

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 1 de 37

“Fashion film narrativo sobre las prácticas vestimentarias más representativas del hip hop presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia.”

Nombre del estudiante
Angie Carolina Beltrán Estrada

Nombre del docente
Juliana Giraldo Calderón
Catalina Montaña Maya

Institución Universitaria Pascual Bravo
Profesional en Diseño de Vestuario
Medellín
2026

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 2 de 37

Índice

Introducción		Pág. 5
Tema		Pág. 5
 Capítulo 1		
Pregunta		Pág. 5
Capítulo 2		
Justificación		Pág. 6-7
Capítulo 3		
Objetivo general		Pág. 8
Objetivos específicos		Pág. 8
 Capítulo 4.		
Referentes teóricos		Pág. 8-12
4.1. Concepto 1: Subcultura urbana		
4.2. Concepto 2: Hip-hop como subcultura urbana		
4.3. Concepto 3: Practica vestimentarias		
4.4. Concepto 4: Fashion film		
4.5. Concepto 5: Batallas de rap		
Capítulo 5		
Ruta metodológica		Pág. 13-16
Capítulo 6		
Resultados		Pág. 16-30
Capítulo 7		
Recomendaciones		Pág. 31
Capítulo 8		
Conclusiones		Pág. 32
 Bibliografía		Pág. 33-36
 Anexos		Pág. 36

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 3 de 37

Glosario

- **Fashion film:** Pieza audiovisual artística, donde el vestuario es el objetivo conceptual, más que ser un producto, busca construir identidad de marca, narrar una historia, crear experiencia sensorial, posicionar imaginario cultural con unas características de narrativa cinematográfica, estética, conceptual y detallada, es más emocional que persuasivo.
- **Cultura urbana:** Es el conjunto de prácticas, expresiones, comportamientos y manifestaciones culturales desarrolladas en contextos urbanos, especialmente por grupos juveniles que construyen formas particulares de identidad y apropiación del espacio.
- **Hip-hop:** Subcultura urbana que integra elementos como el rap, el djing, el graffiti y el break dance, constituyéndose como una forma de expresión artística, social y cultural.
- **Freestyle:** Es la práctica asociada al rap que consiste en improvisar rimas de manera espontánea siguiendo una estructura rítmica determinada.
- **Investigación - creación:** Enfoque metodológico que articula procesos investigativos con procesos creativos y proyectuales, permitiendo generar conocimiento mediante la producción de objetos, experiencia o propuestas artísticas.
- **Practicas vestimentarias:** Formas mediante las cuales los individuos seleccionan, combina y utilizan prendas y accesorios de acuerdo con contextos culturales, sociales y simbólicos específicos.
- **Tipología de prenda:** Es la clasificación de prendas de vestir según sus características formales, funcionales o estéticas.
- **Vestuario:** Es el conjunto de prendas y accesorios utilizados por un individuo o grupo, que además de cumplir una función práctica puede transmitir significados culturales y sociales.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 4 de 37

Resumen

En esta investigación se analizan las prácticas vestimentarias más representativas de la cultura hip-hop presentes en las batallas de rap de la liga del barrio en Barrio Antioquia (Medellín) con el propósito de identificar su potencial narrativo y traducirlas a un lenguaje audiovisual mediante la realización de un fashion film, el estudio parte de la comprensión del vestuario como una práctica cultural que trasciende su función estética y actúa como un mecanismo de construcción identitaria y de pertenencia dentro de las subculturas urbanas.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con rol inductivo y estrategia exploratoria, utilizando la observación participante como método principal de estudio, donde se efectuó un registro sistemático mediante fotografía y video para documentar las dinámicas visuales, corporales y vestimentarias presentes en el espacio, posteriormente el material recolectado fue organizado y analizado mediante una matriz de sistematización que permitió clasificar variables como silueta, color, texturas, grafías, modos de uso, tipología de prenda y relaciones entre cuerpo, vestuario y espacio. Siendo así, los resultados evidenciaron que las prácticas vestimentarias observadas se encuentran asociadas a códigos visuales propios de la cultura hip-hop, identificando el uso recurrente de prendas oversizes, denim amplio, grafías y accesorios urbanos, así mismo se identificó que estas prácticas no corresponden únicamente a decisiones individuales de apariencia sino que representan construcciones simbólicas y formas de expresión colectiva vinculadas al territorio y a las dinámicas propias del espacio en el que se desarrollan.

Finalmente los hallazgos obtenidos fueron trasladados a un proceso de investigación – creación para la construcción de un fashion film, entendido como un medio capaz de integrar narrativas, espacio, cuerpo y vestuario dentro de una propuesta audiovisual contextualizada, de esta manera el proyecto demuestra el potencial del fashion film como herramienta de representación cultural y aporta al reconocimiento de prácticas vestimentarias urbanas poco documentadas dentro de los estudios de diseño y moda en Medellín.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 5 de 37

Introducción

La moda y el vestuario han trascendido su función utilitaria para convertirse en formas de comunicación y construcción de identidad dentro de distintos contextos sociales y culturales, como lo es para la cultura urbana, particularmente dentro del hip-hop las formas de vestir constituyen prácticas que permiten expresar pertenencia, experiencias territoriales y códigos compartidos entre quienes participan de estas dinámicas culturales, de este modo el vestuario deja de entenderse únicamente como un conjunto de prendas y pasa a ser un elemento que articula significados simbólicos relacionados con el cuerpo, la estética y la construcción de identidad colectiva.

Dentro de este contexto las batallas de rap se constituyen como espacios representativos de la cultura hip-hop, donde convergen diferentes formas de expresión como la música, el lenguaje, el cuerpo y el vestuario, estos encuentros funcionan como escenarios de interacción social en los que los participantes construyen y comunican identidades a través de diversos recursos performativos y visuales, en Medellín y particularmente en el Barrio Antioquia, las batallas de rap han adquirido relevancia como espacios de encuentro cultural y apropiación urbana, convirtiéndose en escenarios donde emergen prácticas vestimentarias que responden a dinámicas propias de esta subcultura.

Esta investigación surge a partir del interés por reconocer y visibilizar las prácticas vestimentarias presentes en las batallas de rap, entendiendo que representan expresiones culturales poco abordadas dentro de los estudios de diseño y moda, en este sentido el proyecto presenta el recorrido investigativo y proyectual desarrollado para comprender las prácticas vestimentarias del hip-hop en un escenario local y su potencial narrativo.

Tema: “Moda urbana representada por medio de un fashion film”

Capítulo 1.

Pregunta

¿Cuáles son las prácticas vestimentarias más representativas del hip hop presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia que tienen potencial para ser narradas a través de un fashion film?

Capítulo 2.

Justificación

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 6 de 37

La presente investigación adquiere relevancia en la medida en que busca visibilizar las prácticas vestimentarias representativas de la cultura hip-hop en las batallas de rap del Barrio Antioquia, en la ciudad de Medellín, entendidas como las formas en que los participantes seleccionan, combinan y utilizan las prendas, en relación con el uso de siluetas oversize, accesorios distintivos, grafías y la apropiación de elementos deportivos los cuales parecieran no estar destinados para estos espacios, pero que resultan llamativos a la hora de manejar una estética específica en sus prácticas vestimentarias y modos de uso de cada prenda o accesorio.

En este contexto las batallas de rap se comprenden como encuentros urbanos de carácter performático en los que los participantes improvisan rimas en un ejercicio de confrontación verbal y creativo, desarrollados principalmente en el espacio público y configurados como escenarios de expresión cultural, interacción social y construcción de identidad juvenil.

Desde una perspectiva teórica, la moda ha sido entendida como un sistema de significación que responde a contextos históricos, sociales y culturales específicos. Tal como se expone en *"Moda: toda la historia"*, el vestuario no solo refleja tendencias estéticas, sino que funciona como un medio a través del cual los individuos y grupos expresan identidades, valores y formas de pertenencia cultural (Fogg, 2022). En esta misma línea, (Riello, 2015) en *"Breve historia de la moda"* plantea que la indumentaria ha sido históricamente un vehículo de diferenciación social y construcción simbólica, lo que permite entender las prácticas vestimentarias del hip-hop como parte de una tradición en la que la moda actúa como lenguaje cultural.

En este sentido, las prácticas vestimentarias observadas en las batallas de rap del Barrio Antioquia no pueden ser interpretadas únicamente desde su apariencia formal, sino como expresiones cargadas de significado dentro de una subcultura urbana, entendida como un conjunto de prácticas y formas de representación simbólica a través de las cuales los jóvenes construyen identidad y sentido de pertenencia en contextos específicos (Parra & Serrano Berrocal, 2024). En el caso del hip-hop, estas prácticas se inscriben en dinámicas culturales donde el cuerpo, la imagen y el vestuario funcionan como medios de expresión, permitiendo a los sujetos posicionarse dentro de su entorno social y territorial. En contextos urbanos como Medellín, el hip-hop ha sido entendido como una herramienta de construcción identitaria juvenil, en la cual las prácticas culturales, incluyendo la manera de vestir, operan como mecanismos de expresión frente a condiciones de vulnerabilidad y exclusión social (Castillo, 2020). De este modo, el vestuario se convierte en un lenguaje visual que materializa experiencias individuales y colectivas, evidenciando formas de pertenencia a una comunidad cultural específica. En la medida en que permite identificar cuáles de estas prácticas poseen un potencial

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 7 de 37

narrativo para ser representadas a través del fashion film, articulando vestuario, cuerpo y espacio como elementos de construcción visual.

A nivel académico, la investigación responde a un vacío relacionado con la escasa existencia de estudios que aborden las prácticas vestimentarias en contextos específicos como las batallas de rap del Barrio Antioquia. Aunque existen aproximaciones generales a la moda urbana y la cultura hip-hop, son limitadas las investigaciones que se centran en espacios localizados y en el análisis de sus dinámicas particulares. En este sentido, el presente trabajo aporta una mirada situada que permite comprender el vestuario desde su contexto de uso, ampliando las perspectivas de estudio dentro del diseño de vestuario.

En el ámbito metodológico y proyectual, el proyecto propone una integración entre la investigación cualitativa y la investigación -creación, articulando herramientas como la observación participante, el análisis de imágenes mediante matrices y la producción de un fashion film como dispositivo de investigación-creación. Esta aproximación permite no solo analizar las prácticas vestimentarias, sino también traducirlas en un lenguaje visual y narrativo.

En consecuencia, la investigación se justifica en su capacidad para documentar, analizar y representar las prácticas vestimentarias del hip-hop en las batallas de rap del Barrio Antioquia, entendidas como formas de expresión identitaria vinculadas al cuerpo, el espacio y la dinámica cultural del entorno. A partir de un enfoque cualitativo, el estudio aporta al campo académico al generar conocimiento situado sobre estas prácticas y al diseño de vestuario al abordarlas desde una perspectiva contextual.

Capítulo 3.

Objetivo General

Crear un fashion film que narre las prácticas vestimentarias más representativas del hip hop presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia.

Objetivos específicos

- Identificar la estructura narrativa y el lugar de las prácticas vestimentarias en fashion films que abordan la cultura urbana como tema.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 8 de 37

- Identificar las prácticas vestimentarias presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia con el fin de reconocer las dinámicas vestimentarias en el contexto del hip-hop.
- Realizar un fashion film que represente las prácticas vestimentarias identificadas, mediante un enfoque de investigación–creación.

Capítulo 4.

Referentes teóricos

Subcultura urbana

El concepto de subcultura urbana, desarrollado por Dick Hebdige en *Subcultura: el significado del estilo*, se refiere a grupos sociales marginales dentro de la sociedad dominante que generan sistemas simbólicos diferenciados a través del vestuario, la música, el lenguaje y la estética corporal como formas de resistencia, resignificación y afirmación identitaria frente a estructuras hegemónicas. (Hebdige, 1979) enfatiza que el estilo subcultural no es mera superficialidad, sino una "semiología de la resistencia" que transforma objetos cotidianos en signos de oposición, como los punks, mods, skinheads y teddy boys, las cuales fueron subculturas juveniles británicas en la posguerra y cuyos estilos vestimentarios funcionaban como forma de diferenciación cultural frente a la cultura dominante. En el contexto colombiano, este marco teórico se enriquece con estudios sobre culturas juveniles urbanas, que vinculan las subculturas a procesos de exclusión social, violencia territorial y apropiación de espacios marginales, particularmente en ciudades como Medellín y Bogotá. Esto se evidencia en investigaciones locales, como las de (Castillo, 2020) y análisis de tribus urbanas (Jervis, 2023), quienes destacan el hip-hop y el rap como subculturas prototípicas, junto a metaleros, punkeros y raperos que construyen pertenencia colectiva mediante códigos estéticos específicos (pantalones anchos, gorras, grafías), funcionando como estrategias de resistencia simbólica convirtiéndose en marcador de identidad y transgresión urbana.

El hip-hop emerge como subcultura urbana integrando: el MCing/rap, el cual es el acto de rimar sobre un ritmo musical, conectando palabras y expresando opiniones por medio de la rima y la música, definidas por un tema en específico para cada puesta en escena; el DJing, este acto de hacer mezclas musicales y manipular discos e instrumentos, es quien marca el ritmo y la línea

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 9 de 37

de las rimas de cada presentación; el Break dance/B-boying, es el arte del baile urbano, el cual es ejecutado con base en ritmos y rimas dentro del espacio en el cual haya un encuentro de hip-hop; el beatboxing, que es la rima o ritmo musical a base de sonidos generados con la boca; el graffiti el cual responde al acto de dibujar o pintar con cierto estilo representativo del hip-hop como lo son sus tipografías y personajes, a los que se suma, y progresivamente se integra el *streetwear/vestuario*, el cual es el elemento que funciona como plataforma de expresión en escenarios de resistencia cultural y expresión identitaria. Si bien (Rose, 1994) lo describe como respuesta tecno-oral de guetos neoyorquinos, en Colombia se expande a Medellín como *música de resistencia* que canaliza la agresividad juvenil en batallas líricas, (Morales, 2015) y (Montoya & Medina Holguin, 2011), destacan el rol del hip-hop en la apropiación de espacios públicos como lo que sucede en el Barrio Antioquia en oposición a los discursos hegemónicos y consumista que emergen de otros espacio de la ciudad, de esta manera, el Barrio Antioquia se convierte en epicentro de encuentros de freestyle semanales como *La Liga del Barrio*, donde el vestuario actúa como uniforme simbólico de autenticidad barrial y rebeldía.

Estudios locales profundizan esta dimensión, (Montoya C. A., 2024) analiza como en el baile urbano en Medellín y la moda reflejan personalidad y coreografía; (Montoya & Medina Holguin, 2011) documenta mediaciones musicales juveniles que construyen identidades en ensayos barriales; y (Ruiz, 2026) mapea el hip-hop paisa como movimiento que integra rap con acciones estilísticas contra estigmas sociales.

Para esta tesis, el concepto resulta esencial al enmarcar las batallas de rap del Barrio Antioquia como un enclave subcultural del hip-hop en la ciudad, donde las prácticas vestimentarias emergen como expresiones colectivas situadas, lo que da sentido al recorrido integrado por cuerpo, espacio y vestuario que hace posible representar las dinámicas estéticas y culturales propias del hip-hop.

Prácticas vestimentarias

Las prácticas vestimentarias se definen como las estrategias conscientes e inconscientes mediante las cuales los individuos seleccionan, modifican y combinan prendas en relación con su contexto social, cultural y simbólico, configurando el cuerpo como lienzo comunicativo que trasciende la mera funcionalidad para articular identidades, estatus y resistencias, (Malcolm, 1996) argumenta que el vestuario opera como un lenguaje no verbal codificado, donde cada

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 10 de 37

elección de silueta, color, textura, accesorios, emite mensajes legibles dentro de comunidades específicas, similar a cómo el lenguaje articulado estructura el pensamiento colectivo. Esta perspectiva semiótica, enriquecida por (Entwistle, 2015), enfatiza la *situación del vestir*: el vestuario no existe en abstracto, sino en la intersección dinámica entre cuerpo, contexto y normas culturales, convirtiendo las prácticas vestimentarias en prácticas sociales encarnadas que negocian poder y pertenencia.

En el campo de la moda, esta noción desafía visiones utilitarias (vestir = protección) o hedonistas (vestir = placer estético), posicionando el vestuario como ideología materializada. Por ejemplo, una camiseta rasgada no es "desgaste accidental", sino una elección que comunica rebeldía; unos jeans oversize no son "falta de talla", sino estrategia vestimentaria que a través de la silueta determina una forma de ocupar un espacio, siendo así este tipo de siluetas amplias se consolidan como una forma del uso del vestuario dentro la cultura del hip -hop, aportando sentido a este sistema cultural y en el cual aparecen recurrentemente configurando códigos estéticos asociados a dinámicas de identidad y pertenencia. De esta forma, en las batallas de rap del Barrio Antioquia, el vestuario no es estático: hoodies con capota alzada; cadenas; jeans caídos, entre mucho otros, marcan el ritmo corporal. Esta sincronía vestimentaria transforma el cuerpo en un instrumento hip-hop, donde cada gesto amplificado por siluetas amplias representa la apropiación de este espacio durante las batallas de *La Liga del Barrio*.

Fashion film

El *fashion film* se define como un formato audiovisual experimental que trasciende la publicidad estática tradicional para posicionar la moda como protagonista narrativa, integrando vestuario, cuerpo, movimiento y espacio. (Uhlirva, 2013) lo conceptualiza como *cine de moda expandido*, surgido en los 2000 con plataformas digitales como *Vimeo* y *YouTube*, que libera la prenda de la pasarela lineal para explorarla en duraciones cortas mediante técnicas cinematográficas: cámara subjetiva, montaje rítmico, atmosférico y diseño de sonido inmersivo. A diferencia de catálogos comerciales, prioriza la poética del vestir: encuadres que revelan texturas; capturan siluetas en movimiento y bucles temporales que fragmentan la linealidad de la publicidad convencional.

El fashion film se define como "cortas producciones audiovisuales cinematográficas que evidencian por medio de la imagen y el sonido conceptos o estéticas propias de diseñadores de

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 11 de 37

indumentaria" (Peisajovich, 2022, p. 85) con la finalidad de provocar sentimientos y facilitar la identificación del espectador, configurándose en una clave artística que combina características normativas propias del género y permitiendo una exploración creativa del diseño y la moda

El fashion film actúa así, como dispositivo híbrido entre etnografía visual y videoarte experimental, donde el vestuario se interpreta como signo narrativo, (Uhlírova, 2013) plantea que el vestuario narra cuando se contextualiza dentro de una construcción visual y cultural que lo dota de sentido, desde esta perspectiva la indumentaria hip-hop comunica acerca de los cuerpos y las subjetividades que representa, así el *streetwear/vestuario* propio de la subcultura hip-hop se potencia a través del break dance; las grafías textuales, los hoodies alzados y en general la construcción estética de la escena del Barrio Antioquia durante las presentaciones de *La Liga del Barrio*.

En el ámbito hispanoamericano, (Sánchez M. C., 2020), amplía esta tesis al conceptualizarlo como obra artístico-plástica en movimiento, convergiendo dirección de arte, performance corporal y narrativa visual para generar discursos identitarios. En Colombia, el formato se consolida a través del Bogotá Fashion Film Festival (BogFFF, 6ª ed. 2025) y de proyectos universitarios, donde se explora el streetwear y diferentes estéticas particulares de los diferentes territorios.

Batallas de rap

Las batallas de rap se definen como prácticas performativas centrales del hip-hop, donde participantes MCs (improvisadores/freestylers) improvisan rimas en rounds cronometrados mediante confrontación verbal que fusiona creatividad lírica, habilidad rítmica y opiniones sociales, articulando lenguaje, ritmo y performance corporal como sistema comunicativo (Krim, 2000). En este contexto, no solo funcionan como espacios de competencia, sino como escenarios urbanos de interacción social donde el cuerpo, la voz y el vestuario se integran dinámicamente, configurando identidades y posicionamientos culturales.

En el contexto colombiano y particularmente en Medellín, investigaciones sobre culturas juveniles y hip-hop han evidenciado que estos espacios funcionan como lugares de encuentro y apropiación territorial para los jóvenes. (Montoya & Medina Holguin, 2011), plantean que las prácticas asociadas al hip-hop en la ciudad permiten construir formas de comunicación e

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 12 de 37

identidad colectiva a través de la música, la imagen y la ocupación simbólica del espacio urbano.

De esta manera el hip-hop en Medellín se ha consolidado como una práctica cultural urbana significativa. Investigaciones como las de (Castillo, 2020) destacan cómo esta cultura integra música, cuerpo y estética para generar discursos propios, transformando entornos marginales en escenarios de creación colectiva. En este marco, las batallas de rap del Barrio Antioquia — como la Liga del Barrio los miércoles— emergen como núcleos de convergencia cultural, social y estética, donde el vestuario adquiere un rol protagónico en el performance y la construcción de identidad local. Para esta tesis este contexto sitúa el análisis de las prácticas vestimentarias como expresiones auténticas y situadas, con potencial para traducirse en narrativas audiovisuales mediante el fashion film.

Capítulo 5

Ruta metodológica

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, el cual permite comprender las prácticas vestimentarias como fenómenos culturales situados, priorizando la interpretación de significados. Este enfoque resulta pertinente en la medida en que el objeto de estudio —las prácticas vestimentarias en las batallas de rap del Barrio Antioquia— se configuran a partir de dinámicas simbólicas, sociales y estéticas propias de la cultura hip-hop. En este sentido, la investigación cualitativa se orienta a comprender la realidad desde la perspectiva de los sujetos que la habitan, reconociendo el valor de sus experiencias y prácticas dentro de su contexto natural, tal como lo plantean (Taylor, Bogdan, & DeVault, 2015), quienes afirman que este tipo de investigación busca interpretar los significados que emergen en los entornos sociales.

En coherencia con este enfoque, el proyecto se inscribe dentro de una perspectiva etnográfica, entendida como una estrategia metodológica que permite analizar fenómenos culturales a partir de la inmersión directa en el contexto donde ocurren. De acuerdo con (Denzin & Lincoln, Manual de investigación cualitativa, 2012), la etnografía se compone de prácticas interpretativas que hacen visible el mundo, permitiendo comprender cómo los sujetos construyen significado a través de sus acciones cotidianas. En este caso, esta aproximación resulta fundamental para analizar las prácticas

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 13 de 37

vestimentarias del hip-hop en un contexto específico como las batallas de rap del Barrio Antioquia, donde el vestuario se articula con el cuerpo, el movimiento y el espacio.

Como método principal de recolección de información, se implementa la observación participante, la cual consiste en la inmersión activa del investigador en el contexto de estudio. Según (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), este método permite comprender los fenómenos desde dentro, observando las prácticas en su entorno natural y captando los significados que los sujetos atribuyen a sus acciones. En el desarrollo de esta investigación, la observación participante se lleva a cabo durante un periodo de un mes, específicamente en el mes de abril de 2026, mediante la asistencia a las batallas de rap realizadas en el Barrio Antioquia los días miércoles. Durante estos encuentros, se realiza un registro sistemático de las prácticas vestimentarias presentes en el espacio, a través de herramientas como la fotografía y el video, permitiendo documentar tanto las características formales del vestuario como su uso en contexto.

El registro fotográfico y audiovisual se orienta a capturar elementos relacionados con las tipologías de prenda, tales como la silueta, el color, la textura, el tamaño en relación con el cuerpo, las grafías, las marcas y el modo de uso, así como su relación con el movimiento y el entorno. A partir de este proceso, se construye una matriz de análisis en la cual se organiza y sistematiza el material recolectado en cada una de las jornadas de observación. Esta matriz permite clasificar, comparar y analizar los registros obtenidos, facilitando la identificación de las prácticas vestimentarias más representativas de la cultura hip-hop en este contexto específico. De esta manera, la matriz se convierte en una herramienta clave para la selección de las tipologías de prenda que serán consideradas en el desarrollo del proyecto, garantizando que dicha selección responda de manera coherente a la pregunta principal de la investigación.

Este proceso de análisis se articula en lo planteado por (Malcolm, 1996), quien sostiene que el vestuario funciona como un sistema de comunicación cultural, así como con la perspectiva de (Hebdige, 1979), quien entiende el vestuario como una forma de construcción simbólica dentro de las subculturas, lo que permite interpretar las prácticas vestimentarias como expresiones cargadas de significado dentro del hip-hop.

Por otra parte, el proyecto adopta un enfoque de investigación-creación, entendido como una metodología que articula la producción de conocimiento con procesos creativos, en la cual la creación artística no es únicamente un resultado, sino también un medio para investigar y generar comprensión

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 14 de 37

sobre un fenómeno. En este sentido, la investigación-creación permite integrar la exploración teórica con la práctica proyectual, posibilitando que los hallazgos se construyan tanto desde el análisis como desde la experimentación. En este caso, los hallazgos obtenidos a partir de la observación y el análisis son traducidos al lenguaje del fashion film, entendido como un medio que integra narrativa, estética y contexto. Esta perspectiva se relaciona con lo planteado por (Uhlírova, 2013), quien concibe el fashion film como una herramienta que amplía las posibilidades de representación de la moda a través del uso del tiempo, el espacio y el movimiento, de este modo se realiza un proceso de conceptualización narrativa en la cual se selecciona el material audiovisual con el fin de narrar algunas prácticas vestimentarias y como se desenvuelven los individuos dentro del espacio de las Batallas de rap en el Barrio Antioquia.

En consecuencia, la ruta metodológica articula la observación directa, el registro visual, la sistematización de la información mediante una matriz de análisis y su posterior traducción al lenguaje audiovisual, permitiendo no solo comprender un fenómeno cultural específico, sino también representarlo de manera coherente. De esta manera, el proceso metodológico establece un vínculo entre el análisis del vestuario como práctica cultural y su materialización en un fashion film, consolidando una propuesta que integra investigación y creación como forma de producción de conocimiento.

RUTA METODOLÓGICA	
ENFOQUE	Cualitativo
ROL	Inductivo
ESTRATEGIA	Exploratoria - Según (Cortés & Iglesias León, 2004) permite abordar fenómenos poco estudiados y generar nuevas perspectivas de análisis, en este caso, las prácticas vestimentarias del hip-hop en un contexto específico como las batallas de rap del Barrio Antioquia.
UNIDAD DE ANÁLISIS	Las prácticas vestimentarias del hip-hop presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia como expresiones de identidad cultural.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 15 de 37

MUESTRA	Registros fotográficos y audiovisuales de las prácticas vestimentarias observadas en las batallas de rap realizadas en el Barrio Antioquia durante el mes de abril de 2026 (4 encuentros: 8, 15, 22 y 29), en horario de 6:00 p.m. a 10:00 p.m.
CATEGORÍAS o VARIABLES	Tipología de prenda (silueta, color, textura, talla), grafías y marcas, modo de uso, relación cuerpo–vestuario, relación vestuario–espacio, identidad cultural.
MÉTODO	Etnográfico – Observación participante. Según (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), permite comprender los fenómenos en su contexto natural a partir de la inmersión del investigador.
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	- Observación participante - Registro audiovisual (videos) - Registro fotográfico - Matriz de análisis - Conceptualización narrativa
ANÁLISIS DE DATOS	- Observación participante – Análisis descriptivo e interpretativo de las dinámicas del espacio y las prácticas vestimentarias. - Registro audiovisual – Análisis narrativo y categorización del uso del vestuario en movimiento y en relación con el espacio. - Registro fotográfico – Análisis visual de tipologías de prenda y composición estética. - Matriz de análisis – Clasificación, comparación y selección de las prácticas vestimentarias más representativas. - Conceptualización narrativa – Traducción de los hallazgos al lenguaje audiovisual para la construcción del fashion film.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 16 de 37

Capítulo 6.

Resultados

Ilustración 1 (Fotografías de archivo personal – Angie Beltrán)

Fotografías de archivo familiar utilizado en la etapa inicial como referente para el proyecto, permitiendo identificar practicas vestimentarias, siluetas y elementos estéticos asociados al contexto cotidiano familiar y de la época en la cual el hip – hop ejercía influencia vestimentaria.

Esta revisión es importante porque el tema de interés de este trabajo de grado emerge de mi experiencia con el hip-hop, este género musical está presente en mi contexto familiar y fue heredado a través de mi papá y mis primos mayores, quienes no solo escuchan este tipo de música, sino que además habitan y habitaban espacios de ciudad propios de esta subcultura. De esta forma, me remito al álbum de familia para identificar fotografías en las que se evidencien siluetas, gestos corporales y otros elementos relacionados con el hip-hop en la ciudad de Medellín.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **17 de 37**



Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **18 de 37**



Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 19 de 37

Tabla 1 (matriz de reconocimiento – fashion film)

Proceso de Investigación y reconocimiento del fashion film, referentes en la moda y referentes al tema de la investigación de moda urbana.

[Fashionfilmsdocumentacion.xlsx](#)

FashionFilm	Resumen General	Título / Director(a)	Año
A kaleidoscopic party, presenting the Gift 2018 campaign shot by Petra Collins. - Gucci Stories	Es un lenguaje divertido que narra la historia de una fiesta de fin de año, donde vemos diversion, musica, bebidas, romance, coqueteo y baile, se muestra un estilo ochentero, colorido y brillante, peinados con volumen, accesorios llamativos y calzado grande, al final se muestra como una pareja de la fiesta se separan y un espacio del salon donde se ven muchos ganchos de ropa colgados solo queda una chaqueta.	"The party" - Drt. Petra Collins	2018
"American, Also. Lesson 2." Campaign - Seven Mothers	Muestra el proceso espiritual y emocional de la perdida de un ser querido (madre) y con un discurso religioso, espiritual y emotivo se narra las cualidades de una madre y sus enseñanzas que son para siempre, como ayuda a su hijo a encontrar su estilo y tener pasion por lo que hace. Es un lenguaje emotivo, espiritual y profundo.	"Seven mothers" - Pyer Moss	2019

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 20 de 37

"Reincarnation" film by Karl Lagerfeld ft. P. Williams, C. Delevingne & G. Chaplin – CHANEL	El fashionfilm muestra lujo, representativo de la marca, con un concepto de época y narrando una historia de amor de conquista, al final se le da protagonismo a las piezas hechas a la medida y a que las prendas "que usa un hombre también la puede llevar una mujer".	"Reincarnation" – CHANEL – Karl Lagerfeld	2014
The Tale of Thomas Burberry (Fashion Film) for Burberry feat. Sienna Miller and Lily James	En este fashionfilm se puede ver como se narra la historia de la marca, presentando un proceso creativo impulsado por la necesidad de un producto y como narra una historia personal y profesional detrás del vestuario creado.	Burberry – "The tale of Thomas" – Asif Kapadia	2021
Kenzo World	Una puesta en escena basada en un performance donde se ve como yo se puede vestir al ritmo de la marca y como su cuerpo persigue la música.	"World" – KENZO – Spike Jonze	2017
Nike / Dream Crazy (United States)	Se narra un discurso motivacional sobre los sueños y q ninguno es loco para hacerlo realidad, se muestran diferentes deportistas famosos y en diferentes disciplinas narrando brevemente como cada uno de ellos teniendo diferentes obstáculos en la vida lograron llegar al punto donde están hoy, logrando sus sueños.	NIKE – "Dream Crazy" – Colin Kaepernick	2018

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 21 de 37

Afterworld: The Age of Tomorrow Balenciaga	Este es un film donde se sumerge al consumidor dentro de un mundo digital y simulado, como especie de video juego, se narra en un lenguaje visual futurista, por estaciones o niveles como si se estuviera dentro de un videojuego, con instrucciones y señales, para luego mostrar q el personaje logra sobrepasar cada nivel y posicionarse en la cima.	"Afterworld" – Balenciaga – Demna	2020
https://www.youtube.com/watch?v=CdbRG6wBA2M	Muestra como la originalidad es hacer las cosas como cada uno le pertinente, sin limites y sin condiciones teniendo expresiones fuertes, protestantes e imponentes, es un lenguaje rudo con un mensaje de revolución y de libertad para expresarse y ser lo q cada uno es en su esencia.	"Originals is never finished" – Adidas	2017
#TheNorthFaceXGucci Campaign	Dentro del fashionfilm se muestra como el lujo se puede llevar a todas partes, con un lenguaje cercano, amigable y cálido, muestran estilos muy viajeros, aventureros y hasta hippies, se ve como el lujo y prendas "elegantes" se pueden llevar a sitios remotos o q este estilo también combina con la aventura y la diversión en lugares con diferentes condiciones físicas.	The North Face x Gucci – Daniel Shea	2020
BLACK IS KING, a film by Beyoncé Official Trailer Disney+	Es una narrativa profunda donde se narra una historia de comunidad, superación y adversidades, es un complemento visual de un álbum y en específico es una reinterpretación de "Rey León" donde vemos una identidad visual similar y donde se enlazan las enseñanzas e historia de la reconocida película con dicho álbum.	"Black is King" – Beyoncé – Beyoncé	2020

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

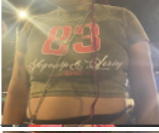
Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **22 de 37**

Tabla 2 (Matriz de análisis) Para el análisis de prácticas vestimentarias más representativas de la cultura hip – hop en el Barrio Antioquia.

[Matriz B.A.xlsx](#)

Fotografía/imagen	Tipología de prenda	Silhouette	Color	Grafías	Texturas	Modo de uso	Talla	Fecha
	Durag	Ajustada	Rojo	N/A	Liso/seroso (Satin)	Durag ajustado a la cabeza, con tiras anudadas en la parte lateral.	S	08/04/2026
	Overall + Jean cargo	Overize (amplia)	Negro + azul claro	En el overall grafías en caligrafía graffiti color amarillo	Rigido (Denim)	Uso en silueta amplia con caída holgada y priorizando movilidad.	M/L	08/04/2026
	Jean	Amplia	Azul oscuro	N/A	Rigido (Denim)	Uso en talla amplia con caída holgada y priorizando movilidad.	M	08/04/2026
	Crop top	Ajustada/Corto	Verde	Grafía de números y lettering en color blanco y rojo y estampado militar	Suave (Algodón)	Uso en talla ajustada y de silueta corta a la altura del ombligo	M	08/04/2026
	Chaqueta cortavientos	Amplia	Rojo y Negro	Grafía de logo en color blanco	Ligera (Cortavientos/Super nylon)	Uso en talla holgada y silueta amplia, con la cremallera completamente cerrada y sin usar la capucha.	L/XL	08/04/2026
	Camiseta beisbolera + buso con capucha	Overize (Amplia)	Azul + Negro	En la camiseta beisbolera azul grafía de números y letras en color blanco + En buso negro con grafía estampada de tupac (rapero de los 90) en color R/N y letras en color blanco	Suave (Poliéster + algodón perchedo)	Uso en tallas overize (holgado) y siluetas amplias, en camiseta beisbolera un recogido en la parte inferior de la prenda, combinadas con accesorios como canguera y bisutería.	S/M-L	08/04/2026
	Gorra (Snapback) + Bandana (Pañolera) + Buso + Bermuda	Amplia	Azul claro + Negro + Blanco	En la gorra grafía de letras en color blanco, en buso negro grafía de logo en color blanco	Suave + rígido (Algodón + denim)	Uso de bandana en la cabeza y sobre ella una gorra, buso en silueta amplia y bermuda en silueta regular (no tan amplia sin ser ajustada al cuerpo) con drageo (destroyer)	S/M	08/04/2026
	Gorro + camiseta + Bermuda + medias + tenis	Overize (Amplia)	Negro + Blanco	En gorro una grafía pequeña de logo en color blanco	Suave (Algodón + lana)	Uso de prendas holgadas, la camiseta en silueta overize y bermuda en talla amplia con medias altas y tenis casuales, con gorro de lana en la cabeza a la altura de las cejas.	M/L	08/04/2026

Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **23 de 37**

	Buzo + Camisa manga larga + Gorra (Snapback)	Amplia	Rojo + Azul claro	En gorra grafiada de logo en color blanco y rojo	Suave + Rígido (Algodón perchado + Denim)	Uso de buzo cerrado amplio debajo de camisa de denim manga larga abierta y con capucha del buzo sobre pasando el cuello de la camisa de denim.	L/XL	08/04/2026
	Kimono + cambiuso + pantalón	Amplia	Negro	En kimono y pantalón estampada japones de color azul, blanco y amarillo	Suave (Poliéster algodón)	Uso de kimono abierto con cambiuso debajo y pantalón con las botas recogidas debajo de las rodillas.	M/L	15/04/2026

Ilustración 2 (Pantallazos de referentes visuales para la estética del fashion film) Fuente: YouTube (moss, 2026)

Screenshots



"American, Also" Campaign - Episode 7, Self-Righteousness with Aimea Matthews



"IMMA BALL ANYWAY."

The Third Experiment - "Imma Ball Anyway" with Derrick Gordon



Pyer Moss Met Gala After Party



"American, Also" Campaign - Episode 3, Self-Preservation with Randy Savvy



The Rinky kids of Dakar | Fashion Film



"American, Also" Campaign - Episode 6, Self-Awareness with Congrats of Color



The Third Experiment - "Imma Ball Anyway" with Damon Lawrence

Referencia Pyer Moss

Estilo VHS o video camera (B/N)

Personaje en su espacio habitual y en escena, lo que hace a lo que se dedica

Imagen y discurso orgánico, personaje y discurso puesta en escena

Estética o estilo VHS, narrativo

Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

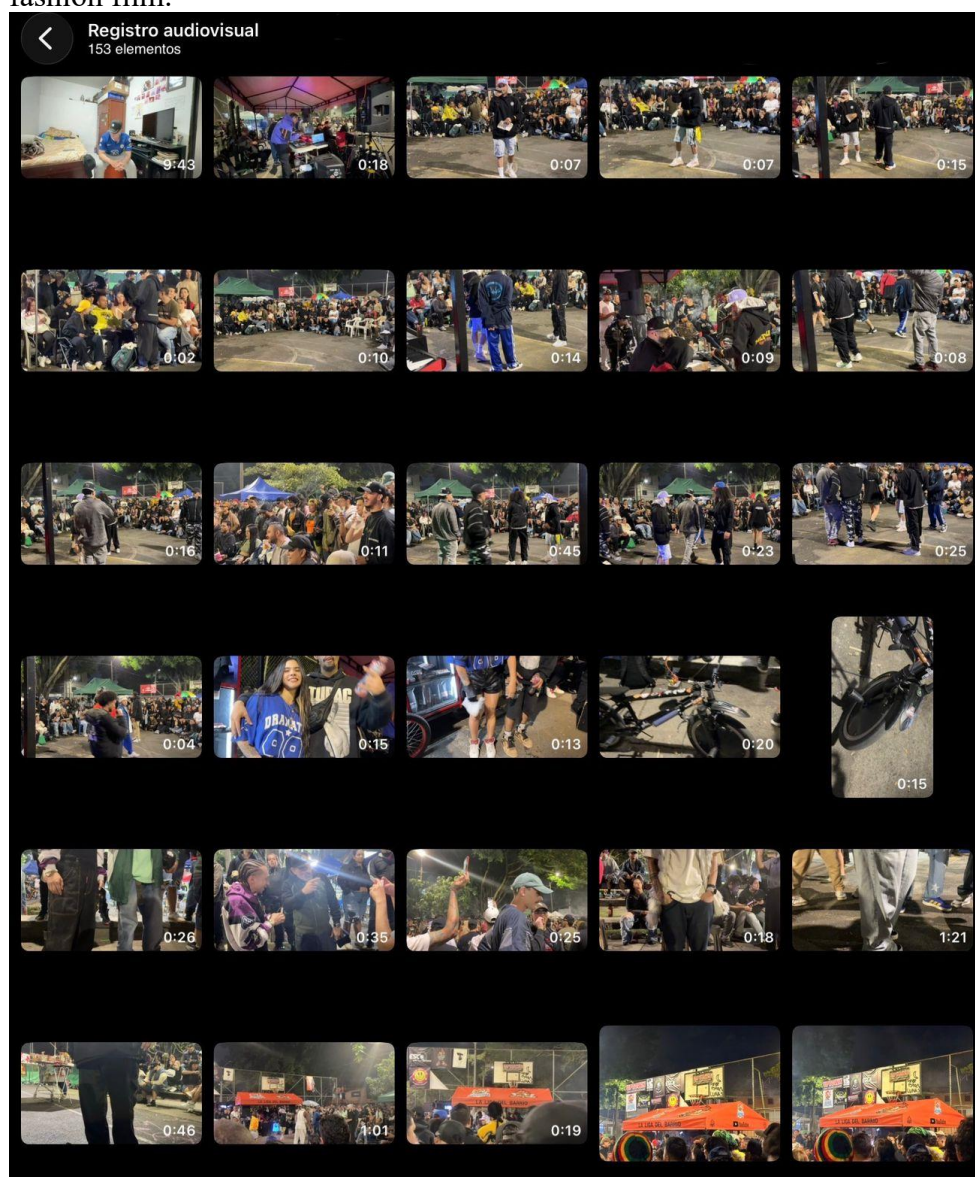
**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **24 de 37**

Ilustración 3 (Registro audiovisual) Este registro se hace en base a la metodología de investigación, evidencia las visitas al lugar propuesto y entrevistas previas que se realizaron antes de tener el concepto final para el desarrollo del fashion film, de esta misma manera evidencia el material con el cual es realizado el fashion film en la fase final del proyecto, siendo cada uno de estos registros seleccionados para el fashion film final, enumerados con el fin de tener claridad al momento de postproducción del fashion film.



Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 25 de 37

Ilustración 4 (Enumeración y selección minuto a minuto de cada registro audiovisual) En este punto se muestra el proceso pietaje del material audiovisual registrado, con el fin de seleccionar los fragmentos para construir la línea de tiempo durante la postproducción del fashion film.

# video		clip (Minuto(s))	
C1	✓	0:07 - 0:18	
C2	✓	0:15 - 0:20	
C3	✓	0:07 - 0:12	
C4	✓	0:09 - 0:15	
4	✓	0:09 - 0:23	
9	✓	0:09 - 0:15	
10	✓	0:11 - 0:21	
13	✓	0:11 - 0:17	
34	✓	0:02 - 0:06	
60	✓	0:01 - 0:05	
63	✓	0:14 - 0:20	
65	✓	0:09 - 0:18	
68	✓	0:11 - 0:24	
70	/	0:10 - 0:20	
71	✓	0:12 - 0:20	
72	✓	0:11 - 0:20	0:32 - 0:40
73	✓	0:9 - 0:14	
74	✓	0:4 - 0:15	
75	✓	0:08 - 0:26	

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **26 de 37**

76	✓	0:16 - 0:20	
77	✓	0:07 - 0:15	
78	✓	0:11 - 0:18	
79	✓	0:07 - 0:20	
80	✓	0:10 - 0:20	
81	✓	0:01 - 0:09	0:16 - 0:20
82	✓	0:08 - 0:18	0:25 - 0:30
91	✓	0:12 - 0:21	
92	✓	0:09 - 0:12	
93	✓	0:10 - 0:18	
94	✓	0:08 - 0:17	
96	✓	0:06 - 0:20	
97	✓	0:06 - 0:12	
98	✓	0:17 - 0:20	0:01 - 0:05
100	✓	0:05 - 0:15	
1	✓	0:02 - 0:17	
2	✓	0:02 - 0:09	
3	✓	Todo	
5	✓	0:16 - 0:25	

Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **27 de 37**

6	✓	Todo / +velc. max	
7	✓	0:08 / 0:13	
11	✓	0:06 - 0:10 / vd	
12	✓	0:00 - 0:17	
14	✓	0:16 - 0:24	
17	✓	0:01 - 0:10	
18	✓	1:30 - 2:25	
19	✓	0:00 - 0:05	
20	✓	Todo / +veloc.	
22	✓	Todo	
23	✓	0:08 - 0:13	0:15 - 0:25
27	✓	0:01 - 0:09	0:23 - 0:28
28	✓	0:07 - 0:11	
29	✓	0:34 - 1:40	
30	end	20 seg	
31	✓	0:35 - 0:41	1:40 - 2:00
32	✓	Todo / +veloc.	
33	✓	0:40 - 0:52	
35	✓	0:12 - 0:20	
36	✓	Todo / +veloc.	

Elaboró: Jefes de departamento

Fecha: 2018/09/04

Revisó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

Aprobó: Vicerrector de docencia

Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 28 de 37

37	✓	0:00 - 0:15
44	✓	0:00 - 0:10
49	✓	Todo
54	✓	Todo
55	✓	0:00 - 0:30
56	✓	Todo
67	✓	0:15 - 0:49
101	✓	0:25 - 0:35
102	✓	0:00 - 0:20

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

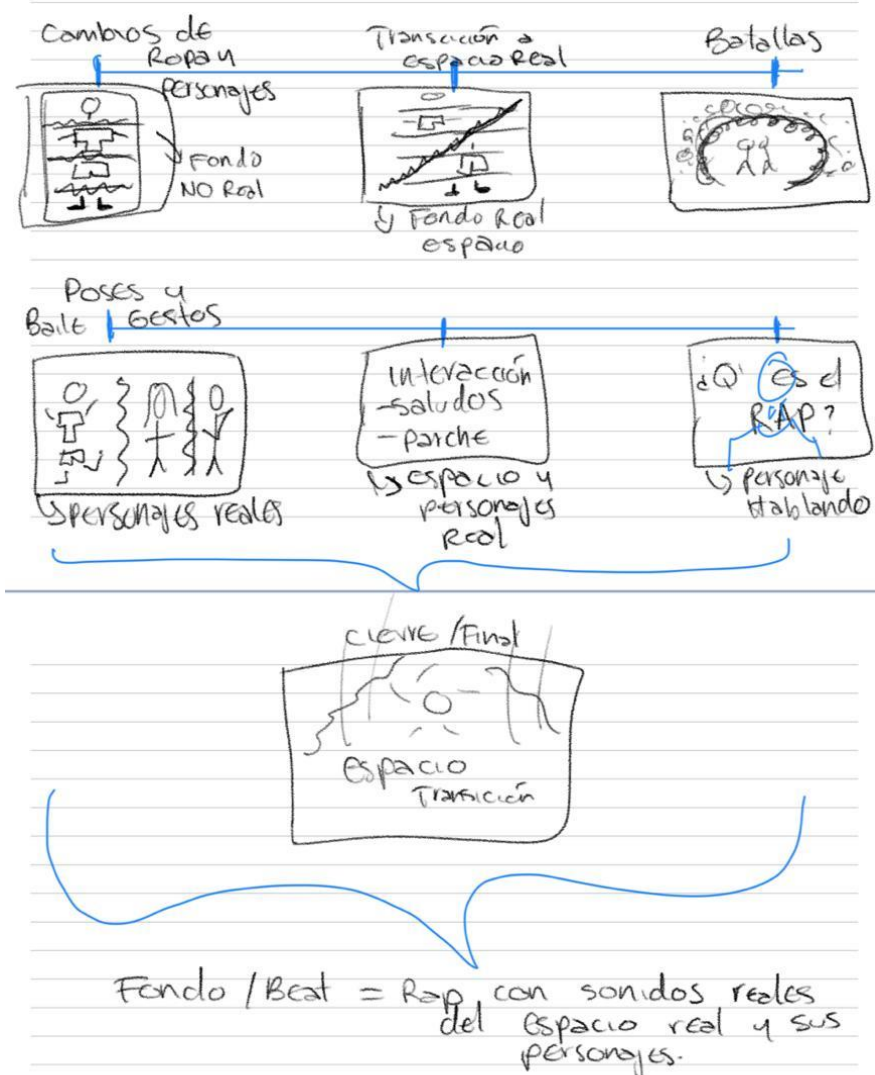
Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **29 de 37**

Ilustración 5 (Boceto de línea de tiempo / Storyboard) Bocetación de storyboard para la configuración narrativa del fashion film.

- Línea de tiempo



Audio: "Dopeman - NWA" (instrumental) 0:00 - 0:20
 1:00 - 2:00

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

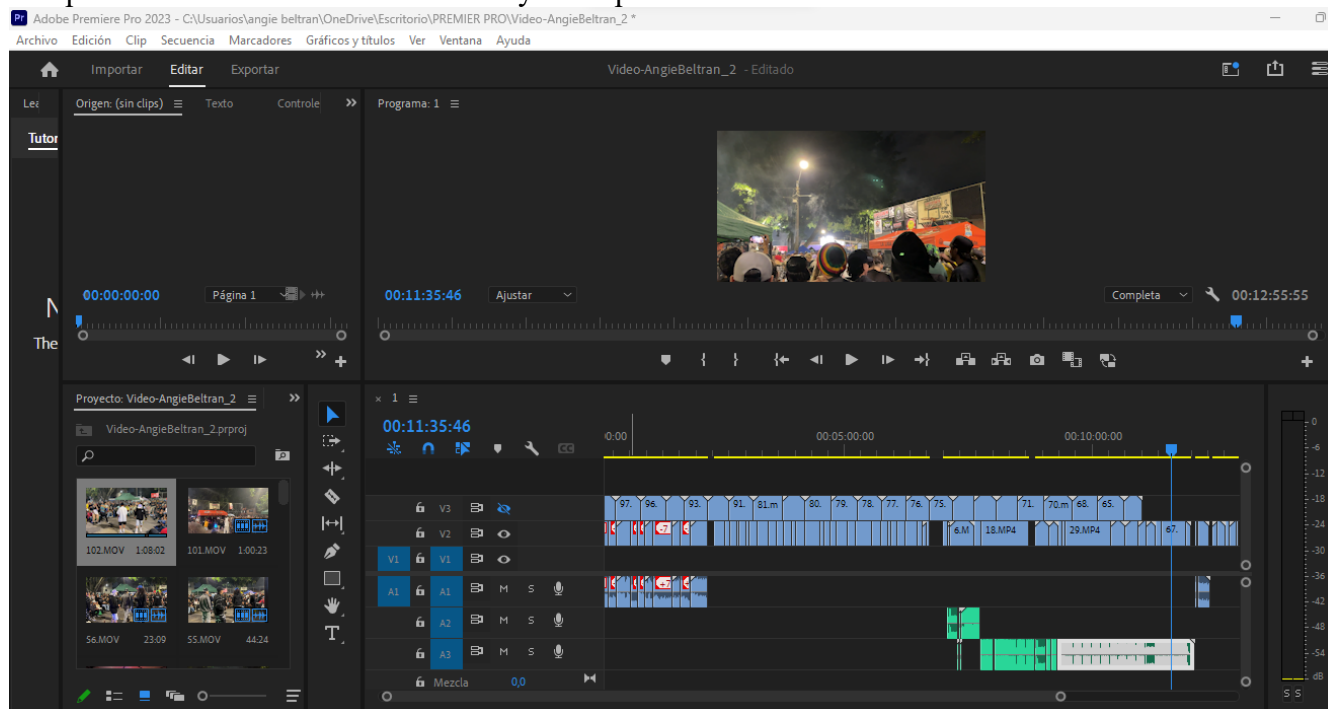
**GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE
GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA**

Código: **GDO-GU-001**

Versión: **02**

Página: **30 de 37**

Ilustración 6 (Línea de tiempo en Adobe Premier) En este campo se puede evidenciar el recorte minuto a minuto de cada video seleccionado para el proceso de postproducción, y posteriormente una línea de tiempo de acuerdo con el boceto de storyboard para la construcción final del fashion film.



Capítulo 7.

Recomendaciones

A partir del desarrollo de esta investigación, se recomienda continuar explorando las prácticas vestimentarias de las culturas urbanas en Medellín desde enfoques de investigación–creación que permitan articular el diseño, la moda y los medios audiovisuales como herramientas de representación cultural. En este sentido, se considera importante que futuros estudiantes e investigadores del campo del diseño de vestuario, la comunicación audiovisual y las artes visuales continúen desarrollando proyectos centrados en contextos urbanos locales, especialmente en espacios juveniles y subculturales que han tenido poca visibilidad dentro de la producción académica.

Asimismo, se recomienda ampliar este tipo de investigaciones hacia otros escenarios del hip-hop en Medellín, como colectivos de danza urbana, graffiti, freestyle o producción musical, con el fin de comprender cómo las prácticas vestimentarias y estéticas varían según el territorio y las dinámicas

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 31 de 37

culturales de cada espacio. Estas investigaciones podrían desarrollarse en diferentes comunas y barrios de la ciudad, permitiendo construir registros más amplios sobre las formas de apropiación del vestuario dentro de las culturas urbanas contemporáneas.

En relación con el *fashion film*, se recomienda fortalecer su implementación como herramienta metodológica y de representación dentro de los procesos académicos vinculados al diseño y la moda, debido a su capacidad para integrar narrativa, estética y contexto social dentro de una misma propuesta audiovisual. Esto permitiría que instituciones académicas y proyectos creativos incorporen formatos audiovisuales experimentales que trasciendan la representación tradicional de la moda y favorezcan la construcción de discursos culturales más cercanos a las realidades locales.

De igual manera, se recomienda que futuras producciones audiovisuales relacionadas con moda urbana y culturas juveniles mantengan metodologías de observación directa y participación en el contexto real, ya que esto favorece la construcción de representaciones más auténticas y coherentes con las dinámicas culturales observadas. En el caso específico de esta investigación, el trabajo de campo realizado en las batallas de rap del Barrio Antioquia permitió evidenciar que las prácticas vestimentarias adquieren significado dentro de la interacción entre cuerpo, espacio y comunidad, aspecto que podría fortalecerse en futuros proyectos mediante procesos de registro más prolongados o colaborativos con los participantes del entorno.

Finalmente, esta investigación puede beneficiar a estudiantes, diseñadores, realizadores audiovisuales y colectivos culturales interesados en el estudio de las culturas urbanas y la moda como formas de construcción identitaria. Asimismo, puede servir como antecedente para futuras investigaciones sobre hip-hop, vestuario y representación audiovisual en Medellín, aportando al reconocimiento académico y cultural de prácticas juveniles que históricamente han tenido poca visibilidad dentro de los estudios de diseño y moda en Colombia.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 32 de 37

Capítulo 8.

Conclusiones

La presente investigación permitió identificar que las prácticas vestimentarias presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia constituyen manifestaciones culturales que trascienden la función estética del vestuario, convirtiéndose en formas de expresión identitaria y de pertenencia dentro de la cultura hip-hop. A partir del proceso de observación participante y del registro audiovisual realizado durante el trabajo de campo, fue posible evidenciar que elementos como las prendas oversize, el denim amplio, las camisetas gráficas, accesorios urbanos y determinados modos de uso no aparecen de manera aleatoria, sino que responden a códigos visuales y simbólicos compartidos por quienes participan de estas dinámicas culturales.

El análisis desarrollado mediante la matriz de sistematización permitió reconocer que las prácticas vestimentarias observadas adquieren significado en relación con el cuerpo, el espacio y las formas de interacción propias de las batallas de rap. En este sentido, el vestuario se entendió como una práctica cultural observable que comunica valores, pertenencia y formas particulares de apropiación del entorno urbano, de esta manera se logró responder a la pregunta de investigación al identificar aquellas prácticas vestimentarias que, por su recurrencia y carga simbólica, poseen potencial para ser representadas narrativamente a través de un *fashion film*.

Asimismo, el proyecto permitió concluir que el *fashion film* constituye una herramienta pertinente dentro de los procesos de investigación-creación, debido a su capacidad para traducir hallazgos investigativos a un lenguaje audiovisual donde convergen narrativa, cuerpo, espacio y vestuario. Más allá de funcionar como un medio de exhibición de prendas, este formato posibilitó representar visualmente las dinámicas culturales observadas, construyendo una propuesta que comunica significados asociados a la identidad y a las prácticas del hip-hop en un contexto específico.

Por otra parte, la investigación evidenció la importancia de desarrollar estudios centrados en escenarios urbanos locales, ya que permitió reconocer un vacío académico relacionado con las prácticas vestimentarias presentes en las batallas de rap del Barrio Antioquia. La construcción de registros y análisis sobre estos espacios contribuye al reconocimiento de expresiones culturales que frecuentemente permanecen poco documentadas dentro de los estudios de diseño de vestuario y moda.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 33 de 37

Finalmente, se concluye que el proceso metodológico implementado permitió establecer una relación coherente entre investigación y creación, demostrando que el análisis de las prácticas vestimentarias puede convertirse en un recurso para la producción de narrativas audiovisuales contextualizadas. De este modo, el proyecto no solo aporta al estudio de la moda urbana y las culturas hip-hop en Medellín, sino que también propone una manera de representar estas prácticas desde una mirada cercana, situada y vinculada a las realidades culturales del entorno estudiado.

Bibliografía

- Arias, P. D. (2020). Análisis del rol del diseñador de moda en la producción creativa de fashion films. *Tesis de grado*. Cuenca, Ecuador: Universidad Del Azuay.
- Bancroft, A. (2010). *Fashion and Psychoanalysis*. Londres, Londres : I.B.Tauris, London-NY.
- Barthes, R. (1967). *Sistema de la Moda*. París: Éditions du Seuil.
- CASTILLO, L. N. (2020). PRÁCTICAS JUVENILES DE RESISTENCIA DENTRO DE LA CULTURA HIP HOP - REALIDAD Y NARRATIVAS DE BARRIO EN MEDELLÍN. *Trabajo de grado*. Medellin, Antioquia, Colombia: uniminuto.
- Certeau, M. d. (1980). *L'invention du quotidien*. París: UGE.
- Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Metodología de la investigación social: Estrategias, técnicas y herramientas*. Ciudad del carmen: Universidad Autónoma del Carmen.
- Crane, D. (2000). La moda y sus agendas sociales. *Prensa de la Universidad de Chicago*, 294.
- Creswell, J. W. (1994). *Investigación Cualitativa y Diseño Investigativo*. Vali: Universidad de denver.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (3rd ed.)*. Nebraska: SAGE.
- Cronberg, A. A. (2017). The Journal of Sartorial Matters. *Vestoj*, 238.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (1994). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Los angeles: Sage.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (2012). *Manual de investigación cualitativa*. España: Gedisa.
- Entwistle, J. (2015). *The Fashioned Body: Fashion, dress and social theory*. Polity Press.
- Evans, C. (2013). *The Mechanical Smile: Modernism and the First Fashion Shows in France and America, 1900-1929*. London: Yale University Press.
- Flick, U. (2007). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Madrid: SAGE.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 34 de 37

Flick, U. (2020). *Introducing Research Methodology: Thinking Your Way through Your Research Project*. Leuven: SAGE.

Fogg, M. (2022). *Moda: toda la historia*. Barcelona, España: Editorial Blume.

Garraza, T. S. (2020). *Moda en el entorno digital*. Lima: Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas.

Gibson, P. C. (2012). *Fashion and Celebrity Culture*. London: Berg Publishers.

Gobernado, M. I. (Julio de 2022). Fashion film: Moda, publicidad y cine. *Trabajo de disertación*. Segovia, Valladolid, España: Universidad de Valladolid.

Gobernado, M. I. (julio de 2022). Fashions Film: Moda, publicidad y cine. *trabajo fin de grado*. segovia, España: Universidad de Valladolid.

Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. LONDON AND NEW YORK: Routledge.

Hernandez, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de Mexico: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Hoyo, C. R. (2020). El fashion film como máximo exponente de branded content. *tesis doctoral*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Jervis, T. M. (25 de Enero de 2023). *Lifeder*. Obtenido de Tribus urbanas de Colombia:
<https://www.lifeder.com/tribus-urbanas-en-colombia/>

Krims, A. (2000). *Rap music and the poetics of identity*. reino unido: Cambridge university press.

La universidad en internet. (15 de Enero de 2024). *La universidad en internet UNIR*. Obtenido de Los fashion films y sus ventajas en el mundo de la moda: <https://www.unir.net/revista/marketing-comunicacion/fashion-film/>

Lázaro, E. D. (2021). La dirección de arte en el fashion film contemporáneo. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, 45-59.

Lefebvre, H. (1974). *La producción del espacio*. París: Capitán Swing.

Lipovetsky, G. (1987). *El imperio de lo efímero*. París: EDITORIAL ANAGRAMA - Barcelona.

Malcolm, B. (1996). *Fashion as Communication*. New york: Routledge.

Marin, J. A. (2018). La investigación en moda: nuevos formatos de comunicación y consumo. *Caracterización del lenguaje audiovisual de los fashion films: realización y postproducción digital*, 135-152.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 35 de 37

- Martínez, M. B. (2022). Realización de un Fashion Film reforzando la estética con la expresividad del color. *tesis de máster*. Valencia, España: Universidad Politecnica De Valencia.
- McRobbie, A. (2003). Los Estudios Culturales y el imperativo de entender y. *Revista Confluencia*, 12.
- Montoya, Á. G., & Medina Holguin, j. D. (2011). MÚSICAS DE RESISTENCIA Hip Hop en Medellín. Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.
- Montoya, C. A. (2024). El movimiento cultural del vestuario hip-hop : representación de una colección de moda. *TRABAJO DE GRADO*. Medellín, Medellín, Colombia: Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Morales, J. D. (2015). Música y su “función social”. *Intervenciones en estudios culturales*. Medellín, Medellín, Colombia: Fundacion casa de las estrategias.
- Moreno, M. J. (2021). Producción audiovisual y moda sostenible. *Cuadernos de Comunicación*, 59.
- moss, P. (marzo de 2026). *Youtube*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/@pyermoss>
- Muñoz, G. M. (2022). Branded content y moda de lujo: análisis de los contenidos audiovisuales en YouTube. *Tesis doctoral*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación.
- Parra, I. M., & Serrano Berrocal, S. (07 de Abril de 2024). *Las Tribus Urbanas Del Hip Hop*. Obtenido de scribd: [czE3NzczNDY5ODMkbzEkZzEkdDE3NzczNDc2OTkkajYwJGwwJGgw](https://www.scribd.com/document/784567890/czE3NzczNDY5ODMkbzEkZzEkdDE3NzczNDc2OTkkajYwJGwwJGgw)
- Peisajovich, S. (Marzo de 2022). Fashion Film, entre el cine y la moda. *Cuaderno 152*, 92.
- Pérez, D. R. (2020). El papel del sonido en la comunicación audiovisual de moda. *Revista ICONO14*, 250-266.
- Pérez, L. H. (2022). La dirección de arte en el fashion film contemporáneo. *Comunicación y Diseño*, 22-34.
- Rey, C. R. (2023). La moda y el audiovisual en la era digital: nuevos formatos de comunicación. *Communication Papers*, 89-104.
- Riello, G. (2015). *Breve historia de la moda: desde la edad media hasta la actualidad*. Barcelona, España: Editorial GG.
- Rose, T. (1994). *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Nueva Inglaterra: University Press.
- Ruiz, S. A. (08 de Mayo de 2026). El mapa del hip hop en Medellín. *El Colombiano*, págs. 1-2.
- Sampieri, D. R., Fernández Collado, D., & Baptista Lucio, D. d. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico : McGRAW-HILL.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 36 de 37

Sánchez, M. C. (2020). El fashion film: definición y concepción como obra artistico-plastica. *Tesis doctoral*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.

Sánchez, S. (20 de Abril de 2022). *sarastudio*. Obtenido de saraestudio.com:
<https://www.sarastudio.com/fashion-films-nuevo-concepto-moda/>

Santangelo, M. J. (2020). Fashion film: vínculos intermediales entre la moda y los medios audiovisuales en el siglo XXI. *Articulo academico*, 180.

Simmel, G. (1904). *Fashion*. Berlín: Soziologische Studien.

Sosa, C., & Lucy, C. (06 de Diciembre de 2022). Un recurso emergente: fashion film como propuesta en la publicidad social. *Tesis*. Lima, Perú: Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas .

Taylor, S. J., Bogdan, R., & DeVault, M. (2015). *Introduction to Qualitative Research Methods: A Guidebook and Resource*. Canada: Wiley.

Tesoriere, P. A. (2021). Fashion film: tendencia mundial en comunicación. *artículo académico*, 240.

Toro, V. F. (2020). Fashion film: Una nueva forma de comunicar moda. *Trabajo de Fin de Grado*. sevilla, españa: Universidad de sevilla.

Uhlirva, M. (2013). 100 Years of the Fashion Film: Frameworks and Histories. *Fashion Theory*, 137–158.

Valerio, B. G., & Gonzalez Diez, L. (2019). El fashion film como un nuevo elemento comunicativo en el mundo de la moda: el caso de nina l'eau de eugenio recuenco. *Revista Internacional de Investigación en Comunicación N°20 vol. 20*, 66 - 79.

Wolff, M. U., & Venditti, S. (2023). El fashion film, memoria de la moda y expresion posmoderna de la television digital. *revista de la Facultad de Comunicaciones y Filología*, 100-109.

Zukin, S. (1995). *The Cultures of Cities*. Nueva York: Blackwell Pub.

Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20

GUIA PARA LA PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE TRABAJO DE GRADO EN MODALIDAD INVESTIGATIVA	Código: GDO-GU-001
	Versión: 02
	Página: 37 de 37

Anexos

- <https://drive.google.com/drive/folders/1qFvquJeXsq5MMr7azZK0kUg01QjPahPF?usp=sharing> (Link de Google Drive donde se encuentra carpeta con el registro audiovisual seleccionado para la construcción del *fashion film* final)
- <https://www.youtube.com/watch?v=vbwRm-GgjUI> (Link de YouTube donde se puede ver el resultado final del *fashion film*)
- [Fashionfilmsdocumentacion.xlsx](#) (Link de Excel donde se puede observar la tabla #1 sobre el reconocimiento y referenciación del *fashion film*)
- [Matriz B.A.xlsx](#) (Link en el cual se puede observar tabla de Excel con el proceso de matriz de análisis de prácticas vestimentarias)
- Ilustración 7 (QR para *fashion film* en YouTube)



Elaboró: Jefes de departamento	Revisó: Vicerrector de docencia	Aprobó: Vicerrector de docencia
Fecha: 2018/09/04	Fecha: 2018/09/20	Fecha: 2018/09/20