

**“EL MUSEO ESTÁ DE MODA:  
UNA METODOLOGÍA DE PROYECTOS”**

JOSÉ MARÍA BULLÓN DE DIEGO  
Doctor en Bellas Artes por la UCM.  
Profesor de Artes Plásticas y Diseño.

**Introducción.**

***“Educar la facultad sensible es, por tanto,  
la más urgente necesidad de nuestro tiempo”***

Friedrich Schiller

La presente ponencia muestra una selección de trabajos de cuatro promociones de alumnos que han venido desarrollando propuestas de diseño de moda realizadas de manera personal a partir de las obras del Museo del Prado. Por lo tanto esta ponencia es ante todo, un reconocimiento a su buena labor como estudiantes. Dicha labor se ha venido realizando en la Escuela de Arte 2 de Madrid, junto a visitas periódicas al Museo, que dada la cercanía entre ambos centros, y la buena disposición y colaboración del Museo del Prado, ha podido ser desarrollada sin ninguna dificultad.

El nivel educativo de la Escuela de Arte se enmarca dentro de las Enseñanzas de Régimen Especial, en el nivel de las Enseñanzas Artísticas Superiores. La metodología que se presenta en este trabajo se ha venido desarrollando en el Ciclo Formativo de Grado Superior de Estilismo de Indumentaria, y en los Estudios Superiores de Grado de Moda.

Mi especialidad como docente es el Dibujo Artístico y color, y dentro de la asignatura, de he querido plantear este trabajo de clase como un proyecto que intenta fundamentar la enseñanza artística dentro de los primeros niveles de la formación de los estudiantes de diseño. A un nivel más específico, he pretendido mostrar cual es el papel del dibujo dentro de la conformación de un proyecto de moda e indumentaria: qué elementos aporta al dibujo al proceso de diseño, y cómo éste puede desarrollar gráficamente las ideas para configurar finalmente prototipos que puedan ser realizados y llevados al mercado.

La cita de Schiller, aún dicha hace dos siglos, la considero de rabiosa actualidad me sirve de inspiración y de enfoque a la hora plantear esta metodología, por lo que la podemos considerar como un objetivo general: desarrollar la sensibilidad artística y el aprecio de la riqueza cultural de las obras de arte. Y por otro lado mostrar qué elementos aporta al dibujo al proceso de diseño.

## **Planteamiento metodológico.**

### ***Metodología de Proyectos: metodología para la creatividad. “proyectos de creatividad”***

Este proyecto se desarrolla en un nivel incipiente de generación de ideas, donde el dibujo viene a configurar el imaginario de los estudiantes, sirviéndoles como medio físico básico para la investigación y búsqueda de ideas, y de su posterior estudio y concreción gráfica en el proyecto de diseño.

De ahí que en la Metodología de Proyecto se encuentre de manera intrínseca el desarrollo de la creatividad. Por lo tanto se trata de una metodología de y para la creatividad; son por lo tanto, “*proyectos de creatividad*”, en los que cada alumno pueda encontrar una manera propia, individual y original de desarrollar una idea y llevarla a la práctica de una manera personal, en un marco emocionalmente inspirador y motivador.

Es importante – y una de mis intenciones fundamentales- propiciar que el alumno encuentre su propio camino, su propio acercamiento que le posibilite conectarse con su propia motivación. En lugar de marcar un acercamiento único por parte del profesor, se trata de que cada uno, de manera independiente y divergente, pueda hallar aquello que lo motive y realizar su proyecto. Y para que esta motivación tenga lugar considero fundamental que el alumno reconozca aquello que le emociona, aquello, que de una manera singular, captura su atención y le pone en marcha para dibujar unas primeras impresiones y hacerlas crecer a lo largo de todo su proceso proyectual.

Por otro lado, el mundo del diseño y el mundo del arte mantienen -como elementos propios de la misma cultura- estrechos lazos que he querido potenciar, desarrollar y reinterpretar mediante estos proyectos. La posibilidad de estar en vivo en Museo ha hecho posible la planificación de un trabajo que permite unificar arte y diseño en unas propuestas gráficas que amplifican la sensibilidad y el encuentro de los alumnos con el mundo del arte. De esta manera se ha facilitado la relación entre arte, diseño y creatividad.

La riqueza cultural que supone la colección de obras de arte del Museo del Prado constituye un marco inapreciable para este proyecto, dada la variedad de posibilidades formativas tanto por la extensión de los periodos artísticos como de las diferentes escuelas y estéticas presentes en las colecciones. Acudir al museo es abrir la percepción a la posibilidad de nutrirse por esa belleza y conocimiento inherentes a las obras. Una vez que se despierta el apetito por “ver”, entonces puede convertirse en un hábito el visitar con frecuencia el museo para inspirarnos y enriquecernos.

La belleza intrínseca en las obras de arte, y el conocimiento del legado cultural que suponen, son motivos suficientes para renovar y crear a partir de ellas. Estas creaciones se pueden aplicar a los diferentes campos culturales en los que nos movemos, y la moda, por supuesto, es uno de ellos, en el que artistas y diseñadores han empleado sus habilidades de manera habitual y magistral. El arte se convierte en fuente de inspiración para los proyectos del diseño: el Museo se pone de moda, y el Museo hace moda.

### ***“La creación debe surgir desde la incertidumbre”***

La creatividad es una parte esencial del ser humano que se ve potenciada en un entorno de libertad, libre de crítica –tanto interna como externa-, con espacio y tiempo suficientes para desplegarse, de tal manera que se afirme la confianza en uno mismo. Y es dentro de este marco de creatividad donde cada persona puede desarrollar un lenguaje gráfico-proyectual, ligado a las necesidades personales de expresión que de manera lógica, producirán propuestas nuevas y renovadoras.

El desarrollo del proyecto implica que los alumnos son capaces de idear, proyectar y –mediante la investigación en los procesos gráficos específicos de la moda- realizar un prototipo de moda a partir de conceptos artísticos inherentes a las obras del Museo. En este ámbito se hace necesario el favorecer la importancia y la valoración del proceso sobre el resultado final. Experimentar, reflexionar, comunicar, expresar las ideas propias, requiere aprender a trabajar en equipo, escuchar opiniones y generar soluciones en grupo de manera constructiva. Por eso en la metodología se incluye tiempos para la auto-evaluación reflexiva, la exposición ante el grupo y la recogida de opiniones de mejora para el proyecto.

Uno de los aspectos fundamentales de una metodología por proyectos es la de permitir la expresión personal divergente de cada persona. Esto significa que la actividad está abierta a la experimentación y la búsqueda incierta e que cada uno debe de hacer, y a la que hay cada uno debe enfrentarse desde un principio.

A veces puede parecer que el plantear unas series de actividades abiertas lleva a una cierta incertidumbre, incertidumbre que puede provocar un cierto temor ante los resultados imprevisibles. Sin embargo esto no es necesariamente así –los trabajos de los alumnos lo demuestran-. Creo que los procesos creativos deben surgir desde ese espacio de incertidumbre:

si ya sabemos lo que vamos a hacer, si ya sabemos lo que queremos conseguir entonces, ¿qué lugar hay para la creatividad? Ésta se ve limitada y mermada, eliminando gran parte de la implicación personal o emocional, a demás de que no se aprende nada significativamente nuevo.

Como dijo Einstein:

***“Una persona que nunca cometió un error jamás probó nada nuevo”.***

## **Desarrollo.**

Este proyecto consta de una serie de actividades agrupadas en 4 fases consecutivas. Se realiza durante el periodo final del curso-mayo-junio-, sirve como conclusión del primer año, como aplicación de las competencias adquiridas en dibujo y color, y como aplicación e implicación metodológica del dibujo en la gráfica de proyectos.

El proyecto consta de 4 fases, dos de las cuales se realizan dentro del Museo.

### **1ª Fase. Primera visita al Museo: el “*museolaboratorio*”**

Una primera fase del proyecto consiste en una toma de contacto con el museo. En esta toma de contacto se motiva al alumno para que tenga una actitud de encuentro. Expandir, abrir, desarrollar una apertura hacia cualquier elemento que pueda causarnos curiosidad, emocionarnos, perturbarnos, etc., de tal manera que cada uno pueda utilizar como elemento primario para generar ideas, sumergirse en ese proceso incipiente de dibujo, ampliar su propio mundo sensible e iniciar un proceso creativo.

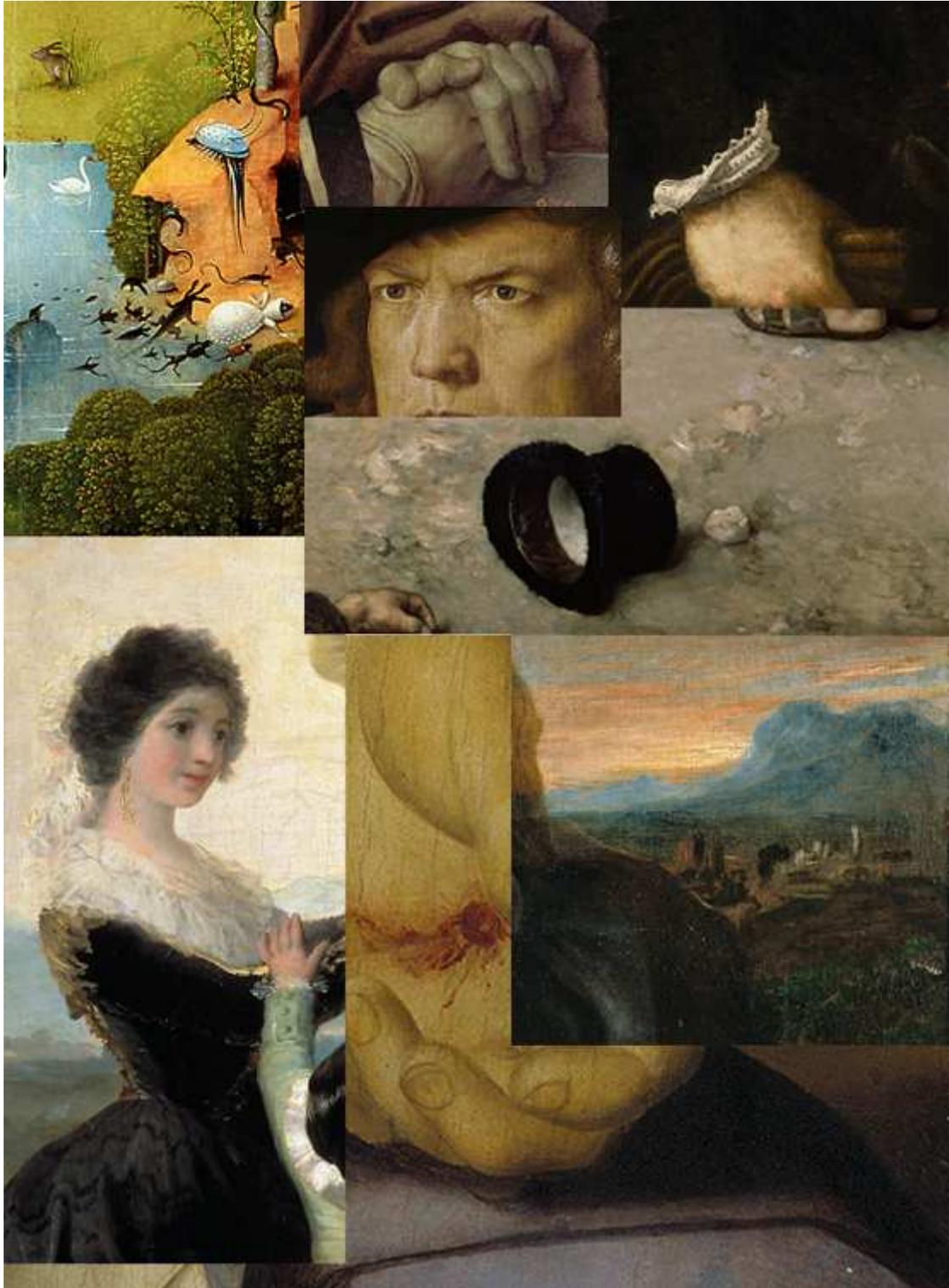
El encuentro pues, se configura como una manera de conocer. Encuentro que surgirá de manera espontánea, sin ideas previas, sin necesidad de acudir a contenidos de carácter histórico, anecdótico o técnico relacionados con las obras, de tal manera que el propio contacto con las obras sea el principal motivo de inspiración. (las explicaciones vendrán más tarde).

Cada uno se relaciona a su propia forma con el museo: cuadros, esculturas, objetos, arquitectura, decoración, etc. El museo es un “laboratorio” de ideas donde se experimentan diferentes reacciones personales ante las obras, ante todo lo que está contenido en el museo: cualquier elemento puede ser susceptible de convertirse en motivo de una idea creativa.

Aquí el profesor es un ayudante-guía que colabora con el proceso de descubrimiento: facilita, ayuda, acompaña, escucha, propone aquello que beneficia el encuentro personal con las propuestas individuales, anima y procura desatar la curiosidad de los nuevos encuentros.

Elige tus motivos. Selección emotiva de obras, la sorpresa y el asombro

- ¡Déjate seducir!
- ¿Qué te llama la atención? ¿Qué te causa sorpresa?
- ¿Qué te gusta? ¿Qué te desagrada?

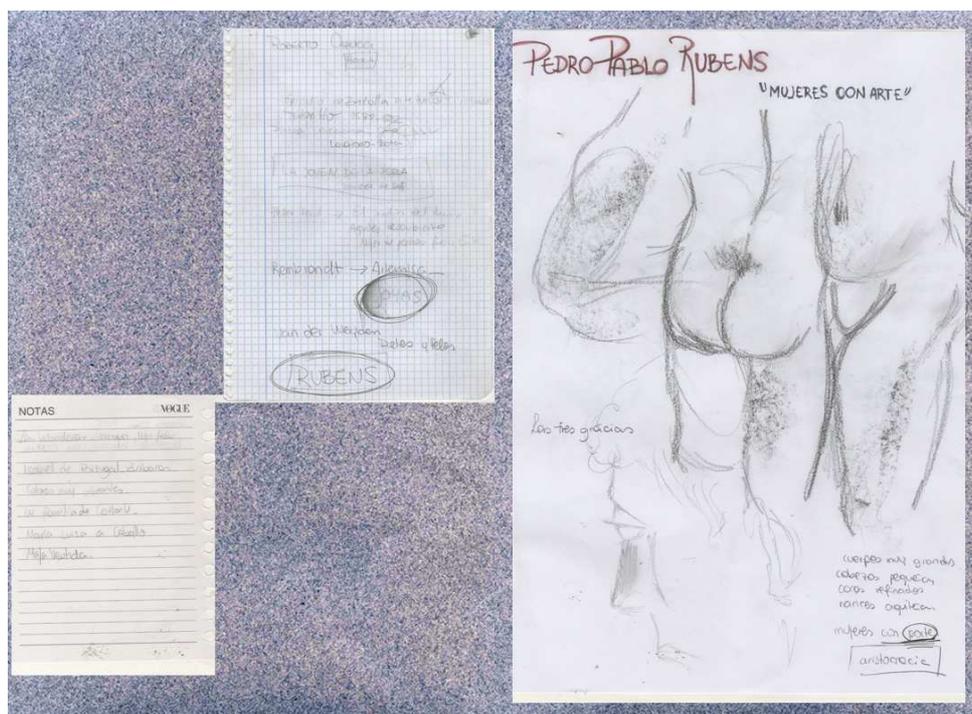


De esta manera el profesor colabora sin interferir ni dirigir con el proceso de descubrimiento, dejando abierta cualquier posibilidad de encuentro: Está y no está, atiende cualquier necesidad, soluciona posibles dudas, aclara alguna idea incipiente y al mismo tiempo procura desatar una actitud de descubrimiento sin dirigir el mismo.

### Inicio del proceso gráfico.

- Primeros apuntes. Un pensamiento, una idea, una frase.
- Apunta: artista, nombre del cuadro, época histórica.
- Notas de campo: esquemas compositivos, texturas, motivos, etc.

En esta primera visita cada alumno se relaciona y entra en contacto con las obras del museo, con una actitud emotiva –abierta y receptiva– observándolas desde un punto de vista personal e íntimo, buscando aquello que más le llame la atención, aquello que más le emotiva, estableciendo un diálogo personal con las obras. En este proceso, cuaderno en mano van anotando todo aquello que les cause una sensación de asombro, de curiosidad, de sorpresa, de emoción, o simplemente de anécdota.



Dibujos de Sofía Lastra

Esta manera de seleccionar sus motivos, pone en marcha el inicio de un proceso gráfico en el que el dibujo sirve de base para registrar esas primeras ideas, pensamientos y frases, esquemas compositivos, apuntes rápidos de detalles, de texturas, etc.

Cada uno puede elegir una obra en particular o varias, diferentes motivos o detalles concretos, temas específicos o elementos al azar etc. que les llamen la atención.



## 2ª Fase. Aclarando la idea.

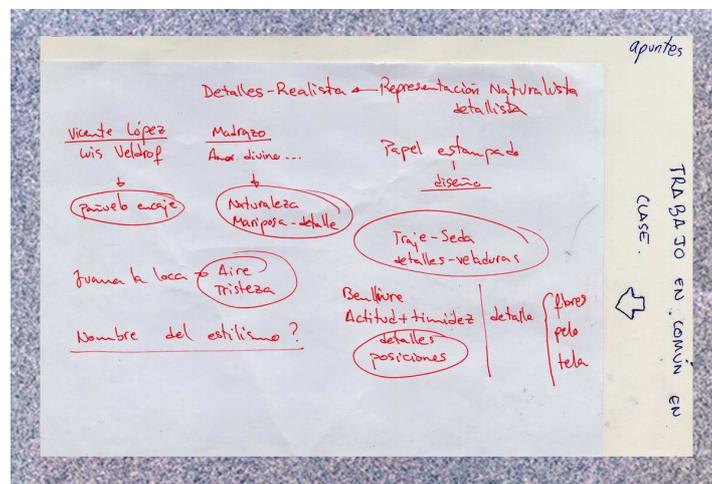
- ¿Por qué he elegido este tema?
- ¿De qué te habla? ¿Qué te sugiere?
- ¿Qué más ideas se te ocurren?. Ideas afines.

Toda la información recogida durante la primera visita puede presentar un aspecto caótico, desordenado y confuso, propio de los garabatos incipientes de una idea. Con la intención de encontrar un guión común a las notas, éstas son expuestas por cada uno al grupo –en el aula- y se modela aclarando y desvelando cual puede ser el tema implícito en las notas de campo que cada uno haya tomado.

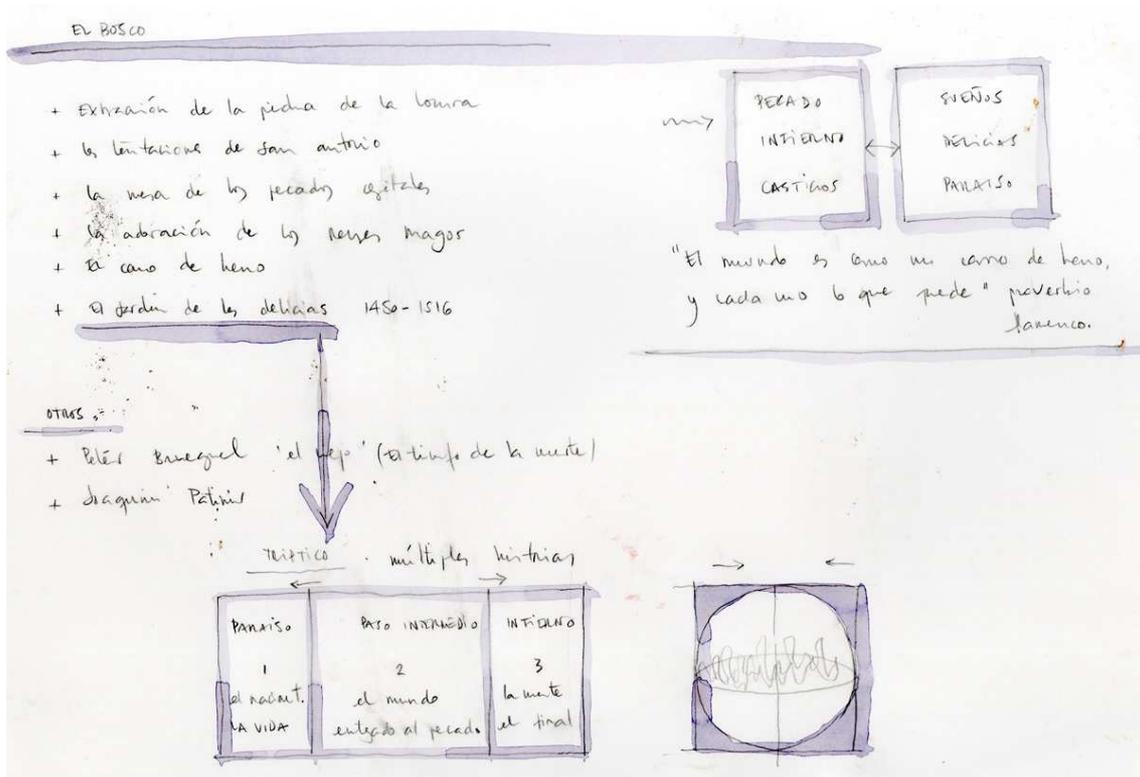
Hay un proceso de escucha que requiere de la atención plena del grupo a fin de que cada uno encuentre su tema o idea. Este proceso favorece la implicación personal con el proyecto y el desarrollo de cualidades básicas para el trabajo en equipo, propio de estas disciplinas. (escucha atenta, dar opiniones constructivas, saber recibir las opiniones, flexibilidad, ser concisos y prácticos, hablar con propiedad, emitir opiniones estéticas personales, etc.)

Las ideas finales – que en el ámbito de la moda adquiere la terminología de “*Briefing*”- pueden ser múltiples o simples, puede ser un concepto –linealidad, barroquismo, simplicidad- o puede ser algo muy concreto – la construcción aditiva en *El Bosco*, la representación de la piel- Hay infinidad de posibilidades a desarrollar, y lo importante es que se facilite el acceso a ideas novedosas en las que cada uno se implique de manera personal.

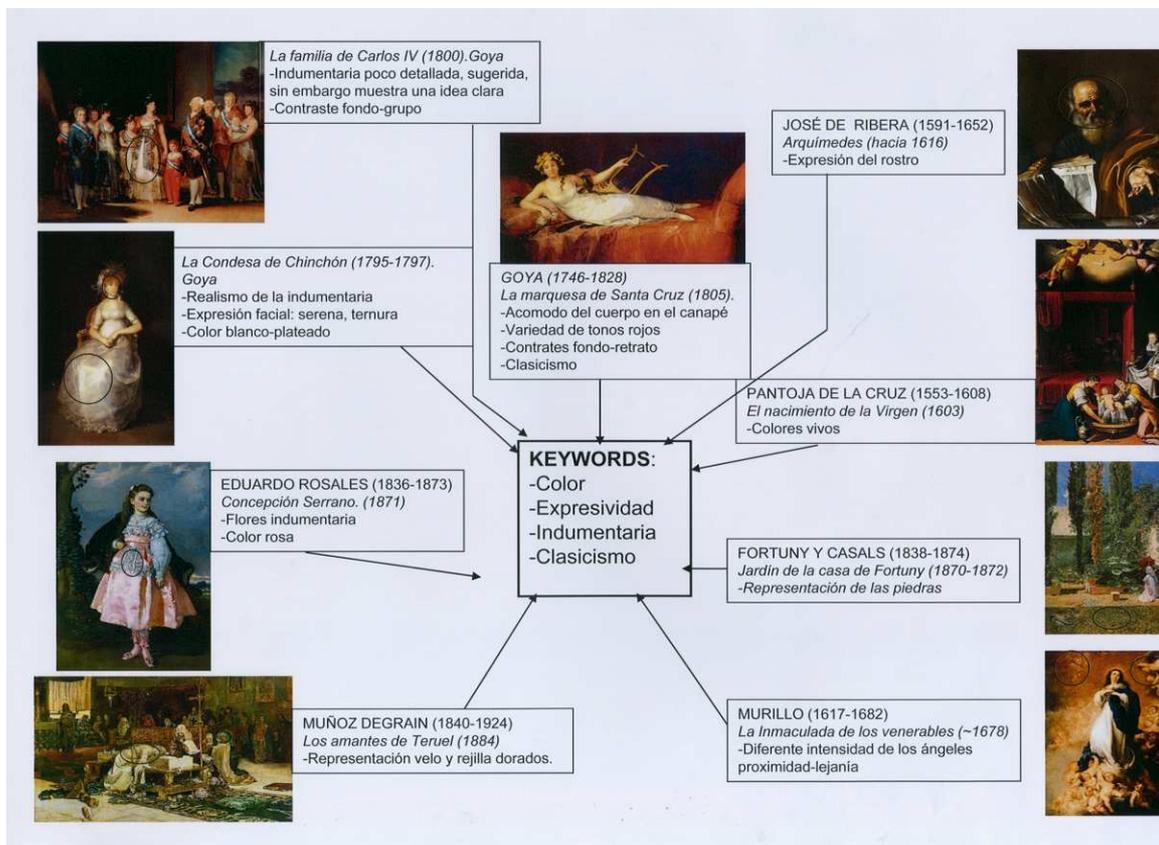
La reflexión sobre lo que se está haciendo continúa de manera constante durante todo el proceso; y aquí el rol del profesor es prácticamente la de un asesor: “¿Por qué has elegido este tema? ¿De qué te habla? ¿Qué te sugiere? ¿Qué conexiones hay, si es que las hay, entre todo lo que has dibujado y apuntado? ¿De entre todas las ideas que has dicho, cual eliges, cual te gusta más? ¿Qué otras ideas te sugiere? ¿Qué otras ideas afines encuentras?”. Se produce un diálogo continuo reflexivo entre el alumno, el grupo y el profesor, donde este último funciona como moderador –asesor- ayudando a concretar el proceso de ideación.



Jorge Palacios: buscando elementos clave.



Belén Olmedo: panel de ideación a partir de "EL jardín de las delicias".



Patricia Pacín: panel de palabras clave

### **3ª Fase. Segunda visita al Museo**

- Dibujos de ideación y apuntes
- Dibujos de bocetación y estudios
- Recorridos históricos por países
- Las obras de arte en relación a la moda
- La visión del artista

Hasta ahora se ha venido realizando un proceso de ideación expansivo, de pensamiento divergente, para ampliar las posibilidades creativas. Ahora se comienza un proceso de concreción que hará que las ideas generadas cobren forma y se puedan desarrollar ampliamente hacia la proyectación de un prototipo.

Una vez aclarado el tema, idea, concepto o *briefing*, nos reencontramos con el Museo, bajo una mirada más enfocada y selectiva. Con su idea aclarada en mente, de nuevo cada uno observa atentamente las obras, motivos o detalles seleccionados, realizando estudios gráficos que ayuden a profundizar en su idea, recogiendo y ampliando la información que las obras les brindan para su proyecto.

Se pasa así por dos fases básicas en el proyecto gráfico: del apunte al boceto, y del boceto al estudio, las cuales permiten profundizar en el conocimiento gráfico de su idea y comenzar a entender cómo se hará realidad en el proyecto.

En esta fase, el profesor puede introducir conceptos históricos, estéticos, técnicos y anecdóticos que amplíen los conocimientos que cada uno pueda adquirir en relación a sus ideas. También puede dar información relacionada con lugares de búsqueda de información, libros de referencia, etc, que les permita desarrollar por escrito sus planteamientos estéticos y conceptuales relacionados al proyecto.

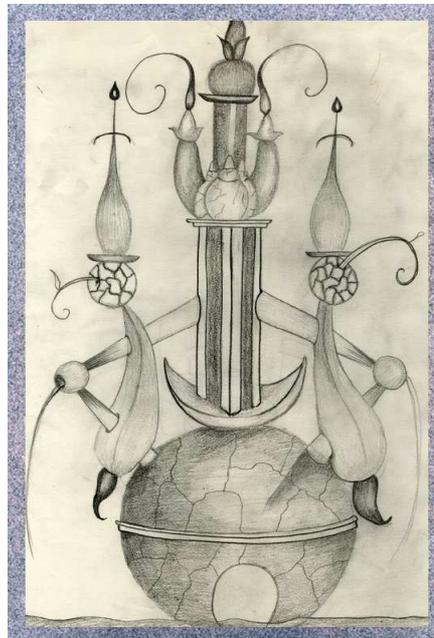
Un acercamiento que sirve especialmente para clarificar las estéticas presentes en las colecciones es el recorrido por países. Este acercamiento permite reconocer y apreciar con claridad las diferentes estéticas que pertenecen a cada país, lo cual ayuda a enfocarse en diferentes estilismos de moda. Otros acercamientos pueden ser: “Las obras de arte en relación a la moda” y “La visión del artista respecto a la moda”, ambas ideas con una estrecha relación entre el objeto moda y el objeto arte.

La razón de no ofrecer previamente esta introducción es precisamente la de permitir una mayor libertad al alumno en su encuentro personal con el Museo en su conjunto, dejando a su propia voluntad y sensibilidad el acercamiento a aquello que le pueda ser propio y, por lo tanto, que le pueda servir de manera emocional y personal. Una vez que este hecho se produce, entonces el conocimiento refuerza la propia elección, desarrollando y ampliando la confianza en cada uno.

Por otro lado, los contenidos de carácter teórico no son los más importantes para el proceso creativo; más bien éstos vienen a ampliar el conocimiento adquirido a través de la reflexión provocada por el dibujo y por el propio proceso proyectual, de tal manera que el resultado en términos de aprendizaje se refuerza y se asimila no sólo de manera intelectual, sino experiencial.



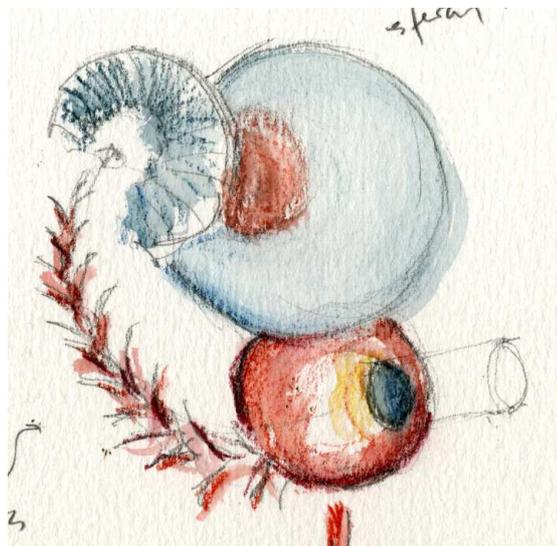
Hitalo Guzmán: estudio



Lucía Sancho: estudio



Sarah Medina: estudios



Belén Olmedo: estudios

#### **4ª Fase. Proyección y presentación**

- Dibujos de proyección
- Ilustración final
- Trabajo en grupo y presentación de prototipos

En esta fase se dedica tiempo para que los alumnos desarrollen plenamente y hasta la materialización final de sus ideas. Con el trabajo realizado durante las dos visitas al Museo, y los diferentes periodos de exposición, reflexión y recogida de información, se desarrollan en el aula los diferentes niveles gráficos de realización del proyecto para la posterior creación de un prototipo de moda contemporánea.

Estos diferentes niveles gráficos constituyen los dibujos de proyección, es decir aquellos que están dirigidos hacia la concreción de un proceso de diseño, en el que finalmente se obtiene un producto específico, resultado de la labor investigadora previa. Los dibujos de ideación y apuntes equivalen a un nivel gráfico de garabato, de insinuación de formas, de sugerencia, de posibilidad casi soñada. El nivel de bocetos se define por un nivel gráfico más desarrollado en el que las formas se perfilan con claridad, texturas y colores se definen también y donde la sugerencia deja paso a la toma de decisiones acotando el tema de trabajo. Los estudios definen con mayor amplitud aquellos detalles o apartados que precisan de una mayor comprensión.

De aquí, una vez vistas diferentes posibilidades se decide por una propuesta final en la que se mostrará gráficamente el resultado final y por lo tanto posee una intención comunicativa; es la ilustración de moda. Esta ilustración corresponde a una representación final del prototipo e incluye -en diseño de moda- materiales textiles, carta de colores, prendas y estilismos en referencia a la figura humana –el figurín de moda-.

Todo este trabajo se recoge en una carpeta final. En ella se incluye una justificación estética explicativa de la perspectiva conceptual y el razonamiento personal que ha guiado la realización del proyecto. Dicha carpeta es expuesta por el alumno ante el grupo y revisada para la posterior confección del prototipo.

Por lo tanto el trabajo que entrega el alumno engloba:

- Breve planteamiento estético
- Fase de ideación y apuntes
- Fase de bocetación y estudio
- Fase de ilustración
- Cartas de materiales y colores

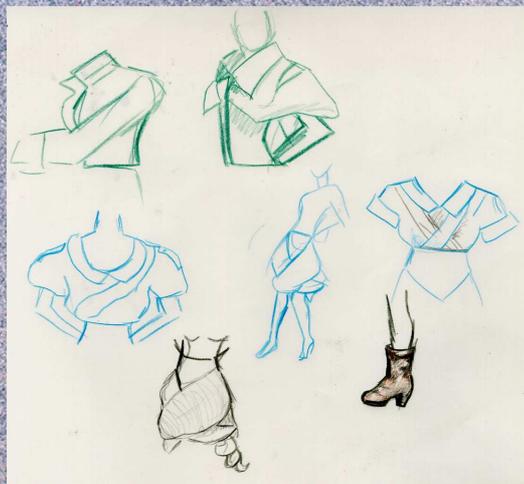
Veamos algunos ejemplos:

## Primer proyecto. Hítalo Guzmán

Se basó sobre todo en la obra de Gisbert: *El fusilamiento de Torrijos*. De esta obra le llamó la atención la vestimenta de los personajes: casacas y estructuras uniformadas, botones y solapas, etc. Al mismo tiempo quiso unir esta uniformidad a la idea de curva retórica elipsoidal de la base del *Salero de ónice con sirena de oro* del Tesoro del delfín.

Su proyecto se llamó: *La sirena de infantería*.



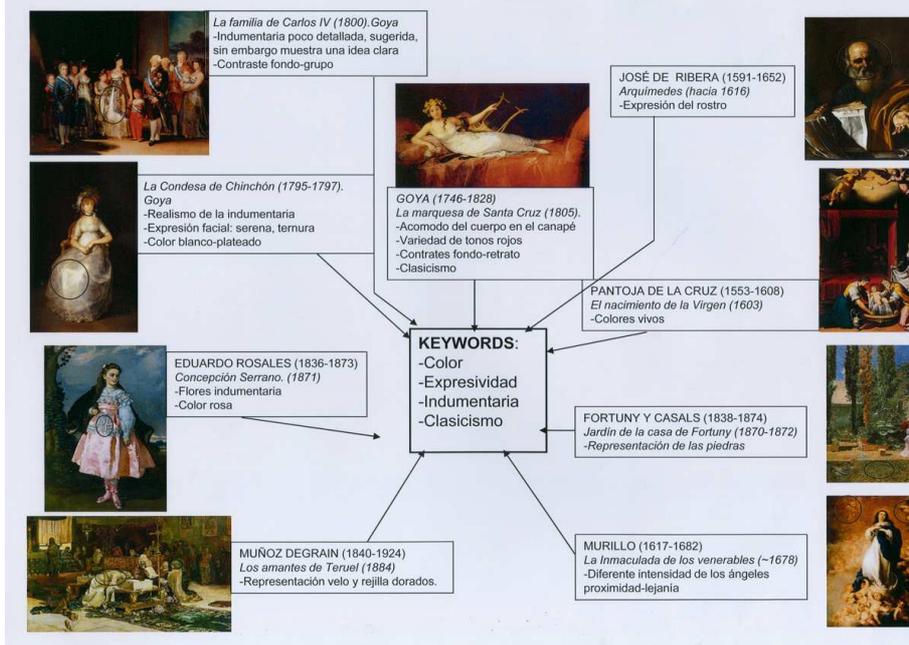




## Segundo proyecto. Patricia Pacín

Este proyecto unía los campos de la moda, la danza y el clasicismo. La selección en los diferentes cuadros de debió fundamentalmente a algunos elementos representados en ellos: telas vaporosas, suaves, de colores poco saturados, que le sirvieron para abrazar una idea moda que tenía que ver con el movimiento y lo ingrávodo.

La idea se materializó mediante una presentación específica del mundo de la moda, en la que las ideas estéticas se ilustran en *paneles de ideación* - también denominados *mood-board*- que muestran mediante el collage de diferentes imágenes cómo es el espíritu de la idea que se quiere llevar a cabo.





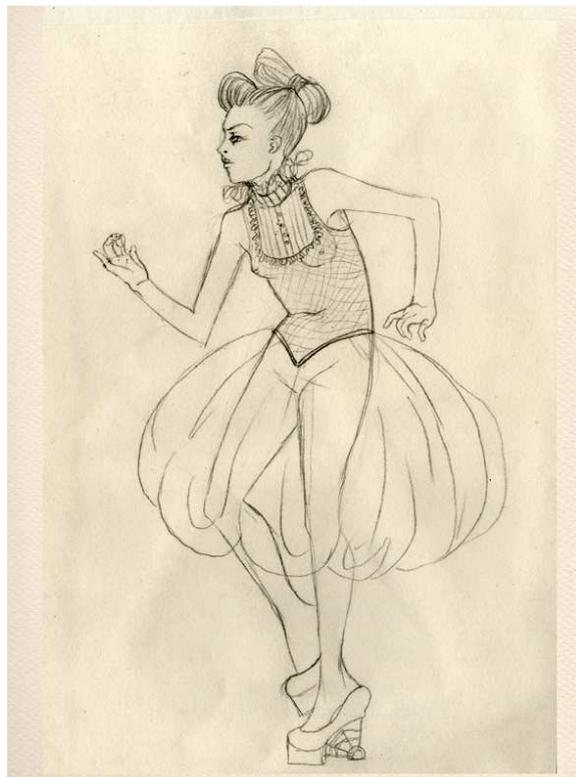
**EL PRADO**





### Tercer proyecto. Sarah Medina

Sarah estudió elementos específicos del Barroco, representados en algunos cuadros del Museo, y eligió algunos de ellos con la intención de potenciar lo femenino y la elegancia: corpiños, guardainfantes y guantes con brocados.





## Cuarto Proyecto. Javier Garrido.

A partir del retrato de *Ramón de Errazu* de Raimundo de Madrazo, Javier se plantea cómo sería el *Dandi* actual, dotando de identidad a un grupo social. Para ello desarrolla un proyecto que acaba siendo un estilismo editorial, en el que preenta la imagen estilística de este *dandi*, y para el que diseña una capa reversible que utilizaría en sus viajes.



Ramón de Errazu,  
Raimundo de Madrazo

### RAMÓN DE ERRAZU: SE- LECCIÓN E IN- VESTIGACIÓN

A partir de la obra de Raimundo de Madrazo arranca el proyecto de la propuesta estilística.

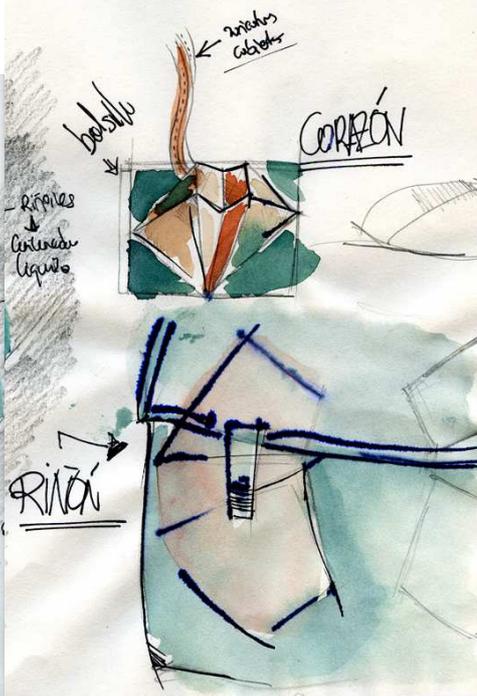
Ramón de Errazu y Rubio de Tejada perteneció a una familia de grandes empresarios españoles que hicieron fortuna en México.

El abuelo de Ramón, Cayetano, había sido uno de los fundadores de la industria mexicana textil y salinera, y fue el primero de la familia que ejerció el mecenazgo de las artes.

Hasta los 12 años Ramón permaneció en México y luego se trasladó a París. Allí, Ramón siguió los usos de la clase social más prominente, cultivando desde joven el gusto por lo refinado que le caracterizaría en sus aficiones y de forma muy evidente en el vestir.

Desde muy joven, Ramón se introdujo en la empresa mexicana familiar, sin embargo, la mayor parte del tiempo lo pasaba en París donde formaba parte de la cúspide del grupo social más adinerado entre los hispanoamericanos afincados en la capital francesa. Siguiendo los usos burgueses, adquirió una bodega propia, era aficionado a los caballos y perteneció al club parisino más distinguido de la época. Su interés por la pintura podría deberse también a la consideración del coleccionismo como otro rasgo de distinción social.







Ramón de Errazu,  
Raimundo de Madrazo

## RAMÓN DE ERRAZU: SELECCIÓN E INVESTIGACIÓN

A partir de la obra de Raimundo de Madrazo arranca el proyecto de la propuesta estilística.

Ramón de Errazu y Rubio de Tejada perteneció a una familia de grandes empresarios españoles que hicieron fortuna en México. El abuelo de Ramón, Cayetano, había sido uno de los fundadores de la industria mexicana textil y salinera, y fue el primero de la familia que ejerció el mecenazgo de las artes. Hasta los 12 años Ramón permaneció en México y luego se trasladó a París. Allí, Ramón siguió los usos de la clase social más prominente, cultivando desde joven el gusto por lo refinado que le caracterizaría en sus aficiones y de forma muy evidente en el vestir. Desde muy joven, Ramón se introdujo en la empresa mexicana familiar, sin embargo, la mayor parte del tiempo la pasaba en París donde formaba parte de la cúspide del grupo social más adinerado entre los hispanoamericanos afincados en la capital francesa. Siguiendo los usos burgueses, adquirió una bodega propia, era aficionado a los caballos y perteneció al club parisino más distinguido de la época. Su interés por la pintura podría deberse también a la consideración del coleccionismo como otro rasgo de distinción social.

## BÜRCELLIEN RATIONALES: IDEAS Y DESCRIPTORES.

Filosófico, funcional, gentil, simple, claro/oscuro, directo, retrato, Europa, intelectual, gentleman, elegancia, distinción, emprendedor, arte y ahora.

Retrato de la burguesía emergente del siglo XIX. Bohemio, artista, intelectual, procedente de familia asentada económica y culturalmente. Aventureros y viajeros, conocedores de culturas lejanas, al alcance de unos pocos.

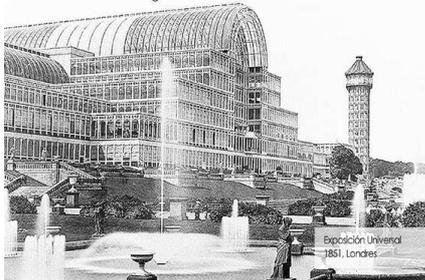


Carlo Mates, Hugo Pratt



## PARALELISMOS TEMPORALES: EL AYER Y HOY.

Las costumbres del burgués aparecen inalterables en contenido, pero sin en instrumentos. El espíritu es perpetuo pero adquiere una renovación tecnológica.



Exposición Universal 1851, Londres



## PRIMER ENCUENTRO: GESTACIÓN ESTILÍSTICA.

Descripción gráfica del mundo que habita, rodea y define al ya mencionado, "Nuevo Burgués". Necesidades, ocio, vida, estado, inquietudes, relaciones... todo y cada uno de los elementos que le conforman como individuo personal y grupo social activo.



## CAPA IMPERMEABLE: FUNCIONAL, VERSÁTIL Y TRANSFORMABLE

La propuesta de indumentaria consiste en una capa impermeable, que permita ser utilizada en cualquier situación climática. Es una prenda idónea dirigida público joven, viajero y aventurero.

La amplitud de la capa permite una gran cobertura, debido a su forma semicircular, que no solo resguarda a quien la porta, sino también protege a los instrumentos que pueda llevar la persona (mochila, bolsa, cámara fotográfica...). A pesar de su funcionalidad, la prenda no renuncia a la ornamentación. Las líneas rectas y minimalista otorgan a la prenda un aire claramente moderno, aderezado por la utilización de sutiles toques de color.

El conjunto se completa con una mochila, creada con la misma premisa que la capa.

La mochila en su parte interior presenta un bolsillo, con el fin de recoger en su interior la capa, aislándola de cualquier otro elemento que se encuentre dentro de la mochila.



#c48c74

#7aa793

## FICHA TÉCNICA: MATERIALES, TEJIDOS Y COLORES

Para la confección de este diseño, se ha recurrido a la utilización de materiales tecnológicos y ergonómicos, que faciliten y beneficien la actividad a realizar. Sin dejar a un lado el valor estético.

Nylon Ripstop es el material utilizado para la capa (tejido impermeable y antidesgano que debido a que tanto en la trama como en la urdimbre está reforzada con hilos de alta resistencia, impide que se corte y expanda un tajo o cortadura), rematado en la parte superior con malla de nylon, ambos de color verde agua, que permite ver el bolsillo mandarina en forma de corazón geométrico.

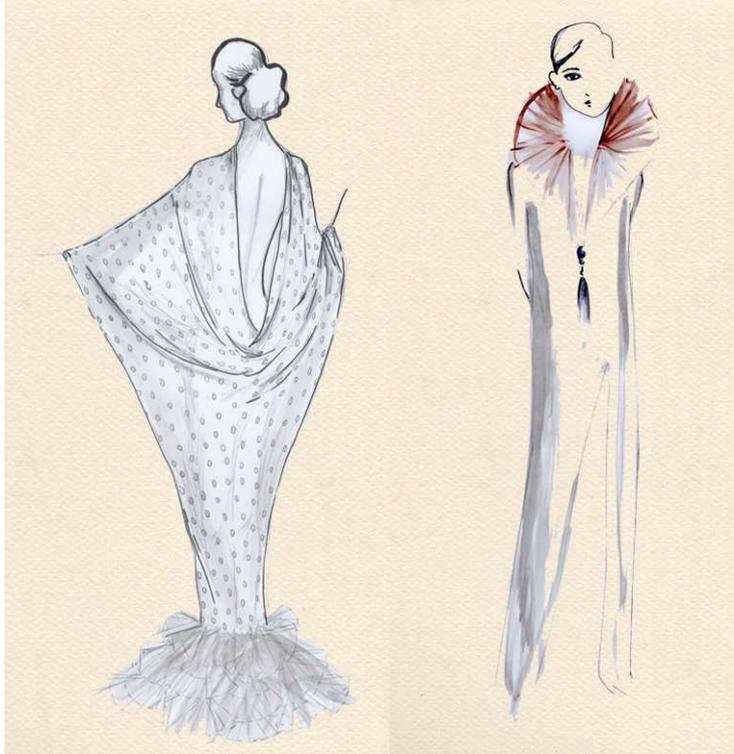
La mochila ha sido pensada para ser creada con los mismos materiales, tanto en la tapa superior como en los bolsillos en forma de abanico.

Las diferentes partes que componen las dos piezas, están unidas con costuras termoselladas, impidiendo el paso de líquido así como temperaturas extremas.

## Quinto proyecto. Arantxa Yabén

Este proyecto se basó en dos detalles de los cuadros de Goya: los abanicos y las redcillas de madroños. A partir de las estructuras de ambos elementos, Arantxa desarrolló diferentes propuestas en las que integraba tanto una estética decorativa como posibilidades constructivas de elementos de moda –faldas, vestidos largos- con formas de redcillas y abanicos.



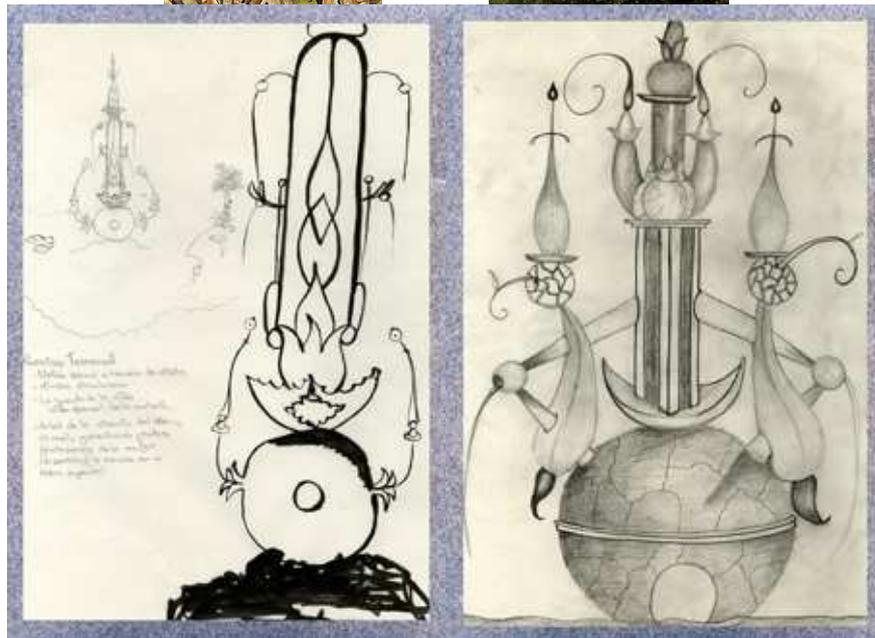




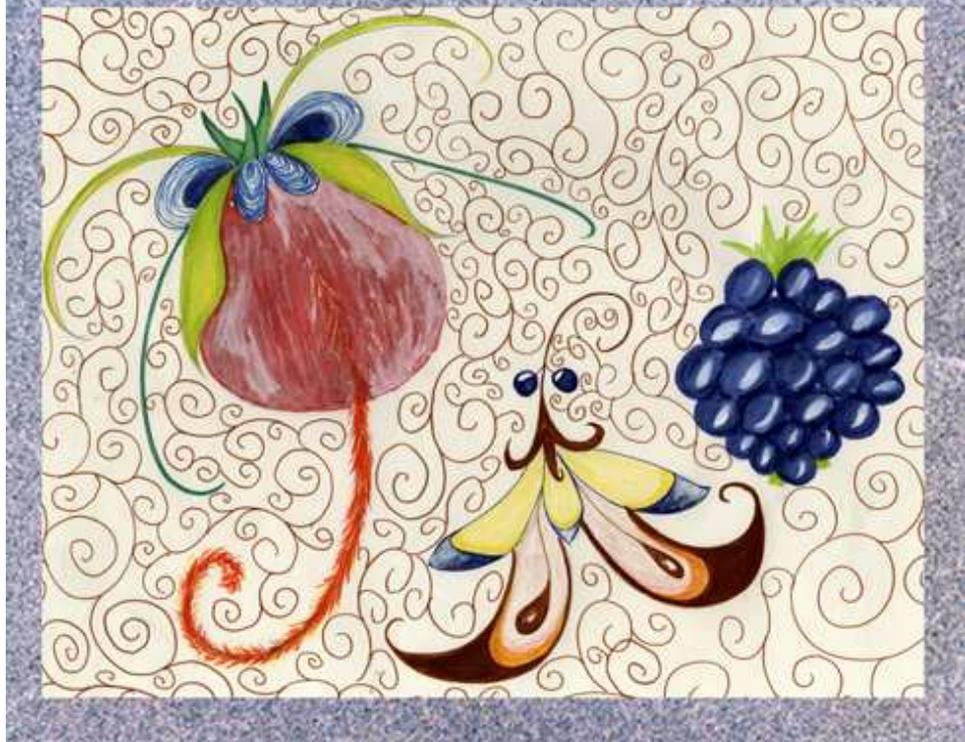


## Sexto proyecto. Lucía Sancho.

A partir de *El jardín de las Delicias*, de El Bosco, Lucía realizó un análisis de formas orgánicas basadas en su interpretación de detalles del cuadro, bajo una mirada surrealista, de marcado carácter orgánico, animal, celular, y con un contenido altamente erótico. Con esta idea en mente creó propuestas para moda femenina en las que la mujer se convertía en una figura *zoomórfica*, como una figura sacada del mismo cuadro.













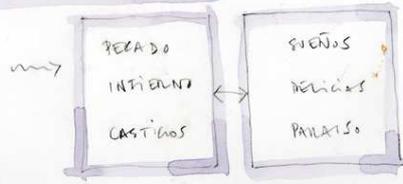
## Séptimo Proyecto. Belén Olmedo

Belén Olmedo también se basó en *El jardín de las Delicias*, de El Bosco. Su proyecto versó sobre algunos aspectos del proceso creativo de adicción que utiliza El Bosco en parte de su obra. Este elemento sumativo fue analizado por Belén en su encuentro con la obra, descubriéndolo en pequeños detalles que estudió, y que le sirvieron como elemento constructor de su propuesta.



EL BOSCO

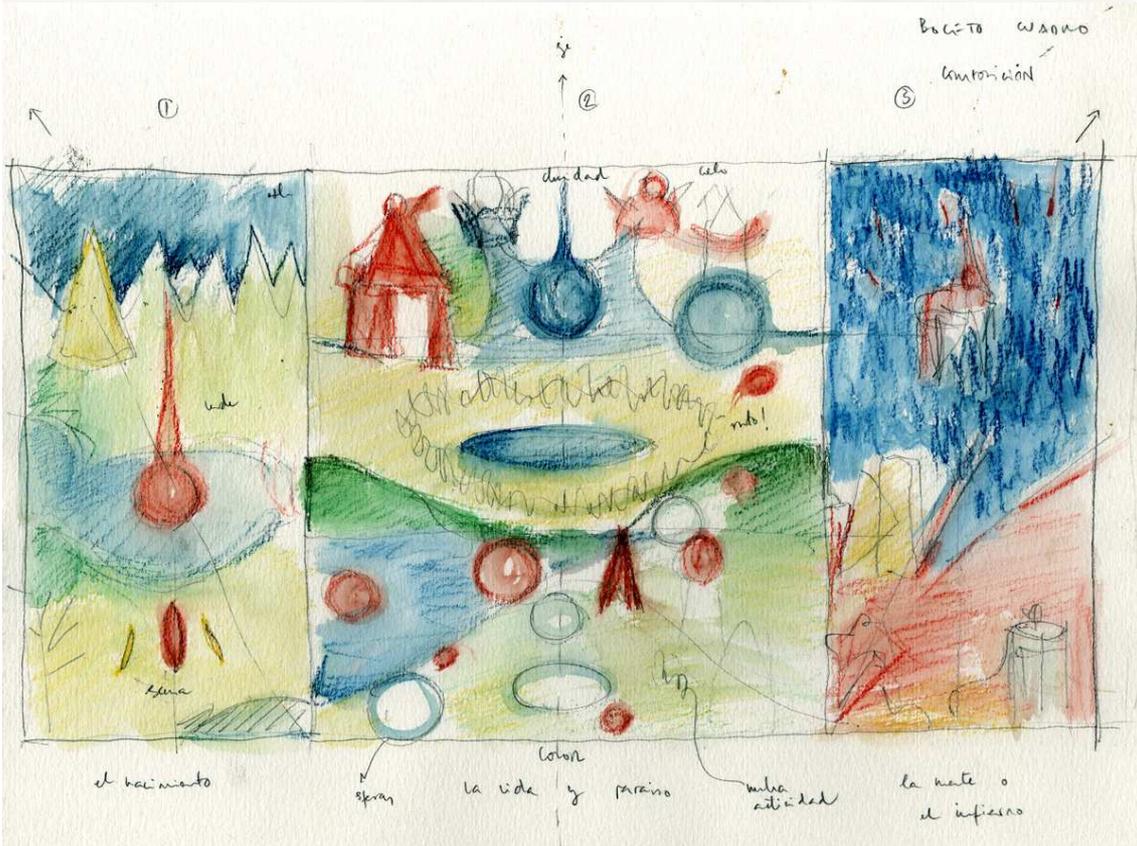
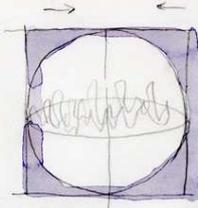
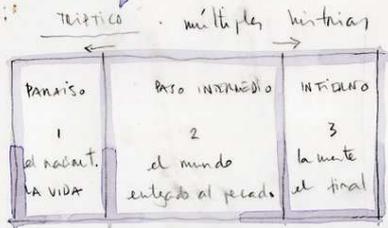
- + Extracción de la piedra de la Loura
- + las tentaciones de san antonio
- + la mesa de los pecados capitales
- + la abrasión de los reyes magos
- + El caso de heno
- + El jardín de las delicias 1450-1516

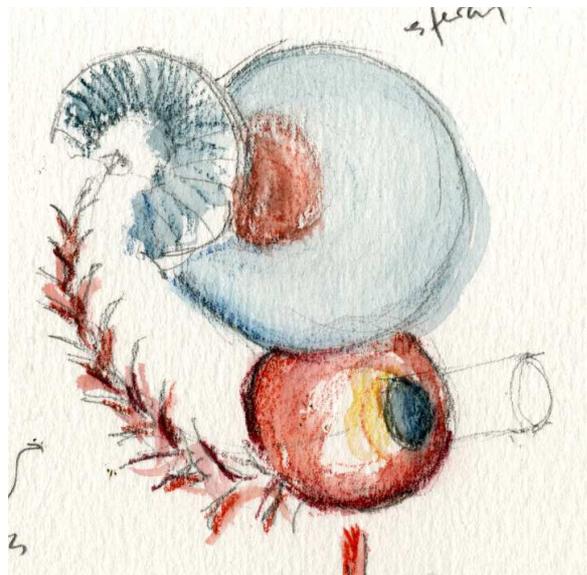
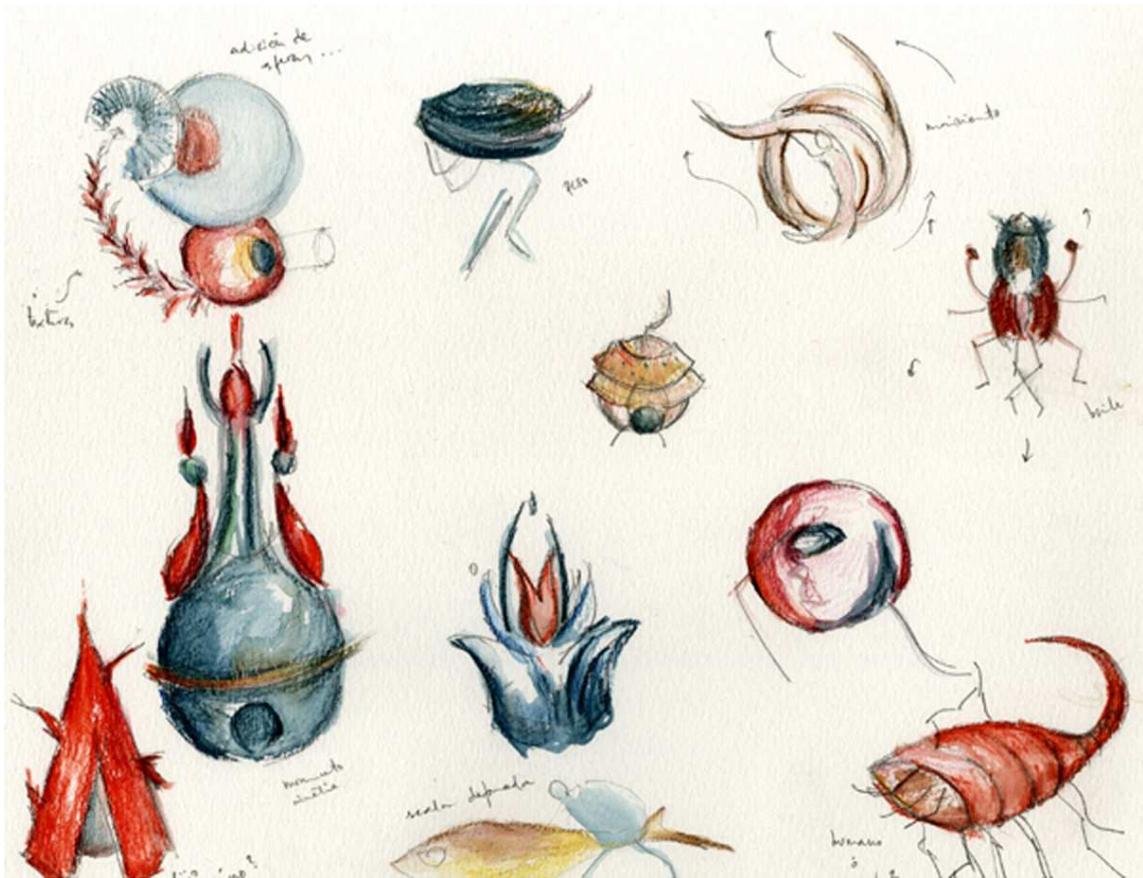


"El mundo es como un carro de heno, y cada uno lo que puede" proverbio laurenco.

OTRAS:

- + Peter Bruegel 'el tiempo' (el tiempo de la muerte)
- + Jacques Patinier



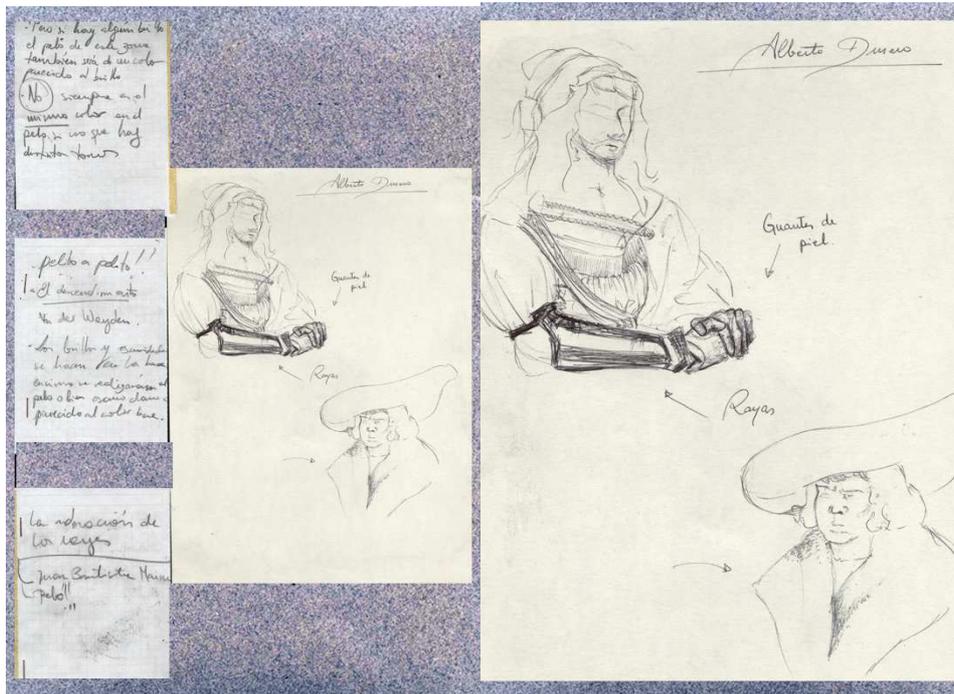


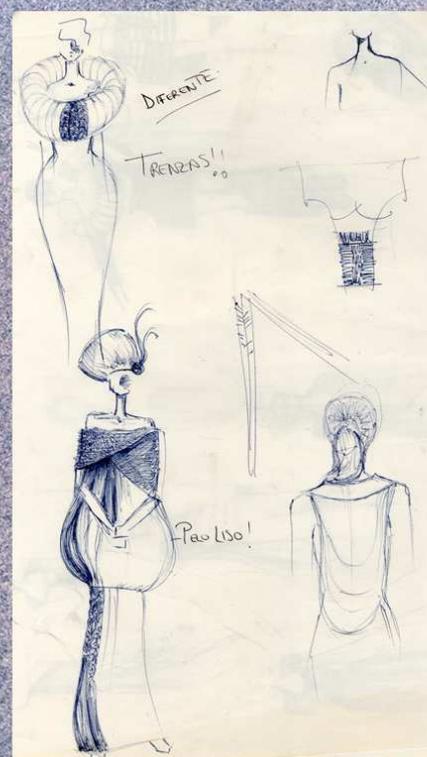
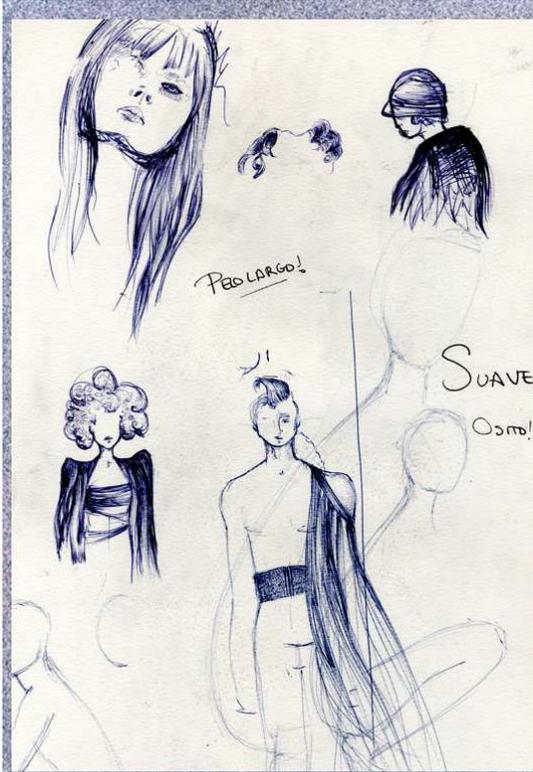


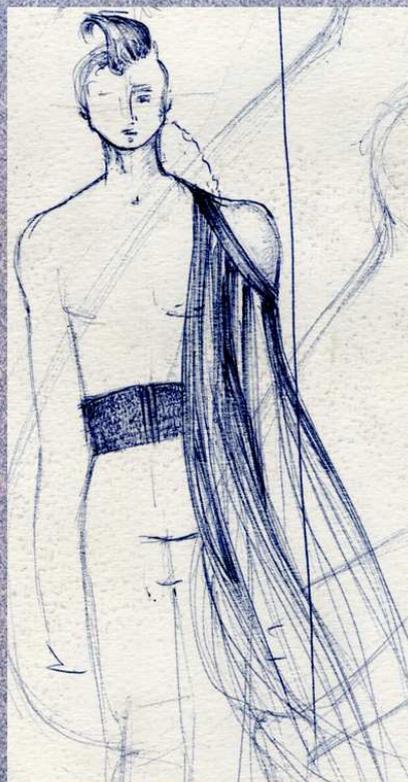
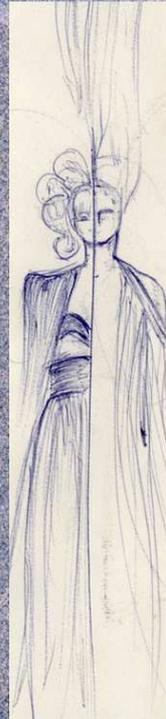


## Octavo proyecto. Mónica Hurtado

A partir de los retratos de Durero, Mónica descubrió la gran maestría del artista para plasmar las texturas de las diferentes pieles representadas en los cuadros. Con ello en mente decidió, después de un largo reflexionar sobre el tema, dedicar el proyecto al tema de *el pelo*. Y así hizo un estudio gráfico de propuestas actuales de moda basadas en el pelo como elemento textil.





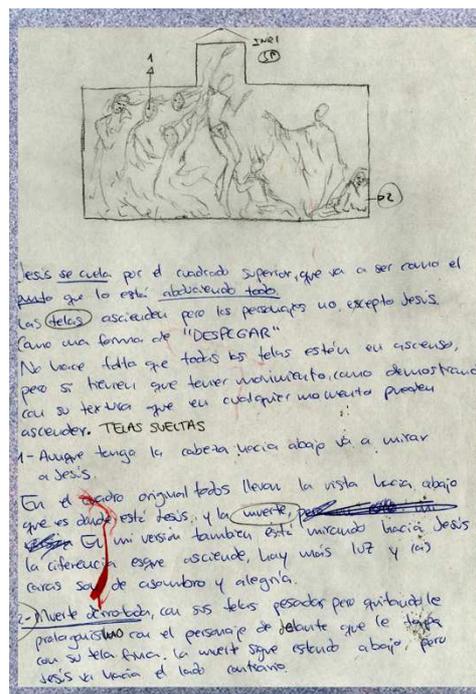




## Noveno proyecto: Elia Fernández

A Elia le emocionó el cuadro de Van der Weyden *El descendimiento*. Realizó un estudio del cuadro a partir de apuntes de algunas de las figuras representadas. Con éstos, comenzó a reflexionar sobre el cuadro y descubrió que, siendo un descendimiento, toda la composición tendía hacia abajo, hacia el símbolo de la muerte. Decidió convertirlo en un ascenso, en un resurgir, transformando la composición y recreando una nueva en la que sustituía la forma de la cruz por un árbol.

Llegado a este punto en su estudio compositivo resolvió que finalmente su idea era el ascenso, y utilizando una imagen previa, decidió recrear una propuesta basada en el ascenso figurado en el diseño de la prenda con la representación de manos que apoyan el ascenso elegante de la figura.



MARÍA 1

Misma posición pero como si Jesús estuviera ascendiendo  
SONRISA



mis brazos arriba

← Pudo voltear.  
TODO SUBE A UN PUNTO.

apoyo

MAGDALENA 1



La tela del vestido que se vea hacia que solo descubre el hombro.



El momento justo a partir del de Jesús.

- Color -  
ARMONÍA DE FAMILIA.  
Todos verdes o azules  
venenos un momento / rojo  
para el momento de  
M<sup>a</sup> Magdalena.

la tibia de mano  
sube por los pies de  
Jesús a sentirlos



Hacer un formato más alargado. En el original todo tiende a la muerte y al pelo, en mi versión todo oscurece.

\* En sustitución a la cruz, que es reflejativa es un árbol MUERTO (más símbolos de la muerte es el cuadrado) habrá un ARBOL. Los árboles están vivos y crecen hacia arriba (aunque también hacia abajo con sus raíces) con esa idea el árbol puede ser el primer elemento que puede dibujar, con sus ramas hacia arriba (así cubre el espacio en blanco) y sus raíces aterrizando a la muerte. Y así consigue también un mayor contraste entre el tronco y la piel de Jesús.



