

tf g
bellas artes **memoria**

2022- 2023



MENCIÓN:

Artes Plásticas.

TÍTULO:

Sin título.

ESTUDIANTE:

Mosquera Herrera Isabella.

DIRECTOR/A:

Merceé Cervelló, Silvia Rosa.

PALABRAS CLAVE:

Indumentaria - años 2000 – juventud - Nostalgia

RESUMEN: La interpretación del sentimiento de nostalgia mediante la creación de un conjunto de estilismos que se originan en desde las experiencias y recuerdos del artista con un trasfondo estético y ligado al comportamiento de la juventud alrededor de la década de los 2000, Con la utilización de la añoranza por el pasado como medio de expresión para la creación de una obra que busca representar dicho sentimiento como motor creativo y usarlo para utilizar tanto los buenos recuerdos como los traumas de la infancia y pre adolescencia del artista en ideas y proyectos artísticos

La interpretació del sentiment de nostàlgia mitjançant la creació d'un conjunt d'estilismes provinents de les experiències i records de l'artista amb un rerefons estètic i lligat al comportament de la joventut al voltant de la dècada dels 2000. Amb la utilització de l'enyorança pel passat com a mitjà d'expressió per a la creació d'una obra que busca representar aquest sentiment com a motor creatiu i fer-lo servir per utilitzar tant els bons records com els traumes de la infància i preadolescència de l'artista en idees i projectes artístics

Interpretation of the feeling of nostalgia through the creation of a set of styles from the experiences and memories of the artist with an aesthetic background and linked to the behavior of youth around the 2000s, with the use of longing for the past as a means of expression for the creation of a work that seeks to represent said feeling as a creative engine and use it to use both the good memories and the traumas of the artist's childhood and pre-adolescence in ideas and artistic projects

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4	4
2. Referentes	5	7
3. Justificación de la propuesta	7	8
4. Proceso de Producción	9	15
5. Resultados	16	19
6. Bibliografía	20	20

1. PROPUESTAS Y OBJETIVOS

Este proyecto de investigación consiste en la creación de un conjunto de estilismos, con la intención de mostrar la interpretación del artista sobre el concepto de nostalgia, donde además de estar presente como estado emocional, tiene principalmente como finalidad fomentar la creatividad a raíz de vivencias pasadas para desarrollar trabajos artísticos. De esta forma realiza una retrospectiva personal hacia emociones, experiencias, personas, objetos, también lleva a cabo una investigación sobre los movimientos estéticos de la cultura pop que le influyeron en las etapas de su niñez y pre adolescencia y su generación en la época. Se basa en estas influencias para crear su obra, un conjunto de cuatro diseños donde se inspira en el pasado y le da una interpretación actual, creando una nueva pieza como propuesta para conseguir el objetivo principal.

Mediante estos *outfits* pretende demostrar como la nostalgia puede fomentar la creatividad, pero también como esta puede funcionar como terapia emocional

Hay que destacar los siguientes objetivos:

- Analizar, investigar y estudiar La cultura y el comportamiento de jóvenes *Millenials* pertenecientes a subculturas que venían de otras décadas o con auge en los años 2000.
- Documentar a partir de fuentes diversas sobre los tipos de nostalgia y el concepto de esta como instrumento de la psique, creativo y como producto.
- Promover una nueva visión del proceso de producción de ideas y proyectos usando la nostalgia como principal motor.
- Experimentar con diferentes expresiones artísticas para explorar diversos resultados.
- Interpretar el concepto solo de manera estética para canalizar la esencia del pasado
- Provocar que el espectador desarrolle nuevos trabajos partiendo desde sus recuerdos y lo que estos le hacen sentir y fusionándolos con su estilo e interpretación actual.
- Evocar el sentimiento de nostalgia en el publico hacia el que se dirige el proyecto
- Aceptar el pasado extrayendo lo importante para ser capaz de continuar hacia el futuro sin olvidarlo

2. REFERENTES

Durante la fase de planificación del proyecto se seleccionó un grupo de referentes que inspiraron el trabajo del artista y encajaban con la propuesta. A continuación, se destacan los siguientes:

1.1: REFERENTES TEMÁTICOS ^[a] ^[b]

LIBROS

Sobre la nostalgia: damnatio memoriae(2019):

“Si Hegel señaló que nada grande se hace sin pasión, podríamos atrevernos incluso, a señalar que absolutamente nada puede ser ejecutado sin una sentimentalidad motivante”

“Recordar es, precisamente, volver a pasar por el corazón, un volver a afectarse por aquello que había sido”

Estos fragmentos fueron extraídos del ensayo, porque analiza el concepto de nostalgia y varios de los puntos que mencionan a lo largo del libro juegan como punto de partida para la aplicación de este dentro del proyecto.

El futuro de la nostalgia (2001):

“La moneda mas común del globalismo exportado por todo el mundo, es el dinero y la cultura popular. La nostalgia también es una característica de la cultura global, pero exige una moneda diferente”

Esta autora introdujo la distinción de dos tipos de nostalgias, permitiendo comprender que el enfoque de la propuesta. Esta identifica nostalgia retroactiva y nostalgia reflexiva, la primera siendo una mirada hacia el pasado, inspirándose en el sin desprenderse del presente, y la siguiente es la que busca traer el pasado al presente, no renunciar a este. La lectura de este libro llevo a la artista a comprender que ambos tipos de nostalgia están presentes en el proyecto, mas sin embargo identifica la nostalgia reflectiva como la que denota la principal proyección.

1.2 REFERENTES VISUALES

1. El trabajo de John Galliano para Christian Dior (1989-2011)

John Galliano el director creativo en ese entonces para Dior es conocido por el carácter extravagante de sus trabajos, fusionar el pasado con el presente, lo exquisito con lo mundano y su amor por la cultura china. Sus diseños se salen de lo convencional, y sobrecargados, hacia lo *Kitsch*, por lo que se considera que desafió los ideales de la casa Dior. Sus colecciones además contaban historias diferentes basadas en sus experiencias a viajes exóticos a los que iba para documentarse y crear.



Dior read- to- wear- Primavera/Verano *múndez*
2006

2. Revista *Fruits*:

Revista de moda publicada mensualmente en Japón que cubría las tendencias juveniles que empezaron a aparecer en el barrio de Harajuku extendiéndose y hasta globalizar subgeneros esteticos como el Kei visual, Decora, Gyarū y Lolita. A través la artista analiza las diferentes subculturas que surgieron en este barrio dándose cuenta de como estas dieron vida a algunas de las subculturas juveniles occidentales en el decenio del 2000



Fig.1 Revista *Fruits* edición No.50 (2001)

Mia Colucci:

Mia Colucci Rebelde (2004) , personaje de la telenovela mexicana Rebelde, uno de los personajes de la television mas iconicos entre los años 2004 y 2008 en Latino America, tanto que su looks eran deaseados por todas las adolescentes en la epoca, conceptualizando a las *niñas bien* o *girly* que se rebeldizaban contra los adultos. Sus looks se caracterizaba por sus cadenas para la cadera, mini faldas de todos los estilos, tops muy cortos y botas de nieve o calentadoras. La artista interpreta su vestuario entre lo *playful* y *Girly* de las jovenes en la preadolescencia. Ademas le recuerda la ilusion que tuvo por vestirse como la celebridad y toma inspiración para el proyecto de algunos de los iconicos looks de la ex cantante.



Fig. 2 Mia Colucci , capturas de vestuario del personaje para Rebelde, telenovela, (2005)

4. Avril Lavigne

La princesa del Pop punk, icono pop de hace dos decadas. Se le identifica como icono estetico del colectivo *Emo*, que es una subcultura basada en un estilo musical. aunque se la vea m as como un movimiento estetico actualmente. La artista aunque no perteneci3, interactu3 de forma cercana con personas de este colectivo, por lo tanto asocia la estetica de la cantante a la subcultura, igualmente que a la adolescencia debido a que es una etapa donde los jovenes se sienten diferentes, intentan descubrir quienes son y eso lo visualiza en en la vestimenta que solia llevar la cantante como una declaraci3n de rebeldia. Los colores rosa negro y rojo, calaveras, pantalones *cargo*, corbatas sobre camisetas sin mangas, correas de tachas, faldas *Punk* con volero de tul, chalecos y los famosos *Converse Chuk Taylor* estaban presentes en su iconograf3a.

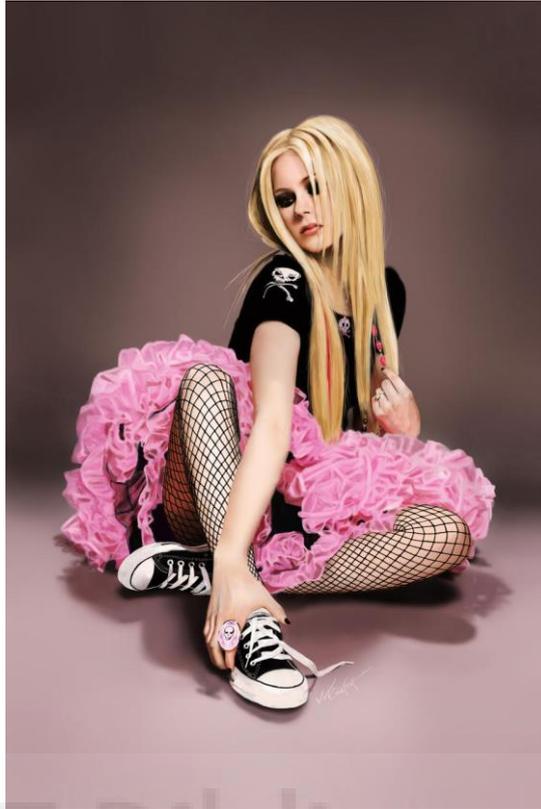


Fig.3 Avril Lavigne, *The Best Damn Thing Album* (2007)

Los iconos personales (referenciales) para el artista que ha utilizado para su obra:
La serie el Club Winx, el Album Dulce Beat de la cantante mexicana Belanova, Emo, Visual Kei,
Decora, Jean Paul Gaultier, Maximalismo, Gyaru.

<https://drive.google.com/file/d/1EClxnOK764eqvwcClpCC1PRxFqxhg93z/view?usp=sharing>

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“Camino por la ciudad Mirando al cielo La lluvia me hace pensar Que tú estás lejos La gente viene y va Yo me congelo Sólo para aterrizar En tu recuerdo” Me pregunto – Belanova (2006)

Tras escuchar su canción favorita después de 17 años, la artista se reencuentra con su infancia y un millón de emociones evocadas. Es el punto de partida que la motiva una vez más a continuar con la temática de la añoranza por el pasado.

La propuesta para el trabajo parte de la idea de expresar todos los sentimientos que experimenta la artista al estar nostálgica; además las ganas de emprender esta temática surgen del hecho de ser una joven extranjera a sus 24 años en un país en el que ha vivido un largo tiempo, pero sin jamás dejar de sentirse como una extraña. Por lo consecuente este proyecto para ella se convierte en una forma de lidiar con el rápido cambiar de las cosas y aceptar de una forma sana ese pasado al que tanto añora y quisiera volver, y aprender a vivir en su presente.

Nuestra artista nació en y se crio hasta los 10 años en su país natal, donde se encontraban sus mayores influencias: sus amistades, familiares y una vida con costumbres diferentes a la del país que estaba a punto de conocer. Su particular interés por seguir trabajando la línea temática, se debe a que anteriormente ya había trabajado alrededor del concepto de nostalgia, con la creación de una micro instalación donde recopiló las cartas que sus compañeras de clase le escribieron antes de mudarse a un nuevo país.

Como fanática de lo retro y lo nostálgico cree que la forma más característica de representar el pasado es mediante la indumentaria y la música, debido a que son lenguajes que no solo informan el contexto de una época si no también aquello a lo que recuerdan, y de la misma manera determinan la evolución por la que pasan las personas tanto en las etapas de su vida como con el pasar de los años.

Decantándose por todo lo que rodea a el mundo de la indumentaria, se centra en investigar desde el punto de vista de una adulta el comportamiento de la juventud de su generación, los intereses, las tendencias y preferencias estéticas de cuando ella era una niña.

Según Svetlana Boym (2001) en su libro *El futuro de la nostalgia* opina que la nostalgia no es una mera enfermedad individual sino un síntoma de nuestra época, una emoción histórica. Considera que la nostalgia no es “antimoderna”. No se opone necesariamente a la modernidad, sino que es coetáneo de ella. La nostalgia y el progreso son como Jekyll y Hyde: dobles e imágenes especulares el uno del otro. La nostalgia no es simplemente una expresión del anhelo local, sino el resultado de una nueva comprensión del tiempo y el espacio que hizo posible la división en lo “local” y “universal”. Señala también que la nostalgia parece ser un anhelo por un lugar, pero en realidad es un anhelo por un tiempo diferente: el tiempo de nuestra infancia, los ritmos más lentos de nuestros sueños. En un sentido más amplio, la nostalgia para la autora rusa es una rebelión contra la idea moderna del tiempo, el tiempo de la historia y del progreso.

Así pues, partiendo de este concepto, la creación de una obra que busca mostrar la nostalgia como más que un estado emocional, sino como una fuente de inspiración creativa, justifica la propuesta inicial del autor.

Como ya se ha mencionado anteriormente, entre lo estético y la música, la artista se inclina por lo estético en el mundo de la moda, enfocándose en la moda juvenil de los 2000, tomando de esta época el maximalismo tan característico e impulsado por diseñadores como John Galliano donde demasiado no era suficiente, el materialismo estaba prominente, la tendencia del *layering*, vestidos sobre camisetas, faldas sobre jeans, camisetas gráficas, y los accesorios peculiares eran la forma de estilizar un look.

El proyecto se compone del diseño de 4 estilismos conceptuales, concebidos a partir de la unión entre los movimientos estéticos de los jóvenes de la época, y usando el concepto de dualidad satírico con el que la cultura popular los representaba, popular y *girly* = rosa o colores vivos marginal y diferente = negro o tonos apagados.

Se extrae también elementos estéticos de los movimientos *Decora*, *Kei Visual* y *Gyaru* con auge a finales de los 90 y principios de los 2000 popularizados por los adolescentes japoneses como rebelión en contra de los estereotipos de la sociedad japonesa y reproducidos en algunas de las series animadas que veía en su niñez. *Decora* se distingue por vestir con colores muy vivos y recargar el aspecto con accesorios, *Lolita* una reinterpretación de la ropa victoriana para niños con colores pasteles o negros y *Gyaru* que proviene del *slang Gal* de *girl* en inglés y caracterizan por su maquillaje y ropa ostentosa y piel bronceada.

Por un lado, el primer par de looks se tratan de una proyección moderna entre la estética *Decora*, Gyaru y los iconos de la *hiper feminidad* o la estética *girly* de los 2000, Mia Colucci, Paris Hilton, uniendo elementos de ambos, los tops cortos, el color rosa, colores vivos, y la sobrecarga de accesorios.

En el caso del segundo par de conjuntos, asimismo son una proyección actual de la estética *Kei Visual* y los iconos de la estética emo Avril Lavigne y My Chemical Romance, y unificando sus componentes particulares, calentadoras hasta las rodillas, jeans cargo, faldas de tulle con bolero, tartán, el color negro, tonos oscuros.

La artista confecciona las vestimentas de manera que englobe el tema, procurando conseguir interpretar la dualidad adolescente, pero manteniendo la cohesión entre los dos pares de estilismos. Cada uno ha sido interpretado según sentía el artista que se asemejaba a lo investigado sobre las tendencias de la generación joven en el 2000, los tonos, la elección de las prendas, esto se debe a que pretende construir cada pieza según proyecta sus recuerdos.

La razón por la que la artista decide personalizar algunas de las piezas de los conjuntos en lugar de realizarlas se debe al hecho de que a pesar de su poco conocimiento de patronaje desde que jugaba con Barbies, lo que más disfruta es rediseñar la ropa a su imagen y semejanza, sin embargo aun así realiza pequeños estudios de patronaje, tanto para confeccionar algunas desde cero como para no tener problemas con las que personaliza al deconstruirlas y volverlas a montar según el diseño que hizo.

Además de los elementos estéticos de estas subculturas, a lo largo del proceso de producción añade el toque personal experimentando con collage digital y análogo, con el objetivo de crear un estampado que funcione con cada diseño. Los collages los hace de forma digital y análoga sin composición definida, usando la aplicación Procreate, tipografías propias, dibujando garabatos o intentar dibujar como cuando era pequeña y usando objetos fotografías de la infancia, o recortándolas de revistas o álbumes de música, superponiéndolas, pegándolas, usando el scanner como cámara para escanearlas y obtener un efecto retro mediante el grano de la calidad de la imagen. Realizando diferentes pruebas desarrolla figurativamente sus recuerdos de manera que estos no solo sean emociones transmitidas si no emociones visibles.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

La producción del proyecto se divide en tres fases primordiales, la preproducción, la producción y la postproducción.

En la primera fase del proyecto el artista se limita a la investigación del tema principal de la obra, dando paso a la búsqueda de información, investigación de los referentes, lectura de libros y artículos, planificación del proyecto, desarrollar ideas y mapas conceptuales, definir las ideas, explorar los aspectos gráficos, creación del bocetaje y finalmente la búsqueda de los materiales más apropiados para la elaboración.

Durante la producción de la obra, la artista empieza la ilustración de los primeros diseños, usando recortes de las caras de las celebridades adolescentes más populares en Hollywood de los años 2000, estos bocetos los desecha pues considera que no conectan con lo que quiere representar, los segundos bocetos los realiza sobre un modelo del diseño de personaje de uno de sus referentes el *club winx*, los cuales también son desechados porque se da cuenta que lo que busca es crear unos diseños sobre figurines que tenga personalidad no únicamente figurines sobre los que se dibuja ropa, que sean únicos de su trabajo. Es en los terceros que consigue esto y una vez le da personalidad a cada uno, comienza diseñar los looks uno por uno, realizando variaciones de prendas sobre algunos según su visión a la hora de sacarlos de la segunda dimensión.

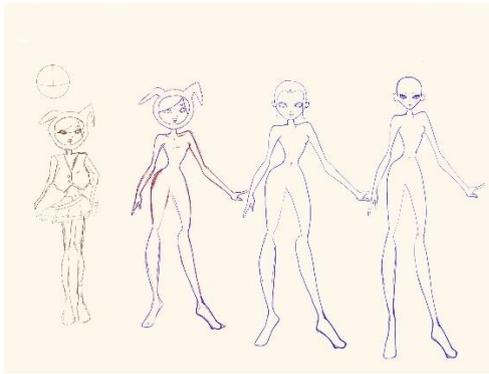
Antes de experimentar con los estampados le da un color fijo a cada prenda para determinar la paleta de colores de cada uno y que funcione cada pareja de diseños entre sí. Diseña dos faldas y dos vaqueros uno para cada respectivo grupo con sus tops.

La artista utiliza la técnica de la *scanography* por medio del scanner, para experimentar y crear dos estampados que se convertirán en los estampados designados a cada conjunto, juega con la difuminación, con la luz, con el movimiento de los objetos como juguetes, páginas de su diario de la infancia, revistas que leía a los 9 años, fotografías propias y recortes de imágenes para crear texturas, para el primer estampado se caracteriza por ser una imagen con colores vivos y muchas imágenes puestas de forma aleatoria sobre el espacio aludiendo a las estéticas *decora* y *girly*, para el segundo estampado definitivo recortes de fotos de grupos emos que obtuvo por uno de los amigos que perteneció a el colectivo e imágenes de la banda de rock emo *My Chemical Romance* con la letra de su canción *Helena*^(C) escaneados sobre los cuales dibujo encima unos garabatos pareciendo a las ilustraciones emo, la primera es impresa sobre satén elástico y la posterior sobre tulle elástico para que el diseño del estampado parezca un tatuaje.

Confecciona el estilismo de los primeros diseños, tiñendo las partes de abajo y personalizándolas según los figurines pero también cambiando algunos detalles estéticos, las partes de arriba las confecciona desde el principio con patrones para los diseños que realice, en los segundos realiza lo mismo con las prendas superiores y las inferiores, sin embargo en estas usa papel para estampar sobre el cual imprime algunos de los garabatos que dibujo de estética emo que diseño para este conjunto de diseños; Y finalmente toma la inspiración de Decora para construir los accesorios, usa juguetes de su infancia, retazos de tela sobrante y perlas de colores para hacer cadenas, colgantes, gorros, pendientes y pulseras.

Por último, la postproducción, tras terminar de confeccionar los outfits, la artista plantea dos formas de exponer el proyecto, su primera opción es crear un juego flash en el que el público puede interactuar poniendo la ropa y cambiándola sobre el figurín, tal y como eran los juegos online de hace dos décadas, de este primer planteamiento hace un boceto en formato GIF donde las vestimentas del figurín van cambiando cada *frame*. o bien, presentarlo como un catálogo editorial.

O bien presentarlo como un catálogo editorial, la artista plantea realizar una sesión de fotos de la ropa, donde la modelo copie poses dramáticas de editoriales de hace dos decenios, estas fotos estarán dentro de una maquetación donde se recreará el aspecto estético de las mencionadas editoriales de moda adolescente. Este editorial tendrá un aspecto de catálogo o de revista adolescente, en el que la artista incluirá mapas conceptuales y bocetos entre páginas, realizará ediciones sobre las imágenes como garabatos y editarlas con una apariencia vintage de los 2000, escribiendo comentarios por encima de las imágenes y pegatinas, además de por medio habrá páginas en llenas de garabatos o ilustraciones rápidas, y cuestionarios para adolescentes, enfatizando el carácter estético y nostálgico del proyecto.



Enlace a más imágenes del proceso, bocetos etc:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xbzxWf4YAv6VtF14IIXQ38oe9M5FrcnN?usp=sharing>

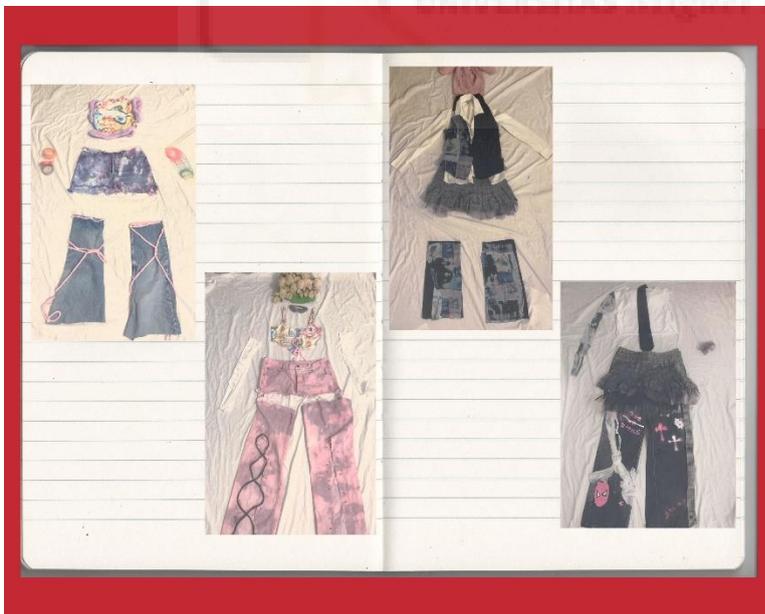
5. RESULTADOS

Como resultado final, la artista recrea a raíz de la investigación y documentación sobre la nostalgia, y la cultura pop y movimientos estéticos, de su generación, una pequeña mini colección o juego de estilismos donde inyecta toda la nostalgia con la que estaba recargada y la convierte en un proyecto que plasma todas esas personas y todos esos momentos a los que echa de menos pero que le permite continuar y aceptar que el pasado está ahí para saber dónde situarse en el presente. Deja igualmente la puerta abierta para en futuros proyectos profundizar en la indumentaria y el estilismo.

Este proyecto ha conseguido que la artista se emocione a lo largo del proceso, le ha proporcionado la confianza para disfrutar más de sus trabajos, y mostrarlos más con las personas que la rodean, además de que le ha aclarado el siguiente paso a seguir en su carrera profesional.

A pesar de haber tomado un tiempo para centrarse y terminar su trabajo, la artista afirma estar muy orgullosa de sí misma, del resultado y de haber sido capaz de llevar a cabo un proyecto que significa tanta dedicación.

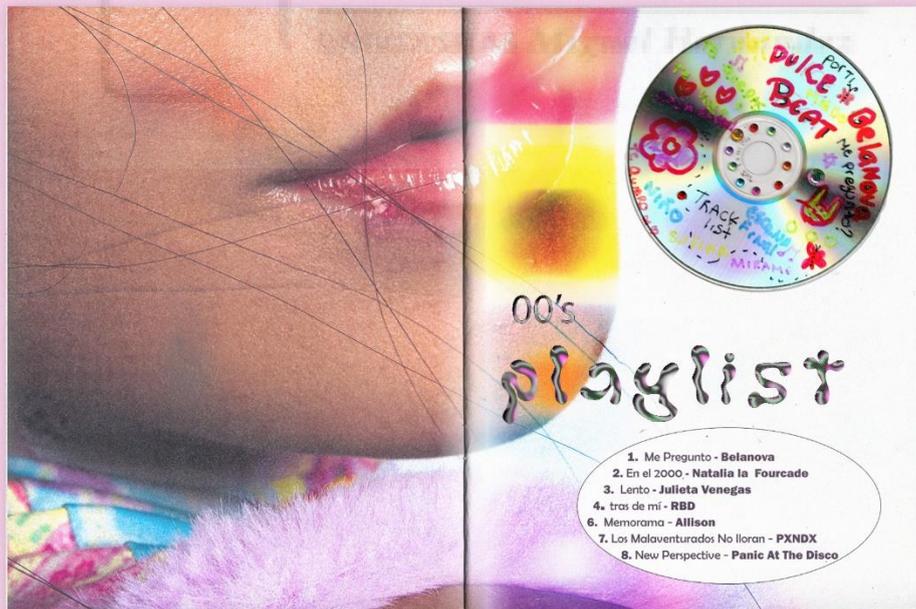
Imágenes del resultado final:





Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández







Enlace a carpetas con la
maquetación de las imágenes:
[https://drive.google.com/drive/
folders/1Jg49dPpmhPoXJnoMpl
DNzg12iqLRstwo?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Jg49dPpmhPoXJnoMplDNzg12iqLRstwo?usp=sharing)

6. BIBLIOGRAFIA

- Diego S. Garrocho. (2011) Sobre La Nostalgia. Sobre La Nostalgia. Madrid, España: Alianza
- Svetlana Boym. (2001) El Futuro de La Nostalgia, España, Antonio Machado
- Gyaru, recuperado de <https://haenfler.sites.grinnell.edu/subcultures-and-scenes/gyaru/>
- Archivo Blog I was Rebelde (2018) recuperado de <http://iwasrebelde.blogspot.com/2017/12/mia-outfits-capitulos-333-335.html>
- ¿Porque John Galliano conecta con la Generación Z y su amor por los 2000? Vogue (2019) recuperado de <https://www.vogue.es/moda/articulos/john-galliano-dior-libros-moda-2000-generacion-z>
- Artistas más influyentes para la cultura de Hoy (2021), recuperado de <https://jenesaispop.com/2021/11/10/422060/avril-lavigne-estrena-single-convertida-en-una-de-las-artistas-mas-influyentes-para-una-nueva-generacion/>
- Vivimos en la estética de lo feo (24 de abril 2022) Julieta Wibel, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=605NzSANNmY>
- El nacimiento de la cultura Harajuku, recuperado de <https://the-comm.online/es/blog/the-birth-of-harajuku-subculture/>
- Archivo Revista Fruits, recuperado de <https://www.ere.na/ernest-smith/fruits-japanese-street-fashion-magazine>
- Christian Dior Primavera 2005 ready-to-wear Archivo, (2005) Vogue recuperado de, <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2005-ready-to-wear/christian-dior>
- La ultima subcultura de nuestros tiempos (2015) Revista i-D. recuperado de <https://i-d.vice.com/es/article/59bwj5/subcultura-emo>