



El empleo  
es de todos

Mintrabajo

# 26

## Conceptos *fashion* que te ayudarán a entender de moda

Recopilación de  
Luis Alfonso Hincapié Echeverri  
2019



@SENAcomunica

[www.sena.edu.co](http://www.sena.edu.co)

# 26 Conceptos

Si estás familiarizado con estos 26 conceptos del mundo *fashion*, probablemente podrías sorprender a quien esté a tu lado dándole una pequeña lección de moda.

Existe un lenguaje particular para entender las múltiples formas de expresión en la moda capaces de combinarse entre sí. Son estas mismas las que con el paso del tiempo desafían cada vez más a los diseñadores a innovar y provocar tendencias.

Podríamos hablar de 26 elementos presentes en el campo *fashion* que te ayudarán a entender un poco más lo que se luce en las pasarelas. Y cuando llegues a ver un evento de este tipo probablemente podrás sorprender a quien esté a tu lado dándole una pequeña lección de moda.

# 1. Color

Es lo que se ve tras el reflejo de la luz, pudiendo variar de acuerdo al tono, a la saturación y al brillo. El color no es empleado como un simple adorno, se usa para acompañar y reforzar el sentido de lo que se quiere expresar. Expresar sobriedad o alegría dependerá mucho del uso del color. La combinación de los colores es una de las cosas más importantes y su impacto tiene que ver mucho con las emociones.

## 2. Forma

La forma, al final, dará origen a la figura. La forma representa el aspecto exterior que indica cómo está concebida y distribuida una pieza vista desde fuera. Una pieza, por ejemplo, podría tener una forma geométrica o rectangular.

## 3. Silueta

Podría definirse como el reflejo de la forma o la figura sin tomar en cuenta lo interno sino lo externo. En este sentido, la silueta es la impresión más externa que se genera con el uso de atuendos o piezas.

## 4. Línea

Es la que se toma en cuenta para definir hacia qué línea del portador estará dirigido el diseño. Un diseño puede estar dirigido a resaltar o posicionarse en cualquier línea específica del cuerpo.

## 5. Bias

Hace referencia a un corte diagonal u oblicuo, así como también a la forma diagonal de un atuendo. Este tipo de corte propicia el moldeamiento de la tela al cuerpo.

"*Bias*", en inglés, significa "tu favorito". En el mundo *kpop*, la palabra "*bias*" es utilizada para decir que hay un integrante en específico que es tu favorito.

Ej. Me gusta la banda Big Bang, pero mi *bias* es G-Dragon (MI FAVORITO, AL QUE YO ADMIRO ES G-DRAGON)

La palabra *bias*, en inglés, se utiliza para decir el predilecto ( hacia el que más te acercas o más te inclinas); en el *kpop* es utilizado casi igual.

## 6. *Color block*

Representa el estilo de combinar colores opuestos o complementarios en atuendos lisos para resaltar y favorecer el contraste.

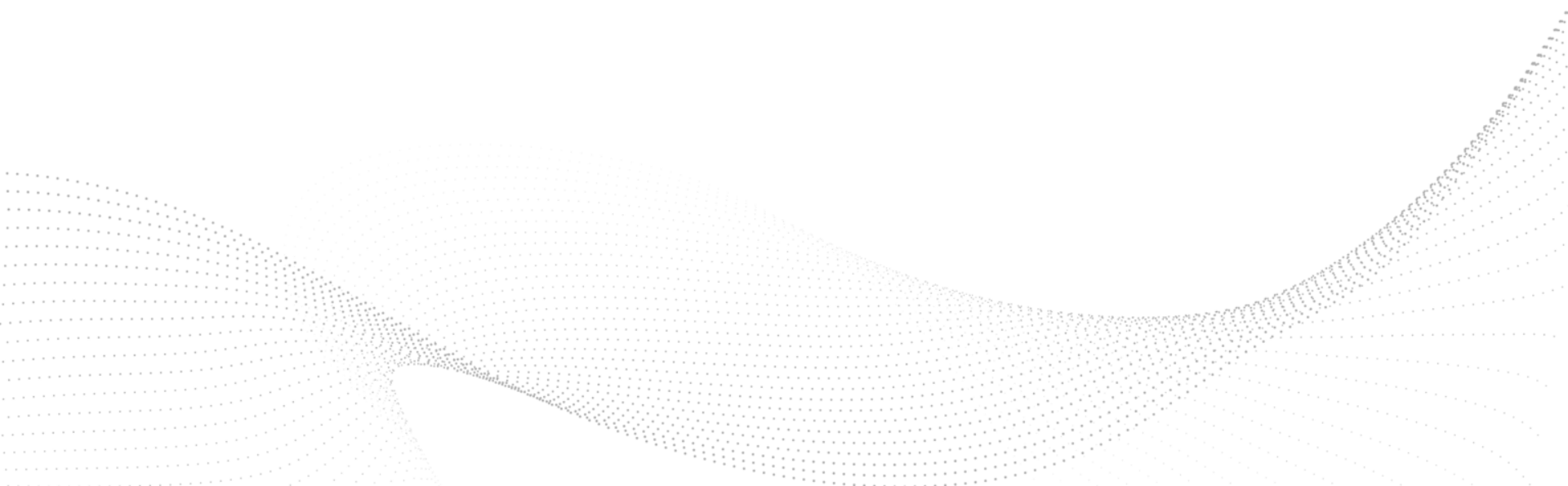


# 7. Construcción

Se relaciona con el proceso de crear o producir, tomando en cuenta técnicas, patrones o métodos.

## 8. *Drape*

Implica la práctica de adornar o componer una prenda con pliegues o dobleces.



## 9. Volumen

Es la cantidad de espacio que ocupa o parece que ocupa algo. El volumen puede ser real o una ilusión para resaltar o adornar de alguna manera.

# 10. Función

De acuerdo con el diseño, hay componentes o elementos particulares de una creación que cumplen una tarea específica. Por ejemplo, un espacio para que sirva de depósito, como un bolsillo; o una estructura que sirva para sostener o dar volumen, entre otros.

# 11. Deconstrucción

Es un estilo que consiste en presentar atuendos u objetos para vestir que se caracterizan por no estar terminados, por ser reciclados o no poseer un acabado perfecto.

## 12. Forma negativa

La forma negativa es todo el espacio en blanco o vacío que está rodeado por un espacio ocupado.

## 13. Simetría

Significa la igualdad o correspondencia exacta en tamaño, posición y forma de los elementos en cuestión. Por ejemplo, lo de la derecha replicado exactamente en el lado izquierdo. La simetría refleja un sentido de balance.

# 14. Asimetría

Naturalmente, es falta de simetría. Esto significa que las proporciones o dimensiones no se corresponderán exactamente.



# 15. Textura

Es la característica de la superficie del objeto que se puede ver o se puede tocar. También se refiere a la manera en que están distribuidos los hilos de una tela.

# 16. Transparencia

Aquello que tiene transparencia no es completamente sólido. La transparencia es un recurso que sirve para crear efectos. Las costuras están más abiertas y pueden hacer juego con la textura. Asimismo, puede complementar el diseño combinada con otros elementos, y mostrar, si se quiere, lo que comúnmente estaría cubierto.

## 17. *Layer*

Es el estilo de vestir con varios atuendos de distintas características pero que al final crean una única apariencia. Cada ropa o atavío representa una capa.

## 18. *Print*

Se refiere al estilo que se compone de estampados en las piezas diseñadas. Pueden ser de distintos conceptos y suponen mucha originalidad.

## 19. Contraste

El contraste es uno de los elementos más importantes en *fashion*. El marcar diferencias, variaciones y alternativas entre colores, formas y demás atributos es una constante.

## 20. Dirección

La dirección hacia la que apunte un diseño o una pieza en combinación con el movimiento y los otros elementos presentes refuerzan el mensaje y el estilo que se quiere transmitir.

## 21. Embellecimiento

Lo conforman todos los adornos que se utilizan con el fin de ayudar a que lo que se vea pueda decirse que es bello y atractivo. Pueden ser joyas u otros artículos.

## 22. Patrón



Así se le llama a la regla que define el diseño o el estilo que se quiere lograr y del cual se puede partir para mejorarlo o variarlo.



## 23. Superficie

Es la extensión de una pieza tomando en cuenta el arte en ella, la textura y su disposición.

## 24. Movimiento

El movimiento queda a responsabilidad del portador. Se procura que el movimiento no se entorpezca ni se dificulte con la vestimenta, por el contrario, todo lo que use el portador debe desembocar en un movimiento fresco, enérgico y cómodo.

## 25. Motivo

Tiene que ver con la colocación de una idea o un elemento recurrente en el diseño. El motivo plantea un tema particular. Por ejemplo, el motivo de flores, o el motivo de un animal o logotipo. Este elemento está presente aún en las distintas variaciones del estilo manejado.

## 26. Colección

Es el conjunto de productos diseñados para un particular periodo de tiempo, temporada del año o concepto especial.

- Estos 26 puntos están indexados en el Libro: “The Language of Fashion Design: 26 Principles Every Fashion Designer Should Know” (Volpintesta, L.)