

# TFG

---

## DISEÑO PARA ARTÍCULOS DE SKATEBOARD. SERIE: OCÉANO

Presentado por: Mario Barroso Mifsut

Tutor: Jonay Cogollos

Cotutor: Antonio Cucala

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo recoge el desarrollo conceptual de una nueva imagen de marca para accesorios deportivos dedicados a la disciplina deportiva del skateboard.

Concretamente se aborda el diseño conceptual y visual para una colección, la elaboración de una alternativa técnica para las ilustraciones del skate, dos propuestas de camisetas y un signo gráfico que identifique el proyecto.

La finalidad a largo plazo es conseguir generar una marca corporativa, con un diseño atractivo y con la técnica de serigrafía en la que se han aplicado los conocimientos técnicos y conceptuales adquiridos a lo largo del Grado.

Palabras clave: Monopatín, diseño, dibujos, equipamiento deportivo

This work includes the conceptual development and elaboration of a series of sports products.

This series of products are based on the design of a new brand image for skaters, specifically the illustrations designed for this type of sport that include skateboard, logo, and t-shirts.

The long-term goal is to generate a corporate brand, with an attractive design and with the silk-screen printing technique in which the technical and conceptual knowledge acquired throughout the Degree has been applied in the professional field.

Key words: Skateboard, design, drawings, sports equipment.

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer su apoyo y dedicación a todas las personas que me han acompañado durante este proceso de desarrollo y de proyecto. A Antonio Cucala por su asesoramiento en la realización de esta memoria. Jonay Cogollos por su tiempo y dedicación en el arte de la serigrafía. David Heras por la motivación para esta idea. Y en general a todos los profesores que me han ido asesorando a lo largo del grado de manera directa o indirecta para la elaboración de este trabajo.

Tampoco quiero olvidar a mi familia por su apoyo incondicional, por estar ahí día tras día y apoyarme ante las dificultades surgidas. Gracias Laila, Sergio y Lucía por ayudarme a que este proyecto llegue a buen puerto.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA
3. LÍNEA OCÉANO
  - 3.1. REFERENTES
  - 3.2. DISEÑO GRÁFICO
    - 3.2.1. *Tablas*
    - 3.2.2. *Camisetas*
    - 3.2.3. *Logotipo*
  - 3.3. MATERIALES
  - 3.4. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN
    - 3.4.1. *Serigrafía tablas de skate*
    - 3.4.2. *Serigrafía camisetas*
    - 3.4.3. *Montaje de las tablas*
    - 3.4.4. *Mi aportación*
4. CONCLUSIONES
  - 4.1. RESULTADOS
5. BIBLIOGRAFÍA
6. ÍNDICE DE IMÁGENES

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo surge a partir de la propuesta en la asignatura de Metodología de proyectos. Debido a mi afición por el skateboard, decidí enfocar este tema, y comenzar un proyecto que no he abandonado a lo largo de mi último curso: generar una imagen corporativa propia en la que me sienta identificado.

Al principio se proponían diseños mediante la técnica del mercado actual, la impresión por vinilo. Pero en el último semestre la asignatura de ilustración aplicada presentó una opción alternativa, la estampación en skate board mediante serigrafía. Esta técnica abría posibilidades por su asequibilidad y porque podía realizar estampaciones en otros productos como camisetas, sudaderas, pegatinas, bolsas, etc. Fue en este momento cuando decidí acometer esta empresa a largo plazo.

Hemos considerado conveniente hacer una breve introducción histórica del diseño en skateboards y presentar referentes las marcas que han sido decisivas en la evolución de este campo. En el desarrollo de esta memoria se explicará la elección del tipo de imágenes que se utiliza en los diseños y también el aspecto práctico, que supuso una parte importante del proyecto, pues conllevaba complicaciones propias del uso que se le da al skate. Para finalizar expondremos algunas conclusiones extraídas del desarrollo de este trabajo.

Cabe advertir que el skateboard o monopatín es un vehículo constituido por una tabla de madera a la que van sujetos un par de ejes los cuales portan dos pares de rueda en su parte inferior, en la cual suele ir ilustrada con diferentes dibujos o diseños que sirven de emblema de las marcas. En su parte superior se adhiere una lija, para aumentar la adherencia con las zapatillas. Esto tiene una función, ya que actualmente el skate es una disciplina en la que aparte de ser un medio de transporte, también se pueden realizar los llamados “tricks” o trucos.

1. Foto de un skater haciendo un “flip”.



Gracias a la lija y a su adherencia se puede saltar en la tabla elevándola y dándole efecto para realizar sorprendentes figuras en el aire. Sirve para deslizarse por la superficie. El skateboard también es un deporte ya que los que practican esta disciplina se les llama skaters.

El origen comienza en Australia con el deseo de trasladar el surf al estado de California. La necesidad de esa moda lleva ponerle ruedas a las tablas para tirarse por rampas y a trasladar tablas más pequeñas para desplazarse por la ciudad. Insertándole cuatro ruedas que podrían ser de cajas de transporte. Al principio eran muy rudimentarios. Hasta que se comercializaron integrando una tecnología más moderna con ruedas hechas de poliuretano haciéndolas más ligeras que las metálicas que usaban hasta entonces (BORDEN I 2003).<sup>1</sup> Actualmente formará parte de los juegos olímpicos 2020.

El método que se sigue para decorarlos actualmente es mediante la técnica de vinilo, que consiste en imprimir los diseños con tinta termo sensible en láminas de plástico. Que se centran en la tabla para pasarlos por una máquina que les aplica calor y presión. El calor provoca una reacción que funde la tinta de la impresión con el barniz previo. Después solo se retira el plástico y el dibujo ha quedado fusionado con la tabla.

---

1 BORDEN, I. *Skateboarding, space and the city*, 2003.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### OBJETIVO GENERAL

- El principal objetivo de este trabajo ha sido diseñar una imagen de marca para artículos de skateboards y realizar una serie de skateboards como primer producto para visualizar su adecuación en la práctica.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar técnicas alternativas a las habituales en la ilustración de los skates.
- Elaborar diferentes piezas que tengan un sentido de serie entre ellas.
- Definir un estilo personal único en el ámbito.
- Redefinir el ámbito skateboard con técnicas más artesanales.
- Crear una imagen corporativa que pueda ser identificativa para el trabajo.
- Formar una metodología que se pueda seguir para el desarrollo manual en el arte del skateboard.
- Superar los obstáculos y barreras que surjan con respecto a la técnica y el material a desarrollar.

### METODOLOGÍA

La metodología que se ha manejado ha sido procesual, pues se ha acometido con un enfoque creativo, y hemos tenido que ir viendo los resultados para decidir su idoneidad, y realizar los cambios pertinentes en cada caso.

En primer lugar revisamos el entorno actual del diseño de los skates. A continuación intentamos adecuar mis preferencias estéticas dentro de este ámbito, considerando siempre los límites técnicos. Y a continuación hemos ido diseñando la estética, personajes, colores, etc. de forma paralela a la realización práctica de los skates. Esta elaboración de los skates ha sido realizada a través de la técnica de la serigrafía.

Los componentes de diseño utilizados (estampas en tablas y camisetas) varían según el tipo de ejercicio utilizado. La ejecución del material visual se consigue mediante el ensayo y el error, propuestas bocetadas que posteriormente se arte finalizan dejando la esencia de cada una de ellas. El resultado acaba siendo la recopilación de los aspectos más útiles de cada ensayo y de las características significativas de los referentes.

Se realiza una indagación de orientación cualitativa utilizando el procedimiento artístico de la serigrafía. Posteriormente se inserta el material impreso sobre el producto prefabricado con técnicas de pegado tras sus pruebas en restos de materiales semejantes.

## LÍNEA OCÉANO

“Considero el skate una forma de arte, una forma de vida y un deporte. ‘Acción deportiva’ sería la categorización menos ofensiva.” (HAUK T. 2003).

Proyecto artístico constituido por la formación de diseño gráfico y su aplicación mediante serigrafía y la posterior inserción en tablas de skateboard.

### REFERENTES

Como referentes incluiré a autores del ámbito del arte gráfico y la serigrafía, a diseñadores que trabajan para marcas o empresas de skateboard y a las propias identidades de las marcas.



2. Colaboración de tablas de Rock'in Jelly Bean con la marca de Santa Cruz.

#### **Rockin' Jelly Bean:**

Comienzo en Tokio, 1990. Funda “Erotiska” en 2004.

Diseñador de arte gráfico. Sus referentes artistas tales como: Ed Roth, Robert Williams y Robert Crumb. Sus trabajos son de serigrafía. Se le conoce por sus pinturas lascivas e imaginativas y porque nunca sale en público sin su máscara. Continúa trabajando con la línea de “Erotiska” y otras en la actualidad. Ha trabajado para el diseño de tablas de skate de Santa Cruz. Conseguía ser explícito y a la vez creativo y atractivo. Su obra en mayor parte es de carácter sexual pero logra llamar la atención muy fuertemente con su diseño de diferentes personajes.

Su técnica también es muy importante, para la serigrafía es preciso e impecable y sus tamaños son monumentales. Sus serigrafías tienen mucha definición y muchas tintas que consigue cuadrar perfectamente.

De normal vende pósters enormes con su temática pero hace colaboraciones con marcas y va generando su propia imagen personal mediante todo su recorrido. Al igual que hago yo su trabajo es la definición de su imagen.



3. Serie de diseños de tabla de la compañía Soup Group para la marca de Tony Hawk “Bird House”.

#### **Soup Group:**

Base en San Diego, California. Fundación agosto de 2004 hasta la actualidad.

Es un equipo de diseñadores gráficos y de productos, su trabajo consiste en la atracción visual del comprador de su cliente. Llamar la atención de un golpe de vista directo, porque para ellos lo importante es la primera impresión.

Ellos mismos se definen como: “un ‘equipo de aspecto heterogéneo’, que va desde hipsters callejeros hasta entusiastas del punk y el metal” (SOUP GROUP 2004)<sup>2</sup>, pero lo que consideran que es el pilar fundamental del equipo es su individualidad: “(...) utilizamos nuestras habilidades para adaptarnos a cada estilo, género, cultura y estilo de vida que nuestros clientes demandan”.

2 SOUP GROUP. *Action & lifestyle website*, 2004.

Su política es como su aspecto: libre y despreocupada. Trabajan con todo tipo de temas y se adaptan perfectamente a cada uno de ellos dando su propia perspectiva y siempre sin dejar de lado su estilo tan característico. La raíz de su trabajo es el dibujo y el bocetaje. En sus obras se pueden apreciar como la ilustración y el dibujo toma mucha presencia y describen perfectamente su carácter.

Para ellos “la ilustración es su forma más poderosa de comunicación visual. Y que su capacidad de crear material visual que explica la historia de sus clientes es lo que les diferencia del resto” (SOUP GROUP 2004).<sup>3</sup> Porque su técnica refuerza y da carácter a las ilustraciones que representan a cada una de las marcas con las que han trabajado.

No solo trabajan ilustrando y dibujando, su trabajo abarca diferentes encargos: Impresión, desarrollo de marca y de producto, creación de tipografías y páginas web. Diferentes marcas les han encargado desarrollar por completo su identidad corporativa, es decir su logo. Tales como Birdhaus, HLTN y submarcas de Etnies. Pero también han transformado la imagen de la empresa al favor de ella y sus clientes para que la representen mediante la imagen y el diseño de sus encargos. En marcas tan importantes como las dichas anteriormente y además Dark Star skateboards, Santa Cruz, Viper GT, Harley Davinson, Billabong y muchas otras.

Estas marcas han cobrado identidad gracias a este equipo con diseños para ropa, logotipos y para accesorios como vinilos y estampados. La intención de este proyecto es conseguir una imagen despreocupada y atrevida al igual que ellos pero añadiendo un toque artesanal.

El dibujo y la ilustración es la base de este trabajo. Elaborar una identidad mediante la representación potente y cifrada en una imagen personal, es decir que el autor se intuya pero que lo primero que se reconozca sea la propia marca gracias a la forma en que es elaborada y su significado. La libertad, valores, improvisación y vivencias.

Se destaca en ellos su forma de trabajar y de acercarse al cliente pero sobre todo sus diseños. Trabajan muchas tablas de skateboard, lo hacen digitalmente con base en dibujos a lápiz. Coincido en esa metodología de trabajo y en el trazado parecido, prefiriendo mantener el trazado a mano alzada, ellos optan por la vectorización.

### ***DarkStar skateboards:***

(Marca) Fundada en 1997

Es una marca oficial de skateboards, venden tablas, accesorios y ropa para skateboard. Tienen una imagen personal muy característica asociada al rock y el metal. En el origen de sus diseños más propios pueden verse caballeros debajo de sus cascos característicos con cuernos y con armas. También aparecen

---

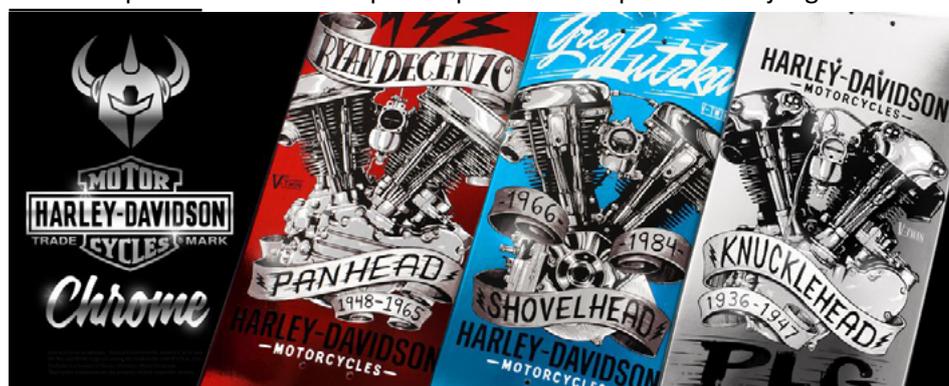
3 SOUP GROUP. *Action & lifestyle website*, 2004.

animales metálicos, calaveras y chicas entre otras muchas temáticas con las que trabajan. Últimamente están colaborando con la marca de Harley Davinson con la que incluyen sus logotipos e imagen motera. (DARK STAR 2015)<sup>4</sup>

Esta marca está asociada a este estilo duro de vida: libertad, hombría y virilidad, de naturaleza cruel y agresiva por lo que conservan una línea muy marcada, reconocible y distintiva, emplean mucho las tipografías que se suelen utilizar para heavy metal y rock.

Es evidente cuando vemos a los skaters que promocionan porque gracias la filosofía que transmite su imagen la sensación que dan es de resistencia y fortaleza practicando este deporte que será olímpico en los juegos 2020 de

4. Conjunto de colaboración de diseños por parte de la marca Dark Star con Harley Davidson.



Tokio. De hecho esta marca fabrica tablas de skate más resistentes y pesadas que el resto, sus tablas son de 9 láminas de madera cuando las de otras son de 7. Con su marca y la colaboración de estos skaters su filosofía es la principal fuerza de atracción para sus clientes.

#### **Santa Cruz Skateboards:**

Marca de skates ubicada en Santa Cruz California, y fundada en 1973. Es considerada una empresa fundadora del skateboard por que ha perdurado en el tiempo y por qué ha innovado e investigado para su desarrollo.

Es la marca mas llamativa en el mercado con sus productos para skaters, surfers y snowboarders. Suministran para todos los deportes de tabla componentes, accesorios y vestimenta. Es una empresa que destaca por su imagen atrevida. Sus diseños son muy especiales ya que buscan llamar la atención con los mensajes que transmiten. Su logotipo ya es de por sí bastante extravagante y es mundialmente reconocido. (EL PAÍS 2018)<sup>5</sup>

#### **Néstor de la Torre:**

Artista nacido en las islas de Gran Canarias, España, 1887.

Se trata de un artista nativo que influyo considerablemente en la pintura

4 DARK STAR. *Dark Star skateboards*, 2015

5 EL PAÍS. Una cronología del 'skate art', 2018



5. Uno de los múltiples diseños para la marca de Santa Cruz.

de su ciudad natal haciéndola característica y extraordinaria. Promueve la perfección del cuerpo humano y de la naturaleza por que es un amante de lo bello y hermoso. Promulga una idea de naturalidad por el cuerpo humano y de su naturaleza que hace verdaderos adeptos en su localidad. (MARTÍN-FRERNÁNDEZ DE LA TORRE 2014)<sup>6</sup>



6. Nestor de la Torre: *Mediodía*, 1917. Oleo sobre lienzo, de la colección "Poemas del Atlántico".



7. Nestor de la Torre: *Otoño*, 1934-38. Óleo sobre lienzo. De la colección "Poemas de la tierra".

Su obra pasa desde el dibujo hasta la pintura y es un verdadero virtuoso de la anatomía humana y sus volúmenes. Deslumbra con sus desnudos naturales y con los escorzos, y además domina la fuerza y la vigorosidad en los personajes con criaturas marinas como en "Los poemas del Atlántico" Tiene en cierto sentido relevancia con este trabajo porque pretenden transmitir la misma sensación de liberación y promulgación de lo bello y natural.

## DISEÑO GRÁFICO

El proceso que se ha llevado a cabo para el acabado final de las imágenes que representarán la línea de productos para la primera salida de una posible marca comercial.

La temática se basa en oceánides, ninfas del mar, de los ríos y lagos, hijas del titán Océano y de Tetys en la mitología griega (HARD 2008)<sup>7</sup>. Interactúan con bestias marinas que tienen contacto físico con ellas. Las ilustraciones tienen un perfil sensual, loco y atrevido porque las oceánides tienen un carácter

6 MARTÍN-FERNÁNDEZ DE LA TORRE, N. *Habla Néstor*, 2014.

7 HARD, R. *El gran libro de la mitología griega basado en el manual de mitología griega de H. J. Rose*, 2008.

8. Serie de dibujos realizados para la búsqueda conceptual de las Océánides.



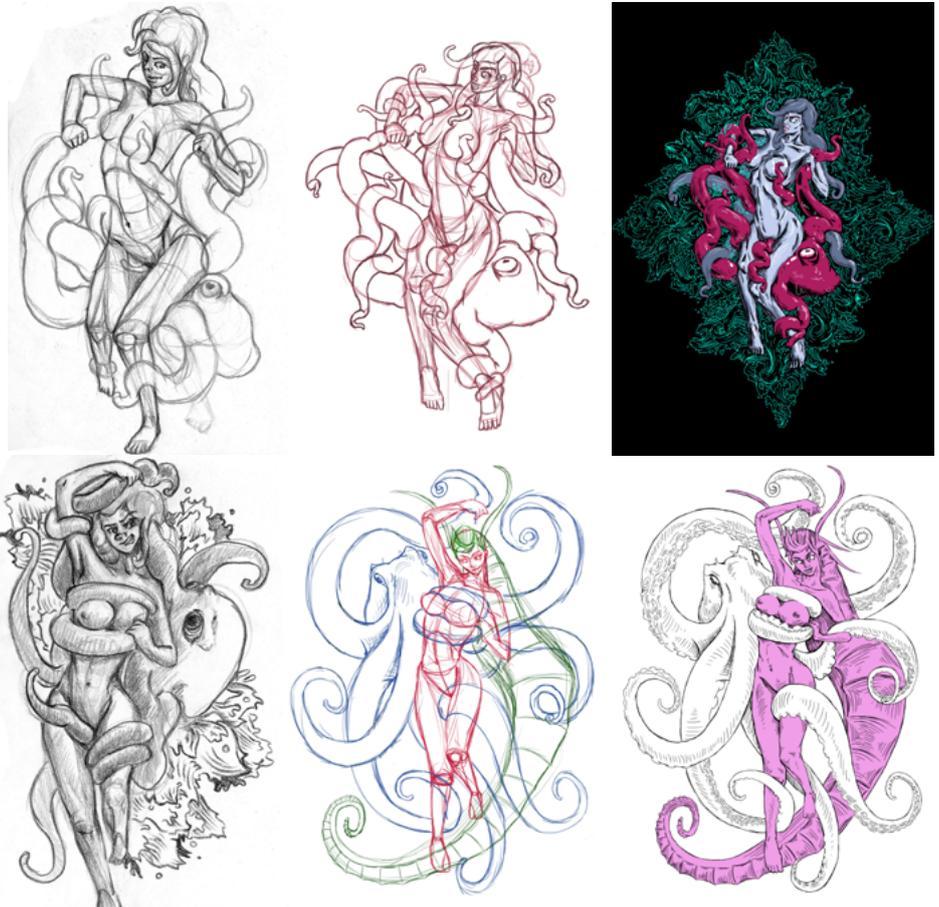
desafiante, son figuras dominantes. Son la parte más importante porque en ellas se encuentra el resultado de haber estudiado anatomía y dibujo y expresión, asignaturas en las que se ha potenciado la creación de la figura humana, con movimientos y gestos más dinámicos. La principal acción en su creación es el trazado y la expresión de su morfología teniendo en cuenta que el desnudo debe ser tratado con línea sensible en cuanto a los bocetos se refiere.

### **Tablas**

Son el centro de este trabajo, el dibujo y la expresión, empieza con el desarrollo de diferentes personajes, que encajen con la ideología que se pretende transmitir libre y atrevida. Debían ser oceánides con ademán desafiante e interactuando con animales marinos donde predomine la orientación vertical. Una vez elegido el canon para el carácter de las figuras femeninas se eligieron los animales que podrían ser los más controvertidos, ya que debían crear una situación sensual, pero al mismo tiempo sorprender al espectador.

Después se diseñaron los personajes principales, creando primeramente los bocetos y más tarde digitalizándolos, cambiando la forma y el diseño de alguno de ellos. Se comienza desarrollando una serie de figuras femeninas que se

9. Proceso de creación de una ilustración hasta llegar a la artefinalización. Boceto, Construcción y arte final.



denominan oceánides en posiciones sexys. La intención siempre ha sido venerar a la mujer a través de su poder, esta aplicación ha ido cambiando las expresiones de las figuras femeninas a posiciones más activas contra los seres o animales que interactúan con ellas, de manera que son ellas las que tienen el control. Esta interacción dota a la ilustración del carácter más atrevido por el contacto físico entre ellos.

El desnudo tiene base en la inspiración principalmente de los cuadros del dibujante Canario Néstor de la Torre, más concretamente de la colección “los poemas de la tierra” y “los poemas del atlántico”. Se dibujan a las figuras femeninas por belleza del cuerpo humano, aunque tenga ciertas connotaciones sexuales con lo que se pretende generar curiosidad en el espectador.

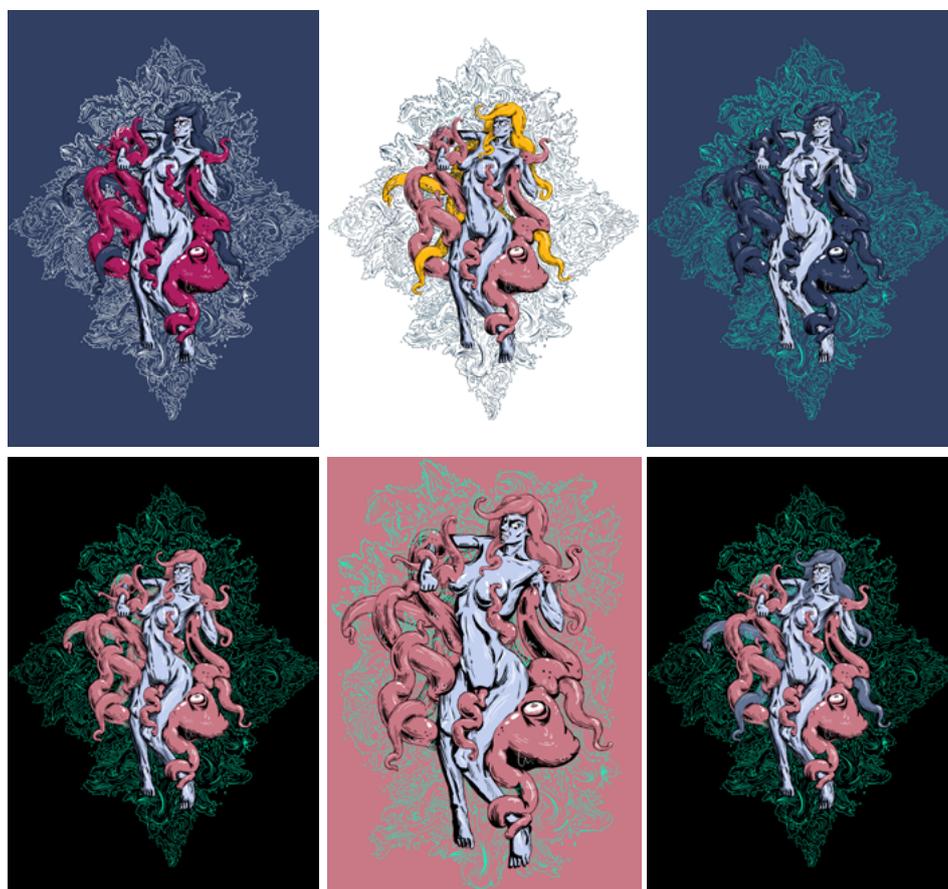
Los seres marinos son la fuerza del mar, simbolizan lo salvaje en el mundo y los retos a superar por el skater, el cual es fuerte y valiente para afrontar sus retos. La vida diaria es caer y volver a levantarse, perder el miedo para intentarlo siempre una vez más y no rendirse. Los skaters viven al límite, sobre un hilo entre la victoria y la derrota con el deseo de ser conocidos y valorados por sus logros.

Las olas de fondo son la naturaleza y simbolizan el medio ambiente, la calle, la vida dura y la naturaleza salvaje que oprime, de la cual se intenta liberarse. Las olas son enredadas y poderosas como los contratiempos de la vida que los skaters

intentan superar. Están inspiradas en “La gran ola de Kanagawa” la estampa de Katsushika Hokusai, pero la técnica en este trabajo se ha ido desarrollando a lo largo del tiempo y ahora parte del centro y continúa hacia fuera de manera centrífuga, los trazos son directos, y las olas se mezclan y entrelazan entre ellas mismas a la vez que se generan.

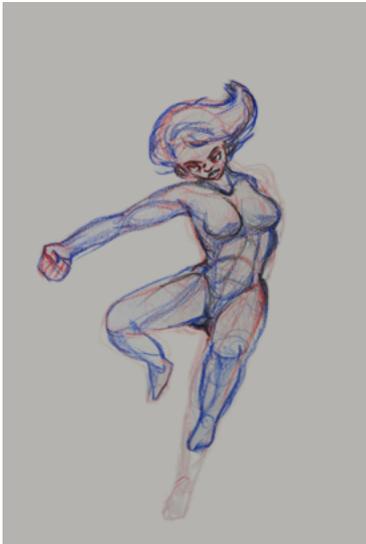
El color no es menos importante en las ilustraciones ya que en el radica el propósito como serie. Los colores son todos colores saturados y planos, pero que se quiebran un poco con su color complementario. Para su primera selección ya que se han realizado los dibujos digitalmente se han ido probando una serie

10. Pruebas digitales de color para el acabado de las estampas para el skateboard.



de combinaciones y selecciones de color de cada diseño. Al final se acabó decidiendo la separación del tono del pelo de las oceánides con la criatura por que al principio eran el mismo. Se escogió el negro mate con pintura en spray montana 64 para el fondo de las estampas. Sobre el fondo negro los colores tienen que destacar por eso son saturados y brillantes reforzados con el blanco.

Pero la función del color realmente es agrupar a las tres tablas en una serie. El color de la oceánide azul es el de las olas de las otras dos tablas. El color verde de las olas de la tabla del pulpo es el verde de la oceánide de la tabla de la morena. El segundo color verde es el color verde de la tortuga de la oceánide rosa, de la cual su segundo color es el rojo del pulpo de la tabla de la oceánide azul. De esta manera los colores se combinan entre sí. Para llegar a estos



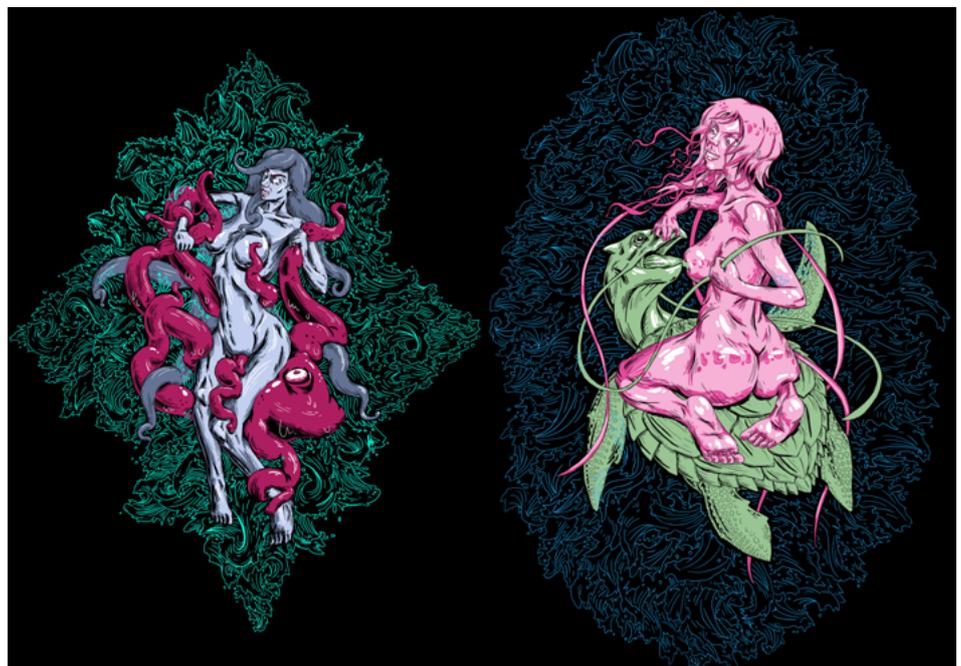
11. Boceto de búsqueda de expresividad y movimiento.

12. Artes finales de los diseños para skateboard. "Oceanide con pulpo" y "Oceánide con tortuga".

resultados se probaban los colores mientras se estampaba en los extremos de los materiales que se serigrafiaban, para comprobar la combinación de color en primera instancia, pero en el momento de serigrafiar se iba modificando el tono deseado para la estampa según se hacían estampas. Se hacían las primeras comprobaciones y pruebas por las partes traseras de las láminas de madera.

Para realizar todo este despliegue de ideologías y de personajes simbólicos lo primero se empieza a trabajar del imaginario con lápices de animación, de color rojo y azul, para acentuar la fuerza de los movimientos. Se realizan diferentes poses con figuras aisladas. Se dibuja con lápiz rojo y azul porque permite mayor variación de tono e intensidad, le da mayor profundidad y movimiento al dibujo y son muy fáciles de escanear porque lo que se les puede coger más tonos y posteriormente pasar a blanco y negro.

Una vez realizados los bocetos a lápiz se escanean y digitalizan, si son mayores del tamaño A4 se deben fotografiar para poder pasarlos al ordenador. Una vez digitalizados se trabaja digitalmente con Photoshop para hacer el esqueleto de la figura, se retoca para que sea anatómicamente correcto y posteriormente se hace el primer boceto de Photoshop con tres capas, una para el pelo, otra para el animal y otra para la chica se baja la opacidad a estas tres capas para trabajar encima y para empezar a hacer el trazado, que se hace todo en una misma capa, es el trazado morfológico de los tres elementos. Después se añade una quinta capa, la de las sombras que son los trazos que componen las zonas oscuras de los personajes. Se hace a parte de la línea morfológica para evitar perderla en el caso de que tenga que borrar. Con el dibujo digital se ha intentado simular el trazado del lápiz y su dinamismo, pero a la hora de dar color al diseño las tintas se han hecho planas, pensando en que su reproducción iba a ser serigráfica y se hizo un trabajo por capas, ya que con esta técnica también se pueden dar capas



13. Artes finales de los diseños para skateboard. "Oceánide con morena".



muy opacas. De este modo se emplearon 5 tintas con un esquema que se repetía en los tres diseños.

Los diseños de las tablas de skate consisten en 5 tintas, un fondo base para la chica, otro para el animal o criatura, un segundo color más oscuro para la chica para sus sombras y su pelo, el blanco para las luces y un color brillante para las olas del fondo. La línea es el propio color de fondo que es negro lo que ahorra una tinta y abarata el trabajo.

### **Camisetas**

Los diseños de las camisetas son más sutiles, para las camisetas más claras está el color de fondo de la chica más la línea de todo el conjunto y en las camisetas oscuras es todo una mancha de un color sustrayendo la línea para que sea del color del fondo de la camiseta.

El proceso de diseño de las camisetas es como el de las tablas, pero a la hora de las tintas las comprobaciones son en más fondos, para probar las posibilidades que tienen con diferentes colores de camisetas. En ellas el dibujo es más expresivo y más sensible, se nota una gran diferencia en el grosor de la línea que en este caso para las camisetas claras si que tienen. Aunque en las oscuras se reserva el color del fondo, como en las tablas.

Solo tienen 2 tintas en las camisetas claras, un color base para la oceánide y la línea de contorno para el conjunto por lo que se diferencia a la oceánide con el animal por el contraste de color. Y el animal del fondo por la línea. Para las oscuras solo se utiliza una tinta el color de base de la oceánide que es a la vez el

14. Artes finales de los diseños para camisetas.

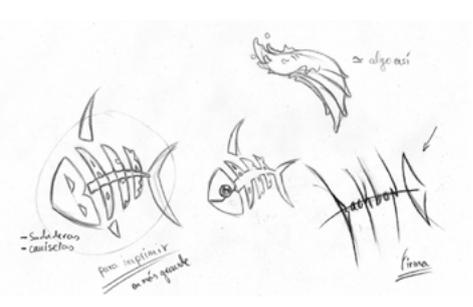
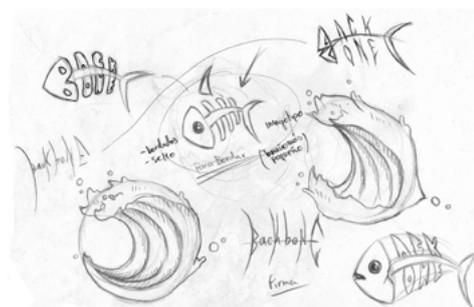


de la criatura.

**Logotipo**

Para el desarrollo del logotipo, ya que no se va a desarrollar toda una imagen corporativa se comenzó exponiendo una serie de ideas a papel, bocetos que sirven de orientación para la concepción de la imagen que tiene que hacer referencia a la marca, una raspa de pescado. Será el emblema de la serie ya que formaría parte de la mitología marina y por otra parte porque símbolo de un vanitas del ámbito acuático, característico de la muerte. Simboliza a la marca a la marca porque es para accesorios y material para deportes de riesgo, deportes que pueden ser peligrosos. Como en algunos casos de marcas de skaters que se representan con cráneos o esqueletos de animales, como podría ser la marca “Bird House” cuyo emblema es el esqueleto de un pájaro. El logo sirve para captar la atención por lo que tiene que ser atractivo, sencillo y que se lea con un golpe de vista rápido. Por esto deberá tener una simplicidad icónica, por lo que se elige una vista lateral y perpendicular, que es la vista más sintética del referente.

15. Bocetos de la imagen corporativa.



El Isotipo consta con de la imagen sintética, la más alta representación de la marca por su iconicidad. Pero cuando necesite ser explicada y relacionarla con alguna cosa fuera del ámbito del skateboard será sustituida por el isologo, combinación del logotipo y el isotipo. Y cuando tan solo deba ser el isotipo estará la forma más legible de la maca, la firma, que es el logotipo.

El logotipo consta tan solo de caracteres de escritura, en cambio el imagotipo compone en uno una parte icónica y otra tipográfica. El isotipo es tan solo la representación icónica o de imagen de la marca y el isologo combina en una misma imagen la escritura y en ella la imagen o viceversa.

En algunas ocasiones se le añadirán elementos decorativos acordes con el aspecto de las ilustraciones, más concretamente con las olas de fondo ya que son un elemento muy característico y que haría de pegamento para asociar la imagen con la marca, tal y como puede verse en algún ejemplo de la marca Santa cruz.

La firma consta de la combinación de una tipografía manuscrita con la verticalidad muy acentuada en sus ascendentes y descendentes que hacen de espinas de la raspa. Va tachada para hacer referencia a la columna del pez, el hasta de la letra b es pronunciada para conformar una aleta caudal y la letra e se escribe en mayúscula para hacer referencia al cráneo del pez. Podríamos hablar de ella como logotipo ya que consta tan solo por caracteres de escritura, pero su deformación es un tanto fantástica y que se acerca a la imagen de la raspa por lo que podríamos llamarla isologo.

Los colores para el logotipo serán el color corporativo un azul ultramar y un azul claro. El azul ultramar o navy para la marca sobre fondos claros y el claro para fondos oscuros. O con la posibilidad de la combinación de ambos en degradados. El azul es el color corporativo, el mismo que se utiliza en una de las oceánides y en los elementos del fondo de las tablas, son los colores azules del océano. Por lo que la marca pretende identificarse con este, ya que el inicio del skate boardviene del mar, por el surf. El skate es el método que se lleva a cabo para trasladar es surf a la ciudad. Con mi método traslado parte de ese espíritu de inclusión y la artesanía a la disciplina del skateboard.

A parte de esto se necesita desarrollar dos tipos de imagen corporativa dependiendo para el formato de su utilización.

Para Bordado

Un isotipo que se constituye por la raspa de pescado simplificada y que crea la mayor iconicidad de la marca. Se ha empleado en los bordados para las camisetas y que hacen a la vez de distintivo característico de la marca. Se utiliza como distintivo para darle imagen al producto en el que se haya. A causa de su carácter sintético está elaborado para ser reconocido en un golpe rápido de la vista, ya que su aplicación es bastante reducida.



16. Isotipo de la marca.



17. Isologo de la marca.

Para estampar

Y por otra parte un isologo en el cual los caracteres de “Back Bone” forman parte de las espinas de la raspa del logotipo y la cabeza que conforma la “B” de ambas palabras. Por eso este último no podrá pasar de la escala de reducción de 148 x 105 mm, ya que perdería la legibilidad de los caracteres. En este caso deberá emplearse el isotipo de la marca. Con esta imagen se pueden reproducir de hasta pegatinas hasta diseños para camisetas. Ya que pretende dar nombre a la marca y hace de sello para el producto ya que tiene en base la forma del isotipo.

## MATERIALES

Para llevar a cabo este proyecto será necesario poder disponer de estos materiales y herramientas.

Los materiales que se necesitan principalmente y para empezar la primera fase que sería la de diseño e ilustración son: papel de dibujo A3 y A4 y lápiz, un ordenador, tableta gráfica y escáner y en escalas mayores de A4, cámara de fotos para digitalizar los dibujos.

Para la segunda fase de Serigrafía los materiales son es necesario: Una pantalla de serigrafía, cinta aislante (para proteger la tela), acetatos (para hacer los fotolitos, en este caso se ha utilizado para impresión láser), papel vegetal (para fotolitos en el plotter), emulsión mixta, raedera, horno de secado e insoladora. Cinta de carroceros ancha, acetato A3, cinta adhesiva ancha, spray de pintura lacada negra (montana 94), camisetas y láminas de madera de 1mm de grosor (para estampar).

Para la realización y reutilización de la serigrafía se ha utilizado: En primer lugar las tintas al agua Sederlak (azul, rojo, amarillo, blanco y negro), recuperador de pantallas: PROCLEAN POWDER, un pozal de agua, lengua de gato, rasqueta, recipientes (para contener las mezclas de tinta), trapo seco y trapo húmedo, esponja, guantes de látex, delantal, mesa de serigrafía (con soporte para pantallas), pistola “Kärcher” de agua a presión (para recuperar la pantalla), cizalla (para cortar láminas).

Y para la última fase de montaje he tenido que buscar materiales que son específicos que forman parte de la aportación: Lo principal las tablas sin diseño (blank deck) de skateboard, cola de contacto, papel de periódico, disolvente o aguarrás (para limpiar), lijadora de mano, discos de lija grueso y fino, espátula (para extender la cola), cinta de carroceros, tijeras, bisturí, plegadera, laca de barniz en spray.

## PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

### *Serigrafiado tablas de skate*

Siguiendo la clasificación de Michel Caza, que divide la serigrafía en original, de adaptación y de reproducción se realizan artesanalmente las pantallas destinadas a cada color, el tiraje ha sido realizado en prensa manual, así mismo es limitado, controlado, firmado y numerado a mano (CAZA 1975)<sup>8</sup>. En el serigrafiado hay tres partes muy importantes, la primera hacer los fotolitos e insolar, la segunda la parte serigrafiar en sí y la tercera recuperar la pantalla.

#### Insolar

Para empezar se debe tener preparado los materiales que se necesitan los cuales son: la pantalla de serigrafía, que es un bastidor, un bote de emulsión mixta y acetatos, y como herramientas necesitaremos una raedera y muy importante una insoladora. Lo primero es preparar los fotolitos, para ello se puede hacer de muchas formas como trabajar directamente sobre acetatos, pero en este caso se ha trabajado digitalmente por lo que por una parte se debe pasar a negro cada una de las capas del archivo Photoshop en CMYK ya que es posible que en rango RGB el negro no fuera negro del todo por lo que podrían salir grisáceos en la impresión, y es un problema porque en el momento de insolar podría pasar la luz a través del color y bloquear la pantalla. En este caso para el formato más amplio, que sería el de las tablas de skateboard (83 centímetros), se tuvo que imprimir los fotolitos con un plotter que hace tamaños más grandes que A3. El plotter imprime sobre un rollo de papel vegetal, que es traslucido y los archivos de cada tinta deben ser exportados en formato TIFF.

Una vez se tienen los fotolitos impresos se debe preparar la pantalla para insolarla. Lo primero es aplicar la emulsión. Antes de eso la emulsión se compra por dos partes, una plástica y otra fotosensible que es la que reacciona con la luz. Se llena de agua hasta la mitad el bote de la sustancia fotosensible, se agita y se mezcla con la otra sustancia plástica que la endurecerá al ser expuesta a la luz. Con este preparado de emulsión podemos aplicarlo a la pantalla para ello se aplica suficiente cantidad en la raedera, no mucha para que no desborde, pero no poca para que alcance ambos extremos de la raedera. La raedera es una herramienta cóncava con la que se aplica la emulsión, sus costados ayudan a esta tarea para ponerlos en paralelo con la pantalla. Se sostiene la raedera sobre la cara delantera de la pantalla con los costados de la raedera y volcando la emulsión sobre la pantalla. Cuando ocupa esta todo el borde de la raedera en el ángulo con la pantalla se puede deslizar hacia arriba la raedera sobre la pantalla para llenarla toda. Una vez arriba se vuelve la raedera al ángulo de abajo para que la emulsión vuelva al canal, y posteriormente separarla y si es necesario quitar el exceso rascando con el canto de la raedera. Después de esto se puede



18. Aplicar la emulsión a la pantalla con una raedera.

devolver el resto de emulsión al bote con ayuda de una lengua de gato. Una vez hecho esto tenemos que dejar que seque, para ello aceleramos el proceso con un horno de secado. Esta emulsión es fotosensible lo que quiere decir que no puede darle la luz por que se endurece, necesita ser aplicada y secada en lugares sin luz o con luz amarilla que no le afecte como en cuartos de revelado.



19. Fitolitos colocados para insolar.

Cuando la emulsión está seca se puede entonces insolar la pantalla. Se colocan los fotolitos en la mesa de la insoladora con el tóner hacia arriba( la parte de la tinta impresa), y la pantalla boca abajo sobre ellos. Ya que para serigrafiar vamos a aplicar la tinta por la parte de atrás para que pase hacia la de adelante. Se comprime al vacío para que los fotolitos no se muevan y después se les aplica luz fluorescente en la insoladora. De esta manera le llega luz a todas las partes de la emulsión en las que no está tapada con tinta negra por los fotolitos. En los fotolitos con el papel vegetal le ponemos menos tiempo de exposición ya que la tinta es menos opaca que en los acetatos.



20. Revelado de la pantalla.

Seguidamente se puede sacar la pantalla de la insoladora para proceder al revelado. Este consiste en vaciar la imagen restante para que quede el negativo del fotolito en la pantalla. Para ello mojamos las dos caras de la pantalla y se frota con trapos suaves no muy fuerte y en círculos para que no salte el resto de la emulsión, hasta que la parte del fotolito este blanca. En este momento la pantalla está lista para poder serigrafiar, solo habría que esperar a que seacara para que la tinta no se embotara y aguara cuando pasemos con la rasqueta para serigrafiar.

#### Serigrafiar

El proceso de serigrafiado aunque muy simple es muy meticuloso y requiere de organización y pulcritud. Se necesitan los siguientes materiales: Las tintas, cubo de agua, lengua de gato, esponja, trapos, retardante, el material a estampar, en mi caso la madera, acetato, cinta adhesiva y como herramientas una mesa de trabajo para serigrafía con la que poder acoplar la pantalla para que no se mueva.

Antes de nada se ha tenido que preparar el soporte porque es lo más importante y el trabajo requiere que se prepare con antelación. El material principal son láminas de madera de 3 metros de largo de 90 centímetros de ancho y un milímetro de grosor, son muy frágiles y siempre que se astilla debe repararse con cinta de carroceros para que no siga rompiéndose. Se mide cada tabla y divide en tres partes para las estampas que entraran cada una por cada tabla. Las medidas de la cual son 83 cm de largo y 31 de ancho pudiendo variar dependiendo de la tabla. Para cortarlas primero hay que poner cinta de carroceros por donde vaya a recortarse porque si no el corte sería irregular porque el material se astilla con facilidad. Y después se recortan con cizalla lo que es más rápido y preciso. Aunque también pueden recortarse con tijeras o cúter porque es un material muy fino.

Para continuar con la serigrafía se debe colocar la pantalla en el soporte de la mesa, y se preparará el acetato para que podamos ver donde hacemos coincidir la impresión. Para ello se hará en uno de los extremos una bisagra con cinta adhesiva sin llegar a sus esquinas para que pueda levantarse cuando se el momento y se baja la pantalla sobre él. Seguidamente debe protegerse la pantalla con cinta adhesiva en los bordes para que la cinta no desborde y manche los bordes. Se prepara la tinta en los recipientes con la mezcla deseada y en este caso, como se va a estampar sobre madera, un soporte muy absorbente, se le aplica un poco de retardante y agua para que se haga un poco más líquida. También se ha trabajado sobre camisetas y estas telas de algodón también absorben mucho por lo que la misma densidad de la tinta también sirve, debe quedar una mezcla homogénea y un poco espesa pero muy maleable.

Se pone sobre la pantalla por encima del negativo y se estampa una primera vez sobre el acetato, se coloca la rasqueta para arrastrar la tinta con un ángulo de casi 45º y arrastrando hacia abajo sobre la pantalla se estampa una primera vez sobre el acetato, se levanta un poco la pantalla y se carga, para ello volvemos a pasar la tinta por la pantalla pero en el sentido contrario, así se evitarán que los restos de tinta de la estampación anterior se sequen y bloqueen parte de la pantalla. Se levanta la pantalla y antes de retirar el acetato colocamos el soporte a estampar en la posición correcta con la guía estampada en el acetato. Se levanta el acetato sujeto y se baja la pantalla sobre el soporte para estampar. Y con la rasqueta se arrastra la tinta hacia abajo de nuevo, se sube un poco la pantalla y se vuelve a cargar la tinta. Se podrá repetir esta acción con todas las estampas que se requiera. Para cambiar de tinta es necesario limpiar a conciencia la pantalla con agua ya que los restos pueden perjudicar el color de las nuevas impresiones. Una vez se acaba con la tinta se recoge la sobrante con una lengua de gato y puede conservarse bien tapada para que no se seque.

Cuando se ha acabado con la tinta de cada fotolito se debe limpiar la pantalla, para eso se puede hacer in situ con la esponja y agua ya que es tinta al agua y se limpia fácilmente, y posteriormente secando el agua con los trapos. Se cambia la posición de la pantalla para hacer ahora la siguiente tinta si en la pantalla se han registrado dos o más fotolitos. Se limpia el acetato y es posible repetir todo el proceso anterior para hacer la segunda tinta. En este caso se han realizado 3 diseños de 6 estampas de 5 tintas cada uno. Se ha hecho por cada diseño de las tablas cinco tintas repartidas en 3 pantallas. Si no se tienen más fotolitos en la pantalla para serigrafiar se puede proceder a recuperarla.

#### Recuperar

El proceso de recuperación sirve para reutilizar la pantalla, quitar la emulsión endurecida y poder registrar nuevos fotolitos. Por lo que se podrá empezar de nuevo el proceso de insolación. Los materiales que son necesarios para esto son la pantalla con la emulsión que se desea quitar, polvos de recuperación, un pulverizador y una botella de agua de 5 litros, como herramienta una pistola



21. Estampas oceánides.  
Serigrafía sobre chapa de  
madera de 1 mm.

cacher de agua a presión o manguera de agua.

Se debe poner la pantalla en horizontal en una mesa para limpiar para evitar manchar mucho porque este proceso es muy sucio si no se tiene cuidado. Se vierten los polvos recuperantes en la botella de 5 litros llena de agua, se agita y se rellena el pulverizador. Se pulveriza la pantalla por delante y por detrás y se esperan 10 minutos para que actúe. Después de esto se debe retirar con la manguera o más fácilmente, si se pose a disposición, una pistola cacher de agua a presión. Cuando haya secado la pantalla estará lista para volver a emulsionarse e insolarse.

22. Proceso de la serigrafía.



Se han serigrafiado soportes, madera: 3 diseños de 5 tintas cada uno y cada uno en seis tablas que posteriormente se ha montado en 6 skateboards, se han seleccionado las dos mejores estampas de cada diseño y se han montado dos por cada uno. También se ha serigrafiado sobre tela, en camisetas, se han realizado dos diseños pero para dos aplicaciones, en camisetas oscuras y otro para camisetas claras. Para las camisetas claras con dos tintas, una de la chica y otra la línea, para las camisetas oscuras una sola mancha sin línea que es el mismo tono de la camiseta.

### ***Serigrafía de camisetas***

Para las camisetas el proceso de serigrafía es prácticamente el mismo pero cambia un poco a la hora del empleo y el formato.

Para insolar es igual solo que al cambiar el formato, es más pequeño por lo que se usan fotolitos A3 con la impresora láser en vez de con el plotter. La ventaja que tiene esto es que este tipo de impresión es más opaca por lo que el tiempo de exposición puede ser un poco mayor lo que endurecerá más la emulsión y a la vez será más fácil el revelado por que la emulsión que se retira le habrá dado menos luz.

En el momento de serigrafía es igual lo que cambia la aplicación de la tinta, aunque con la absorción de la madera y el tejido podría ser semejante se ha optado por que sea más espesa para que la tinta componga un capa lo suficientemente gruesa sobre el tejido para que los lavados no disipen el trabajo.

Por otra parte hay que tener en cuenta un elemento muy importante y es que las camisetas son un soporte muy flexible y textil por lo que se doblan y ondulan. Por esta razón es por lo que es necesario disponer de un bastidor para sujetarlas. La aplicación de esta unidad aporta diversas ventajas como que con un previo lacado semi-adherente la camiseta quedará sujeta al bastidor y no resbalará. Con lo cual se evitara arrugas, pliegos y demás. La tinta no traspasará a la parte posterior de la camiseta ya que este material se introduce en el interior de la camiseta. Y ayudará a fijar un centro y tener siempre visible las tintas previas por si se hacen más de una.

A parte también se ha serigrafiado el isologo de la marca en tres tonos de camiseta: Blanco, negro y gris. En la que se ha empleado una técnica correspondiente a la serigrafía, el degradado.

Para llevar a cabo este degradado en primer lugar se han preparado dos tintas con semejante densidad y se han puesto a la vez en la pantalla, una al lado de la otra. De manera que al pasar y cargar repetidas veces sin cambiar el sentido de la rasqueta el color se ha mezclado en la unión de ambos formando un degradado de color. Pero para que el degradado sea uniforme y no muy contrastado se debe estampar previamente un par de veces sobre material desechable para que la zona de degradado se amplifique.

Se han realizado dos diseños de camiseta con dos y una tinta cada uno, más una pantalla con la estampa del isologo, en total 7 tintas repartidas en 4 pantallas.

23. Producto final, 10  
camisetas de oceanides.



24. Producto final, 10  
camisetas de oceánides.



25. Producto final Camisetas con isologo.



### **Montaje de las tablas**

El montaje de las tablas es el proceso que se ha llevado a cabo para importar las estampas a las tablas de skate. Es la parte característica del proyecto ya que le da la expresión adecuada para una marca que intenta ser cercana al público mediante la artesanía.

Actualmente las tablas de skate se diseñan con vinilos, no es el mismo método. Para empezar se imprime el diseño completo y final sobre una lámina adhesiva termofusible, que quiere decir que reacciona con el calor. Posteriormente se coloca sobre la superficie del skate a la que se desea imprimir que previamente ha sido lacada con una laca especial que también reacciona al calor. Ambas partes pasan por un rodillo que las prensa y les aplica calor por lo que fusiona la tinta del plástico con el lacado de la tabla. Después solo debe retirarse el plástico en el que estaba impreso el diseño.

Pero de la manera que se ha elaborado este trabajo es un proceso en el cual se puede aplicar la serigrafía y todas sus cualidades, por lo que cada pieza es única. Se debe tener preparados: Tablas de skate que se deseen rediseñar o sin diseño (blank skate), las estampas en la chapa de madera, cola de contacto, disolvente, cinta de carroceros, plegadera yespátula. Y como herramientas se han utilizado una lijadora de mano que agiliza el proceso de lijar las tablas para limpiar el diseño anterior.

El proceso tiene tres fases: la preparación de las tablas, el pegado y el retoque.

Lo primero que se debe hacer es preparar los materiales a elaborar, las tablas y las estampas. Para las tablas que están usadas se debe lijar la superficie antigua del diseño que ya está un poco dañado. Se requiere una superficie porosa en la madera la cual entre en contacto con la de las estampas. Porque la pintura anterior es lacada y es mucho más pulida, lo que podría no hacer una buena



26. Planchas de madera de 1mm de grosor utilizadas para la impresión de las estampas.

adhesión con el material de la madera y la cola de contacto. Tras varias pruebas con diferentes materiales semejantes como cola blanca y cola de contacto en spray se llegó a la conclusión de que la cola de contacto líquida es más efectiva por su elasticidad y por su resistente adhesión contra la humedad incluso.

En este caso también se ha tenido que retocar las estampas porque durante el proceso de serigrafía se ha producido algún defecto y se ha tenido que repintar con las tintas y el negro posca para que no se note tanto problemas como el descase exagerado. Lo que esto significa es que las tintas no encajan en el lugar exacto por lo que se ha debido de rellenar o quitar. Aunque en la serigrafía esto es un problema habitual y no tiene por qué ser un inconveniente a lo que a la serigrafía se refiere.

A continuación se prepara el lugar en el que se va a trabajar con papel de periódico y todos los materiales al alcance. Este proceso es muy pringoso y se debe proteger el espacio donde se trabaja. Para proceder al pegado lo primero que se debe hacer es tapar con cinta aislante la estampa por la parte de la tinta, porque seguidamente hay que recortarla y se debe evitar que se astille. Después se colocará la tabla sobre la parte del diseño que queremos tomar como plantilla y se repasa el contorno de la tabla sobre la cinta con lápiz. Se redibuja con un centímetro de más o menos, para que no se quede al límite y en el caso de que haya algún problema no se quede sin madera la tabla.

Seguidamente se aplica cola de contacto sobre las dos superficies, por la parte de la tabla a pegar, es decir la parte de abajo y la parte posterior de la estampa. Se hará con ayuda de una espátula para repartir bien la cola de contacto. El exceso debe retirarse porque puede supurar por la parte de la estampa ya que está hecho a base de disolvente. Después de este proceso es muy importante limpiar la espátula con disolvente o aguarrás para que no se estropee y pueda seguir utilizándose.

La cola de contacto no es instantánea por lo que se espera unos 10 minutos para que se seque, podemos ir comprobándolo estará lista cuando no pegue al tacto. Con mucho cuidado se coloca la parte central de la estampa en la tabla se irá poco a poco pegando los extremos hacia fuera con la plegadera presionando bien. Una vez pegada toda la superficie se hará presión con la plegadera sobre los cantos de la tabla doblando los bordes de la estampa para que coja toda la superficie posible. Se retira un poco de la parte sobrante de la estampa aunque no toda, se debe dejar un poco para que no quede demasiado ajustado a la hora de sujetar. Y para ello se emplea la cinta de carroceros. Hay que tensar los bordes de la estampa a la tabla con la cinta de carroceros de la parte inferior de la tabla a la superior para que quede firmemente sujeta y esté fija durante el secado.



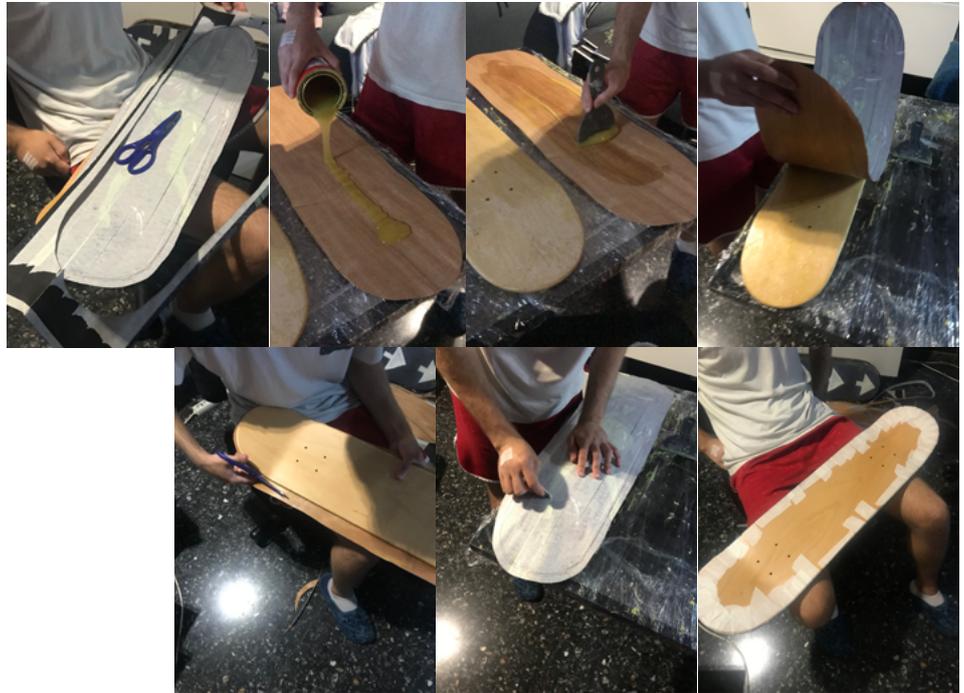
27. Tablas de skate "blank", sin diseño ni lija.

Se espera a que seque que es más o menos 24 horas a que endurezca y se le retira la cinta de carroceros, y entonces si se debe retirar todo el material sobrante que no esté pegado. Es momento de retocar los bordes con cuidado porque ya no está protegido el diseño y la lija eléctrica es muy potente, se debe pasar

por el canto de la tabla pero no muy perpendicular a ella si no un poco en bisel para que la unión entre la tabla y la estampa sea limpia. Hay que hacer esto con cuidado porque el movimiento de la lija es circular y puede levantar y astillar la estampa. En este punto el montaje está acabado y solo queda proteger el diseño con un lacado o barniz. También es posible aplicarle resina epoxy bicomponente que existe en el mercado en forma de spray.

Este es el material principal de la línea de productos para skate. De estos se basan las camisetas que se sacaran con el conjunto de accesorios y que tienen que ver todos con la marca y la serie.

28. Proceso para la elaboración del montaje del skateboard.



29. Producto final, conjunto camiseta y tabla.





30. Producto final, 3 Tablas. **MI APORTE**

Puede que haya connotaciones parecidas de otros artistas o marcas, ya que su referencia en estas obras es pretendida por que el carácter de ellas radica en adquirir ciertas cualidades por lo que se deberá hacer una breve aclaración del por qué y cómo. Ya que no es la misma forma de realizar esta expresión.

La estética o las ilustraciones son junto a la metodología, lo que hará particular a la marca y al fin y al cabo a este proyecto. Con el trabajo se detecta cierta influencia de Rock'in Jelly Bean por la temática sensual y la técnica serigráfica con volúmenes y carácter, pero en cambio este trabajo tiene una técnica totalmente diferente, porque se serigrafía sobre madera, lo que le da un aspecto más artesanal. Tiene tintas planas, otro tipo de carácter, animales metamorfoseados y colores contrastados. Rock'in se caracteriza por su temática

sexual y carácter lascivo, en sus imágenes la anatomía y posiciones de la figura femenina desborda erotismo. Emplea la serigrafía con una técnica milimétrica casando impecablemente las tintas. En este trabajo sin embargo la sexualidad no es tan pronunciada, tiene un cierto tono erótico pero pretende ser menos explícito y el descase entre las tintas le da un acabado más manufacturado.

La anatomía y fuerza toma mayor importancia por la influencia de Néstor de la Torre el cual emplea el óleo y el dibujo a lápices. Su trabajo es claramente anatómico y morfológico, estudia el cuerpo humano y su belleza. Claramente el con mayor destreza se emplea la sensualidad del cuerpo y su fuerza dinámica con el escorzo. En cambio este trabajo si es una búsqueda de rasgos bellos de la anatomía pero la técnica de dibujo es distinta. En los bocetos él se centra en los volúmenes y aquí en el movimiento. En su trabajo también se pueden ver criaturas marinas muy diversas, con mucha ferocidad que atacan a sus personajes en “Los poemas del atlántico” Aquí las criaturas se vuelven sumisas por la actuación de las oceánides, se parten entre querer interactuar con ellas o escapar de ellas.

El método de trabajo para la creación de ilustraciones se basa en hacer bocetos de lápiz, hasta encontrar cuerpos y expresiones que satisfacen las necesidades del trabajo para su posterior digitalización. Parecida a la práctica que se emplea en el equipo de Soup Group. Pero hay una diferencia ya que sus diseños en el momento que se digitalizan se hacen mediante técnicas de vectorización para que se le permita ampliar y reducir la ilustración. Pero durante este trabajo la digitalización se hace manualmente mediante el trazado dinámico que se puede conseguir con las tabletas gráficas.

Se tiene como referente a grandes marcas en la industria del skate como Santa Cruz, Dark star, Element, Etnies, Birdhouse. Propuestas de imágenes corporativas que han perdurado y que conservan su carácter. En concreto santa cruz conserva su esencia y origen gamberro y pueril, que es lo que los hace distintivos. En este caso se pretende ofrecer una imagen más atrevida y libre, se intenta crear un acercamiento con la atracción visual y por las afinidades marinas que son origen del skate.

## CONCLUSIONES

Este trabajo comenzó con el objetivo de diseñar una imagen de marca para artículos de skateboards y realizar tres diseños de skate como primer producto, y una de nuestras intenciones era usar la serigrafía como práctica innovadora en este ámbito. Tras probar varias opciones de soporte y técnicas, hemos conseguido nuestro propósito, instalando esta en el diseño en los skate board. Es un proceso artesanal y que puede llevarse a cabo en casi cualquier condición también hemos definido una línea reconocible en cuanto al aspecto estético en este mercado, en el caso de que saliera a la venta.

## RESULTADOS

El resultado que se obtiene tras haber estampado las tintas es una tinta opaca que deja ver la beta de la madera pero que en cambio con el fondo negro se pierde un poco más el resultado de la línea de trazado del dibujo.

El método que se ha llevado a cabo ha sido propio, utilizando una técnica para insertar las imágenes en los skates heredada de compañeros del año pasado, pero ha sido redirigida para una mejor aplicación para este proyecto. Se han preparado las láminas con pintura lacada para aislar un poco el poro de la madera y poder trabajar mejor. Además que este propio lacado hace de pegamento adhesivo para la pintura. El proceso reorienta el diseño skateboard a algo más manual y asequible. Le da un acabado natural y artesanal, porque aunque la pintura sea plástica deja entrever la beta de la madera.

Para las camisetas el diseño es más sutil pero de todos modos elaborado. En este caso se trabaja igualmente en digital a partir de los bocetos pero ahora la línea es más fina y se respeta más el trazado del dibujo original. En estas imágenes se aprecia mejor la expresividad de la línea la morfología humana y el movimiento de los personajes, ya que en estas estampas no se recorta ninguna parte del dibujo.

El objetivo después de este trabajo y a largo plazo es el diseño de una imagen corporativa para productos de skateboard. Por este motivo, además de desarrollar como trabajo fundamental del TFG el skate, también se avanza posibilidades para desarrollar la marca en camisetas, pegatinas en cascos y bordados en gorras con la intención de consolidar una línea estética y, al mismo tiempo, desarrollar nuevas técnicas. Se descartaron algunas ideas como el diseño para ruedas, a causa de su superficie redonda, era imposible llevar a cabo el trabajo mediante la técnica de la serigrafía. Pero podría aprovecharse esta investigación para un futuro proyecto de búsqueda para la aplicación de la serigrafía en otros componentes de otras formas. Como por ejemplo serigrafiando con tintas que reaccionen al calor o sobre vinilos que puedan posteriormente amoldarse a superficie más complejas.

No se ha podido hacer un estudio completo de una marca corporativa porque

no se han podido obtener los conocimientos necesarios en la disciplina del diseño, pero es algo a lo que no voy a renunciar, y pretendo seguir con mi idea de configurar la marca corporativa completa.

Por lo tanto, los esfuerzos se limitan a definir una línea de trabajo, un método y una imagen para la supuesta marca. El desarrollo se basa en el diseño del logotipo con imagotipo, a partir de una imagen que se relaciona con la identidad de la serie. Se propondrán dos marcas: una para tamaños reducidos y otra amplia con legibilidad suficiente como isologo.

## BIBLIOGRAFÍA

ARSLATINO. Técnicas tradicionales de grabado. Santiago, Chile: Arslatino 2018. [consulta: 2018-5-20]. Disponible en: <<https://www.arslatino.com/es/magazine/tecnicas/611-tecnicas-tradicionales-de-grabado>>

BERLANGA, S. Los procedimientos serigráficos de Jose Luís Pajuelo [tesis doctoral]. Universidad de Sevilla, 2015.

BORDEN, I. Skateboarding, space and the city. Oxford: Berg, 2003.

CABO DE LA SIERRA, O. Grabados, Litografías, Serigrafías. Técnicas y procedimientos. Madrid: Esti-Arte, 1981.

CAMINO, X. La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona. [tesis doctoral]. Barcelona: Arxiu d'Etnografia de Catalunya, 2013.

CARLSSON, B. Street Art. Recetario de técnicas y materiales del arte urbano. Barcelona: Gustavo Gili S.L., 2013.

CAZA, M. Técnicas de Serigrafía. Barcelona: R. Torres, 1983.

CAZA, M. La serigrafía. Barcelona: R. Torres, Barcelona. 1975.

DARK STAR. Dark Star skateboards. California: Dark Star, 2015. [consulta: 2017-05-16]. Disponible en: <<https://darkstarskate.com/>>

EL PAÍS. Una cronología del 'skate art'. España: El país, 2018. [consulta: 2018-04-24]. Disponible en: <[https://elpais.com/diario/2008/11/14/tentaciones/1226690575\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2008/11/14/tentaciones/1226690575_850215.html)>

GARRIDO, C. Serigrafía: historia, técnicas e impresión. En: GARRIDO, C. Grabado: proceso y técnicas. Madrid: Akal, 2014.

HARD, R. El gran libro de la mitología griega basado en el manual de mitología griega de H. J. Rose. Madrid: Esfera Libros, 2008.

HEBDIGE, D. Subcultura. El significado del estilo. Barcelona: Paidós, 2004.

HOSS, G. (crea.) How it's made. "Tablas de Skate". [serie Tv]. CANADÁ: DISCOVERY MAX, 2018.

MARTÍN-FERNÁNDEZ DE LA TORRE, N. Habla Néstor. Las Palmas de Gran Canaria: Amagroed, 2014.

MORTIMER, S.; HAWK, T. Ocupación: skateboarder. Barcelona: Reservoir Books Mondadori. 2004.

MARTÍNEZ VELA, M. La serigrafía. De la pantalla de seda a la estampa. España: Point de lunette, 2014.

NIELSEN, R. O. Serigrafía industrial y en artes gráficas, Las Ediciones del Arte, Barcelona, 1975.

SANJURJO, B. La serigrafía como medio de expresión artística [tesis doctoral].

Madrid: Universidad Complutense, 2001.

SOUP GROUP. Action & lifestyle website. San Diego, California: SoupGroup, 2004. [consulta: 2017-5-16]. Disponible en: <<https://www.soupgroup.com/>>

WORK, Thomas. Crear y realizar serigrafía y pochoir. España. Editorial: L.E.D.A, 1986.

WAKA. Somos Waka. Madrid, España: Waka, 2008. [consulta: 2018-5-20]. Disponible en: <<https://www.somoswaka.com/blog/2015/03/diferencias-entre-logotipo-imagotipo-isotipo-e-isologo/>>

## INDICE DE IMÁGENES

1. Foto de un skater haciendo un “flip”.
2. Colaboración de tablas de Rock’in Jelly Bean con la marca de Santa Cruz. (Extraída de Ebay.)
3. Serie de diseños de tabla de la compañía Soup Group para la marca de Tony Hawk, “Bird House”. (Extraída de la web de la compañía)
4. Conjunto de colaboración de diseños por parte de la marca Dark Star con Harley Davidson. (Extraída de la web de la compañía).
5. Uno de los múltiples diseños para la marca de Santa Cruz. (Extraída de la web de la compañía).
6. “El mediodía” Óleo sobre lienzo. De la colección “poemas del atlántico” de Nestor de la Torre. (Extraída de la web del museo)
7. “Otoño” Óleo sobre lienzo. De la colección “poemas de la tierra” de Nestor de la Torre. (Extraída de la web del museo)
8. Serie de dibujos realizados para la búsqueda conceptual de las Océánides.
9. Proceso de creación de una ilustración hasta llegar a la artefinalización. Boceto, Construcción y arte final.
10. Pruebas digitales de color para el acabado de las estampas para el skateboard.
11. Boceto de búsqueda de expresividad y movimiento.
12. Artes finales de los diseños para skateboard. “Océánide con pulpo” y “Océánide con tortuga”
13. Artes finales de los diseños para skateboard. “Océánide con morena”
14. Artes finales de los diseños para camisetas. “Océánide con carpa” y “océánide con caballito de mar”.
15. Bocetos de la imagen corporativa.
16. Isotipo de la marca.
17. Isologo de la marca.
18. Aplicar la emulsión a la pantalla con una raedera.
19. Fotolitos colocados para insolar.
20. Revelado de la pantalla.
21. Estampas de océánides. Serigrafía sobre chapa de madera de 1 mm.
22. Proceso de la serigrafía.
23. Producto final, 10 camisetas de océánides.

24. Producto final, 10 camisetas de oceánides.
25. Producto final Camisetas con isologo.
26. Planchas de madera de 1mm de grosor utilizadas para la impresión de las estampas.
27. Tablas de skate “blank”, sin diseño ni lija.
28. Proceso para la elaboración del montado del skateboard.
29. Producto final, conjunto camiseta y tabla.
30. Producto final, 3 tablas de oceánides.