

2017

FASHION  SPACE

CONNECTING CREATIVE MINDS

MAYO • 19



Jannette Klein
UNIVERSIDAD



GERBER
TECHNOLOGY

Tintorería
pressto^{MR}
pressto.mx 



Liverpool®

Canon

CONCURSO ILUSTRACIÓN

*Kawaii
Cute & Cool*

CONVOCATORIA

La Universidad Jannette Klein, Gerber Technology y Paris American Academy, invitan a todas las Escuelas de Moda de la República Mexicana a participar en el Concurso Nacional Estudiantil de Ilustración de Moda con el tema:

"Kawaii: Cute & Cool" by Gerber Technology durante Fashion Space 2017.

Objetivo: Reconocer y difundir el talento de los estudiantes de Diseño, Publicidad y Mercadotecnia a través de un dibujo o **ilustración estampada sobre T-SHIRT** con el cual expresen y materialicen sus ideas sobre el tema.

Dirigido a: Estudiantes de Diseño, Publicidad y Mercadotecnia de las instituciones invitadas.

Justificación: Para un creativo la ilustración aporta mecanismos para el desarrollo de la comunicación visual. Una ilustración se enriquece con el color, las texturas, la atención al detalle, la calidad de línea, la expresión y sobre todo por su capacidad para comunicar de forma coherente el espíritu del concepto.

La ilustración es una herramienta para comunicar la personalidad creativa



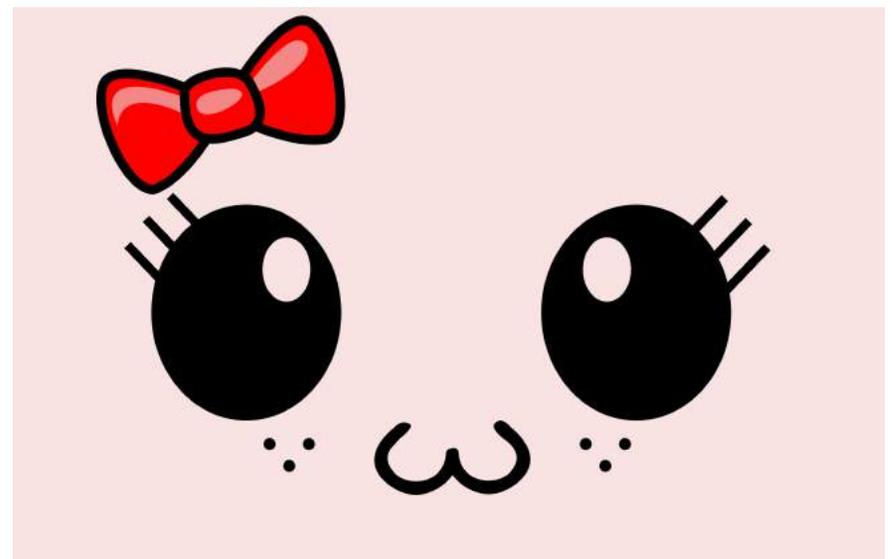


En esta ocasión nuestro tema de inspiración se centra en lo **Kawaii** (可愛い?) un adjetivo del idioma japonés que puede ser traducido al español como "lindo" o "tierno". Este término ha tenido cabida dentro de la cultura popular japonesa, en el entretenimiento, en la moda, en la comida, juguetes, apariencia, conducta y hábitos personales. Los japoneses utilizan la ternura en una gran variedad de casos y situaciones en donde, en otras culturas, pueden ser considerados incongruentemente infantiles o frívolos (por ejemplo, en publicaciones gubernamentales, en avisos del servicio público, en un ambiente de negocios, en la publicidad militar, en medios de transporte, entre otros).

Anteriormente, el término kawaii se usaba solo para describir la ternura de un bebé o de un animal, cosas que son consideradas como "auténticamente kawaii". Pero, en la actualidad, el uso se ha ampliado a cualquier tipo de cosas. El fenómeno de lo kawaii se presentó por primera vez durante la década de 1960 con la aparición de juguetes en forma de animales de peluche.

El término comenzó a tener aceptación entre los adultos durante la década de 1980. Anteriormente, la norma social en Japón entre los adultos era ser y actuar de manera madura, para enfocarse en la productividad económica del país. Cuando Japón alcanzó la cima de dicho objetivo, la presión social de actuar con madurez dejó de tener efecto. Las mujeres fueron las que usaron el término por primera vez de manera limitada para referirse a cualquier cosa bonita. Los adultos comenzaron a desinhibirse con el término kawaii con la aparición de los *nameneko* en la década de 1980: Un fenómeno que mostraba a gatos vestidos como pandilleros *bōsōzoku* (banda de motociclistas, generalmente adolescentes mayores, que viajan por las carreteras ignorando las reglas de tránsito). Debido a que muchas mujeres consideraban a los *bosozoku* como atractivos, y a la asociación de los gatos, el fenómeno *nameneko* generó un sentimiento común de ternura y gracia. Poco a poco los varones también comenzaron a emplear dicho término en una situación similar.

Japón, un país rico en cultura y tradición, ha encontrado en las expresiones kawaii una forma de conectarse con la contemporaneidad abrazando la belleza de aquellos que nos provoca ternura como: criaturas raras, bebés, animalitos, juguetes, peluches, muñecas, dulces y golosinas, la moda japonesa, *hello Kitty* y el *cosplay*. Se ha creado una industria fuerte a nivel global que le habla a una audiencia joven que encuentra en lo kawaii una forma de seguir interactuando con el lado infantil y tierno que todo el mundo tiene sin importar su edad.



BASES

Cada institución invitada podrá concursar con un número libre de participantes por plantel recordando que solamente se puede enviar un trabajo por estudiante.

Cada una de las instituciones deberá enviar a la **Lic. Nicolle Reyes Klein** una lista de registro con el Nombre, Teléfono y Correo electrónico de los participantes, así como los comprobantes de pago de las personas que asistiran al congreso más tardar el **Viernes 28 de Abril**, al siguiente correo electrónico: **nicolle.reyes@jk.edu.mx**

1.- Realizar una **ilustración artística contemporánea** utilizando técnicas tradicionales y/o digitales tomando como base el tema **"Kawaii: Cute & Cool"**, cuidando que el fondo no compita con la figura principal. **En esta ocasión las ilustraciones se presentarán impresas en una t-shirt blanca para destacar el uso que hace la industria de la Moda de las ilustraciones Kawaii.**

2.- La ilustración deberá respetar el tema establecido para el concurso. Las ilustraciones deben ser originales e inéditas.

Crear personajes nuevos en este estilo y evitar retomar diseños ya existentes.

3.- La elección de la técnica de ilustración es libre, esto incluye también técnicas de ilustración digital, y programas de diseño vectoriales por computadora como Photoshop e Illustrator.

Es importante destacar que como las ilustraciones se presentarán impresas en playeras blancas, la calidad de impresión y resolución de la imagen serán tomadas en cuenta durante la evaluación de las piezas. La técnica de estampado es libre: transfer, sublimado, serigrafía, vinyl textil. Podrán agregarse también bordados en hilo, aplicaciones de pedrería, flock, glitter, foil. Recordar que las playeras serán exhibidas colgadas en gancho, por lo que si se agregan aplicaciones pesadas, puede distorsionarse visualmente el diseño y se perderán puntos en la

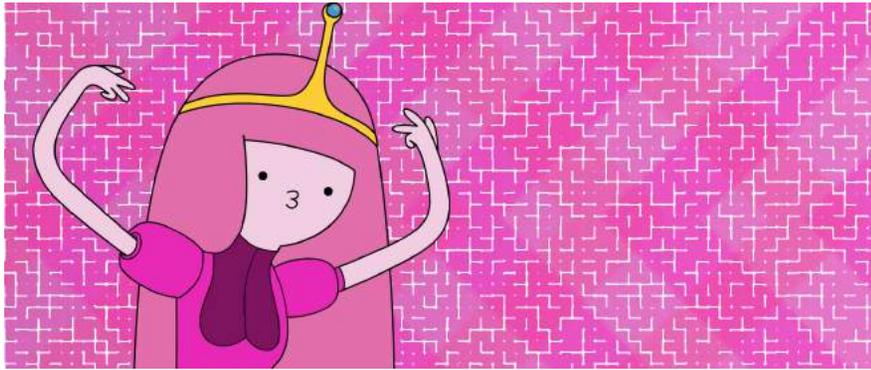


calificación.

4.- Las ilustraciones deben presentarse en el siguiente formato:

Superficie de trabajo impresión: Playera blanca básica cuello redondo **Talla G o L** de caballero manga corta. Recordar que la playera puede ser de algodón o sintética dependiendo la técnica de estampado seleccionada. La ilustración deberá encontrarse preferentemente al frente de la playera para facilitar la exhibición.

5.- Las playeras deberán contener **nombre completo** del participante e institución en una **etiqueta cosida en el costado izquierdo interno de la playera**. Los trabajos serán calificados por un Jurado y sólo el Comité Organizador



identificará posteriormente a los ganadores a través de cotejo con el archivo digital recibido.

6.- Deberán anexar a la prenda una fotografía de la playera sobre un modelo. En la parte posterior de la misma, deberá agregarse la justificación y descripción de la técnica seleccionada así como nombre del diseñador e institución participante.

7.- La inscripción al concurso será de **\$1200.00 pesos** por participante, esto incluye el acceso para las conferencias durante **Fashion Space 2017**. El costo de entrada general sin inscripción a concurso será **gratis**.

Dicha cuota deberá depositarse a nombre de **Grupo Reyes Klein, S.A. de C.V.** en el **Banco Banorte** a la cuenta N° **0835673534** o enviarla por transferencia al N° de **CLABE Interbancaria 072180008356735348** Sucursal **1322**.

8.- La fecha límite para recepción de fotografías impresas y todos los trabajos inscritos a concurso es el **Viernes 12 de Mayo del 2016** antes de las **17:00 hrs.**

9.- Las fotografías editoriales deberán enviarse con atención a la **Lic. Nicolle Reyes Klein: Artemio del Valle Arizpe #22, Col. Del Valle, Delegación Benito Juárez, CP.03100, México D.F.**

10.- Vía correo electrónico la institución participante deberá remitir una fotografía* en formato **JPG** de sus representantes, incluyendo en el mismo correo los siguientes datos:

1. Nombre completo.
2. Grado, semestre o periodo que cursa en la actualidad.
3. Título de la ilustración elegido por el participante o especificar "sin título".
4. Dirección de correo electrónico.
5. Teléfono particular y/o celular del concursante incluyendo lada.
6. Copia de la ficha de depósito bancario.

*La calidad de la fotografía en esta parte del proceso no es relevante dado que es para fines de identificación solamente.

11.- Todas las *T-shirts* recibidas pasaran a ser propiedad de **Gerber Technology, Paris American Academy** y el **Comité Organizador** del **Fashion Space 2017** para utilizarse en materiales publicitarios de su elección y/o en cualquier otro medio que juzgue conveniente.

12.- Cualquier caso no previsto en esta convocatoria será resuelto por el **Comité Organizador**, y la decisión será inapelable.

13.- El fallo del **Jurado** sobre las *t-shirts* e ilustraciones seleccionadas será inapelable.

14.- La premiación tendrá lugar el día **Viernes 19 de Mayo de 2017**, en las instalaciones de la **Universidad Jannette Klein en Artemio del Valle Arizpe 22, Colonia del Valle, Delegación Benito Juárez, CP. 03100**

15.- En caso que los trabajos presentados no cumplan con los requisitos anteriormente mencionados, serán descalificados.

JURADO

El Jurado Oficial del concurso estará compuesto por autoridades del Diseño; destacados diseñadores de moda e ilustradores y representantes de los patrocinadores oficiales de este concurso **Gerber Technology** y **Paris American Academy**.

PREMIOS

Del 1° al 10° Lugar

- 10 becas de **Accumark**, para cada uno de los 10 finalistas, impartido en las instalaciones de **Gerber Technology** de la Ciudad de México.

Dicho premio no incluye gastos de **transportación de hospedaje ni de traslado**

1° lugar

- Curso **"SECRETOS DE LA MODA"**: Vive 10 días en Paris, Francia, patrocinado por **Paris American Academy** (Incluye: Hospedaje, entradas a museos, visitas y traslados a lugares de interés) Boleto de Avión **NO INCLUIDO**.

*Aún estamos cerrando patrocinios para poder ofrecerte más y mejores premios, por lo que estos pueden aumentar. *¡No olvides inscribirte!*

Para mayor información comunicarse con:

Lic. Nicolle Reyes Klein

Mail nicolle.reyes@jk.edu.mx

Teléfonos **01800 821 0555, 5523-5337 ó 10874914**

Lunes a Viernes de **8:00 a 17:00 hrs.**

