

Doyle, Megan (21 de agosto de 2017). *Why Fashion Can't Forget It's References*. The Business of Fashion. <https://www.businessoffashion.com/articles/news-analysis/why-fashion-cant-forget-its-references/>

Juárez, Carmen (23 de marzo de 2020). *Oscuridad para después renacer: cómo reacciona la moda a los tiempos de crisis*. Revista Modaes. <https://www.modaes.es/back-stage/oscuridad-para-despues-renacer-como-reacciona-la-moda-a-los-tiempos-de-crisis.html>

Luis, Nuria (13 de febrero de 2019). *Vestidas para la guerra: el regreso de la ropa utilitaria*. Vogue España. <https://www.vogue.es/moda/tendencias/articulos/ropa-utilitaria-militar-tendencia-primavera-verano-2019/39006>

Mason, Meghann, «The impact of World War II on women's fashion in the United States and Britain» (2011). UNLV Theses, Dissertations, Professional Papers, and Capstones. 1390. <https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2391&context=thesesdissertations>

Resumo: A moda funciona como uma crônica da história da humanidade. Cada acontecimento marca as tendências que se desenvolvem, dependendo de como esse acontecimento condiciona a psicologia humana. Na década de 1940, a silhueta feminina, assim como as tendências no vestuário, foram se transformando e se adaptando às circunstâncias atraídas pela Segunda Guerra Mundial e, posteriormente, pelo período pós-guerra. Analisar a moda é conhecer a história por meio de uma narrativa visual, e conhecer a história é um estímulo para a criatividade do designer de moda.

Palavras-chave: História - Criatividade - Identidade - Moda - Guerra.

Abstract: Fashion serves as a chronicle of human history. Each event sets the tone for trends that emerge depending on how that event conditions human psychology. In the 1940s, the female silhouette, as well as clothing trends, underwent a transformation and adapted to the circumstances brought about by World War II and, later, the post-war period. Analyzing fashion means learning about history through visual storytelling, and learning about history stimulates the creativity of fashion designers.

Keywords: History - Creativity - Identity - Fashion - War.

(*) **Tannya Guadalupe Villalvazo** nació en Ventura, California, USA (1986). Es licenciada en Ciencias de Literatura, graduada de California State University of Fresno. Diseñadora y fundadora de TGV Designs. Ha dictado materias de Diplomado de Administración y Marketing de Moda en la Universidad Privada Cumbre. Es docente de la carrera de Diseño de Moda en el Instituto INFOCAL, y la Universidad UNANDES en Santa Cruz, Bolivia. Tiene publicaciones en las siguientes revistas: *The Rams Tale* de Fresno City College - California, USA, “*Escalando hacia las estrellas*” 2006, *Cumbre Journal* – Santa Cruz, Bolivia, “*El amor en tiempos de tecnología*” 2017, *Revista Matices* – Santa Cruz, Bolivia, “*Balenciaga y la pintura española*”, “*Times Square: Musa para una moda sostenible*”. En el año 2018, fue disertante en la UBA (Universidad de Buenos Aires) con la ponencia *Moda, una Declamación Poética: ¿Legado o Residuo?*

Enseñanza de modelo para el diseño de módulos por repetición gráfica

Monserrat Tamayo Parra, Isabel Salinas Gutiérrez
y Nubia Gretel Salas Hernández (*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 181-185. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: marzo 2025
Versión final: abril 2025

Resumen: El enfoque del proyecto se encamina a encontrar una interpretación disciplinaria desde la perspectiva del diseñador gráfico, ante la ausencia de modelos de enseñanza para el diseño de módulos por repetición gráfica. Toda la documentación relativa es de tipo experimental y empírica, por lo que brindar al profesional un modelo para la creación de módulos, permite llevar a práctica estándares académicos verificables y por otra, se puede identificar y corregir errores en los procesos. Lo anterior es posible, a partir de revisiones metodológicas y de modelos que permitieron identificar estrategias para generar una taxonomía de la forma.

Palabras clave: diseño gráfico – módulos de repetición gráfica – taxonomía de la forma – enseñanza del diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]

Desarrollo

Los patrones de repetición, como producción gráfica, han acompañado a la humanidad a través del tiempo, existen vestigios de ellos en tejidos, costuras, enladrillado, azulejos, joyas y pinturas, que son parte integral de las culturas y son factores que muestran expresiones de diferentes periodos. Describe Tetlow, A. (2014) “La variedad de motivos representados muestra la complejidad creativa en del arte islámico, arte bizantino, arte japonés, arte indonés y el arte mesoamericano” representan sus tradiciones por medio de figuras que ornamentaban parte de su patrimonio.

Por su parte, la repetición gráfica industrializada ha sido utilizada desde hace un par de siglos por los profesionistas del diseño de estampado, quienes tienen procesos de trabajo propios y frecuentemente semejantes, sin embargo poco se ha hecho desde la academia para lograr un registro sistematizado de dichos procesos que permitan lograr un modelo normalizado y verificado por medio de pruebas de eficacia; dicho modelo de enseñanza puede ser de utilidad para el diseñador que va adentrándose a la disciplina y que de otro modo desperdicia mucho tiempo y recursos en experimentaciones que podrían evitarse partiendo de los resultados de esta investigación. La percepción por parte del diseñador gráfico puede encaminarse hacia el potencial de desarrollo que tiene dentro del campo de los gráficos repetidos. En el informe de mercado titulado “*El Futuro del Estampado Textil Digital Hasta el 2021*”, el autor Smithers Pira, basado en Inglaterra, pronostica un crecimiento de un 17.5% durante los próximos cinco años para el mercado del estampado textil digital, para alcanzar un valor de mercado total de \$2.66 billones de dólares.

En base a la información anterior, podemos corroborar que los estampados sobre textiles son una industria redituable, por lo que el modelo es de ayuda para generar gráficos repetidos que se pueden aplicar a tejidos textiles sin embargo también el modelo servirá de apoyo para repeticiones gráficas que podrán ser aplicados a la superficie que convenga.

El entendimiento de los procesos de diseño, confirma que es crucial para desarrollar estrategias, la recopilación de datos y generar modelos que promuevan información que ayude a la solución de problemáticas a las que se enfrentan los diseñadores. El diseño de repetición surge como una necesidad de comunicación visual. Es valioso conocer cómo generar gráficos adecuados para distintas superficies. Existen lineamientos que ayudan a los criterios de diseño, que no están aterrizados a la repetición de módulos gráficos, como la propuesta de las clasificaciones gráficas de distintos; es importante y deseable generar fases y guías que ayuden a visualizar el éxito de los patrones. El diseño por repetición tiene un papel importante, el mejorar la calidad visual de nuestro entorno.

Enseñanza de modelo para el diseño de módulos por repetición gráfica, se evidencia a partir del análisis taxonómico cuyos resultados fueron cruzados con datos empíricos para proponer un modelo el cual se probó por medio de un experimento diseñado para demostrar su utilidad, muestra que se perfeccionó tras una prueba del

instrumento, los resultados de la interacción que tuvieron los individuos con el modelo se evaluó por expertos.

El objetivo general de la enseñanza de modelo para el diseño de módulos por repetición gráfica, es establecer un modelo que ayude a la composición efectiva de dichos gráficos a partir de una taxonomía y datos empíricos.

Comenta Marín, E. (2008) “Un método se entiende como la manera ordenada de llevar a cabo algo, para el logro de un fin... pasos a seguir para el desarrollo creativo”. Un método es muy útil para el diseñador, ya que en él se aportan conocimientos previamente ejercidos que facilitan el proceso de diseño.

Para poder entender mejor la tipificación del diseño por repetición, debemos conocer el proceso de diseño. Para Gill, B. (2003) explica “No puedes sostener un diseño en tu mano. No es una cosa. Es un proceso. Un sistema, un modo de pensar”. El diseño gráfico es multidisciplinario, es como una red extensa de puntos encontrados que entre ellos ayudan a descubrir nuevos caminos que tienen incidencias metodológicas, enfocándose en esquemas tangibles e intangibles.

Tener una buena fundamentación de conocimientos en diseño demuestra y justifica el análisis de lo logrado hasta nuestros días, aunado con lo que se está generando actualmente. Entre las principales preocupaciones del diseño gráfico, está el racionalizar los procesos creativos, con la intención de integrar conocimientos objetivamente sustentados. El concepto de proceso de diseño, comenta Baca (2013), se desarrolla durante el siglo XX, con la expectativa de generar un instrumento que, siguiendo la lógica positivista de las ciencias, hiciera posible garantizar la obtención de resultados óptimos para la satisfacción de las necesidades de la sociedad.

Sánchez de Carmona (1998) indica que el desarrollo metodológico es un proceso de interpretación. El sustento parte de un planteamiento teórico y de estrategias con base a procesos de diseño, fundamenta que:

El proceso de diseño tiene un modelo general donde no considera como eje el solo hecho de diseñar, sino de evaluar los pasos para poder llegar al producto final, estudiando la fabricación del mismo, dando a entender la importancia de la relación de la idea y de la concepción. (Sánchez de Carmona, 1998, p52).

Un modelo hace referencia a un método ya que sigue la misma estructura de orientar un proceso de diseño, con la diferencia que el modelo, debe ser probado para validar su función. Los modelos de diseño se enfatizan en el análisis de información para generar fases propias que determina por una secuenciada, ayuda al proceso creativo; explica Kuhn (1970) “Un modelo es una explicación organizada de un todo considerado como sistema, su construcción es producto de la reflexión, síntesis y apropiación de significados, diversos de un modo coherente y ordenado”. Por lo general se sigue el orden de las fases de un modelo cuando se está haciendo uso de él, pero también se puede consultar de manera no secuencial, ya que en ocasiones es favorable regresar a estudiar nuevamente alguna fase, para reiterar que lo que se está realizando, es la solución más óptima.

Para complementar enseñanza de modelo para el diseño de módulos por repetición gráfica se creó una clasificación que consistió en identificar las formas gráficas encontradas en las técnicas manuales de impresión y en la labor de personalidades clásicas que desarrollan módulos de repetición junto con el estudio y el análisis por medio de la ingeniería de reversa. Taxonomía es la acción de clasificar conjuntos de elementos según un criterio a seguir, su organización depende del ámbito en el cual se desarrolla; se emplea para ordenar la complejidad designada. (Grisolía, 2014).

Para lograr la taxonomía se trabajó con un experto, la Maestra Salas Hernández Nubia Gretel, quien tiene más de 9 años en el campo del diseño por repetición; en colaboración con la maestra Salas se desarrolló una propuesta taxonómica donde se detalla y categoriza de forma definida, fácil de comprender y de aplicar, una organización de elementos gráficos repetidos. El extenso análisis comparativo es el resultado de varios borradores, los cuales dieron origen a una taxonomía de la forma gráfica, delimitada a una clasificación de 12 apartados. (véase fase #1 recopilación, 1.1 información)

La taxonomía de la forma, refuerza la ideación creativa, favoreciendo el pensamiento inductivo, promoviendo de manera simultánea el desarrollo del sentido gráfico, ayudando a la crítica a comparar para deducir que forma gráfica es la indicada para el diseño deseado; vinculando el pensamiento inductivo con el analógico. El diseñador siempre trata de crear gráficos únicos que marquen una diferencia, pero sin dejar de lado sus características más relevantes, siendo capaces de seleccionar rasgos identificables y fusionarlos de tal manera que comuniquen; es por eso que se crea esta clasificación de formas, para traducir información que le permita al lector tomar como base, las categorías gráficas y puede crear con mayor facilidad el diseño de módulos por repetición.

Después, para conseguir una recolección de datos empíricos que permitiera probar el modelo, se diseñó un experimento que arrojó información acerca de la funcionalidad del modelo propuesto, el cual consistió en un experimento de laboratorio llevado a cabo de manera remota. Hubo un grupo de prueba y un grupo de control, cuyos resultados fueron contrastados.

El modelo de enseñanza se creó para toda persona con una formación de diseño (con conocimientos en composición visual, manejo de programas para generar gráficos de diseño y habilidad para vectorizar) pero que nunca ha diseñado para estampados y están interesado o necesita incursionar en el diseño de módulos por medio de repetición gráfica; los individuos con estas características son una población infinita, es decir, imposible contabilizarlos estadísticamente, pues es cambiante a cada momento, es por eso que la muestra no puede ni requiere ser proporcional sino representativa.

La prueba buscó conocer qué tan funcional resulta el modelo de enseñanza para saber si fue lo necesariamente descriptiva y útil en la práctica. Dentro del experimento no se corrigieron los diseños que se obtuvieron, con el propósito de que fueran evaluados posteriormente por un panel de expertos en el área de diseño. El objetivo prin-

cipal de esa evaluación es corroborar si las instrucciones que se emitieron por medio del modelo son funcionales. Con la información obtenida tanto de las pruebas del modelo como de la evaluación con expertos, se analizó e identificó errores que permitieron introducir modificaciones al modelo, a continuación se explicará cada uno de los pasos del modelo para diseñar módulos por repetición gráfica.

Fase 1 Recopilación

1.1 Información. Como en cualquier proyecto de diseño es importante buscar y recopilar información necesaria, relevante que ayude al desarrollo de nuestro proyecto, es por esta razón que se diseñó una taxonomía de la forma, a continuación se presenta, la clasificación con 12 apartados.

- *Figuras geométricas y variaciones:* chevron, argyle, trellis, memphis, quatrefoil, ogee y polka dots
- *A partir de su técnica:* block printing, batik, ikat, serigrafía, tie dye y talavera.
- *Ilusión óptica:* teselado, trompe-l'oeil, mandala, psicodélico, camuflaje y laberinto.
- *Vicky/ check/ gingham:* cuadros, tartán o jaspeado.
- *Simulación de tejidos:* pata de gallo o houndstooth, tiut, espinapez y star knitting.
- *Objetos:* navales, vehículos, iconos populares y utilitarios.
- *Naturales:* flores, ditzzy, chintz, animal print, hojas, minerales, frutas y verduras, paisley.
- *Culturales:* escandinavado, celta, damasco, islamico, persa y etnias.
- *Tendencias de arte:* art nouveau, deco, gótico, barroco, surreal, bauhaus, pop art y cubismo.
- *Números letras y florituras:* números, letras y florituras.
- *Pachwork:* simulación de la técnica de quilting.
- *Narrativa ilustrada:* toile de jouy y chinoiserie

La taxonomía funge como herramienta creativa para tomar como referencia acomodados, proporciones y estilos.

Fase 2. Diseño de estampados

2.1 Elementos gráficos para módulos. En este apartado se inicia con el diseño de los elementos gráficos que conformarán el estampado. El motivo gráfico, es el elemento clave que se debe diseñar respetando parámetros de tendencias, estilos, colores, escalas, acomodados, para poder obtener el elemento gráfico idóneo que se trabajará en el proceso siguiente que es el módulo de repetición.

2.1 Trazo de elementos gráficos para módulos. Consiste en crear elementos gráficos, lo cual se sugiere sean seis elementos como mínimo para poder disponer de opciones para crear módulos. Se le llama módulo o patrón a esta organización de elementos o motivos en donde se repite la relación entre sus elementos para crear un acomodo ideal y terminar en el siguiente paso que es el estampado o rapport el cual se repite el módulo cuantas veces sea necesario para cubrir una superficie.

2.2 Rectificar trazos. Una vez que se trazaron los gráficos, se debe proseguir a juntar los elementos y componer los módulos, observarlos analíticamente ayudará a corroborar si pertenecen a la misma estética de trazo, es decir que se complementen unos a otros y que tengan una continuidad visual; de no ser así en este paso es cuando se sugiere que se haga algún cambio de trazo

2.3 Aplicación del color sobre los elementos gráficos. Ya con los elementos gráficos rectificados, es momento de aplicarles el color, se debe seleccionar un color sólido para el fondo para que contraste con los elementos que componen el módulo, se deben utilizar como mínimo tres colores para los elementos gráficos, si es que el diseño a si se busca en ocasiones se pretende hacer texturas en donde el estampado se confunda con el fondo, deberán ser los colores muy parecidos para poderse mezclar visualmente.

2.4 Composición y repetición del módulo. Una vez que se aplicaron los colores a los elementos gráficos, se debe de analizar detenidamente la organización de la estructura de la repetición de los módulos y jugar con el acomodo de los elementos, tratar de disuadir la repetición marcada de los módulos y evitar que se noten a simple vista para crear composiciones complejas; esto se puede lograr utilizando diferentes tamaños en los elementos gráficos que compone el módulo y evitar dejar espacio amplios entre ellos.

Se puede lograr también duplicando el mínimo de 6 elementos, habrá que jugar con la combinación de colores y acomodos para que no se perciba de manera inmediata que son los mismo elementos así se podrán crear módulos más elaborados, haciendo más complicado el distinguirlos a simple vista.

2.5 Variaciones de composición del módulo. Se deberá duplicar el diseño original y jugar con los elementos, acomodos y colores, agregando o quitando elementos para crear otra versión y tener opciones visuales que tengan una continuidad entre ellas y poder desarrollar una colección, el tener diferentes opciones gráficas da pie a tener distintos diseños y poder tener más material de donde seleccionar para poder hacer pruebas en un fotomontaje del producto donde finalmente se colocará el diseño de estampado.

2.6 Reasignación de los elementos gráficos y sus colores. En este apartado de ser necesario habrá que hacer un reacomodo de los elementos gráficos y reubicar colores para mejorar el diseño.

2.7 Escala de Rapport. Se generan diferentes escalas de cada una de las variantes rapport diseñadas, ya que son necesidades básicas del cliente, en donde requieren diferentes escalas del diseño de estampado, con el fin de visualizar mejor los gráficos que se emplearon, la escala de rapport.

Fase 3. Aplicación

3.1 Rapport sobre fotomontaje. En donde los diseños de estampados con distintas escalas son superpuestos de manera digital sobre el producto donde será empleado el diseño. En este paso se corrobora si los colores funcionan como se esperaba, al igual que las escalas de los módulos, por la general siempre se necesita un reajuste de diseño, lo cuál es completamente comprensible ya que en todo el proceso del modelo no se había visualizado el diseño sobre el producto que se realizará de manera tangible.

3.2 Reasignación de elementos, colores y escalas de rapport. En esta parte del modelo es donde se observa y analiza el diseño para poder reorganizar lo necesario y perfeccionar el diseño de estampado, se trabaja el acomodo de los elementos que componen el módulo de repetición y se reorganizan los colores empleados y se modifica el tamaño de los elementos gráficos repetidos.

3.3 Rapport mejorado sobre fotomontaje. Será la aplicación nuevamente del rapport perfeccionado, esta versión digital es la que más se asemeja a la realidad, ayuda a visualizar como se podrá ver cuando se lleve a cabo la producción, importante pues ayuda a no desperdiciar material, lo que equivale a no gastar capital y a terminar proyectos en tiempo, como en toda industria, el tiempo es muy valioso.

Resultado: El modelo propuesto funciona para la enseñanza del diseño de módulos por repetición gráfica, debido a que es factible de ser verificable, permite la estandarización en sus procesos lo que facilita la detección de errores en el desarrollo del diseño, optimiza tiempo y recursos, a la vez que admite aumentar el grado de *expertise* del usuario que lo implemente.

Referencias bibliográficas

- Tetlow, A. (2014). *Designa technical secrets of the traditional visual arts*. Bloomsbury. USA. <https://bit.ly/3MVBv2T>
- Textiles panamericanos (2018) febrero 28. *Estampado textil digital: continúa su crecimiento explosivo*. <https://bit.ly/3M03deL>
- Marín-Egoscozabal, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios, Institución Universitaria*, núm. 64 (5-18). <https://bit.ly/3LOCqC5>
- Gill, B. (2003). *Graphic Design as a Second Language*. Image Publishing. <https://bit.ly/3FEZdy9>
- Baca, U. (2013). Evaluación de Proyectos 7ma Edición Mc. Graw Hill., México D.F. <https://bit.ly/3LTOKKh>
- Sánchez de Carmona, M. (1998). *Guía metodológica para el análisis y la evaluación de la forma arquitectónica, en Estudios de tipología arquitectónica*. Editores: Luis F. Guerrero Baca y Manuel Rodríguez Viqueira, UAM Azcapotzalco. <https://bit.ly/3FnRPad>
- Kuhn, T. S. (1970). *The structure of scientific revolution*. (2a. ed), Chicago: The University of Chicago Press. <https://bit.ly/3KTLXqh>
- Grosolía, C. (2014). *Taxonomía de los productos de diseño gráfico en las ciudades. Un estudio sobre la gráfica urbana y sus tipologías*. [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra] Madrid. <https://bit.ly/3KYnKiu>

Abstract: The project focuses on finding a disciplinary interpretation from the perspective of the graphic designer, given the absence of teaching models for the design of modules through graphic repetition. All related documentation is experimental and empirical in nature, so providing professionals with a model for creating modules allows them to put verifiable academic standards into practice and, on the other hand, to identify and correct errors in the processes. This is possible based on methodological reviews and models that have identified strategies for generating a taxonomy of form.

Keywords: graphic design – graphic repetition modules – taxonomy of form – design teaching.

Resumo: O foco do projeto é encontrar uma interpretação disciplinar da perspectiva do designer gráfico, diante da ausência de modelos de ensino para o design de módulos por repetição gráfica. Toda a documentação relacionada é de natureza experimental e empírica, de modo que fornecer ao profissional um modelo para a criação de módulos permite colocar em prática padrões acadêmicos verificáveis e, por outro lado, identificar e corrigir erros nos processos. Isso

é possível a partir de revisões metodológicas e de modelos que permitiram identificar estratégias para gerar uma taxonomia da forma.

Palavras-chave: design gráfico – módulos de repetição gráfica – taxonomia da forma – ensino do design.

(*) Mtra. Monserrat Tamayo Parra: Diseñadora integral por formación decide seguir nutriendo su conocimiento e ingresa a la Maestría en Arquitectura, Urbanismo y Diseño (MYDAUD) en la Universidad Autónoma de Baja California, afirmando su interés por la investigación formal en el diseño. Actualmente colabora como catedrática, con 12 años de experiencia como docente y diseñadora gráfica. **Dra. Isabel Salinas Gutiérrez:** Profesor e investigador, actualmente dirige el programa educativo de diseño gráfico en la facultad de la Universidad Autónoma de Baja California. Cuenta con dos libros publicados y con más de 10 años como docente. **Mtra. Salas Hernández Nubia Gretel:** Diseñadora con 10 años de experiencia aplicando habilidades y generando propuestas vendedoras en diversas áreas de la industria textil.