

## La moda como reflejo identitario y lenguaje articulado

Patricia M. Doria<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El semiólogo y escritor U. Eco, se ocupó extensamente sobre la envergadura y magnitud de la palabra, no solo como herramientas de comunicación, sino como signos que construyen realidades, valorando su poder en la era digital.

Para Eco, una palabra crea e interpreta mundos, construye significados, interpreta las relaciones humanas. R. Barthes, en cambio, entiende la palabra como un sistema complejo de signos cargados de historia y cultura, en el que se develan múltiples significados, más allá de una simple decodificación de significados.

En nuestro encuentro en el IILA (Roma) en diciembre de 2025, la palabra adquirió un profundo significado y asumió un papel protagónico en el ámbito educativo del área de Diseño de Moda. El grupo de académicos italo-latinoamericanos reunidos en Roma en diciembre de 2025 aprovechó esta ocasión para conformar una plataforma de reflexión centrada en presentaciones teóricas, miradas y discursos provenientes del diseño y la moda.

**Palabras clave:** Moda - diseño - educación - reflexión - teorías - academia - palabra - discurso - latinoamérica - cultura - sociedad - signo.

[Resúmenes en inglés, portugués e italiano en la página 130]

---

<sup>(1)</sup> Ver CV en pág. 131

La propuesta vertida en este Foro se articuló desde una perspectiva contextual comprometida, basada en saberes latinoamericanos en diálogo con la experiencia europea. Estas perspectivas se dimensionan a partir de sus complejidades y profundidades, manifestadas en recorridos multidisciplinares.

Las nociones explicitadas sobre diseño, moda, marca, innovación, cultura, arte y sociedad, entre otras; fueron abordadas en un entrecruce ritualista, simbólico y crítico a través de la discusión de casos, y del análisis reflexivo desde y para el diseño. Entre los múltiples conceptos que se convirtieron en palabras protagonistas se encuentran:

**1-Afluir:** Concurrencia, confluencia del fluir natural de ideas, energías que convergen hacia un punto común o un estado de unidad. Asociado con el devenir, la adaptación al cambio y la no resistencia.

**2-Artesanato:** Habilidad técnica, el uso de materiales tradicionales, e innovadores con respeto a la tradición y a la creación de piezas únicas que reflejan la cultura, y el entorno, diferenciándose de la producción en serie.

**3-Artífices:** Persona que realiza algo o es responsable de ello.

**4-Colaboración:** Trabajo realizado en conjunto con una o más personas para completar un proyecto o tarea, desarrollando ideas o procesos.

**5-Coherencia:** Relación, conexión, o unión entre diferentes cosas, o a aquello que interconecta y mantiene unidas las partes de un todo.

**6-Comunidad:** Grupo de seres humanos o, en biología, de organismos, que comparten elementos en común como un territorio, idioma, valores, costumbres, objetivos o intereses, interactuando entre sí y desarrollando una identidad compartida.

**7-Competente:** Poseer la combinación de conocimientos, habilidades, actitudes y experiencia necesarios para realizar una tarea o actividad con éxito y de manera profesional.

**8-Conservación:** Acción de proteger, preservar, gestionar o mantener recursos naturales, patrimonio cultural o bienes materiales para evitar su daño, destrucción o desaparición.

**9-Diferencia:** Variedad entre cosas de una misma especie.

**10-Discurso:** Facultad racional con que se infieren unas cosas de otras.

**11-Fusión:** Referencia a la unión, integración o mezcla de dos o más elementos, ideas o tradiciones distintas para formar una nueva entidad o sistema armonioso.

**12-Integración:** Proceso de unión de elementos, componentes o personas distintas para que funcionen juntos como una unidad, un todo o parte de un sistema mayor.

**13-Interés:** Es una fuerza motivacional que vincula la subjetividad con la realidad, configurando la identidad y la acción.

**14-Lenguaje:** Sistema simbólico, cognitivo y social fundamental que estructura el pensamiento humano y permite la representación de la realidad. Se articula el significado, se construyen conceptos y se comprende el mundo.

**16-Narrativa:** Estilo de comunicación que relata una secuencia de hechos, reales o ficticios, protagonizados por personajes en un tiempo y espacio determinados.

**17-Pertenencia:** Correspondiente a algo o a aquello que viene a propósito, lo que es apropiado o congruente con aquello que se espera. La pertinencia es la oportunidad, adecuación y conveniencia de una cosa.

**18-Preservación:** Acción y efecto de proteger, cuidar, guardar o mantener algo anticipadamente para evitar su daño, deterioro, destrucción o pérdida.

**19-Proyección:** La proyección (a nivel filosófico) es el proceso cognitivo y ontológico mediante el cual el sujeto lanza hacia afuera o atribuye sus propias estructuras mentales, significados, emociones, intenciones o arquetipos a objetos, personas o al entorno, configurando así su realidad.

**20-Regenerativa:** Cuando algo es regenerativo, tiene la capacidad de regenerarse o mejorar.

**21-Resonancia:** Transformación profunda basada en la cooperación con la naturaleza, reconociendo a los seres humanos como parte interdependiente de un ecosistema vivo, sistémico y en evolución constante.

**22-Simplificación:** Proceso intelectual de reducir fenómenos complejos a sus elementos esenciales para hacerlos comprensibles, a menudo buscando la unidad subyacente.

**23-Tiempo:** Es una dimensión existencial, más allá de la cronología, a menudo descrita como el flujo continuo entre pasado, presente y futuro.

**24-Trazabilidad:** En esencia, la trazabilidad filosófica es la narrativa de la existencia de un objeto, asegurando que su historia sea conocible, verificable y trazable.

**25-Transmisión:** Proceso fundamental de filigrana que vincula a los seres humanos a través del tiempo y las generaciones, actuando subterráneamente en la cultura y la conducta.

**26-Transversalidad:** Enfoque multidimensional y rizomático que supera la fragmentación disciplinaria y las jerarquías verticales, conectando conceptos, discursos y realidades complejas a través de recorridos horizontales.

Estas palabras resonaron en los encuentros-diálogos, generando cruces teóricos significativos dentro de una lógica académica, organizada y enunciativa de signos.

Moda, diseño, cultura, y lenguaje constituyen articulaciones teóricas fundamentales en la construcción de significaciones, identidades, regionalismos, mitos, tendencias, innovación, tecnologías, artesanías, entre otras, configurando nuevas realidades y formaciones disciplinares; coadyuvando al trabajo inter, multi y transdisciplinar, dimensional y paradigmático; atravesado por palabras, significados y objetos de estudio diversos, históricos y contemporáneos, para su comprensión y fundamentación.

La moda surge a partir de conceptos y teorías en constante transformación: es cambiante, vertiginoso y mutable, como el desafío que implica toda discusión y reflexión crítica. La preocupación expuesta en esta semántica, precisa la selección de enfoques multi, inter y transdisciplinares que aportan continuidad a teorías entre la abducción de la moda y el diseño. Al analizar el sistema de la moda en la hipermodernidad, se advierte la recombinación de elementos existentes entre períodos y pensadores.

Como era también inevitable, en el debate de nuestras presentaciones teóricas se introdujeron muchos aspectos que nos orientan por los vericuetos de la investigación en moda. Estos relatos simultáneos y segmentados van construyendo las miradas válidas sobre el objeto de la moda. Estos se encuentran atravesados por cruces teóricos e interdisciplinarios, dominios compartidos, metodologías híbridas y teorías convergentes que vuelven necesaria a una perspectiva global y organizativa que, sin prescindir del carácter múltiple de estas teorizaciones, son inherentes al desarrollo del conocimiento y plantean cómo crear nuevos procesos de pensamiento, que permitan encontrar soluciones a problemas cada vez más complejos.

## Estrategias Académicas Disciplinarias

En el caso de la moda, puede afirmarse que ha logrado establecer un campo disciplinar, que fusiona, el artesanato, el diseño, las tecnologías, la Inteligencia Artificial (IA), la sociedad, la historia, configurándose como un ámbito conciliador que propicia la interdisciplinariedad.

Según König (1992) cuando se habla de fenómenos de moda se abordan diversos problemas, la colaboración entre distintas ciencias resulta notoria y prolífica. En ella “concurren métodos económicos, psicológicos, sociológicos, de psicología social, etnológicos, de psicología profunda y psicoanalíticos, de estética general y de antropología cultural”. (p.13) Por su parte, G. Simmel (2015) sostiene que la moda actúa sólo sobre las exterioridades, orientadas hacia la sociedad. Y “Ofrece al hombre un esquema en que puede inequívocamente demostrar su sumisión al común, su docilidad a las normas que su época, su clase, su círculo próximo le imponen”. (Simmel,2015, p. 67).

Asimismo, W. Benjamin (2016), afirma que “Las modas son un medicamento, tomado a escala colectiva, dirigido a compensar los efectos nocivos del olvido. Cuanto más breve es una época, tanto más se encuentra remitida a la moda” (p. 107). Pensar el fenómeno de la moda implica analizar su estructura temporal, siempre anclada en un presente continuo, como “*la moda actual*” (p. 102) es decir, la que siempre se encuentra en un *tempo* presente, aunque el individuo no la observa a través de sus motivaciones ya que se presenta como una imposición traslúcida y, aparentemente, no violenta. Dependiendo de las temáticas, intereses sociales, conflictos; para abrir los caminos necesarios que den lugar a tal magnitud de interrogantes y posibles respuestas.

La moda no es simplemente una manifestación de fatuidad sino que se convierte en un sistema permanente, en una realidad social e histórica. Desde otras perspectivas se observa como una búsqueda frenética de la novedad, y una forma de venerar el presente (Lipovetsky, 1990). En este marco Doria (2012) sostiene que la moda se constituye como sistema permanente, realidad social e histórica, atravesada por significaciones culturales. A partir de esta indagación concebimos esta publicación, aceptando, compartiendo y debatiendo múltiples miradas y propuestas, sin caer rendidos a ninguna de ellas, imaginando muchos escenarios, donde la moda como protagonista es mutante, multifocal, seductora, fascinante, inquietante, desafiante, rebelde volvemos a recurrir a las palabras y por su naturaleza siempre quedan respuestas por contestar.

Enseñar sobre Moda conlleva varios niveles en el aprendizaje. Para (Shön, 1992) se trata de un *practicum* reflexivo, que integra teoría y práctica. El diseño implica complejidad y síntesis, aplicable al contexto y al estudio de los proyectos. “En su sentido más amplio, el diseño implica complejidad y síntesis.” (Shön, 1992). Siguiendo a Shon: “Los estudiantes aprenden haciendo y sus instructores funcionan más como tutores que como profesores” (Shön, 1992).

La enseñanza en una clase de diseño de indumentaria se organiza en torno al proyecto como producto integral, compuesto por distintas etapas de aprendizaje dentro de la malla curricular. El conocimiento personal y el estilo propio, adquieren validez a través del compromiso, los valores y sensaciones individuales.

La forma se constituye como entidad significativa, producto cultural, histórico, estético. Es decir esta construcción pasa a ser un signo, con una carga de significado y a partir de allí se transforma en un vehículo para la constitución de la totalidad de un sistema.

Ninguna acción en diseño de indumentaria es irreversible, el estudiante puede experimentar, detenerse, reflexionar y reconfigurar su proceso. Puede detener el proceso de diseño, pensar sobre lo que está realizando y volver a realimentar el proyecto con una nueva mirada. En el transcurso del mismo, se van desarrollando secuencias de aprendizaje en las cuales el estudiante puede corregir sus errores. Si su proyecto se inicia en un espacio bi-dimensional, puede verificarlo en el espacio tridimensional y viceversa. Demostrando de este modo que las ideas en boceto, dibujo -bi-dimensión- sirven como medio de experimentación virtual en la medida en que los resultados de la experiencia puedan transferirse al mundo de la construcción real -tri-dimensión-.

Este ida y vuelta ayuda al estudiante a reconocer los límites que tienen los medios visuales, siendo utilizados como experimentación para conceder al futuro diseñador la posibilidad de eliminar aquellos elementos del mundo real que pudieran entorpecer su desarrollo experimental y en el proceso legitimar las ideas de diseño.

Los proyectos no son simples dibujos, sino manifestaciones poéticas y constructivas de la creatividad, la que debe ser estimulada a través de diferentes ejercicios con consignas claras para el desarrollo posterior del mismo. Se trata de una parte del proceso real de producción de un diseño.

Para arribar al figurín, es preciso que el estudiante conozca la figura humana, sus medidas y sus movimientos, en definitiva, conocer los secretos del estilo de moda, que requiere modelos de cuerpos sinuosos y piernas larguísimas, dotados de una estilización especial, proyectando una imagen coherente con la personalidad del diseño. Forma y textura nacen simultáneamente, y cada colección se desarrolla a través de una maduración de recuerdos, impresiones e ideas que se van plasmando a través del lápiz, marcadores, acuarelas, pasteles; los primeros bocetos aparecen como algo frío porque aún no tienen la suficiente soltura, como si estuvieran condicionados por un cálculo, luego se realizan nuevas prácticas de diseño cada vez con más agilidad, y más libertad.

Lo más difícil es lograr comunicar a través del dibujo ese ambiente especial que hay en los bocetos de las etapas posteriores, conseguir transformar el diseño en algo concreto que no traicione la idea original del estudiante, sino que le dé un valor adicional.

La enseñanza del diseño de indumentaria se fundamenta en la relación docente-estudiante-producto. El diseñador parte de un problema real o ficcional y propone diversas soluciones posibles, mientras el docente orienta el proceso como guía o mentor. Los diseños son personajes enmascarados, secretos, misteriosos que vierten sobre la imaginación del que los genera su creación, su más absoluto desenfado y presenta su individualidad. Todas las imágenes, los contrastes, los matices, las construcciones, las narrativas, las paradojas se ponen en valor en la creación de un diseño de indumentaria, y construyen su identidad a través de los personajes en una colección. El tema propuesto funciona como disparador para articular teoría y práctica.

Este desarrollo implica fomentar competencias relevantes durante el aprendizaje, integrando aportes estéticos-formales, nuevas tecnologías y procesos productivos capaces de transmitir significados y poéticas.

## La enseñanza- el proyecto

La enseñanza, se concibe como parte de un producto completo: el proyecto. Este se entiende como el fruto de un acto creativo del estudiante; en él cual se canalizan su personalidad artística, sus valores, sus creencias. Al principio de una ejercitación se plantean los elementos necesarios para la pre figuración y representación del objeto indumentaria, acompañados por el uso consciente de herramientas perceptuales y de comunicación poética, así como por el conocimiento y manejo del dibujo, la representación, la modelación de prototipos y los recursos necesarios para la realización del diseño propuesto.

En una primera instancia, el estudiante no sabe, ni puede saber, que significa diseñar. En el proceso de enseñanza del diseño, comienza a aprender contenidos cuyo significado e importancia no puede captar anticipadamente.

El conocimiento se construye a través de la acción: el estudiante debe comenzar a diseñar antes de comprender plenamente lo que está haciendo, acompañado permanentemente por el docente.

Una de las premisas de los proyectos en diseño de indumentaria es su carácter de simulacro experimental en relación con el material y los límites o contornos corporales. La concreción del producto/proyecto constituye una condición ineludible para la comprensión del proceso proyectual.

Aprender una práctica implica iniciar al estudiante en una comunidad de práctica y en el mundo profesional que está habita.

Haciendo hincapié en sus convenciones, limitaciones, lenguajes y sistemas de valoración, repertorios de ejemplos y patrones de conocimiento en la acción. (Shön, 1992). Esta relación recrea y pone de manifiesto una estructura fundante del diseño: el proceso proyectual, y la relación del diseñador con el producto, mediada por la figura del docente.

El estudiante debe aceptar la intervención crítica del profesor en su proceso creativo, mientras que el docente debe acompañar el desarrollo proyectual respetando la identidad del futuro diseñador. En la resolución del problema intervienen la subjetividad y la creatividad; el estudiante decodifica la consigna planteada y la traduce en soluciones apropiadas y posibles. Sostener que la enseñanza parte de un producto completo implica esperar del estudiante la elaboración de un anteproyecto, es decir, un modelo analógico de una indumentaria que, en el mundo real, daría respuesta a un problema similar al planteado en la consigna. Los proyectos responden a necesidades descritas por analogía con otras situaciones conocidas en el medio social en el que se enseña.

Este enfoque responde a un concepto de diseño vinculado con las formas de producción industrial y con la formación de individuos creativos capaces de comprender las necesidades culturales y tecnológicas de mercados presentes y futuros.

El producto indumentaria se transforma así en proyecto de enseñanza. La relación pedagógica se inicia cuando el docente propone la realización de un proyecto determinado.

No se trata solo de ofrecer soluciones sino de formular preguntas, explorar problemáticas y tomar decisiones creativas en el proyecto. El profesor fomenta el cuestionamiento de tradiciones, la anticipación de cambios y la experimentación con nuevas formas, materiales y tecnologías.

Este proceso constituye el desafío creativo, estructurado en cuatro dimensiones:

- **Destreza:** Se trata de habilidades manuales con diferentes materiales, la utilización competente de determinados medios tecnológicos, la facilidad para utilizar y transformar materiales, la comprensión y aplicación de nuevos conceptos y aplicaciones.
- **Metodología:** La metodología incluye la evolución gradual del estilo individual de trabajo, la habilidad para planificar, estructurar y evaluar el propio proceso de trabajo, la capacidad de combinar la experimentación sistemática con el pensamiento intuitivo, y la habilidad para organizarse.
- **Conocimiento:** El conocimiento incluye historia, arte, cultura, estética, ética, comunicación. Y además para el área del diseño los futuros profesionales deberán estar capacitados con conocimiento y una comprensión profunda de la interdependencia entre sociedad, política, economía y ecología.
- **Sensibilidad:** La sensibilidad, desde el descubrimiento del sentimiento del diseñador por lo estético, su sentido del estilo y la calidad.

Contemplando también la sensibilidad con su sociedad, cultura y época; y la capacidad del alumno para discriminar, valorar, y desarrollar el sentido de juicio.

## Nodo<sup>1</sup> 1. Etapa Creativa Experimental

En el aula/taller, el inicio de un ejercicio de diseño, lo identificamos como la etapa creativa experimental donde enfrentamos al estudiante a la búsqueda inicial de lo que llamamos toma de partido, poética, o *poiesis* para los griegos, como la selección de la idea predominante de este aprendizaje y en la voz de Aristóteles: es el acto de transformar el no-ser en ser, abarcando la creación artística, la artesanía y el proceso creativo en general. Asimismo lo distinguió como el saber productivo, diferente a la acción. En el cual se sintetizan dimensiones teóricas, técnicas, funcionales y expresivas, en un punto de equilibrio, estable y armónico.

La idea se encuentra inicialmente en un nivel de abstracción. La toma de partido o poética rescata su esencia y permite transitar desde la abstracción sin imagen material hacia una figura definida mediante el diseño. Este proceso fortalece la coherencia interna del discurso proyectual, que se construye progresivamente a través de la experimentación formal en el plano y de la integración de fundamentos del diseño básico.

Se establece un vínculo entre concepto, superficie textil, propiedades materiales y cuerpo humano —considerando su antropometría, estética y expresividad—. El estudiante interviene las superficies de acuerdo con la poética seleccionada y las consignas de sus docentes, configurando progresivamente un producto que atraviesa distintas instancias: ideas preliminares, bocetos, partido, preentrega, prototipo y entrega final. Cada etapa evidencia el estado del progreso y proceso del aprendizaje.

El aula-taller se constituye como un espacio de encuadre del proceso de enseñanza y producción proyectual. Allí el estudiante adquiere técnicas y un marco teórico, organizando experiencias, emociones y reflexiones para comprender el acto creativo tanto individual como grupalmente.

Este recorrido estructura un pensamiento constructivo, donde la morfología del diseño se ve afectada por el lenguaje de la vestimenta, definida por la forma, la textura, la estructura, el color, los módulos, el movimiento, la silueta, el personaje, la articulación de planos, el movimiento, los accesos y cierres, los recursos constructivos y la superficie textil: táctil-visual, aplicados a una consigna, a un personaje y a un contexto de referencia.

El estudio y conocimiento de las teorías del diseño le otorgan al estudiante la base para delinear con fundamento su proyecto. Requiere de una práctica interdisciplinaria constante, donde intervienen la creatividad y los conocimientos que luego se verán reflejados en el producto final.

El cuerpo humano da sentido al diseño y lo justifica, este cuerpo es el centro del movimiento, es un organismo constituido por la contraposición de razón, pasión, reposo y dinamismo. Esta tridimensionalidad se divide en movimientos articulados y dinámicos.

Y hace pensar en el movimiento como posibilitador de cambio, transformación, metamorfosis, y de quiebre de la estructura rígida de la realidad. Cambiar siempre cambia, necesidad de movimiento, ritmo, acción y búsqueda de nuevos personajes y formas. En el movimiento se mezclan materiales, formas y colores y el mismo posibilita descubrir superposiciones escondidas.

Asimismo se deben establecer en el aula procesos que incentiven la innovación y la creatividad. Y aquí aparece la estructura, moldería, que no solo define la relación existente entre los diversos elementos que forman un todo en el diseño, en el que cada parte o elemento depende de los otros y existe en función de ese todo: costuras, sistemas de unión, cerramientos, aberturas, avíos. Los cuales son esenciales para comprender que, en esta práctica la estructura no sólo determina lo físico de la prenda, sino que también hace a lo simbólico y poético, es decir en el mensaje del diseñador; una estructura formal, definida como rígida o matemática, genera una fuerte sensación de regularidad, simetría, orden, equilibrio, peso; los diseños son estáticos, equilibrados, armónicos, sólo la estructura dimensional del material genera el movimiento.

Generando en el estudiante capacidades permanentes para acceder al conocimiento que es siempre complejo y cambiante, junto a una actitud de análisis sobre sus prácticas, sobre las nuevas tendencias, para finalmente asumir críticamente la realidad y desarrollar un mayor interés e inquietud por los cambios que se suceden en la sociedad.

## **Nodo 2. Etapa Sistémica**

A partir de esa primera idea, que denominaremos idea rectora —es decir, aquella que organiza y orienta el proceso creativo—, el estudiante genera un sistema que se inicia con un orden coherente que constituye un sistema. Este sistema puede entenderse como un

conjunto de elementos unitarios vinculados entre sí por rasgos comunes, articulados a partir de una idea rectora o de un partido de diseño. A su vez, cada uno de estos elementos puede dar origen a un conjunto de transformaciones o variaciones que conforman lo que se denomina colección.

En este proceso, el estudiante refuerza la idea del diseño rector para el desarrollo de series de mediana complejidad, considerando las relaciones entre diseño-producto y diseño-usuario. La complejidad estructural propia de una colección de indumentaria exige que el estudiante establezca un orden en su pensamiento y lo traslade a la construcción de las propuestas, profundizando tanto la observación como el análisis de las tendencias.

### **Nodo 3. Etapa de Simulación**

En esta etapa se enfrenta al estudiante con la definición de su identidad y la estructuración de su propia imagen como diseñador. Asimismo, se lo entrena en el armado, la planificación y la gestión de su propio emprendimiento de diseño dentro del sector de la moda, vinculando aspectos como el marketing, la gestión, la comunicación, la promoción y el análisis de tendencias. De este modo, se realiza una simulación de la realidad laboral en la cual estará inserto en un futuro cercano.

Estas prácticas contribuyen a generar un equilibrio entre los conocimientos que se imparten en el aula y aquellos que se utilizan efectivamente en la vida laboral cotidiana.

El estudio de casos se presenta como una estrategia fértil para vincular las prácticas sociales y escolares con el análisis de sus dimensiones y la contrastación con distintas fuentes de conocimiento, tanto provenientes de teorías sistemáticas como de aquellas elaboradas a partir de la experiencia de los sujetos (Davini, 1997).

En este marco, los estudiantes se enfrentan a problemáticas reales de la industria textil y de la indumentaria, trabajando con clientes reales que se acercan al aula para plantear sus necesidades. Este enfoque de aprendizaje del diseño basado en la resolución de problemas reales promueve un mayor interés de los estudiantes por las temáticas abordadas y permite mejorar sus destrezas formativas.

Las evaluaciones de los proyectos dentro del aula-taller, realizadas por el docente, suelen desarrollarse de forma grupal, otorgando al estudiante una mayor flexibilidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño. En dichas evaluaciones se consideran diversos aspectos: la participación, la actitud, el entusiasmo, la capacidad de autogestión, el cumplimiento de las consignas establecidas por la cátedra, el respeto de plazos y términos, así como la presentación, la representación y la defensa del proyecto: en un lenguaje oral y gestual.

Estos aspectos tenidos en cuenta en la evaluación son abarcativos, ya que contemplan las diferentes aristas del aprendizaje, desde el proceso hasta el producto final. Los conocimientos, al ser razonados, discutidos y posteriormente aplicados a la resolución de problemas, van moldeando el profesionalismo del estudiante. Esto ocurre no solo en el diseño de colecciones, sino fundamentalmente en su actitud, en la toma de decisiones, en la retórica,

en la flexibilidad, en la convergencia, en la autonomía y en la personalización. Estos componentes se transformarán progresivamente en herramientas de trabajo imprescindibles para su futuro desempeño profesional.

Parte del atractivo de realizar con los alumnos proyectos de simulación de la realidad se relaciona con la posible utilización de un conocimiento compartido. Al crear un contexto real, se posibilita compartir experiencias entre los distintos proyectos propuestos. Asimismo, al otorgarle un carácter activo y participativo a la experiencia, se facilita la interacción y la elaboración colectiva del conocimiento, permitiendo que este sea construido e integrado al conocimiento previamente existente. Estos espacios de simulación se constituyen, por lo tanto, en ámbitos de elaboración compartida del conocimiento, lo que permite generar modelos de estas prácticas y lograr que los estudiantes se inserten directamente en ellas.

Esta interacción entre los miembros del grupo posibilita una colaboración constructiva. Todos los integrantes del aula opinan sobre el desarrollo de los proyectos de sus compañeros y, a través de estas evaluaciones grupales, aprenden a formular preguntas y a buscar respuestas mediante discusiones sistemáticas. De este modo, se promueve el desarrollo de un pensamiento crítico sobre el propio trabajo y sobre el de los demás. Sin embargo, dichas críticas se realizan de manera constructiva, siguiendo los mismos principios que cada estudiante espera que se utilicen en su propia evaluación.

Se supone que, a partir de los resultados obtenidos, el docente debería poder verificar si el estudiante ha logrado apropiarse positivamente de los saberes propuestos. La evaluación suele estar acompañada de una devolución que brinda elementos para que el estudiante reconozca si su aprendizaje ha sido significativo y pueda continuar con el desarrollo y crecimiento de su proyecto.

#### Nodo 4. Etapa de Autor

Esta etapa introduce al estudiante en la lógica del diseño de autor, que actualmente predomina con fuerza en el mercado local e internacional. Como se detalló anteriormente, la incorporación de las prácticas preprofesionales en los años más avanzados de la carrera ha contribuido a profundizar la metodología de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, enriqueciendo de este modo la experiencia profesional del futuro graduado en relación con el ejercicio profesional.

Durante el desarrollo de sus asignaturas, el estudiante va elaborando su propia definición de estilo, descubriendo nuevas influencias, conociendo el mercado y rescatando su imaginación e innovación.

En este proceso se hace evidente el contrapunto entre las tendencias globales, representadas en las producciones masivas, y la necesidad de diseñar productos únicos y diversos. Se busca que los estudiantes comprendan y respeten las tendencias internacionales, pero que, al mismo tiempo, comiencen a proponer gradualmente búsquedas locales propias y personalizadas. De este modo, se pretende que surja con claridad el valor de la individualidad y el carácter atemporal de sus propuestas.

Por estas razones, esta última etapa de formación está fuertemente vinculada con el conocimiento del trabajo de los diseñadores de autor de Argentina y Latinoamérica. Se procura identificar sus metodologías de trabajo, inspiraciones, procesos constructivos y moldes

(estructuras), materialidades, comprendiendo las razones que sustentan sus producciones a baja escala pero de alta exclusividad.

Asimismo, resulta fundamental que los estudiantes conozcan las realidades que los rodean, comprendan la diversidad y desarrollen la capacidad de integración, tanto en relación con el conocimiento propio como con el entorno. El objetivo es formarlos, en esta etapa final, como diseñadores que posean las competencias y habilidades necesarias para que sus propuestas de diseño de indumentaria se encuentren correctamente orientadas, con una personalidad relevante y distintiva.

El beneficio que los estudiantes obtienen radica en la posibilidad de poner en práctica, de forma real y presencial, los conocimientos adquiridos a lo largo de las diferentes etapas de la carrera. Esto se realiza mediante proyectos acotados que presentan necesidades y especificaciones precisas, problemáticas reales, tiempos de entrega definidos y presupuestos establecidos, además de todos los aspectos que implica el diseño, desarrollo y producción de un producto de indumentaria. El objetivo es profundizar en la lógica que exige el diseño de autor, analizando colecciones de alta complejidad presentes tanto en el mercado local como en el internacional, para concluir con la construcción de una colección que plasme y destaque un estilo propio.

Finalmente, se fomenta la existencia de miradas múltiples y diversas, así como la pluralidad de influencias. De igual modo, se promueve la incorporación de referencias a la cultura propia como estrategia para marcar la diferencia, generar productos originales y aumentar la competitividad.

## Nota

1. Nodo: Término entendido como un punto de conexión, intersección o unión donde convergen varios elementos de una red, estructura o sistema. (RAE).

## Referencias Bibliográficas

- Baudrillard, J. (1987). *De la seducción*. Buenos Aires: Teorema.
- Barthes, R. (2012). *Sistema de la moda*. Madrid: Paidós.
- Calabrese, O. (1994). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Davini, M. C. (1997). *La formación docente en cuestión: Política y pedagogía*. Buenos Aires: Paidós.
- Dorfles, G. (1975). *El significado de las opciones*. Barcelona: Lumen.
- Doria, P. (2012). Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (42), 101–106. Universidad de Palermo.
- Eco, U. (2009). *El vértigo de las listas*. Barcelona: Lumen.
- Giacomo, L. (2011). *Diálogo entre la moda y la muerte*. México: Taurus.

- König, R. (1972). *Sociología de la moda*. Buenos Aires: Carlos Lohle.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.
- Simmel, G. (2012). *Filosofía de la moda*. México: Casimiro.
- Schön, D. A. (1992). *La formación de profesionales reflexivos*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.

---

**Abstract:** The semiotician and writer Umberto Eco extensively addressed the scope and magnitude of the word, not only as a tool for communication, but also as a sign that constructs realities, valuing its power in the digital age.

For Eco, a word creates and interprets worlds, constructs meanings, and interprets human relationships. R. Barthes, on the other hand, understands the word as a complex system of signs laden with history and culture, in which multiple meanings are revealed, beyond a simple decoding of meanings.

In our meeting at the IILA (Rome) in December 2025, the word acquired profound significance and assumed a leading role in the educational field of Fashion Design. The group of Italian-Latin American academics gathered in Rome in December 2025 took advantage of this opportunity to create a platform for reflection centered on theoretical presentations, perspectives, and discourses from the fields of design and fashion.

**Keywords:** Fashion - design - education - reflection - theories - academia - word - discourse - Latin America - culture - society - sign.

**Resumo:** O semiótico e escritor Umberto Eco abordou extensivamente o alcance e a magnitude da palavra, não apenas como ferramenta de comunicação, mas também como signo que constrói realidades, valorizando seu poder na era digital.

Para Eco, a palavra cria e interpreta mundos, constrói significados e interpreta relações humanas. R. Barthes, por sua vez, compreende a palavra como um sistema complexo de signos carregado de história e cultura, no qual múltiplos significados se revelam, para além de uma simples decodificação.

Em nosso encontro no IILA (Roma), em dezembro de 2025, a palavra adquiriu profundo significado e assumiu um papel de liderança no campo educacional do Design de Moda. O grupo de acadêmicos ítalo-latino-americanos reunido em Roma, em dezembro de 2025, aproveitou essa oportunidade para criar uma plataforma de reflexão centrada em apresentações teóricas, perspectivas e discursos dos campos do design e da moda.

**Palavras-chave:** Moda - design - educação - reflexão - teorias - academia - palavra - discurso - América Latina - cultura - sociedade - sinal.

**Sommario:** Il semiologo e scrittore Umberto Eco ha ampiamente affrontato la portata e la portata della parola, non solo come strumento di comunicazione, ma anche come segno che costruisce realtà, valorizzando il potere nell'era digitale.

Per Eco, una parola crea e interpreta mondi, costruisce significati e interpreta le relazioni umane. R. Barthes, d'altra parte, intende la parola come un complesso sistema di segni carichi di storia e cultura, in cui si rivelano molteplici significati, al di là di una semplice decodificazione.

Nel nostro incontro presso l'IILA (Roma) nel dicembre 2025, la parola ha acquisito un profondo significato e ha assunto un ruolo di primo piano nel campo formativo del Fashion Design. Il gruppo di studiosi italo-latinoamericani riuniti a Roma nel dicembre 2025 ha colto l'occasione per creare una piattaforma di riflessione incentrata su presentazioni teoriche, prospettive e discorsi provenienti dai campi del design e della moda.

**Parole chiave:** Moda - design - formazione - riflessione - teorie - mondo accademico - parola - discorso - America Latina - cultura - società - segno.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 17]

---

**Patricia M. Doria.** Doctora en Educación Superior (Universidad de Palermo-UNESCO), Diploma de Honor: Cum Laude. Tesis Doctoral Completa, en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=314606>. Fundación Dialnet. Universidad De La Rioja. España. Magister en Diseño (Universidad de Palermo). Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Directora del Área Moda y Tendencias de la Universidad de Palermo. Autora del libro: Vestido de Novia: ritual, símbolo y consumo.