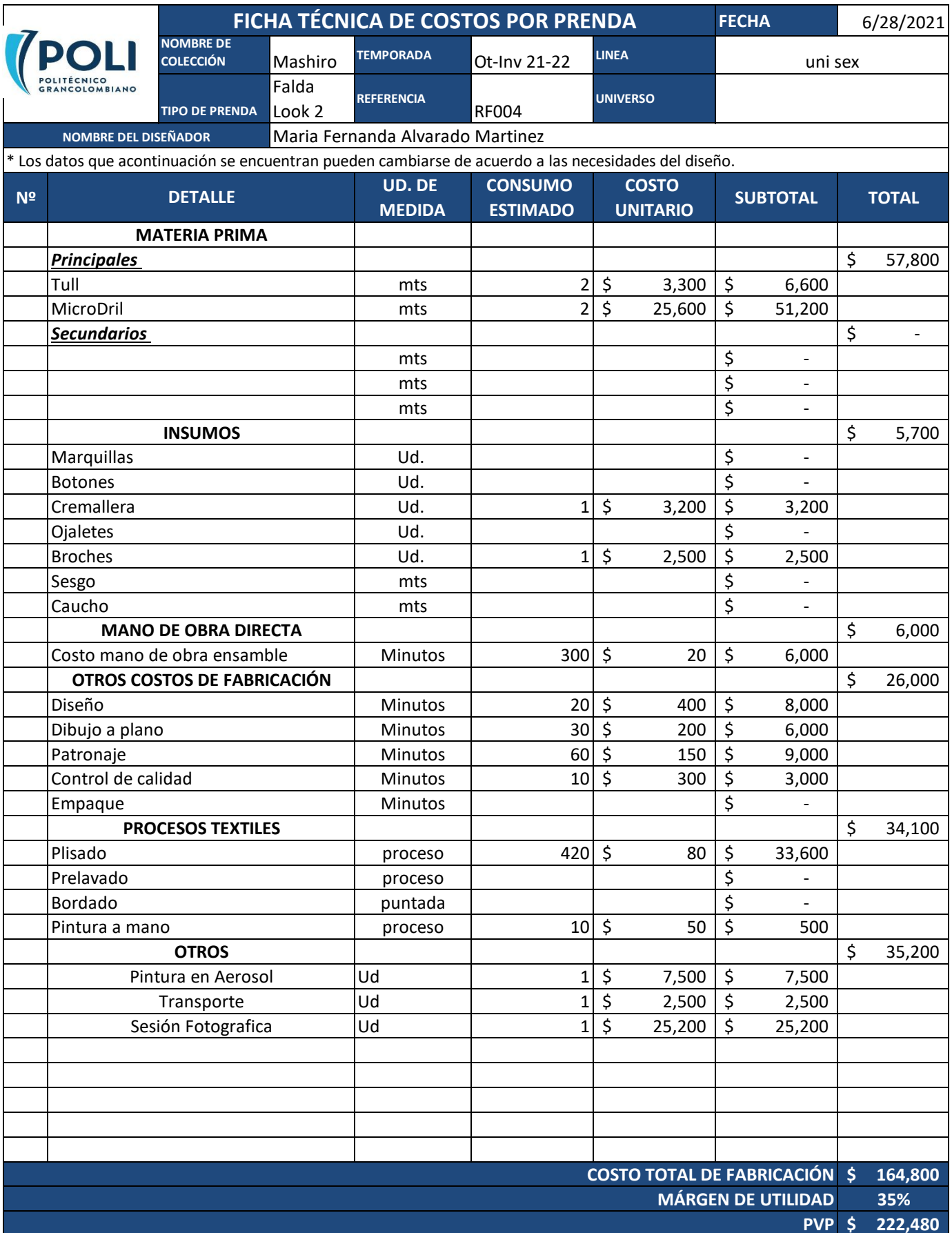
María Fernanda
Alvarado Martinez

Aprobado por:

María Fernanda
Alvarado Martinez

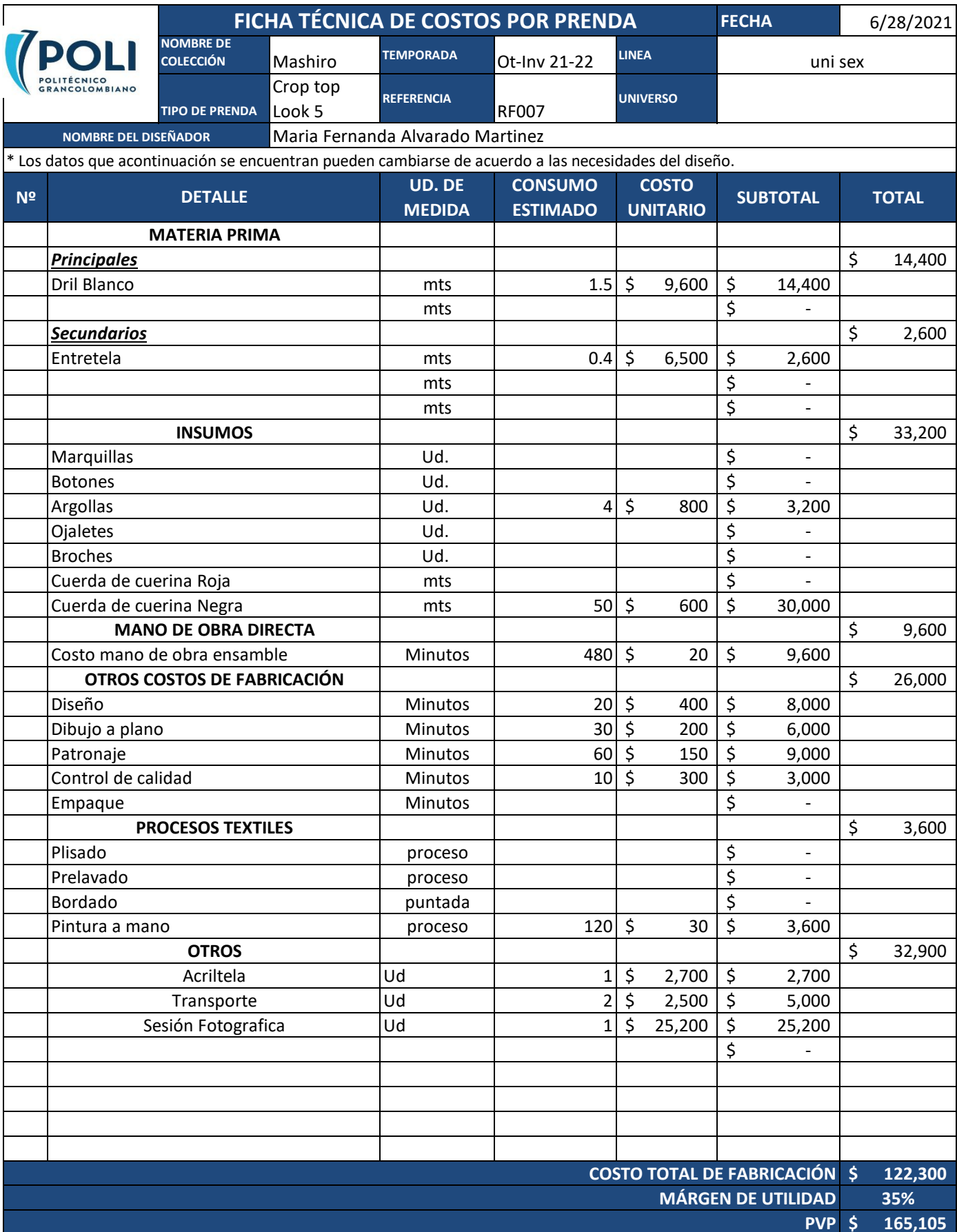
	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA					FECHA	6/28/2021
	NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LÍNEA	uni sex	
	TIPO DE PRENDA	Pantalón Look 1	REFERENCIA	RF001	UNIVERSO		
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez					
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.							
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL	
	MATERIA PRIMA						
	<u>Principales</u>					\$ 33,280	
	MicroDril	mts	1.3	\$ 25,600	\$ 33,280		
		mts			\$ -		
	<u>Secundarios</u>					\$ -	
		mts			\$ -		
		mts			\$ -		
		mts			\$ -		
	INSUMOS					\$ 4,700	
	Marquillas	Ud.			\$ -		
	Botones	Ud.			\$ -		
	Cremallera	Ud.	1	\$ 3,200	\$ 3,200		
	Ojaletes	Ud.			\$ -		
	Broches	Ud.	1	\$ 1,500	\$ 1,500		
	Sesgo	mts			\$ -		
	Caucho	mts			\$ -		
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 7,200	
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	360	\$ 20	\$ 7,200		
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 56,000	
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000		
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000		
	Patronaje	Minutos	240	\$ 150	\$ 36,000		
	Control de calidad	Minutos	20	\$ 300	\$ 6,000		
	Empaque	Minutos			\$ -		
	PROCESOS TEXTILES					\$ -	
	Tinturación	proceso			\$ -		
	Prelavado	proceso			\$ -		
	Bordado	puntada			\$ -		
	Pintura a mano	proceso		\$ 20	\$ -		
	OTROS					\$ 37,700	
	Acriltela	Ud			\$ -		
	Transporte	Ud	5	\$ 2,500	\$ 12,500		
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200		
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN						\$	138,880
MÁRGEN DE UTILIDAD							35%
PVP						\$	187,488

	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA				FECHA	6/28/2021
	NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	uni sex
	TIPO DE PRENDA	Kimono Look 1	REFERENCIA	RF003	UNIVERSO	
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez				
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.						
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
	MATERIA PRIMA					
	<u>Principales</u>					\$ 27,200
	Hindú	mts	2	\$ 13,600	\$ 27,200	
		mts			\$ -	
	<u>Secundarios</u>					\$ 6,500
	Entretela	mts	1	\$ 6,500	\$ 6,500	
		mts			\$ -	
		mts			\$ -	
	INSUMOS					\$ -
	Marquillas	Ud.			\$ -	
	Botones	Ud.			\$ -	
	Cremallera	Ud.			\$ -	
	Ojaletes	Ud.			\$ -	
	Broches	Ud.			\$ -	
	Sesgo	mts			\$ -	
	Caucho	mts			\$ -	
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 16,200
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	810	\$ 20	\$ 16,200	
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 35,000
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000	
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000	
	Patronaje	Minutos	120	\$ 150	\$ 18,000	
	Control de calidad	Minutos	10	\$ 300	\$ 3,000	
	Empaque	Minutos			\$ -	
	PROCESOS TEXTILES					\$ 6,000
	Tinturación	proceso			\$ -	
	Prelavado	proceso			\$ -	
	Bordado	puntada			\$ -	
	Pintura a mano	proceso	300	\$ 20	\$ 6,000	
	OTROS					\$ 35,800
	Acriltela	Ud	2	\$ 2,800	\$ 5,600	
	Transporte	Ud	2	\$ 2,500	\$ 5,000	
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200	
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN						\$ 126,700
MÁRGEN DE UTILIDAD						35%
PVP						\$ 171,045



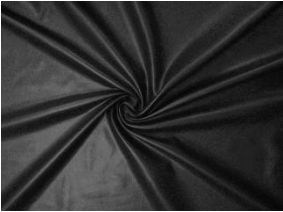
	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA				FECHA	6/28/2021
	NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	uni sex
	TIPO DE PRENDA	Chaqueta Look 3	REFERENCIA	RF005	UNIVERSO	
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez				
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.						
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
	MATERIA PRIMA					
	<u>Principales</u>					\$ 50,000
	Orion	mts	2	\$ 25,000	\$ 50,000	
		mts			\$ -	
	<u>Secundarios</u>					\$ 24,000
	Miami	mts	2	\$ 12,000	\$ 24,000	
		mts			\$ -	
		mts			\$ -	
	INSUMOS					\$ 3,200
	Marquillas	Ud.			\$ -	
	Botones	Ud.			\$ -	
	Cremallera	Ud.	1	\$ 3,200	\$ 3,200	
	Ojaletes	Ud.			\$ -	
	Broches	Ud.			\$ -	
	Sesgo	mts			\$ -	
	Caucho	mts			\$ -	
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 9,600
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	480	\$ 20	\$ 9,600	
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 26,000
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000	
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000	
	Patronaje	Minutos	60	\$ 150	\$ 9,000	
	Control de calidad	Minutos	10	\$ 300	\$ 3,000	
	Empaque	Minutos			\$ -	
	PROCESOS TEXTILES					\$ -
	Plisado	proceso			\$ -	
	Prelavado	proceso			\$ -	
	Bordado	puntada			\$ -	
	Pintura a mano	proceso			\$ -	
	OTROS					\$ 50,200
					\$ -	
	Transporte	Ud	2	\$ 2,500	\$ 5,000	
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200	
	Cinturón	Ud	1	\$ 20,000	\$ 20,000	
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN					\$	163,000
MÁRGEN DE UTILIDAD						35%
PVP					\$	220,050

 POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO		FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA				FECHA	6/28/2021
		NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	uni sex
		TIPO DE PRENDA	Vestido Look 4	REFERENCIA	RF006	UNIVERSO	
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez					
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.							
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL	
	MATERIA PRIMA						
	<u>Principales</u>					\$ 42,200	
	Hindú	mts	2	\$ 13,600	\$ 27,200		
	Cuerina	mts	1	\$ 15,000	\$ 15,000		
	<u>Secundarios</u>					\$ 2,600	
	Entretela	mts	0.4	\$ 6,500	\$ 2,600		
		mts			\$ -		
		mts			\$ -		
	INSUMOS					\$ 10,400	
	Marquillas	Ud.			\$ -		
	Botones	Ud.			\$ -		
	Argollas	Ud.	4	\$ 800	\$ 3,200		
	Ojaletes	Ud.			\$ -		
	Broches	Ud.			\$ -		
	Cuerda de cuerina Roja	mts	6	\$ 600	\$ 3,600		
	Cuerda de cuerina Negra	mts	6	\$ 600	\$ 3,600		
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 9,600	
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	480	\$ 20	\$ 9,600		
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 26,000	
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000		
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000		
	Patronaje	Minutos	60	\$ 150	\$ 9,000		
	Control de calidad	Minutos	10	\$ 300	\$ 3,000		
	Empaque	Minutos			\$ -		
	PROCESOS TEXTILES					\$ 21,600	
	Plisado	proceso			\$ -		
	Prelavado	proceso			\$ -		
	Bordado	puntada			\$ -		
	Pintura a mano	proceso	720	\$ 30	\$ 21,600		
	OTROS					\$ 55,600	
	Acriltela	Ud	2	\$ 2,700	\$ 5,400		
	Transporte	Ud	2	\$ 2,500	\$ 5,000		
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200		
	Cinturón	Ud	1	\$ 20,000	\$ 20,000		
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN						\$	168,000
MÁRGEN DE UTILIDAD							35%
PVP						\$	226,800

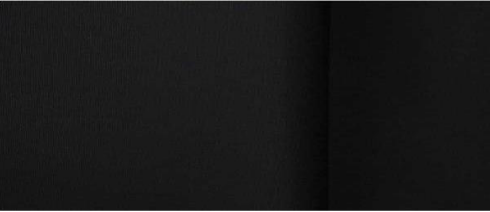


	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA				FECHA	06/28/2021
	NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	uni sex
	TIPO DE PRENDA	Short Look 5	REFERENCIA	RF008	UNIVERSO	
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez				
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.						
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
	MATERIA PRIMA					
	<u>Principales</u>					\$ 9,600
	Dril Blanco	mts	1	\$ 9,600	\$ 9,600	
		mts			\$ -	
	<u>Secundarios</u>					\$ -
		mts			\$ -	
		mts			\$ -	
		mts			\$ -	
	INSUMOS					\$ 150
	Marquillas	Ud.			\$ -	
	Botones	Ud.			\$ -	
	Argollas	Ud.			\$ -	
	Ojaletes	Ud.			\$ -	
	Broches	Ud.			\$ -	
	Caucho	mts	0.3	\$ 500	\$ 150	
	Cuerda de cuerina Negra	mts			\$ -	
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 7,200
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	360	\$ 20	\$ 7,200	
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 26,000
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000	
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000	
	Patronaje	Minutos	60	\$ 150	\$ 9,000	
	Control de calidad	Minutos	10	\$ 300	\$ 3,000	
	Empaque	Minutos			\$ -	
	PROCESOS TEXTILES					\$ 3,600
	Plisado	proceso			\$ -	
	Prelavado	proceso			\$ -	
	Bordado	puntada			\$ -	
	Pintura a mano	proceso	120	\$ 30	\$ 3,600	
	OTROS					\$ 32,900
	Acriltela	Ud	1	\$ 2,700	\$ 2,700	
	Transporte	Ud	2	\$ 2,500	\$ 5,000	
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200	
					\$ -	
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN						\$ 79,450
MÁRGEN DE UTILIDAD						35%
PVP						\$ 107,258

 POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO	FICHA TÉCNICA DE COSTOS POR PRENDA				FECHA	6/28/2021
	NOMBRE DE COLECCIÓN	Mashiro	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	uni sex
	TIPO DE PRENDA	Vestido Look 6	REFERENCIA	RF009	UNIVERSO	
NOMBRE DEL DISEÑADOR		Maria Fernanda Alvarado Martinez				
* Los datos que a continuación se encuentran pueden cambiarse de acuerdo a las necesidades del diseño.						
Nº	DETALLE	UD. DE MEDIDA	CONSUMO ESTIMADO	COSTO UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
	MATERIA PRIMA					
	<u>Principales</u>					\$ 54,250
	Dril Pesado Negro	mts	2.5	\$ 15,700	\$ 39,250	
	Cuerina	mts	1	\$ 15,000	\$ 15,000	
	<u>Secundarios</u>					\$ 17,850
	Liencillo	mts	1.5	\$ 11,900	\$ 17,850	
		mts			\$ -	
		mts			\$ -	
	INSUMOS					\$ 150
	Marquillas	Ud.			\$ -	
	Botones	Ud.			\$ -	
	Argollas	Ud.			\$ -	
	Ojaletes	Ud.			\$ -	
	Broches	Ud.			\$ -	
	Caucho	mts	0.3	\$ 500	\$ 150	
	Cuerda de cuerina Negra	mts			\$ -	
	MANO DE OBRA DIRECTA					\$ 6,000
	Costo mano de obra ensamble	Minutos	300	\$ 20	\$ 6,000	
	OTROS COSTOS DE FABRICACIÓN					\$ 26,000
	Diseño	Minutos	20	\$ 400	\$ 8,000	
	Dibujo a plano	Minutos	30	\$ 200	\$ 6,000	
	Patronaje	Minutos	60	\$ 150	\$ 9,000	
	Control de calidad	Minutos	10	\$ 300	\$ 3,000	
	Empaque	Minutos			\$ -	
	PROCESOS TEXTILES					\$ 10,800
	Plisado	proceso			\$ -	
	Prelavado	proceso			\$ -	
	Bordado	puntada			\$ -	
	Pintura a mano	proceso	360	\$ 30	\$ 10,800	
	OTROS					\$ 52,900
	Acriltela	Ud	1	\$ 2,700	\$ 2,700	
	Transporte	Ud	2	\$ 2,500	\$ 5,000	
	Sesión Fotografica	Ud	1	\$ 25,200	\$ 25,200	
	Cinturón	Ud	1	\$ 20,000	\$ 20,000	
COSTO TOTAL DE FABRICACIÓN						\$ 167,950
MÁRGEN DE UTILIDAD						35%
PVP						\$ 226,733

		FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA						FECHA	30-06-21			
		NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
		TIPO DE PRENDA	BLUSA		REFERENCIA	RF001	NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez				
MATERIA PRIMA												
Tela Base Nº1		Composición: 100% algodón		Tela Base Nº2		Composición: 100% PVC		Tela Base Nº3		Composición:		
												
Nombre	Hindu			Nombre	cuerina			Nombre				
Cantidad	2	Unidad de medida	Mts	Cantidad	0,3	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		
Color	crudo	Proveedor	Casa textil	Color	Negro	Proveedor	Novapel Ltda	Color		Color		
FORRO			Nombre				ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad				Material Nº1	Composición: 100% algodón		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida									
			Color									
			Proveedor									
			Composición:									
OTRO			Nombre				Nombre	Entretela		Nombre		
			Cantidad				Cantidad	1 mt		Cantidad		
			Unidad de medida				Unidad de medida	Mts		Unidad de medida		
			Color				Color	blanco		Color		
			Proveedor				Proveedor	Facol		Proveedor		
INSUMOS												
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2						
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Cuerina					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	1					
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	negro					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Novapel Ltda					
Color	crudo	Color	crudo	Color	crudo	INSUMO Nº3						
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre	Hebilla					
PROCESO TEXTIL Tipo de proceso Pintura a mano Proveedor  						Ud. De medida	unidad					
						Cantidad	2					
						Color	Niquel					
Proveedor	Mil herrajes		INSUMO Nº4									
									Nombre	Acritela		
Descripción del proceso									Ud. De medida	unidad		
									Cantidad	1		
									Color	gris		
									Proveedor	acritela		
OBSERVACIONES:												

• Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

	FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA							FECHA	30-06-21		
	NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
	TIPO DE PRENDA	Pantalón		REFERENCIA	RF002		NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez			
MATERIA PRIMA											
Tela Base Nº1		Composición: 100% poliéster		Tela Base Nº2		Composición:		Tela Base Nº3		Composición:	
											
Nombre	Microdrill			Nombre				Nombre			
Cantidad	1,3	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		Cantidad		Unidad de medida	
Color	Negro	Proveedor	La fayette	Color		Proveedor		Color		Color	
FORRO			Nombre	Popelina		ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad	0,5		Material Nº1	Composición:		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida	mts							
			Color	negro							
			Proveedor	facol							
			Composición: 65% algodón – 35% poliester								
OTRO			Nombre		Nombre		Nombre				
			Cantidad		Cantidad		Cantidad				
			Unidad de medida		Unidad de medida		Unidad de medida				
			Color		Color		Color				
			Proveedor		Proveedor		Proveedor				
INSUMOS											
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2					
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Broche				
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	1				
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	unidad				
Cantidad	9 yarda	Cantidad	3 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	níquel				
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Insumos				
Color	Negro	Color	Negro	Color	Negro	INSUMO Nº3					
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre					
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida					
Tipo de proceso					Cantidad						
					Color						
					Proveedor						
Proveedor					INSUMO Nº4						
	Textil antes del proceso		Textil después del proceso		Nombre						
Descripción del proceso					Ud. De medida						
OBSERVACIONES:					Cantidad						
					Color						
					Proveedor						

	FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA							FECHA	30-06-21		
	NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
	TIPO DE PRENDA	KIMONO	REFERENCIA	RF003	NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez					
MATERIA PRIMA											
Tela Base Nº1		Composición: 100% algodón		Tela Base Nº2		Composición:		Tela Base Nº3		Composición:	
Nombre	Hindu			Nombre				Nombre			
Cantidad	2	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		Cantidad		Unidad de medida	
Color	crudo	Proveedor	Casa textil	Color		Proveedor		Color		Color	
FORRO			Nombre			ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad			Material Nº1	Composición: 100% algodón		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida								
			Color								
			Proveedor								
			Composición:								
OTRO											
			Nombre			Nombre	Entretela		Nombre		
			Cantidad			Cantidad	1		Cantidad		
			Unidad de medida			Unidad de medida	Mts		Unidad de medida		
			Color			Color	blanco		Color		
			Proveedor			Proveedor	Facol		Proveedor		
INSUMOS											
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2					
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Drill				
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts				
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	1				
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	negro				
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Novapel Ltda				
Color	Crudo y negro	Color	crudo	Color	crudo	INSUMO Nº3					
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre	Hebilla				
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida	unidad				
Tipo de proceso					Cantidad	2					
Pintura a mano					Color	Niquel					
Proveedor					Proveedor	Mil herrajes					
						INSUMO Nº4					
						Nombre	Acritela				
Descripción del proceso						Ud. De medida	unidad				
Pintura de forma automática sobre la prenda.						Cantidad	2				
OBSERVACIONES:						Color	Verde y aguamarina				
						Proveedor	acritela				

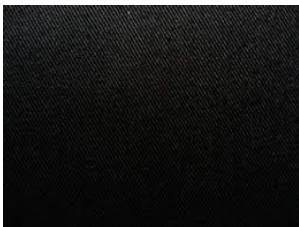
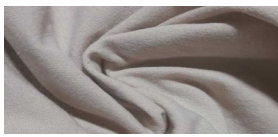
• Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

	FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA							FECHA	30-06-21			
	NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual				
	TIPO DE PRENDA	Falda	REFERENCIA	RF004	NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez						
MATERIA PRIMA												
Tela Base Nº1		Composición: 100% poliéster		Tela Base Nº2		Composición: 100% poliéster		Tela Base Nº3		Composición:		
Nombre	Microdrill			Nombre	Tull			Nombre				
Cantidad	4	Unidad de medida	Mts	Cantidad	4	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		
Color	Negro	Proveedor	La fayette	Color	Esmeralda	Proveedor	La casa textil	Color		Color		
FORRO			Nombre				ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad				Material Nº1	Composición:		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida									
			Color									
			Proveedor									
			Composición:									
OTRO												
			Nombre				Nombre			Nombre		
			Cantidad				Cantidad			Cantidad		
			Unidad de medida				Unidad de medida			Unidad de medida		
			Color				Color			Color		
			Proveedor				Proveedor			Proveedor		
INSUMOS												
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2						
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	cremallera					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	1					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	unidad					
Cantidad	3 yarda	Cantidad	yarda	Cantidad	1 yarda	Color	Negro					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Insumos					
Color	Negro	Color	Negro	Color	Negro	INSUMO Nº3						
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre						
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida						
Tipo de proceso							Cantidad					
							Color					
							Proveedor					
Proveedor							INSUMO Nº4					
	Textil antes del proceso		Textil después del proceso		Nombre							
Descripción del proceso						Ud. De medida						
						Cantidad						
OBSERVACIONES:						Color						
						Proveedor						

• Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

	FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA							FECHA	30-06-21			
	NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual				
	TIPO DE PRENDA	Chaqueta		REFERENCIA	RF005		NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez				
MATERIA PRIMA												
Tela Base Nº1		Composición: 100% poliéster		Tela Base Nº2		Composición: 100% PVC		Tela Base Nº3		Composición:		
Nombre	Orión			Nombre	cuerina			Nombre				
Cantidad	2	Unidad de medida	Mts	Cantidad	0,5	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		
Color	Negro	Proveedor	La fayette	Color	Negro	Proveedor	Novapel Ltda	Color		Color		
FORRO			Nombre	Miami			ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad	2			Material Nº1	Composición:		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida	mts								
			Color	Negro								
			Proveedor	La fayette								
			Composición: 100% poliéster									
OTRO												
			Nombre				Nombre			Nombre		
			Cantidad				Cantidad			Cantidad		
			Unidad de medida				Unidad de medida			Unidad de medida		
			Color				Color			Color		
			Proveedor				Proveedor			Proveedor		
INSUMOS												
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2						
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Cuerina					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	1					
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	negro					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Novapel Ltda					
Color	crudo	Color	crudo	Color	crudo	INSUMO Nº3						
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre	Hebilla					
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida	unidad					
Tipo de proceso							Cantidad					2
							Color					Niquel
							Proveedor					Mil herrajes
Proveedor							INSUMO Nº4					
	Textil antes del proceso	Textil después del proceso	Nombre	Cremallera								
Descripción del proceso				Ud. De medida	unidad							
						Cantidad					1 – 30 cm	
						Color					negro	
						Proveedor					Insumos	
OBSERVACIONES:												

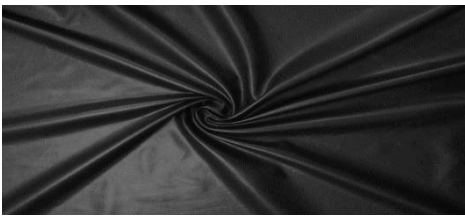
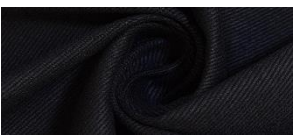
• Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

		FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA						FECHA	30-06-21			
		NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
		TIPO DE PRENDA	VESTIDO		REFERENCIA	RF006		NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez			
MATERIA PRIMA												
Tela Base Nº1		Composición: 100% algodón		Tela Base Nº2		Composición: 100% PVC		Tela Base Nº3		Composición:		
												
Nombre	Hindu			Nombre	cuerina			Nombre				
Cantidad	2	Unidad de medida	Mts	Cantidad	1	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		
Color	crudo	Proveedor	Casa textil	Color	Negro	Proveedor	Novapel Ltda	Color		Color		
FORRO			Nombre				ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad				Material Nº1	Composición: 100% algodón		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida									
			Color									
			Proveedor									
						Composición:						
OTRO												
			Nombre	cuerdas de cuerina			Nombre	Entretela		Nombre		
			Cantidad	6 , 6			Cantidad	0,3 mt		Cantidad		
			Unidad de medida	mts			Unidad de medida	Mts		Unidad de medida		
			Color	Rojo y negro			Color	blanco		Color		
			Proveedor	insumos			Proveedor	Facol		Proveedor		
INSUMOS												
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2						
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Drill					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	1					
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	negro					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Novapel Ltda					
Color	Crudo y negro	Color	crudo	Color	crudo	INSUMO Nº3						
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre	Hebilla					
Tipo de proceso Pintura a mano Tinturación Iris Proveedor						Ud. De medida	unidad					
						Cantidad	2					
						Color	Niquel					
						Proveedor	Mil herrajes					
						INSUMO Nº4						
						Nombre	Acritela					
						Ud. De medida	unidad					
						Cantidad	2					
Descripción del proceso						Color	Blanco, rojo negro					
Primero se tinturo y después se añaden los detalles con la pintura						Proveedor	acritela					
OBSERVACIONES: Contiene argollas claves para sostener una de las piezas con las cuerdas de cuerina												

	FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA							FECHA	30-06-21		
	NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
	TIPO DE PRENDA	Top		REFERENCIA	RF007		NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez			
MATERIA PRIMA											
Tela Base Nº1		Composición: 10		Tela Base Nº2		Composición:		Tela Base Nº3		Composición:	
											
Nombre	Drill			Nombre				Nombre			
Cantidad	0,5	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		Cantidad		Unidad de medida	
Color	Blanco	Proveedor	facol	Color		Proveedor		Color		Color	
FORRO			Nombre			ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad			Material Nº1	Composición: 100% algodón		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida								
			Color								
			Proveedor								
			Composición:								
OTRO											
			Nombre			Nombre	Entretela		Nombre		
			Cantidad			Cantidad	0,5		Cantidad		
			Unidad de medida			Unidad de medida	mts		Unidad de medida		
			Color			Color	Blanco		Color		
			Proveedor			Proveedor	facol		Proveedor		
INSUMOS											
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2					
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad					
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor					
Color	Blanco	Color	Blanco	Color	Blanco	INSUMO Nº3					
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre					
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida					
Tipo de proceso					Cantidad						
					Color						
					Proveedor						
Proveedor					INSUMO Nº4						
	Textil antes del proceso		Textil después del proceso		Nombre						
Descripción del proceso						Ud. De medida					
OBSERVACIONES:						Cantidad					
						Color					
						Proveedor					

• Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

		FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA						FECHA	30-06-21					
		NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual					
		TIPO DE PRENDA	Short	REFERENCIA	RF008	NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez							
MATERIA PRIMA														
Tela Base Nº1		Composición: 94% poliéster – 6% algodón		Tela Base Nº2		Composición:		Tela Base Nº3		Composición:				
														
Nombre	Drill			Nombre				Nombre						
Cantidad	0,5	Unidad de medida	Mts	Cantidad		Unidad de medida		Cantidad		Unidad de medida				
Color	Blanco	Proveedor	facol	Color		Proveedor		Color		Color				
FORRO			Nombre				ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO							
			Cantidad				Material Nº1	Composición: 100% algodón		Material Nº2	Composición			
			Unidad de medida											
			Color											
			Proveedor											
			Composición:											
OTRO														
			Nombre		Acritela		Nombre		Entretela		Nombre			
			Cantidad		1		Cantidad		0,3		Cantidad			
			Unidad de medida		Unidad		Unidad de medida		mts		Unidad de medida			
			Color		Naranja		Color		Blanco		Color			
			Proveedor		Insumos		Proveedor		facol		Proveedor			
INSUMOS														
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2								
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Caucho							
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts							
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	0,36 – 1cm							
Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	Blanco							
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Insumos							
Color	Blanco	Color	Blanco	Color	Blanco	INSUMO Nº3								
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre								
PROCESO TEXTIL Tipo de proceso Pintura a mano Proveedor  						Ud. De medida								
						Cantidad								
						Color								
						Proveedor								
						INSUMO Nº4								
						Nombre								
Descripción del proceso						Ud. De medida								
						Cantidad								
OBSERVACIONES:						Color								
						Proveedor								

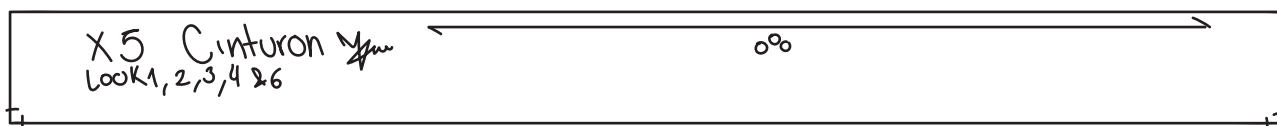
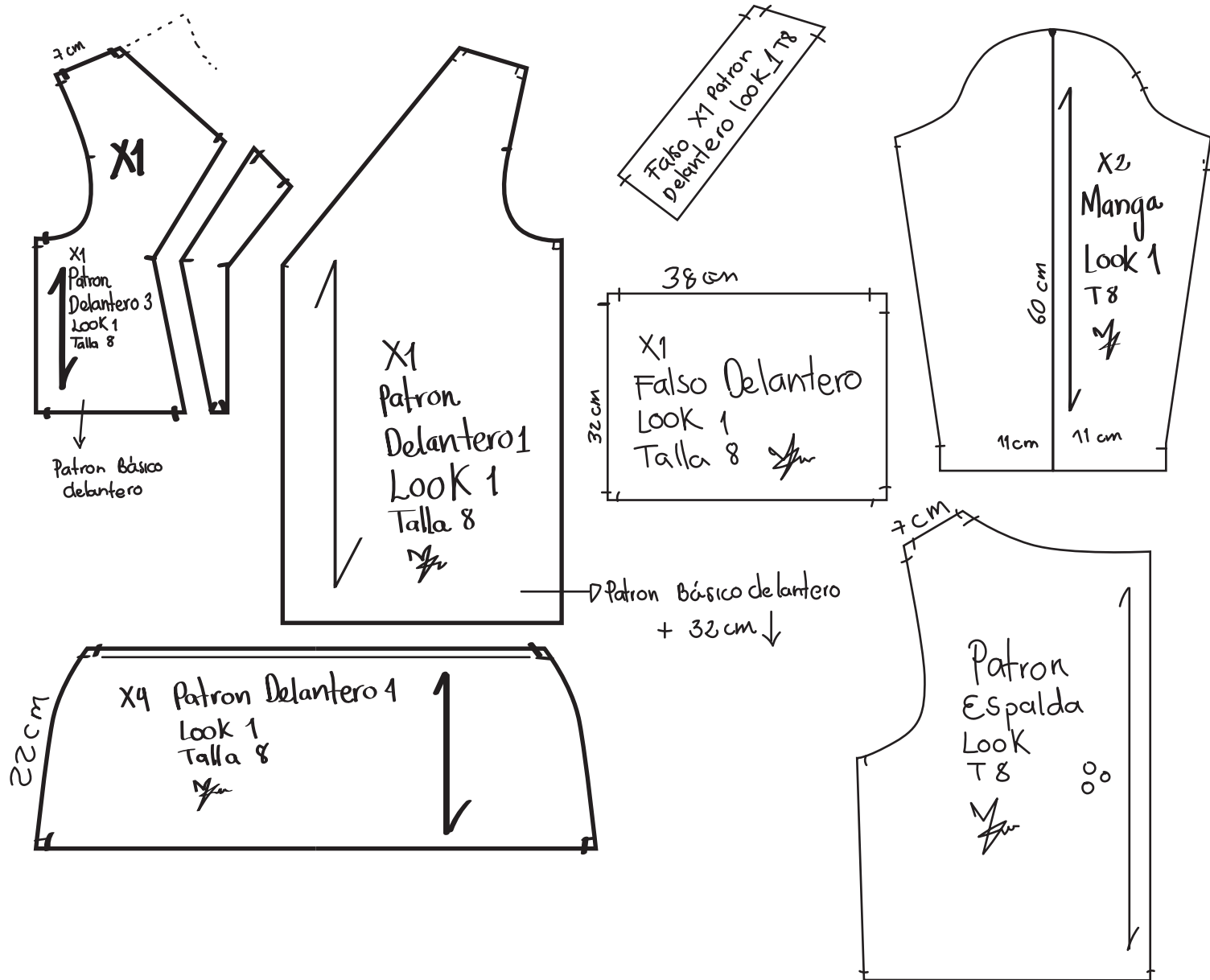
		FICHA TÉCNICA DE MATERIALES TEXTILES E INSUMOS POR PRENDA						FECHA	30-06-21			
		NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	Ot-Inv 21-22	LINEA	UNISEX	UNIVERSO	Casual			
		TIPO DE PRENDA	Kimono		REFERENCIA	RF009	NOMBRE DISEÑADOR	Maria Fernanda Alvarado Martinez				
MATERIA PRIMA												
Tela Base Nº1	Composición: 94% poliéster - 6% algodón			Tela Base Nº2	Composición: 100% PVC			Tela Base Nº3	Composición: 100% algodón			
												
Nombre	Drill			Nombre	cuerina			Nombre	Liencillo			
Cantidad	2	Unidad de medida	Mts	Cantidad	1	Unidad de medida	Mts	Cantidad	1,20	Unidad de medida	Mts	
Color	Negro	Proveedor	Facol	Color	Negro	Proveedor	Novapel Ltda	Color	Crudo	Proveedor	La fayette	
FORRO			Nombre				ENTRETELAS O TELAS DE REFUERZO					
			Cantidad				Material Nº1	Composición:		Material Nº2	Composición	
			Unidad de medida									
			Color									
			Proveedor									
			Composición:									
OTRO												
			Nombre	Acritela			Nombre			Nombre		
			Cantidad	1			Cantidad			Cantidad		
			Unidad de medida	Unidad			Unidad de medida			Unidad de medida		
			Color	Blanco			Color			Color		
			Proveedor	Insumos			Proveedor			Proveedor		
INSUMOS												
Hilo para Ensamble		Hilo para pespunte		Hilazas		INSUMO Nº2						
Marca	Coats	Marca	Coats	Marca	Coats	Nombre	Cuerina					
Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Composición	100% algodón	Ud. De medida	mts					
Título	90	Título	90	Título	90	Cantidad	1					
Cantidad	3 yarda	Cantidad	1 yarda	Cantidad	1 yarda	Color	negro					
Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Ud. De medida	Mts	Proveedor	Novapel Ltda					
Color	Negro y crudo	Color	Negro	Color	Negro	INSUMO Nº3						
Proveedor		Proveedor		Proveedor		Nombre	Hebilla					
PROCESO TEXTIL						Ud. De medida	unidad					
Tipo de proceso					Cantidad	2						
Pintura a mano					Color	Níquel						
Proveedor					Proveedor	Mil herrajes						
						INSUMO Nº4						
						Nombre						
Descripción del proceso						Ud. De medida						
Pintura automática						Cantidad						
OBSERVACIONES:						Color						
						Proveedor						

- Si existen más insumos anexar hoja con la respectiva información

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	BLUSA	REFERENCIA	001	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



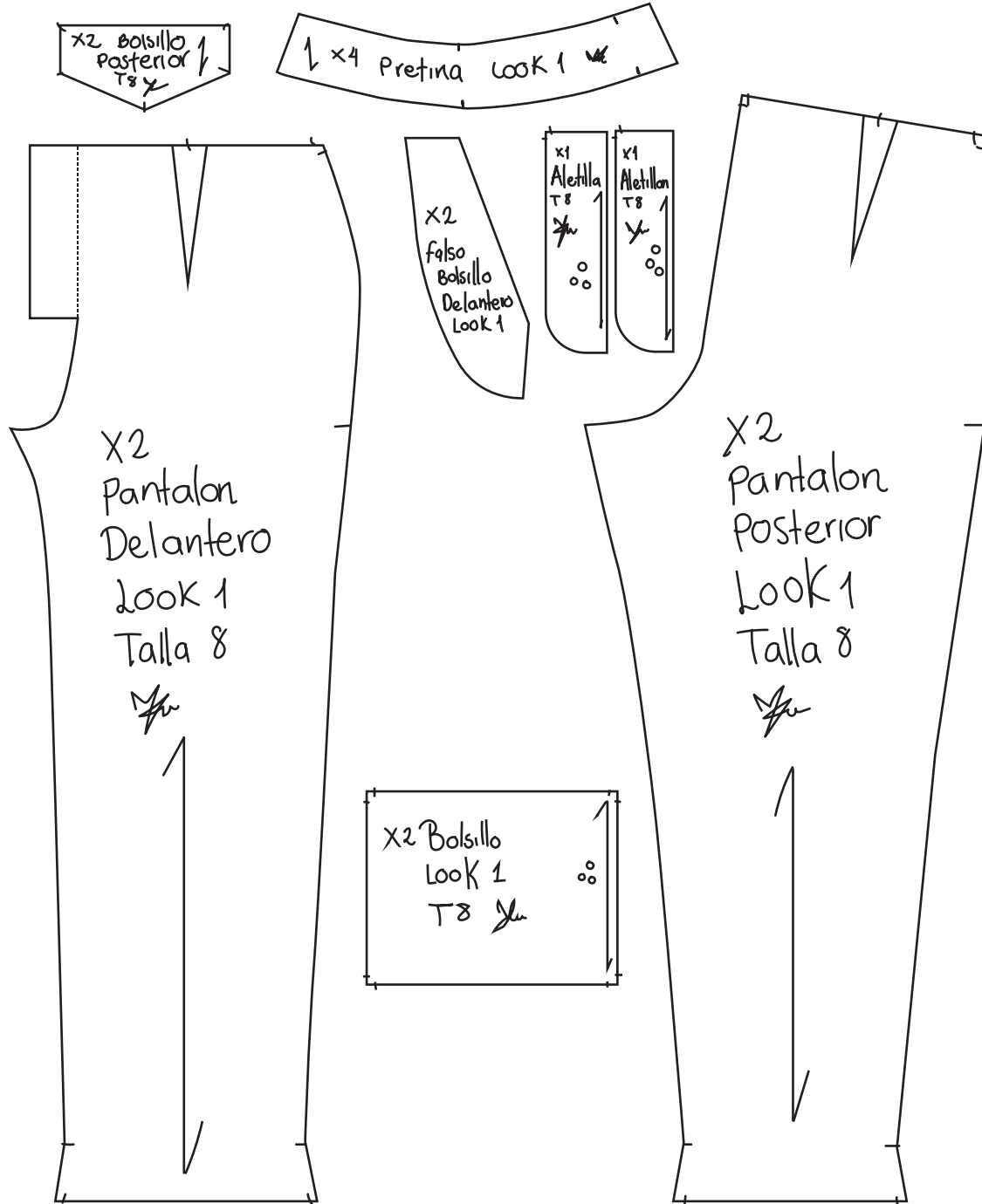
OBSERVACIONES:

Falso entretejido

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	PANTALON	REFERENCIA	002	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



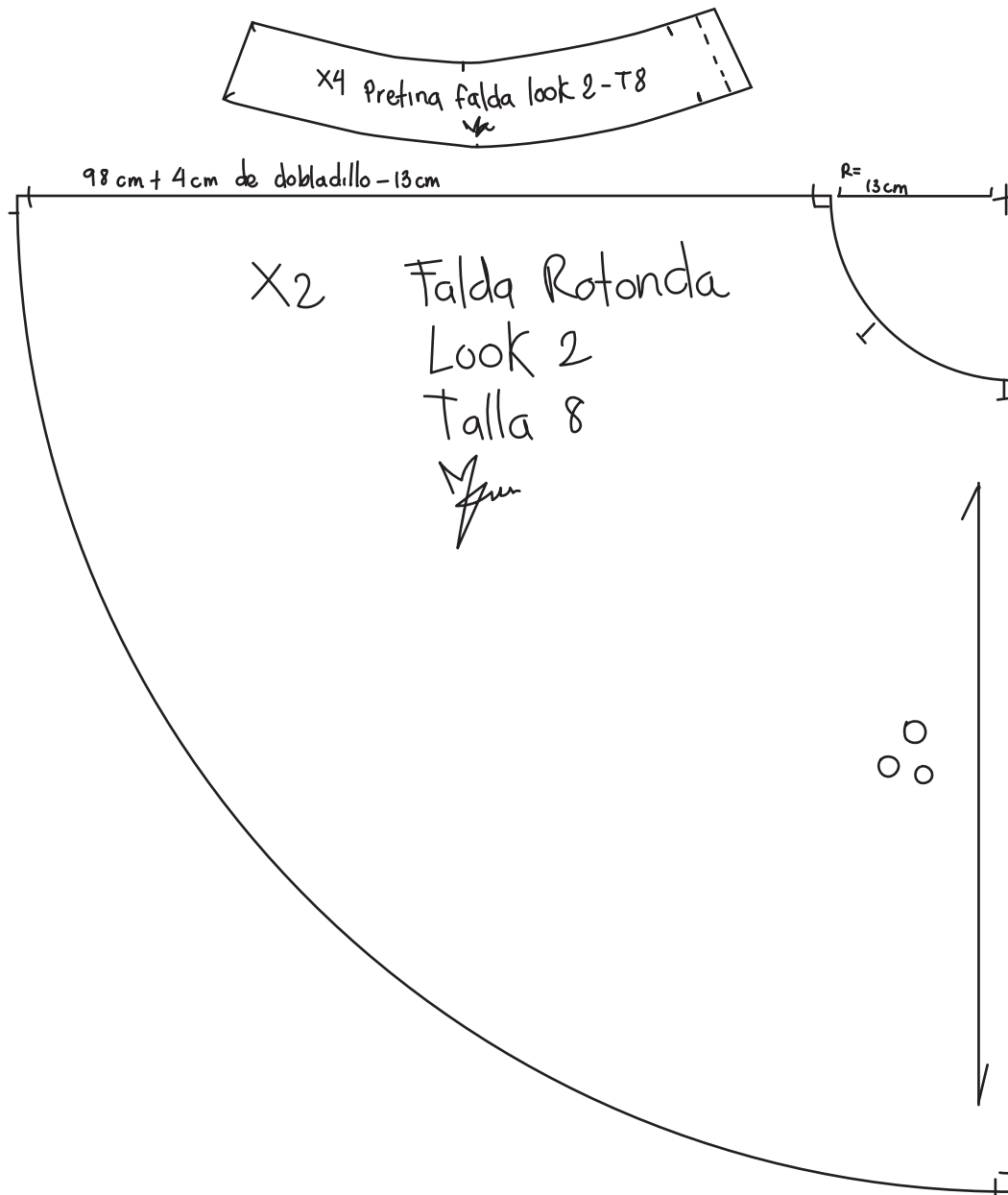
OBSERVACIONES:

Contiene un broche invisible

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	FALDA	REFERENCIA	004	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



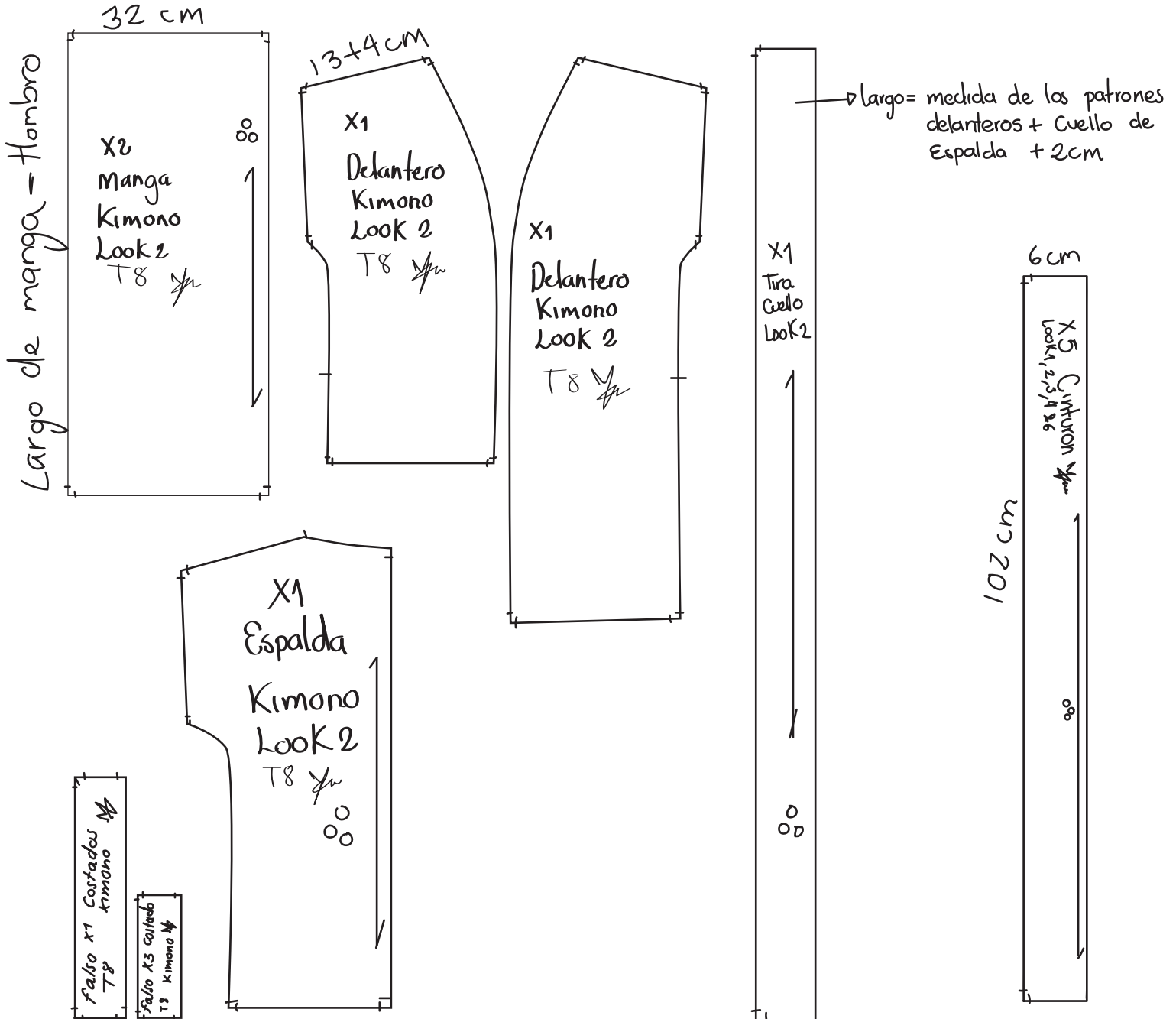
OBSERVACIONES:

Falda Redonda para base de la falda, para el resto de las capas fueron ajustadas en el momento de la confección.

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	KIMONO	REFERENCIA	003	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



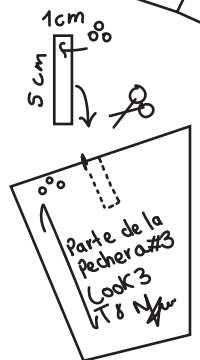
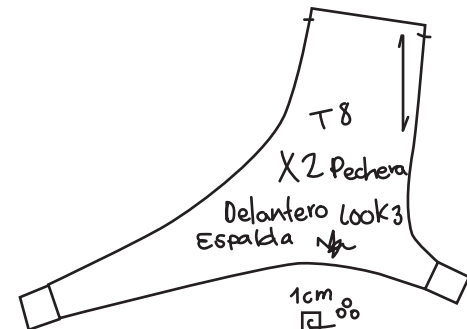
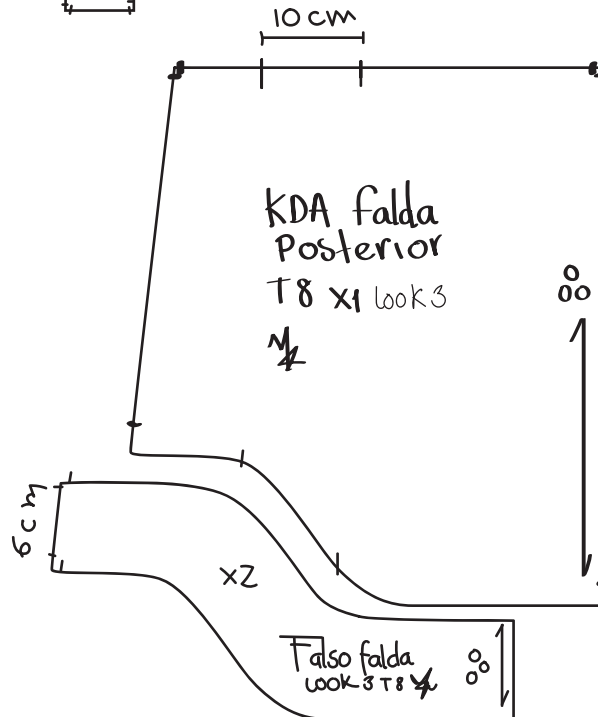
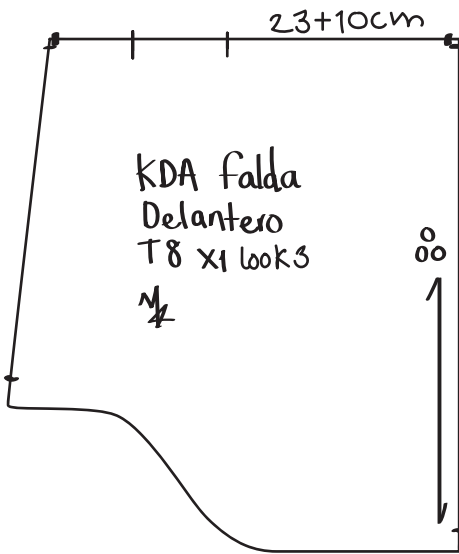
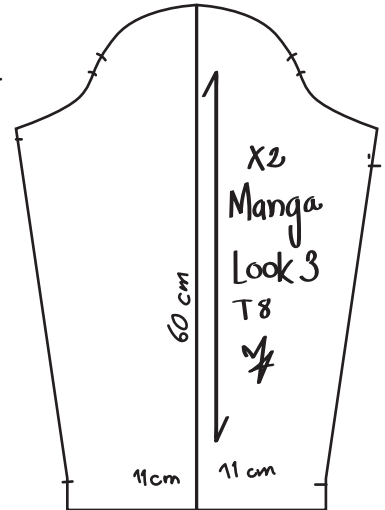
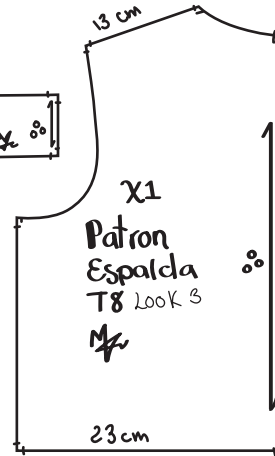
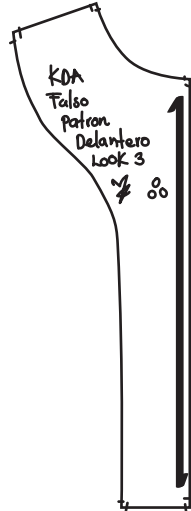
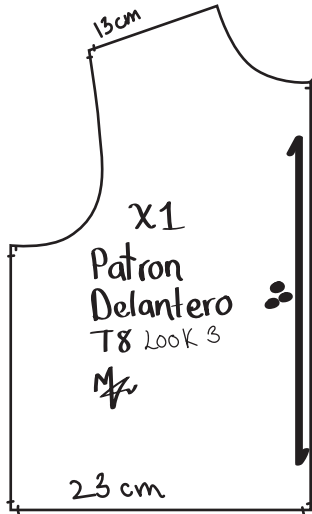
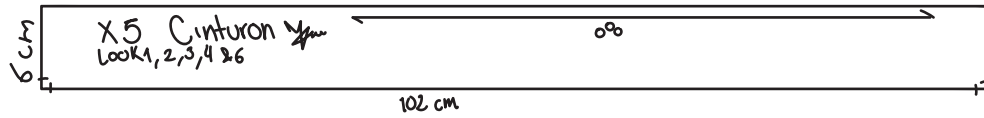
OBSERVACIONES:

Patron delantero kimono entretejido

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	CHAQUETA	REFERENCIA	005	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



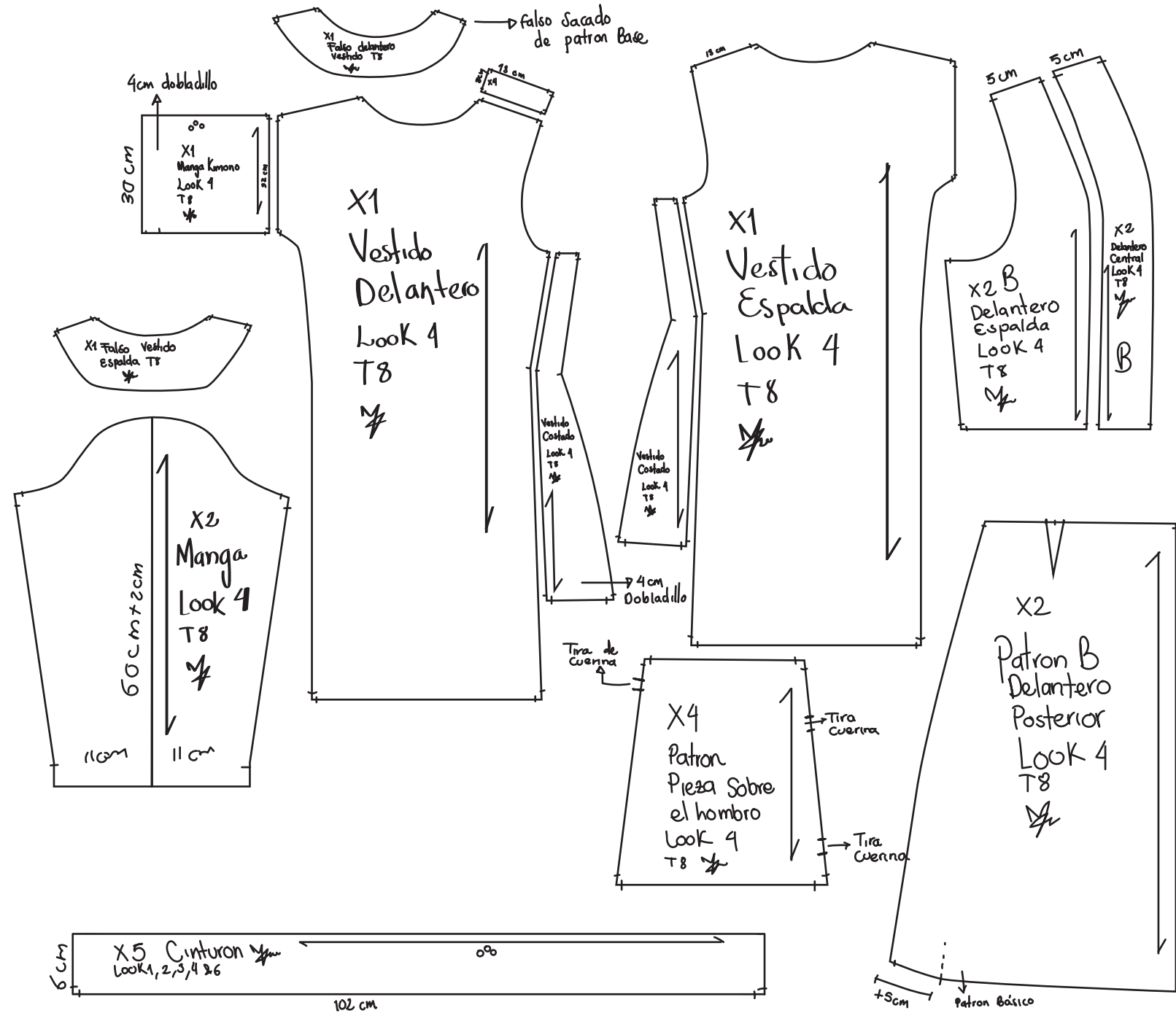
OBSERVACIONES:

Con el patron básico se saca el forro, restando el falso del patron -1cm
Acolchado en el cuello para dar forma.

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30/06/2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	VESTIDO	REFERENCIA	006	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



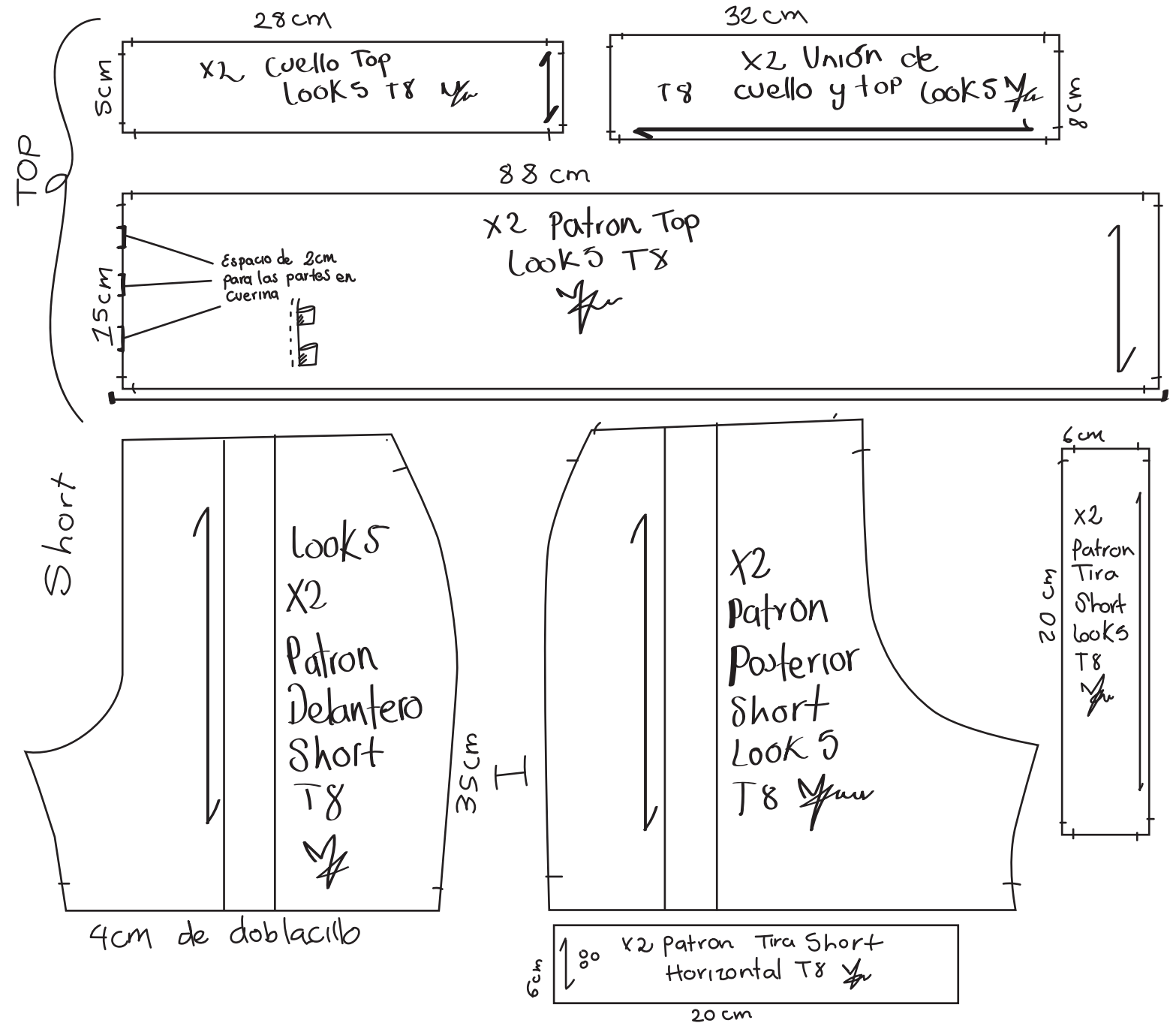
OBSERVACIONES:

En el patron pieza sobre el hombro 2 de las 4 piezas va entretelada.
Patron B en cuerna

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	TOP Y SHORT	REFERENCIA	007 008	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



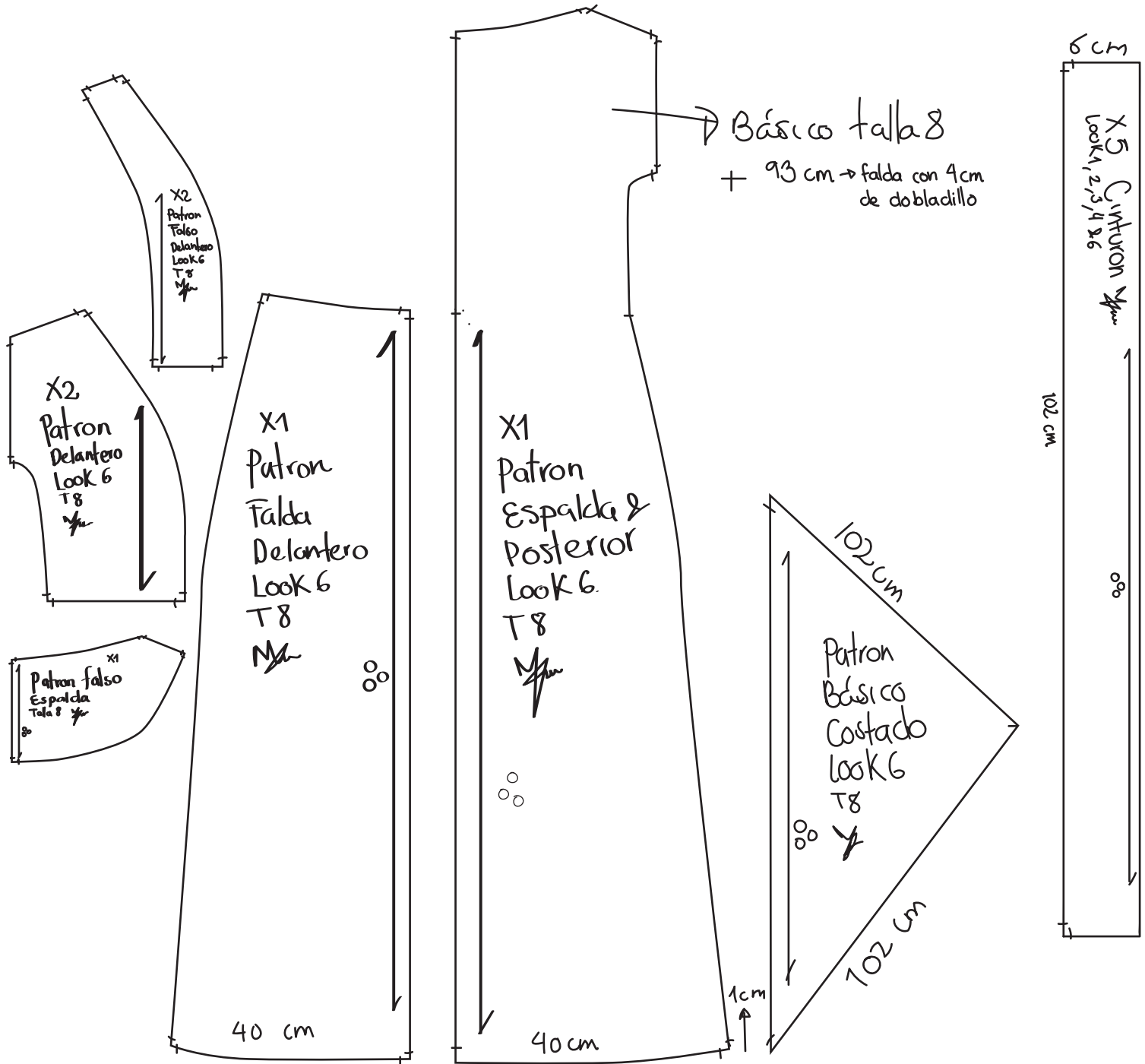
OBSERVACIONES:

El Top va entretelado

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE POR PRENDA

FECHA 30 / 06 / 2021

NOMBRE DE COLECCIÓN	MASHIRO	TEMPORADA	OT-IN 21-22	LINEA	UNI-SEX	UNIVERSO	CASUAL
TIPO DE PRENDA	KIMONO	REFERENCIA	009	TALLA	8	NOMBRE DISEÑADOR	MARIA FERNANDA ALVARADO



OBSERVACIONES:

ENCUESTAS 2021 SOBRE COSPLAY Y ARTE ABSTRACTO

Nombre	Edad	¿En qué medio de transporte te movilizas?	¿Qué Haces en tu tiempo Libre?	¿De estas opciones que te gusta más?	¿Sabes qué es el cosplay?	¿Para ti que es el Cosplay?	¿Has realizado algún tipo de Cosplay?
Lina Valero	22	Transporte público	ver contenido multimedia	Series	si	Disfraz o interpretar un personaje	No
Jennifer Palma	21	Carro particular	Ejercicio	películas	No	n/a	No
Danna Sanchez	20	Carro particular	ver contenido multimedia	Series	si	Cultura japonesa	No
Samantha Buitrago	22	Transporte público	Escuchar musica	Manga	si	disfrazarse de un personaje de ficción	No
Nicolas Ramirez	24	bicicleta	ver contenido multimedia	películas	No		No
Matilde Montoya	46	Transporte público	Ejercicio	Series	No		No
Steven Castro	23	Carro particular	Ejercicio	películas	No		No
Pedro Patarroyo	24	Carro particular	ver contenido multimedia	películas	si	Disfraz de un personaje	No
Maria Castillo	16	Transporte público	ver contenido multimedia	Series	No		No
Joshua Valero	20	bicicleta	Ejercicio	Series	si	Personificacion de un personaje ficticio	No
Alexander Lozano	19	patineta	Escuchar musica	Video juegos	No		No
Viviana Mendez	25	bicicleta	Escuchar musica	Series	si		No
Laura Avendaño	28	Carro particular	Escuchar musica	Comics	No		No
Mariana suarez	15	Caminando	Cocinar	Manga	si	Vestirse como un personaje	Sí
Laura Urbina	18	Caminando	Escuchar musica	anime	No		No
Sara Cifuentes	18	Carro particular	Ejercicio	anime	si	Disfrazarte de un personaje	Sí
Paula Rios	21	Transporte público	Escuchar musica	películas	No		No
Ginna Castillo	21	Carro particular	Escuchar musica	anime	si	Disfraz de un personaje de serie	No
Maria Bermudez	17	Caminando	Cocinar	películas	No		No
Karen Tejas	27	bicicleta	Cocinar	Manga	No		No
Nicol Parra	25	Carro particular	Ejercicio	Manga	No		No
Natalia Martinez	24	Transporte público	ver contenido multimedia	películas	No		No

Nombre	En que tiendas sueles comprar mayormente tu ropa?	¿Piensa que el cosplay puede ser una fuente de inspiración para crear un colección de Moda?	Puedes considerar prendas de cosplay para usar en tu vida cotidiana?	¿Sabes que es el arte abstracto ?	¿Si sabes que es el arte abstracto, conoces algún artista referente de este movimiento?	¿qué tipo de prendas te gustan más?
Lina Valero	Koaj	Sí	Sí	Sí	Mondrian	casual
Jennifer Palma	Forever 21	Sí	Sí	Sí	Mark Rothko	casual
Danna Sanchez	Kenzo	Sí	Sí	No	n/a	casual
Samantha Buitrago	Chicas bonitas	Sí	Sí	Sí	Pollock	casual
Nicolas Ramirez	Koaj	Sí	Sí	Sí	Kandinsky	casual
Matilde Montoya	Seven Seven	Sí	Sí	No		casual
Steven Castro	Gef	Sí	No	No		casual
Pedro Patarroyo	LecLee	Sí	Sí	No		formal
Maria Castillo	facol	No	No	No		casual
Joshua Valero	Color Blue	Sí	Sí	Sí	Malevich	casual
Alexander Lozano	H&M	No	No	No		casual
Viviana Mendez	Zara	Sí	Sí	Sí	Kandinsky	casual
Laura Avendaño	H&M	Sí	Sí	No		casual
Mariana suarez	H&M	Sí	Sí	Sí	Mark Rothko	casual
Laura Urbina	KOAJ	Sí	Sí	Sí	Willem de Kooning	casual
Sara Cifuentes	Zara	Sí	Sí	No		casual
Paula Rios	Forever 21	No	No	No		casual
Ginna Castillo	Arequipe	Sí	Sí	Sí	Robert Delaunay	casual
Maria Bermudez	San Andresito	No	No	No		casual
Karen Tejas	H&M	No	Sí	Sí	Kandinsky	casual
Nicol Parra	Stradivarius	Sí	Sí	No		casual
Natalia Martinez	H&M	Sí	Sí	Sí	Kandinsky	casual

Análisis de encuesta:

- Edad aproximada de los encuestados oscila entre los 15 y 28 años de edad
- El 36,4 % utiliza carro particular, 27,3 % transporte público, 18,2 % bicicleta, 13,6 % caminando y el 4,5% patineta (la mayoría de los encuestados se transportan en carro particular)
- El 31,8% escucha música, el 27,3% ejercicio, el otro 27,3% ve contenido multimedia y el 13,6% cocina (la mayoría de los encuestados escucha música en su tiempo libre)
- El 31,8% mira películas, el 27,3% series, el 18,2% manga, el 13,6% anime, el 4,5 comics y 4,5 videojuegos (la mayoría de los encuestados les gusta más ver películas)
- El 59,1% no conoce el cosplay y el 40,9% si conoce el cosplay (la mayoría de los encuestados no sabe que es el cosplay).
- El 90,9% de los encuestados no ha realizado ningún cosplay y el 9,1% si ha realizado algún cosplay.
- El 77,3% si piensa el cosplay como fuente de inspiración para crear una colección y el 22,7% no lo cree posible.
- El 77,3% de las personas encuestadas puede considerar prendas de cosplay para usar en su vida cotidiana y el 22,7% no lo considera posible.
- El 50% de los encuestados conoce sobre arte abstracto y el otro 50% no saben sobre el arte abstracto.
- El 95,5% les gusta las prendas formales y el 4,5% les gusta las prendas informales.
- De las personas encuestadas que respondieron si 4 de ellas conocen a Kandinsky, 2 a Mark Rothko, 1 Malevich, 1 Pollock, 1 Willem de Kooning y 1 Robert Delaunay.

En esta encuesta se puede evidenciar el conocimiento en cuanto al arte abstracto y el cosplay, teniendo en la mayoría de los encuestados desconocimiento del cosplay, un 50% de conocimiento y desconocimiento sobre arte abstracto.



ORDEN COLECCIÓN

Mashiro Otoño - Invierno / 2021 -2022



Colección que combina el cosplay en formas y arte abstracto en pintura, siluetas que contienen su propio significado inspirado en cada una de las series de anime, video juegos, películas, etc. Así mismo cada atuendo se convierte en un lienzo nuevo de obras e ilustraciones que son generadas por sentimientos provocados al disfrutar cada soundtrack, imagen y emoción del momento.

Zonas erógenas

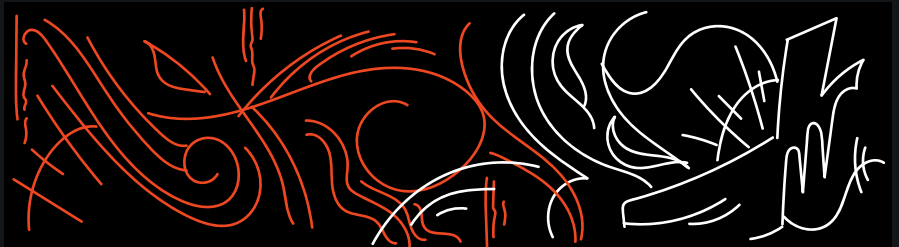


Detalles:

Ilustraciones y grafías hechas a mano con pintura, presentes en los accesorios y complementos.



Siluetas predominante de la colección

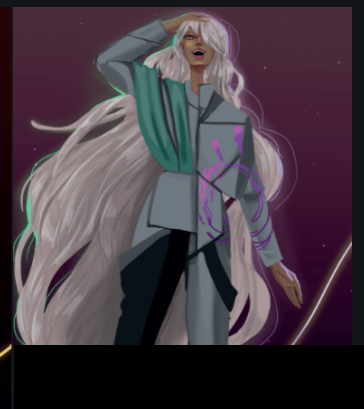


- Siluetas amplias y ajustadas en la cintura
- Cuellos altos

Materiales Principales:

Telas:

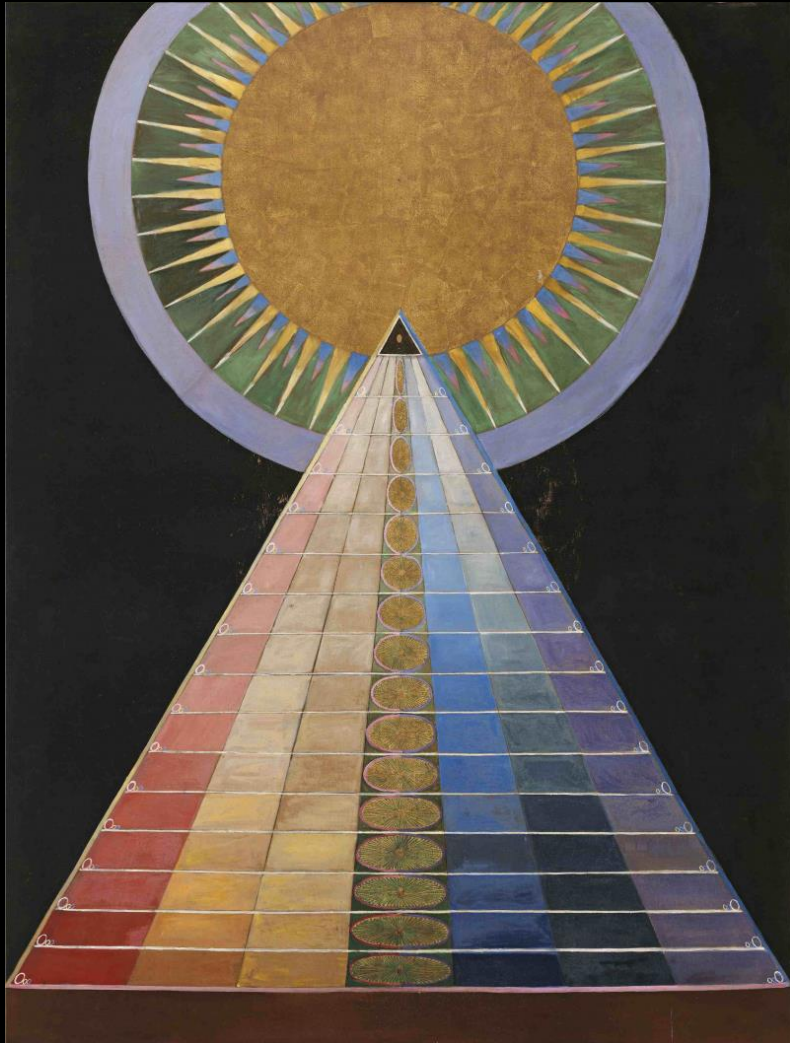
- Hindú
- cuerina
- Drill



Conclusión:

En cuanto al proyecto la facilidad de incursionar con las formas y el mundo del cosplay se convierte en una experiencia que cambia tu entorno al momento de diseñar, los trazos y figuras se toman con más fuerza, se crea una dinámica al momento de crear un producto de moda, siendo atractivo por sus siluetas exóticas y poco comunes, sin embargo, al momento de integrar una figura artística tan impresionante del arte abstracto como lo es Hilma af klint, combinar su pensamiento artístico se convierte en un reto difícil de realizar, ya que sus ideas son poco convencionales y se aplican a un plano más allá de nuestra mente, esto se convierte en un motivo más que impulsa buscar otro tipo de dinámicas que ayuden a complementar y realzar sus obras en su sentido más artístico, es posible generar un equilibrio que no interrumpa con el flujo creativo y lleve una armonía con conceptos ricos e inimaginables, para esto se necesita incursionar un poco más en su vida y pensamiento más allá de los documentos ya existentes, es necesario mirar desde otro punto de vista, perspectiva e ingenio la mejor manera de integrar esos conocimientos en una obra para conectar ese camino a un futuro curioso a movimientos como cosplay y arte abstracto.

MASHIRO



Hilma Af klint



Maria F. Alvarado

Moodboard
inspiración

Arte abstracto
Cosplay

Otoño – Invierno
2021-2022





Tendencia

Perfil de cliente





Paleta de color

Fiery Red -
18-1664 TCX

Esmerald -
17-5641 TCX

Toasted
Almond
14-1213 TCX

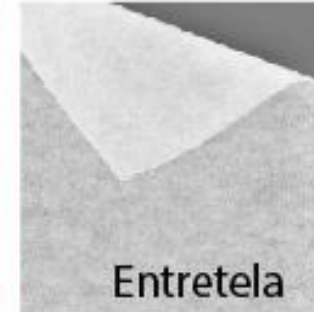
Flame
17-1462 TCX

Snow White
11-0602 TCX

My Soul
19-4010 TCX

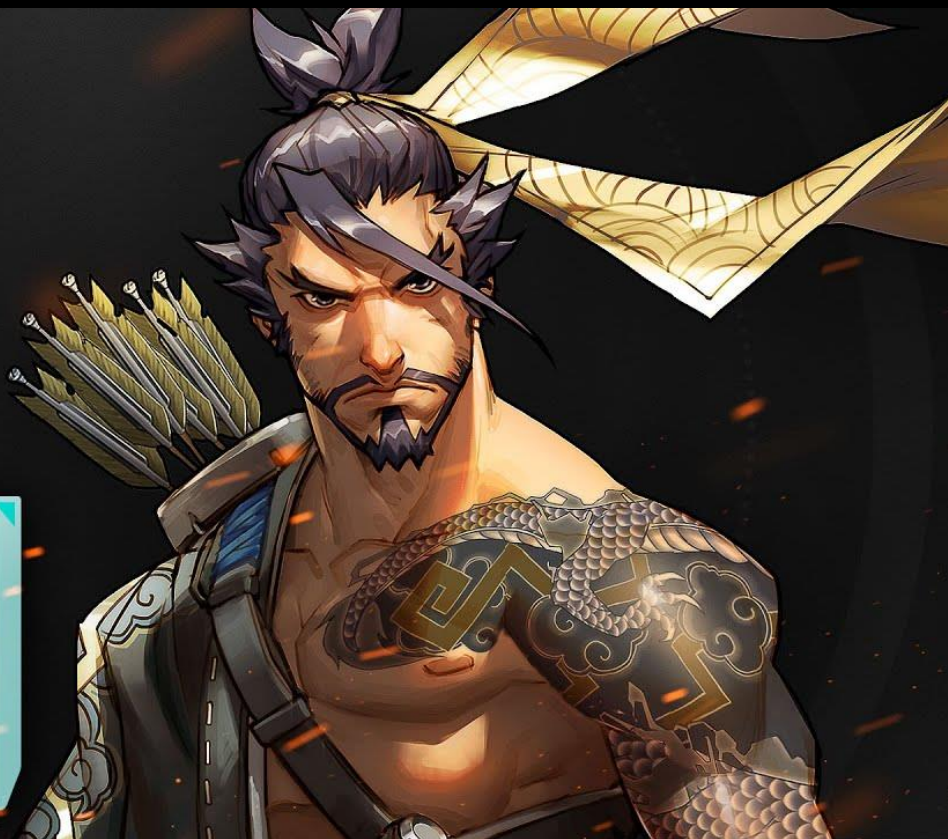
Stormy
weather
18-4214 TCX

Moodboard de materiales





HANZO



Overwatch



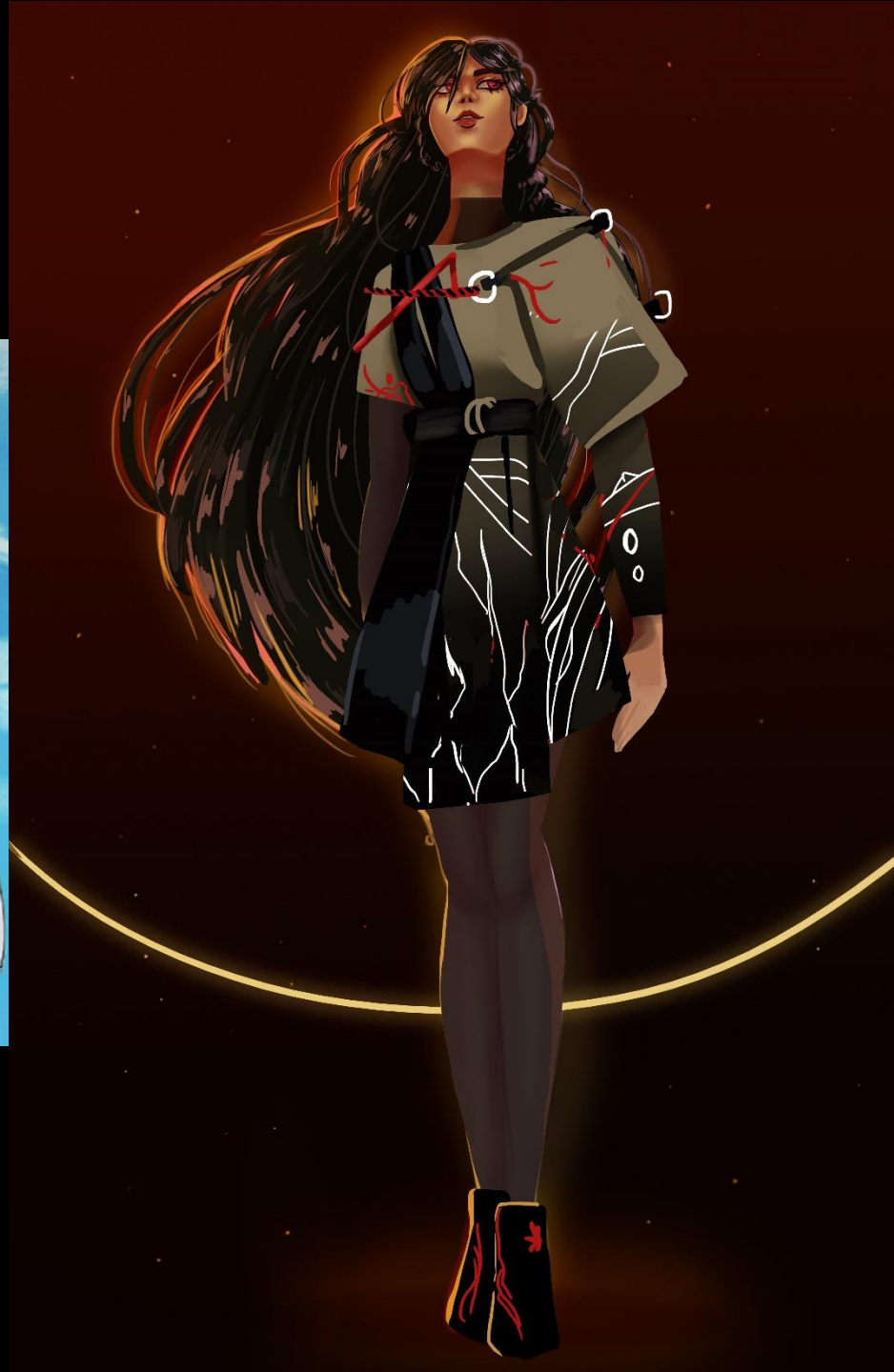


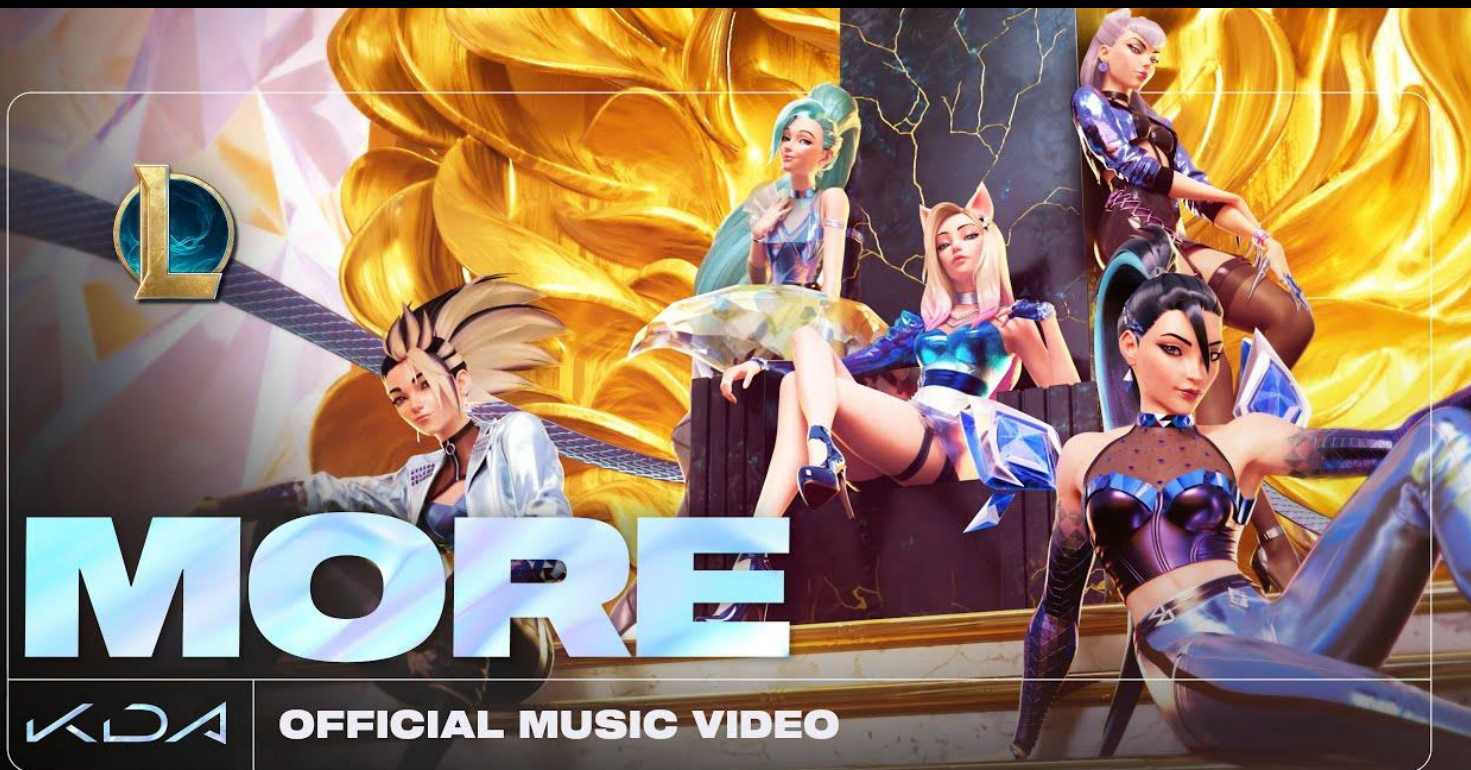
Kimetsu no yaiba





The promised
neverland





K/DA - LOL



[illegible]



Maquillaje



Transición

1



maquillaje

2



3.



4.



5.



6.



