

La ilustración como medio de comunicación de conceptos indumentarios:

El fetichismo y sadomasoquismo como estudio de caso.

Laura Vàsquez Valencia



Universidad Pontificia Bolivariana
Diseño de vestuario
Facultad de Arqui-Diseño
Medellín - 2016

La ilustración como medio de comunicación de conceptos indumentarios:

El fetichismo y el sadomasoquismo como estudio de caso.

Laura Vásquez Valencia

Trabajo de grado para optar por el título de diseñador de vestuario.

Universidad Pontificia Bolivariana
Diseño de vestuario
Facultad de Arqui-Diseño
Medellín
2016

Hoja de aceptación

El presente trabajo que tiene como título **La ilustración como medio de comunicación de conceptos indumentarios: el fetichismo y sadomasoquismo como estudio de caso**, fue presentado el día **31** del mes de **mayo** del **2016**, como requisito para optar por el título de Diseñador de Vestuario, dado por la Universidad Pontificia Bolivariana y fue aceptado por el director y cuerpo docente de la Facultad de Diseño de Vestuario.

Mauricio Velásquez Posada

Director Diseño de Vestuario

Claudia Fernández Silva

Asesor de trabajo de grado.

Docente Diseño de Vestuario UPB

Gracias a todos los que de una manera u otra estuvieron involucrados en el proceso de realización de este trabajo de grado, en especial a Claudia y Carlos Mario.

Tabla de contenidos.

Página
8
Resumen.

Página
9
Introducción.

Página
16
1. Ilustración y comunicación.

Página
20
1.1. La ilustración para la comunicación de conceptos indumentarios.

Página
22
1.2. Ilustración y pedagogía.

Página
24
2. Fetichismo y Sadomasoquismo.

Página
27
3. Moda Fetichista.

Página
29 **4. La estética SM/F.**

Página
53 **5. Hallazgos.**

Página
32 **4.1. Origen y evolución
de la estética SM/F.**

Página
70 **6. Conclusiones.**

Página
39 **4.2. Taxonomía de
artefactos SM/F.**

Página
73 **7. Bibliografía.**

Página
41 **4.3. Análisis de cultura
material SM/F.**

La ilustración como medio de comunicación de conceptos indumentarios: El fetichismo y el sadomasoquismo como estudio de caso.

Resumen.

Esta investigación se realiza buscando la oportunidad de poner la ilustración al servicio de la comunicación como un medio alternativo para la propagación y pedagogía de conceptos vestimentarios, diferente a los usos cotidianos de la ilustración de moda, como lo es el figurín, patronaje o estampación, ofreciendo otras posibilidades alejadas del efecto mediático que conllevan la industria de la moda, y redirigiendo la atención a los fenómenos subyacentes del vestuario. Así, se propone como hipótesis de la investigación el uso de la ilustración para la representación del cuerpo vestido y la comunicación de conceptos indumentarios, siendo indiferente la técnica en que se realice, acompañándola de una serie de recursos gráficos que jerarquicen, sinteticen y agrupen la información, todo esto conducido por un hilo conductor que será llevado a través de la narrativa. Así, la pregunta de la investigación es: ¿Qué elementos deben ser tenidos en cuenta para la comunicación de conceptos indumentaria de manera asertiva a través de un producto ilustrado? Con esta finalidad en mente se hizo necesario revisar referentes que buscan este tipo de comunicación de manera similar y familiarizarse con la estética fetichista y sadomasoquista, para comprender los elementos que la componen.

Palabras clave.

Comunicación, Fetichismo/ Sadomasoquismo, Ilustración, Representación, Vestido.

Illustration as a communication media for clothing concepts: Fetishism and sadomasochism as a case study.

Abstract.

This research is made looking for the chance to put illustration at the service of communication as an alternative means for propagation and pedagogy of clothing concepts. Unlike, the common uses of fashion illustration, such as fashion sketches, pattern or printing, offering other possibilities, remote from the media effect involved in fashion industry, and redirecting attention to underlying phenomena costume. Thus, it is proposed as investigation hypothesis using illustration to represent the body dressed and communication of clothing concepts, no matter the technique used, accompanied by a series of graphic resources to rank, synthesize and bring together information, and, all of this led by a thread, constructed through a narrative. The investigation question is: ¿Which elements should be taken into account to communicate assertively clothing concepts, through an illustrated product? With this purpose in mind, it is necessary to review referents who seeks this type of communication in a similar way, and familiar with fetishistic and sadomasochistic aesthetics, to understand the elements that compose it.

Key Words.

Communication, Clothing, Fetishism/Sadomasochism, Ilustration, Representation.

Introducción.

El diseño de vestuario y de modas, ha usado la ilustración como un medio de comunicación, de creación y producción, incluso desde mucho antes de que la industria de moda se estableciera en la forma en que la conocemos actualmente. Este trabajo de grado busca propiciar un espacio para la exploración de formas alternativas en que la ilustración puede ser puesta al servicio de la comunicación de conceptos y reflexiones del vestuario, de esta manera la hipótesis que guía esta investigación es: la ilustración, siendo indiferente la técnica en que se realice, acompañada de una serie de recursos gráficos que jerarquicen, sintetizen y agrupen la información, todo esto conducido por un hilo conductor que será llevado a través de la narrativa, son los elementos que deben ser tenidos en cuenta para la comunicación de conceptos indumentarios.

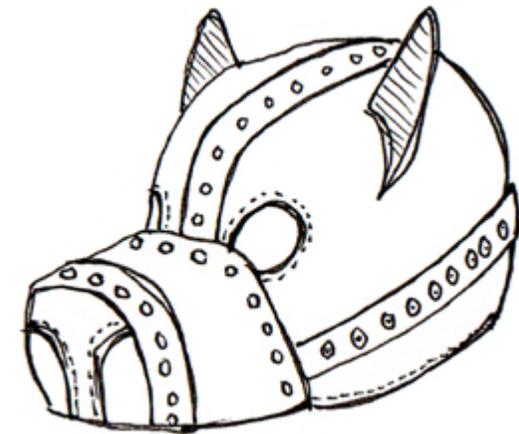
Con la intención de ejemplificar lo propuesto en la hipótesis se usa como situación referencial el infográfico realizado por la página web Masters in It, en donde se evidencia por medio de ilustraciones, texto y con gran impacto visual, el contraste entre dos estilos de vida que llevan a su vez una carga estética y vestimentaria. A través de una pieza gráfica estos conceptos vestimentarios se hacen entendibles para el público.



[Fragmento del infográfico Geek Vs. Nerd.] Recuperado de: <http://www.mastersinit.org/geeks-vs-nerds/>

Dicho lo anterior, para llevar a cabo este trabajo de grado se hace necesario elegir una estética vestimentaria la cual servirá como excusa para esta investigación experimental, de la cual se obtienen los conceptos y reflexiones vestimentarias a comunicar por medio de los diferentes elementos gráficos planteados, sin embargo, esta elección no es más que una excusa para este fin, pudiendo ser cualquier otra estética vestimentaria la que se representara a través del producto ilustrado. De esta manera la investigación se conforma por medio de dos ejes centrales, el análisis de dicha estética elegida y la función comunicativa de la ilustración. En esta oportunidad se elige como objeto de estudio la estética fetichista, la cual es un tema que ha sido un cuestionamiento recurrente en mi proceso académico como diseñadora de vestuario, permitiendo además poner a prueba los límites de lo bello y lo transgresor a través de la ilustración. Para esto se da la búsqueda y los significados de la estética fetichista que se ha mantenido apenas visible para la corriente principal de la cultura, asomándose sutilmente en la moda y cuestionando las conductas y prácticas de quienes la acogen.

Walter Pater decía que la adición de extrañeza a la belleza, era lo que constituía el carácter romántico en el arte, incitando a la posibilidad de explorar otras experiencias más allá de las consideradas bellas. Así, el romanticismo aparece como una de las corrientes que se ocupan de las facetas oscuras de la naturaleza humana, éstas nuevamente son reconocidas y exaltadas como parte intrínseca en las experiencias diarias, invitando a manifestar libremente las emociones más íntimas, sin hacer caso a lo que es considerado correcto o incorrecto.



Bajo este proceso surge el fetichismo y el sadomasoquismo como desviaciones en las prácticas sexuales aceptadas socialmente, donde se explora cualquier posibilidad que permita al individuo acceder a una situación placentera. Tras el paso del tiempo, el fetichismo se ha instaurado en la cultura alternativa, y estas prácticas han desarrollado una identidad, una serie de elementos distintivos, unos simbolismos, unas dinámicas entre los participantes, unos rituales y junto a todo esto, un vestuario, todos y cada uno con significados establecidos desde la práctica y la experiencia.



Con esta investigación es abrir la posibilidad de experimentar en los procesos actuales al desarrollar nuevos mecanismos para la comunicación de conceptos vestimentarios, haciendo frente a la posibilidad de propagar teorías y reflexiones sobre la vestimenta, a través de un medio eficaz, para llevarlo a cuantas personas como sea posible, esto logrado a través de un medio atractivo y asequible como lo es la ilustración.

El diseño de vestuario y de moda ha permanecido relativamente estable durante el paso del tiempo en cuanto a las formas de divulgación, teniendo como referente principal a las pasarelas, revistas especializadas, blogs de moda y personajes influyentes en la sociedad. Llevar a cabo este trabajo de grado ofrece la oportunidad de explorar medios alternativos de comunicación para los conceptos vestimentarios, ofreciendo otras posibilidades alejadas del efecto mediático que conllevan la industria de la moda, y redirigiendo la atención a los fenómenos subyacentes del vestuario.

Además, en mi formación como ilustradora, existe la intención de mostrar la versatilidad que puede tener el producto ilustrador y las tantas funciones que puede poseer, no solo desde el figurín de moda, el ropero técnico o el plano de moldería como una etapa técnica, sino como un fin y un medio de divulgación. Esperando que por medio de la mirada a la estética fetichista se sensibilice al lector a las diferentes experiencias estéticas que conforman la naturaleza del ser humano, en lugar de negarlas, se hace una invitación a abordarlas, explorarlas y tal vez apreciarlas, darles el lugar que les corresponde. Se invita a ver lo bello

en lo perverso a través de la pieza ilustrada.

Con respecto a lo académico, con este trabajo de grado finaliza una etapa de formación profesional, que pone a prueba mi aprendizaje y disciplina desde el enfoque investigativo, teniendo en cuenta la importancia de devolver la mirada al origen de los fenómenos para entender los diferentes procesos investigativos del diseño de vestuario.

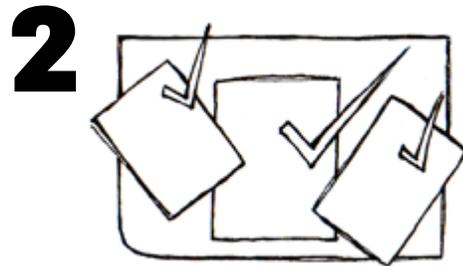
Personalmente este trabajo de grado tiene la intención de llegar a un punto en donde sea posible reconciliar la profesión y el oficio, darle una respuesta a la inquietud del que-hacer del diseñador de vestuario desde el oficio de un ilustrador, y de esta manera hallar un punto medio entre el diseño gráfico y el diseño de vestuario.



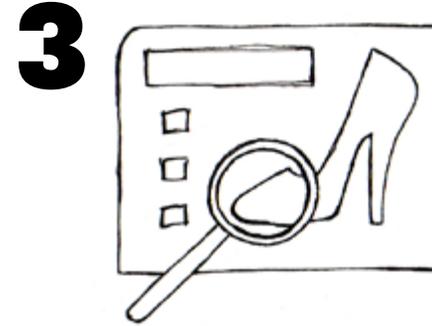
Para llevar a cabo esta investigación se propone como objetivo general comunicar de manera asertiva conceptos y significados relacionados con la indumentaria a través de un producto ilustrado. Y para lograr esto, los objetivos específicos son:



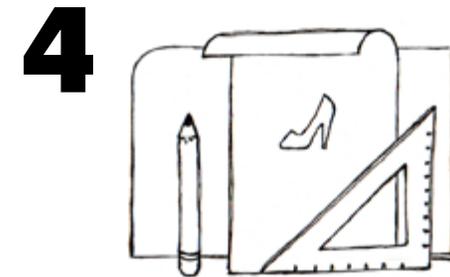
Identificar los elementos y recursos gráficos necesarios para la comunicación de indumentaria.



Reconocer y analizar los componentes que hacen parte de la estética fetichista, a la vez que se comprenden las dinámicas y significados que conforman dicha estética.



Revisar casos existentes en donde se logre comunicar de manera efectiva a través de la ilustración.



Construir un producto ilustrado que exponga los elementos característicos de la estética fetichista y sadomasoquista.

Finalmente, antes de iniciar este trabajo de grado, es necesario conocer otras publicaciones académicas que se hayan realizado en instituciones que ofrecen programas similares a diseño de vestuario, referentes al tema "ilustración y productos de vestuario y moda", para entender cómo éste se ha usado y que tanto o poco ha sido investigado. Es así como la Universidad Pontificia Bolivariana, la Colegiatura Colombiana, el Sena, la Escuela Arturo Tejada Cano, la institución Universitaria Salazar y Herrera, el CESDE, La academia Superior de Arte, La institución universitaria Pascual Bravo y la escuela de diseño técnico ESDITEC, fueron los lugares elegidos para dicha indagación.

En la mayoría de las instituciones se encontró muy poco material académico que explorara la posibilidad de la ilustración como un medio de comunicación más allá del figurín de moda, el producto de estampación o el plano de moldearía, recursos usados comúnmente en la producción o en aspectos más técnicos.

Debido al enfoque investigativo que hace parte de la formación como diseñador de vestuario en la Universidad Pontificia Bolivariana se encontraron algunos acercamientos a las funciones alternativas de la ilustración desde la moda: La ilustración como producto de moda (Lote-ro, 2014) y La ilustración de moda (Suárez, 2014), en donde se explora dicho elemento que impacta en el estilo de un diseñador, en estos casos se hace notoria la función de la ilustración como un fin, pero de alguna manera se despoja de conceptos y significados y se convierte en un simple elemento de impacto en función de la estética, desaprovechando sus características comunicativas.

Sin embargo, vale la pena reconocer la información y datos que sirve como base y conforma la etapa inicial en la investigación, tales como la historia de la ilustración, las formas en que influye en el diseño y sus funciones en la moda y el vestuario, temas explorados ampliamente en el material encontrado dentro de los trabajos de grado de diseñadores de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

La ilustración de moda: Estudio de caso para evidenciar la influencia de la ilustración en el estilo de un diseñador de vestuario. (Suárez, 2014), desarrolla en el capítulo Concepto y genealogía de la ilustración, un estudio de la ilustración como concepto, realizando un seguimiento en la conformación del mismo. De esta manera habla de la función comunicativa de la imagen, por medio de la cual debe comunicar y transmitir ideas, aclarar algo que es difícil para la comprensión. Además, habla de dos maneras en las que

una imagen se constituye como ilustración: mediante la determinación y la asignación. En el primer caso la ilustración es concebida desde el inicio con el propósito específico de representar y comunicar algo, mientras que, en el segundo caso, la imagen pre-existente es asignada a un contexto que necesita de la imagen para completar el proceso comunicativo. Por otro lado, el concepto de ilustración está asociado a una función comunicativa de la imagen como el medio para poner en común una idea o pensamiento. De esta manera el mensaje son los signos que el emisor envía al receptor a través de un medio. La ilustración conformaría ese mensaje, de forma gráfica, que comunicaría conceptos, palabras y textos.



Por último, *La ilustración como producto de moda: Ha dejado de ser una herramienta creativa para convertirse en el objeto diseñado.* (Loterio, 2014) Habla del origen de la ilustración de moda, el cual data en el siglo XVI en Francia, a través de lo que en un inicio fuera un estudio de las costumbres y usos vestimentarios de poblaciones lejanas o exóticas. Más tarde se convertiría en un símbolo de estatus a través de los retratos a pedido, en donde el pintor debía representar de manera detalladísima cada elemento, cada detalle y textura de las prendas y elementos que acompañaban a la persona. Bajo esta modalidad, la ilustración de moda era más parecida al arte que a lo que conocemos actualmente como el figurín de moda, pues sus representaciones se influenciaban por las tendencias de cada época, caracterizando a la mujer a través de sus estéticas. Para 1950 y tras una desaceleración de la industria de la moda a raíz de la segunda guerra mundial, aparece la fotografía, logrando desplazar a la ilustración de moda, sin embargo, cerca de 1980, tomaría un nuevo aire a través de la aparición de medios digitales, y es valorado por sus características únicas y diferenciadas de la fotografía, llegando incluso, a ser usadas juntas.

CAPÍTULO

1.

ILUSTRACIÓN Y COMUNICACIÓN.

“La necesidad de representar atañe a lo más profundo del ser humano. Esta necesidad existe porque cada individuo siente o sabe que su experiencia del mundo es única. Se encuentra con algo que le estimula y quiere comunicarlo.”

David Hockney

A través del estudio de la ilustración como concepto podemos dar cuenta de su origen como práctica, para hacer esto, es importante aclarar previamente que se hace referencia a la ilustración como tipología y recurso gráfico, y no al periodo histórico y movimiento cultural dado a finales del siglo XVII.

Illustrare e *Illustratio*, ambas del latín, tienen su origen en la unión de *in* y *lustrare*, que finalmente significa alumbrar, iluminar. Estos términos se relacionan con el uso de dibujos en los manuscritos iluminados de la edad media, lo cuales cumplían una función ornamental, por medio de los cuales se resaltaban letras capitales, bordes, márgenes y pequeños pasajes importantes, usando arabescos y miniaturas. A esta definición se le suma la ilustración como “el acto de hacer claridad en la mente”, de la cual hay registros cerca de 1850, para finalmente, en los inicios del siglo XIX hablar de una “imagen ilustrativa”. En este recorrido etimológico de la palabra, se evidencia su carácter comunicativo, explicativo y altamente visual, el cual permanece ligado al uso como soporte al mensaje escrito.



Para el arte, la ilustración es una representación gráfica, que busca, como se evidencia anteriormente, explicar, ampliar o embellecer un texto, dándole funciones ornamentales o científicas (Estrada, 2004). Estas son imágenes visuales creadas con múltiples técnicas, desde manuales hasta digitales, las cuales comunican un mensaje pictórico o funcionan como un complemento visual que acompaña un material textual, además, como se menciona en el diccionario enciclopédico de las artes: “una imagen vale por diez mil palabras, y esto explica también su importancia en el impreso, y más en nuestros días, inmersos como estamos en la civilización o cultura de la imagen” (Martín & Tapiz, 1981, p. 216), es evidente la importancia del soporte ilustrado en la actualidad, teniendo en cuenta que las técnicas para la ilustración son tan variadas como los estilos de ilustración, los cuales cada ilustrador desarrolla y pone al servicio de la comunicación del mensaje.

Precisamente es el proceso de sustitución de una idea por la imagen, la función de la representación, en donde se busca conectar los significados y el lenguaje a la cultura, haciendo parte esencial del proceso en el cual los miembros de la comunidad comparten e intercambian ideologías y formas de ver el mundo, lo cual, a su vez necesita del lenguaje, signos e imágenes. Estos significados son construidos en y desde el lenguaje, así mismo, la relación entre un significado y su significante es el resultado de las convenciones de un sistema social en una cultura y un momento histórico específico (Hall, 1997).

Sin embargo, los seres humanos gozan de una naturaleza dual, sus procesos mentales contienen características individuales mezcladas con los efectos e influencias de las representaciones colectivas; esto quiere decir que la mayoría de las representaciones en los pensamientos individuales han sido producidas colectivamente. Estas representaciones colectivas surgen de la interacción de innumerables mentes consideradas como una gran unidad, haciendo al ser humano parte de una comunidad y de una cultura.

“El artista cumple el rol de emisor, plasmando en la pieza sus creencias, ideologías y experiencias, las cuales se convertirían en el mensaje.”

Así, tras realizar el estudio de diferentes disciplinas y su visión sobre la ilustración, se puede llegar a la conclusión de caracterizarla como una parte importante de los productos culturales que tienen lugar en el desarrollo de la humanidad, por lo tanto, dan idea de los fenómenos que acontecen a lo largo de la historia y registran cambios importantes en la sociedad. También hace parte de la expresión personal y la comunicación, de esta manera los ilustradores usan diferentes medios para crear una expresión propia, este medio puede ser la pintura y el pincel, un lápiz o un píxel, pero el propósito es siempre el mismo: interpretar una parte del mundo de manera pictórica (Romano, 1998).

Para entender el proceso de comunicación del mensaje es necesario profundizar en la naturaleza de la ilustración como medio de comunicación, para esto se trae a colación al teórico literario y lingüista Roman Jakobson, quién dice que la comunicación es la finalidad del lenguaje, esta puede ser vista como un circuito donde tiene prioridad la correcta transmisión y el entendimiento del mensaje. Jakobson propone un modelo con seis elementos fundamentales para la comunicación, estos son: un emisor, un mensaje, un receptor, un contexto en donde están inmersos, un código y un canal.

Al igual que cualquier otra forma de comunicación, la ilustración, similar al arte, hace uso de estos mismos elementos, dándole el carácter de comunicación no verbal: un emisor, un receptor y un mensaje; en donde el artista cumple el rol de emisor, plasmando en la pieza sus creencias, ideologías y experiencias, las cuales se convertirían en el mensaje, y finalmente llegaría a un receptor, quién desde sus propias experiencias y conocimiento interpretaría la obra de arte. El código y el significado de la comunicación a través del arte no son tan exactos como en la comunicación verbal, pero de igual manera, nos permiten conocer las ideas y necesidades del ser humano, mediante una forma de comunicación simbólica.

En este orden de ideas, al momento de pensar la comunicación desde el arte y la ilustración, se hace referencia a un tipo de comunicación no verbal, una forma especializada de comunicación simbólica, la cual puede ser un mensaje tan directo que llega de manera regular a la mayoría de personas, o un producto de la reflexión propia que se materializa de manera tan abstracta que es muchas veces incomprensible para el otro.

“La ilustración, debe cumplir con su razón de ser, el cual es aclarar, explicar y dar soporte a un mensaje textual.”

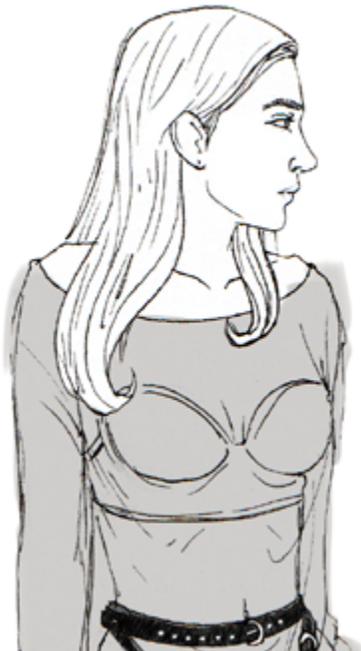
Sin embargo, en este punto es donde la ilustración y el arte se diferencian, siendo ambos medios de comunicación visuales, la ilustración, debe cumplir con su razón de ser, el cual es aclarar, explicar y dar soporte a un mensaje textual, similar a la finalidad que propone Jakobson para la comunicación, evitando malentendidos y potencializando el alcance y entendimiento de dicho mensaje.

1.1

La ilustración para la comunicación de conceptos de vestuario.

Al extender el concepto de comunicación a nuestro objeto de estudio se lo debe reconocer como una función primordial para la propagación de conceptos vestimentarios y para la existencia de la industria de la moda, pues como dice Del Olmo, “para que la moda sea aceptada y consumida debe ser, en primer lugar, conocida y seguida, y ello sólo será posible si se conoce y se comunica” (Del Olmo, 2005: 231), esto, haciendo referencia a la necesidad de la moda de masificación y popularización a través de los medios y el espectáculo. Sin embargo, al considerar la moda desde el discurso de la semiótica, parte importante de la comunicación, no es posible lograr dinámicas similares entre estas, pues como dice Volli (2000) la moda no busca ser entendida, pues está en su naturaleza causar extrañeza y que el otro no pueda comprenderla, mientras que el vestuario al ser un fenómeno social y cultural, que responde a necesidades del ser humano, habla de ellas, evidencia sus orígenes y pone en escena cada significado.

A esta misma lógica se ajustan los medios gráficos de comunicación para la moda y el vestuario, de manera que en el primer caso las imágenes producidas deben impactar, sorprender y ejercer la función de divulgación, pero no buscan explicar sus motivos u orígenes, y finalmente no intentan dar a entender la razón de ser de dichas prendas. En otra dirección van las imágenes producidas por el vestuario, las cuales suelen registrar los fenómenos sociales, tratan de explicar y registrar los cambios que las prendas han tenido en la historia, y evidenciar los significados en ellas.



Para la moda, la ilustración aparece como una herramienta en el proceso creativo y como un insumo para la creación de prendas (como en la estampación). De manera similar surge el figurín como una de las más reconocidas representaciones de moda, en la cual el diseñador expresa la idea general de lo que será posteriormente el vestido materializado. Los figurines o ilustraciones de moda, pueden tener un abordaje artístico o técnico, en el aspecto técnico se trata de plasmar la sensación y la idea sin demasiada precisión, funciona como una herramienta de expresión creativa y de difusión. Mientras que el aspecto técnico, requiere una ilustración más cuidada y detallada, que muestre aspectos relativos a la construcción de la prenda y los materiales, este tipo es similar al proceso de creación de patronaje y la construcción de moldes para las prendas, pues se hace necesario la mayor exactitud posible, gran cuidado al detalle y un trazo limpio y disciplinado.

El vestuario, buscaría llevar estas herramientas más allá, convirtiendo las representaciones en registros sobre la evolución de las prendas que el ser humano usa, tratando de explicar los fundamentos creativos y conceptuales de cada una de ellas. Para este proceso, prescinde del impacto y busca la explicación, se aleja de lo exclusivo y apunta a lo asequible.

1.2

Ilustración y Pedagogía.

Un punto importante para la realización de esta investigación es la función pedagógica, por medio de la cual se pretende dar a conocer las reflexiones alrededor de la estética sadomasoquista y fetichista, convirtiéndolas en contenido asequible y entendible para la mayor cantidad de personas. Desde este panorama, se hace necesario reconocer las posibilidades que la ilustración permite para este fin.

La psicología reconoce en la ilustración una función didáctica, mostrando su utilidad como un recurso que promueve el aprendizaje. En el siglo XIX, se reconoce la importancia de las ilustraciones en los textos educativos, al mejorar la comprensibilidad del material escrito. Estas ilustraciones que anteriormente eran simple ornamento en un libro, pronto comenzaron a tomar el papel de introducir conceptos en el libro, aclarar y representar de manera gráfica dichos conceptos. Más tarde a mediados del siglo XIX, el uso de ilustraciones modificó los métodos de educación, pasando de ser un método de aprendizaje basado en la memoria a uno que aprovechara los sentidos del individuo, para adquirir y recordar la información.

El libro *Psychology of Illustration* (1987) en su segundo volumen, propone que la comunicación a través de ilustraciones toma lugar desde tres niveles distintos:

Sintáctico, que no asume ningún tipo de reconocimiento o identificación de imágenes; semántico, que se refiere al reconocimiento básico de una imagen, no implicando conocimiento especializado; y pragmático, que recuerda a los interesados que los lectores serán diferentes en edad, sexo, educación, cultura, intereses, necesidades y así sucesivamente. (Houghton & Wollows, 1987)

La guía metodológica de la UNESCO, *La Elaboración de libros de texto escolares* (1989), dice que para que una ilustración sirva como elemento didáctico debe cumplir con ciertas características y condiciones, sean para la elección de dicha imagen o la producción de la misma. Se expone que una ilustración debe evocar por medio de elementos estéticos y afectivos, de esta manera debe llamar la atención y estimular el interés del lector, al tiempo que simplifique y simbolice lo esencial del mensaje, evocando al texto.

La ilustración también debe brindar suficiente calidad en el mensaje, esto la pone en ventaja sobre la fotografía, pues puede realzar y enfatizar detalles, elementos o experiencias que son importantes, de esta manera, “leer” una imagen incluso puede darle al lector una información más precisa que una fotografía. La última característica que resalta la UNESCO para el uso de ilustraciones efectivas es la claridad y la precisión, estas deben estar presentes de manera que las ilustraciones deben describir y explicar fielmente lo que se encuentra en el texto escrito, deben ser claras y precisas y no dar lugar a ambigüedades, sin embargo, dependiendo de la temática requerida, el uso de la fantasía está justificada para estimular y desarrollar la sensibilidad artística del alumno.

De esta manera, se evidencia que la ilustración motiva a la lectura y aumenta la curiosidad en el lector, es por esto que desde entonces se han usado las imágenes para facilitar la comprensión y comunicar actitudes, emociones y valores culturales (Houghton & Willows, 1987), validando el uso de este recurso para la comunicación asertiva de conceptos de vestuario.

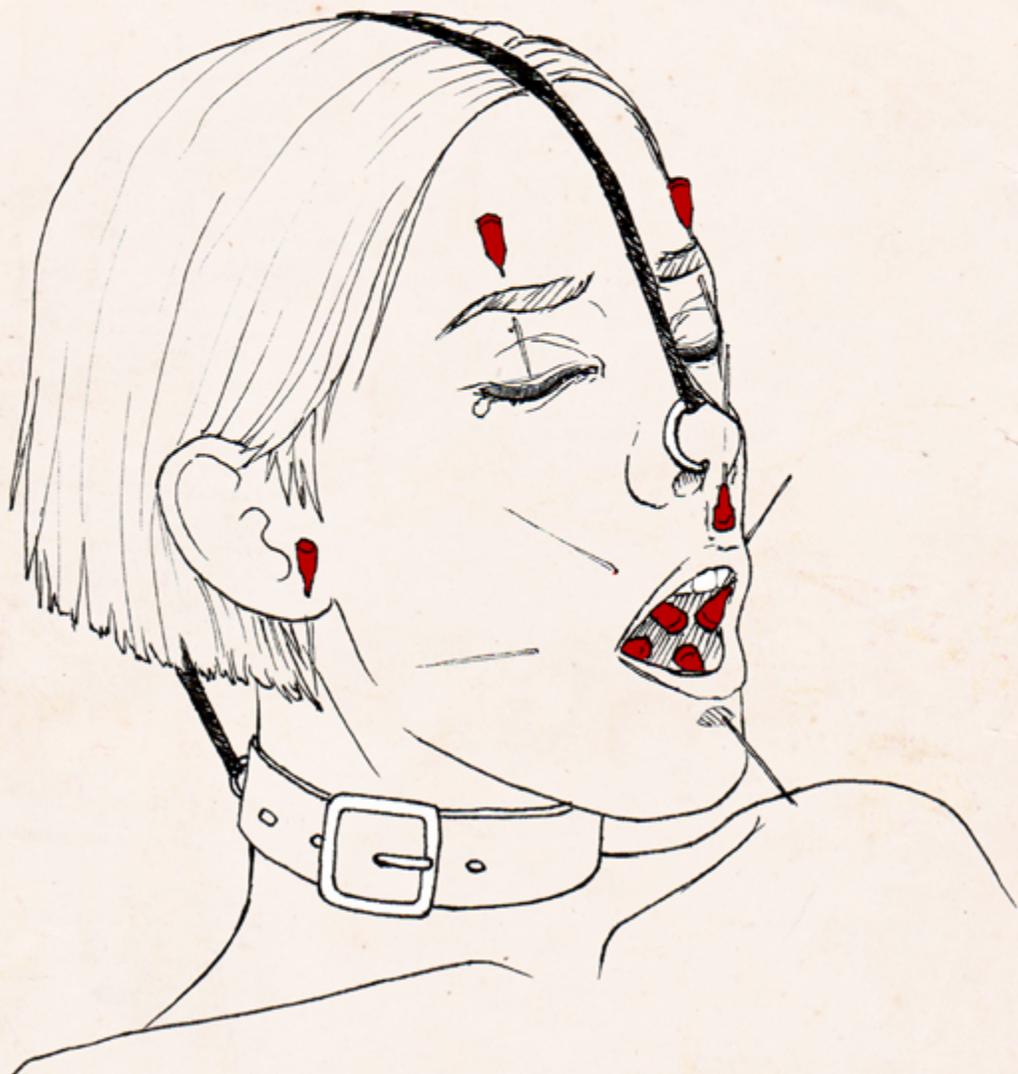
CAPÍTULO

2.

FETICHISMO Y SADOMASOQUISMO.

“El comportamiento de un ser humano en materia sexual es a menudo un prototipo para la totalidad de sus otros modos de reacción en la vida.”
Sigmund Freud

Como lo dice Gómez (2005) en su tesis, el sadomasoquismo tiene su origen en las obras del Marqués de Sade y Leopold Von Sacher-Masoch, con ellos surgen los términos Sadismo y Masoquismo respectivamente. Sin embargo, el movimiento sadomasoquista como actividad sexual consensuada es relativamente nuevo.



Inician alrededor de los años 50 con las comunidades gay, las cuales realizaban fiestas y orgías en club y bares, con estructurados códigos. Más tarde se da el movimiento Leather, el cual acoge no solo a la comunidad gay, sino también a heterosexuales, bisexuales y lesbianas. La teoría *Queer* es la política de los anormales, en su práctica se opone a la sociedad misma, subvirtiendo las reglas de género y sexualidad. La Teoría *Queer* y el sadomaso-

quismo, se han influenciado a lo largo de la historia, ambos aprovechan la teatralización del sexo-genero, negando la convención y lo que se considera normal, atacando la heterosexualidad como institución política dominante. Todos estos antecedentes ayudan en la conformación de lo que es ahora su identidad y estética vestimentaria.

El BDSM, se compone de los términos *bondage*, disciplina, sumisión, dominio, sadismo y masoquismo, incluyendo también dentro de sus prácticas al fetichismo. Las dinámicas que allí se desenvuelven consisten en roles establecidos previamente, estos son: *Bottom*/sumiso/masquista o *Top*/dominante/sádico y *Switch*. En estas actividades el *Bottom* o sumisa renuncia al poder y se entrega al *Top* o dominante, siempre dentro de un marco seguro y previamente consentado, en donde se realiza una negociación o contrato en donde se establecen reglas y códigos de seguridad. La finalidad de la práctica SM es muy variada, algunas personas sienten realización mediante ésta, pero en general siempre se busca el placer y el disfrute.

La práctica del SM implica, como se menciona antes, juegos de rol y de poder, en donde hay una planeación previa de lo que la escena debe ser para sus participantes, esta preparación dice Gómez (2005) se considera una tecnificación del sexo. Por medio de estas prácticas, se comienza un cuestionamiento de lo que es normal y anormal, en especial en temas de género y sexualidad, y la forma en que se obtiene el placer, muchas veces sin involucrar los genitales. Se acepta la imperfección y las diferencias de las personas que practican el SM, y se habla de una ética para el SM, que asegure brindar placer y bienestar sin peligro para sus participantes.

El fetichismo, por otro lado, es definido como una forma de actuar con la que se tiene un compromiso excesivo e irracional, además, como una forma de deseo sexual en el cual la gratificación está vinculada a un objeto, una prenda de vestuario o una parte del cuerpo en particular, etc. Así, el fetichista vuelca sus deseos sobre dicho objeto o parte del cuerpo, encontrando es esto, excitación erótica.

Para entender este fenómeno, Steele (2005) muestra las formas de fetichismo, evidenciando un Fetichismo moderado, en donde la persona debe tener cierta estimulación (del objeto en el cual deposita sus deseos) para lograr el desempeño sexual, luego se encuentra un Fetichismo más serio, en donde el individuo reemplaza totalmente al compañero sexual por el objeto inanimado que le produce placer y excitación.

De esta manera, fetichistas que disfrutan de los tacones altos y tener su cara o genitales bajo la suela de los mismos, pueden también excitarse viendo como el pasto vuelve a la normalidad tras ser pisado por los pies de una mujer. Sin embargo, las fantasías más comunes en los fetichistas están compuestas por humillación, castigos y ataduras, siendo este relacionado con el sadomasoquismo y otras prácticas BDSM.

CAPÍTULO

3.

MODA FETICHISTA.

“La moda es una parte del mundo y parte de la historia. No es un remolino sin sentido de ropa sin sentido. Ésta (la ropa) reflejan los tiempos.”

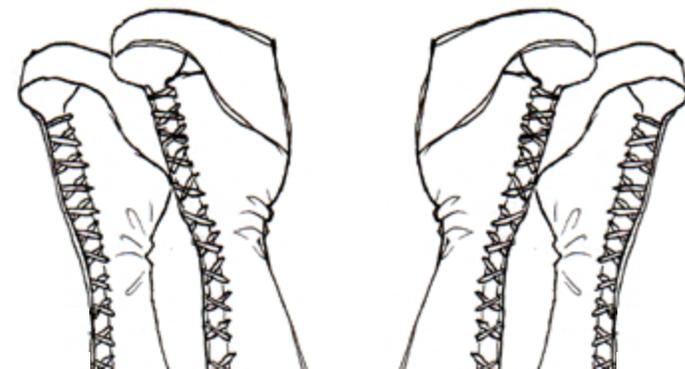
Valerie Steele

Para la mayoría de las personas, el primer acercamiento que se realiza a las formas vestimentarias del fetichismo, se da a través de la moda, siendo ésta de gran alcance para la cultura principal, debido a los procesos y dinámicas propias de la industria de la moda.

La historiadora de moda Valerie Steele dice en su publicación *Fetish: Fashion, Sex and Power* (1996), que en los últimos 50 años la línea entre lo normal y lo perverso ha empezado a lucir borrosa. La moda ha tomado referentes y ha asimilado la estética de diferentes escenas fetichistas, para llevarlas a colecciones que finalmente terminarían en la calle, siendo usadas por personas que mayormente desconocen los orígenes y la razón de ser de las prendas que portan.

Fue alrededor de 1970 en que distintos movimientos dedicados a la liberación sexual de la mujer y los homosexuales, abonaron el terreno para que el fetichismo emergiera como una forma de moda, alegando una rebeldía y una identidad contestataria. Tras estas comunidades, llegaron subculturas dispuestas a adoptar esta nueva estética, y diseñadores que tratarían de vestirlos, entre ellos Vivienne Westwood, quien vendía en su tienda *SEX* prendas *bondage*, zapatos *kinky*, corsetería, entre otros elementos que más tarde serían usados también por nuevos practicantes del BDSM, Alexander McQueen y algunos menos visibles como Perish Dignam.

La acogida por parte de personajes con influencia en la escena musical sería el gran momento de popularización de la moda fetichista, es así como, gracias a artistas como la cantante femenina Siouxsie Sioux quien "vistió ropa interior en vinilo brillante, un brasier con arnés, botas negras hasta los muslos y zapatos de tacón alto con correas en los tobillos que decían *bondage*" (Steele, 1998, p. 69), la moda transgresora que asimilaba elementos fetichistas y sdomasochistas, llega a las masas a ser usada como ropa para el día a día.



CAPÍTULO

4.

LA ESTÉTICA SM/F.

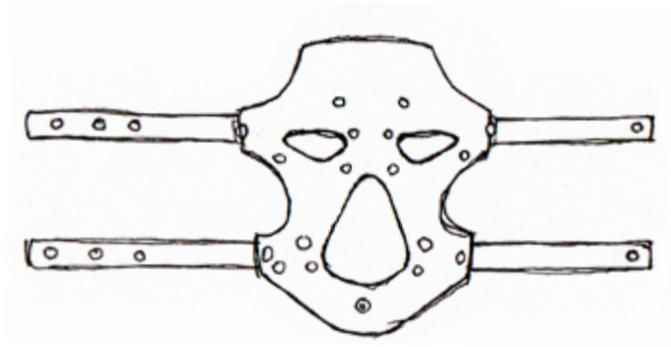
En el proceso de realización de este trabajo se ha encontrado con que la llamada ropa fetichista, es en realidad una construcción social de muchos años, en la cual han intervenido algunos elementos resultantes de las prácticas del fetichismo, pero conformándose principalmente por las prácticas sadomasoquistas y los elementos usados en las mismas; de ésta manera se puede entender que la moda fetichista se ha convertido en una adaptación normalizada del vestuario sadomasoquista, y es importante diferenciar estos productos de moda de las prendas resultantes de las prácticas BDSM.



smo conserva una gran carga psicológica, de-
o como un trastorno que consiste en sufrir una
or un objeto inanimado, una parte o caracterís-
oral o una práctica sexual (Ambrose & Harris,
ientas que el sadomasoquismo, responde a la
a del placer por medio de prácticas de dominio y
, de estas prácticas surgen elementos que facili-
:ance del goce, tales como arneses, collares, lá-
arres, mordazas, etc. Además, los tacones altos,
uy ajustados, ropa en látex o cuero relucen como
insignia de dichas prácticas.

Dicho lo anterior, para facilitar la diferenciación entre
las prendas de moda y los productos de estas prácticas
mencionadas, se hará referencia a estas últimas por me-
dio del termino estética SM/F, usando siglas que repre-
sentan al sadomasoquismo y al fetichismo, dándole su
lugar a las prácticas BDSM.

Así, por medio de esta variable, se comienza a rastrear el origen de las prendas que lo conforman, para esto es importante explicar la forma en que dicha estética aparece en la historia, con la intención de mostrar su evolución y la forma en que, como se dice anteriormente, integra elementos sadomasoquistas y fetichistas, para finalmente entender la forma en que permea la cultura y se retroalimenta de la misma.



En adición a lo anterior se busca comprender la razón de ser de cada elemento de esta estética, con la intención final de presentar un producto ilustrado asertivo y libre de confusiones y con fines pedagógicos. Para lograrlo se realizará una línea de tiempo, por medio de la cual se evidencie lo anteriormente dicho.

4.1

Origen y evolución de la estética SM/F.

La historia de las prácticas sadomasoquistas y fetichistas se pueden rastrear desde civilizaciones antiguas, en donde se hace evidente la naturaleza sexual y erótica inherente a la existencia humana, estas prácticas existen mucho antes de contar con el calificativo sadomasoquista o fetichista. Los frescos etruscos en la tumba de la flagelación, la cual data aproximadamente del año 490 a. C, en donde se encuentran escenas sexuales explícitas en las cuales se pueden ver prácticas SM y el Kama Sutra (ubicado entre el 400 a.C y 200 d. C), que describe las mejores formas de realizar juegos de impacto durante la relación sexual, convirtiéndose en una de las primeras fuentes escritas con referencias a actividades sadomasoquistas y sus reglas de seguridad, son algunas muestras de productos culturales que plasman estos comportamientos, en donde se describen juegos de rol, conductas sexuales, así mismo como prácticas de dominación y sumisión.

Alrededor del siglo XVIII la sociedad occidental empieza un proceso de categorización legal y médica de las distintas formas de conductas sexuales, que inicia con la identificación de las prácticas sexuales alternativas, entre estas muchas de las que ahora son propias del BDSM.

Es la exploración de estas conductas sexuales la que produce elementos e indumentaria que conforman una estética construida poco a poco a través de la historia, pero para hablar de estos elementos propiamente desde la apariencia y el vestuario, la mirada debe centrarse en épocas mucho más recientes, en donde a través de ciertas subculturas se comienza a encaminar la estética SM/Fetichista como la conocemos actualmente.



Sin embargo, antes de iniciar esta línea de tiempo, se hace necesario hacer una anotación sobre ciertos elementos protagónicos de la estética SM/Fetichista, como lo son los zapatos de tacón, la ropa interior, y la corsetería, los cuales, si bien es difícil establecer en que momento histórico exacto dejaron de ser simples prendas de vestir para obtener un significado para el fetichista y el sadomasoquista, permanecen en el tiempo y enriquecen la estética; lo verdaderamente importante es reconocer que dichas prendas, al igual que las prácticas antiguas, existen hace muchos siglos atrás.

Siglo XIX



Década 1920



Década 1930



Década 1940



Década 1950



Década 1960



Década 1970



Década 1980



Década 1990



Década 2000



1824.

Se pone a la venta el impermeable o Mackintosh de látex, como una prenda para hombres y mujeres que brindaban protección contra el clima. Para este entonces, y según como lo dice Steele (1996) durante el siglo XIX no había aún un fetichismo instaurado con el uso de este material.

entre 1800 y 1900.

"(...) la ropa fetichista era usada en escenarios sexuales secretos; por ejemplo, en burdeles o en las puestas en escena de imaginería pornográfica" (Steele, 2005, p.81). Este periodo de tiempo es conocido como "La gran época de la ropa interior" (Steele, 1996, p.190), Además de mantener una gran fascinación por el fetiche, la corsetería, tacones altos y los piercings.

1923.

"Desde 1923 hasta 1940, London Life (probablemente la publicación fetichista más importante del siglo XX) publica una extensa y notoria correspondencia sobre corsés y zapatos de tacón alto (para hombres y mujeres), piercing, travestismo, castigos corporales y temas relacionados" (Steele, 1996, p 92).

1930. Para esta época ya se conformaba una cultura *Rubber Lover*, incluyendo prendas en éste material.

1940.

"El primer producto de moda fetichista en lograr la aceptación popular fue la famosa bota kinky, anteriormente asociada con prostitutas, especialmente dominatrices. (...) La bota de tacón alto en cuero podía ser hasta la rodilla o hasta el muslo, y eran abotonadas o de cordones" (Steele, 1996, p. 65).

1945.

Las dinámicas fetichistas y sadomasoquistas cambian, "Después de la Segunda Guerra Mundial, un clima de conservadurismo parece cada vez más haber forzado al individuo fetichista a la escena underground" (Steele, 1996, p.96).

1946.

"La mística de la motocicleta también está fuertemente asociada con el cuero y el sexo" (Steele, 1996, p.281). Como lo dice Gómez (2005), en época de posguerra emerge la subcultura de motociclistas, una agrupación de hombres que, tras la segunda guerra mundial, adoptan la vestimenta militar, la chaqueta de cuero y la motocicleta y vuelven a su vida diaria con un renovado sentimiento de camaradería y cercanía con otros hombres. Continuo a esto abre el primer club gay de motociclistas.

John Willie inicia la publicación de la importante revista *Bizarre*, en la cual ya se podrían encontrar referentes ilustrados del fetichismo y juegos de rol entre dominante y sumiso, teniendo como protagonistas, estilizadas figuras femeninas.

1950.

Steele califica en su libro *Fetish: Fashion, Sex and Power*, como “la era de plata del fetichismo, solo superado por la era dorada del victoriano” (1996, p.96).

Se dan las primeras agrupaciones de hombres homosexuales amantes del cuero, para después convertirse en una subcultura de gran alcance social. El movimiento *Leather* explora la estética y vestimentaria de cuero desarrollada alrededor de actividades sexuales. A mediados de la década el primer bar de temática Leather abre Silver Dollar en New York, The Cinema en Los Ángeles y Tool Box en San Francisco.

En esta misma década el fotógrafo y cineasta Irving Klaw inicia su negocio de venta de fotografías y cortos de mujeres simulando situaciones BDSM, entre ellas, la que haría famosa a través de su trabajo, Betty Page. Su obra e influencia en la cultura permanecería hasta 1960, y su legado hasta la actualidad.

1956.

Se hace notorio el trabajo del artista finlandés Tom of Finland, reconocido como uno de los artistas más influyentes del siglo XX. Su obra se concentra en imágenes eróticas estilizadas de hombres homosexuales con una estética *Leather*, tal sería su impacto que dichas obras llegaría a la corriente principal de la cultura. En su trabajo también se verían elementos militares y de autoridad, haciendo alusión a los roles de poder y rescatando los orígenes de las agrupaciones posguerra.

1958.

El bar del Hotel Argos en Ámsterdam, abre sus puertas como el primer bar gay en Europa, con una marcada identidad *Leather*.

Eric Stanton especializa su trabajo en las imágenes eróticas y bondage, consiguiendo gran popularidad a través de la publicación de sus ilustraciones en diferentes revistas de la época.

1960.

“El movimiento de “liberación sexual” de 1960 condujo a una nueva evaluación de las desviaciones sexuales” (Steele, 1996, p.65). Aparecen las primeras revistas *Leather*, movilizando su estética y prácticas.

El estilizado trabajo fotográfico de Robert Mapplethorpe resalta en la escena BDSM, reconocido por su controversial obra, en su mayoría, de imaginería erótica.

La ropa de PVC o Vinilo y el Látex se populariza entre las tendencias de moda. Los diseñadores de moda la usan en botas, gabardinas, vestidos, impermeables y enterizos.

Estas tendencias permean la cultura y llegan a las películas y series de televisión, como *The Avengers*, en donde se resalta el papel de Emma Peel, como una figura de la Dominatrix. Diferentes prendas relacionadas con las prácticas BDSM salen de la clandestinidad gracias al uso de estos materiales. (Steele, 1996)

1964.

Tras la popularización de estas prendas relacionadas con la estética SM/Fetichista, los representantes de la música pop, y más tarde rock, adoptan los elementos característicos de la misma, de esta manera nos encontramos con Eddie Cochran, Gene Vincent, Vince Taylor e incluso The Beatles, usando cuero en sus presentaciones de televisión y enfatizando un aspecto masculino y rudo. Más tarde, entre los años 60 y 70, se unieron a ellos Jim Morrison y Elvis Presley, hasta llegar al Hard Rock y el Glam Rock.

1970.

Diferentes diseñadores de moda, entre ellos Vivienne Westwood, empezaron a influenciar la industria de la moda creando ropa que retomaba referentes de la estética SM/Fetichista, los cuales a su vez eran adoptados por otras subculturas en la búsqueda de un estilo transgresor e irreverente. De esta manera los Punk adaptan a su vestuario elementos de la estética mencionada, sin comprometerse necesariamente con las prácticas y estilo de vida BDSM. “Los Punks, una joven subcultura asociada con bandas como los Sex Pistols, fueron especialmente importantes en introducir el fetichismo en la moda. El “estilo de revuelta” punk fue deliberadamente “un estilo repugnante” que incorpora a la moda varios objetos ofensivos o amenazantes como collares de perro y cadenas, que fueron diseñados para horrorizar a los observadores” (Steele, 1996, p.69) Con estos antecedentes, a partir de 1970 “el vestuario fetichista ha jugado un rol cada vez más importante en la moda y la cultura popular” (Steele, 2005, p 81)

1971.

“(…) el rock and roll proporciona un nuevo tipo de modelo de masculinidad” (Steele, 1996, p 66). La escena musical de la época pone su mirada en la aparición de artistas representativos de la estética SM/fetichista, pertenecientes a las primeras agrupaciones de heavy metal. Se resalta la apariencia de Rob Halford, vocalista de Judas Priest, quien incorpora la imagen ultra-masculina que manejaban los grupos de motociclistas y Leather, como estrategia para el lanzamiento de su álbum Killing Machine, de esta manera se incorporan estas características vestimentarias a la apariencia de los seguidores del metal e incluso otras bandas representativas, popularizándose a gran escala, hasta incluso llegar a la cultura dominante.

1980.

Las agrupaciones de lesbianas son acogidas en la subcultura *Leather*, creando sus propios clubes y publicando literatura en pro a las prácticas BDSM. La popularidad del látex y el vinilo incrementa a gran escala, la creciente escena Fetichista y BDSM posibilita el uso de prendas construidas con dichos materiales sin importar la fecha, lugar o estilo, calificándolas como un fetiche natural y generalizado. (Steele, 1996) “En los años 80s, nuevas tribus proliferaron: Los góticos continuaron con los intereses en el fetichismo de los punk y lo tradujeron a un estilo más elegante y extravagante” (Steele, 1996, p 97).

Más tarde llegarían los Pervs “quienes tuvieron una pronunciada influencia en el estilo de las tribus posteriores y en la moda general. Los Pervs no eran usualmente fetichistas “reales”, sin embargo, se vestían con materiales fetichistas como látex, además adoptaron objetos como el corsé y zapatos bizarros. Ellos eran compuestos por una suma de músicos pop, diseñadores de moda y alternativos, jovencitos de clubs en busca de tendencias” (Steele, 1996, p.98).

1990.

Aunque el movimiento comienza sus bases desde 1980, la teoría *Queer* adopta su nombre en la década de los 90' y con esto el fortalecimiento de sus propuestas, en las cuales considera el género como una construcción sexual que puede ser reevaluada desde las preferencias de cada persona, revirtiendo los roles de género y las prácticas sexuales. Estos nuevos cambios en las dinámicas y prácticas sexuales, favorecen la integración de elementos transgénero a la estética SM/Fetichista.

Gracias a la popularización del internet en los años 90, el movimiento SM ha crecido y se ha convertido en una gran industria, que atrae cada vez a más personas. el cual facilita la conexión de las personas a través del mundo. Este hecho modificaría la vida diaria de las personas, sin dejar de lado las prácticas sexuales. Actualmente es el principal lugar de encuentro, educación y promulgación de las prácticas BDSM, así mismo como la estética resultante.

1992. Vogue publica en una de sus revistas que Alai'a, Gaultier, Montana y Versace, al igual que “(...) muchos de los diseñadores de moda más importantes del mundo fueron inspirados por la perversión sexual” (Steele, 1996, p 64)

2000.

Finalmente, a modo de conclusión y como una forma de mostrar el estado de la escena BDSM en la actualidad se puede declarar que indiscutiblemente el internet ha modificado las dinámicas y la estética SM/Fetichista, movilizándose a nuevos escenarios y dejando atrás otros. En enero del 2016 el famoso bar Argos cierra sus puertas, debido a estos cambios mencionados anteriormente, haciendo evidente que este medio de comunicación es ahora el lugar en el cual se dan los encuentros entre las personas, dinámica que antes solo tenía lugar es este tipo de bares. Finalmente, estos antecedentes permitieron que “(...) para finales del siglo XX, los materiales rígidos, especialmente el cuero y el látex, han tendido a dominar” (Steele, 2005, p.263) la fabricación de la ropa femenina, en contraste con el siglo anterior, donde el satín y las telas suaves eran los materiales predilectos.



4.2

Taxonomía de artefactos SM/F.

En la estética estudiada podemos encontrar ciertos artefactos y elementos que en un inicio fueron pensados para su función, muchas veces incluso adoptados y descontextualizados de otras prácticas, y que actualmente son objetos característicos de la estética, haciéndolos susceptibles a cambios de apariencia que le dan rasgos cercanos al adorno y la iconización, convirtiéndose además en objetos fetiche en sí mismos.

Dicho esto, se hace un estudio en la cultura material con la intención de darles su lugar y reconocimiento en el proceso de construcción de la estética SM/Fetichista, y se buscan referentes artísticos que mediante su trabajo se haga evidente la función de dichos elementos, al tiempo en que se comprende sus características estéticas.

Para realizar lo anteriormente mencionado se estudia el trabajo de los siguientes fotógrafos y/o artistas:

El artista japonés Seiu Ito conocido como el padre del arte Kimbaku, término usado para hablar del Bondage en las prácticas antiguas japonesas, de las cuales, Ito es influenciado para lograr pinturas de un estilo moderno. Su método de trabajo consistía en fotografiar a sus modelos para luego usarlas como materia prima para sus pinturas, consiguiendo al final, no solo una obra de gran reconocimiento, sino además un material fotográfico extremadamente valioso. Para este análisis de imagen se hace énfasis en su obra *Yomikiri Romance* (1953) junto a Seishiro Ueda, en donde se puede apreciar el conjunto del material mencionado anteriormente.

El artista y fotógrafo John Willie, conocido por su trabajo como editor y publicista de la revista Bizarre, la cual fue un importante referente en la cultura Kinky desde 1946 hasta mediados de los 60 y la creación de diferentes cómics, entre los cuales resalta *The Adventures of Sweet Gwendoline* (1974). En esta publicación de Bizarre se utilizaba tanto ilustraciones como fotografías, en donde se resalta la participación de Betty Page, una de las modelos más icónicas para la cultura SM y fetichista.

El fotógrafo estadounidense Irving Klaw, reconocido como el primer fotógrafo fetichista, desarrollando su trabajo entre los años 40' y 60', con temática bondage, burlesque y con representaciones de prácticas Sadomasoquistas. Con su obra hace famosa a Betty Page, como la primera modelo fetichista de la historia. Se desempeñó también como realizador de películas e ilustrador de las mismas estéticas.

El artista Inglés Sardax, reconocido por su trabajo protagonizado por mujeres dominantes (FemDom). Ha realizado tres publicaciones en total: el libro *The Art of Sardax* (2007), la revista *Fabulous Fem Dom Art* (2007) y *Venus in Fur* (2013), realizando el mismo la traducción del alemán al inglés, de la reconocida novela de Leopold von Sacher-Masoch.

Y, por último, el fotógrafo Maxime Ballesteros originario de Francia, quien ha realizado fotografías para distintas revistas y marcas de moda, logrando más de cien publicaciones, en donde hace uso de diferentes elementos de la estética SM/Fetichista.

El estudio de esta categoría es importante para el desarrollo de este trabajo, ya que es necesario dar una visión integral de la estética SM/fetichista, sin dejar de lado los artefactos que complementan dicha vestimenta, a la vez que se entiende la razón de ser de los mismos, resaltando su significado en la escena y su funcionalidad.

4.3

Análisis de cultura material SM/F.

Con el estudio de las obras de los artistas y fotógrafos mencionados, se procede a realizar el análisis de imágenes, a partir de las cuales se busca una taxonomía de dichos artefactos SM/Fetichistas, evidenciando la importancia de estos elementos en el desarrollo y conformación de la estética.

[Fotografía por Seiu Ito] Recuperado de <http://fugu-suicide.tumblr.com/page/131#135>



Esta fotografía en tonos de grises muestra el torso y parte del rostro una mujer, la cual esta inmobilizada por medio de amarres *bondage*, alrededor de su pecho, cuello y brazos. Parte de su rostro está cubierto por una especie de mordaza.

En la imagen se pueden identificar los elementos tradicionales del bondage y una prenda textil que hace la función de mordaza, posiblemente como instrumento de tortura psicológica.

[Fotografía por Seiu Ito]
Recuperado de <http://blog.livedoor.jp/mrkinbakusyashin/archives/4814516.html>



En esta fotografía en escala de grises, se puede ver una mujer con el aspecto de la cultura japonesa tradicional, desnuda y sentada sobre su ropa en el suelo. Su torso superior está inmovilizado por medio del bondage y sus piernas inmovilizadas cerca al tobillo por elementos similares a grilletes de madera.

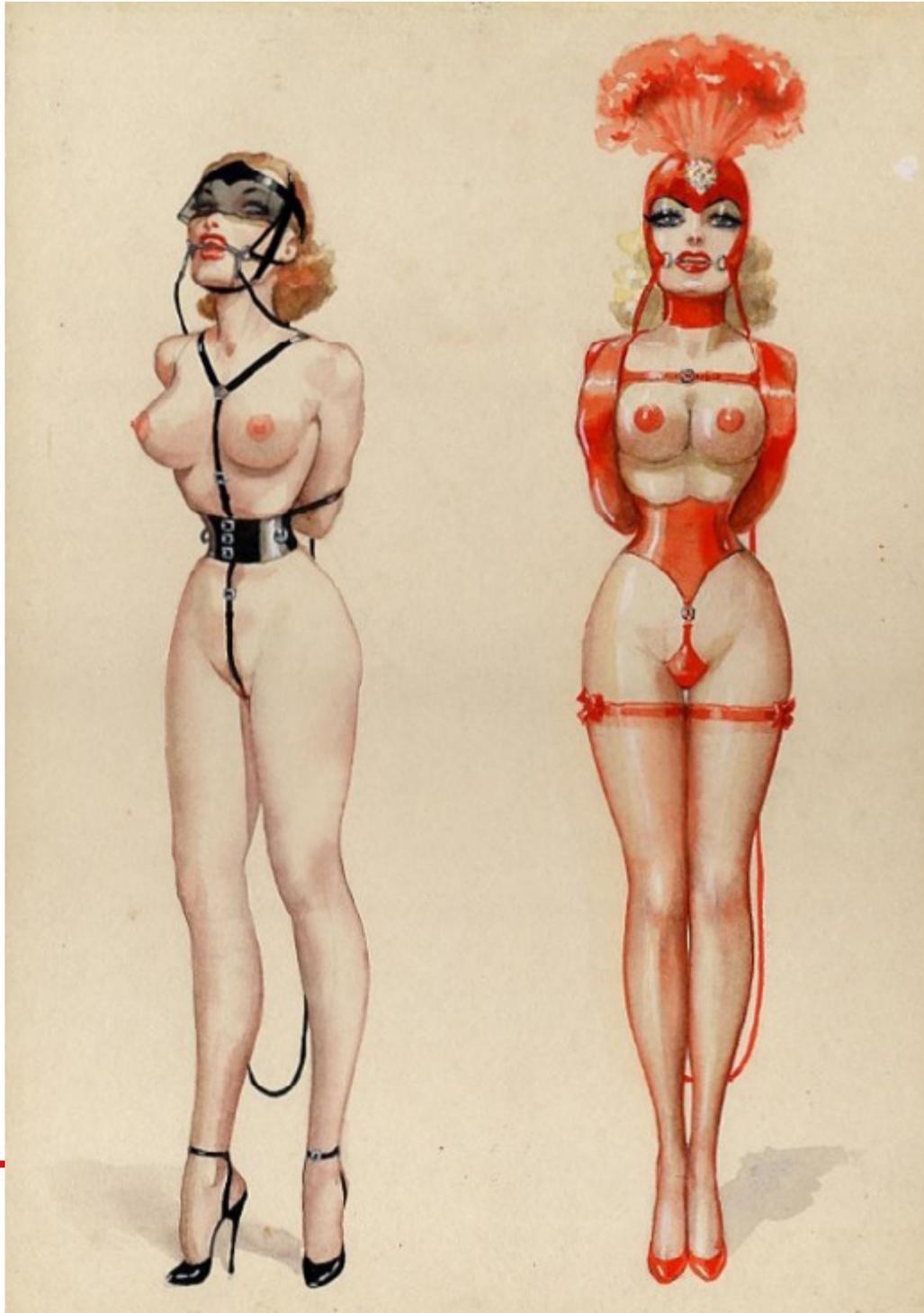
En la imagen se identifican los amarres propios del *bondage* y los elementos de restricción de movimiento, usados principalmente en la búsqueda del elemento funcional-operativo.



[Ilustración por John Willie]
Recuperado de <https://dfwhitchinbitches.files.wordpress.com/>

Esta ilustración es otra pieza gráfica de Willie para Bizarre, en ella se ven dos mujeres en medio de un juego de rol SM, en donde la dominante (vestida con pantalones cortos de cuero con estilo militar, top escotado, guantes largos y tacones) golpea con una fusta a la mujer sumisa (vestida con ropa interior, media veladas, guantes largos y tacones altos), mientras se encuentra inmovilizada por amarres *bondage* y mordazas.

En esta imagen se identifican los elementos *bondage*, la mordaza y la fusta, para la realización de juegos de impacto en la escena sadomasoquista.



[Ilustración por John Willie]
Recuperado de <https://es.pinterest.com/Enjoytheart/john-willie-for-bizarre-magazine-c-1950s/>

En esta ilustración aparecen dos mujeres con elementos de "Pony Girls", haciendo referencia a elementos ecuestres. Esta pieza gráfica es una de sus tantas ilustraciones para la reconocida revista *Bizarre*. La imagen contiene dos figuras femeninas con tacones altos, ambas inmovilizadas desde sus brazos y con mordazas en la boca. Por el aspecto del material se puede suponer que hace referencia al cuero.

En esta imagen se identifica la mordaza y los elementos de restricción de movimiento como artefactos de la estética SM/Fetichista, siendo modificados desde el aspecto estético-comunicativo.

[Fotografía por Irving Klaw]
Recuperado de <http://timesquaresmut.blogspot.com.co/2013/01/why-senate-was-interested-in-irving.html>



En esta fotografía se puede ver a dos mujeres (entre ellas Betty Page), vestidas de tacones altos, con ropa interior y medias veladas, claramente diferenciadas por roles de poder. La mujer en el rol dominante usa guantes de cuero largos, mientras somete a la otra mujer que esta inmovilizada en sus tobillos por correas de cuero, brazos y cintura, unidos por cadenas.

En esta escena se puede resaltar el uso de elementos de restricción de movilidad, tales como collares (choker) y grilletes. Acompañados por los elementos de cuero y los tacones altos.

[Fotografía por Irving Klaw]
Recuperado de <https://es.pinterest.com/pin/314618723948113122/>



En la fotografía se puede ver dos figuras femeninas, entre ellas Betty Page, mientras somete y golpea con una pequeña paleta de madera a la otra mujer, la cual usa una máscara completa que solo permite ver su boca y parte de la nariz. La mujer en el rol de sumisa se encuentra acostada sobre una mesa con sus pies y manos inmovilizados. Ambas están en ropa interior de la época.

En la imagen se puede identificar el uso de artefactos para la restricción de movimiento, máscaras para la privación de sentidos y paletas para la realización de juegos de impacto.



[Ilustración por Sardax]
Recuperado de <https://www.sardax.com/>

En esta ilustración se pueden ver tres personas involucradas en una escena sadomasoquista y de roles de poder, en la cual aparece la dominatriz como figura principal, con un látigo en su mano, mientras posa con un pie sobre la cabeza de uno de los sumisos, que le ofrece un regalo. Ambos sumisos están desnudos a excepción de los elementos de restricción de movimiento en sus manos, a modo de esposas de cuero, y las máscaras que cubren totalmente la cabeza, finalmente uno de ellos lleva un arnés cubriendo gran parte de sus hombros y espalda.

En esta imagen se identifican artefactos para el juego de impacto (látigo), máscaras para la privación de los sentidos, esposas o grilletes y arneses, junto al corsé de la dominatriz.

[Ilustración por Sardax]
Recuperado de <https://www.sardax.com>



En esta ilustración en tonos de grises se pueden ver dos figuras femeninas en medio de una escena de Dominante y Sumiso, en la cual el rol dominante se ve con vestuario elegante y un *flogger* en sus manos. En el fondo la persona de rol sumiso se encuentra inmovilizada en una estructura ricamente ornamentada, por medio de sogas y una máscara que cubre completamente su cabeza.

Los elementos identificados en esta escena son los amarres propios del bondage, la máscara (probablemente de cuero) y el flogger, acompañados por las prendas características de una dominatriz, en este caso el corsé.

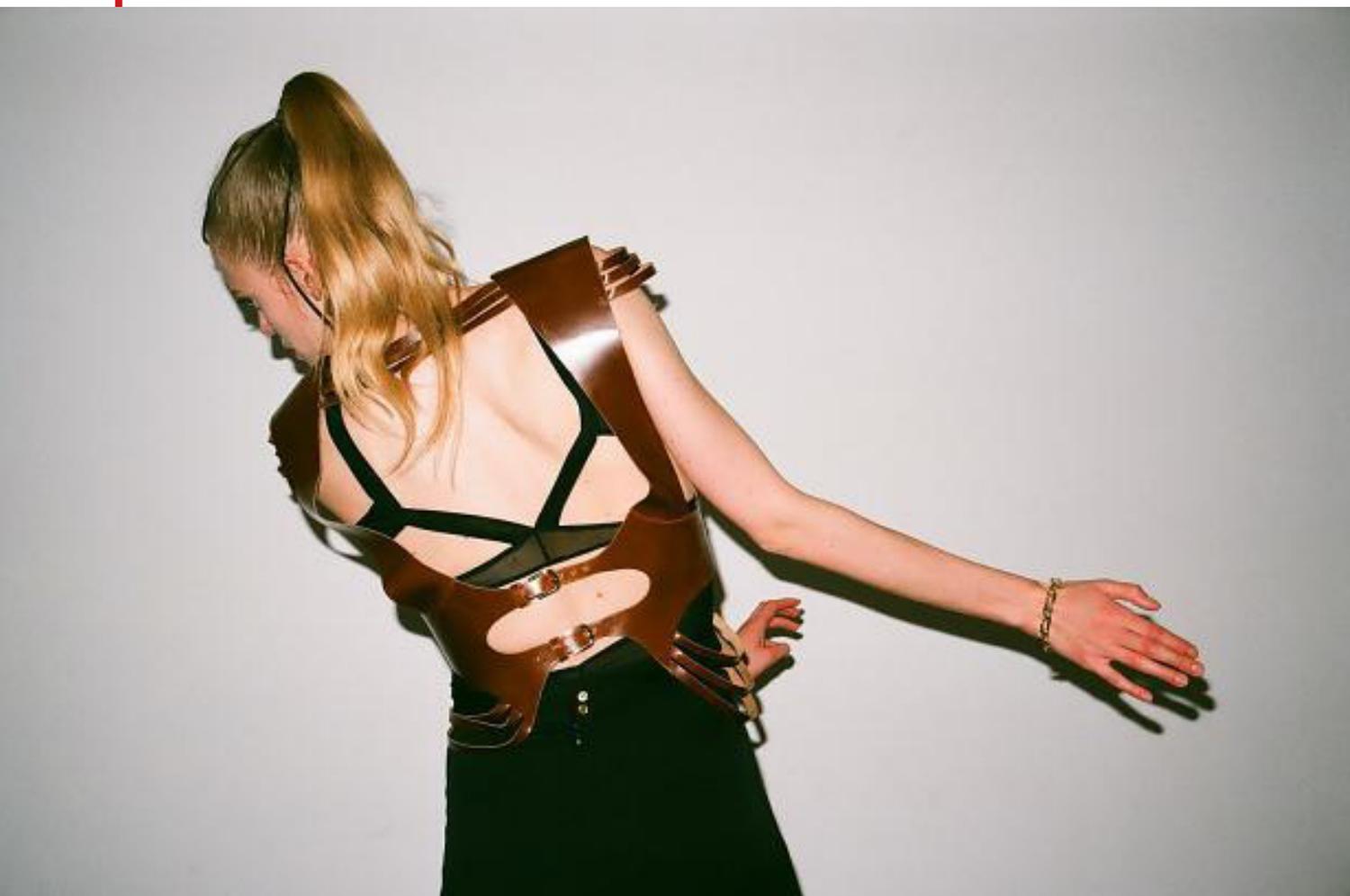
[Fotografía realizada para un evento en Berlín de Stella Marisa Kaa por Maxime Ballesteros]



Esta fotografía es tomada de manera espontánea durante el evento de la Stella Marisa Kaa, en la imagen se puede ver a un hombre y una mujer vestidos de negro en prendas a la moda de estilo fetichista. La mujer cubre su rostro con una máscara de color negro, velada. Mientras que el hombre usa una máscara de cuero negro con remaches metálicos, dejando solo sus ojos, boca y nariz al descubierto. La máscara integra una mordaza de bola.

En esta fotografía resaltan como artefactos de la estética SM/F las dos máscaras, que difieren totalmente en su material y estilo, y se complementa con las prendas de cuero y PVC.

[Fotografía realizada la
campaña de Jen Gilpin en la
temporada Spring/Summer
2013 por Maxime Ballesteros]



En la fotografía se puede ver una mujer joven de espaldas con un arnés para la parte superior de cuero café, el cual contiene hebillas y elementos alusivos al bondage. La mujer está totalmente vestida y se puede ver que la prenda no constriñe su cuerpo.

La imagen muestra claramente elementos de la estética SM/Fetichista, actualizados y adaptados al vestuario de la corriente principal, manteniendo los materiales y elementos SM.

CAPÍTULO

5.

HALLAZGOS.

A partir de la realización de la línea del tiempo que rastrea la conformación de la estética SM/fetichista en la historia, el análisis de cultura material mediante las imágenes de las obras de artistas y fotógrafos representativos de la estética, y finalmente del uso de la bitácora como un método experimental, se encontraron los siguientes hallazgos.

1.

Una caricatura del sadomasoquismo y el fetichismo.

Como se menciona en el capítulo La moda fetichista, la industria de la moda tiene la habilidad y la necesidad, en su búsqueda de renovación, de tomar elementos de diferentes subculturas, que tras un proceso de adaptación entrega al consumidor a través de colecciones y tendencias. Este proceso, descontextualiza y despoja de significados dichos elementos, que, en un inicio, fueron la respuesta a un fenómeno emergente.

Por medio de la línea del tiempo se puede ver de manera clara, como al igual que muchas manifestaciones sociales y culturales, la moda fetichista, es el resultado de esta colección de tendencias y prendas, producto de esta dinámica de adaptación de la industria, en donde se reduce ciertas prácticas, ciertas experiencias estéticas y un amplio concepto de la naturaleza humana y la búsqueda del placer, a un conjunto de elementos representativos, que tal vez sin querer, desvirtúan el origen y razón de ser de dichas prácticas e indumentaria.

La moda fetichista se fortalece en los años 70' u 80', tras la llegada de elementos propios de la estética a la corriente principal, impulsados por diseñadores de moda transgresores. Steele (2005) habla al respecto, y dice sobre la moda fetichista, que:

Diseñadores como Thierry Mugler y John Galliano para Dior también han incorporado otros materiales de segunda piel, como el látex, en la alta costura. Todos los diseñadores mencionados también son conocidos por sus zapatos y botas "kinky", que son los accesorios más importantes en el armario de la moda fetiche. (Steele. 2005, p. 81)

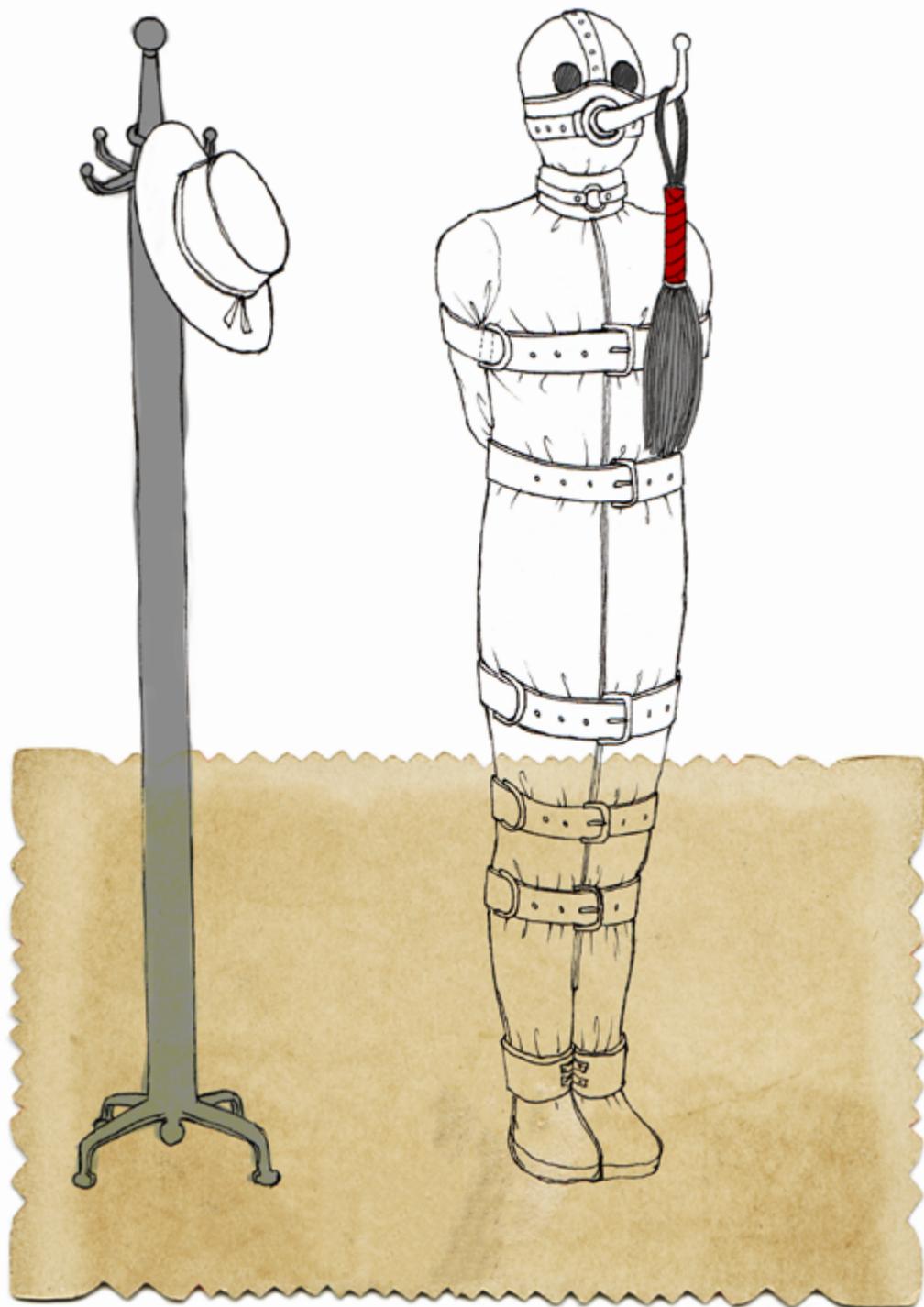
De esta manera, se puede ver la clara diferencia entre las prendas que se originan desde la práctica y el estilo de vida de un fetichista o sadomasoquista y un aficionado a la moda que tenga interés en la apariencia fetichista.



2. El cuerpo vestido de fetichismo y sadomasoquismo.

Para entender este hallazgo, es necesario recordar que el concepto de vestuario usado para esta investigación va más allá de la prenda que cubre el cuerpo como respuesta al pudor, o al clima, sino que también comprende todo tipo de prendas y objetos que cubran, adornen, simbolicen, suplementen y modifiquen el cuerpo, sean tatuajes, piercing, peinados, perfumes, entre otros.

De esta manera, tras el seguimiento histórico realizado a través de la estética SM/F, se evidencia como los materiales propios de dicha estética, principalmente el cuero, el látex y el PVC (vinilo), motivados por las prácticas del fetichismo y sadomasoquismo cubren al cuerpo de deseo y le otorgan características en las cuales aparecen nuevos elementos que lo modifican y proporcionan una nueva experiencia que propicia la búsqueda del placer a través de métodos alternativos.



El uso del cuero, como se muestra en la línea de tiempo, remite a la subcultura Leather y hace referencia a cierta rudeza y masculinidad, le da al cuerpo una silueta que puede ser agrandada o puede ceñirlo con fuerza, le aporta el olor característico de la piel y del curtido a la vez de dar una sensación suave y firme. A su vez el látex, logra esa sensación de segunda piel, la cual comprime y abraza el cuerpo, para vestirlo es necesario el uso de aceites o polvo de bebé lo cual también aporta nuevas texturas y sensaciones a la piel. En el caso del vinilo, puede ser un material similar en apariencia al látex, pero más rígido, puede dar forma al cuerpo, moldearlo, a la vez que brinda una sensación de protección o encierro, dado a que es a prueba de agua y no muy respirable. Ambos materiales logran un “wet look”, apreciado por los fetichistas y practicantes del BDSM.

También se resalta el hecho de que algunas prácticas como las que resalta Gómez (2005) en su obra, el spanking (nalgadas), los azotes y el bondage, encuentra satisfactorio, que al final de la sesión, se puedan ver las marcas y el cambio de color, sea por enrojecimiento o moretones, en la piel del sumiso.

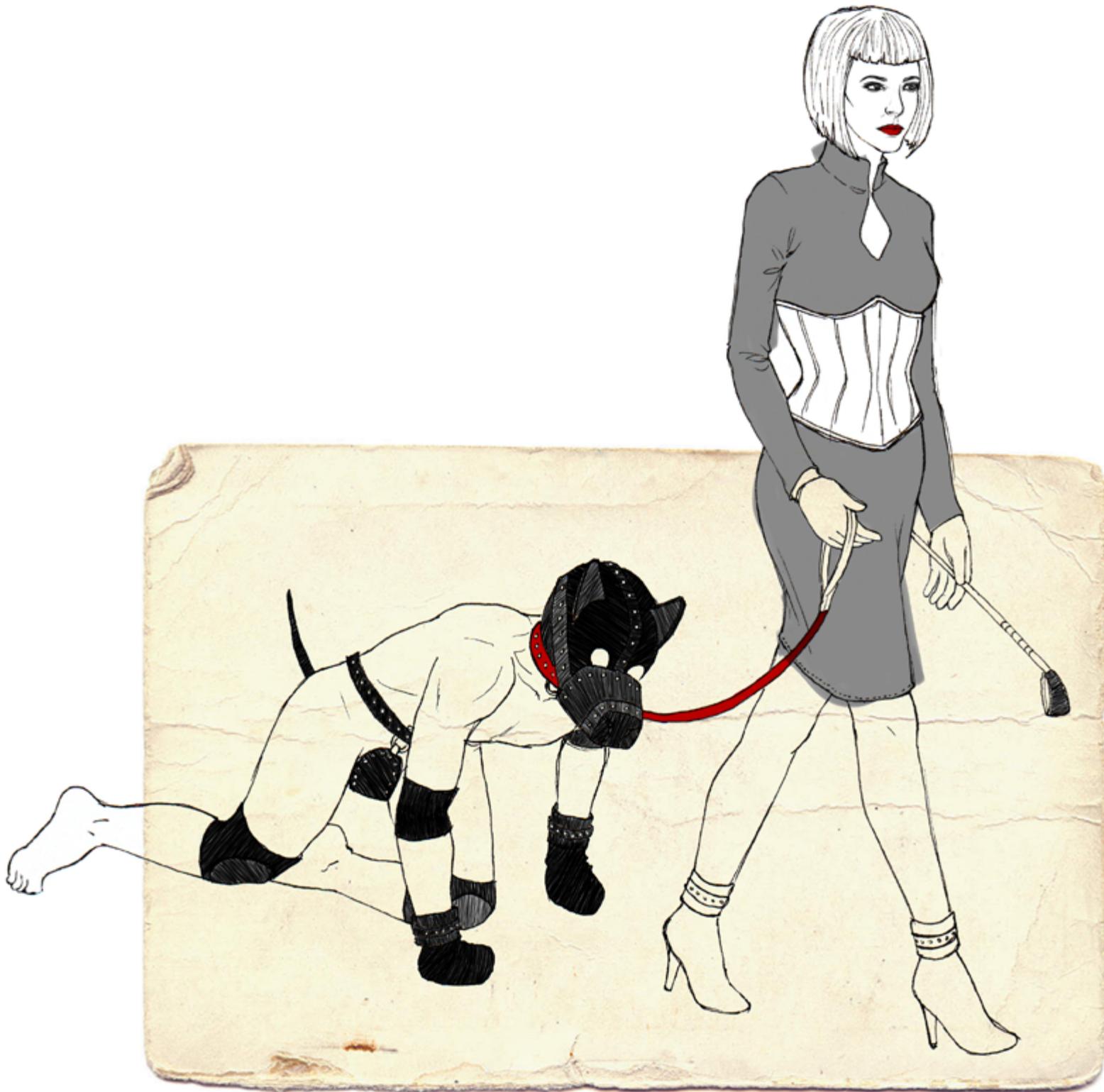
Con lo dicho anteriormente se hace referencia a las palabras de Flügel (1964), el cual habla del vestuario no solo como la prenda que se pone sobre el cuerpo por pudor, sino también, como elementos indumentarios que, como se dice anteriormente lo visten de deseo, modificándolo, significándolo, adornándolo, convirtiéndose en prótesis del cuerpo y más. Mientras que con los ejemplos se confirma la idea del vestuario como estas prendas que modifican el cuerpo desde la forma, el color, el olor, el sabor, entre otros. De esta manera se respalda el concepto de vestuario como elementos más allá de simples prendas o telas que se ponen sobre el cuerpo.

3.

Retroalimentación entre la moda fetichista y el vestuario SM/F.

Si bien la estética sadomasoquista y fetichista, ha sido adoptada por personas que no son cercanas a la misma, tales como subculturas punk, góticos, rockeros, y seguidores de la música pop, (Steele, 1996; McLaughlin, 2000) dando como resultado la moda fetichista; es imposible negar la influencia de estas nuevas prendas en la misma estética SM/fetichista, convirtiéndose de alguna manera en una dinámica de retroalimentación, en donde el vestuario se ve movilizado por la moda. Es decir, los practicantes del BDSM son susceptibles al uso de las nuevas propuestas de la moda fetichista, integrándola a su vestuario.

Este fenómeno se evidencia de gran manera en diferentes piezas artísticas, principalmente fotografías, donde sus creadores, se ven influenciados por elementos de moda.



Este fenómeno se evidencia de gran manera en diferentes piezas artísticas, principalmente fotografías, como en el trabajo visto anteriormente de Irving Klaw y Maxime Ballesteros, ambos fotógrafos analizados a través de la cultura material, en donde su obra se ve influenciada por elementos de moda, integrándolos a nuevas propuestas con temática SM/F.

Steele (2005) dice sobre la moda fetichista: "Desde la década de 1970, los fetiches de ropa han jugado un rol cada vez más importante en la moda y cultura popular." Además, hace notoria la participación de diferentes diseñadores de moda en la conformación de la estética, entre estos Vivienne Westwood, quien vendía en su tienda SEX prendas bondage, zapatos kinky, corsetería, entre otros elementos que más tarde serían usados también por nuevos practicantes del BDSM.

Sin embargo, esta dinámica de retroalimentación llega hasta cierto punto, justo donde termina el aspecto estético-comunicativo y comienza el funcional-operativo, en donde los elementos de moda suelen fallar frente a los elementos conformados para la práctica y la escena BDSM.

4.

Variable funcional-operativa de la estética SM/M.

El aspecto estético-comunicativo: "hace referencia a las dimensiones simbólicas y estéticas del producto", el aspecto funcional-operativo "hace énfasis en la relación e interacción de las partes del producto entre sí y de este con el usuario", mientras que el aspecto tecno-productivo "se refiere a los procesos, técnicas, materiales, insumos y normativas a tener en cuenta en la construcción física de un producto." (Velásquez, Pérez, & Sáenz, 2007)

A través del estudio de las distintas prácticas sadomasoquistas y fetichistas, se entiende la estrecha relación entre las variables estético-comunicativas y funcional-operativas, en donde ambas variables tienen un rol importante para la estética, pero en cuanto a la ejecución de las escenas y las prácticas involucradas en este estilo de vida, la segunda variable prima sobre la primera, respondiendo a las necesidades de los participantes.

Al momento de realizar la búsqueda de los artefactos propios de la estética, se encuentra que, como se menciona con anterioridad, éstos surgen de la práctica misma, de esta manera los amarres, esposas y grilletes, aparecen para inmovilizar y someter a la persona, tal como se ve en las obras de Ito (1953), Sardax (2007), Willie (1974) y Stanton (2012).

De esta manera unas esposas pueden ser agradables, bellas y responder a la apariencia de la estética, pero si no pueden cumplir su función, serán totalmente inútiles.

Realizando un primer acercamiento desde la ilustración a una posible representación gráfica que explique y sirva como elemento pedagógico para la comunicación de los elementos que componen la estética SM/fetichista, se dan el quinto hallazgo, explicado a continuación.

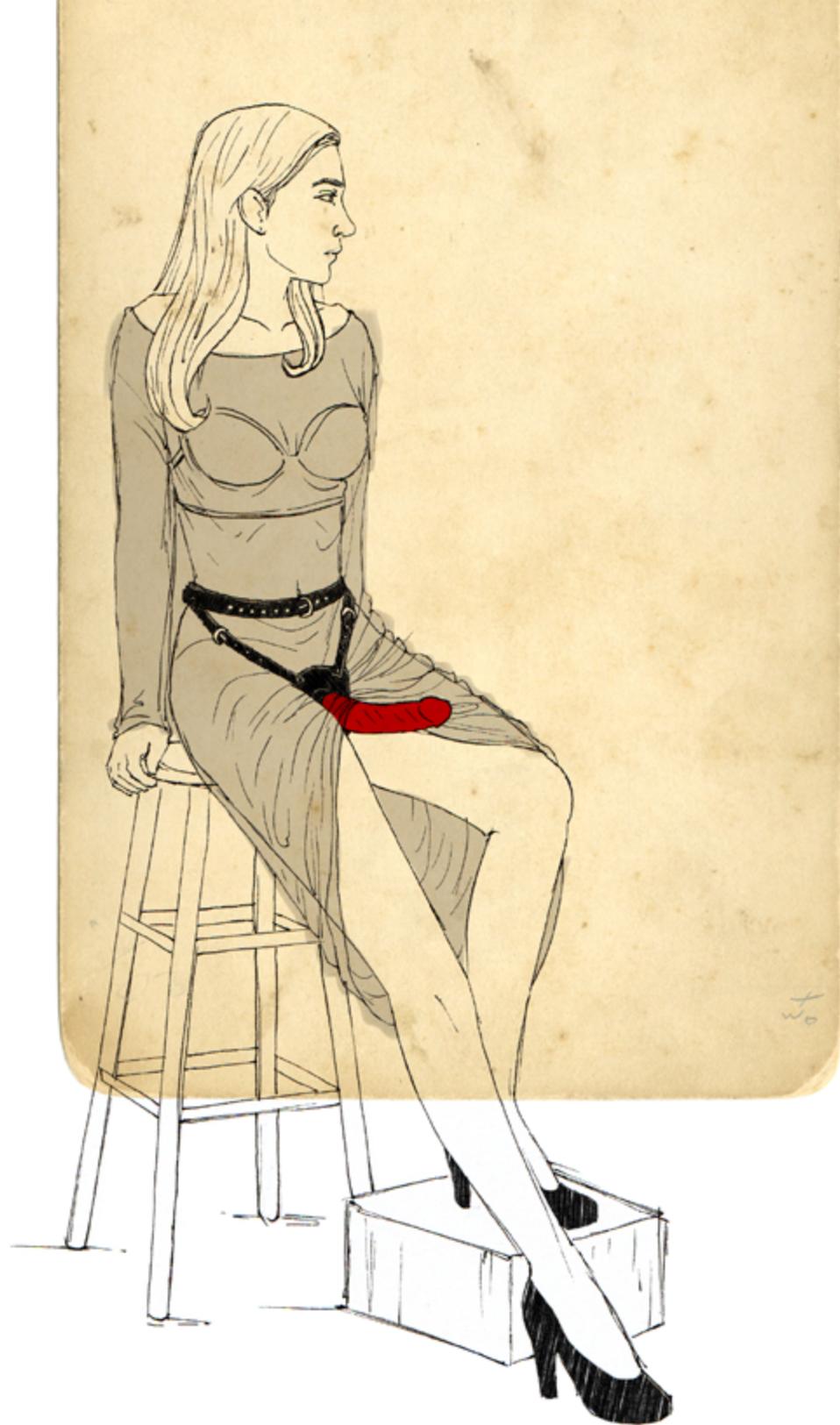


5.

La estética SM/F aplicada en la ilustración.

Tal como lo dice Proenza (1999) y Seguin (1989), la ilustración como una herramienta del diseño gráfico debe responder al estilo y a los objetivos planteados para una pieza, y así poder ajustarse de la mejor manera a las necesidades y requerimientos del público objetivo, por lo tanto, el producto ilustrado debe responder a estos mismos principios.

Debido al enfoque multidisciplinar de esta investigación, se llegó a la conclusión de que, según los oficios, diferentes personas encontrarían algo de interés en la investigación, de esta manera se dirigió a aficionados de la moda, aficionados de la ilustración, así mismo como diseñadores de vestuario y de moda, y a diseñadores gráficos con un enfoque afín, claramente también resultaría atractiva para artistas y curiosos del tema.



Sin embargo, entendiendo que el producto ilustrado tiene una finalidad pedagógica, lo cual lo hace asequible a todo tipo de público, y a su vez, lleva como contenido los elementos estudiados de la estética SM/fetichista, éste se convierte en una pieza de interés para los grupos afines a la misma y curiosos por el tema.

Teniendo en cuenta lo anterior, se busca la comunicación de dichos conceptos de vestuario de manera eficaz y asertiva, lo cual se puede ver en obras previamente estudiadas como *The Best of Bizarre* (Kroll, 2001) y *Dessous* (Néret, 2001), en ellas se puede apreciar la comunicación de conceptos afines, por medio del uso de una gráfica simple y neutral, en donde los elementos y la ilustración misma es protagonista, con el objetivo de preservar los significados expuestos en la misma.

Por otro lado, al igual que se plantea en el anterior hallazgo, sobre la variable funcional-operativa de la estética SM/fetichista, también se puede hablar de estas variables aplicadas a la representación ilustrada, de esta manera el producto ilustrado debe ir más allá de una representación bella o agradable, y buscar la funcionalidad real, que finalmente es comunicar dichos conceptos vestimentarios, de no ser así, la ilustración simplemente será un producto moda, inútil para la comunicación de vestuario.

6.

Experiencias estéticas diferentes a lo bello.

Como se menciona anteriormente, en el proceso investigativo por medio del cual se busca la razón de ser de los elementos que conforman la estética SM/ Fetichista, se encuentra con la variable funcional-operativa necesaria para las prácticas BDSM, a raíz de esta búsqueda se hizo evidente la importancia de dichas prácticas como parte de la experiencia de lo bello y lo placentero, en donde en este caso, los fetichistas y sadomasoquistas abren el espectro de dichas experiencias estéticas, en donde el placer puede provenir de muchas fuentes no convencionales.

Tal como dice Gómez en su tesis (2005) “El dolor puede servir como una puerta de entrada a otros mundos como lo han constatado los místicos” (p. 88), dándole valor a la experiencia del dolor, la humillación y la sumisión, productos de la escena BDSM.



Estas mismas experiencias estéticas aplican para la conformación de un producto gráfico, reconociendo dichas dinámicas en diferentes formas de arte que buscan sensibilizar al espectador a través de elementos diferentes a lo que la cultura occidental ha establecido como lo bello, en este caso podemos hablar de categorías que se acercan a lo grotesco y lo siniestro, esta dinámica se hace evidente en las expresiones artísticas del periodo romántico, en el cual la exploración de lo monstruoso y lo perverso del ser, llevaba a la aceptación y la admiración de estas facetas propias de la naturaleza humana. De esta manera el resultado de este tipo de piezas transgresoras, puede ser molesto para algunos, mientras que para otros puede ser agradable y valioso.

7.

Ilustración y arte. Recursos gráficos necesarios.

En el arte se puede entender el fetiche desde dos puntos de vista: el fetiche como un fenómeno que idolatra las obras y el fetiche como una tipología de arte, usualmente en este último, al igual que como se menciona anteriormente, se incluyen elementos no solo del fetichismo sino también del sadomasoquismo.

Analizándolo como un fenómeno que atañe al arte, se considera la fetichización de las obras de arte, respondiendo a la idea de conferirle atributos especiales a ciertos objetos, se piensa en la obra de arte como un cuerpo individual, que posee en sí mismo una virtud y un prestigio, los cuales son totalmente dependientes del objeto en sí, de esta manera se evidencia una adoración ciega, un objeto idolatrado por su estatus y por su carácter original y único.

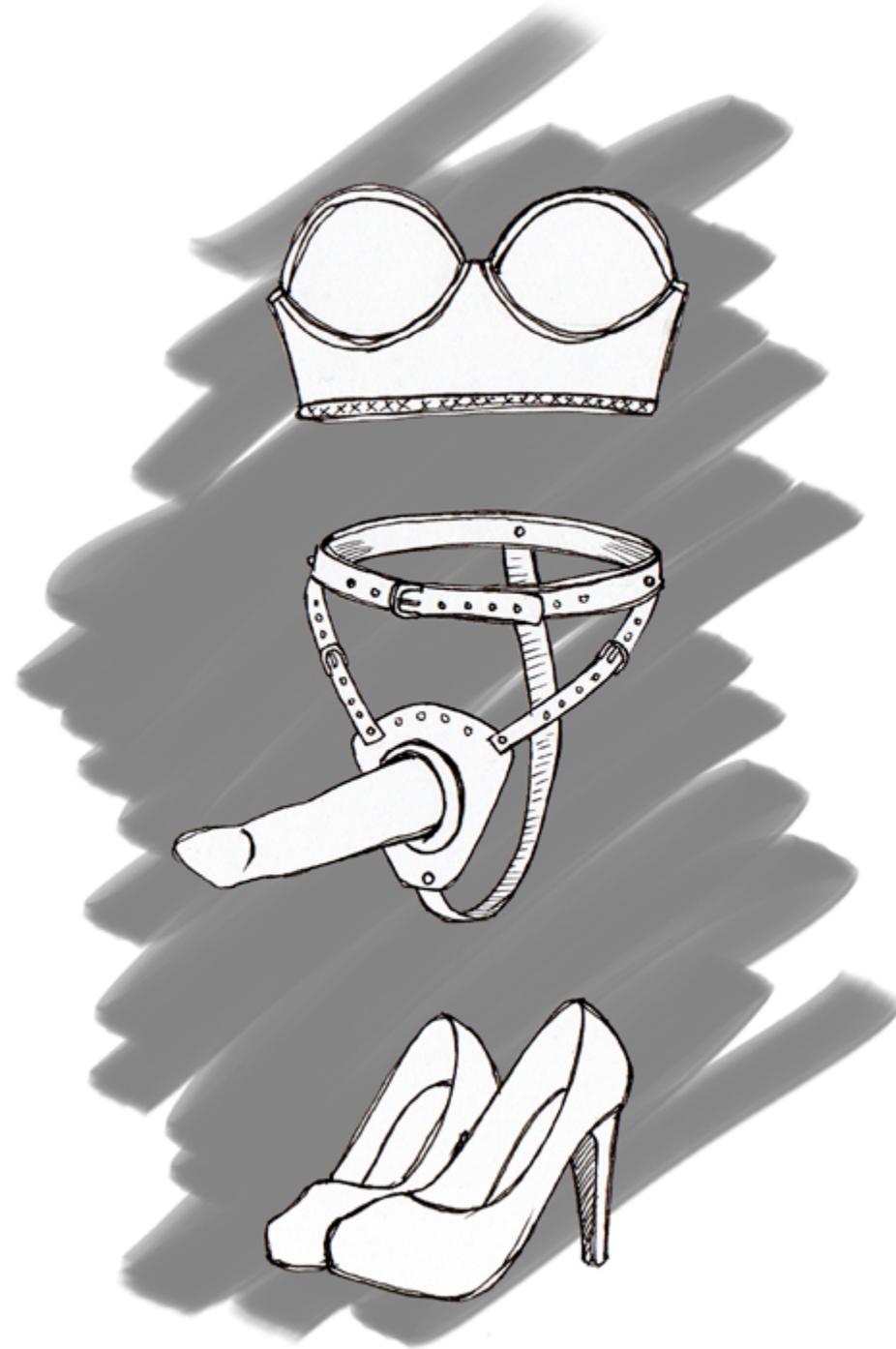


Por otro lado, al pensar en el arte fetichista como aquel que usa como temática situaciones fetichistas y sadomasoquistas, de esta manera se pueden encontrar representaciones de todo tipo de prácticas BDSM (bondage, disciplina, dominio, sumisión, sadismo y masoquismo), este estilo se hace notorio entre la década de los años 40 y 50, donde diferentes artistas (Willie, 1974; Stanton, 2012; Bilbrew, 1960) inician sus carreras realizando historias ilustradas de bondage, incluyendo elementos característicos de la escena fetichista. Desde su origen hasta la actualidad, este tipo de arte e ilustraciones se ha fortalecido e incluso ha influenciado otros artistas, permeando la cultura material.

Aterrizando este recurso al trabajo de grado, hay que recordar que, como se menciona anteriormente la ilustración, sirve para hacer el texto más comprensible, atractivo o interesante, al tiempo que amplía su contenido, resaltando su función comunicativa, valores que el arte no siempre comparte (Estrada, 2004; Romano, 1998). La ilustración desde su planteamiento, puede ser un elemento principal e incluso único en un producto gráfico, como lo plantea Lotero (2014), comunicando tantos mensajes como el autor así requiera, sin embargo, al usarse sola, puede caer bajo el efecto del arte, en donde el espectador es libre de pensar lo que él quiera de la obra, perdiendo de vista el mensaje real del ilustrador. Que si bien, es de esperarse que el creador de la ilustración plasme su punto de vista y experiencias propias a través de la pieza ilustrada, y de igual manera el espectador la entienda desde su propio punto de vista y experiencia en el mundo, el mensaje tras dicha pieza, debe permanecer lo más íntegro posible a través del proceso comunicativo.

Para cumplir con el planteamiento de esta investigación, la cual tiene una finalidad pedagógica, es necesario usar los recursos gráficos encaminados a la idea de facilitar el entendimiento y evitar los malentendidos, de esta manera es necesario acompañar la ilustración con texto, que ayuden a la comprensión de la temática tratada, y evitar que las imágenes de apoyo se conviertan en piezas de arte.

Por medio de la situación referencial, la cual consta de un infográfico presentado en la página mastersinit.org, en donde se muestra el contraste entre los estilos de vida, gustos y apariencia de las personas Geek vs. Nerd (MastersInIt, n.d.) se puede observar una manera viable de llevar a cabo lo dicho con anterioridad, usando la ilustración y el color como elementos principales y desarrollar las ideas más importantes por medio de texto, el cuál debe ser concluyente u en la menor cantidad posible.

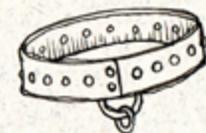
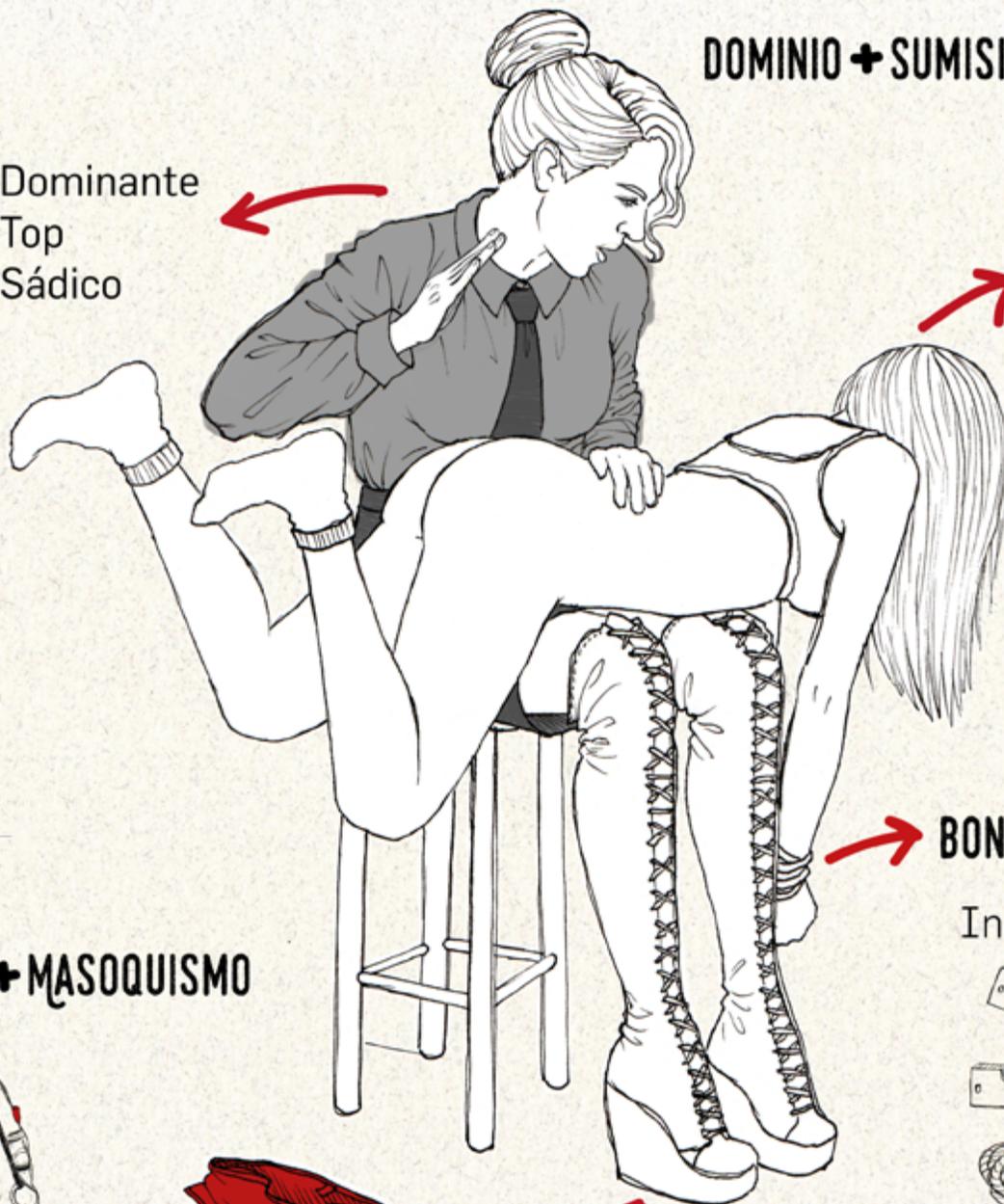
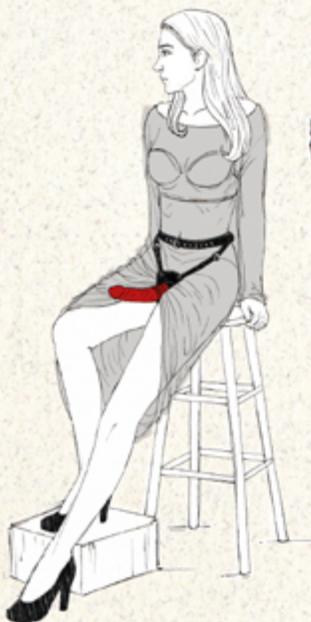


ESTÉTICA SM/F

DOMINIO + SUMISIÓN

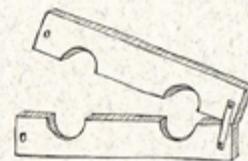
Dominante
Top
Sádico

Sumiso
Bottom
Masoquista

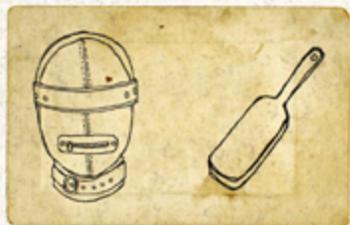


BONDAGE + DISCIPLINA

Inmovilidad



SADISMO + MASOQUISMO



DOLOR Y PLACER



FETICHISMO

Deseo volcado en un objeto o parte del cuerpo.

CAPÍTULO

6.

CONCLUSIONES.

A través de esta investigación se evidencia como lo propuesto es la hipótesis inicial del trabajo es en su mayoría certero. La ilustración ha sido usada como método de comunicación de diferentes valores estéticos y de moda, sea cual sea la técnica en la que se realice, además, como se reitera a lo largo de la investigación, dicho recurso gráfico no puede ir solo, sino que debe acompañarse de una jerarquía y de texto que ayuden al entendimiento del mensaje que se pretende comunicar, evitando malentendidos en el mensaje.

En cuanto a la necesidad de usar una narrativa, como se propone en la hipótesis, es un elemento que no es indispensable, pues el hilo conductor puede ser logrado por medio de los mismos elementos ya mencionados, sin la obligación de crear una historia que guíe al lector o espectador a través de la lectura.

Dando una respuesta a la pregunta problema, se puede considerar como elemento indispensable para la comunicación de conceptos de indumentaria a través de un producto ilustrado: la jerarquía, los niveles de información, la síntesis y el texto en pequeñas cantidades. Estos atributos se encuentran fácilmente en la realización de una pieza infográfica, la cual resulta muy efectiva en la comunicación y explicación de un concepto, tal como se evidencio en el ejemplo de la web Masters in it.

En cuanto a los objetivos de la investigación, se pudo identificar los recursos gráficos necesarios para la comunicación por medio del producto ilustrado, sin embargo, este hallazgo no se convierte en una respuesta definitiva u obligada para todas las piezas ilustradas que busquen este fin, sino que se convierte en requerimientos flexibles, según los conceptos que se quieran comunicar.

“Este hallazgo no se convierte en una respuesta definitiva u obligada para todas las piezas ilustradas que busquen un fin comunicativo.”

Se llevó a cabo con éxito el estudio de obras, entre ellas libros y revistas en donde se da una comunicación de la estética a través de la ilustración. A través de esta revisión se pudieron encontrar los elementos necesarios para este fin, por lo tanto, el cumplimiento de este objetivo ayudo a realizar el objetivo anterior.

El objetivo que propone reconocer y analizar los componentes que hacen parte de la estética fetichista, así mismo como sus dinámicas y significados, fue probablemente el más extenso y profundo en la investigación, tomando la mayoría del tiempo del proceso. La razón de esto fue, la importancia de conocer cuánto más se pudiera de la estética elegida, con la intención de lograr información y contenido de calidad, logrando una herramienta pedagógica efectiva.

Con respecto a lo anterior, es necesario decir que, de alguna manera el tiempo fue una dificultad, pues el alcance de este trabajo de grado, necesitaba de profundizar en dos temas distintos, ilustración y recursos comunicativos y la estética SM/fetichista.

Finalmente, en la búsqueda de una pieza ilustrada que comunique conceptos de indumentaria, resultó ser un elemento gráfico bastante conocido, como es la infografía, sin embargo, su uso aplicado al diseño de vestuario, es lo que logra un mecanismo alternativo para la propagación de una estética específica. Con lo dicho anteriormente, encuentro gratificante el hecho de hacer uso y poner a disposición del diseño de vestuario y de moda, una herramienta ya conocida en el gremio de diseñadores, buscando que este trabajo sirva a otros colegas en su intención de comunicar y propagar información y conceptos vestimentarios.



CAPÍTULO

7.

BIBLIOGRAFÍA.

Ambrose, G & Harris, P. (2008). *Diccionario visual de la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bilbrew, G. (1960). *Women Bind and Dominate male maid*. New Jersey: Mutrix Company.

Del Olmo, J (2005). *Marketing de la moda*. Madrid: ediciones Internacionales Universitarias.

Estrada, L. (2004). *Arte Actual: Diccionario de términos, conceptos y tendencias*. Medellín: Vieco e hijas Ltda.

Flügel, J.C. (1964). *Psicología del vestido*. Buenos Aires: Paidós.

Gómez, L. (2005). *El sadomasoquismo como práctica sexual consensuada: La experiencia de las lesbianas* (Tesis de pregrado). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. California: SAGE Publications INC.

Houghton, H.A. & Willows, D. (1987). *The Psychology of Illustration*. Volume 2. New York: Springer-Verlag.

Ito, S & Ueda, S. (1953). *Yomikiri Romance*. Japón.

Kroll, E. (Ed.). (2001). *The Best of Bizarre*. San Francisco: Taschen.

Lotero, L. (2014). *La ilustración como producto de moda. Ha dejado de ser una herramienta creativa, para convertirse en el objeto diseñado* (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

Martín, E & Tapiz, L. (1981). *Diccionario Enciclopédico de las artes e industrias gráficas*. Barcelona: Ediciones Don Bosco.

McLaughlin, N. (2000). *Rock, Fashion and Performativity*. En S. Bruzzi & P. Church. (Eds.), *Fashion cultures Theories, Explorations and Analysis* (pp.264-280). New York: Routledge.

Néret, G. (Ed.). (2001). *Dessous*. Alemania: Taschen.

Proenza, R. (1999). *Diccionario de publicidad y diseño gráfico*. Bogota: 3R Editores.

Romano, M.R. (1998). *The GATF Encyclopedia of Graphic Communications*. New Jersey: Prentice Hall.

Sardax. (2007). *The Art of Sardax*. England: Erotic Print Society.

Sardax. (2007). *Fabulous Fem Dom Art*. England: AKS Books.

Seguin, R. (1989). *The Elaboration of School Textbooks*. Methodological Guide. (n.p.): Unesco.

Suarez, A. (2014). *La ilustración de moda. Estudio de caso para evidenciar la influencia de la ilustración en el estilo de un diseñador de veatuvario* (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

Stanton, E. (2012). *The Art of Eric Stanton: For The Man Who Knows His Place*. New York: Tacshen.

Steele, V. (1996). *Fetish Fashion, Sex and Power*. Oxford: Thomson gale.

Steele, V. (2005). *Encyclopedia of Clothing and Fashion*. Volumen II. Michigan: Thomson Gale. pp.80-81.

Velásquez, A., Pérez, C., & Luz Mercedes, S. (2007). *Modelo disciplinar y pedagógico de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana*. Actas De Diseño, 3(2), 11. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/11_libro.pdf

Volli, U. (2000). *Semiotica della moda, semiotica dell'abbigliamento*. En: DIODATO, Luciana (ed.). *Il linguaggio della moda*. Soveria Mannelli: Robbettino Editore.

Willie, J. (1974). *The Adventures of Sweet Gwendoline*. Cologne: Belier Press.