



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Ursúa-Astrain, Raúl; Revilla Carrasco, Alfonso
El arte en función del diseño de moda. metodologías didácticas de experimentación
AusArt, vol. 13, núm. 1, 2025, Enero-Junio, pp. 159-173
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.26881>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695881095010>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

EL ARTE EN FUNCIÓN DEL DISEÑO DE MODA: METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS DE EXPERIMENTACIÓN

Raúl Ursúa-Astrain

Universidad de Zaragoza. Dpto. Expresión Musical, Plástica y Corporal

Alfonso Revilla Carrasco

Universidad de Zaragoza. Dpto. Expresión Musical, Plástica y Corporal

Resumen: Este artículo aborda la problemática observada en el grado superior de diseño de moda Hacer Creativo de Zaragoza, donde los estudiantes mostraban dificultades para desarrollar diseños fundamentados en una investigación basada en referentes artísticos contemporáneos. Esta reflexión se realiza a través de un ABP que plantea la “objetofilia” como base conceptual. A través de un recorrido experimental teórico-práctico, se analizan qué dificultades, beneficios y contrariedades surgen de la experimentación en la coexistencia del arte y la funcionalidad en un diseño. A través de este proyecto se crea e implementa por primera vez la asignatura optativa “El arte en función del diseño” en el cuarto curso del grado. Finalmente se plantea que la educación en moda debe considerar un enfoque basado en la adquisición de herramientas procedimentales y conceptuales que ayuden a estructurar un diseño, y así favorecer la creación de prendas con mayor coherencia estética e incluso funcional.

Palabras clave: ARTE; DISEÑO; INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA; EDUCACIÓN

ART IN RELATION TO FASHION DESIGN: DIDACTIC METHODOLOGIES OF EXPERIMENTATION

Abstract: This article addresses the issues observed in the advanced degree program in fashion design at Hacer Creativo in Zaragoza, where students exhibited difficulties in developing designs grounded in research based on contemporary artistic references. This reflection is carried out through a Problem-Based Learning (PBL) approach, which introduces “objectophilia” as a conceptual foundation. Through an experimental theoretical-practical process, the challenges, benefits, and contradictions arising from the experimentation with the coexistence of art and functionality in design are analyzed. As a result of this project, the elective course “Art in Fashion Design” is created and implemented for the first time in the fourth year of the degree. Finally, it is proposed that fashion education should incorporate an approach based on the acquisition of procedural and conceptual tools to help structure designs, thereby fostering the creation of garments with greater aesthetic and even functional coherence.

Key words: ART; DESIGN; ARTISTIC RESEARCH; EDUCATION.

UrsúaAstrain, Raúl & Alfonso Revilla Carrasco. 2025. «El arte en función del diseño de moda. metodologías didácticas de experimentación». *AusArt* 13 (1): 159-173. <https://doi.org/10.1387/ausart.26881>

1. Introducción

Existe una tendencia inevitable asociada a la evolución del conocimiento sobre lo visual, que deriva en la creación de sujetos híbridos (Leopold 1992) como consecuencia de la mixtificación y retroalimentación del diseño y el arte. El arte contemporáneo actual ha experimentado más cambios que nunca influenciado por el carácter multidisciplinar de las nuevas técnicas y lenguajes emergentes (Díaz Villoslada 2014). En este contexto, los profesionales del diseño han dejado de evitar su hibridación con el arte, alejándose de la obsesión por la función útil del producto final que provocaba una actitud de rechazo ante la posibilidad de que se confundiera con un producto artístico. Los operadores visuales no dejan de generar continuas transmutaciones como consecuencia de la experimentación y audacia en la utilización de nuevas técnicas y materiales para conocer sus posibilidades de uso (Love 1992). Actualmente hay una corriente que recupera la esencia de lo artesano como respuesta al boom digital de los últimos años y que camina dignamente y de manera paralela a las imágenes generadas con inteligencia artificial. Revisitar desde el presente procesos artesanales, pero con las nociones de un mundo digitalizado, genera lenguajes visuales fortalecidos que resultan frescos y contemporáneos en muchos de los casos. Este planteamiento es visible en el concurso anual art & craft de Loewe, en las propuestas del diseñador andaluz Leandro Cano o en las últimas colecciones de Dior en donde se escoge una cultura ancestral de referencia.

Es común asociar un carácter superficial a la moda cuando su análisis está basado en estereotipos que califican a las mujeres como banales al ser asociadas con las vanidades del vestir (Entwistle 2002). Desde la teología hasta la filosofía social, las prácticas relacionadas con la indumentaria han sido vinculadas con la vanidad. La autoindulgencia y el egocentrismo pueden asociarse a lo superficial del adorno y la ornamentación personal; Desviaciones de la humildad y de la modestia desde un punto de vista teológico, con tendencia hacia lo efímero y lo material, anestesiando el valor de las virtudes espirituales. (Tseëlon 1992; 1999) asocia a través de ejemplos las «trivialidades» del vestir con las mujeres tratando de mostrar esta asociación generalista y mecánica que históricamente la sociedad ha ido estandarizando. Este adiestramiento de la mirada (Rancière 2008) también asume que los hombres están por encima de las preocupaciones mundanas tras haber renunciado al traje decorativo (Flugel 1930). El descuido sociológico de la moda refleja la ubicación histórica de la misma dentro de las artes más que dentro de las ciencias sociales, aunque la consideración más superficial de la moda demuestra su importancia sociológica como fenómeno individual y social, activo aunque estructurado, creativo pero controlado (Edwards 1997). Sin embargo, este análisis poco profundo, esconde acciones e intenciones en la comunicación visual de mensajes metafóricas a través de nuestro 'envoltorio'. La soledad en las nuevas sociedades individualistas provoca que los habitantes se comuniquen consciente e inconscientemente

a través de la apariencia. Este anonimato de la sociedad líquida (Bauman 2013) aumenta la importancia que se le concede a la imagen gracias a una expansión urbana desmedida (Entwistle 2002).

2. Dar concepto a la moda

Al considerar diseños de aspecto superficial desde un punto de vista formal o sin una profundidad conceptual con aquellos que son la consecuencia de una investigación artística previa, se evidencia cómo un proceso de diseño bien fundamentado conduce a resultados formales superiores. Una vez que el alumno/a ha conectado con estas estrategias procedimentales y conceptuales estará influenciado/a inconscientemente por su cultura visual al generar un producto nuevo. Para L. Bruce Archer, el proceso de diseño consiste en un diálogo dinámico y constante entre el diseñador, la realidad del problema, su comprensión estructurada de éste y el modelo operativo (prototipo) que se emplea para encontrar una solución (Archer 1964).

Algunas reflexiones de filósofos como Immanuel Kant y teóricos contemporáneos aportan ideas sobre la estética para crear prendas que no solo sean bellas sino también significativas. El diseñador que es capaz de trabajar desde un proceso basado en una investigación artística previa, será competente para generar construcciones formales mucho más efectivas, incluso cuando el objetivo sólo sea funcional. La relación entre el arte y el diseño (belleza y utilidad) siempre ha sido un tema de investigación académica que ha hecho patente cómo los contextos históricos y culturales son capaces de potenciar un arte final (Smith 2010; Jones 2015), ya que las referencias artísticas tienen la capacidad de introducir profundidad y narrativa (Brown 2012).

Existen múltiples colaboraciones y ejemplos que muestran cómo el arte funciona eficazmente cuando sustenta un diseño. Durante mediados y finales de la década de 1930, el surrealismo se convierte en el espíritu conceptual en el que se basan las vanguardistas creaciones de la diseñadora italo-francesa Elsa Schiaparelli. Aunque ella era capaz de crear un discurso a partir de su propio imaginario, los resultados de los intercambios creativos con Salvador Dalí fueron considerados radicalmente impactantes por la prensa de moda de la época (Gibson 2003). Alexander McQueen (1969-2010) transformó la industria de la moda para siempre con sus desfiles performativos. Su talento para la sastrería estaba equilibrado con sus fuentes artísticas de inspiración; lograba trascender lo habitual, rozando lo sublime, lo fantástico, reflejo de su mente atormentada. Representaba directa e indirectamente las ansiedades y angustias de nuestro tiempo, lo que fomentaba una reflexión sobre la relación entre la moda, las artes visuales y la literatura (Savané 2021). David Delfín llegó a la moda a través de la pintura y su trabajo estaba sustentado por ideas, emociones, e influencias de artistas plásticos del siglo XX y XXI, especialmente por Joseph Beuys. El paso del tiempo y

un desarrollo de la inteligencia y educación estética hizo comprender al espectador que David Delfin no era un diseñador al uso y que no se debía cuestionar sus propuestas únicamente desde un juicio estético. Además de la coherencia conceptual y formal, sus creaciones tenían la capacidad de vestir para lo cotidiano (Amaro 2019). De manera más reciente el arte Ndebele, liderado por Esther Mahlangu y Francina Ndimande ha atraído la mirada del mundo del diseño y de la moda como forma de apropiación y auto enunciación.

Con la primera y conocida escuela de diseño Bauhaus nace un nuevo tipo de operador estético que hoy en día llamamos 'diseñador', y que fue producto de un estilo de docencia impartido por arquitectos y artistas, pintores o escultores, en su mayoría (Munari 1971). La evolución de la transformación de la mirada propone la práctica artística como investigación, cambiando la forma de interpretar la creación en diseño al dar valor al proceso. Se entiende éste como trabajo experimental que puede aportar resultados sorprendentes e inesperados que superan en forma y concepto a las primeras ideas iniciales. Las nuevas generaciones de diseñadores se están acostumbrando a trabajar desde este paradigma de libertad creativa enfocado a realizar diseños implicados con la sociedad, la historia y la política; en un proceso abierto de reflexión y exploración que nunca se acaba, que deja de ser apariencia para transformarse en autocrítica. De ahí no solo es relevante el resultado final de la pieza obtenida, sino la observación y el análisis del proceso, que conlleva a un mayor desarrollo académico a través de proyectos que benefician a la sociedad en su conjunto y que abogan por el cambio individual y colectivo (Bejarano-Coca 2024).

Dewey se plantea mediar entre el hecho intelectual y el sensible restituyendo la teoría a la realidad cotidiana. Aunque considera que generar un producto artístico de calidad no depende del aprendizaje en la escuela, sí que esta experiencia enriquece el conocimiento del alumnado mediante la enseñanza de métodos, procedimientos y procesos, profundizando más allá de la técnica (Bejarano-Coca 2024). Frayling percibe las posibilidades que ofrece el hecho de investigar a través de las artes, siendo uno de los primeros académicos en plantear este tipo de investigación, identificando tres tipos de procesos: «1. Investigación dentro del arte y el diseño; 2. Investigación a través del arte y el diseño; 3. Investigación para el arte y el diseño» (Frayling 1994).

3. Metodología

Partiendo de un aprendizaje basado en proyectos que gira en torno al concepto de 'objetofilia', se emplea la metodología de la investigación educativa basada en las artes (Barone & Eisner 2006) y más concretamente la a/r/tografía (Irwin & De Cosson 2004); ya que se entrelazan para complementarse las figuras de investigador, docente y artista. A través del papel del

docente como guía en una experiencia nueva para el alumnado, se parte de ejercicios rápidos que funcionan como detonante para activar la atención y conectar al alumno con una manera de trabajar, en donde inicialmente el mensaje o concepto es más importante que la forma o el resultado final (Acaso & Megías 2017). En la disciplina del diseño es necesario proyectar con un método en el que se parte de un estudio previo para documentarse sobre lo ya realizado en este mismo campo. Trabajar en un proyecto creativo improvisando sin una estructura de trabajo sólo genera confusión y pérdida de tiempo. En este caso la estructura está construida a través de diversos ejercicios entorno al mismo concepto; van aumentando su complejidad y tiempo de ejecución, hasta llegar a construir una prenda transformable de aspecto escultórico inicialmente, que posteriormente debería transformarse en un diseño útil al desprenderse del objeto al que estaba unida. Es importante tener en cuenta que el método proyectual no debe ser absoluto y definitivo, sino flexible y modificable (Munari 1983), especialmente en los entornos creativos en donde existen múltiples soluciones posibles.

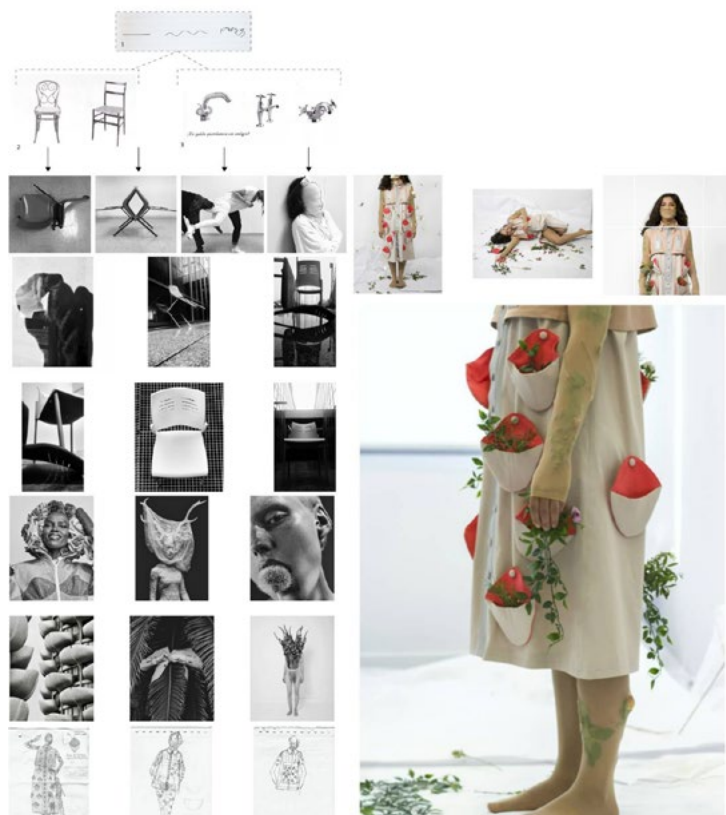


Fig. 1. Cuaderno de campo que refleja la investigación realizada a través de una cuenta de Instagram específica para esta asignatura. Proyecto realizado por la alumna Sofía Gómez, 2018.
Fuente: Sofía Gómez. <https://www.instagram.com/objetofilia.sofia/>



Fig. 2. Detalles de la propuesta final del proyecto de la alumna Sofía Gómez, 2018.
Fuente: Sofía Gómez

En la figura 1 se muestran los ejercicios realizados por la alumna Sofía Gómez en donde el proceso de investigación fue aumentando poco a poco su grado de dificultad. El primer ejercicio trataba de mostrar la capacidad de un elemento expresivo tan simple como la línea, de transmitir y comunicar diferentes tipos de personalidad e incluso hablar de relaciones humanas (Arnheim 1969). El carácter de una persona estable es posible representarlo a través de una línea horizontal, mientras que el de una persona agresiva se refleja en una línea compuesta dentada. Estas lecturas metafóricas y los

ejercicios correspondientes fueron aumentando su complejidad de manera progresiva, trasladando este análisis antropológico a algunos objetos cotidianos: Dos sillas del aula enfrentadas, pueden reflejar entendimiento o conflicto, una prenda básica adquiere una apariencia escultórica a través de una acción performativa sobre experiencias extremas, o asociar un carácter humano a unos grifos y cuestionarse ¿de quién te harías amigo? (De Botton 2006). En la segunda fase el alumnado comenzó a seleccionar referentes del mundo del arte y de la moda para posteriormente realizar un proceso de bocetaje que los llevase a la propuesta final.

El tema de trasfondo del proyecto que se muestra como ejemplo de la metodología, trataba de profundizar sobre la relación tan difícil que se está estableciendo entre el ser humano y la naturaleza. Las pequeñas piezas desmontables derivaban de un referente arquitectónico y simulaban pequeños hábitáculos desmontables en donde no estaba claro si el hecho de introducir fragmentos de plantas reales en su interior, significaba cuidar o destruir; reflexionando así, sobre la contradictoria manera en que convivimos con nuestro entorno.

4. Desarrollo

La objetofilia es una forma de parafilia en donde se produce una atracción por objetos inanimados que son percibidos con un significado especial que incluye atracción sexual, y sentimientos de amor y compromiso. Los individuos objectum-sexuales creen en el animismo (Love 1992) y en el ámbito emocional proyectan una reciprocidad basada en la creencia de que los objetos amados tienen alma, son inteligentes, pueden tener sentimientos y comunicarse (Cristian 2020; Mihaela 2020). Las causas que pueden originar este tipo de atracción son variadas y aún se están estudiando. A continuación, se describen algunas de las posibles causas: condiciones del espectro autista, sinestesia, personificación de objetos o dificultades sociales como consecuencia de experiencias traumáticas. Los resultados mostrados a continuación muestran el efecto positivo de la influencia artística a nivel conceptual. En algunos casos no se cumplió con el aspecto funcional del diseño, pero el papel del docente como guía consideró que esta novedosa manera de trabajar para ellos/as beneficiaría en todos los aspectos los resultados futuros.

4.1.- La apariencia/ vincularse a un espejo



Fig. 2. Fotografías del proyecto realizado por la alumna Teresa Refojo, 2018.
Fuente: alumna Sofía Gómez.

El primer ejemplo (figura 1) muestra un danzante unido a un espejo del que no se puede escapar; una crítica a la sociedad de la imagen y a la obsesión por una apariencia perfecta contaminada por la superficialidad de los cánones establecidos. El capuchón era independiente y era posible quitárselo para quedarse con un mono transparente.

4.2.- La obsesión por la limpieza/ vincularse a varias esponjas



Fig. 3. Fotografías del proyecto realizado por el alumno Victor Moreno, 2018.
Fuente: alumna Sofía Gómez.

En la (figura 2) el objeto elegido era 'la esponja'. Se presentaba de manera repetida a modo de estampado tridimensional, insertado en una estructura transparente de aspecto esférico. Trataba de reflejar la obsesión por la limpieza o 'trastorno obsesivo-compulsivo de limpieza'. Retrataba una condición de salud mental caracterizada por pensamientos, imágenes o impulsos no deseados y recurrentes que llevan a comportamientos compulsivos que tratan de reducir la ansiedad causada por la propia obsesión. Pensamientos relacionados con la suciedad que derivan en una ansiedad extrema afectando a la vida diaria. Aunque el resultado no cumplió con los requisitos funcionales, conceptualmente y formalmente el alumno consiguió un resultado eficaz que le llevó posteriormente a mejorar sus diseños. En este caso se decidió no modificar la propuesta para cumplir con la utilidad de la prenda, ya que el perfil del alumno dominaba este tipo de competencias y se decidió por ser flexible para dejar experimentar con una manera de entender el diseño de moda más próxima al arte contemporáneo. El método proyectual en un tipo de docencia creativa no debe ser definitivo, sino flexible y modificable (Munari 2013), ya que está construido por medio del pensamiento divergente.

4.3.- El paso del tiempo/ vincularse a un reloj de pared

La siguiente alumna se unió al reloj de pared de su casa. El ruido constante y repetido resonaba en su cabeza y lo relacionó con el aburrimiento y la sensación de que el tiempo pasaba muy lento. Esta vivencia puede estar conectada con varios fenómenos y trastornos. La procrastinación crónica está vinculada con esa sensación, ya que las personas que la experimentan tienen una percepción distorsionada del tiempo que los lleva al aburrimiento. La sensación de culpa, ansiedad, y la falta de compromiso con tareas relevantes puede convertir el tiempo libre en una experiencia vacía y tediosa. La alumna resolvió este reto creando un vestido cuyo cuello era extensible y tenía la posibilidad de unirse al reloj de pared para el que se había creado una funda a medida con el mismo material y color. La unión se resolvió con una cadena metálica haciendo referencia a la dificultad de poder escapar de una situación cotidiana concreta. Cuando la modelo se desprendía del reloj, se cumplía perfectamente con el objetivo funcional de una prenda capaz de ser usada diariamente.



Fig. 4. Fotografías del proyecto realizado por la alumna Virginia Allue, 2018.
Fuente: alumna Sofía Gómez.

5. Discusión

Esta experiencia didáctica y los proyectos posteriores de los alumnos/as confirman que la investigación artística como complemento y origen para la elaboración de un producto formal útil, mejora el diseño con respecto a su calidad y coherencia. Comprender la significancia histórica y cultural de las referencias artísticas permitió a los estudiantes crear trabajos más significativos e innovadores. Incluso cuando el espectador no es consciente del proceso anterior a la elaboración del producto final, el trabajo resultante a menudo posee una calidad intangible que resuena más profundamente.

Esta experiencia didáctica confirmó los beneficios del proceso en los resultados formales y en la motivación del alumnado. El hecho de realizar la sesión fotográfica con bailarines de danza contemporánea dinamizó la última fase creativa, y generó un interés extra tanto en el alumnado, como en aquellos estudiantes de otros cursos que pudieron observar este proceso tan próxima a la creación artística contemporánea que se expandió espacialmente por todo el centro. Se cumplió con el objetivo inicial de dar profundidad y rigor teórico al producto final, dotando a los futuros diseñadores con las herramientas necesarias para abordar su oficio; partiendo

de una sólida base conceptual y visual, estructurada sobre conocimientos básicos en arte del presente (Íñigo Manglano-Ovalle en MUSAC 2007; Albarrán Diego 2011).

También discutimos las implicaciones prácticas para los diseñadores, sugiriendo métodos para incorporar efectivamente la investigación artística en su flujo de trabajo. Estrategias que incluyen el análisis de la historia del arte, con un vínculo específico con el arte contemporáneo y que mantienen una iconosfera robusta de referencias visuales.

6. Conclusión

La sucesión de tendencias efímeras y veloces asociadas a la moda, han nublado en multitud de ocasiones su aspecto creativo y reflexivo debido a su aparente vínculo con lo superficial, que ha sido interiorizado inconscientemente por parte de un espectador no adiestrado. La museografía crítica ha tratado de ensalzar el carácter artístico y comprometido del diseño de moda, pero algunos espectadores y medios de comunicación vilipendian múltiples propuestas que se encuentran lejos de los estándares visuales y conceptuales (Amaro 2019). La hibridación entre disciplinas en cualquier ámbito de la sociedad nutre y a su vez alimenta. Para los profesionales del diseño y de las bellas artes, la capacidad de establecer un sistema de vasos comunicantes entre diferentes sectores del ámbito creativo resulta una necesidad crucial y necesaria para su evolución (Calvo-Andrés & Vigo Pérez 2024). Es necesario potenciar este tipo de práctica docente en un entorno dominado por la revolución tecnológica, ya que los crecientes avances en estudios culturales, sociales, económicos, políticos y geográficos requieren de grupos interdisciplinarios de investigación (Téllez García 2014). Tal y como ya preveían en el pasado Mies van der Rohe o Le Corbusier la colaboración entre el artista y el diseñador en un mismo nivel y sin prevalencia de uno sobre otro es necesaria y beneficiosa para ambos. Desde esta premisa, el arte funciona como refuerzo eficaz de lo útil y el objeto práctico como soporte (Mihaela 2020).

El propósito principal de la moda, al igual que el de la arquitectura, es el de satisfacer una necesidad funcional (Miller 2007). La analogía entre la estructura arquitectónica y la investigación conceptual en el diseño de moda subraya la necesidad de estructurar una base sólida para lograr resultados exitosos. Al igual que los edificios dependen de su integridad estructural, los diseños de moda prosperan gracias a la profundidad y coherencia proporcionadas por una investigación exhaustiva. Al valorar e invertir tiempo en la investigación conceptual, los diseñadores crean trabajos que no solo son estéticamente agradables sino también ricos en significado e innovación.

Partir de ejercicios simples de corta duración con elementos que rodean la vida cotidiana en el aula, ayuda a conectar al alumno/a con el concepto y la estrategia metodológica del proyecto. El hecho de que poco a poco

estos ejercicios vayan aumentando en tiempo y dificultad, les dota de la capacidad necesaria para realizar proyectos cada vez más complejos y profesionales. Esta experiencia didáctica les aporta las herramientas necesarias para ser capaces de realizar el recorrido completo que transcurre desde una idea inicial y finaliza en un producto final de calidad. Entrelaza teoría, concepto, experiencia, e historia generando un contexto reflexivo basado en el conocimiento a través del proceso creativo y el objeto artístico. Actualmente este tipo de experimentación se ha expandido a diferentes campos de conocimiento, haciendo evidente que relacionar un proceso de producción con un trabajo conceptual bien estructurado fortalece el resultado.

Referencias bibliográficas

- Acaso López-Bosch, María & Clara Megías Martínez. 2017. *Art thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Prólogo, Luis Camnitzer. Barcelona: Paidós
- Albarrán Diego, Juan. 2011. «Esplendor y ruina de un paradigma, lo relacional: París-Madrid, Madrid-León». *De Arte* 10: 265-282. <http://hdl.handle.net/10612/1492>
- Amaro Martos, Ismael. 2019. «David Delfín y el arte como garantía de salud mental». «Museo, imagen, sentidos». editado por Ángel Pazos-López & Alejandra Alonso Tak, número monográfico *Eikón Imago* 14 (2019): 11-36
- Archer, Leonard Bruce. 1964. *Systematic method for designers*. London: Council of Industrial Design
- Arnheim, Rudolf. 1969. *Visual thinking*. Berkeley CA: Univ of California
- Barone, Tom & Elliot Eisner. 2006. «Arts-based educational research». En *Handbook of complementary methods in education research* edited by Judith L. Green, Gregory Camilli & Patricia B. Elmore; with Audra Skukauskaiti & Elizabeth Grace, 95-109. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.4324/9780203874769>
- Bauman, Zygmunt. 2013. *Sobre la educación en un mundo líquido: Conversaciones con Riccardo Mazzeo*. Traducción de Dolores Payás Puigarnau Barcelona: Paidós
- Bejarano Coca, Diana Carolina. 2024. «Introducción a la práctica artística como investigación: Un método de activación de procesos educativos para el desarrollo académico y colectivo». *Arte, Individuo y Sociedad* 36(3): 639-648. <https://doi.org/10.5209/aris.92992>
- Brown, Roni. 2018. «Teaching quality in art, design and media: Tacit knowledge and experience». En *Handbook of quality assurance for university teaching*, edited by Roger Ellis & Elaine Hogard, 456-468. London: Routledge
- Calvo Andrés, Miguel Ángel & Antonio Vigo Pérez. 2024. «Arte funcional o diseño artístico: Metodologías de experimentación con estudiantes de los grados en Bellas Artes y en Diseño». *Arte, Individuo y Sociedad* 36(1): 49-61. <https://doi.org/10.5209/aris.89066>
- Cristian, Delcea. 2020. «Transtheoretical approaches to paraphilic disorders». En *Proceedings of the International Conference on Legal Medicine from Cluj, 3rd edition, vol. 2 (Cluj-Napoca, Romania, 1-4 October)*, editors Costel Vasile Siserman & Cristian Delcea, 71-78. Bologna: Filodiritto. <https://acortar.link/MQrqm9>
- De Botton, Alain. (2006) 2021. *La arquitectura de la felicidad*. Traducción de Mercedes Cebrián. Barcelona: Lumen
- Díaz Villoslada, Marta. 2014. «La atmósfera: De lo pictórico al arte multidisciplinar». Tesis Univ. de Vigo. <http://hdl.handle.net/11093/136>

- Edwards, Tim. (1997) 2016. *Men in the mirror: Men's fashion, masculinity, and consumer society*. London: Bloomsbury Publishing
- Entwistle, Joanne. 2002. *El cuerpo y la moda: Una visión sociológica*. Traducción de Alicia Sánchez Mollet. Barcelona: Paidós. <https://acortar.link/euxlOr>
- Flugel, John Carl. 1930. *The psychology of clothes*. London: Hogarth
- Frayling, Christopher. 1994. *Research in art and design*. London: Royal College of Art. <https://acortar.link/XJK8Ju>
- Gibson, Robyn. 2003. «Schiaparelli, Surrealism and the desk suit». *Dress The Journal of the Costume Society of America* 30(1): 48-58. <https://doi.org/10.1179/036121103805253299>
- Irwin, Rita L. & Alex de Cosson, eds. 2004. *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry*. Foreword by William F. Pinar. Vancouver BC: Pacific Educational Press
- Jones, Timothy Emlyn. 2013. «A method of search for reality: Research and research degrees in art and design». En *Thinking through art: Reflections on art as research*, edited by Katy McLeod & Lin Holdridge, pp. 226-240. London: Routledge
- Leopold, Elizabeth. 1992. «The manufacture of the fashion system». En *Chic thrills: A fashion reader*, edited by Juliet Ash & Elizabeth Wilson, 101-117. Berkeley CA: University of California
- Love, Brenda. 1992. *The encyclopedia of unusual sex practices*. Fort Lee NJ: Barricade
- Mihaela, Domnița Kabiry. 2020. «Objectum sexuality or objectophilia». *International Journal of Advanced Studies in Sexology* 2(1): 20-24. <https://lc.cx/nXz95j>
- Miller, Sanda. 2007. «Fashion as art, is fashion art?». *Fashion Theory* 11(1): 25-40. <https://doi.org/10.2752/136270407779934551>
- Munari, Bruno. (1971) 2019. *Artista y diseñador*. Traducción de Patricia Orts. Barcelona: Gustavo Gili. https://editorialgg.com.mx/media/catalog/product/9/7/9788425232220_inside_1.pdf
- Munari, Bruno. (1983) 2013. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Versión castellana de Carmen Artal Rodríguez. Barcelona: Gustavo Gili
- MUSAC (Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León). 2007. *Existencias: Guía MUSAC 8: from 21-09-07 to 06-01-08*, texto, Carlos Ordás. León: Musac
- Rancière, Jacques. (2008) 2010. *El espectador emancipado*. Traducción, Ariel Dillon. Buenos Aires: Manantial. <https://lc.cx/vnsBT9>
- Savané, Mélissa Diaby. 2021. «The fantasy of ugliness in Alexander McQueen collections 1992-2009: How did literature and the visual arts inspired Alexander McQueen to merge sex and horror in his own art form?». «Aesthetics and policies of fashion: 'The crazy twenties' and beyond», número monográfico *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade* 3(3): 95-108. <https://doi.org/10.21814/2i.3157>

- Smith, Terry. 2010. «The state of art history: Contemporary art». *The Art Bulletin* 924: 366-383. <https://doi.org/10.1080/00043079.2010.10786119>
- Téllez García, María Isabel de Jesús. 2014. «Investigación interdisciplinaria en las artes y el diseño». *Revista Arte & Diseño* 12(1): 33-36. <https://doi.org/10.15665/ad.v12i1.385>
- Tseëlon, Efrat, ed. 1999. *Masks, disguise and identity (Dress, body, culture)*. Oxford: Berg
- Tseëlon, Efrat. 1992. «Fashion and the signification of social order». *Semiotica* 91(1-2): 1-14. <https://doi.org/10.1515/semi.1992.91.1-2.1>

(Artículo recibido: 03/09/2024; aceptado: 12/11/2024)