



Facultad de Diseño y Comunicación

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Recursos proyectuales de la moda y la fotografía surrealista

Relación entre concepto de diseño y puesta en escena fotográfica

Autor: Iriarte, Camila

Tutor: Crivos, Ivana

La Plata (Buenos Aires), Argentina

2022

ÍNDICE

Introducción.....	8
Estado de la cuestión.....	8
Fundamentación.....	10
Marco teórico.....	11
Problema de conocimiento	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	12
Marco metodológico	12
Resumen	13
Capítulo 1:Fotografía surrealista	
Surgimiento.Características.Técnicas.....	15
1.1Fotografía surrealista de moda	
Planos. Contextualización.....	18
1.2 Referentes fotográficos en Argentina.....	21
1.3 Referentes fotográficos internaciones	23

Capítulo 2: Articulación entre el proceso de diseño de indumentaria y la fotografía

Aportes de la fotografía al concepto de diseño.....28

2.1 Proceso de diseño de indumentaria

Del pensamiento a la realización.....31

Capítulo 3 Recursos proyectuales utilizados

Aportes de la fotografía al concepto de diseño.....35

Capítulo 4 Implicancias prácticas

Etapas previas a los prototipos de las prendas y la colección43

4.1.Board Conceptual.....43

4.2.Análisis de datos.....45

4.3.Experimentación textil49

4.4.Diseño de colección.....52

4.5.Fichas técnicas.....58

4.6.Campaña fotográfica59

Conclusiones.....62

Anexo.....64

Referencias bibliográficas.....70

Índice de figuras

Capítulo 1

- Figura 1. Primer Manifiesto Surrealista (1924).
Figura 2. Cita del Primer manifiesto surrealista.....15

1.1

- Figura 3. Fotografía muñecas oníricas de Tim Walker.
Figura 4. Fotografía encapsulados de Tim Walker.
Figura 5. Fotografía cisnes de Tim Walker.
Figura 6. Fotografía muñeco de madera de Tim Walker
Figura 7. Fotografía escenario de cuento de Tim Walker.....20

1.3

- Figura 8. Fotografía mujeres de Erwin Blumenfeld.
Figura 9. Fotografía zapatos de Erwin Blumenfeld.....23
Figura 10. Fotografía de revista de Erwin Blumenfeld.
Figura 11. Fotografía mareado de Erwin Blumenfeld.
Figura 12. Fotografía compras de Erwin Blumenfeld.
Figura 13. Fotografía manos de Erwin Blumenfeld.....24
Figura 14. Campaña de Happy Socks por David La Chapelle.
Figura 15. Fotografía a La Bichota por David La Chapelle.
Figura 16. Campaña de Kenzo por David La Chapelle.....25
Figura 17. Fotografía a Elton John por David La Chapelle.
Figura 18. Editorial por David La Chapelle para revista Vogue Paris.....26
Figura 19. Fotografía rostro por Damien Blottière.
Figura 20. Fotografía desnudos por Damien Blottière.
Figura 21. Fotografía visiones por Damien Blottière.
Figura 22. Fotografía lujo por Damien Blottière.....27

Capítulo 3

- Figura 23. Puma x McQ -Campaña Spring/Summer (2016).
Figura 24. Nike React – Campaña para redes sociales.

Figura 25. Fotografía doble exposición de Louis Dazy.	
Figura26. Fotografía doble exposición de Louis Dazy.....	38
Figura 27. Air Max Genome – Campaña fotográfica.	
Figura 28. Campaña surrealista Otoño/Invierno (2020) de Louis Vuitton por Tim Walker.	
Figura 29. Campaña surrealista Otoño/Invierno (2020) de Louis Vuitton por Tim Walker.....	39
Figura 30. Fotografía desenfoco en movimiento por Yanzhou Bao.	
Figura 31. Campaña HLA Jeans Otoño/Invierno (2019).	
Figura 32. Fotografía de Marta Romashina y Oleg Tarasenko para revista ELLE.....	39
Figura 33. Escultura de JeffMuhs.	
Figura 34. Desfile Dolce & Gabanna - Milán (2017).	
Figura35. Desfile Dolce & Gabanna - Milán (2018).....	40
Figura 36. Fotografía surrealista de Ahmed Othman.	
Figura 37. 'Rooms' creación del artista digital y diseñador, Kota Yamaji.....	41
Figura 38. Campaña de Marithé and François Girbaud creada por la agencia La Chose y el fotógrafo Steve Hiatt.	
Figura 39. Fotografía para la revista SCHÖN por el fotógrafo Martin Tremblay.....	41
Figura 40. Editorial de moda por el fotógrafo Marcin Tyszka.	
Figura 41. Fotografía de Michael Kelly para Revista Grazia.....	42

Capítulo 4

4.1:

Figura 42. Universo poético. Elaboración propia.....	43
Figura 43 Lámina de usuario. Elaboración propia.....	44

4.2:

Figura 44. Lámina de análisis de colección de Rei Kawakubo.	45
Figura 45. Lámina de análisis de Comme des Garçons, Hussein Chalayan y Hu Sheguang	

Figura 46. Lámina de análisis de colección de Maison Margiela año 2017.....	46
Figura 47 Lámina de análisis de colección de Jacquemus.....	47
Figura 48. Láminas de análisis de colecciones	
Figura 49. Láminas de análisis de colecciones.....	48
Figura 50. Lámina de Pauta que conecta.....	49
4.3:	
Figura 51. Muestra textil ojos.	
Figura 52. Muestra textil manos.	
Figura 53. Muestra textil ojos con volumen.	
Figura 54 Muestra textil mariposas.	
Figura 55. Muestra textil brazos.	
Figura 56. Estampa digital ojos.....	50
Figura 57. Estampa digital personas.	
Figura 58. Estampa digital rollos.	
Figura 59. Estampa digital revelados.	
Figura 60. Estampa digital visiones.	
Figura 61. Estampa digital alas.	
Figura 62. Estampa digital pecera.	
Figura 63. Estampa digital estación de trenes.	
Figura 64 Estampa digital cuadros.....	51
Figura 65 Estampa digital mariposa.....	51
Figura 66. Cuadro constantes y variables de la colección.....	52
4.4:	
Figura 67. Lámina de constantes y variables.....	52
Figura 68. Proceso de creación de figurín.....	53
Figura 69. Conjunto Línea sastrería.....	53
Figura 70. Conjunto Línea sastrería.....	54
Figura 71. Conjunto Línea casual.	
Figura 72. Conjunto Línea casual.....	55
Figura 73. Conjunto Línea casual.....	56

Figura74 Conjunto Línea noche.....	57
Figura 75. Colección diseñada.....	58
4.5:	
Figura 76. Geometral Línea sastrería.....	59
4.6:	
Figura 77. Campaña fotográfica en exterior.	
Figura 78. Campaña fotográfica en exterior.	
Figura 79. Campaña fotográfica en exterior.	
Figura 80. Campaña fotográfica en exterior.	
Figura 81 Campaña fotográfica en exterior.....	60
Figura 82. Lookbook.	
Figura 83. Lookbook.	
Figura 84. Lookbook.	
Figura 85. Lookbook.	
Figura 86. Lookbook.	
Figura 87. Lookbook.....	61
Anexo	
Figura 88. Fotografía Oído de Analia Sirabonian.	
Figura89.Fotografía indumentaria de Analia Sirabonian.....	65
Figura 90. Fotografía Almas de Analia Sirabonian.	
Figura 91. Fotografía paisaje de Analia Sirabonian.	
Figura 92. Fotografía cuerpos de Analia Sirabonian.....	66
Figura 93. Fotografía medio ambiente de Gonzalo Resti.	
Figura 94. Fotografía ojos de Gonzalo Resti.	
Figura 95. Fotografía hada de Gonzalo Resti.	
Figura 96. Fotografía naturaleza de Gonzalo Resti.	
Figura 97. Fotografía horizonte de Gonzalo Resti	
Figura98. Fotografía mundos de Gonzalo Resti.....	69

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de tesis titulado “Recursos proyectuales de la moda y la fotografía surrealista: Relación entre concepto de diseño y puesta en escena fotográfica” busca conocer de manera más profunda los recursos fotográficos aplicados en la industria de la moda, mostrar las características del surrealismo aplicadas a la fotografía de moda, la cual al igual que cualquier obra surrealista, realiza imágenes que se alejan de la realidad para crear sueños e ilusiones en el espectador.

Se considera de relevancia este trabajo ya que actualmente la información sobre este tema en general es insuficiente. Gran parte de “la escena fotográfica” no está analizada en vinculación al concepto planteado de diseño.

En los últimos años, gracias a importantes avances en la tecnología y al contenido digital que es parte de la vida cotidiana se observa que la fotografía cobra cada vez más valor, de manera tal que impacta en todos los ámbitos, mayormente en la industria de la moda. De esta influencia se favoreció la moda brindando cada vez más y mejores puestas en escenas para sus nuevas campañas/editoriales/lookbooks y contenido diario emitidos en redes sociales. Esto puede lograrse con un pensamiento previo a la puesta en escena fotográfica y así mismo utilizando recursos posteriores a la fotografía como ediciones, montajes, collages, etc.

ESTADO DE CUESTIÓN: REVISIÓN DE ANTECEDENTE BIBLIOGRÁFICOS

Al iniciar la investigación se realizó una revisión de antecedentes bibliográficos dentro de los cuales el libro *Estudio de diseño* de Guillermo Gonzales Ruíz (1994), refiere al pensamiento y la creación proyectual del diseño, los pasos utilizados para los procesos proyectuales, las técnicas abordadas y el propósito y fin del diseño.

El diseño es una forma de ser, de vivir, de sentir, de ver y de interpretar el mundo circundante. Los adjetivos proyectuales, y proyectiva o proyectivo, y el sustantivo proyección son neologismos que provienen del verbo proyectar: imaginar planes, planear. Proyecto es la mira, el propósito de hacer algo de manera planificada. De ello se desprende que Diseño es la facultad creadora de proyectar. Podría inferirse entonces que diseño y proyecto se interrelacionan, el Proyecto involucra al Diseño.

Diseño es un proyecto en el cual el producto resultante es una forma visible y tangible. Diseño no es la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma.

El libro *Mapa de Diseño* del Observatorio de Tendencias INTI (2013), incluye los perfiles creativos de diseñadores de autor, analizando sus inspiraciones, materiales y técnicas trabajadas. Se referencian los marcos geográficos y entornos urbanos que influyen en los trabajos de los diseñadores, así como también los escenarios productivos con sus limitaciones y potencialidades. Se señala la historia de un rico acervo de saberes conformado por técnicas y oficios. La publicación recorre las producciones contemporáneas de los diseñadores, señalando las individualidades de sus lenguajes y estableciendo puntos de contacto entre las diferentes búsquedas creativas para facilitar el reconocimiento de líneas conceptuales y productivas comunes. Incluye los perfiles creativos de autores, haciendo hincapié en las búsquedas conceptuales y en los recursos constructivos de sus procesos de diseño.

También se aborda la temática de la fotografía y el mundo de la visión desde *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de Walter Benjamín (2017) que incorpora el concepto de inconsciente óptico. El filósofo alemán hace observaciones sobre la relación entre lo inconsciente y el acto de mirar. Benjamín aludía a que una de las revoluciones más importantes del mirar en el siglo de las cámaras era la posibilidad de referir una experiencia de la visualidad que había quedado vedada y cómo las fotografías logran mostrar al espectador aquello que no puede ser visualizado de otra manera.

Al momento de articular ambas nociones, fotografía surrealista y moda se analizan reconocidas obras de artistas en tanto pintores, escultores, diseñadores, etc. en un recorrido por diferentes áreas, técnicas, maneras de trabajar y representar un concepto.

FUNDAMENTACIÓN

El interés por del tema abordado se enfoca en reconocer en la fotografía surrealista, cuyo objetivo es captar y expresar, por medio de la imagen, la esencia e inquietudes del ser humano a través de técnicas y temáticas fotográficas que apelan al mundo del inconsciente, de lo irracional y de lo onírico y, en la moda, la manera en que ambas áreas comparten recursos proyectuales

La función primordial de un recurso proyectual como una herramienta de comunicación es servir de agente en el entendimiento de conceptos previos en cuanto al planteamiento del proceso creativo que es el conjunto de etapas o fases que se desarrollan para poner en práctica la creatividad con el objetivo de resolver un problema o iniciar un proyecto

Los procesos se retroalimentan, la fotografía surrealista aporta recursos para potenciar el concepto del diseño y lograr ser transmitido de la forma deseada.

El tema a investigar ha captado el interés de análisis debido a que los estudios realizados con anterioridad han tratado por separado ambos términos, fotografía surrealista y diseño de moda

El diseño de moda es un campo profesional en el que se aplican los principios del arte y del diseño para indumentaria y accesorios. La moda se diseña a partir del contexto cultural, social, tiempo y lugar en la que se confecciona y va a ser utilizada, no evidenciándose aún la relación que tienen entre sí y el aporte que pueden brindar desde lo conceptual.

La búsqueda de la interrelación entre ambas áreas es una conceptualización beneficiosa y de gran valor como vehículo creativo y en permanente expansión. El proyecto apunta al reconocimiento de la fotografía, el surrealismo y el diseño, en el proceso creativo de un artista, y la importancia que tiene el inconsciente en el movimiento explosivo, expansivo, incontrolado e incontrolable en servicio de una nueva concepción del arte

Se percibe una relación de encuentro en la forma de trabajar de los artistas, fotógrafos y los diseñadores a la hora de buscar una idea, referentes, investigar, crear el proyecto y llevarlo a cabo hasta lograr el resultado final, por lo que se pretende reunir los tres ámbitos en una liberación del poder creativo.

MARCO TEÓRICO

Gran parte de lo que define a un trabajo como surrealista está afincado en sus métodos de creación. Por lo que se abordará la fotografía surrealista tomando el proceso fotográfico a partir de la autora Susan Sontag en el libro *Sobre la fotografía* articulando a su vez la toma fotográfica y el surrealismo con los aportes de Krauss, y Livingston en su obra *Photography & Surrealism*.

Se analizará la creación proyectual del diseño y la fotografía a partir del autor González Ruíz en *Estudio de Diseño*. Mientras el *Mapa de diseño* de Acosta brindará sus aportes sobre el proceso conceptual de diseño.

Los recursos proyectuales utilizados por el surrealismo se considerarán desde la tesis doctoral de Guerrero Gordillo *La fotografía de moda y el surrealismo fotográfico. Una relación sin fin*.

Referentes fotográficos argentinos como Analía Sirabonian, artista que presenta imágenes donde enlaza cuerpo, vestido y contexto, con énfasis en el contacto de piel con piel y el fotógrafo Gonzalo Resti que realiza fotos crudas y surrealistas de belleza aportarán datos sobre sus estilos, procesos creativos, sus recursos de inspiración, el rol del vestuario en sus fotografías, como también el público al cual se dirigen su obra.

En cuanto a la edición de fotografías Sirabonian, refleja acciones planificadas, sin embargo, impacta con el accidente o lo impensado que resignifica su proyecto. Resti implementa los recursos fotográficos y efectos especiales previa y posteriormente a la toma fotográfica, en lo que cree que se obtienen mejores resultados cuando se genera esa retroalimentación entre lo práctico y lo digital.

Así se podrá comparar la forma de trabajar las imágenes que tienen los diferentes artistas, los recursos que utilizan al realizar las fotografías y el pensamiento del concepto previo a la puesta en escena.

Es relevante el estudio de diferentes fotógrafos argentinos porque son una demostración de la combinación entre la fotografía surrealista, el cuerpo y el indumento. A través de sus entrevistas permiten conocer el detrás de escena de sus obras y el rol que tiene el vestuario dentro de sus fotografías, de qué manera utilizan los recursos surrealistas y en qué momento de la puesta en escena. También aportaron información sobre los procesos creativos, los puntos de encuentro entre un diseñador y un fotógrafo, recursos fotográficos, etc.

En cuanto a las constantes de sus trabajos son su estilo surrealista, la inspiración o planteamiento de una idea inicial, sus procesos creativos que orientan su proyecto y los van guiando en el desarrollo de su propuesta. Las variables son la utilización o no de determinado vestuario, los personajes que formarán parte de la puesta en escena, las locaciones escenográficas.

PROBLEMA DE CONOCIMIENTO

- ¿Qué recursos aporta la fotografía surrealista al proceso creativo del diseño de indumentaria?

Objetivo general:

-Reconocer el aporte de los recursos propios de la fotografía surrealista a la semántica de sentido del proceso de diseño creativo, dinámico, simbólico.

Objetivos específicos:

-Analizar el proceso de diseño y su transmisión de sentido a través del aporte que brindan las técnicas de fotografía surrealista.

-Identificar la articulación entre el sentido del proceso de diseño y la fotografía surrealista para lograr transmitir el concepto de diseño

MARCO METODOLÓGICO

Se propone una investigación teórico descriptiva de la articulación entre los recursos proyectuales de la moda y la fotografía surrealista, para caracterizar tanto individualmente como en conjunto los temas abordados y a analizar. Será una investigación de naturaleza empírica, fundada en la observación y conducida a responder una hipótesis; con alcance temporal diacrónico. Para realizar la investigación se analizarán diversas fuentes, con las que se iniciará la definición del surrealismo, los ámbitos en los que interviene y técnicas que utiliza en la fotografía, información que brindarán las autoras Rosalind Krauss y Jane Livingston en *Photography & Surrealism*, y se considerará la articulación entre el surrealismo y la toma fotográfica. Susan Sontag en *Sobre la fotografía*, brinda el aporte general sobre la fotografía y el mundo de la visión, mientras que Walter Benjamín en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, conceptualiza sobre el inconsciente óptico y cómo la fotografía logra

mostrar aquello que no puede ser visualizado de otra manera. Estos aportes, a su vez se articularán con el proceso conceptual de diseño de indumentaria, para esto se tomarán las afirmaciones del libro *Mapa de Diseño*, realizado por el Observatorio de Tendencias INTI, el cual incluye los perfiles creativos de diseñadores de autor, analizando sus inspiraciones, materiales y técnicas trabajadas.

Para abordar la creación proyectual del diseño y la fotografía, y lograr comparar ambos procesos se tomará el autor Guillermo González Ruíz en su libro *Estudio de Diseño*, en el cual se refiere al propósito y el fin del diseño y las etapas básicas del proceso de diseño.

La información obtenida mediante la observación y/o experimentación, llevará a la realización de entrevistas a fotógrafos como Analía Sirabonian artista que trabaja enlazando los conceptos de cuerpo, vestido y contexto, y enfatiza la idea “de piel con piel”. El fotógrafo Gonzalo Resti, otro de los entrevistados, realiza fotos de belleza crudas y surrealistas. Comparar la forma de trabajar las imágenes que tienen los diferentes artistas, los recursos que utilizan al realizar las fotografías y el pensamiento del concepto previo a la puesta en escena aportan los recursos matéricos y procesos creativos en cuanto al diseño de indumentaria asociado con las técnicas surrealistas.

Un análisis profundo de las colecciones de Hu Sheguang, Maison Margiela, Comme Des Garçons, Hussein Chalayan y Viktor & Rolf permitirá indagar sobre el diseño de vanguardia que combina arte, diseño, moda.

La investigación ofrecerá un primer acercamiento al tema analizado y a su vez construirá un sustento a la colección a realizar en la materia Práctica Profesional III.

RESUMEN

Este proyecto parte de la investigación y del problema a resolver: ¿Qué recursos aporta la fotografía surrealista al proceso creativo del diseño de indumentaria? Cuenta con objetivos generales y particulares a lograr. En cuanto al objetivo general surge caracterizar el aporte de la fotografía surrealista con puestas en escena para generar diferentes texturas y morfologías y también su forma de transmitir las diferentes ideas planteadas a través de los recursos proyectuales, con recursos aplicados previamente a la fotografía o también montajes realizados posteriormente pudiendo así generar diferentes efectos surrealistas en complemento al concepto de diseño. Mientras que los objetivos específicos son, analizar el proceso de diseño y su transmisión de sentido a través del aporte que brindan las técnicas de fotografía surrealista y demostrar la articulación entre dicho proceso y la fotografía para lograr transmitir el concepto de diseño.

En relación a la estructura de la investigación, se divide en cuatro capítulos. En el primero se describirán los detalles que se tienen en cuenta a la hora de realizar fotografías de moda (planos, concepto a contextualizar, puesta en

escena, etc). En el segundo capítulo se presenta la relación entre la fotografía y el diseño de indumentaria, el aporte que le brinda la fotografía al diseño a la hora de transmitir un concepto. En el tercer capítulo se describen los recursos del surrealismo aportados por la fotografía al concepto de diseño. En el cuarto se mencionan las etapas previas a realizar, los prototipos de las prendas y la colección compuesta de sesenta conjuntos.

CAPÍTULO I

Fotografía Surrealista

Dentro de la fotografía, el movimiento surrealista tuvo un papel importante, en especial con el modo de operar y proceder en imágenes mediante la articulación inconsciente de la realidad y también el automatismo y la libre asociación de ideas. La fotografía se encuentra presente en las ideas surrealistas porque aquella manipulación de la imagen es aceptable plenamente en cuanto rompe las reglas de la realidad y libera la creatividad.

El movimiento surrealista terminó asumiendo al medio fotográfico no solo con un carácter artístico, sino también como objetivo de divulgación.

Dentro de los temas que abarcó la fotografía surrealista se encuentran las interrelaciones de simples objetos, las figuras ocultas, los temores, frustraciones o dilemas. Las personas se representan como símbolos de los estados de la mente humana (Revista Revés, 2020.Edición#1).

La fotografía surrealista desarrolla una serie de ideas a veces un poco irracionales que vienen de la imaginación y son más del género de la fantasía, para después plasmarlas en una imagen fotográfica. La fotografía surrealista desarrolla la creatividad.

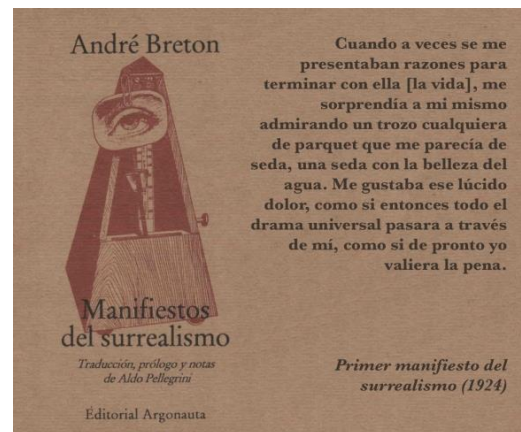
El surrealismo es el heredero artístico del dadaísmo. Ambos movimientos compartieron muchos planteamientos estéticos y ciertos artistas.

El surrealismo como vanguardia fue fundado a principios del siglo XX, con el término inventado por el poeta Guillaume Apollinaire (1880-1918). Según la definición del mismo que hizo André Breton (1896-1966) en el *Primer manifiesto surrealista* presentado en 1924.

En sus orígenes, el surrealismo surgió como un estilo literario, pero pronto se extendió a otras artes, entre ellas la pintura y la fotografía. Pronto se convirtió en una corriente universal que perdura a lo largo del tiempo.



[Fig.1]



[Fig.2]

El medio técnico más apropiado para plasmar el surrealismo parecía ser

desde sus inicios la fotografía, ya que por sus características intrínsecas obtiene una realidad observable y verificable, suponía el gran reto para adentrarse en otra realidad (Eguizábal, 2011: 148).

Automatismo psíquico puro mediante el cual se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo el funcionamiento real del pensamiento. Dictado mental sin control de la razón, más allá de cualquier consideración estética o ética. (Klingsöhr – Leroy, 2006)

Ante la decepcionante experiencia de la Primera Guerra Mundial surge un movimiento que se evade de la realidad externa, mostrando su oposición a la irracionalidad, la destrucción y la animadversión que se había generado. El surrealismo se caracteriza por querer desvelar procesos de sentimiento irracional, por no mostrar la realidad exterior, como hasta entonces se había hecho. De alguna manera, las ideas y los sentimientos necesitaban salir del adentro, de modo que, a la hora de crear sus obras, los artistas liberan al inconsciente de toda racionalidad permitiendo que la imaginación se deje llevar por sus deseos sin la intervención de la razón.

Los surrealistas tratan de plasmar el mundo del subconsciente, lo dictado por el pensamiento, expresado lejos del control y de los cánones estéticos. Se trata de crear una belleza contraria al concepto clásico de equilibrio, o a la idea de semejanza con la realidad. Entre las fuentes de inspiración del surrealismo se encuentra el mundo de los sueños, por su irracionalidad. De ahí la precisión en los detalles, las imágenes llenas de misterio, sin ninguna lógica en la que aparecen objetos sin ninguna conexión aparente entre sí.

Los surrealistas buscaron canalizar el inconsciente como un medio para desbloquear el poder de la imaginación, menospreciando el racionalismo y el realismo literario, fuertemente influenciados por el psicoanálisis.

Creían que la mente racional reprimía el poder de la imaginación, agobiándola con limitaciones. Esperaban que la psiquis tuviera el poder de revelar las contradicciones del mundo cotidiano y estimular la revolución. Su énfasis en el poder de la imaginación los coloca en la tradición del romanticismo, pero a diferencia de sus antepasados, creían que las revelaciones se podían encontrar en la calle y en la vida cotidiana. El impulso surrealista de aprovechar la mente inconsciente y sus intereses en el mito y el primitivismo dieron forma a muchos movimientos posteriores.

El surrealismo fotográfico, nace en los años veinte con los surrealistas que supieron utilizar la fotografía como un instrumento de expresión y reflejo del inconsciente. Para estos artistas la fotografía se convierte en un vehículo de trasgresión al permitirles realizar imágenes desligadas de los planteamientos estéticos tradicionales. Hasta ese momento, la fotografía se había usado como un medio que transcribía la realidad. Sin embargo, este nuevo grupo de fotógrafos no quería imitar la realidad, sino expresarse liberando los instintos y el inconsciente. Los fotógrafos se alejaron de la realidad mediante imágenes inéditas, desconocidas para el ojo humano. Ante el descontento con la cultura establecida se motivaron por encontrar una nueva visión del mundo y crear una nueva realidad.

La experimentación de la fotografía en el surrealismo dio paso a las diferentes técnicas para producir fotos. La búsqueda principal del movimiento era la expansión de la creatividad y la plasmación de las ideas en el arte. El medio de la fotografía se usaba tradicionalmente para retratar lo real, el opuesto del surrealismo que retrata lo fantástico, la experimentación, volviéndose una necesidad para el uso de este medio dentro de este movimiento.

Se utilizaron distintas técnicas novedosas que hicieron a las fotografías ser únicas; tal como pintar los negativos, duplicar y triplicar la exposición, la solarización. Se basaban en el azar de la producción haciendo cosas que no estaban planeadas previamente. El fotomontaje y foto collage también estuvieron presentes, con la yuxtaposición o superposición de objetos, creando un nuevo tiempo-espacio o ambiente oníricos y soñadores.

El gesto esencial del fotógrafo consistía en sorprender algo o a alguien por el pequeño agujero de la cámara y, tal gesto es perfecto cuando se efectúa sin que lo sepa el sujeto fotografiado. De este gesto derivan abiertamente todas las fotos cuyo principio es el “choque fotográfico”, consiste en revelar lo que tan bien escondido estaba que hasta el propio actor lo ignoraba o no tenía conciencia de ello. Y, por lo tanto, así se generan toda una gama de sorpresas para el espectador, lo cual para el fotógrafo son éxitos.

La primera sorpresa es la de lo «raro». La segunda sorpresa es muy conocida de la pintura, la cual ha reproducido a menudo un gesto captado en el punto de su recorrido en que el ojo normal no puede inmovilizarlo; la foto aprovechando su acción instantánea, inmoviliza una escena rápida en su momento decisivo. La tercera sorpresa es la de la hazaña o valentía. Una cuarta es la que el fotógrafo espera de los movimientos de la técnica, sobreimpresiones, deformaciones, explotación voluntaria de ciertos defectos (desencuadre, desenfoque, mezcla de perspectivas). Quinto tipo de sorpresa, el hallazgo, la escena puede ser preparada por el fotógrafo, pero simula ser una escena natural.

Todas estas sorpresas obedecen a un principio de desafío: el fotógrafo debe desafiar las leyes de lo probable e incluso de lo posible.

A partir de Freeman en *La visión del fotógrafo* se puede analizar que la parte delicada de la fotografía, además de la intención e imaginación, es el momento de la toma, con todas las acciones que ésta conlleva. Diferentes actividades suceden al mismo tiempo, para muchos fotógrafos lo esencial y fascinante son los momentos que anticipan la toma, cuando tienen lugar todas las habilidades creativas y reactivas.

En las fotografías surrealistas, lo poco común siempre funciona, sujetos diferentes y sorprendentes, sobre todo cosas que nadie ha visto aún. Ya se trate de un sujeto sorprendente o una dirección de arte planificada, uno de los primeros principios de la fotografía es siempre esforzarse, usando las herramientas disponibles y explorándolas en profundidad buscando diferentes maneras de ver y generar así imágenes únicas.

A partir de Jefferson en *Más que fotografiarse* puede analizarse que la fotografía se ha convertido en el mediador entre lo que se piensa y se hace, entre la realidad y la imaginación infinita. Es una herramienta que está a la mano de quien desea contar algo. No se trata solo de fotografía sino de entendimiento.

I.1 Fotografía surrealista en la moda

A partir de Casajús en *Historia de la fotografía de moda* se conceptualiza que el surrealismo logra articularse muy bien con la fotografía de moda ya que muchas de sus características pueden ser aplicadas por esta disciplina. La fotografía de moda, al igual que la obra surrealista, realizan imágenes que se alejan de la realidad para crear sueños e ilusiones en el espectador. Así mismo, la creatividad, tanto en moda como en el surrealismo en general, juega un papel fundamental, el margen creativo en fotografía de moda es mayor que en otros géneros fotográficos. La moda permite y exige al fotógrafo tener un alto grado de creatividad. Por otro lado, a los surrealistas al igual que los diseñadores, les mueve el deseo de diferenciarse, de sobresalir del resto. Cada fotografía tiene que ser algo nuevo e ingenioso. Todo esto conlleva a una innovación constante, ambos deben aspirar a hacer un trabajo que los haga destacar y a su vez deben desarrollar un estilo propio que les permita distinguirse ante el resto.

La fotografía surrealista no sólo es un medio técnico, sino que es utilizado como medio de comunicación y expresión. Tiene usos muy diversos encontrándose entre sus aplicaciones la fotografía de moda. Moda y fotografía son dos disciplinas que van de la mano porque ambas son fundamentalmente visuales, componen una imagen conceptual que persigue calidad, belleza y que responde a un proceso de diseño elaborado previamente. Sin embargo, la fotografía de moda, además de crear imágenes en las que impera la estética, a través de las técnicas surrealistas logra crear imágenes que juegan con las aspiraciones, los deseos y anhelos del público. Para ello, se intentan provocar emociones, se aplica la fantasía, el misterio y también el humor.

La fotografía de moda ha servido para desarrollar la visión del espectador, para que pueda descubrir nuevas formas de percepción. (Casajús, 1993: 352).

La moda significa esencialmente cambio, una transformación constante, entendido como una sucesión de tendencias y de novedades a corto plazo. La moda lleva implícita una serie de condiciones básicas como sentido de la fugacidad, interés por el cambio, variaciones de la apariencia, novedad. La fotografía de moda necesita también estar en constante renovación, buscando incesantemente cualquier tipo de innovación, debido a que mostrar las últimas tendencias exige una propuesta de imágenes innovadoras y llamativas. Por lo tanto, la fotografía de moda es más efímera al estar sujeta a los ciclos de la moda.

Según Burke (2001) en el libro *Visto no visto*, el uso de la imagen como documento histórico plasma las ventajas de la fotografía al destacar una comunicación inmediata con el espectador a través de la imagen, perdurar en la memoria mejor que las palabras y ser un lenguaje universal.

La fotografía de moda forma parte de un proceso dentro de la industria de la moda, de esta manera, está al servicio de objetivos comerciales que requieren fotografías en las que todo es intencionado, generando así un tipo de comunicación persuasiva, en la que se busca crear imágenes atrayentes destinadas a seducir al público (Santa-Cruz, 2005: 124). Este tipo de imágenes debido a que se encuentran diariamente en publicidades, blogs y revistas, necesitan tener un gran impacto ya que su vida es increíblemente corta. La moda cambia constantemente, se renueva cada temporada. La industria fotográfica deberá adaptarse con la misma rapidez que la moda y producir nuevas imágenes para dar sensación de constante novedad. Éstas se definen por su contemporaneidad, la inspiración y las ideas mayormente están basadas en lo que sucede alrededor, en la sociedad del momento actual.

La fotografía surrealista no reproduce directamente la realidad, sino que se basa en puestas en escena; es decir, interpreta la realidad distorsionándola. Concibe escenarios artificiales y poco habituales, creando universos propicios para conseguir sus fines. Mediante la iluminación y la composición, nos sitúa en el reino de la fantasía. Por lo tanto, hay un distanciamiento entre la fotografía y la realidad. La realidad se transgrede para hacerla más sugerente. Necesitamos la ficción de la fotografía de moda para poder representar como tal, a la tendencia de que trata la moda (Santa cruz, 2005: 125). Se construye, de esta manera, un mundo que sólo existe en las fotografías, creando mundos inventados, pero casi siempre con apariencia real.

La variedad de manifestaciones, la ausencia de barreras y la expresión individualizadora eran objetivos prioritarios para los surrealistas, al principio dirigieron principalmente sus intereses hacia la investigación de texturas y la exploración de las posibilidades técnicas en la fotografía, luego, se introdujeron cada vez más en el terreno de la exploración del inconsciente, como decía Breton (1924)

“La potencia creadora del subconsciente y del inconsciente debe liberarse en actividad artística sin la menor influencia por parte de las barreras conscientes de la lógica”.

El aporte tomado de la tesis doctoral *Historia de la fotografía de moda: aproximación estética a unas nuevas imágenes* señala que el surrealismo explora el mundo exterior y el mundo interior, ampliando así el campo del conocimiento de la realidad. La fotografía se encarga de recrear los sueños, los pensamientos, los productos del inconsciente.

En el mundo interior se encuentran la imaginación y los pensamientos, los objetos y los sujetos suelen aparecer con el mismo aspecto que presentan en la realidad, son reconocibles, no tienden a la abstracción a menos que la distancia desaparezca o sea exagerada, de igual manera sucede con las imágenes salidas de la cámara fotográfica. Esto sería un punto de aproximación entre lo onírico y la fotografía surrealista.

Los objetos de nuestros sueños son reconocibles por su parecido a la realidad pero que aparezcan descontextualizados o combinados de una

manera imposible despierta nuestra atención indicándonos que estamos ante una situación irreal.

Llamar la atención del espectador es fundamental para el surrealista, que realiza un ejercicio de provocación que mueve a la participación y enlaza con el carácter de la fotografía de moda.

En la fotografía surrealista de moda predominan las imágenes dirigidas a las sensaciones, a los sentimientos sobre las dirigidas a la razón, resultado de la resistencia a pensar que aborda el surrealismo. Las imágenes se dirigen a sorprender, sacar una sonrisa, una lágrima, despertar la nostalgia, el placer, el miedo, la pena. Los fotógrafos crean mensajes ambiguos y misteriosos en sus fotografías para dejar abierta la posibilidad de significación y sugerencia.



[Fig.3]



[Fig.4]



[Fig.5]



[Fig.6]



[Fig.7]

El trabajo del fotógrafo británico Tim Walker, se distingue por apearse a los lineamientos de los medios para los que trabaja sin dejar de lado su toque personal. En sus fotografías imperan los elementos fantásticos, creando así imágenes que además de cumplir con el elemento fashion también crean un discurso visual que gira en torno a su propia concepción de lo fantástico, lo bello y lo incoherente. Combina la fotografía, la literatura y la moda para crear imágenes explosivas, llena de colores pastel, creando escenarios y dándoles vida a personajes de cuentos o películas populares. La narrativa visual que crea en sus imágenes se impregna de él y de sus gustos. Sin embargo, no deja

de lado el papel del espectador al momento de hacer fotografía. Walker hace una analogía entre la fotografía y una ventana entre lo que hay fuera en el mundo real y lo que hay dentro de su obra, la fantasía. Así hace una invitación al espectador a entrar en su mundo, en su fotografía, a pasar a través de la ventana que te transporta al mundo mágico.

Al mismo tiempo en el que Walker explora la fotografía desde su visión en combinación con los parámetros establecidos por los medios, se muestra el tinte surrealista en su obra. La fotografía surrealista de moda permite el triunfo de la creatividad y la aceptación de una publicación publicitaria.

I.2 Referentes fotográficos en Argentina

Analía Sirabonian, una artista argentina que incorpora fotografía, manipulación digital, animación y video a sus obras. En 2011 se graduó de la carrera de Diseño de Indumentaria de la Universidad de Buenos Aires donde realizó conferencias relacionadas con la fotografía y la dirección de arte. Desde 2012 hasta la actualidad ella expone en diferentes ciudades y galerías. La artista va más allá de la fotografía presentando imágenes con animación, además de permitir explorar sus universos en 360 grados.

Sirabonian nos introduce en ese espacio sutil entre piel y piel. Se asoma al misterio del contacto, mediante el abrazo o el roce de la camiseta. Su obra explora esa configuración inasible que enlaza de manera indiscriminada, cuerpo, vestido y contexto, para poner en relevancia la trama vital de la materialidad.

La fotógrafa explora la superficie y da cuenta de las infinitas estrategias de intercambio. En el encuentro desdibuja sus límites y se transmuta en cada instante y circunstancia. Evidencia la potencialidad de ese espacio de pegoteos y fricciones, proximidades y rechazos, amores y odios, que se componen en la dinámica de la interacción. Porque la piel contiene y en su exterioridad expresa la naturaleza del contenido cuya forma se recrea en cada vínculo. Sus obras toman al textil y el lenguaje como recursos que potencian la espacialidad generada en la superficie corporal. De esta manera interpreta el indumento como un elemento cargado de simbolismo, como parte del cuerpo que lo porta.

Como ella lo expresa su estilo es una búsqueda constante, en su proceso investiga referentes de las diferentes artes visuales, obras y artistas que la interpelan, la conmueven. Su obra va más allá del fotógrafo tradicional, quiere generar movimiento dentro de los límites fotográficos. Fotos, videos, instalaciones digitales y analógicas o híbridos entre las dos son algunas de sus producciones que la destacan.

Sus proyectos como ella misma lo señala, en su mayoría son autorreferenciales, sus padres su hermano, su historia de vida, experiencias de un entorno muy íntimo.

Con respecto a si el vestuario está presente en sus fotografías, ella considera que es por una decisión, es un elemento compositivo más, lleno de signos que significan, y acompañan la narrativa del resto de la composición.

Su punto de encuentro entre su rol como fotógrafa y el de un diseñador de indumentaria es el proceso y el cuerpo, el indumento es un elemento compositivo más, tan importante como el resto de las decisiones compositivas de su obra.

Analía Sirabonian no piensa en un público en específico para sus obras, sino más bien en lo que quiere contar. Busca conectar por medio de la empatía. Cuando desarrolla imágenes comerciales apunta directamente a un público específico para cada campaña, marca o diseñador con el que esté trabajando.

En una entrevista que busca abarcar todos los conceptos que la caracterizan se puede apreciar la profundidad de su creación y el lenguaje dinámico del arte de Sirabonian (VER ANEXO)

.

Gonzalo Resti es un artista visual de Buenos Aires, Argentina. Realiza fotos crudas y surrealistas de bellezas. Sus fotos son un enigma, es difícil saber qué está sucediendo en el momento en que disparó su cámara, pero si usamos la imaginación llegaremos a terrenos de interpretación muy personales en los que podremos descubrirnos a nosotros mismos a través de sus obras.

El artista intenta retratar las diferentes personalidades y resaltarlas gracias a la ayuda de otros artistas. Crea a partir de un concepto y deja que vaya mutando, algunas veces obtiene más de una mutación o metamorfosis en una misma sesión.

Resti cree que nunca pensó en un estilo a la hora de su formación como fotógrafo, y se considera una persona cambiante a lo largo de los años. En sus fotografías crea seres y personajes de una manera muy onírica que se logra partiendo desde una idea propia pero el concepto se termina de crear en conjunto con las personas involucradas que modelan. Su punto de partida casi siempre comienza desde la creación de nuevas texturas. Su inspiración artística proviene del mundo del anime y la biología.

El vestuario, el cuerpo y la piel juegan un rol muy importante en sus fotografías, su deseo es armar producciones junto a diseñadores para poder llegar a crear prendas específicas para cada producción. Implementa los recursos fotográficos y efectos especiales previa y posteriormente; cree que se obtienen mejores resultados cuando se genera retroalimentación entre lo práctico y lo digital.

Como el mismo Resti lo manifiesta, cree no tener un público determinado, sin embargo, recibe por las redes sociales mensajes de quienes lo consideran fuente de inspiración.

Dentro de su trabajo lo que más le gusta es poder compartir intereses y divertirse creando con los involucrados en las obras, generar obras colaborativas.

El artista despliega su conceptualización sobre el arte que lleva su impronta en una entrevista realizada para conocerlo en profundidad (VER ANEXO)

..

.

I.3 Referentes fotográficos Internacionales

Erwin Blumenfeld (1897-1969) fue un fotógrafo estadounidense de origen alemán. El talento del fotógrafo fue influenciado por las corrientes de Dadá, Fue un verdadero surrealista, tanto en la composición como en la técnica. Sus imágenes fueron con frecuencia controvertidas, en respuesta a la profunda turbulencia social que se experimentaba en los años que siguieron a la Primera Guerra Mundial. Se puede decir que reinventó la fotografía de moda. Sus trabajos para grandes revistas como Vogue, Cosmopolitan o Harper's Bazaar, con cientos de portadas, se han llegado a considerar obras de arte.

La fotografía y la moda han estado estrechamente asociadas desde el siglo XIX, pero a lo largo de la segunda mitad del siglo XX cuando se han producido algunas de las mejores obras de este género, Erwin Blumenfeld desafió las barreras del gusto hasta entonces y dio un paso más allá, rompiendo las convenciones para imponer su mirada de artista, con unos ensayos de cómo analizar las formas y cómo captarlas a través de la luz.

Erwin tenía obsesión por la belleza femenina. Algunas de sus portadas más recordadas eran casi minimalistas; como las de Vogue del año 1950, tan sólo un ojo, una ceja, unos labios rojos y el lunar de la mejilla; el resto, en blanco. En ese momento era inimaginable una portada tan despejada, fue algo impactante. Y la imagen cobró vida.

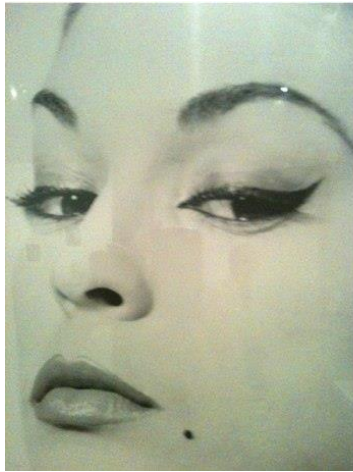
El fotógrafo alemán no sólo buscaba la belleza, sino también el interior. Algunos de sus retratos más memorables son de sí mismo, algo tan común como un espejo era para él una pieza fundamental.



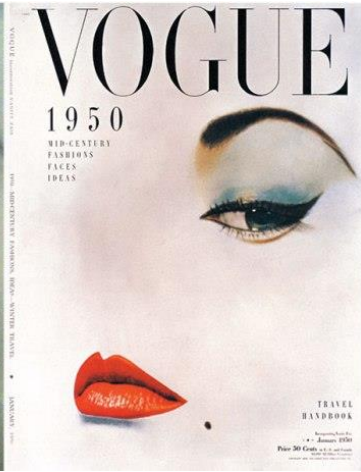
[Fig.8]



[Fig.9]



[Fig.10]



[Fig.11]



[Fig.12]



[Fig.13]

David La Chapelle nacido en Hartford en 1963, es un fotógrafo y director estadounidense, cuyo trabajo se caracteriza por presentar imágenes grotescamente glamurosas. Sus imágenes descabelladas, bizarras y fantásticas, han aparecido en las páginas y portadas de las revistas Vogue, Rolling Stone, i-D, Vibe, Interview, The Face y GQ.

Su estilo es singular y reconocible, trabaja con planos abiertos, escenas frescas y extremadamente coloridas dejando ver su estilo pop-art. Sus tomas tienen un trabajo minucioso y detallista, trabajando con el aspecto físico del personaje llevándolo casi a la caricatura. Juega con escenas ficticias y grotescas, en su mayoría artificiales y cuenta con una excelente producción, las imágenes en general son en el momento de la toma, con poca post-producción. En su arte logra mostrar el tiempo tecnológico actual y también se puede ver la crítica a la sociedad llena de excesos y vanidad.

Su dedicación a la originalidad es leyenda dentro del mundo de la moda, el cine y la publicidad.



[Fig.14]



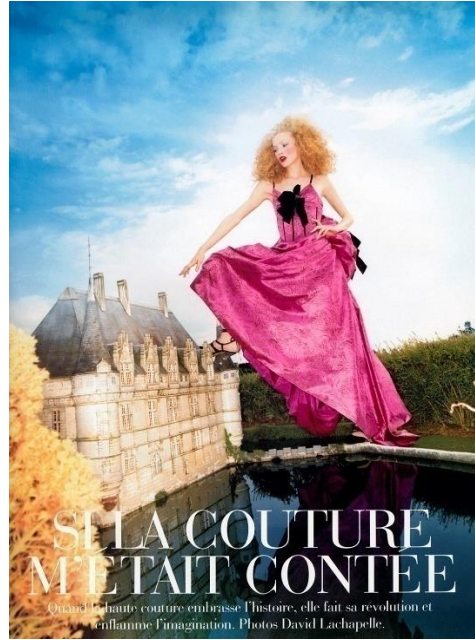
[Fig.15]



[Fig.16]



[Fig.17]



[Fig.18]

Damien Blottière es un fotógrafo y artista visual francés nacido en 1961. Su estilo único lo ha llevado a ser parte de los fotógrafos y artistas más codiciados de la industria de la moda. Con un innato interés por el collage y el cuerpo humano, su trabajo tiene un sello orgánico, fluido y con una estética muy personal. Blottière fotografía a cada modelo, para luego con el material fotografiado componer surreales piezas visuales. Sobre sus propias fotografías, corta, reorganiza, pega y vuelve a cortar y reorganizar fragmento a fragmento hasta alcanzar la imagen que busca, siempre de forma manual, generando una composición surrealista más visual y con efecto 3D. Sus cortes, orgánicos y ligeros, confieren movimiento a cada imagen. Utiliza la forma y el color para conformar imágenes llenas de lucidez.

En sus collages muestra mayormente el cuerpo humano, músculos, piel, flujo, erotismo y sobre todo belleza, convierte cualquiera de los componentes de sus collages en objeto de deseo para el espectador.



[Fig.19]



[Fig.20]



[Fig.21]



[Fig.22]

CAPÍTULO II

Articulación entre proceso de diseño de indumentaria y fotografía

El proceso creativo del diseño de indumentaria

La creación es el acto de dar existencia a algo nuevo, tiene la capacidad de formar mentalmente, en primera instancia, imágenes, sistemas, estructuras, formas de cosas, o ideas no conocidas.

Durante el proceso de diseño se forman en la mente imágenes o formas visuales como resultado de la confluencia de las emociones, sensaciones y el pensamiento a través de modalidades diversas como la imaginación y la fantasía, asociándose así con los recursos abordados por el surrealismo. La imaginación representa mentalmente aquello que es recordado o lo que nunca fue presentado a los sentidos, mientras que la fantasía, las cosas ideales en forma sensible, o idealiza las reales.

En el Diseño de indumentaria la creación visual se representa a través del universo poético o la lámina de usuario, donde el diseñador logra plasmar sus ideas y concretarlas visualmente para usarlo de referencia y transmitirlo a la materialidad.

A partir de González Ruiz se puede afirmar que el acto creativo es el núcleo gestor del proceso de Diseño, pero los actos creativos, de por sí, no constituyen Diseño, sino que es concebido a partir de las diversas búsquedas realizadas durante el proceso.

El acto proyectual es un acto creativo que no está basado en la fragilidad de la imaginación.

El Diseño es limitativo, esto no significa la pérdida de la libertad, sino que implica una delimitación al tema y un enfoque más centrado.

Al componente lúdico movilizador del proceso creativo del Diseño, Freud lo considera como extensión de los juegos de la infancia. Según Diana Zamorano en "*Estudio de Diseño*" de González Ruiz (1994), investigadora del Diseño desde el marco teórico del Psicoanálisis, la creación visual implica la relación del hombre con las imágenes. Sostiene que el hombre se constituye a partir de su propia imagen y desde allí, toda su creación va a ser guiada por este elemento visual.

La imagen es una representación que el hombre construye como consecuencia de sus vivencias, percepciones y experiencias, y que se manifiesta en el sueño.

En 1900 Freud hace un aporte al estudio de la creatividad dándole una acepción al término fantasía, como escenificación imaginaria en la que se halla el sujeto, y que representa – en forma más o menos deformada - la realización de un deseo.

Para Jacques Lacan la creatividad se sitúa en el inconsciente, que está estructurado como un lenguaje.

Dentro de las llamadas terapias alternativas esta corriente iniciada por el canadiense Eric Berne postula que en el acto creativo se manifiesta una predominancia del estado del *niño* sobre los dos restantes. El Diseño es el producto de una conducta asertiva del diseñador, resultado de la unión del *niño libre*, que aporta la intuición, la imaginación y la fantasía, con el *adulto*, que

provee la racionalidad y la lógica, y con el *padre* que establece los límites. González Ruíz (1994)

La indumentaria es una de las principales formas para expresar la personalidad de alguien al mundo. Es un reflejo, sirve para representar y para dar señales al mundo de lo que se desea transmitir a través de la vestimenta.

Las personas logran hacer suposiciones sobre otras en función a la indumentaria que llevan puesta, y la ropa misma a su vez puede afectar a las emociones y sentimientos (Magazine, 2021,p.22).

Las imágenes siempre han logrado establecer relaciones para interpretar la realidad, los momentos, sentimientos, y así muchas cosas se logran transmitir a través de la fotografía. En este capítulo se aborda el proceso de diseño de indumentaria y la fotografía, cómo ambas áreas logran potenciarse mutuamente a la hora de transmitir un concepto.

La distinción entre imágenes y cosas reales es cada vez menos precisa. La realidad es que la fotografía es un medio poderoso para otorgar sentido al concepto que desee transmitir y ejercer dominio sobre él de diversas maneras. Las fotografías redefinen la realidad misma, una fotografía permite controlar la cosa que ha sido fotografiada; la tecnología ha suministrado medios para fotografiar cosas inimaginables en tamaño, forma, colores, etc.

Por medio de las fotografías también se entabla una relación de consumo con los acontecimientos, tanto los que son parte de nuestra experiencia como los ajenos, sintiéndonos parte así del proceso.

A partir del libro sobre la fotografía, Susan Sontag señala algunas de las técnicas del surrealismo. La fotografía surrealista es un instrumento poderoso para despersonalizar nuestra relación con el mundo; y ambos usos son complementarios, la cámara vuelve íntimas y cercanas las cosas exóticas, y pequeñas, abstractas, extrañas y lejanas las cosas familiares. La génesis mecánica de las imágenes, y los poderes que confieren, implica una nueva relación entre la imagen y la realidad. Algunas de las técnicas surrealistas son, magnificar detalles, yuxtaponer rasgos, cambiar la dirección o posición de objetos. Al adquirir expresividad de este modo, toda cosa puede ser relacionada con cualquier otra.

La fotografía es un arma para procurar visiones «nuevas», permite puntos de vista dispersos e intercambiables. Nuestro uso ilimitado de imágenes fotográficas refleja y moldea esta sociedad. Nuestra noción del mundo es como un panorama fotográfico. La fotografía no se limita a reproducir lo real, lo recicla en forma de imágenes fotográficas, las cosas y acontecimientos son sometidos a usos nuevos, reciben nuevos significados que trascienden las distinciones entre lo bello y lo feo, lo verdadero y lo falso, lo útil y lo inútil, el buen gusto y el malo. La fotografía es uno de los principales medios para producir esa cualidad que borra dichas distinciones cuando se la adjudica a las cosas y situaciones. Las imágenes de las cosas reales están mezcladas con imágenes de imágenes.

El surrealismo fotográfico se utiliza como instrumento de expresión y reflejo del inconsciente. Para los artistas la fotografía se convierte en un vehículo de trasgresión al permitirles realizar imágenes desligadas de los planteamientos estéticos tradicionales. Los fotógrafos logran expresarse liberando los instintos y el inconsciente; alejándose de la realidad mediante imágenes inéditas, desconocidas para el ojo humano, creando una nueva visión del mundo y así, una nueva realidad.

Los trabajos se distinguen por apegarse a los lineamientos de los medios comerciales de moda, dando a conocer su toque personal y distintivo. En las fotografías surrealistas imperan los elementos fantásticos, creando así imágenes que además de cumplir con el elemento fashion también crean un discurso visual que gira en torno a su propia concepción de lo fantástico, lo bello y lo incoherente.

A partir de Hans - Michael Koetzie (2016) en el libro *Fotógrafos de la A a la Z*, se observa la articulación entre la fotografía y la moda que se combinan para crear imágenes explosivas, llena de colores, creando escenarios y dándoles vida a personajes. La narrativa visual que crean en las imágenes se impregna de surrealismo. Sin embargo, no se deja de lado el papel del espectador al momento de hacer fotografía. Se realiza una analogía entre la fotografía y una ventana entre lo que hay fuera en el mundo real y lo que hay dentro de la obra, la fantasía. Así se hace una invitación al espectador a entrar en su mundo, en la fotografía y en el proceso del diseñador. Los procesos se retroalimentan y se potencian entre sí a la hora de transmitir un concepto, articulando con anterioridad la puesta en escena y las ideas de lo que se desea transmitir, y de qué forma llegará esa información al espectador.

Las fotos surrealistas muestran la diversidad, son un enigma; es difícil saber qué está sucediendo en el momento en que se disparó la cámara, ya que esto deviene de un proceso previo, que solo les pertenece al fotógrafo y al diseñador, ya que son quienes lo atravesaron mediante sus experiencias y vivencias personales, pero usando la imaginación, le permiten al espectador llegar a terrenos de interpretación muy personales en los que se podrán descubrir a ellos mismos a través de las obras.

La retroalimentación mutua entre la fotografía surrealista y el diseño de indumentaria es sumamente enriquecedora, les posibilita la capacidad de solucionar distintos problemas, ya que ambas tienen un fin constructivo y de progreso, según afirma Kliczkowski(2004) en el libro *Moda y surrealismo*.

Los diseñadores deben estar atentos de lo que sucede a su alrededor; como seres sensibles, en términos de percepción, observar se vuelve una actividad de suma importancia. De esta manera acumulan referencias, experiencias que arrojan información valiosa antes de comenzar el proceso de diseño.

La fotografía es una fuente de experiencias e inspiración para un diseñador, se requiere que exista una articulación entre ambas áreas, ya que estas logran potenciarse mutuamente.

La globalización se aplica a la cultura, el arte y la moda. El gusto por lo bello no es inmutable, cambia con el tiempo y entre culturas. Y ahora que cada vez más gente está expuesta a la fotografía, el diseño y los diferentes estilos de vida en todo el mundo, resulta más fácil aceptar y absorber distintas estéticas. Las decisiones sobre equilibrio y armonía se tienen que tomar en todos los tipos de composición, en la fotografía surrealista es habitual utilizar la composición para influir sobre el modo con que una persona observa la imagen. Básicamente, esto significa persuadir al espectador de que experimente la imagen en un orden concreto, viendo primero una cosa y luego otra; dirigir el ojo hacia una conclusión en la imagen que es importante, pero al principio no obvia. Este proceso de redirigir la composición es muy deliberado e incierto y hoy en día debido a los avances tecnológicos y la inmediatez del

mundo actual, la mayor parte de la fotografía tiene lugar con demasiada rapidez. Por eso, es probable que algunos fotógrafos prefieran la experimentación y una reacción más visceral ante la escena que se despliega. Por supuesto, no disponer de mucho tiempo como sucede en muchas técnicas de toma, no excluye nada, sino que pone en juego la habilidad de los fotógrafos.

A menudo, un espectador centra su atención sobre elementos que son inusuales en circunstancias concretas, no familiares, incomprensibles; por lo que los componentes clave tienen una fuerza de retención exagerada sobre la atención (Freeman, 2012, Cap. 2).

II.1 Etapas del proceso de diseño de Indumentaria

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño de indumentaria cubre también exigencias prácticas. Una pieza de diseño debe transmitir un mensaje y a su vez cubrir las necesidades del consumidor. La creación no debe ser solo estética sino también funcional (Wong, 1995, Cap. 1).

Metodología proyectual del diseño

El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Proyectar exige la utilización de un método que ayude a resolver el problema, lo importante es que la operación también sea hecha siguiendo el orden dictado por la experiencia. En el diseño de indumentaria no es posible proyectar sin un método, se debe hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que se va a proyectar; realizar una búsqueda matérica, determinar la función que cumplirá el diseño, quién será la persona que lo utilizará, y de qué forma lo hará.

El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran los valores objetivos que mejoren el proceso. Y este hecho depende de la creatividad del diseñador que, al aplicar el método, puede descubrir algo para mejorarlo. Las reglas del método estimulan la personalidad del diseñador, al descubrir algo que puede resultar útil también para la sociedad. Estos aportes del autor González Ruiz (1994) en Estudio del diseño, dan una idea profunda de la importancia del método en la tarea del diseñador.

Propósito y fin del Diseño

El propósito del Diseño de indumentaria es responder a una necesidad latente en la sociedad, quien a través de una clasificada segmentación determinará su usuario; ésta incluirá un recorte en cuanto a edad, gustos personales, ámbitos donde se encuentra, etc. Su dimensión y rol social los adquiere al dar una respuesta a una necesidad específica, creando diseños que cumplen la finalidad para la cual han sido pensados. El fin, el propósito y el objetivo del Diseño de indumentaria, es crear objetos útiles a las necesidades del hombre en su entorno social y físico.

El diseño es una de las ciencias destinadas al mejoramiento del hombre en su medio ambiente. Entender las posibles relaciones entre el cuerpo y el medio físico es una de las metas básicas del Diseño de indumentaria.

Diseño como ciencia proyectual

Proyectar es imaginar planes, planear. El proyecto de diseño es el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada, que conlleva un proceso de búsqueda previo. El Diseño y la fotografía comparten la facultad creadora de proyectar.

Los productos resultantes del diseño de indumentaria son productos con forma visible y tangible, en la fotografía en cambio, son más bien visibles, perceptibles. Ambos dejan la interpretación al azar del espectador, pueden tener diferentes puntos de vista a la hora de entender los procesos creativos y el concepto plasmado.

El diseño y la fotografía no denominan al objeto emergente de la actividad proyectual, sino que dan mayor importancia al proceso conducente hacia esos objetos. No son la expresión final de una forma visible, sino el proceso de creación y elaboración por medio del cual se traduce un propósito en una forma.

A partir de González Ruíz se analizan las características que deben cumplir los campos de lo proyectual:

- a.-Dinamizar la reflexión y la acción del diseñador.
- b.- Movilizar el potencial creativo y a su vez estimular el pensamiento y la percepción.
- c.-Interactuar lo sensorial, lo cognoscitivo y lo expresivo.

Los diseños surgen a partir de un proceso, un programa, una estrategia de abordaje, un plan. Al producto emergente del proceso proyectual se lo denomina diseño.

Lo que determina al diseño es la existencia de un problema a resolver, de un fin, de una intención, de un propósito y luego el proceso de concepción, el plan mental, el programa para llegar a una solución.

Diseño es en síntesis una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su concreción final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito, una forma que funcione.

La facultad de diseñar se obtiene mediante el proceso interactivo de aprendizaje, la acción y la reflexión.

El acto de Diseño es movimiento, acción y reflexión proyectual. Es experiencia, un continuo mecanismo de retroalimentación. Nutre la potencia proyectual para que vuelva a transformarse una y otra vez en acto. Comprende la construcción de las ideas mediante el proceso de diseño y su aplicación en la realidad.

El Diseño es un sistema interactivo, que necesita articularse con otras ciencias para nutrirse de información, puntos de vista, referencias, y a su vez vincularse profundamente con el cuerpo humano y su relación sentimental, afectiva.

Diferentes enfoques del proceso metodológico conjugados por Bruno Munari, Geogfrey Broadbent y Sidney Parnes sobre la metodología del Diseño:

- 1- Identificación del problema.
- 2- Recopilación de datos.
- 3- Síntesis
- 4- Gestación.
- 5- Proceso.
- 6- Elaboración.
- 7- Verificación.

1. La identificación del problema es el esclarecimiento del objetivo. Identificar el problema existente en la sociedad exige plantear dudas y nuevas posibilidades, y a su vez enfocar nuevos problemas sobre viejos ángulos, circunstancias que obligan al ejercicio de la imaginación creadora desde el comienzo.

2. La recopilación de datos puede ser directa o indirecta. Cada diseñador elige qué tipo de datos son más útiles como referentes para diseñar, imágenes, información, procesos matéricos y constructivos de otras áreas, etc. Cuando reúne un conjunto de elementos de cualquier tipo, factibles de brindar pautas sobre el tema requerido, aunque a primera vista no tengan que ver con el problema es indirecta. Y es directa cuando acumula informaciones pertinentes y específicas a las premisas del acto creativo.

3. La síntesis es el mecanismo de incubación de la idea, el procesamiento de separación, selección, eliminación, concentración y depuración de los datos elaborados.
4. En la etapa de gestación las ideas aparecen en forma desordenada al comienzo hasta aproximarse a la solución. En este punto la idea todavía no llega a ser interpretada en su totalidad.
5. El proceso de diseño es un período donde se logra transmitir en conjunto y de forma más acertada, el proceso llevado a cabo en cada una de las etapas precedentes.
6. La elaboración es la plasmación correcta de la idea, su construcción en términos de representación matérica. Es la instancia de la evidencia, de la concreción del proceso creativo realizado y de su ajuste. Es el momento del rigor, donde aparece el trabajo intensivo, metódico, constructivo y representativo.
7. El período de verificación es indeterminado en el tiempo. Es la autoconsciencia de la adecuación de la propuesta ideada al fin planteado.

El proceso proyectual se divide en ciclos básicos, distribuidos en tres fases: la analítica, la creativa y la ejecutiva. Cada diseñador necesita tener la evidencia del cierre natural de su proceso de gestación visual. Aquellas etapas se interrelacionan porque la mente fluye en constantes avances y retrocesos. La toma de partido o idea básica es el núcleo y equivale a las etapas de gestación e iluminación. La fase previa a la materialización final es iterativa, es decir, que las instancias de valoración crítica, ajuste de la idea y desarrollo, previas a la etapa de materialización, son las que permiten rever virtuales errores que pudieran haberse deslizado en el comienzo, para efectuar correcciones o ajustes contemplando factores condicionantes o no considerados anteriormente.

Métodos para diseñar señalados por González Ruíz

El primer factor es la presencia de un plan mental. El segundo, la existencia de un propósito movilizador de ese plan. El tercero, la coincidencia de un mismo pensamiento que fusiona lo sensorial con lo racional, puede plasmarse de manera visual. Y el cuarto factor es el modo de enseñanza y aprendizaje metodológicos.

Cada diseñador utiliza los métodos en el orden que le favorece particularmente, pero necesita transitar todas las etapas del proceso para lograr una coherencia en su trabajo y un avance en cuanto a su experiencia.

CAPÍTULO III

Recursos proyectuales utilizados

Entre los medios de representación visual, los dos que se caracterizan por captar la realidad tal como es (o al menos de producir esta sensación) son el cine y la fotografía.

Sin embargo, la fotografía surrealista no se trata de capturar un momento temporal o un realismo objetivo, ya que ese momento no existe más que en una realidad subjetiva. Se estaría considerando el punto de quiebre entre lo que consideramos realidad e imaginación.

Lo que se pretende en la fotografía surrealista es que el objeto se recree en la imagen para convertirse en una versión diferente de sí mismo, una imagen distanciada de su apariencia normal, pero sin perder su conciencia propia.

El fenómeno surrealista se nutrió de muchas áreas de diferentes medios artísticos y culturales, absorbiendo del modelo fotográfico fundamentalmente su modo de operar y proceder en imágenes mediante la articulación inconsciente de la realidad. Para ello se sirvió de dos procedimientos: las fotografías manipuladas o surrealismo técnico. Por el otro lado desarrolló fotografías que no eran manipuladas, o surrealismo “encontrado”.

La manipulación de la imagen rompe con las reglas de la realidad y libera la invención y la creatividad. Se producen así extrañas formas que rozan lo onírico y que ayudan al inconsciente a manifestarse por medio de los sentidos.

A la hora de componer las fotografías surrealistas se utilizan en mayor medida los lentes fijos, gran angular, ojo de pez y teleobjetivo para generar diferentes enfoques. Se apuesta por temas sobrenaturales, oníricos y confusos, fuera de lo cotidiano y buscan el efecto del inconsciente.

Los colores usados remiten al estado de los sueños y depende del clima que quieren mostrar, frecuentemente emplean colores basados en la naturaleza.

Utilizan diferentes recursos como el fotomontaje para unir diferentes imágenes y provocar composiciones disruptivas.

A menudo se utilizan fondos naturales y orgánicos, aplicando elementos como árboles, hojas, flores, etc. (Revista Revés, 2020, Edición #1).

Surrealismo encontrado

A partir de Tausk (1978) en *Historia de la Fotografía en el siglo XX*, se analiza el procedimiento de surrealismo encontrado. Esta técnica crea imágenes sin producir ninguna manipulación en la escena. Estas composiciones realizadas crean representaciones oníricas a través del

objeto encontrado, combinando en una sola imagen elementos imposibles o poco probables. Consiste en buscar circunstancias extrañas, nuevas o fuera de contexto; situaciones que se pueden dar en la realidad, pero que no son habituales.

A partir del análisis de la tesis *La fotografía de Moda y el Surrealismo fotográfico* de Guerrero (2018) se consideran las formas en que el surrealismo encontrado logra interactuar con el espectador y lo que ésta desea transmitir.

Las imágenes surrealistas están llenas de visiones que plasman el mundo de los sueños, de la locura y las alucinaciones. La falta de lógica revela el carácter enigmático de los sueños. La entrega al azar juega un papel muy importante, dejando un amplio margen creativo en esa búsqueda del hallazgo casual, imitando así la conducta infantil, entregándose a la espontaneidad.

El surrealismo fotográfico se caracteriza por el interés por los detalles, crean imágenes incongruentes, en las que muchas veces permiten visiones diferentes sobre una misma imagen. La fotografía surrealista hace pensar e imaginar, busca la reacción del espectador, para interactuar de forma inconsciente, busca conseguir imágenes nuevas mediante ángulos de toma y perspectivas nuevas, como el punto de vista aéreo o la utilización de la vista en picado extremo, como también distancias inusuales entre la cámara y el objeto a fotografiar. Al variar el punto de vista se cambia la apariencia de los temas y se crean imágenes visualmente más interesantes para el espectador. Mediante diferentes ángulos y perspectivas buscan la visión no conocida, ni descubierta y así mostrar una visión novedosa, romper con la imagen consagrada y las composiciones clásicas.

Uno de los factores más importantes para las fotografías es la luz, el modo en que incide puede tener un efecto de misterio sobre la mente. Se suelen usar un gran número de términos para describirla, como, por ejemplo, intensa, suave, delicada, dura, y esto sugiere cierto tipo de reacción irracional con el modo en que se ilumina una escena. El papel de la luz, ya sea natural o añadida varía enormemente, tanto en lo que puede hacer con el sujeto como en lo que puede añadir al resultado final de la fotografía.

Muchos elementos en la fotografía luchan por captar la atención, y la calidad de la luz es justamente uno de ellos. Existe, el contenido, la composición, la sensación de movimiento, el color, la idea, y el concepto, entre otros (Freeman, 2011, Cap. 3).

El surrealismo técnico

A partir de Casajús en *Historia de la fotografía de moda*, se advierte que desde los años veinte hasta la Segunda Guerra Mundial, la fotografía principalmente tomará dos caminos, por un lado, estuvo la experimentación subjetiva que quiso averiguar hasta dónde llegaban los límites del medio fotográfico y por otro lado se desarrolló la “Nueva Objetividad”.

El surrealismo técnico, consiste en la manipulación de las imágenes para romper con la realidad y a su vez, liberar la imaginación del artista. Mediante las técnicas utilizadas para manipular, se consigue transmitir conceptos surrealistas como el automatismo psíquico y la libre asociación de ideas. “Los fotógrafos surrealistas en su intento de realizar imágenes que estuvieran al otro lado de la realidad y al mismo tiempo basadas en la reproducción de objetos reales, fueron aficionados a utilizar técnicas no usuales” (Casajús, 1998: 120).

Los fotógrafos surrealistas recurren frecuentemente a técnicas como el fotomontaje, la solarización y el fotograma, experimentando así con la luz, las sombras y las formas.

El fotomontaje permite la posibilidad de reproducir imágenes irracionales de manera casi simultánea; es la fusión de dos fotografías en la que se mezclan distintos espacios y tiempos, consiste en pegar fotografías y recortes, añadiendo tipografía, color y a veces, volviendo a fotografiar el resultado, creando así una nueva realidad. La técnica del fotomontaje lleno de posibilidades y abierto a la fantasía, puede ser una mezcla de pintura, fotografía, recortes de periódicos, letras, etc.

“Si se trata de buscar la yuxtaposición inesperada y sorprendente de cosas sin relación alguna, el fotomontaje es la manera idónea de expresar la irracionalidad y el sin sentido” (Eguizabal, 2011: 148).

A partir de la tesis *La fotografía de Moda y el Surrealismo fotográfico* de Guerrero (2018) las diferentes técnicas surrealistas utilizadas por la fotografía destacan que mediante la técnica de la solarización se obtiene una imagen con contornos perfectamente subrayados mediante líneas negras, de esta forma, el motivo resaltará aún más del fondo ya que queda silueteado.

Por la técnica del fotograma se obtiene una fotografía sin cámara, por tanto, no interviene la óptica, sólo la luz. Las imágenes realizadas con esta técnica se crean reuniendo objetos sobre una hoja de papel sensibilizado que se exponen a la luz de la ampliadora y luego se revelan.

Fotomontaje

Frecuentemente el surrealismo creaba fotomontajes con el uso no solamente de fotografías sino mezclando este medio con otros.

El proceso consiste en realizar varias fotografías y unir las de modo que parezca que forman parte de la misma imagen, creando así una composición fantástica, irracional e innovadora. También puede utilizarse la técnica de collage que consiste en unir varias fotografías en una sola, pero con la intención de que sí se note la unión entre ellas. Normalmente se realizan las fotografías en el mismo momento, con la misma iluminación.



[Fig.23]



[Fig.24]

Doble exposición

En esta técnica se toman dos fotos sin mover el rollo, creando que la segunda imagen esté impuesta sobre la primera imagen creando una mezcla de ambas imágenes. Consiste en fusionar dos imágenes en una superponiendo una encima de la otra.

Algunas cámaras réflex ofrecen la posibilidad de realizar esta técnica o también se puede realizar a través de un programa de edición y realizar las imágenes por separado.

Esta técnica se ve utilizada frecuentemente en propagandas y se ve su influencia en el cine.



[Fig.25]



[Fig.26]

Perspectiva forzada

En este tipo de fotografía los objetos distantes están en el mismo plano que los cercanos, o al menos eso puede parecer. Con un buen ángulo, posición de la cámara y la correcta colocación del sujeto se puede obtener este tipo de fotografías.



[Fig.27]



[Fig.28]



[Fig.29]

Desenfoco de movimiento

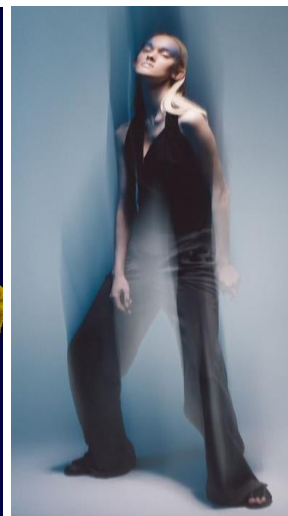
Para crear una atmósfera surrealista el recurso de desenfoco puede conseguir esa sensación de movimiento de varias formas. Una de ellas puede ser jugando con la profundidad de campo y otra es la velocidad de obturación. Pudiendo crear una composición misteriosa y onírica.



[Fig. 30]



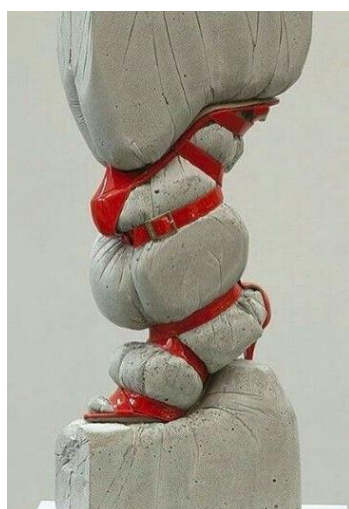
[Fig. 31]



[Fig. 32]

Objeto encontrado

Consiste en incluir elementos fuera de contexto dentro de las composiciones. Puede tratarse de un objeto cotidiano que, aunque esté modificado sea fácilmente reconocible. Generalmente se tiene en cuenta la simbología de los sueños a la hora de elegir los accesorios que salen en las fotos. Los relojes pueden representar el tiempo, las alas la libertad, el caballo los instintos primarios, etc.



[Fig.33]



[Fig.34]



[Fig.35]

Paisajes oníricos

Se trata de buscar paisajes enigmáticos, como si estuvieran sacados de un cuento o de un mundo paralelo misterioso. Se puede jugar con los cambios climáticos y los balances de tonalidades de la cámara transformando las escenas de colores cálidos en composiciones más frías y viceversa.



[Fig.36]



[Fig.37]

Levitación

Es una técnica muy utilizada en el surrealismo. Da la posibilidad de congelar el salto del sujeto retratado. Normalmente, son imágenes compuestas por 2 ó 3 fotos que se editan post producción.



[Fig.38]

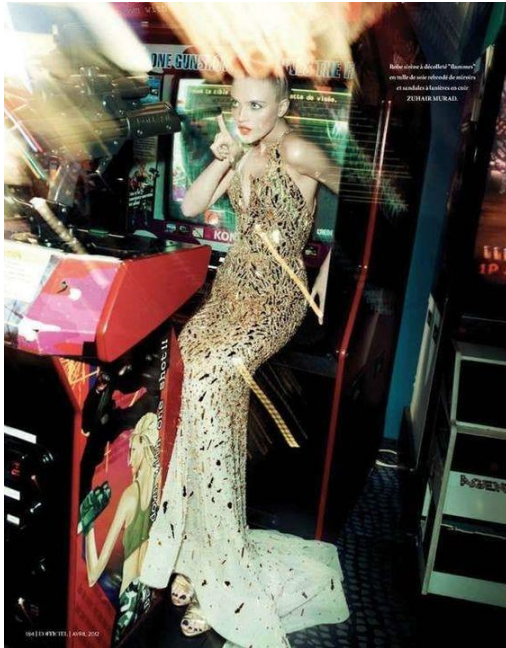


[Fig.39]

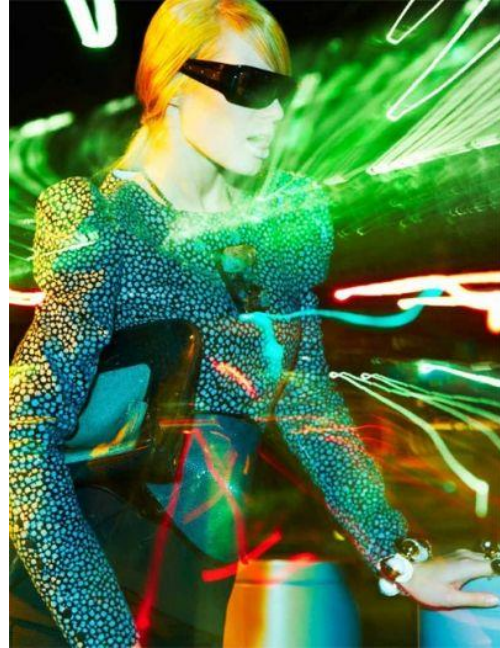
Lightpainting

Esta técnica se utiliza para conseguir una atmósfera onírica e inquietante, imágenes donde la manipulación de la luz es la mínima. Consiste en realizar fotografías de larga exposición añadiendo luces estáticas y dirigiéndolas de forma estudiada para que se cree una composición con una atmósfera enigmática y misteriosa. Creando varias fuentes de luz distintas así el observador no puede discernir de dónde

proceden, de esta manera le causará una confusión que le hará pensar que se trata de un espacio irreal y mágico.



[Fig.40]



[Fig.41]

Solarización

Esta técnica provoca se inviertan los tonos de una fotografía de un modo total o parcial, causando que zonas originalmente oscuras queden claras e inversamente, creando así un borde definido entre contrastes. Esto ocurre al exponer el material a la luz, puede tomar efecto sobre negativos o fotografías. Hoy en día el efecto “solarización” es común en muchos programas de edición fotográficas.

CAPÍTULO IV

Implicancias prácticas

En este capítulo se expondrá todo el proceso de desarrollo de la instancia final de este proyecto, que consta de una propuesta de diseño de una colección de tres líneas, (sastrería, casual y noche) cada una de ellas está compuesta por 20 conjuntos.

Para la creación de cada conjunto se utilizó el material investigado y desarrollado dentro de los capítulos previos, logrando así una articulación entre los contenidos y la materialización textil.

IV.1 Board Conceptual

Luego de haber obtenido la información necesaria, para poder comenzar con el proceso práctico se planteó un board conceptual, también llamado universo poético.

El board conceptuales un panel de tendencias usado como herramienta visual, sus objetivos principales son evocar emociones y plasmar ideas. Está formado por diferentes componentes, pero en su conjunto forma una sola idea dando lugar a la estética y esencia de la colección, de esta manera se plasman los sentimientos o estados de ánimo que se desean evocar.



[Fig.42]

El universo poético realizado en la materia Práctica Profesional se

crea para tomar aspectos visuales, recursos de formas y materialidades a la hora de diseñar, refleja el juego irracional, lúdico, irónico. En el fondo se ubica la Estación de Trenes de La Plata representando un viaje en el cual los pasajeros experimentan diferentes situaciones, sensaciones, sentimientos.

En cuanto a la paleta de color, predominan los tonos fríos, pero se encuentran colores cálidos en muchos detalles, esto hace alusión a los diferentes sentimientos y estados de ánimo de los personajes que participan dentro de la composición.

Dentro de los elementos del universo poético se pueden encontrar alusiones al surrealismo en la colocación de elementos sin sentido racional como una cámara representando un tren, pasajeros en miniatura disfrazados, sin mostrar su rostro, una mujer encapsulada en una pecera, sillas voladoras ubicadas al revés y conformando un ojo, corrientes de agua y repetición de manos y ojos que son muy representativos para la corriente artística surrealista.

Para Dalí, el ojo es el instrumento para mostrar las “cosas invisibles” al espectador y el tema de la “doble imagen - la imagen que sugiere o se transforma en una segunda imagen observada a primera vista o fijada con atención”, tomando los aportes de Dalí en el libro *Diario de un genio*.

Las imágenes que salen reveladas a través de la cámara fotográfica son imágenes de la vida real, representando a la memoria de sensaciones, gustos, paisajes, personas queridas, familiares, amistades, etc.

Usuario



[Fig.43].

El panel de usuario realizado en la materia Práctica Profesional se crea para segmentar las personas que utilizarán los diseños a realizar,

su personalidad, sus gustos, es información plasmada de manera visual y servirá para extraer recursos constructivos, matéricos, paleta de color. Se representó a través de técnicas surrealistas, como superposición, cambios en escala de tamaño, irracionalidad; el mundo de los sueños, la infancia, lo onírico creando así un mundo irreal, triste y feliz, dejando abierta la imaginación al espectador.

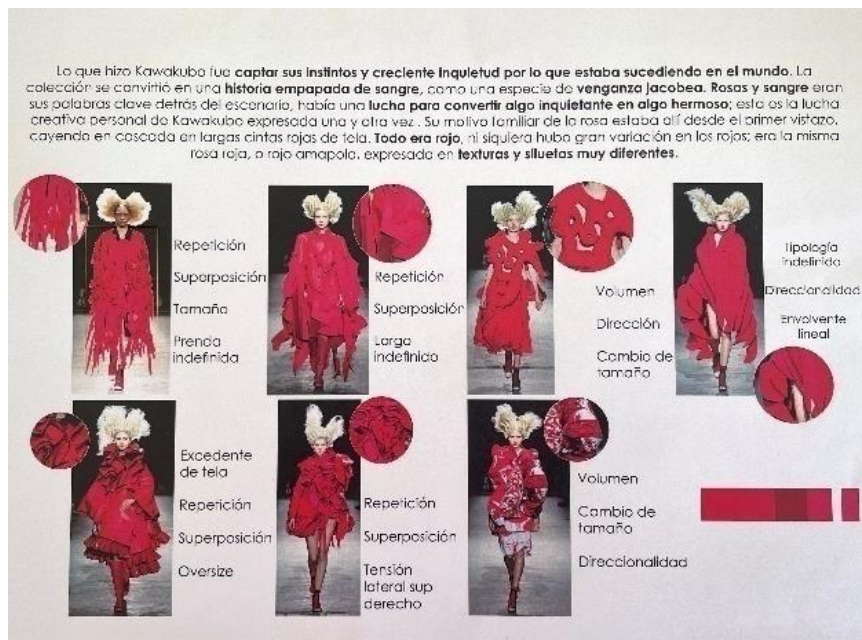
El perfil de usuario es alguien lúdico, con la infancia muy presente en su vida actual y en su vestimenta, con mucha afinidad por los animales domésticos y con la imaginación muy activa.

La paleta de colores que se utilizó fue equilibrada entre colores fríos y cálidos, mostrando así la ambigüedad del usuario.

IV.2. Análisis de datos

Previo a comenzar el proceso de diseño de la colección, se realizó un análisis y relevamiento profundo de colecciones de distintos diseñadores referentes, entre ellos: Viktor & Rolf, Jacquemus, Maison Margiela, Comme Des Garçons, Hu Sheguang y Beate Karlsson.

A través de este análisis se obtuvieron recursos constructivos, morfológicos, técnicas del surrealismo aplicadas a la indumentaria, variedad de textiles y paleta de color, que fueron de gran ayuda para el diseño de la colección.



[Fig.44]



[Fig.45]



[Fig.46]



[Fig.47]

Además de analizar colecciones en pasarela de diferentes diseñadores, también se realizó un análisis del surrealismo en diferentes ámbitos como arte textil, escultura, pintura, accesorios y diferentes objetos, para poder así tomar recursos morfológicos tridimensionales, texturas, materiales, etc.

Uno de los artistas analizados y utilizado como referente fue Mister Finch, un artista textil que mezcla la artesanía, escultura y la industria textil llegando a humanizar animales con zapatos y ropa. La mayoría de sus piezas están creadas a partir de materiales reciclados, no solo como una declaración ética, sino para agregar más autenticidad y encanto.

Finch es una anomalía en el campo de los fabricantes, produce en masa enormes bordados, insectos y animales de peluche.

Proveniente de un reino mágico de la antigüedad, estas enormes polvorientas polillas, arañas, hongos y conejos adquieren un carácter maravillosamente sofisticado y encantador de carácter surrealista.

MISTER FINCH



[Fig.48]

BEATE KARLSSON
OTOÑO - INVIERNO 2019



[Fig.49]

También dentro de la etapa de relevamiento, se realizó la pauta que conecta, es una lámina que integra diferentes áreas, las cuales van a ser de gran aporte para el armado de la colección. En este caso se vinculó a la moda, la fotografía y el surrealismo como bases principales y a partir de estas áreas principales se analizaron recursos proyectuales, board de universo poético y las muestras textiles.



[Fig.50]

IV.3. Experimentación textil

Luego de analizar las diferentes colecciones y finalizar el universo poético, teniendo en claro lo que se quería representar y transmitir en la colección, se comenzó con la búsqueda de textiles que aportaran suavidad al tacto, abrigo y comodidad para cumplir con las necesidades que el usuario requiere de acuerdo con las situaciones de uso.

Los textiles seleccionados son mayormente tejidos planos, ya que son más rígidos, y no tienen capacidad de elastizar, debido a la estabilidad que poseen, no se adaptan al cuerpo y es necesario recurrir a las pinzas y cortes, entre otros recursos, para darle forma y asegurar el correcto calce de las prendas si no son oversize.

En la línea casual se utilizaron tejidos de punto ya que las prendas de esta línea están orientadas a la comodidad y la libertad de movimiento en el vestir. Los tejidos de punto se utilizaron mayormente en primeras pieles ya que gracias a la estructura elástica y flexible de este tipo de tejidos, tienen la capacidad de volver a su estado inicial luego de haber sido estirada y confiere mayor comodidad a las prendas por poder amoldarse mejor al cuerpo.

Los tejidos planos elegidos fueron paño, gabardina, microfibra, corderoy, denim, crepé, entre otros. Y en cuanto a los tejidos de punto se pueden encontrar, bengalina, scuba, spun con lycra, microtul y terciopelo elastizado.

También la búsqueda de recursos constructivos, sistemas de ajustes y como

incorporar el surrealismo a creación de las prendas, fueron muy importantes para el desarrollo de esta colección; se crearon sistemas no convencionales para el acceso a las prendas, cortes irregulares, mínima aplicación de avíos.

Se generaron transformaciones de las prendas, textiles que no son utilizados generalmente para los rubros seleccionados pero que funcionan muy bien interviniéndolos, bolsillos escondidos, volúmenes sobresalientes, costuras hacia el exterior de las prendas, aplicaciones de cintas bordadas con hilos deshilachados, costuras a mano.

Todos estos recursos y sistemas de ajustes, fueron pensados para que puedan adaptarse y ser utilizados de acuerdo a las necesidades que se presenten en el momento.

También se crearon accesorios para complementar las prendas, como por ejemplo aros en forma de cuadros, creados con madera cortada a laser, con relleno de tela y un aplique central en forma de ojo, creado a través de corte laser aplicado a acrílico.



[Fig.51]



[Fig.52]



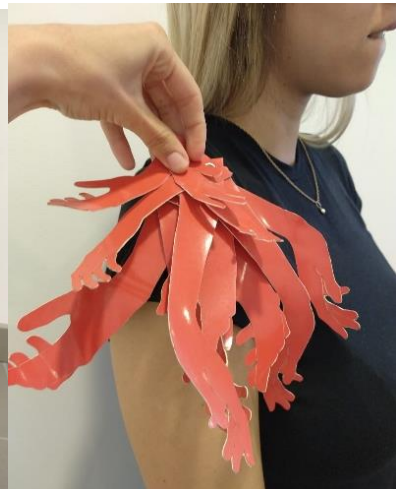
[Fig.53]



[Fig.54]



[Fig.55]



[Fig.56]

Sobre algunos de los textiles que fueron mencionados, se realizó el proceso de sublimación textil, es decir que se imprimió el diseño de estampa sobre un papel con tintas especiales y luego fue planchado a altas temperaturas sobre el textil. Se desarrollaron estampas con diferentes variantes de color y con la idea de representar el surrealismo y lo que se visualiza en el board conceptual y la lámina de usuario, mediante repeticiones irregulares de módulos, distorsiones, efectos de movimiento, escalas de tamaño; representando así lo onírico, los sueños y los recuerdos a través de imágenes y revelados. Para generar los estampados se utilizaron diversos textiles y una amplia paleta de color.



[Fig.57]



[Fig.58]



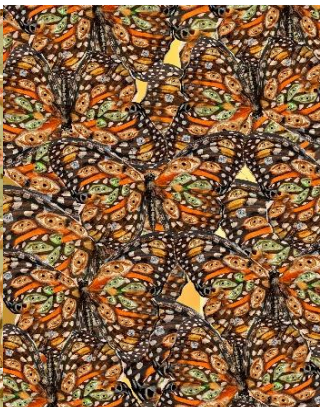
[Fig.59]



[Fig.60]



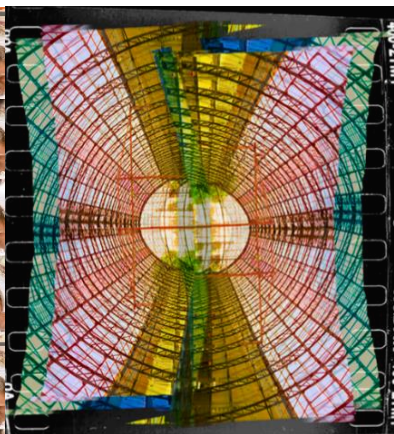
[Fig.61]



[Fig.62]



[Fig.63]



[Fig.64]










[Fig.65]



[Fig.66]

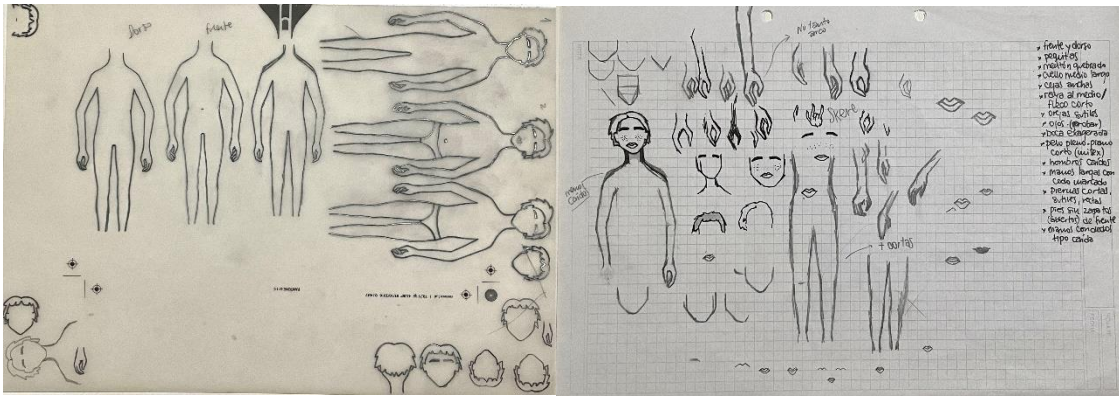
IV.4. Diseño de colección

Para comenzar con el diseño de la colección, se dividió en tres líneas: sastrería, casual y noche, a partir de esto se realizó un cuadro de constantes y variables donde quedarían plasmados los recursos a utilizar, las tipologías, los textiles, las estampas y la paleta de color entre otros.

	Constantes y Variables		
	Linea Sastrería	Linea Casual	Linea Noche
Largos modulares			
Siluetas	Partes del cuerpo	Simples con predominancia de estampados	Lúdico - animales
Volumen	✓	✗	✓
Textiles	Planos Terceras pieles en paño	Punto - Plano Predominancia punto con poliester	Planos
Estampas	✗ Detalles costuras a mano		✗ Bordados
Paleta de color			

[Fig.67]

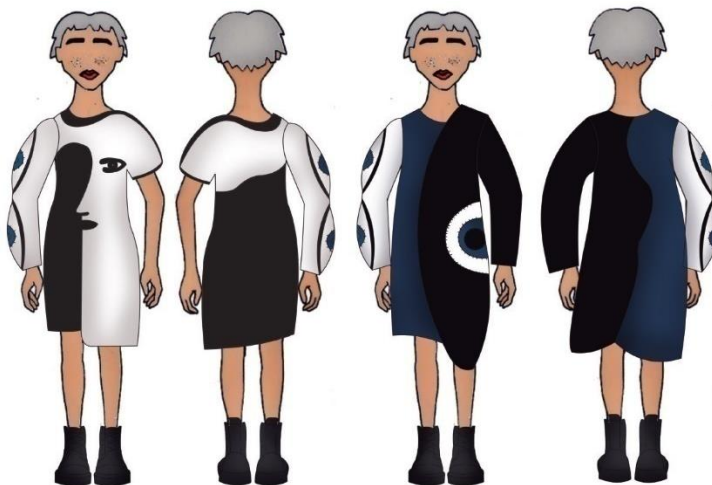
Previo a realizar el diseño de la colección se determinó el figurín a utilizar para representar el perfil de usuario deseado, el mismo pretende identificar a una persona que no logra determinarse su edad, ya sea niño o adulto, ni tampoco su género, de cabello blanco grisáceo.



[Fig.68]

Luego de realizar el cuadro y tener establecido los recursos y colores para cada línea, se comenzó con los diseños de prototipos rectores, es decir, aquellos que son más representativos de la colección y que fueron materializados por la cantidad de recursos presentes en cada prenda.

El primer prototipo a desarrollar fue el de la línea sastrería que cuenta con dos prendas: un vestido confeccionado en scuba y crepé, mezclando tejidos de punto y plano, con mangas asimétricas y detalles con relleno ubicados en cuello y manga, formando la silueta de un rostro de frente, una mirada de costado, y líneas curvas en la parte trasera y el otro lateral. Como segunda piel se confecciono un tapado de paño de dos colores diferentes, con una sola manga, un bolsillo en forma de ojo con costuras realizadas a mano y recortes curvos generando volumen en la prenda.



[Fig.69]

El segundo conjunto cuenta con tres prendas: un tapado de paño en forma de oso, con orejas en hombros y en una manga, de frente se encuentran los ojos y el hocico con costuras a mano, como primeras pieles se desarrolló un pantalón de corderoy color marrón para simular la suavidad y el color del pelaje

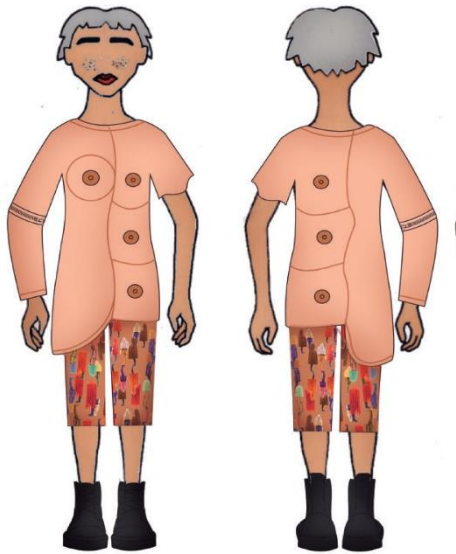
de un oso, con la silueta redondeada en los laterales exteriores y como prenda superior una remera oversize con detalle de un rostro bordado en dorado y costuras a la vista deshilachadas.



[Fig.70]

En cuanto a la línea casual, serán constantes las prendas simples con predominancia de estampados.

El primer conjunto cuenta con un pantalón adherente, similar a una calza ciclista, pero con un largo que sobrepasa la rodilla, confeccionado en bengalina estampado mediante sublimación. En la estampa se encuentran los personajes que forman parte del universo poético, es una prenda cómoda debido a su elasticidad. Para la parte superior se diseñó una remera asimétrica confeccionada en scuba simulando el color de la piel, en el frente y la espalda se ubican pezones con relleno, tiene costuras irregulares y a la vista y en una manga se ubica un cierre para así poder tener ambas mangas cortas. Es una prenda holgada y cómoda.



[Fig.71]

El segundo conjunto, se compone de un pantalón confeccionado en microfibra plana, con estampa sublimada, terminación amplia por encima de tobillos y costura ondulada. En la parte superior se diseñó una remera de algodón con poliéster, con una estampa central en forma de mariposa con ojos y en la terminación del cuello se creó una forma de alas con relleno; y como tercera piel un tapado de paño en color rosa claro simulando el color y la forma de una oreja, con costuras con relieve formando las curvaturas del oído, y dentro de estas mismas curvaturas se crearon los accesos de cuello y brazos a la prenda.



[Fig.72]

El tercer conjunto dentro de la línea casual se compone de un pantalón confeccionado en denim de dos tonalidades diferentes y gasa cristal sublimada con un estampado de rollos fotográficos de colores, la parte superior se compone de un body elastizado sin mangas, en color plateado, como primera

piel y, por encima generando un juego con su transparencia un vestido adherente de microtul con mangas exageradamente largas. El textil fue estampado con una trama de cuadros con imágenes que se encuentran en el universo poético y board de usuario; por encima de las imágenes estampadas se generó un bordado en color dorado generando el relieve de los cuadros hacia la parte exterior de la prenda.

Como tercera piel se diseñó una campera confeccionada en terciopelo color azul, posee una trama de manos en la parte trasera con costuras en zig-zag a la vista, mangas exageradamente largas con terminación de guantes y en la parte delantera el acceso a la prenda está conformado por manos con abrojo y relleno de guata, generando una campera suave, cómoda y muy abrigada.



[Fig.73]

Respecto a la línea noche, el conjunto creado se compone de una única prenda: un vestido asimétrico confeccionado en gabardina color verde pistacho en un lateral y gasa cristal transparente con refuerzo de entretela del otro lateral; con recortes desiguales y capas de tela que generan volumen va formando una silueta de mariposa, el vestido se conforma por costuras en color dorado visibles en el exterior y también detalles de bordado con hilo dorado dando relieve y textura a las alas de una mariposa.



[Fig.74]

Tomando como punto de partida las características y los recursos utilizados en estos seis conjuntos y teniendo en cuenta el cuadro de constantes y variables, se desarrollaron los conjuntos restantes de la colección .

Lina sastrera



Lina casual



Lina no che



[Fig.75]

IV.5 - Fichas técnicas

Para poder llevar adelante la producción de la colección, se realizaron fichas técnicas de cada prenda. Éstas contienen toda la información necesaria para el desarrollo y confección de las prendas, desde las medidas de cada parte que las conforman hasta el tipo de maquinaria utilizada para su confección, permitiendo producir una muestra más precisa.

El formato de la misma siempre incluye un encabezado que contiene información de la empresa, logo de la marca, línea a la que pertenece, tipo de prenda, descripción y características de la prenda. En cuanto al contenido, se realiza un geometral (dibujo técnico plano de la prenda) a escala del frente y espalda, a partir de este se especifican las máquinas a utilizar, la cantidad de

puntadas, el color del hilo a utilizar, se establecen cotas con las medidas, zoom de las partes que sean necesarias. También a un costado de la ficha, se debe detallar los textiles y avíos a utilizar, especificando su material, color, medidas y toda la información necesaria para una buena terminación de la prenda.

Geometral vestido ojos (Línea sastrería)

F1



[Fig.76]

IV.6 - Campaña de fotos y estilismo

Para finalizar con este proyecto, luego de confeccionar los seis conjuntos descriptos anteriormente, se llevó a cabo una campaña de fotos con dirección de arte y estilismo acorde a lo que se quería transmitir. Para lograr esta puesta en escena se tuvieron en cuenta diversas características presentes en el board conceptual y en el usuario.

Para la sesión fotográfica se seleccionaron dos modelos femeninas y respecto a la locación, se utilizó el exterior de un castillo para que la estética surrealista permita a los personajes jugar con la escena. En un interior decorado con cuadros vacíos para las fotos de lookbook reflejado a la fotografía y así se configura el universo poético y el board de usuario. En esta locación las prendas se logran ver más en detalle, con poses sencillas y una mejor iluminación.

En cuanto al estilismo de las modelos se escogió un maquillaje más sutil para la modelo que tiene cabello colorado, en este caso se iluminaron sus ojos con sombras en tonos dorados, piel natural y boca con gloss. Para la modelo de cabello color blanco, se creó un maquillaje más exagerado y surrealista, creando un contorno blanco dentro de su rostro hacia el exterior que contiene el maquillaje, y dejando así un recuadro en el centro de su rostro al natural; generando un efecto de confusión al mirarlo.

El peinado realizado mediante una serie de puffball en línea recta generando altura y volumen en las modelos, dejando sus rulos naturales, asemeja al cabello de un payaso.

Para completar el estilismo surrealista, se utilizaron borcegos de color negro.

Dentro de la dirección de arte, además de las ubicaciones estratégicas dentro de la locación, se sumaron ramos de flores, y ramilletes de flores blancas en el cabello generando efectos de ilusión/ fantasía como en los sueños, también se sumaron mariposas y accesorios. Lo que se buscó transmitir con el estilismo, gestos y poses de las modelos fue surrealismo, arte, infancia, fantasía, delicadez y amor.



[Fig.77]



[Fig.78]



[Fig.79]



[Fig.80]



[Fig.81]



[Fig.82]



[Fig.83]



[Fig.84]



[Fig.85]



[Fig.86]



[Fig.87]

CONCLUSIONES

El objetivo fundamental de la tesis es abordar la interacción entre la fotografía surrealista y la moda, su relación ha estado presente desde sus inicios hasta la actualidad, retroalimentándose para potenciarse.

La fotografía de moda se distingue por combinar el elemento comercial y fusionarlo con el proceso artístico. Una fotografía de moda expresa su valor artístico a través de un fuerte contenido creativo.

El surrealismo, por lo tanto, utiliza a la fotografía como un elemento que expresa y genera más valor al contenido. En una fotografía de moda el rol más importante es que comunique y logre generar cualquier tipo de sentimientos en el espectador.

Tanto el surrealismo como la fotografía de moda se basan en el alejamiento de la realidad, manteniendo una ambigüedad entre ficción y realidad, buscando crear una realidad más estimulante e idealizada

Los procesos proyectuales compartidos en el diseño y en la fotografía, implican que la imaginación juegue un papel de suma importancia, y a su vez, el deseo de crear un sello personal en la búsqueda constante del elemento sorpresa. Las imágenes de moda necesitan ser identificables, únicas e impactantes debido a la rapidez de los tiempos en la industria y lo efímero de su utilidad

Para concluir con el presente proyecto de grado, se logró dar a conocer cuáles son las necesidades que presentan los usuarios, también se puede afirmar que se cumplió y respondió a los objetivos tanto generales como específicos y con el problema de conocimiento, planteados al inicio del proyecto. El abordaje del tema planteado, surge luego de indagar en literatura de antecedentes y observar la insuficiencia de información que presenta el diseño indumentario y su relación directa con la fotografía en la actualidad. Las necesidades del mundo actual visualizan la realidad de otra manera y atravesados por la tecnología en todos los ámbitos de la vida también desde el mundo del diseño se puede considerar el aporte del mundo de la imagen, y en este caso del ámbito de la fotografía surrealista.

Los capítulos fueron abordados de tal manera para que el lector visualice fácilmente la relación entre uno y otro, entienda como es el proceso para desarrollar una colección funcional y abordando la corriente surrealista como tema principal, ya que el desarrollo de este proyecto de grado, comienza desde el concepto de fotografía surrealista concluyendo en una colección de 60 conjuntos con diferentes tipos de morfologías y funcionalidad.

Se dieron a conocer los recursos del surrealismo aportados por la fotografía al concepto de diseño. Una vez que se introdujo al lector sobre la temática

planteada, se comenzó a desarrollar y citar como se compone la fotografía surrealista. Cumpliendo con el objetivo general de caracterizar el aporte de la fotografía surrealista al proceso de diseño y su forma de transmitirlo a través de los recursos proyectuales del surrealismo y así concluyendo en que tanto el diseño como la fotografía, son de gran importancia ya que ambas al reunirse logran una mejor comunicación y se retroalimentan al transmitir un concepto.

Se logró mostrar cuales son recursos utilizados, clasificándolos y exponiendo sus características, lo que fue de gran ayuda a la hora de transmitir el concepto de la colección en la propuesta fotográfica. De esta manera, también se presentaron escenarios propicios a la incorporación de recursos surrealistas utilizados por diferentes artistas referentes describiendo cuales son los criterios de diseño y usos de recursos constructivos; cumpliendo así el objetivo específico de analizar el proceso de diseño y su transmisión de sentido a través del aporte que brindan las técnicas de fotografía surrealista.

Genera mucha satisfacción el saber que si se resuelven las necesidades detectadas a través de esta investigación con las prendas de la colección, que pueden y cumplen con la posibilidad de adaptarse a distintos contextos reales por los cuales atraviesan los usuarios en su vida diaria, se brinda comodidad, diseño y funcionalidad. Así con una afirmación positiva de la aplicación, de la puesta en escena fotográfica a la indumentaria y recursos proyectuales de los mismos se logra mejorar y beneficiar a los usuarios.

ANEXO

Entrevista a Analía Sirabonian

- *¿Cómo encontraste tu estilo para la fotografía?*

Sirabonian: - Creo es una búsqueda constante, pero el interés por la fotografía en general nació mientras cursaba Diseño de Indumentaria en la facultad. Fui encontrando mi identidad fotográfica cuando entendí lo que quería comunicar y provocar. Como en todo proceso creativo, lo fui descubriendo haciendo: investigando referentes de las diferentes artes visuales, profundizando en las obras y artistas que me conmovían y de alguna manera interpelaban. Apropiándome de modos de composición visual que sentía que me identificaban y por otro lado creando nuevos lenguajes y relaciones a partir de vivencias personales.

- *Permitís explorar tus universos en 360 grados a través de tus fotografías. ¿Cómo surgen? ¿Cuál es el punto de partida?*

Sirabonian: - Surgen a partir de la búsqueda de diferentes modos y formatos para componer obra más allá del fotográfico tradicional. En ese entonces quería generar una fotografía que no se percibiese estática y bidimensional, sino lograr especialidad y movimiento dentro de los límites fotográficos. En mi proceso creativo, la fotografía es una herramienta para generar imagen de lo que quiero comunicar. Me importa mucho el concepto de lo que quiero decir, pero la forma es cambiante y se transforma dependiendo de cada proyecto. Algunos proyectos son fotos, otros videos, otras instalaciones, algunos son más digitales, otros analógicos, a veces son híbridos entre los anteriores.

- *¿Qué, o quién te inspira?*

Sirabonian: -Una mezcla de mucho. Pero la mayoría de mis proyectos son autorreferenciales, por lo tanto, tomo mis vivencias, mis padres, mi hermano, mi historia, experiencias de un entorno muy íntimo. Me inspira la diversidad de artes y el potencial que tienen para mezclarse entre sí, desdibujando los límites de la técnica.

-*Aunque el foco de tus fotografías está en el cuerpo y la naturaleza, la indumentaria suele estar presente. ¿Qué rol juega el vestuario en tus conceptos?*

Sirabonian: -El vestuario, si lo hay, es una decisión. Es un elemento compositivo más, lleno de signos que significan. Y acompañan la narrativa del resto de la composición. Comparto mucho la visión de Andrea Saltzman (Ex Directora de la Carrera de Diseño de Indumentaria en la UBA), quien interpreta al indumento como una segunda piel cargada de simbolismo el cual no es ajeno al cuerpo que lo porta, sino es parte de.

- ¿Cuáles consideras que son tus puntos de encuentro entre tu trabajo como fotógrafa y el de un diseñador de indumentaria?

Sirabonian: -El proceso y el cuerpo. Mi proceso creativo como fotógrafa o artista es el mismo proceso proyectual que el de un diseñador. Por otro lado, como comenté anteriormente, el indumento es una decisión, es parte de una narrativa. No es un elemento aislado, es un elemento compositivo más tan importante como el resto de las decisiones compositivas de una obra. El cuerpo no es cuerpo sin piel (piel biológica o social/indumentaria), no es cuerpo sin una superficie llena de significado.

-En cuanto a recursos fotográficos, manipulación digital y efectos especiales, ¿preferís implementarlos previamente o posteriormente a la toma fotográfica?

Sirabonian: -Depende el proyecto, a veces intervengo el shoot durante la toma y otras veces post. Pero en ambos casos, son acciones planificadas durante el proceso previo de investigación y planificación. Sin embargo, muchas veces el accidente o lo impensado queda y resignifica el proyecto.

- A la hora de crear imágenes ¿Pensás en un público en específico?

Sirabonian: -En mi obra personal no, quizás debería. No sé. No pienso tanto en un público, sino en lo que quiero contar. Lo que si busco es conectar por medio de la empatía y quizás eso si habla de un público en particular. Cuando desarrollo imágenes comerciales sí, apunto directamente a un público específico para cada campaña, marca o diseñador con el que esté trabajando.



[Fig.88]



[Fig.89]



[Fig. 90]



[Fig. 91]



[Fig.92]

Entrevista a Gonzalo Resti

- *¿Cómo encontraste tu estilo en la fotografía? Si miramos tu portfolio, es difícil de definir. ¿Cómo lo definirías vos?*

Resti: - Sinceramente nunca pensé en un estilo, muchas veces me preguntan cómo llegué a hacer lo que hago y realmente me cuesta mirar atrás y decir con seguridad "SOY ASI POR x MOTIVO". Creo que tengo una esencia marcada, la cual no podría poner en palabras, pero no un estilo, los estilos van cambiando bastante mientras pasan los años y nos llenamos cada vez de más y más de información.

- *Hablas de crear “nuevas identidades” a través de tus fotografías. ¿Cómo surgen? ¿Cuál es el punto de partida?*

Resti: -Creo que siempre, hablando a niveles más metódicos, empiezan de una textura. Suelo decir que creo nuevas identidades porque me divierte pensar en crear nuevos seres, personajes, cosas, etc. Y esto es más hermoso cuando es en conjunto, por lo general a estas identidades nuevas les doy una forma inicial en mi cabeza, pero luego la expresión, concepción, y su individualidad se la dan las personas que modelan y lxs artistas involucradxs en la creación.

- *¿Qué, o quién, te inspira?*

Resti: -Actualmente si tengo que hablar de inspiración artística no me vienen artistas a la cabeza, obviamente hay una gran parte de la inspiración que viene de ellxs y de los mundos que crean y consumimos por el medio que sea, pero creo que en estos momentos de mi vida es más una inspiración involuntaria o no consciente. Últimamente estoy muy muy atraído por el mundo del anime y la biología.

- *Aunque el foco de tus fotografías está en el cuerpo y sus mutaciones, la indumentaria suele estar presente. ¿Qué rol juega el vestuario en tus conceptos?*

Resti: - El vestuario en su manera más literal es muy importante siempre prefiero el cuerpo y la piel como principal vestuario, luego lo demás son accesorios o elementos secundarios dentro del vestuario. De igual manera me gusta aclarar que el hecho de que funcionen como accesorios o elementos secundarios no significa que cumplan con un papel menos importante. Todo es parte de una obra y debe incorporarse de tal manera de que funcione en su totalidad. Si hay algo que amaría es poder hacer cada sesión de fotos en conjunto con diseñadores para poder llegar a crear prendas específicas para cada producción, eso sería increíble.

- *¿Cuáles consideras que son tus puntos de encuentro entre tu trabajo y el de un diseñador?*

Resti: -No sabría cuál es el orden de trabajo de lxs diseñadores, pero creo que el punto de partida debe ser muy similar, si yo suelo escoger las texturas creo que deben tener un punto de partida muy similar ¿no?

- *En cuanto a recursos fotográficos y efectos especiales, ¿preferís implementarlos previamente o posteriormente a la toma fotografía?*

Resti: -Ambas, creo que se obtienen mejores resultados cuando se genera esa retroalimentación entre lo práctico y lo digital. Es realmente hermoso poder combinar ambos recursos en una misma obra.

-A la hora de crear imágenes, ¿Pensás en un público en específico?

Resti: - No considero tener un público, creo que todo es cada día más y más random. Jamás creé pensando en lxs demás. Por lo general las opiniones que más me importan son los de mis amigxs.

- ¿Qué querés que los espectadores sientan cuando ven tu arte? ¿Qué mensajes crees que transmiten tus fotografías?

Resti: -Por lo general creo que sienten disgusto y algún tipo de morbo como cuando alguien se acerca a ver que pasó en un accidente y quieren ver cada detalle bien de cerca. Igualmente, eso no es lo que quiero, no sé si realmente hay algo específico que quiera transmitir, pero lo que sé es que la belleza está en la diversidad.

- ¿Cómo te das cuenta si tu mensaje se transmitió correctamente al público?

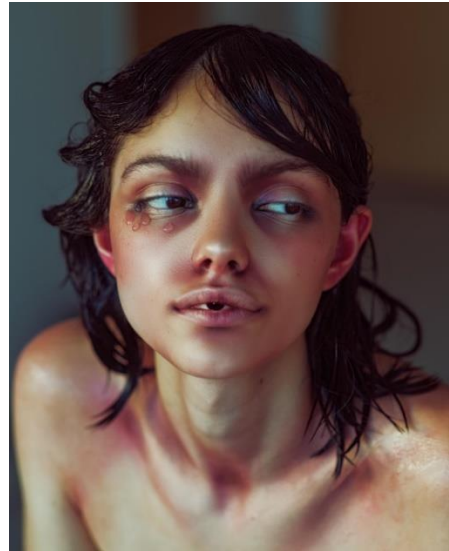
Resti: -Muchas veces llegan comentarios en privado contándome como les inspira mi trabajo, creo que me doy cuenta que se transmitió algo de mi visión cuando no lo definen como algo “oscuro”, creo que es todo lo contrario.

- ¿Qué es lo que más te gusta de lo que haces?

Resti: -Poder compartir intereses y divertirnos creando con lxs involucrados en las obras, eso es invaluable y más aún cuando todo el proceso llega a resultados increíbles. Es hermoso cuando se generan obras colaborativas, nadie se pisa con nadie y todo fluye. El arte es colaborativo y si no pueden dejar sus egos de lado entonces ni se gasten.



[Fig.93]



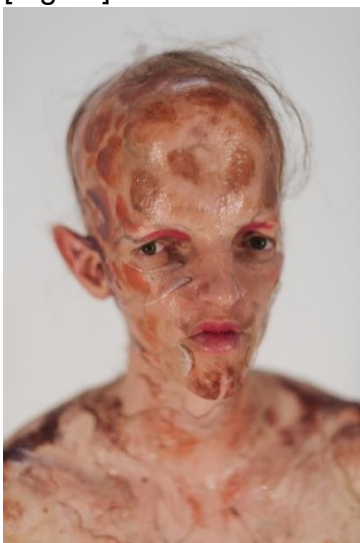
[Fig.94]



[Fig.95]



[Fig.96]



[Fig.97]



[Fig.98]

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, A. (2013). *Mapa de diseño*. San Martín: Instituto Nacional de Tecnología Industrial – INTI.
- Barthes, R. (2014). *La cámara lucida*. Francia, Paidós Comunicación
- Baudot, F. (2004). *Moda y surrealismo*. Madrid, H.Kliczkowski
- Benjamín, W. (2017). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, Editorial Itaca.
- Burke, P. (2001). *Visto no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, Crítica.
- Casajús, C. (1993). *Historia de la fotografía de moda: Aproximación estética a unas nuevas imágenes*. Tomo I. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Dalí, S (1963). *Diario de un genio*. España, Tusquets Editores
- Eguizábal, R. (2011). *Fotografía publicitaria*. Madrid, Cátedra.
- Figueras, J. (1997). *La moda sus secretos y su poder*. Madrid, Albacore.
- Freeman, M. (2012). *La mente del fotógrafo*. Londres, Blume.
- Freeman, M. (2011). *Los fotógrafos hablan sobre fotografía*. Londres, Blume.
- González Ruíz, G. (1994). *Estudio de Diseño*. Argentina, Emecé Editores
- Guerrero, G. (2018). *La fotografía de moda y el surrealismo fotográfico. Una relación sin fin*. Tesis Doctoral. Universidad CEU-San Pablo.
- .Hans – Koetzle, M. *Fotógrafos de la A a la Z*. Alemania, Taschen.
- Jefferson, T. (2019). *Más que fotografía. Una mirada a la ciudad y a la sociedad que la habita*. Cultural.
- Krauss, R. Livingston, J. (1985). *Photography & surrealism*. New York, Abbeville Press, Publishers.
- Martín, C. (2005). *La fotografía de moda como medio específico para la difusión de estilos y tendencias en el período 1920-1950*. VI Congreso de Moda. Universidad de Navarra.
- Ramírez, Y. (2014). *Fotografía surrealista* Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

- Santa Cruz, J. (2005). *Una mirada filosófica a la fotografía de moda*. VI Congreso de Moda. Universidad de Navarra.
- Saulquin, S. (2014). *Política de las apariencias*. Argentina, Paidós Ibérica.
- Sontag, S. (2005). *Sobre la fotografía*. Argentina, Alfaguara.
- Sougez, M.L (2011). *Historia General de la Fotografía*. Madrid, Manuales Arte Cátedra.
- Susparregui, J. (2000). *Fundamentos de la fotografía*. Bilbao, Universidad del País Vasco.
- Tausk, P. (1978). *Historia de la Fotografía en el siglo XX. De la fotografía artística al periodismo gráfico*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Wif Magazine. (2021). *Los sentimientos de la Moda*. México, Mad Publishing.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona, Gustavo Gili.

Fotografías:

<https://www.cellophaneland.com>
<https://fineartkingston.co.uk>
<http://thefashionography.com>
<https://highxtar.com>
<https://www.expofashionmagazine.com>
<https://arteunlick.es>
<https://vistelacalle.com>
<https://www.mujerhoy.com>
<https://www.thepetitebrunette.com>
<https://www.nordikamagazine.com>