



Los **problemas** ^y **necesidades**

existen **siempre** **o** **interesante** ^{es}

cómo cada

individuo ^o **gr** ^a

lo **resolverlo.**

LA

CREATIVIDAD

ES UN

PROCESO



Autora: Naomi del Carmen Fukaya Martínez

INTRODUCCIÓN

Mi nombre es Naomi Fukaya, actualmente me encuentro estudiando la Licenciatura en Diseño de Moda en Indumentaria y Textiles. Cuando llegué a octavo semestre elegí estudiar la materia optativa de Marroquinería y accesorios, perteneciente a Ingeniería Industrial. El objetivo de dicho curso era que conociéramos diferentes materiales y sus correspondientes técnicas de manipulación, sobre todo de la piel. De esta manera es que a lo largo de varios meses realizamos diferentes proyectos en donde se involucró dicho material en conjunto con otros como el plástico, la madera y el metal.

El producto final de esta materia fue diseñar un bolso de piel, así que opté por desarrollar un bolso distinto y contemporáneo, que al mismo tiempo luciera clásico y tuviera la capacidad de aludir a la nostalgia japonesa. Todo lo anterior bajo los tres fundamentos del diseño textil: funcionalidad, estética y simbolismo.

A continuación, hablo acerca de mi experiencia en esta materia y sobre el desarrollo de mi proyecto final.

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



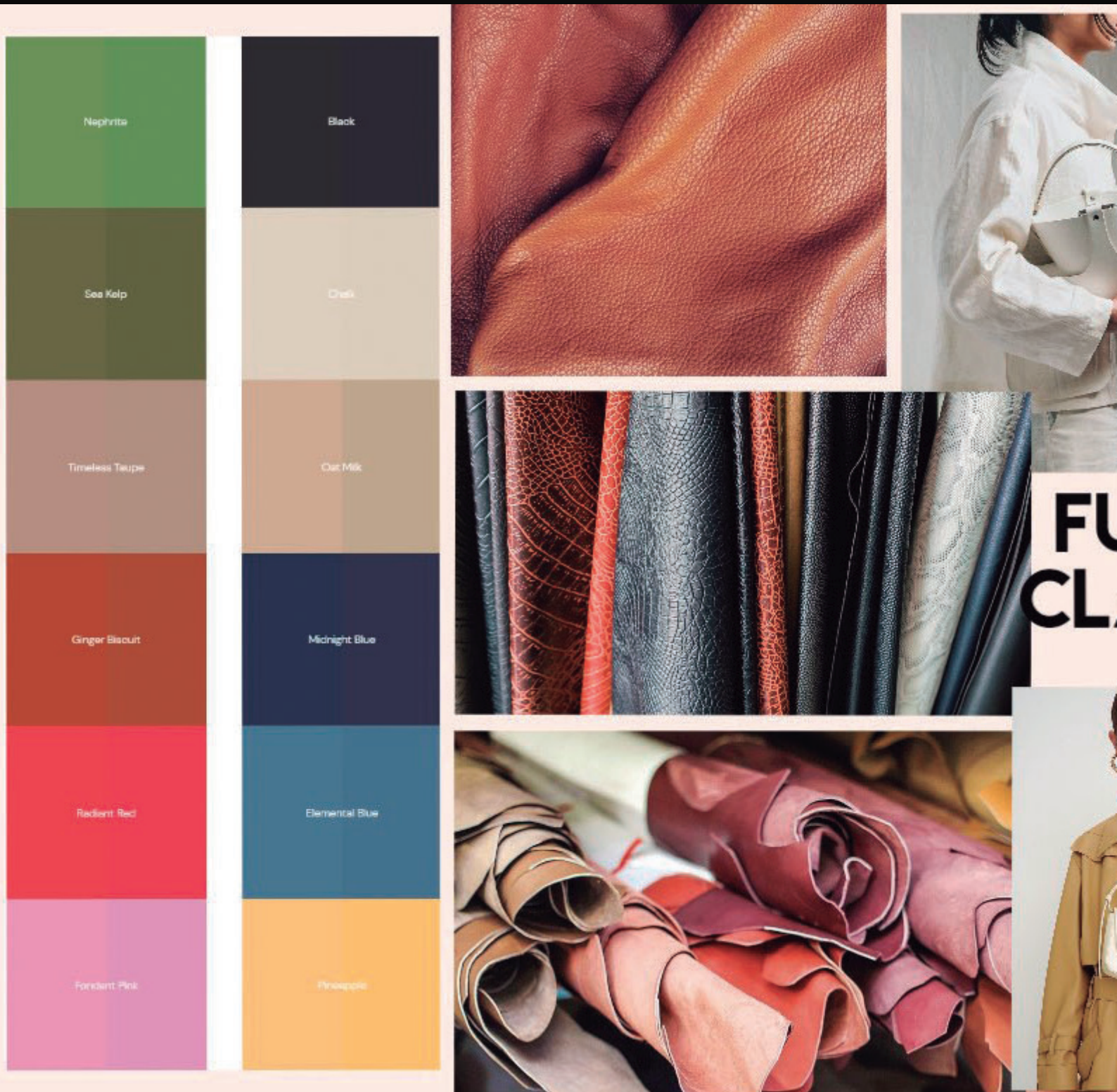
04.06.2023 19:53

Naomi Fukaya | LA CREATIVIDAD ES UN PROCESO DE ARTE

DISTINTO CONTEMPORÁNEO

61

Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Tendencias. Future classic tendencia elegida de la temporada S/5 24 de WGSN. [Collage].



FUTURE

Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Tendencias. Future classic tendencia elegida de la temporada S/5 24 de WGSN. [Collage].



**UTURE
CLASSICS**



PICCOLLAGE

CLASSICS

ABORDANDO LA TAREA DE DISEÑAR

Normalmente, en la universidad se nos presentan proyectos de diseño que determinan lo que debemos hacer, por ejemplo, en clase de Confección se nos suele solicitar el patronaje y la confección de una prenda, esta suele ser de libre elección, pero con la condición de que cumpla con la categoría en la que estamos trabajando, ya sea dama, caballero o infantil.

En cambio, en los talleres de diseño frecuentemente se nos brinda un *brief* con las características de lo que debemos diseñar. Esta ya trae concretas algunas particularidades referentes a la temporada, categoría, método a utilizar, la cantidad de prendas, al igual que si será línea, grupo, familia, o colección.

Ahora bien, cuando diseño dentro de la universidad o para mí, lo que acostumbro a hacer primordialmente es preguntarme ¿qué es lo que quiero hacer? Y tras conseguir una respuesta clara y convincente, procedo a realizar una investigación sobre imágenes de referencia y tendencias o temáticas que sirvan de inspiración y me ayuden a decidir sobre cómo quiero que luzca. Asimismo, busco telas y colores para poder comenzar a tomar medidas, patronar, y proseguir a confeccionar.



Fukaya, Naomi. 2023. Diseño y Composición, Configuración/Bocetaje. Opciones finales de diseño con elementos claves presentes. [Bocetos digitales].

¿QUÉ ES LO QUE QUIERO HACER?

Usualmente, cuando diseño o confecciono algo es porque veo una necesidad, como la falta de un vestido, un pantalón o una playera; ya sea para el calor o el invierno; para hacer deporte, ir a la oficina, etc.; o porque simplemente vi algo que me gusto y lo quiero producir. En estas ocasiones lo que hago es buscar la prenda en específico. Empiezo a ver cómo es que se construiría y la patrono, no sin antes darle mi toque personal, ya sea cambiando la tela, el color, agregando, quitando o cambiando partes de la prenda, pues la intención es que se vea parecida, pero no igual.



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].

04.06.2023 19:32



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].

04.06.2023 19:32

Para el trabajo final en clase de Marroquinería y accesorios, se nos indicó que debíamos crear un bolso que fuera de piel con algún otro material como el metal. Asimismo, este debía tener una fundamentación basada en una tendencia y un tema de inspiración, los cuales se tenían que ver reflejados en el producto.

UNA NECESIDAD EN ESPECÍFICO 65

NOSTALGIA



Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Fuentes de Información. Concepto y tema de inspiración con imágenes, texturas y colores de referencia para la creación del producto final. [Collage].

JAPONESA



Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Fuentes de Información. Concepto y tema de inspiración con imágenes, texturas y colores de referencia para la creación del producto final. [Collage].



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuina en color arena. [Fotografía].

04.06.2023 19:36

DEBÍA COMUNICAR ALGO

Comencé buscando ideas de bolsos de piel para darme una idea general sobre lo que podía hacer considerando el tiempo estipulado, indagando en tendencias cuya única indicación era que debían de ser del año entrante. Con la tendencia elegida, continúe por adoptar un concepto que fungiría también como tema de inspiración, ya que este debía de comunicar algo.

Investigué ideas y boceté de manera digital varios bolsos que cumplieran con ciertas características en específico, que es a lo que llamamos elementos clave, los cuales debían estar presentes en los bocetos y en el producto final. En este caso fueron los siguientes:

- El bolso tiene que contar con compartimentos.
- Debe ser de un color en específico, el cual se encuentra en la paleta de colores de la tendencia.
- Tendrá que ser versátil, en el sentido de su uso (no solo se usaría como bolso de mano, sino también como mochila o cruzado).



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuina en color arena. [Fotografía].

04.06.2023 19:37

CONCLUSIONES

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografías].



Como estudiante de la carrera de Diseño de Moda, siento que todavía me falta aprender mucho sobre los diferentes procesos o métodos creativos que existen, sin embargo, también es cierto que todos tienen su forma de ver el mundo y abstraer lo que más le gusta de él para así poder crear y diseñar algo original.

MI proceso creativo puede que sea algo simple y concreto, no obstante, es lo que a mí me funciona. Estoy abierta a seguir aprendiendo diferentes maneras de ver el mundo a partir de la perspectiva de otras personas para así poder ampliar mi visión y desarrollo personal como diseñadora perteneciente a un área creativa.

Los problemas y las necesidades existen siempre lo interesante es cómo cada individuo logra resolverlo. Es ahí donde yo creo que nace la creatividad.

TODOS
TIENEN SU
FORMA
DE VER EL MUNDO

69