



Trabajo Fin de Grado

CHOSHINSEI

Entre el catálogo de moda
y el manga

Autor: Abraham González Martín

Tutora académica: Tania Castellano San Jacinto

Grado en Bellas Artes
Área de Dibujo
Facultad de Bellas Artes

Trabajo Fin de Grado

CHOSHINSEI

Entre el catálogo de moda
y el manga

Autor: Abraham González Martín

Tutora académica: Tania Castellano San Jacinto

Grado en Bellas Artes
Área de Dibujo
Facultad de Bellas Artes

Índice de contenido

Resumen, Abstract y Palabras Clave en castellano e inglés	6
Introducción	9
Objetivos	
Objetivos generales	10
Objetivos específicos	11
Fundamentación	
La moda y el ornamento en las distintas sociedades	12
La moda y el ornamento como extensión del sujeto	15
Estado de la cuestión	
Ignasi Monreal en Gucci Gift 2017	20
Contextualización	
Trabajos previos	22
Referentes. Artistas	24
Referentes. Marcas	39
Metodología	
Desarrollo general	43
Bocetos	43
Desarrollo del proceso creativo	54
Posproducción	56
Cronología	56
Desarrollo del proyecto	57
Resultados	
Resultado de los conjuntos	61
Resultado del catálogo	72
Conclusiones	87
Referencias bibliográficas	
Bibliografía	88
Webgrafía	89
Anexos	91

Resumen

CHOSHINSEI es un proyecto que aporta un sentido argumental a una serie de cinco conjuntos de prendas, representadas ilustrativamente en un supuesto catálogo de moda. Se realiza a través del diseño de prendas debido a su gran potencial comunicativo y artístico, expresando mediante de ellas los sentimientos y vivencias del protagonista a lo largo del relato. En esencia, el argumento trata sobre las relaciones sociales y el sacrificio relativo a estas, sirviéndose de las distintas emociones, conflictos y ambigüedades que se generan de la interacción entre el yo y el otro. Para ello, busca la expresión del individuo a través de la vestimenta y su representación ilustrativa en un formato híbrido entre el catálogo de moda y el manga.

Palabras clave: sujeto, relaciones sociales, vestimenta, diseño de moda, manga, apariencia.

Abstract

CHOSHINSEI is a project that gives an argumentative sense to a series of five sets of garments, illustrated as a supposed fashion catalogue. It is carried out through the design of garments due to their great communicative and artistic potential, expressing through them the feelings and experiences of the protagonist throughout the story. In essence, the plot deals with social relationships and the sacrifice related to these, using the different emotions, conflicts and ambiguities that are generated by the interaction between the self and the other. To this end, it seeks the expression of the individual through clothing and its illustrative representation in a hybrid format between fashion catalogue and manga.

Keywords: subject, social relationships, clothing, fashion design, manga, appearance.

Introducción

La vestimenta, además de ser un descubrimiento universal y una faceta esencial para el ser humano, está presente en las diversas culturas y sociedades. Se caracteriza por ser capaz de manifestar al mundo aquellas particularidades culturales propias de los grupos sociales a través de las prendas que utilizamos en nuestro día a día: desde ropas para las masas hasta prendas de lujo a medida, desde atuendos de pie a cabeza hasta pequeños accesorios a través de todo el cuerpo. El qué llevamos y cómo lo llevamos envía un mensaje.

Así, para este TFG se busca profundizar y experimentar en el potencial comunicativo y artístico que tiene la vestimenta sobre el individuo. Este proyecto ofrece una historia lineal representada a través del diseño de moda y de la creación de un catálogo. Para ello, se ha realizado uno de tipo ilustrativo con 5 conjuntos de prendas originales presentadas a lo largo de la publicación impresa con referencias e inspiraciones del manga. Mediante la yuxtaposición de las mismas, se construye una narrativa que muestra el estado del protagonista en las diversas etapas de la misma y construye una historia. A su vez, se han confeccionado varias prendas, convirtiéndolas en elementos reales y tangibles.

Objetivos generales

Combinar expresiones artísticas que normalmente no son confluentes, como la moda y la narrativa visual.

Explorar las posibilidades del diseño de vestimentas, el manga y el catálogo de moda, logrando así desarrollar una cohesión y narrativa entre estos dos últimos, siendo a la vez un diálogo entre todos los recursos.

Ahondar en la simplificación de elementos propios de la narrativa del manga, como son los clásicos bocadillos y onomatopeyas, desprendiéndose de lo innecesario.

Objetivos específicos

Desarrollar una historia narrativa de manera implícita al catálogo de moda, que hable de las relaciones humanas, mostrando una visión de estas como artista.

Crear un lenguaje propio modificando tanto la concepción del catálogo de moda como del cómic manga.

Diseñar la ropa que aparecerá en el catálogo y optimización de la misma para una producción serial, sin perder las bases sobre las que se fundamenta el proyecto, con objeto de crear una línea de ropa que pueda ser producida para su venta.

Confeccionar a escala real varias de las prendas creadas, consiguiendo un ejemplo tangible de cómo serían producidas.

La moda y el ornamento en las distintas sociedades

Este proyecto busca dotar de un sentido narrativo a un conjunto de atuendos, cuyos diseños pretenden introducir un hilo conductor secuencial que entrelaza y resignifica las distintas piezas gracias a la historia presentada a través de ellos.

Este planteamiento responde a la capacidad más que comprobada de la indumentaria de manifestarse como un medio de expresión. En sus orígenes, su producción estaba vinculada a la supervivencia, sin embargo, desde muy temprano la posibilidad de reflejar el estatus social y diferenciarse como individuo desencadenó el empleo de diferentes calidades de material textil, el uso de distintos colores (en función de señalar la clase social), así como un auge de los elementos ornamentales o decorativos. Esto último se puede apreciar en el uso de premios de caza a modo de decoración en los distintos abrigos y armas de sociedades prehistóricas. En base a las causas del origen de la vestimenta, María José Medrano afirma en su tesis:

Al responder a la necesidad de afirmar la pertenencia a un grupo social, la ornamentación o indumentaria pasan a constituirse en principios de identificación y comunicación. Expresó, no únicamente las condiciones naturales del entorno, los materiales, pigmentos, o formas utilizadas, sino las distintas posiciones sociales que ocupaban los individuos, a saber: determinaciones por la

edad, sexo y capacidades diversas. (Medrano, 2011, pág. 7)

Es un fenómeno cuya complejidad ha ido aumentando con el paso del tiempo, puesto que en un principio las posibilidades de la vestimenta no estaban tan exploradas. A su vez, el sistema de las sociedades jerárquicas no potenciaba el desarrollo de la misma en las escalas más bajas. Bajo esta idea, Joanne Entwistle parafrasea al escritor Steele:

Las opciones de vestimenta estaban restringidas al rango, y el movimiento de la moda estaba frenado por una resistencia al cambio en las sociedades jerárquicas. Por consiguiente, parece que pocos cambios estilísticos hubo en las sociedades antiguas, pero la moda en el sentido moderno del incesante cambio de estilo sólo existe cuando hay más fluidez en la jerarquía de las clases. (Entwistle, 2000, pág 98)

A lo largo de los siglos, las condiciones sociales de los países modernos han evolucionado junto a la moda, siendo en la actualidad una industria millonaria y en la alta costura, una forma de arte. El inicio del aumento de dicha complejidad y avance lo podemos vincular a la figura del dandy a finales del s. XVIII en Inglaterra y Francia. Allí es donde los burgueses en el papel de dandys no solo buscaban diferenciarse entre estratos sociales, sino alzarse sobre el resto de la burguesía gracias a una perspectiva e interés en la estética de las prendas. Los dandys fueron



Antiguo grabado de moda masculina dandy s.XIX

personas que se enorgullecían de su apariencia y se identificaban a sí mismos a través de su aspecto, atentando contra la anterior forma de ver la moda masculina, y distinguiéndose del resto de la masa social. Baudelaire definía de la siguiente manera al dandy:

El dandismo no es siquiera, como muchas personas poco reflexivas parecen creer, un gusto desmesurado por el vestido y por la elegancia material. Esas cosas no son para el perfecto dandi más que un símbolo de la superioridad aristocrática de su espíritu. Igualmente, a sus ojos, prendados ante todo de la distinción, la perfección del vestido consiste en la simplicidad absoluta, que es en efecto la mejor manera de distinguirse. (Baudelaire, 1863, pág. 22)

De esta manera la ropa se nos presenta como una reacción ante el otro, que por comparación permite distinguirse como perteneciente a un estrato social. Pero, sin embargo, la ropa nos habla, conversa y muestra no sólo el posicionamiento social de la persona, sino que evidencia su actitud, pensamientos y forma de entender el mundo.

En la etapa moderna, se concibe un gran cambio con respecto al universo de la moda. La producción en serie de las prendas tiene como consecuencia un gran salto en la utilización de la ropa como herramienta de diferenciación. Así, avanzando en el s.XX, se da un apogeo en la conformación de distintas subculturas y tribus urbanas. Estas se apropiaron de las distintas vestimentas de otras épocas o crearon propias en línea de sus posturas políticas. Por un lado, los hippies con un estilo desaliñado y marcado por prendas

largas y colores saturados, presentan sus ideas pacifistas. Por otro lado, los punks, grupo de personas en rebeldía contra el capitalismo, manifiestan las posturas políticas a través de una ropa extravagante, elementos punzantes y sus características crestas.

El origen de las tribus urbanas hace que más partes de la población se representen y se muestren al mundo de la manera que ellos eligen, ya no sólo por la estética, ni falsamente por la clase social, sino por la identidad adquirida y las corrientes que sigue cada una. Así, un artículo del equipo editorial Etecé las describe de la siguiente forma:

Se trata de agrupaciones marginales, minoritarias, que resisten a la sociedad tradicional, pero que al mismo tiempo emprenden un modelo de vida urbano, propio del capitalismo global y postindustrial. La música, la tecnología, la moda y el imaginario ficcional (relatos, símbolos, etc.) son elementos centrales en cada una de las tribus, cuya identidad puede acabar siendo estereotípica, o sea, fácilmente reconocible. (Etecé, 2021)

De esta manera se comprueba cómo la ropa habla del sujeto, explica sus gustos, su forma de ver el mundo y el modo en la que se quiere mostrar hacia este a partir de un pequeño marco social y de identidad grupal.

A pesar de que la moda tiene un gran potencial como medio comunicativo, una de las problemáticas es la alterancia de su significado. La moda es fluctuante, cada temporada está sujeta a cambios. Lo que en determinada época puede significar algo rompedor y una modificación de ideas anteriores, a lo largo del tiempo se puede convertir en algo conservador, aburrido y clásico. Esto hace que la prenda no sólo tenga un significado debido a su forma y color, sino que también está directamente sujeta al lugar y tiempo de su uso. Una simple minifalda, que para una mujer occidental resultaría nada significativo ni destacable, en países donde se practica el islam sería símbolo de ruptura con las normas sociales conservadoras, una transgresión y un mensaje de protesta y valentía.

Esta importancia espacio-temporal se puede apreciar en el caso de las tribus urbanas, que han presentado contradicciones inherentes a lo largo de la historia. Como es, el caso de los punks



Grupo de hippies en el Festival de Woodstock, 1969

y su rebeldía contra el capitalismo. El propio capitalismo sin embargo, comercializa posteriormente la apariencia de este movimiento para aprovecharse y lanzar al mercado prendas y accesorios inspirados directamente en él, desvirtuando todo mensaje que en un inicio quiso transmitir. Pese a que el movimiento sigue constando de su significado, se utilizan sus elementos característicos para marcar tendencias y, aunque estas se puedan parecer al original, nunca llegan a ser lo que supone la identidad del movimiento de referencia, pues únicamente se toman elementos inspirados en el aspecto de las prendas para la producción, mas se contradice el espíritu de su mensaje.



Grupo de punks en los años setenta

La moda y el ornamento como extensión del sujeto

Como ya adelantamos previamente, la vestimenta tiene la capacidad de representar al individuo en las sociedades contemporáneas, pero mayoritariamente dentro de un contexto grupal y social. Así, para este proyecto se aborda una idea romántica e individual de la expresión, donde la ropa se convierte en el soporte de las emocio-

nes y vivencias que atraviesan al protagonista del catálogo a lo largo de su historia.

El vestuario de las artes escénicas que recubre el cuerpo de los artistas o actores para representar un personaje en distintas escenas u obras es una de las posibles formas de expresión en las que representar al sujeto o personaje. Esto es de suma importancia para la actividad actoral, de ahí que Patrice Davis parafrasee al director teatral y constructivista ruso Tairov, afirmando que el vestuario es “la segunda piel del actor” (Pavis, 1987, pág. 506). Esta visión es la que precisamente proponen en la edición de las XII Jornadas de reflexión académica en diseño y comunicación:

No es posible separar el cuerpo del actor y vestuario porque uno y otro, integran esa unidad significativa que es el personaje. El vestuario se convierte en parte fundamental dentro de la construcción del personaje, se constituye como intermediario del cuerpo del actor y transita a ser el ícono del personaje. (Espector, 2004, pág. 76)

Un ejemplo perfecto de esta afirmación la podemos encontrar en el vestuario del *Cisne Negro*. Historia cuya premisa trata de una brillante bailarina que forma parte de una compañía de ballet de Nueva York, que vive completamente absorbida por la danza. En la película la vestimenta juega un papel fundamental de cara a representar los sentimientos y vivencias del personaje; en principio Nina viste un guardarropa claro, lleno de colores pastel y, según la trama avanza, van apareciendo ropas más sofisticadas y oscuras en concordancia con los sucesos de la película. Hacia el final se



Vestuario de la protagonista de la película *Cisne Negro*, Darren Aronofsky, 2010

confrontan los vestidos de cisne negro y cisne blanco a lo largo de una actuación, empleándose como recurso metafórico para ilustrar el estado mental del personaje.

Podemos apreciar así la verdadera forma de la protagonista, al modelarse la ropa indicada en cada parte de la historia, negro tras el asesinato y blanco durante el desarrollo del espectáculo de su vida, ejemplificando a la perfección el planteamiento de la moda como expresión individual previamente mencionado.

No obstante, la construcción del personaje a través de la vestimenta no es un fenómeno limitado a la ficción, ya que en la actualidad, con la aparición

de “fenómeno pop” y tras el auge de las celebridades en la época de las redes sociales, podemos encontrar una gran cantidad de personajes públicos que aprovechan la vestimenta para crear una iconografía a través de su imagen pública. Hasta el punto que podemos reconocer sus particularidades identificativas aún no portando ellos mismos las prendas.

Un ejemplo muy claro de esto lo podemos encontrar en la figura de Michael Jackson con sus característicos guantes, chaquetas militares ornamentadas (siendo la más icónica la roja) y calcetines blancos con mocasines negros. El cantante crea a través de estas vestimentas un sello identificativo reconocido fácilmente. Así, incluso más



Mocasines de Michael Jackson, estrenados en 1983



Michael Jackson con su icónico guante blanco, 1983



Vestuario de Michael Jackson en *Thriller*, 1983

de una década más tarde de su fallecimiento, cualquier persona que vista las ropas mencionadas con anterioridad, se relacionará directamente con la figura de Michael Jackson, ya sea pensando directamente en su figura o en la intención del sujeto por imitar al famoso cantante.

Asimismo, Madonna como uno de los iconos revolucionarios de la moda, realiza una constante metamorfosis de su figura dependiendo de las intenciones artísticas de la etapa atravesada en su trayectoria. Según José Blanco, Madonna “es la creadora de numerosas personalidades que se expresan a lo largo de su carrera en forma de virgen, boy-toy, puta, chica material, adolescente embarazada, diva del glamour, femme fatale, geisha, chica etérea, sacerdotisa, vaquera, soldado, etc.” (Blanco, 2015, pág. 1154) La artista se encuentra en una constante creación de identidades, siendo la apariencia una herramienta para personificar a través de su cuerpo las distintas intenciones de sus cancio-

nes y álbumes. De esta forma, unifica todo su trabajo y proyecta una imagen propia y correspondiente a cada álbum musical o fase de su recorrido artístico.

Sin embargo, las prendas y ornamentos no solo tienen una función estética y representativa, cumplen otras funciones inherentes al cuerpo, como es la sexualidad. Joanne Entwistle afirma en su libro:

Sería engañoso suponer que los adornos corporales como la ropa, las joyas, los tatuajes sencillamente reflejan un cuerpo presexuado o presexual; en realidad, hacen mucho más que todo eso, embellecen el cuerpo, le infunden sexualidad. Los materiales que se usan habitualmente cubren y revelan el cuerpo, añadiéndole connotaciones sexuales que de lo contrario estarían ausentes. Con frecuencia se dice que la desnudez carece de interés, que no es «sexy», mientras que la ropa



Madonna con sus distintos vestuarios a lo largo de su historia

añade misterio el cuerpo haciéndolo más provocativo. (Entwistle, 2000, pág. 206)

Se ha de añadir a esta reflexión la visión exterior. La sexualidad no se produce sin una segunda persona que imagine a partir de la connotación sexual, siendo un proceso de apreciación subjetivo y propio de cada individuo. Este matiz del uso de la ropa se puede extrapolar al tema principal del proyecto, la representación. El modo en el que uno se representa y muestra al mundo es una determinada, sin embargo, la manera que terceras personas interpretan esta imagen se delega en cada uno. Esto da lugar a malinterpretaciones y falsas concepciones que pueden errar en la lectura del otro, así como la incompreensión que ocurre cuando se observa una obra de arte sin el contexto previo.

Por otro lado, las posibilidades conceptuales y formales de la ropa van mucho más allá de los ejemplos previamente mencionados, pues su proximidad directa con el sujeto permite que todos nos veamos atravesados por sus cualidades en armonía con nuestro cuerpo. Aun siendo una prenda producida en masa, el cómo se porta en combinación de otros ornamentos, habla del sujeto individual en su contexto espacio-temporal. De este modo, la ropa es capaz de significar a todos los individuos de la sociedad, más allá del mundo del espectáculo o las redes sociales.

Así, las capacidades de proyección del sujeto a través de la prenda y unificación con el individuo, nos remite directamente a Charles Baudelaire, quien en su libro *El pintor de la vida moderna* afirma:

Pero las modas no deben ser, si se quieren apreciar bien, consideradas como cosas muertas; equivaldría a admirar la ropa vieja colgada, floja y muerta, como la piel de San Bartolomé, en el armario de un ropavejero. Hay que imaginarlas vitalizadas, vivificadas por las bellas mujeres que las llevaron. Solamente así se comprenderá el sentido y el espíritu. (Baudelaire, 1863, pág. 27)

A su vez, otro planteamiento interesante del mismo autor que podríamos extrapolar al uso de la ropa (por la similitud de su uso), es su propuesta en torno al maquillaje. Este material se presenta como algo necesario para la creación de la verdadera belleza, ya que el cuerpo natural y dado se ha de superar a través de lo artificial. El autor plantea que el auténtico encanto del ser humano se encuentra en la creación de lo que se moldea a partir del cuerpo. En este caso, gracias al maquillaje. Por tanto, el ornamento aplicado crea según él al verdadero sujeto y la creación a partir de la artificialidad es lo que crea la genuina belleza (Baudelaire, 1983).

Por consiguiente, podemos concluir que el conjunto de elementos supuestamente accesorios, como la ropa y el maquillaje que recorren el cuerpo del individuo, mostrarían la verdadera forma del yo. Concebiríamos entonces a una persona sin ropa o complementos como un lienzo en blanco, desnudo. Las prendas, tatuajes, maquillaje y todos los ornamentos que complementan al sujeto, serían la pintura para el cuadro, lo que se quiere mostrar y lo que se configura como el yo.

Estado de la cuestión

Ignasi Monreal en Gucci Gift 2017

Ignasi Monreal es un artista de Barcelona que colaboró con la marca Gucci en 2017. En esta colaboración realizó 80 ilustraciones para la Gucci Gift 2017. Las llevó a cabo basándose en el mito de Ícaro, mezclando artículos y accesorios de la marca con un estilo de pintura digital con influencias renacentistas y elementos mitológicos.

Realiza esta convergencia de influencias para conseguir un resultado divertido y atractivo, siendo obras bellas desde un punto de vista estético, pero sin dejar de lado el trasfondo y significado de cada una, a la vez sirven de escaparate para las distintas prendas. Al correspondiente artista y trabajo se los descubre posteriormente al planteamiento de mi proyecto, convirtiéndose desde ese momento en una inspiración y referente para mi trabajo.



Ignasi Monreal, ilustración del mito de Ícaro en Gucci Gift 2017



Ignasi Monreal, ilustración del mito de Ícaro en Gucci Gift 2017



Ignasi Monreal, ilustración del mito de Ícaro en Gucci Gift 2017



Ignasi Monreal, ilustración del mito de Ícaro en Gucci

Contextualización *Trabajos previos*

Trabajo de TTT. IV Portadas manga.

Este trabajo fue realizado para Taller y Técnicas de las Tecnologías IV a partir de la filósofa Donna Haraway. Consistía en realizar un trabajo a partir de un texto de esta filósofa sobre la inteligencia artificial, teniendo en cuenta el uso del soporte y las referencias a partir de imágenes y otros artistas.

En este caso se realiza con dos portadas orientadas al formato de tomo de manga, creando una historia original que diera lugar a estas cubiertas. Se usaron las transparencias de la sobrecubierta para completar la ilustración que se encuentra en la cubierta del libro. Estas portadas sirven como primer paso para la creación de la estética referente a la portada del catálogo, con influencias del manga y revistas japonesas.



Abraham González, Portada vol. 1



Abraham González, Portada vol. 2

Trabajo de TTT. IV Conjunto *El Ente del Bosque*.



Abraham González, conjunto
El Ente del Bosque, 2022

Supone otro trabajo realizado para Taller y Técnicas de las Tecnologías IV, que aborda la temática de los bosques desde una visión del antropoceno. Para ello me basé en la denuncia de la gran cantidad de incendios ocasionados a lo largo del mundo y la falta de responsabilidad ante estas situaciones. Realicé un conjunto completo de prendas reutilizadas, constando de una camiseta, pantalón y par de calcetines.

Corté y quemé el material de las distintas prendas, lo teñí de café y pinté con tinta china, todo ello para dar la sensación de quemado, con colores negros y marrones. Utilicé el cuerpo humano como representación del planeta y la ropa como bosques, quedando inutilizada para su función de abrigo para el cuerpo, debido a todas sus quemaduras y roturas, en línea de lo que ocurre cuando el ser humano quema bosques incontrolablemente y perjudica al planeta, acabando con su función natural. Con este proyecto comienzo mis primeras pruebas con el diseño de prendas y conjuntos, además del uso de la ropa como medio de expresión, siendo prácticamente mi primer paso en el mundo del diseño de vestimenta a lo largo del grado.

Contextualización *Referentes*

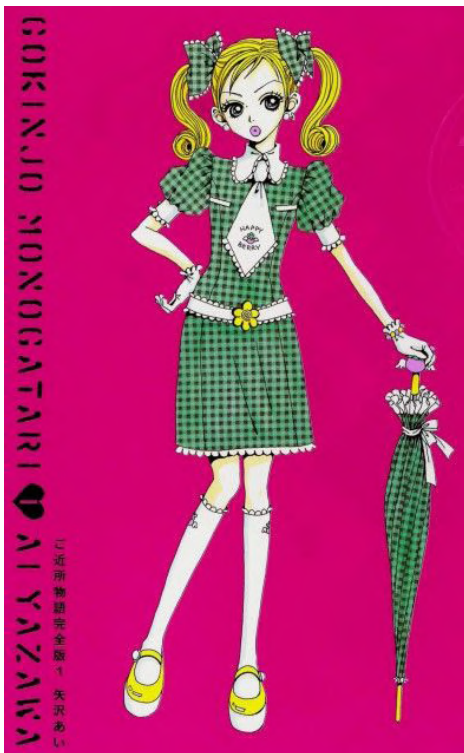
1. *Artistas*

Ai Yazawa

Ai Yazawa (1967, Osaka, Japón) es una famosa dibujante de Yousei manga y shojo. Este no es el verdadero nombre de la mangaka, sino el artístico, que proviene del cantante japonés Eikichi Yazawa.

Desde muy temprana edad se interesó por el dibujo y la moda, empezando a estudiar diseño de moda y acabó siendo mangaka. Sus obras mangas pre-

sentan gran influencia de las modas juveniles, aplicando diseños propios, como en *Nana* (2000) o *Paradise Kiss* (1999). También ha ilustrado un libro de la historia del arte masculina desde los años treinta, contando con más de 30 ilustraciones propias. Sus diseños adolescentes, junto a su dibujo, son una inspiración para el cruce entre el dibujo de las prendas y el de personajes.



Ai Yazawa, Portada vol. 1 Gokinjo Monogatari, 1995

パンクはいつ、どこで生まれたのか？ 諸説あるが、一九七〇年代中頃にアメリカで誕生し、少し後にイギリスへ渡ったというのが、一番多くの人々が納得できる回答だろう。
 スタイルとしてのパンクは、音楽としてのパンク、パンク・ロックとの関係を無視することができない。グラムと同様、パンクは先鋭的なロックスターが活動して発生したカルチャーなのだ。では、最初のパンク・ロックは何だったのかというと、一九六〇年代末のアメリカ主にニューヨークで演奏されていたガレージ・ロックが原点であると考えられる。
 一九六〇年代のザ・ビートルズやザ・ローリング・ストーンズ、ザ・フー、ザ・モンクスなどイギリス出身バンドのアメリカでの成功（フリッツ・ニュー・イングランド）と呼ばれることに影響を受け、自宅のガレージで練習をはじめたアメリカの若いアマチュアバンドの音楽がガレージ・ロックである。

173

パンクの誕生



Ai Yazawa, ilustración para Street Trad, 2018

Hirohiko Araki

Hirohiko Araki (1960, Sendai, Japón) es un famoso mangaka japonés destacado por su obra principal *Jojo 's Bizarre Adventure* (1987). Muy relacionado con la moda, ha sido premiado con el Best Dresser Award por la asociación japonesa MFU (Men 's Fashion Unity) en 2016.

Caracterizado por los extravagantes diseños de las prendas de sus personajes, ha colaborado con grandes mar-

cas a lo largo de los años como Gucci o Spur. Con Seiko sacaría al mercado siete relojes de edición limitada dentro de su línea Seiko-Spirit Smart, además de trabajar con otras marcas reconocidas como Bulgari e incluso Balenciaga. Utiliza constantemente referencias a la moda tanto en sus mangas como en los trabajos fuera de este: poses, colores y estética procedentes de ese ámbito aparecen con frecuencia en su trabajo.



Hirohiko Araki. Página frontal de la revista SPUR, Noviembre de 2011



Hirohiko Araki, portada de Kishibe Rohan wa Ugokanai, 2013

Naoko Takeuchi

Naoko Takeuchi (1967, Kōfu, Japón) es una mangaka japonesa, reconocida por crear la serie *Sailor Moon* (1991), la cual tuvo mucho éxito en los años noventa.

Su obra se vio ampliamente influenciada por las pasarelas durante su primer año de publicación, alrededor de 1992. Pero, a su vez, su trabajo ha influenciado la moda posterior, como, por ejemplo, uno de los vestidos presentados en 2016 por Gucci, que toma aspectos de los diseños de su obra. Por

otro lado, no hace mucho, la cantante Rosalía lucía una manicura con la estética de la serie y Chiara Ferragni se vestía referenciando al clásico traje de la serie (llamado Sailor fuku) durante un viaje a Japón. El estilo juvenil y estilizado de Takeuchi, junto a los diseños dibujados con detalle son referencia en el trabajo.



Naoko Takeuchi, ilustración
Setsuna & Chanel, 1992



Naoko Takeuchi, ilustración
Hotaru & Thierry Mugler Fashion Week, 1992

Tite Kubo

Tite Kubo (1977, Hiroshima, Japón) también llamado Kubotite, aunque su nombre real es Noriaki Kubo, es un mangaka japonés conocido sobre todo por su obra magna *Bleach* (2001). Esta presenta conjuntos de ropa juvenil originales en varias de las portadas a color del manga. Ha llegado a colaborar con el evento de moda más importante del calendario japonés, Tokyo Girls Collection 2021 Spring/Summer, llevando a la pasarela a varios de los personajes de su obra. Los

colores utilizados en su trabajo, prendas, poses y ambientación son parte de referencia en mi proyecto.



Tite Kubo, ilustración para Tokyo Girls Collection 2021 Spring / Summer, 2021

Aikabi Saya

Aikabi Saya (1997, Shizaouka, Japón) es una joven artista que realiza pintura e ilustración digital. Se inspira en la industria del anime de los años 90, referenciándose en su estilo de delineado y paletas de color.

Sus dibujos no tan cuidados son a destacar, consigue poses y encuadres muy característicos, como si se encontraran en la escena de una serie. Además de los colores, que generan que la escenografía se convierta en una mucho más característica y atractiva.



Ilustración digital de Aikabi Saya, 2022



Aokabi Saya, Cuadro de la exposición ZOKEI, 2020

Poppy Campbell

Poppy Campbell (Perth, Australia) es una diseñadora gráfica, creadora digital y editora. Realiza diseños de estilo retro, agregando su estética característica y produciéndolas bajo el sello 'By Poppy'.

Sus excéntricos collages que combinan gráficos psicodélicos y colores con

el estilo de los noventa. Clientes como Nasty Gal y Frankies Bikinis aprovechan su estilo singular y muy atractivo. El estilo de collage tan característico encaja en gran medida con el estilo viñeteado de las narrativas visuales, siendo parte esencial en la estética del interior y composición del catálogo.



Poppy Campbell, trabajo digital para Nasty Gal, 2021



Poppy Campbell, trabajo digital para Motel Rocks, 2021

ISSUE 126
8/10/2021



Hoyo Jung
for Vogue Korea

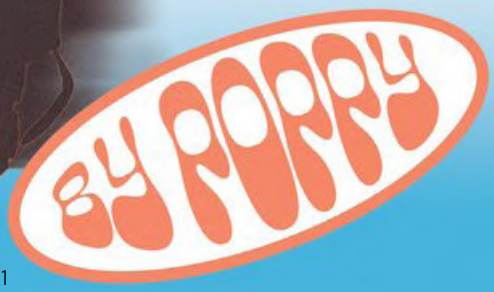


6 2 1106 7 1225



KYLIE

ISSUE 123 - 28/8/2021

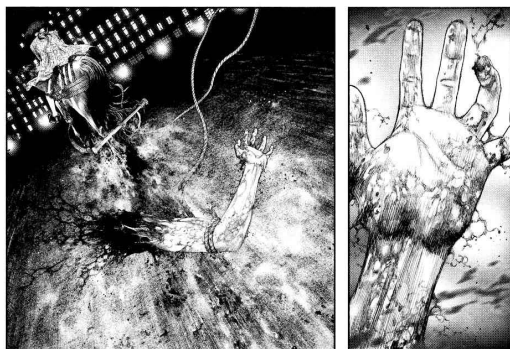


Shinichi Sakamoto

Shinichi Sakamoto (1972, Osaka, Japón) es un mangaka caracterizado por su estilo realista (que implementa en sus obras), la más famosa *Innocent* (2015).

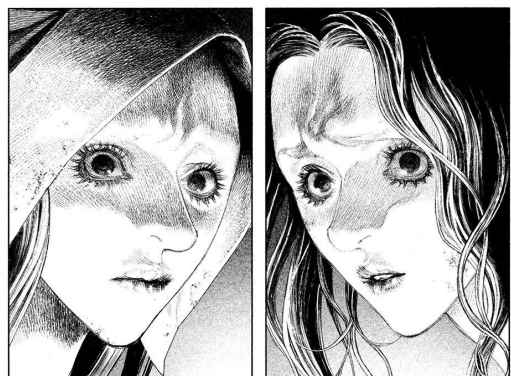
Además, se distingue en el medio de lo que es el manga tradicional por la limpieza y pocos elementos que añade. Lo podemos comprobar en la ausencia de las onomatopeyas, representando el sonido con metáforas visuales para que los propios lectores lo imaginen. A su vez, no dibuja los actos de forma

directa, así llega a simbolizar el desmembramiento de las extremidades de un personaje como las cuerdas de un violín rompiéndose. Esta forma de supresión de elementos, reemplazándolas visualmente por otros, es una de las inspiraciones principales a la hora de realizar el dibujo del catálogo. Según este ejemplo, elimino elementos tradicionales del manga en mi favor.



116

Shinichi Sakamoto, página del manga *Innocent*, 2013



43

Shinichi Sakamoto, página del manga *Innocent Rogue*, 2015



Alicia Framis

Alicia Framis (1967, Barcelona, España) es una artista contemporánea que realiza proyectos arquitectónicos, de diseño, de moda y de performance. En gran parte de sus obras trata diversos temas relativos a la sociedad actual, realizando propuestas a partir de estas.

Su obras de costura, como *Wear the message* (2020), tratan temas sociales concernientes a la mujer y sus problemáticas, usando la ropa como medio de expresión de distintas formas. La manera en la que la artista modifica la ropa, transformándose esta de varios distintos modos, abarca aspectos dispares como convertir tela a lienzo, reutilizar, inflar, aislar, etc. Así, estos modos de modificación inspiran a parte de las prendas que confecciono.



Alicia Framis, *Wear the message*, 2020



Alicia Framis, *Lifedress*, 2019

Chiharu Shiota

Chiharu Shiota (1972, Osaka, Japón) es una artista destacada por sus instalaciones y el diseño de escenarios. En sus obras usa principalmente hilo para crear los entornos que desea junto a varios/as ayudantes, integrando, además de prendas (sobre todo vestidos femeninos), otros elementos, desde pianos a pequeñas piedras.

A través de los hilos la artista nos habla de las conexiones que se encuentran en nuestro mundo, tanto sociales como naturales, emocionales o informacionales, siendo dicho hilo un elemento conductor en todo momento. La escenografía y ambiente que crea tan característicos suponen un aporte a los fondos realizados en el catálogo.



Chiharu Shiota, *Tristan und Isolde*, 2014



Chiharu Shiota, *Reflection of space and time*, 2019,

Takashi Murakami

Takashi Murakami (1962, Tokio, Japón) es un artista contemporáneo que recoge varios de los elementos relacionados con las bellas artes, tales como dibujo, escultura o pintura, plasmándolo en otros medios como son la moda y la animación.

El artista ha trabajado realizando colaboraciones con marcas como Vans

u Off-White diseñando estampados o prendas para la respectiva marca; bien con artistas de otros medios -como Billie Eilish-, realizando videoclips musicales con personaje y vestimenta diseñado por él, o bien diseñando directamente prendas que usa la artista. Lo destaca principalmente por su estilo pop japonés, junto por su uso de tantas ramas artísticas con una intención comercial efectiva.



Colaboración de Takashi Murakami con PORTER y Kaikai Kiki Sneaker, zapatillas, 2018

Anouk Wipprecht

Anouk Wipprecht (1985, Ámsterdam, Países Bajos) es una artista e ingeniera que realiza vestidos a partir de la combinación de estas dos ramas, siendo conocida como “Fashion-Tech”. Trabaja con empresas como Intel, AutoDesk, Google, Microsoft, Cirque Du Soleil, Audi, and 3D printing company Materialise, realizando proyectos que consisten en imaginar cómo será el futuro de las prendas en relación con la tecnología.

A través de trabajos como el *Vestido araña* (2020) o *Vestido de proximidad* (2020)

intenta darle funciones complementarias a sus vestidos, que se modifican visualmente e interactúan con el entorno, como por ejemplo, ocupando más espacio para marcar los límites del espacio personal. Este tipo de obras artísticas ya no solo funcionan como obra, sino que podrían funcionar y aplicarse en un contexto como el de la pandemia, donde el espacio personal despejado resulta imprescindible. Su obra probablemente vislumbra cómo estará concebida la ropa en un futuro.



Anouk Wipprecht, *Spider Dress*, 2020

Ying Gao

Ying Gao (1973, China) es una diseñadora canadiense que utiliza la tecnología a través de las prendas debido a que, para ella, la ropa se corresponde a una expresión del individuo y de cómo este interactúa con el entorno.

Utiliza tecnología con la que la prenda se comporta de manera distinta ante su ambiente, usando desde sensores de colores y luz, hasta dispositivos de reconocimiento de huella dactilar, que registran el historial de la persona a través

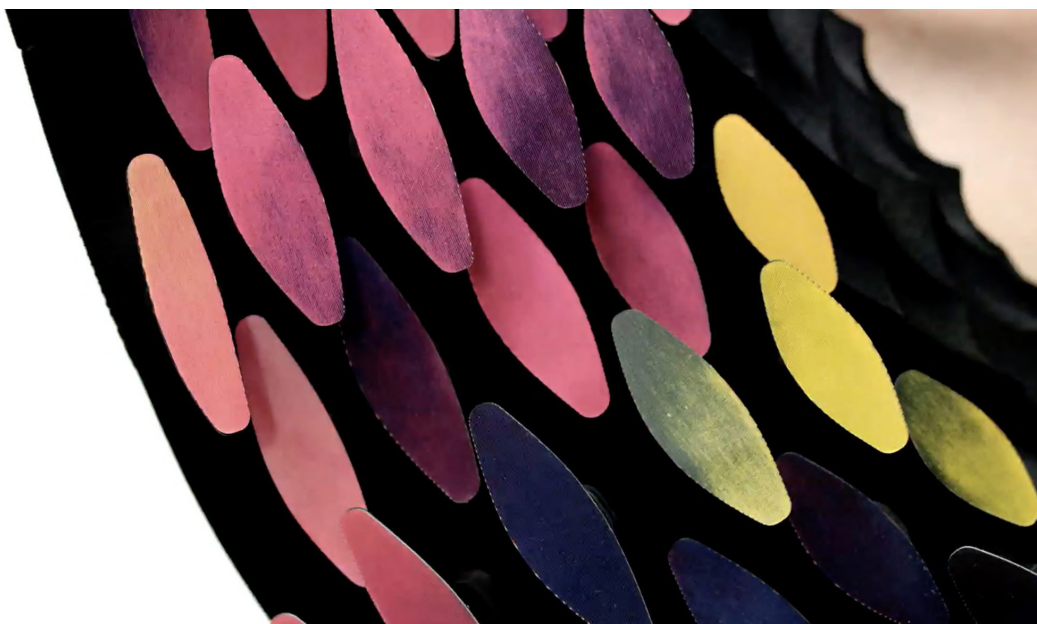
de estas, para comportarse teniendo en cuenta la información recibida. Destaca por el modo en el que las prendas representan cómo interactúa el individuo con el exterior, siendo una expansión más de él y haciendo que la prenda realice una personificación del sujeto.



Ying Gao, *(no)where (now)here*, 2013

Behnaz Farahi

Behnaz Farahi (1985, Persia) es una artista conocida por sus diseños de prendas interactivas e instalaciones. Podemos encontrar desde máscaras a vestidos que interaccionan con los estímulos que siente el modelo o provienen del exterior. Diseños como el collar *Iridiscence* (2019) representan parte del movimiento y las emociones de quienes lo rodean, creando con la ropa un modo de comunicación no verbal, manifestada a través de cambios de color y textura. Se presenta así otra forma de expresar y representar a través de las prendas, siendo un espejo de lo que ocurre en el entorno e influyendo en el sujeto.

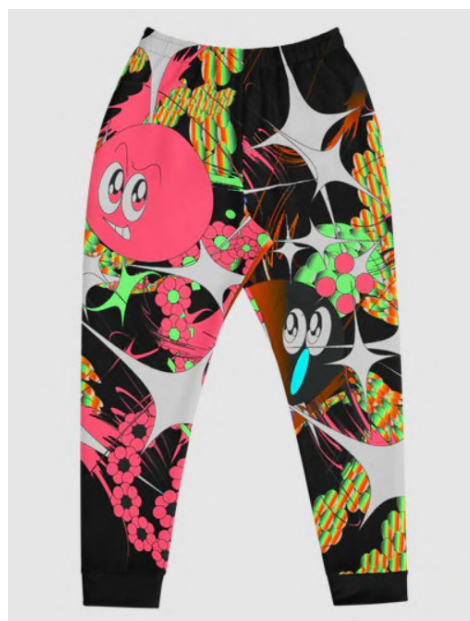


Behnaz Farahi, *Iridiscence*, 2019

2. Marcas

Kikillo

Bajo esta marca firma un artista independiente cuyo pseudónimo es Kikillo y trabaja en su tienda vía online. Usa elementos inspirados en el país nipón, tanto desde videojuegos hasta anime o manga. Tiene un estilo recargado con grandes estampados que ocupan toda la prenda, sin embargo, también usa simples dibujos originales a través de un estilo “chibi” (estilo con cuerpos reducidos y cabezas grandes en comparación a estos). Tipografía, estilo de dibujo y colores son sus aportaciones a mi trabajo, aunque los grandes estampados han sido totalmente descartados para mi obra.



Kikillo, *Energy® Pants*, 2021



Kikillo, *Fugacity® Sweatshirt*, 2021

HumanSociety

Marca creada por Alejandro Albeja Brunner y David Ricardo Rivas Blanco. Inspirados principalmente por la cultura pop japonesa y la moda urbana coreana y japonesa, realizan sus prendas contratando a ilustradores o tatuadores para llevar a cabo sus diseños e incorporarlos, pero también realizando sus propias composiciones a través

de imágenes encontradas en revistas antiguas. Usan cortes anchos y ropa extravagante para sus distintos diseños. La estética presentada en redes sociales además de sus formatos de ropa oversize inspiran parte de las prendas en mi proyecto.



Publicación de Human Society en Instagram, 2022



Publicación de Human Society en Instagram, 2022



Problem6oy

Marca proveniente de Seúl, Corea del Sur, se inspira en la moda gótica coreana. Aplica estampados e ilustraciones varias provenientes de elementos japoneses u originales, componiendo diseños extravagantes y accesorios de lo más variados dentro de su estilo. La excentricidad y sobrecarga de elementos, junto a lo grotesco inspiran parte de las piezas y estilo utilizado del catálogo.



Problem6oy, Twin-Dragon Puffer Set, 2022



Problem6oy, Strapped Dress, 2022

Mavsoleo

Marca argentina inspirada en elementos pop de la sociedad japonesa tales como revistas, anime o manga. Destaca por su uso oversize de las prendas, además de las composiciones con elementos nipones y letras góticas. La estética de los diseños y de sus redes sociales inspiran al catálogo.



Metodología

Desarrollo general Bocetos

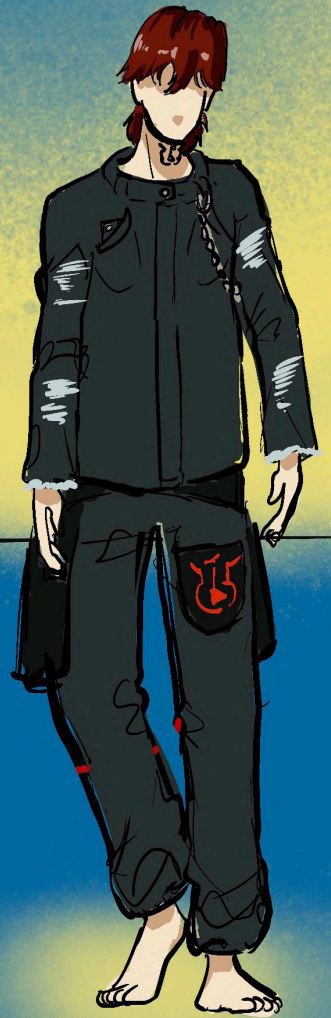
El proceso de elaboración del proyecto se ha realizado mayoritariamente en soporte tecnológico. Esto fue debido a la comodidad que aportaba el medio ante la maquetación del catálogo de moda y a la elaboración de las distintas ilustraciones, conforme al estilo escogido. Se ha usado el programa de ilustración digital Procreate para toda la creación del catálogo, sumando algunos bocetos o dibujos fotografiados desde el papel.

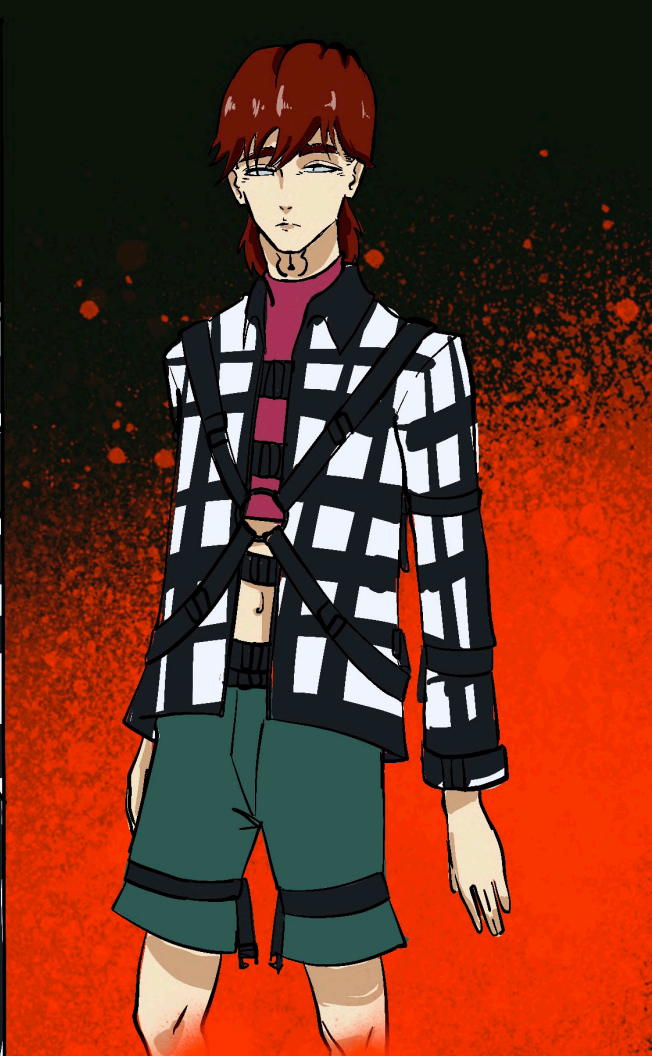
Los aspectos importados o de referencia de trabajos previos que anticiparon al TFG se entremezclan en la creación a lo largo del proyecto. Se mejoran aspectos de ellos como la estética y composiciones, además se realizaron unos diseños que tratan diversas temáticas abordadas, finalizando en unos resultados más pulidos y orientados a la intención del proyecto. La cohesión entre varios de los elementos e ideas usados en los últimos trabajos del grado son de gran inspiración y sirven como precedentes para el presente TFG.

Previamente a realizar los distintos bocetos, llevo a cabo una lluvia de ideas en papel con varios diseños que podrían ser adecuados para la historia que acontece en el catálogo. En estos, esbozo un concepto general de lo que se pretende con cada uno de los cinco conjuntos de ropa puestos. Se establecen las ideas principales, trasladadas a un boceto más cercano a la apariencia final en formato digital, implementando colores y fondos, comprobando las posibilidades de las prendas para el catálogo. Este procedimiento se repite con el diseño del protagonista de la historia.

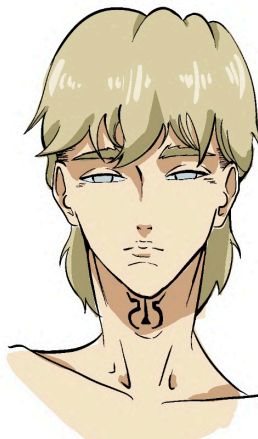
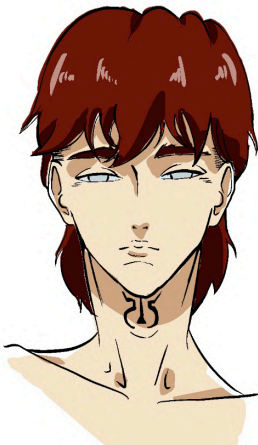
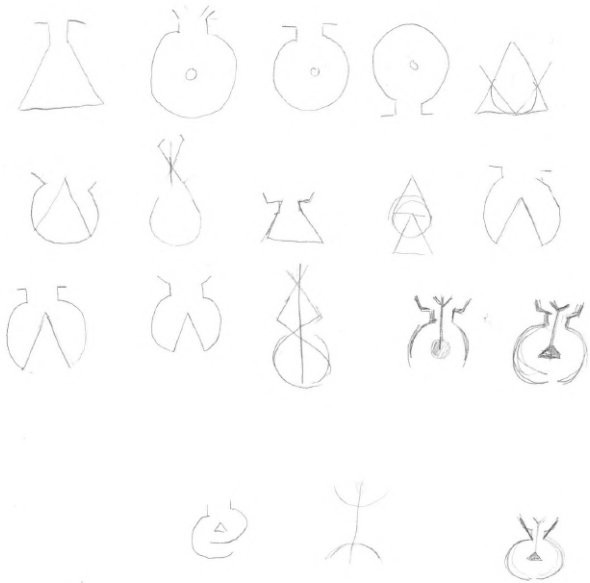
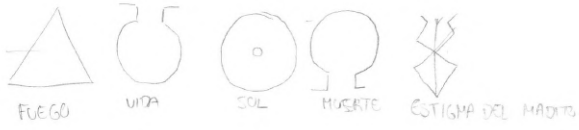




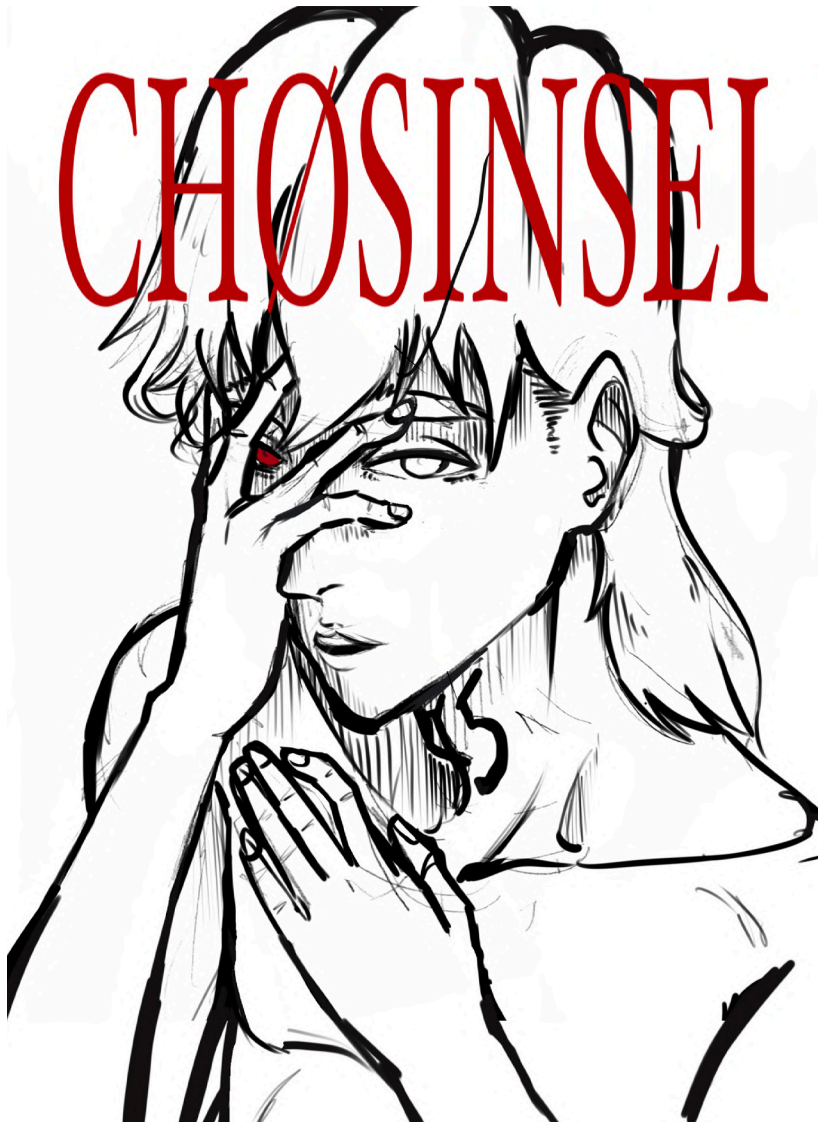




SÍMBOLOS



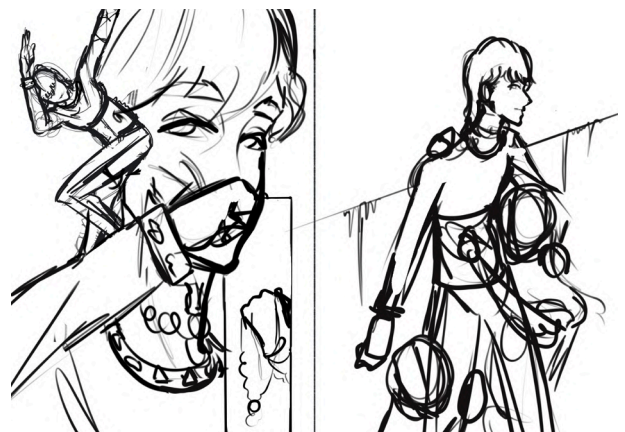
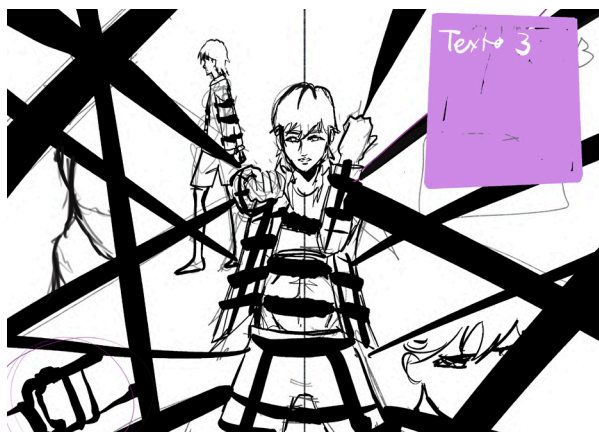
CHOSHINSEI



El storyboard sería realizado desde un inicio en el mismo programa, sufriendo constantes cambios conforme a la adecuación del catálogo y la historia. Comenzando por varios bosquejos, progresivamente se concretan las poses, el diseño de la ropa y la composición. La facilidad que aporta el programa para bocetar las páginas favorece las continuas transformaciones.

Texto 1

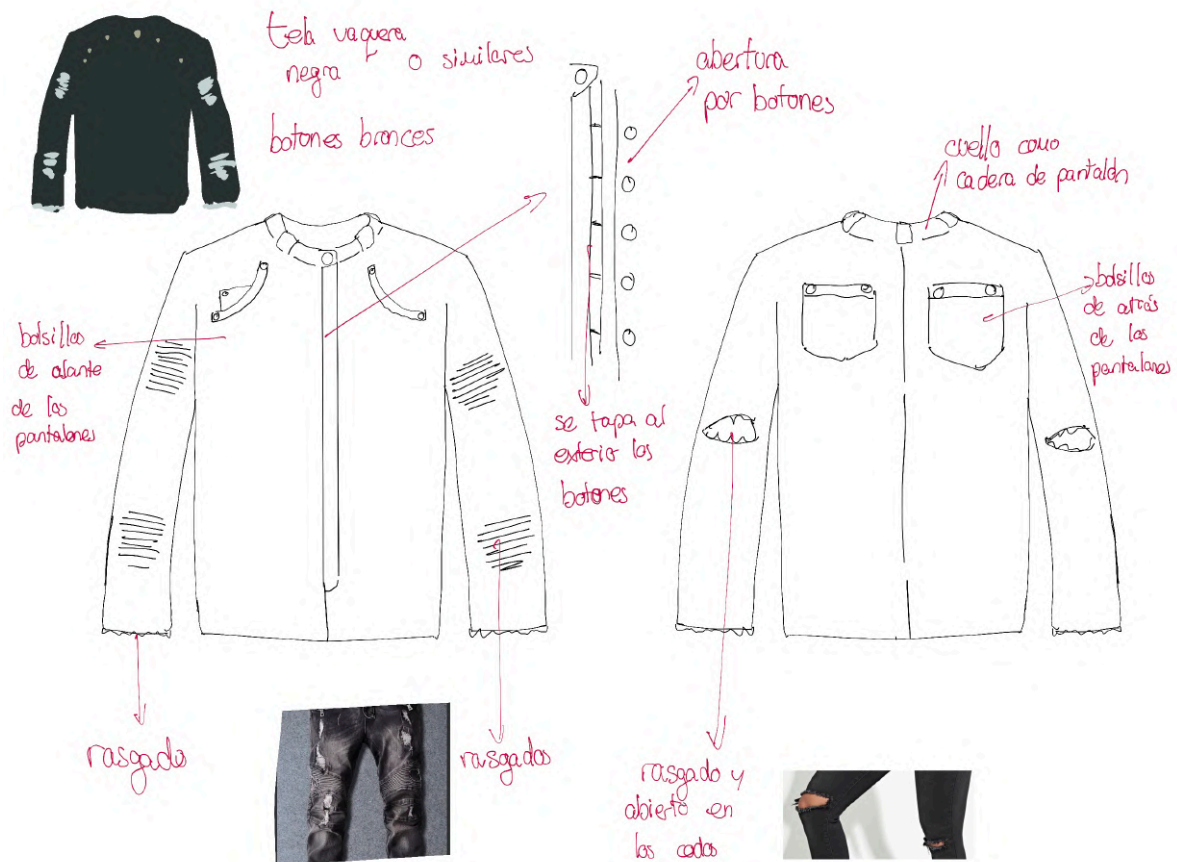


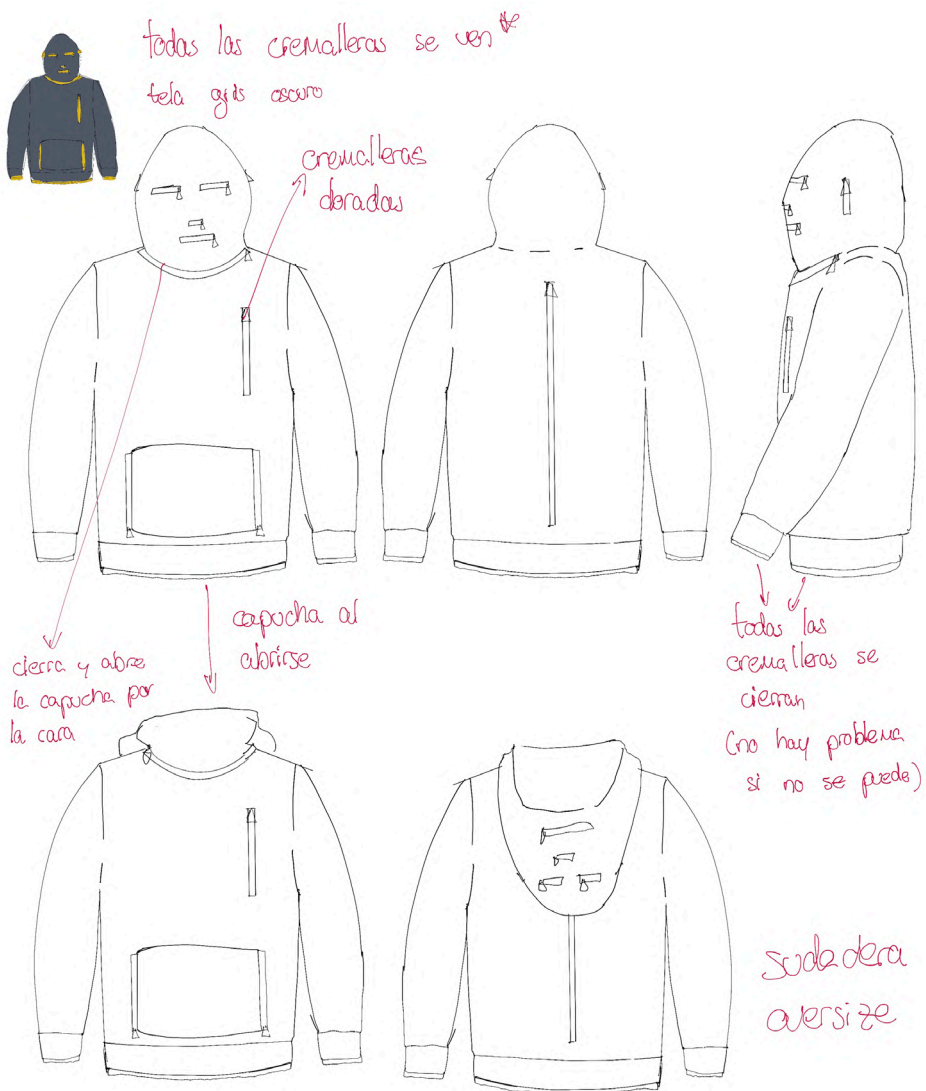


Bocetos del storyboard del catálogo

Se realizan varios de los bocetos a color de las distintas prendas orientadas a un dibujo más técnico para la comprobación de las medidas y materiales de las telas, con objeto de obtener un presupuesto de la costurera. Son esquemas

rápidos que indican con colores planos y unas guías generales cómo deben realizarse, pensándose con el objetivo de que se puedan modificar con facilidad, siendo ilustraciones que no implican largos tiempos de realización.





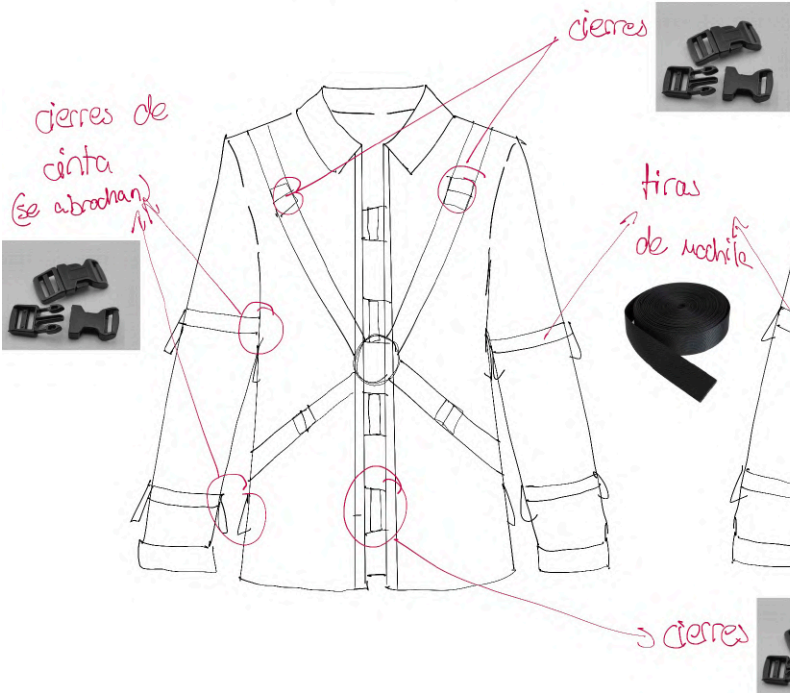
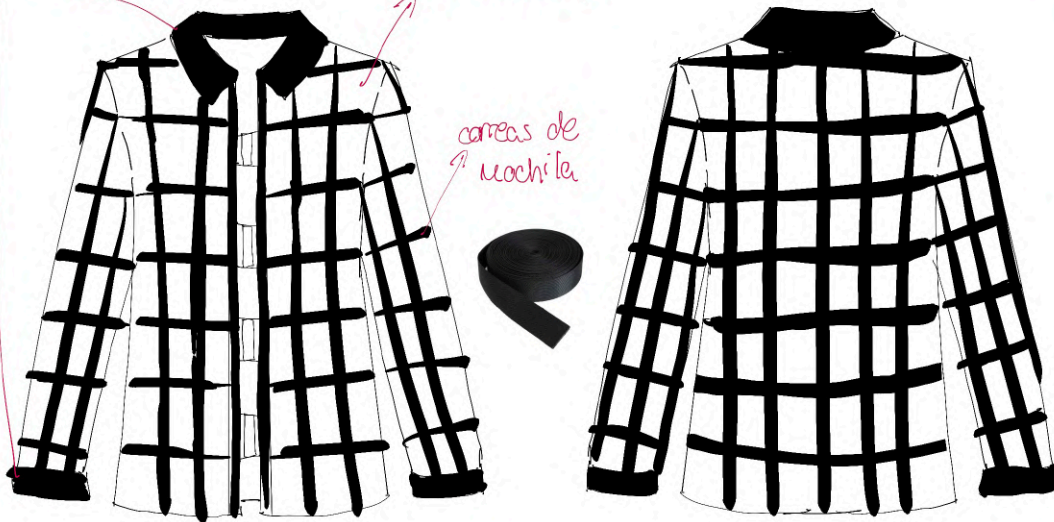
Sobrecamisa

collar y final
de mangas negras

tela blanca

cintas de
mochila

tela



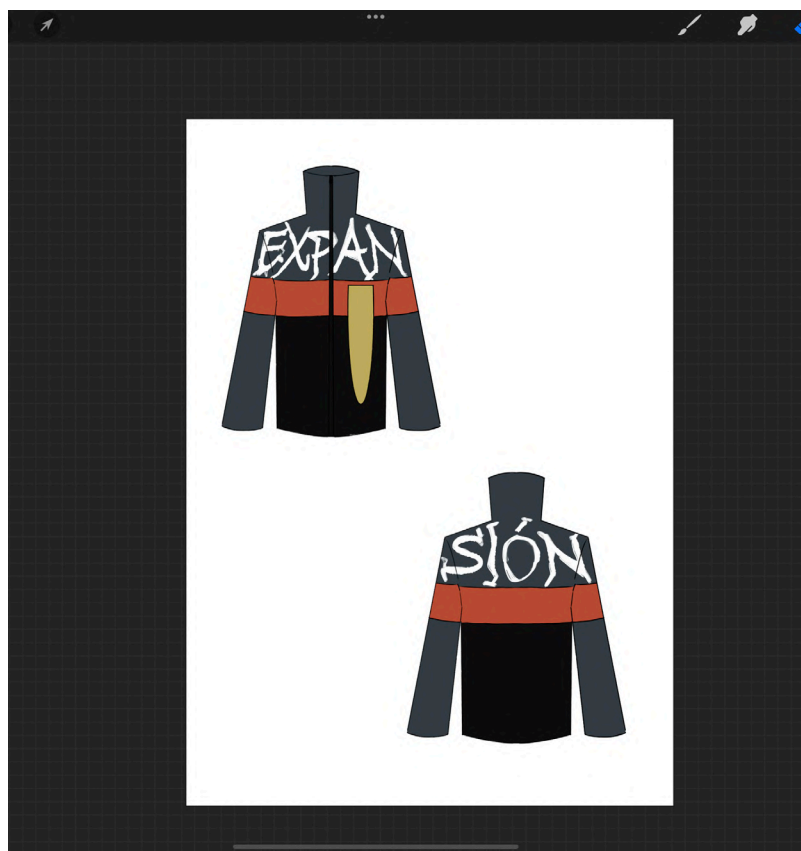
broches

Aún siendo bocetos, las anteriores imágenes suponen una referencia bastante cercana al resultado final, manteniéndose en todo momento sujetos a cambios, debido al desarrollo progresivo del proyecto, además de a sus necesidades puntuales.

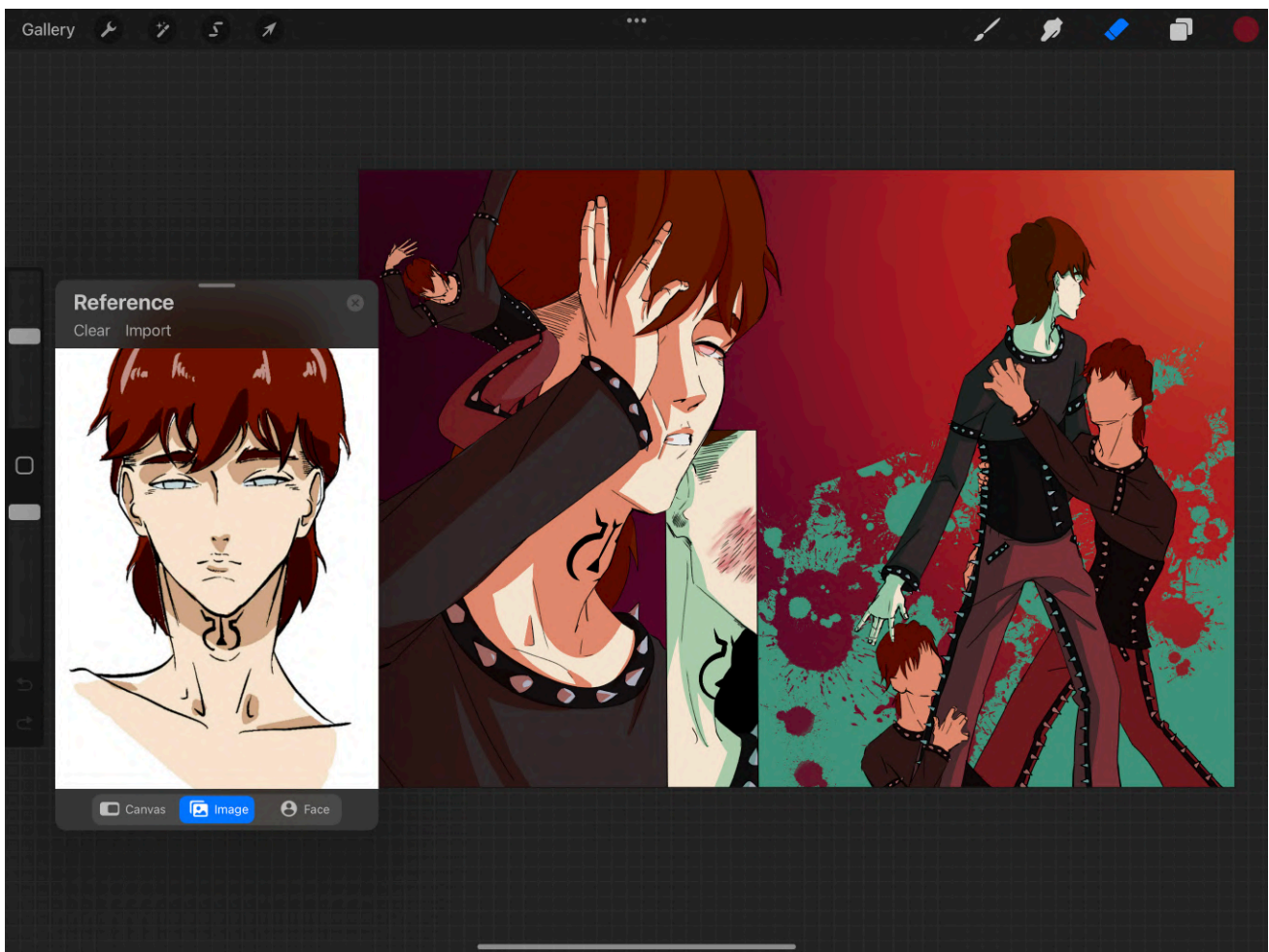
Desarrollo del proceso creativo

Primeramente se definen los diseños finales de los cinco conjuntos de prendas. Estos se corresponden con un dibujo más orientado a un dibujo técnico, pero sin seguir por completo las normas de este, ya que su intención es dar a entender cómo se conforman las prendas. Además, en ellos se indican los colores finales que obtendrá cada una.

Por otro lado, se dibujan las distintas páginas del catálogo en Procreate. El dibujo se inspira principalmente en la estética japonesa, con una composición de gran cantidad de elementos, acercando así el manga al catálogo. Se utilizan variedad de pinceles aportados por el programa, además de un coloreado plano con una línea de estética más torpe de lo que estaba pensada en un inicio. La tipografía y textos también se componen en el mismo programa, incorporándose en la etapa final de la configuración del archivo.



Captura de pantalla del proceso de creativo del conjunto Expansión.



Captura de pantalla del proceso de creativo del catálogo

Posproducción

La posproducción tanto de las prendas como de la impresión del catálogo se llevaría a cabo por parte de personas externas al artista, como la costurera y la imprenta. La impresión del catálogo se habría de enviar una semana antes de su impresión, previniendo dificultades o problemas a la hora de convertirlo al formato físico. La impresora láser usada hace que el archivo RGB no se haya de trasladar a formato de color CMYK, ya que aporta unos colores muy cercanos al formato digital. La posterior grapa de las páginas darían fin a este apartado.

Por otra parte, la confección de las prendas es el apartado más dilatado. La costurera toma mis propias medidas para las prendas y se determinan entre los dos las telas y materiales que conformarán las tres prendas elegidas para ser confeccionadas de todo el catálogo. A partir de este punto, se hace una revisión semanal del avance de la creación de la ropa, haciendo las modificaciones necesarias en cada visita, finalizando en el resultado físico del segundo conjunto y la sobrecamisa del tercero.

La maquetación del documento del TFG se llevó a cabo en InDesign, programa especializado en esta función. Su diseño se inspiraría en revistas de moda como Vogue, combinando elementos sencillos, y haciendo que la lectura del mismo fuera la debida según el tipo de proyecto llevado a cabo.

Cronología

Diciembre 2021- Enero 2022

Se comienza con la lluvia de ideas en las que se establece la forma del proyecto y formas de investigación del mismo.

Febrero 2022- Marzo 2022

Se realiza una investigación horizontal sobre la vestimenta, su influencia y trato en distintas artes. A su vez, se empiezan a establecer las bases de la fundamentación, al igual que se comienzan a elaborar los esbozos de los distintos apartados del proyecto.

Abril 2022- Mayo 2022

Se fijan aspectos como el diseño final de las prendas y del storyboard del catálogo. Una vez estos elementos se asientan, se comienza el contacto con la costurera y la imprenta. Simultáneamente se sigue avanzando en el apartado teórico del documento.

Junio 2022- Julio 2022

Se completa el dibujo y maquetación del catálogo, finalizando en su impresión. La costurera confecciona las distintas piezas. Juntamente se concluyen las correcciones de los textos del documento teórico, dando lugar a la maquetación del documento a entregar.

Desarrollo del proyecto

Las ideas iniciales del TFG surgieron en torno a la creación de diseños impresos para prendas, tales como camisetas y sudaderas. Estos diseños tratarían una historia en forma de viñetas o ilustraciones independientes, sin embargo, tras las primeras reuniones con la tutora, comprobamos que esta idea podría resultar algo limitante. Por ello se propuso diseñar directamente las prendas, además de ilustrarlas, descartando la idea anterior. Tras hablar de la combinación que se pretendía crear entre moda y manga, surgió la propuesta del catálogo para contar la historia y presentar las distintas prendas. De esta manera surgió la idea del resultado que buscábamos para el TFG; un catálogo con elementos de manga y de revista de moda, que cuente la historia prevista. Además de ello, se concluyó realizar las prendas en físico para exponerlas.

A partir de aquí comenzó la investigación sobre el uso de la ropa como medio artístico y de expresión, y de su potencial para la intención del proyecto, junto a una investigación horizontal relacionada con este ámbito. También con el inicio del diseño de distintas prendas que se pudieran acoplar a la historia, pero sin nada concretado.

Tras varias reuniones y búsqueda de referentes, dimos con varios de los diseños de las prendas, todas con una temática perteneciente a cada capítulo. De entre ellas, la más complicada fue la final, debido al concepto que transmite:

expansión. Este conjunto es el que más se retrasó debido a la experimentación en los diseños, siendo el más complejo en la forma de representar el concepto. Esto se sumó que los mecanismos que se tenían que aplicar en la ropa no resultaban adecuados para la misma.

El uso de elementos e inspiración del manga para contar la historia resultaba esencial en la implementación del catálogo. Esto es debido a que la forma de expresión de su narrativa visual es una muy característica, diferenciándose de la presente en un catálogo de moda al uso o en la estética de compañías publicitarias de moda. Por otra parte, respecto a su aspecto narrativo, este proyecto no se detiene en cada acción describiendo lo que acontece, sino que resume en viñetas o solapamientos los distintos acontecimientos ocurridos en la historia contada. Esto provoca que no toda acción se tenga que mostrar o relatar de manera explícita, más bien se deja entender con cada viñeta, o en los solapamientos, y guía de esa forma al lector a través de la acción a lo largo de las páginas.

El nombre del proyecto tendría su aparición por entonces, *CHOSHINSEI*. Palabra que traducida del japonés significa supernova. Tiene como referencia el fin de una estrella en forma de explosión de energía, dejando su rastro tras de sí, referenciando de esa manera al protagonista y su final en la historia.

La marca característica del catálogo y los personajes es una hibridación de los signos alquímicos de fuego, sol y vida, haciendo referencia a las consecuencias de portar el símbolo.

El catálogo cuenta la historia de un joven con esa marca en el cuello. Este signo ocasiona que el protagonista produzca fuego, pero quemando su cuerpo y piel por el camino. Aparta toda relación social por pánico al daño y sufrimiento en un mundo devastado. Sin embargo, conoce a una chica que a lo largo de la trama le ayudará a entender que las relaciones son necesarias para vivir y ser feliz. Finalmente, tras varios acontecimientos el protagonista se ha de sacrificar para salvar a la chica, heredando ésta la marca tras la muerte del protagonista.

Tras el conjunto de decisiones tomadas hasta entonces y las sinopsis de la historia perfilada, comenzó el inicio del storyboard y del bocetado de las portadas y páginas. Tomé la decisión de simplificar los aspectos típicos y recurrentes en la narrativa manga, eliminando el uso de bocadillos y onomatopeyas. También, realicé una combinación de las típicas viñetas manga y el estilo de los diseños de Poppy Campbell, siendo esta una diseñadora que presenta colla-

ges muy vistosos y cuyo estilo se entremezcla muy bien con el manga.

En ausencia de uso de bocadillos y onomatopeyas, me inspiré principalmente en el mangaka Shinichi Sakamoto. Este autor argumenta que con un buen uso de los tiempos y las viñetas, los recursos típicos de esta industria no son necesarios, pudiéndose representar en forma de metáforas visuales (Sakamoto, 2020). Algo que tomé en cuenta para contar la historia de manera implícita y que igualmente funcionase. Esto me parece una decisión acertada, ya que una revista típica de moda generalmente resulta sobria y elegante, y la inclusión de tantos elementos tan llamativos propios del manga solo entorpecerían tanto a la interpretación de la historia, como la intención de hacer un catálogo.

Durante todo el proceso, el aspecto que menos avanzó fue la investigación y desarrollo de la fundamentación. Principalmente debido a que, a pesar del conocimiento de la forma de justificación, no se encontraba fijado un hilo conductor que estableciera la explicación de los argumentos de la ropa como medio artístico y comunicativo. Una vez establecido, este fue completado sin problema.

Después de semanas de planificación general del proyecto, comencé el contacto con Rosa María, costurera, para que realizara las prendas, dándome un presupuesto y aconsejándome sobre cómo hacer cada una. Gracias a esto, pude determinar cómo realizar el último conjunto y el mecanismo adecuado para potenciar el concepto de expansión. Consistiría en una tira contraída que se encontraría dentro de la manga arrugada. Cuando se tirara de ella, la prenda se expandiría y se alargaría. Además, la costurera me ayudó con ciertos detalles y elementos de los otros diseños, todo ello para potenciar la posibilidad de producción en serie que me fijé como objetivo.

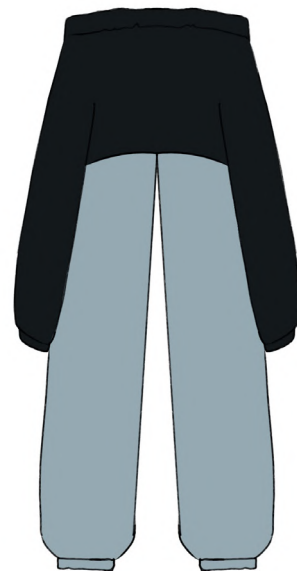
Tras acordar el presupuesto, la cantidad alcanzada imposibilita llevar a cabo tantas prendas como se pretendía. Por tanto, se decidió crear solo uno de los conjuntos (el segundo) y una de las prendas de otro conjunto (la sobrecamisa del tercer conjunto). Por otro lado, una pieza de la sobrecamisa que debía estar compuesta por cuatro correas resultaba complicada de encontrar, por lo que finalmente se reemplaza por una pieza de la silla de coche de bebé adaptada a tres correas.

También se comienza la comunicación con la empresa de impresión para establecer las propiedades y características de las imágenes del catálogo. Así, el formato se establece como 0.5 cm superior al de un folio A4, formato PNG, sistema de color RGB. En la impresión, la impresora láser directamente lo imprime en CMYK, siendo muy fiel a los colores originales. La forma de envío sería de las páginas individuales en archivo de imagen y en orden. Con esto la propia empresa imprime, corta y grapa el catálogo. Todo debía ser enviado una semana antes de su impresión.

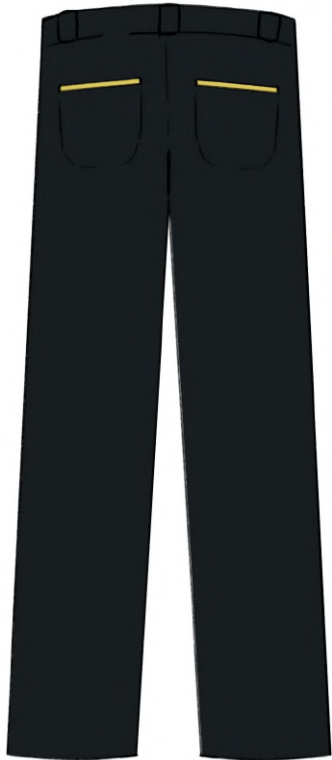
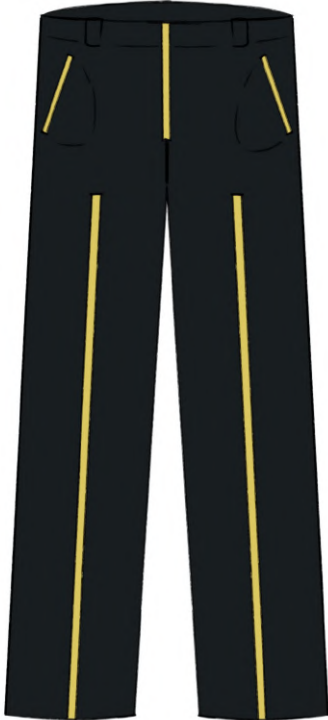
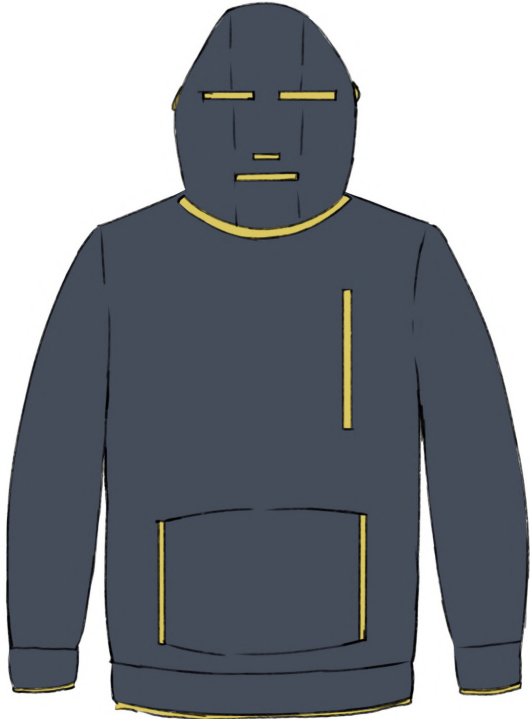
A continuación de esto y tras coger mis medidas, se fijaron detalles como el tamaño y posición de las costuras. También se compraron las telas y materiales, dependiendo estos de la necesidad de cada prenda y su resistencia.

Resultados

Resultado de los conjuntos

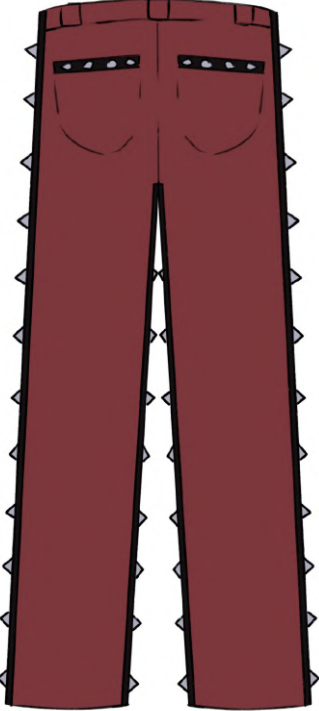
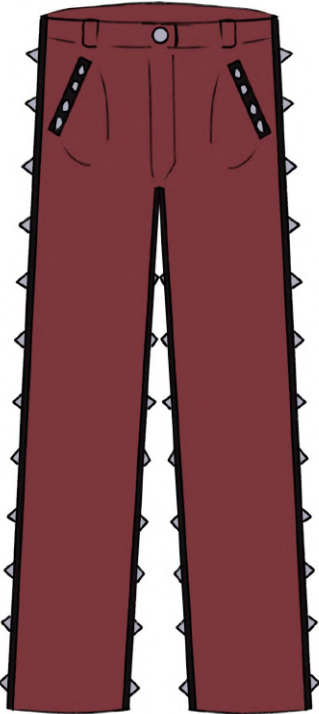


Conjunto Desconcierto

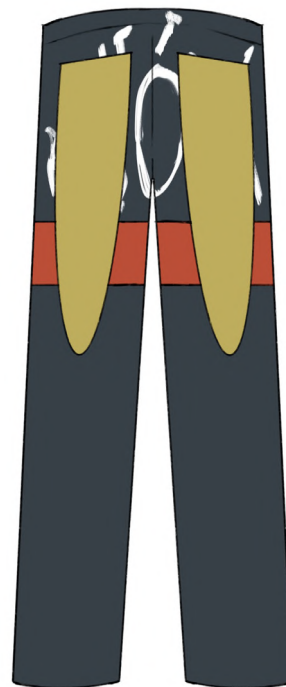
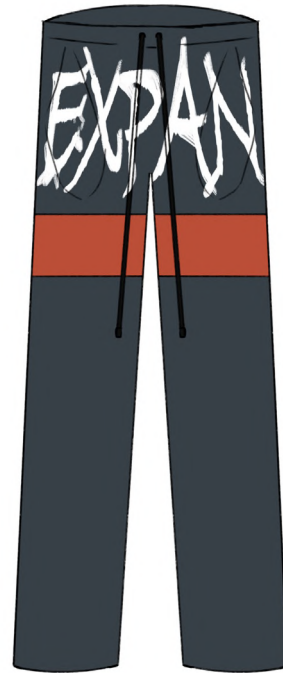
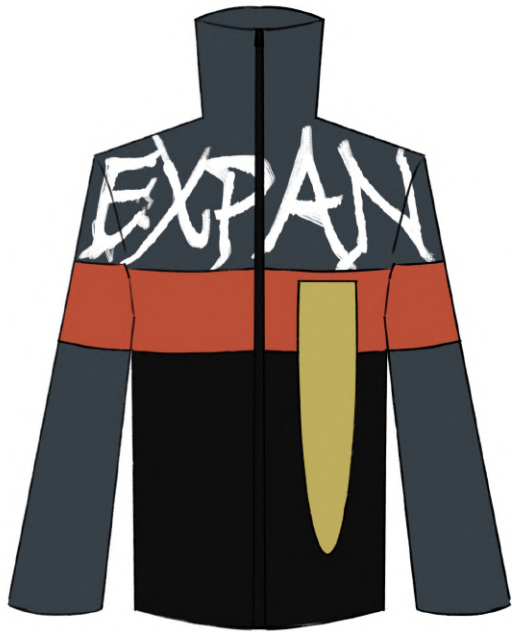


Conjunto Encierro





Conjunto Erosión



Conjunto Expansión





Prenda superior del conjunto *Encierro*





Prenda inferior del conjunto *Encierro*

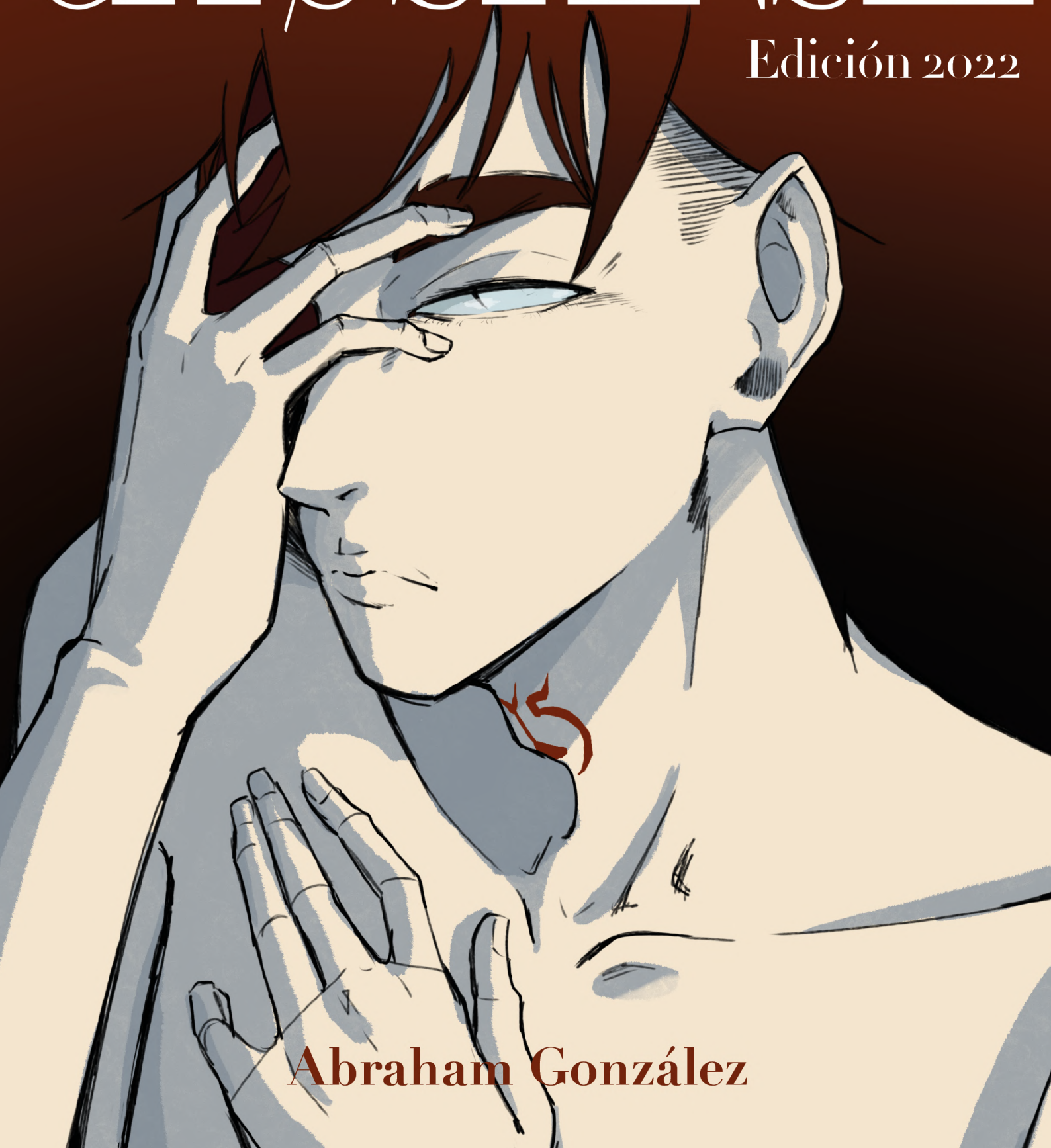




Prenda superior del conjunto *Contención*

CHOSHINSEI

Edición 2022



Abraham González



1. DESCONCIERTO

Las prendas realizan funciones que no les son propias. La confusión reina entre ellas: una sudadera cubre las piernas y un pantalón vaquero abriga el torso de la figura humana. Sin embargo, cada una cumple con su cometido a pesar de que, en principio, no se considera capaz de ello.





2. ENCIERRO

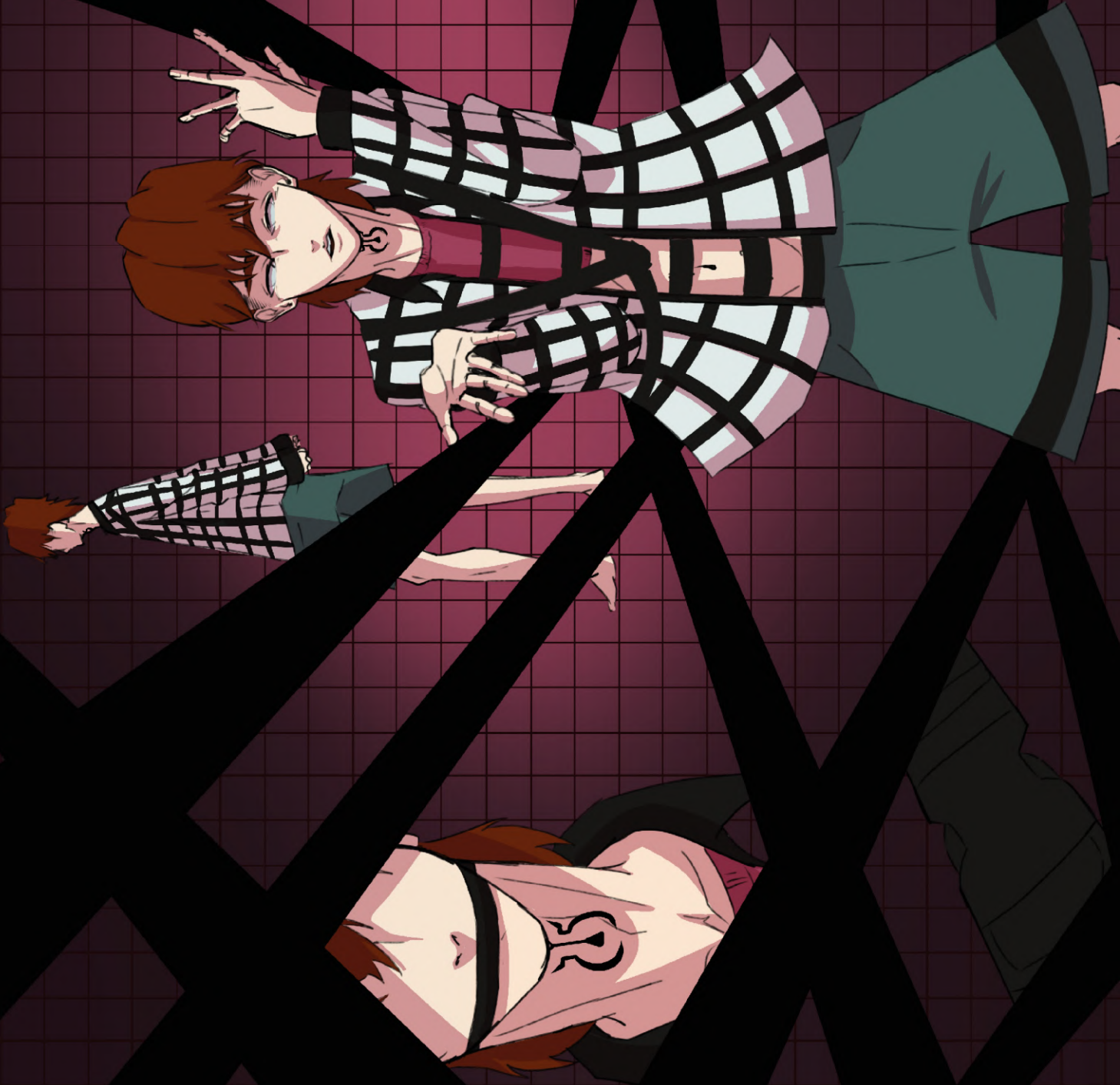
Un cuerpo encerrado en el que las cremalleras impiden la interacción entre el sujeto y el exterior. Es decisión del que porta el conjunto abrir esas cremalleras y exponerse a los peligros que aparecen ante él. Observar, escuchar, tocar, detaparse al mundo y un largo etcétera se descubren una vez estamos dispuestos/as a desmascararnos e interactuar con el otro/a.

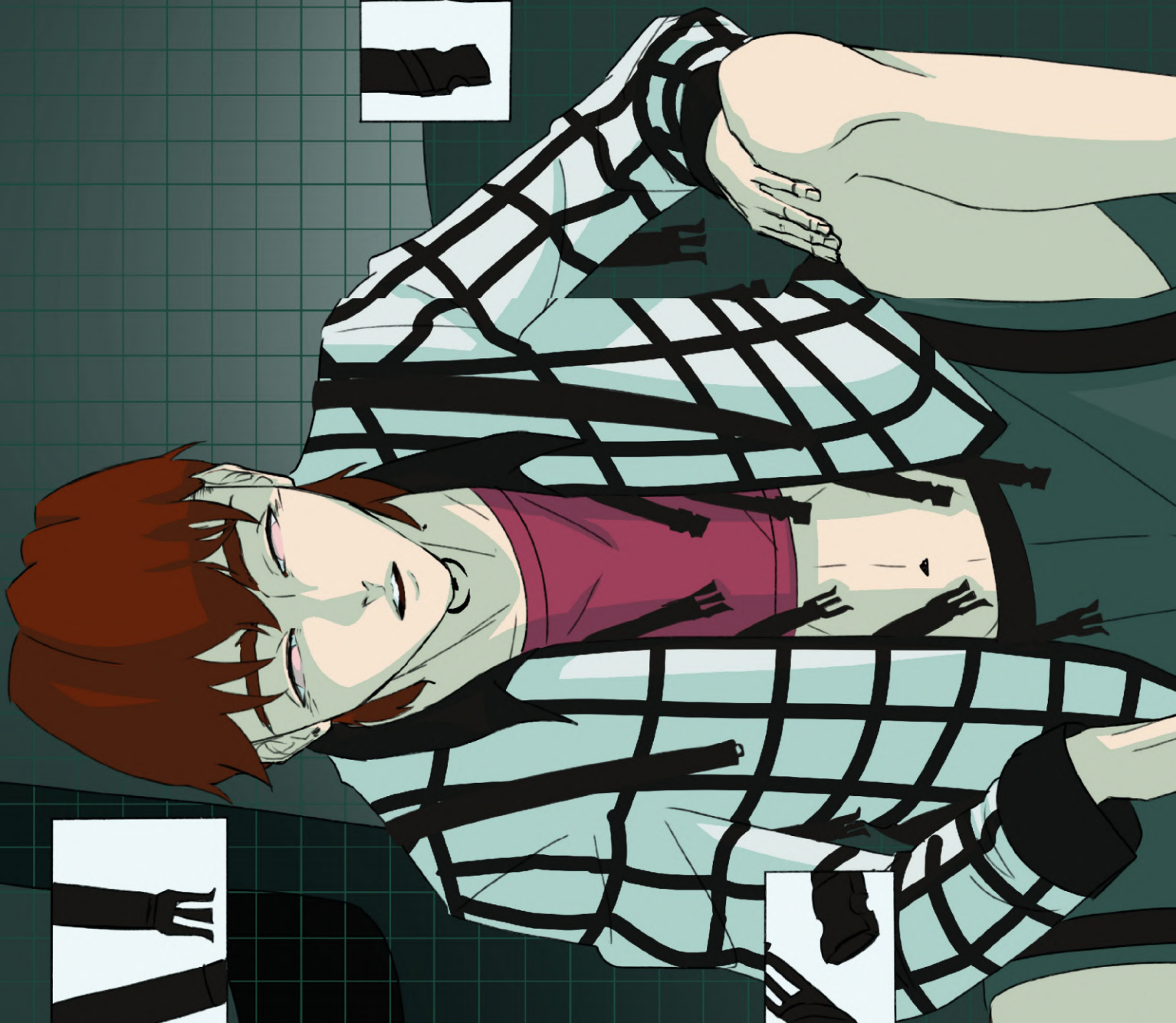




3. CONTENCIÓN

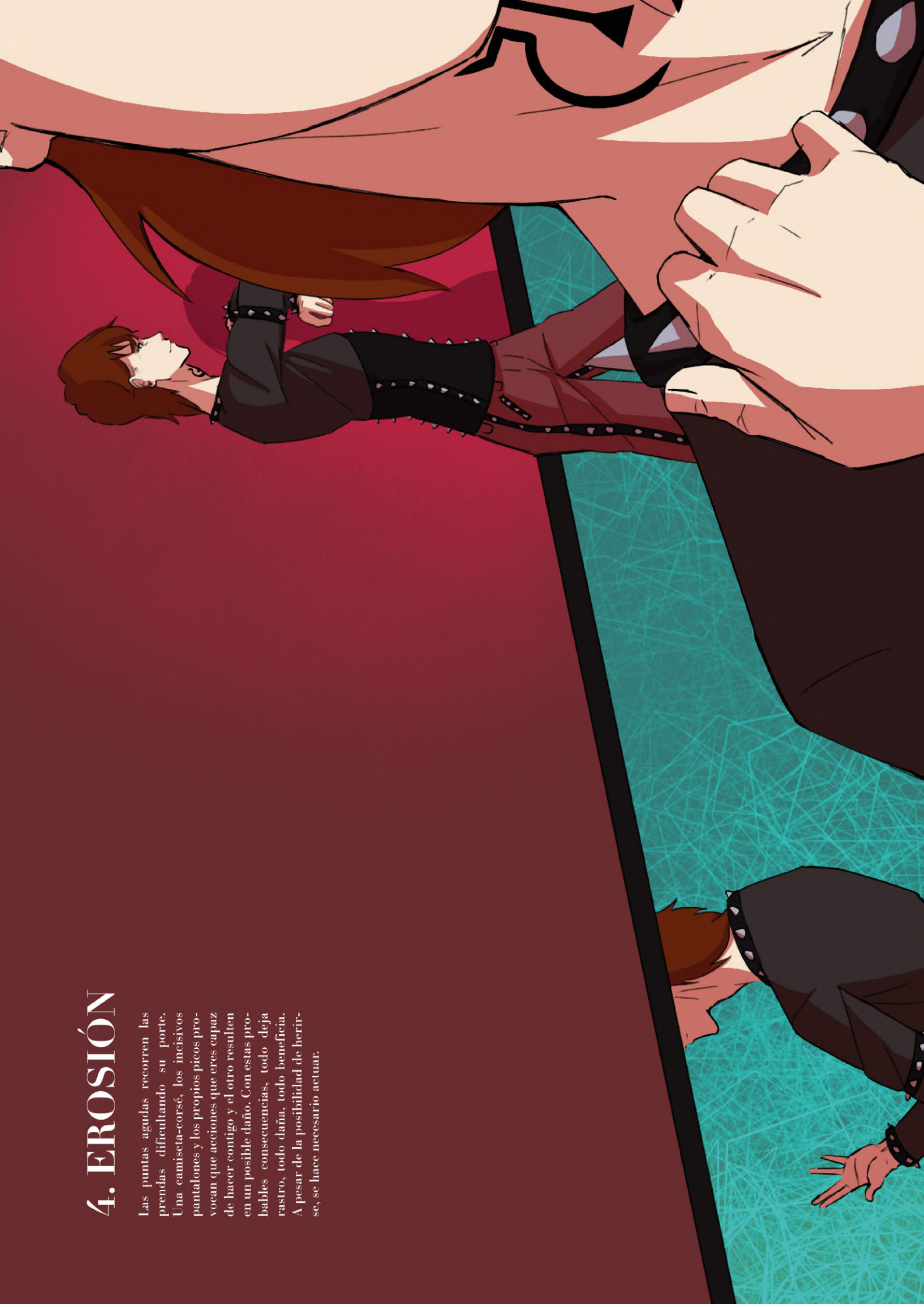
Estar atrapado por unos tejidos que, aunque nos dejen movernos mínimamente, impiden que ejecutemos lo que realmente queremos hacer. Las tiras no son tan difíciles de soltar, pero son elementos que, aún abiertos, siempre se superpondrán a nosotros.





4. EROSIÓN

Las puntas agudas recorren las prendas dificultando su porte. Una camiseta-corsé, los incisivos pantalones y los propios picos provocan que acciones que eres capaz de hacer contigo y el otro resulten en un posible daño. Con estas probables consecuencias, todo deja rastro, todo daña, todo beneficia. A pesar de la posibilidad de herirse, se hace necesario actuar.





5. EXPANSIÓN

El pliegue del tejido se expande para formar el último conjunto. Tras la liberación, la ligereza de las telas hace que las prendas se extiendan como si se tratase de llamaradas. Recorren todo el cuerpo y lo cubren casi por completo, sacrificando a la figura. Sin embargo, eso está bien. El socorro de otros/as detona que el sacrificio sea incluso reconfortante.









Conclusiones

Tras el largo proceso de realización del proyecto y echando una mirada al inicio del mismo, se puede comprobar cómo las metodologías y objetivos pensados en un comienzo se han transformado. Esto ha tenido como consecuencia un nuevo modo de expresión y soportes donde realizar obra, ahondando en campos tratados superficialmente a lo largo del grado. Así, los objetivos planteados, una vez se hubo formulado el sentido y forma definitivos del TFG, han sido cumplidos convenientemente con respecto a mis inclinaciones como artista, sin dejar de lado las inspiraciones que dieron comienzo a mi andadura en Bellas Artes; las historias y dibujos que se plasman en el manga.

El haber logrado una unión entre medios tan interesantes para mí, como son el manga y la moda, ha dado lugar a un interés por profundizar aún más en estas formas de expresión y en el potencial de la interacción de ambas. La narrativa que pueden manejar da lugar a la posibilidad de realizar métodos más interesantes para mostrar y relatar vivencias y emociones.

Una limitación que ha acompañado a *CHOSHINSEI* a lo largo de su creación, ha sido la producción serial y de venta de las prendas diseñadas con la que se le quería dotar al proyecto. Debido a esto, los diseños que se realizaron no sacaron a la luz todo su potencial por cuestiones técnicas, ya que son prendas pensadas para que cualquier persona pueda vestir. Esto lo considero tanto un acierto como un error. Supone un acierto ya que son mis primeras prue-

bas reales en el diseño de ropa, teniendo un casi desconocimiento total de cómo realizarlas inicialmente. Es por ello que me vi obligado a crear diseños más sencillos de vestir, pero dándoles una vuelta de tuerca y enfoncándome a su vez en la narrativa del catálogo, generando un resultado próximo al manga y a la revista de moda. Sin embargo, también tiene una parte fallida, debido a que no he logrado explotar más el potencial artístico y comunicativo de la vestimenta, limitando las formas y transformaciones de la misma al venderse como producto.

Concluyendo, mi intención es investigar en un futuro mejor estos medios, logrando así en un próximo proyecto una obra más interesante y con aspectos mejorados con respecto a este primer inicio. Pretendo incluso añadir nuevos formatos que puedan potenciar mi trabajo y que me han inspirado desde pequeño, como es la animación, encontrando poco a poco mi lugar como artista. *CHOSHINSEI* ha sido un antes y después en la forma de crear mi obra e intención como artista, resultando en nuevas aspiraciones una vez finalice el grado.

Referencias bibliográficas

Bibliografía

- Baudelaire, C. (2014). *El pintor de la vida moderna*. Penguin Random House.
- Blanco, F. J. (2014), *How to Fashion an Archetype: Madonna as Anima Figure*. *J Pop Cult*, 47: 1153-1166. Disponible en <https://doi.org/10.1111/jpcu.12203> (Consultado el 24/06/2022).
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda*. Paidós.
- Lipovetsky, G. (2002). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama.
- Marrone, G. (2021). *Roland Barthes: El sentido de la moda*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8320142> (Consultado el 24/06/2022).
- Medrano, Ma José. (2011). *Construyendo personajes: creación de vestuarios escénicos* [Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/4470> (Consultado el 24/06/2022).
- Pavis, P. (2022). *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, Estética, Semiología*. Paidós.
- Simmel, G. (2014). *Filosofía de la moda*. Casimiro.
- Wilde, O. (2022). *Las artes decorativas & La filosofía del vestido*. Godot.
- XX jornadas de reflexión académica en diseño y comunicación (Vol. 5). (2004). - Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo.

Webgrafía

- Miano, C. (2018, 28 octubre). *EL LENGUAJE DE LA ROPA*. El Anartista. Disponible en: <https://elanartista.com.ar/2018/10/29/17991/#:%7E:text=Las%20personas%20utilizamos%20la%20ropa,moviliza%20y%20escondemos%20lo%20dem%C3%A1s.&text=Es%20lo%20%C3%BAnico%20que%20les,y%20de%20la%20misma%20prenda> (Consultado el 24/06/2022).

- Shinichi Sakamoto, *manga creation in the digital era*. (2019, 1 febrero). [Vídeo]. YouTube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TDpn9fdsRbY> (Consultado el 24/06/2022).

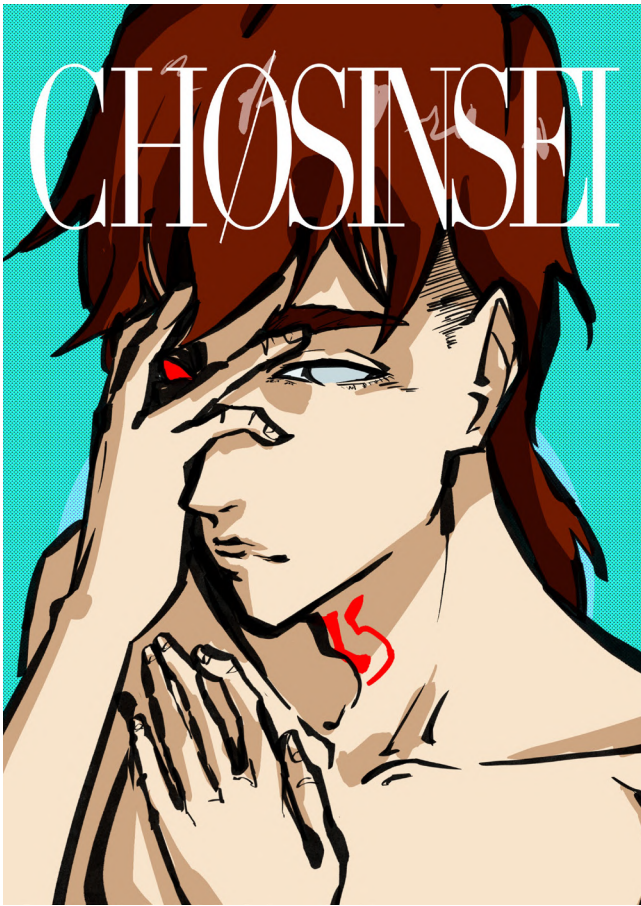
- "Tribus urbanas". Autor: Equipo editorial, Etecé. Argentina. Disponible en: <https://concepto.de/tribus-urbanas/> (Consultado el 24/06/2022).

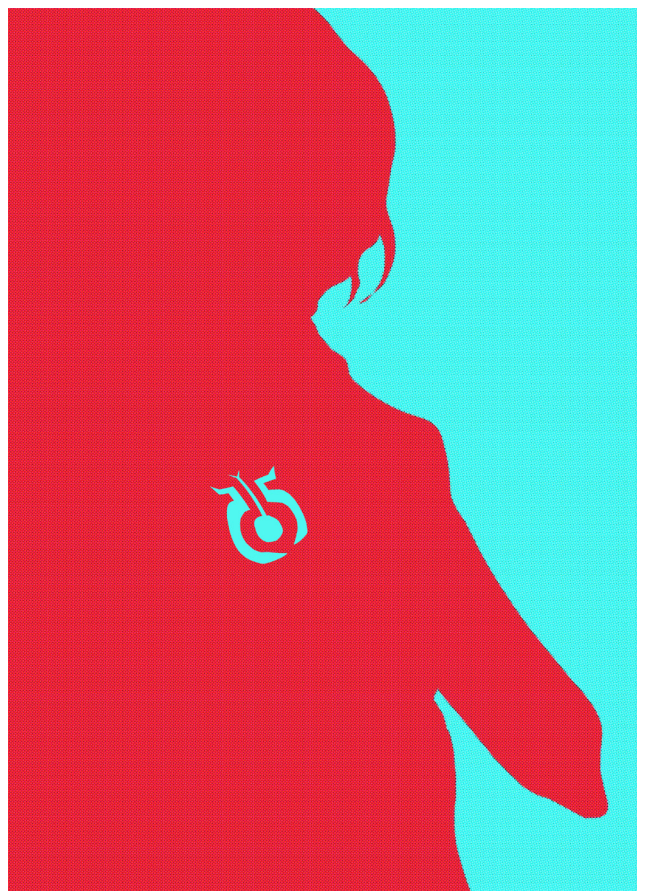
- Woo, K. (2018, 1 julio). *La evolución del estilo de Michael Jackson*. Vogue España. Disponible en: <https://www.vogue.es/moda/tendencias/articulos/michael-jackson-evolucion-estilo-looks-diseñadores/35603#:%7E:text=Muy%20al%20contrario%20que%20otras,calcetines%20blancos%20con%20mocasines%20negros> (Consultado el 24/06/2022).

Anexos



Diseño descartado





Pruebas de estilos de portada y contraportada

