

# TFG

---

## IRIS

DISEÑO Y CONFECCIÓN DE VESTUARIO FANTÁSTICO QUE REACCIONA A LA LUZ ULTRAVIOLETA.

Presentado por Alba Riaza Tomás

Tutor: Carmen Marcos Martínez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El presente trabajo viene a tratar sobre la exploración técnica de diversos pigmentos fotocromáticos y su aplicación en un vestuario de temática fantástica. Con esto, quiere llevarse a cabo una prenda que tenga la capacidad de variar de color bajo la acción del sol, o en su defecto, la luz ultravioleta; atendiendo a las posibilidades y limitaciones que ofrece el uso de estos pigmentos especiales.

A partir de la búsqueda de un concepto del que dotar a este vestuario, versando éste sobre los colores tornasolados de los insectos, se propone un camino de acción mediante el cual se irá definiendo qué diseño ha de llevarse a arte final. Una vez elegido éste, se procederá a hacer un estudio sobre qué materiales y cómo pueden aplicarse a la obra establecida, de forma que cumpla los objetivos del proyecto.

Esta prenda será destinada a su utilización para espectáculos, entretenimiento, o en su defecto, a la venta particular.

**PALABRAS CLAVE:** vestuario, fantasía, pigmentos UV, cambio de color.

## ABSTRACT

This work comes to discuss the technical exploration of various photochromic pigments and its application in a costume about fantastic theme. With this, we want to carry out a garment which has the ability to change color on contact with sunlight, or failing, ultraviolet light; according to the possibilities and limitations that offers the use of this special pigments.

Starting from the searching of a concept that could give a meaning to this costume, consisting this in the iridescent colors of the insects, it proposes a way of action whereby it will be defining what design has to be the final one. Once the design has been selected, it will proceed to do an studio about what materials and how them could be applied to the stablISHED work, so that it accomplish the project's goals.

This garment will be intended for use in performances, entertainment or private selling.

**KEYWORDS:** Costume, Fantasy, UV Pigments, Color-shift.

# ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>5</b>
<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>6</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>8</b>
1.1. EL VESTUARIO EN EL CAMPO DEL ESPECTÁCULO.....	8
1.2. TRATAMIENTO DE LA LUZ Y EL COLOR APLICADO AL VESTUARIO.....	10
<b>2. REFERENTES ARTÍSTICOS Y PROFESIONALES</b> .....	<b>12</b>
2.1. REFERENTES TEMÁTICOS.....	12
2.1.1. The Unseen Designers.....	12
2.1.2. Bárbara Medo .....	13
2.1.3. Alexander McQueen .....	13
2.2. REFERENTES FORMALES .....	14
2.2.1. Insectos .....	14
2.2.2. Iris Van Herpen.....	15
2.2.3. Paolo Sebastian.....	15
2.2.4. Guangjian Huang.....	16
<b>3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b> .....	<b>17</b>
3.1. DISEÑO DE VESTUARIO.....	17
3.1.1. Concepto.....	17
3.1.2. Primeros bocetos .....	18
3.1.3. La elección del definitivo. Arte final .....	19
3.2. EXPLORACIÓN DE MATERIALES.....	20
3.2.1. Pigmentos fotocromáticos. Qué son y cómo funcionan .....	20
3.2.2. Elección de materiales.....	20
3.2.3. Pruebas y conclusiones .....	21
3.3. CONSTRUCCIÓN.....	23
3.3.1. Costura.....	23
3.3.2. Armadura .....	24
3.3.3. Accesorios.....	25
<b>3.4. RESULTADO</b> .....	<b>27</b>
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>36</b>
<b>ANEXO</b> .....	<b>38</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>40</b>
<b>LISTADO DE IMÁGENES</b> .....	<b>42</b>

## INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en el diseño y confección de un vestuario de temática fantástica y destinado al espectáculo, performance, fotografía o el uso particular para entretenimiento. La peculiaridad de este traje será la posibilidad de variar de color con la acción de la luz solar, o en su defecto, la luz ultravioleta.

Esta capacidad viene dada por el uso de pigmentos fotocromáticos, que se presentan como blancos, e incluso translúcidos, y varían a otro color (véase por ejemplo los colores primarios) al ser activados. Se hablará detenidamente de esta reacción en el apartado dedicado a los materiales.

Se pretende que el traje esté basado en los colores irisados de algunos insectos, y que presente atributos suyos como las alas o la coraza. A su vez, se buscarán referentes como diseñadores de moda o artistas de otros campos que puedan servirnos como inspiración para la elaboración de formas más concretas.

Este proyecto viene motivado por el afán de experimentación con este tipo de materiales y la exploración de nuevas posibilidades a la hora de crear ya sea vestuario u obras plásticas. El efecto que se quiere conseguir juega con la sorpresa del espectador, la incertidumbre y los propios sentidos. Esta solución estética podría aplicarse a diferentes medios y con diferentes propuestas, pero en este caso, se ha elegido el diseño de vestuario como fin por los siguientes motivos:

- El propio interés de quien suscribe estas líneas en temas de confección.
- Las posibilidades que ofrece un cuerpo humano como base o modelo donde presentar la obra: su volumen, formas y movimiento.
- Las futuras aplicaciones dentro del mundo del teatro, espectáculo, fotografía, vídeo o entretenimiento en general.

Las distintas fases del trabajo se realizarán en el estudio de la autora de este Trabajo Fin de Grado. El resultado del proyecto requerirá de una instalación específica con las condiciones atmosféricas adecuadas para que éste pueda ser filmado y fotografiado a fin de que quede constancia de su funcionalidad.

## OBJETIVOS

Los objetivos a cumplir en este proyecto pueden clasificarse en dos grandes grupos: aquellos que constituyen una visión más general del trabajo, y los que se centran en los requisitos más específicos de éste.

### OBJETIVOS GENERALES:

- Poner en práctica las destrezas adquiridas durante el grado de BBAA en torno a la planificación del proceso de trabajo y a la aplicación práctica de técnicas y materiales.
- Utilizar la metodología aprendida en la asignatura *Concept Art* en lo que a la organización del tiempo y el proyecto se refiere. Conocer la raíz de donde nace una idea y saber conducirla hacia un final fructuoso es algo imprescindible en cualquier proyecto, por lo que el método explicado en esta asignatura fue de gran ayuda, no solo para realizar lo que específicamente se exigía en ella, sino para absorberlo como sistema futuro. Se trataba de conocimientos sobre cómo formular un briefing, mapas conceptuales que clasificasen el contenido según su naturaleza; modboards, que contribuirían a reflejar una estética concisa; elaboración de un cronograma para controlar de una manera más práctica el tiempo disponible, hasta la realización de bocetos para llegar a un arte final o producto final que exprese todo lo anterior.
- Recoger y aplicar las técnicas de modelado y producción en tres dimensiones de objetos que parten de un diseño en dos dimensiones. Realizar piezas en diferentes pastas o plastilinas de modelado profesional con el fin de obtener un molde en silicona mediante el cual se pueda reproducir en el material final adecuado a cada caso. Esto se ha podido llevar a cabo gracias a los conocimientos aprendidos, entre otras, en la asignatura de *Técnicas de Reproducción Escultórica*, impartida por Pepe Vivó.
- Valorar la experiencia general de la carrera como una conjunción de conceptos complementarios entre sí que definen nuestro trabajo y estilo personal. Reflejar este último como sello de identidad.
- Compilar toda aquella información necesaria para llevar a cabo las partes más técnicas, como el uso correcto de materiales; así como efectuar una búsqueda intensiva de referentes, ya sean estilos artísticos, temáticos u otros.
- Exponer todo lo recogido y trasladarlo a unas propuestas de vestuario traducidas en bocetos y apuntes que darán lugar a la selección del diseño definitivo.

### **OBJECTIVOS ESPECÍFICOS:**

Los objetivos específicos serían aquellos que se dan, precisamente, en el proyecto que nos atañe, si bien pueden no ser exclusivos de él. No obstante, entran en juego elementos más concretos, como los medios que se van a utilizar o el fin que se desea.

- Diseñar un vestuario que pueda llevarse a términos prácticos, es decir, que sea funcional y adecuado a los requisitos que se proponen desde el inicio. Como toda obra práctica que sienta sus bases en un esquema teórico, tiene como objetivo primordial su resolución real y acertada. El traje ha de poder ser llevado como prenda útil con toda la comodidad posible sin perder la esencia del personaje.
- Estudiar y explorar la aplicación de pigmentos fotocromáticos en las diferentes superficies que presenta el vestuario, ya sean rígidas, flexibles, translúcidas u opacas.
- Crear y mantener una estética concordante en la globalidad del traje, dándole un carácter firme al personaje.

El cumplimiento de estos objetivos supondrá una buena ejecución del futuro trabajo, teniendo en cuenta no sólo estos parámetros sino también los objetivos menores o a corto plazo que generará cada fase del proyecto.

## **METODOLOGÍA**

No podríamos lanzarnos de lleno a la producción de este proyecto sin pasar por la investigación teórica, pues necesitamos unas bases para dotarlo de consistencia y coherencia. Es por tanto indispensable la primera fase de documentación, búsqueda y planificación, y ha de tener lugar en las primeras instancias del trabajo, aunque no quedará relegada, sino que lo acompañará en todo momento.

El método será cualitativo, pues no se pretende establecer parámetros científicos e invariables sino valorar las experiencias y percepciones recogidas de diferentes fuentes (incluida la propia) de una manera subjetiva. Queremos que el sujeto o investigador esté presente y constituya un filtro de la realidad, un instrumento de observación, cuyo lenguaje sea vehículo y contenido de su propio mundo abstracto. Los referentes de los que nos alimentemos en el proceso de documentación se integrarán de tal forma que el resultado del proyecto no nos lleve a su origen, sino que su lenguaje sea opaco y cree nuevas percepciones y diálogos.

La idea principal del vestuario ha girado en torno a los colores de los insectos y cómo la luz transforma su visión. Puesto que este mundo sería muy amplio como para obtener un solo prototipo, se han elegido dos elementos

principales: lo iridiscente, un fenómeno óptico que produce la variación del tono o color de un objeto debido al ángulo con el que la luz incide en él; y los pigmentos fotocromáticos, que producen una variación, en este caso química y electromagnética, posible gracias a la acción del sol en el objeto previamente acondicionado con este material. En resumidas cuentas, trataremos de reflejar la esencia de los insectos, jugando con la luz y el color, en un vestuario que tenga la capacidad de variar ante los ojos del espectador.

Tras el acopio de información, se realizarán una serie de bocetos hasta llegar a su arte final, y con él, se iniciarán una serie de pruebas que comprobarán su validez técnica. No obstante, estos testeos pueden ir de la mano, temporalmente hablando, de la realización de los bocetos, pues gracias a las resoluciones prácticas tendremos una idea más clara de lo que se puede o no diseñar.

Comenzaremos entonces a trasladar las anotaciones a los materiales finales.

Encontraremos todo este proceso detallado en el apartado de producción.

Figura 1. *Cronograma*, enero 2019.  
Planificación temporal del proyecto  
*Iris*. Alba Riaza Tomás, 2019.



# 1. MARCO TEÓRIO

## 1.1. EL VESTUARIO EN EL CAMPO DEL ESPECTÁCULO

Si hablásemos de la historia de la Moda, tendríamos que remontarnos siglos atrás para contemplar sus mutaciones estéticas, dialogar sobre la eficiencia de algunas prendas y la *extravaganza* estilística que ansiaban por expresar sus portadores, pues la Moda no ha sido más que una extensión de la personalidad de quien la viste. Aboga por la reforma constante, pues «la moda es tan solo una forma de fealdad tan absolutamente insoportable que debemos cambiarla cada seis meses»<sup>1</sup>.

No obstante, en contraposición, tenemos el concepto de vestuario que se aleja del ámbito citado, pues éste ha sido creado al servicio de un relato, narración o unas directrices, y no unido a un fin utilitario y estético; como expone Paula Taratuto<sup>2</sup> en su reflexión sobre el rol del diseñador de vestuario, haciendo especial hincapié en la antagonía de estos términos para evitar su confusión.

El vestuario se creó ligado al teatro o a los rituales en sus inicios, a la necesidad de dotar de una apariencia al personaje, que fuese no solo creíble y uniforme con el resto de la escena, sino que sirviera de icono calificativo, intrínseco a quien lo vistiera. El diseño de vestuario se presenta como un signo no verbal y fenómeno comunicativo, que narra la trama y genera información y reacción, pues si la actuación de un actor expresa su personalidad, el vestuario contiene la apariencia exterior: «antes de que el actor haya pronunciado una palabra, el vestuario ya ha hablado por él»<sup>3</sup>.

Es por tanto un elemento principal en una obra en la que se introduzca un personaje, como lo sería su contexto de referencia. No es de extrañar que, en el cine, la labor del diseñador y la del director de arte y fotografía estén ligadas, pues el vestuario se construye a su servicio, conociendo sus posibilidades expresivas dentro del plano, el contexto narrativo (ya sea temporal, espacial, social, etc) e incluso el soporte en el que está filmada la película o los filtros utilizados, pues todo puede condicionar la visión de la paleta textil y cromática utilizada, del mismo modo que tendríamos en cuenta el entorno donde se va a exponer una obra pictórica: constituye un trabajo que ha de valorarse como conjunto.

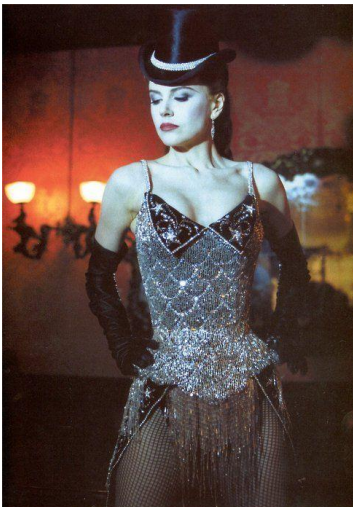


Figura 2. Fotograma del personaje Satine en la película *Moulin Rouge!* vistiendo uno de las prendas más icónicas del filme. Dirigida por Baz Luhrmann, 2001. Diseño de vestuario por Catherine Martin.

<sup>1</sup> WILDE, Óscar, 1885. Filosofía del vestido. *New York Daily Tribune*. 19 de abril.

<sup>2</sup> TARATUTO, Paula, 2018. Diseño de vestuario: creación de personajes. *Reflexión Académica en Diseño y comunicación* [en línea]. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Volumen 33, no. 33, pp. 276-279 [consulta: junio de 2019] ISSN 2591-3832. Disponible en:

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/695\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/695_libro.pdf)

<sup>3</sup> NADOOLMAN, Déborah, 2003. *Costume Design: Screencraft Serie*. Massachusetts: Focal Press. ISBN 0240805909.



Ya sea en el mundo del cine, en otros ámbitos de entretenimiento o cualquier otra obra visual, el vestuario se desarrolla en base a tres elementos básicos: la silueta, la paleta cromática y la superficie textil, siendo ésta la que aporta expresión, califica y da identidad al sujeto. Pero es el primer concepto el que juega un papel esencial.

El término de silueta tiene su origen en 1759, acogiendo el apellido del ministro francés Étienne de Sillhouette, al aprobar unas demandas económicas a la alta sociedad que les obligaba a reducir gastos; aunque también se asocia con la práctica de recortar las siluetas de retratos en papel que este mismo hombre realizaba. En la actualidad, el término se define como el contorno del cuerpo de una figura. No obstante, aplicado a vestuario, vendría a ser una nueva creación morfológica: un nuevo volumen trazado en ese personaje, intrínseco a su cuerpo/soporte. Se trataría de un elemento plástico que lo acompaña y lo decora, y su volumen, dado el marco real de la obra, sería en su mayoría tridimensional. Esto constituye un factor importante a la hora de contemplar su diseño, ya que ha de verse y entenderse en cualquier ángulo.

Ahora bien, el vestuario no solo está al servicio del diseño para espectáculos, pues son muchos los recursos en los que puede usarse. Por ejemplo, la creación de personajes o *concept art*, la fotografía creativa (Fig. 3) o el *cosplay* (Fig. 4).

Son muchos los artistas que se han dedicado, sobre todo en los últimos años, al diseño y confección de un vestuario original con una estética determinada que tiene como fin su uso de cara a videoclips, fotografía, alquiler para entretenimiento o su venta particular. Podríamos calificarlo como una forma de arte propia de la nueva era tecnológica, que no requeriría de una base plástica, sino de un modelo real que interacciona o porta elementos reales, sumado a un proceso de edición posterior. Indagaremos en algunos de los artistas que utilizan este recurso en el apartado de referentes.

Por el contrario, aquella persona que practica el *cosplay*, véase un *cosplayer*, *cosmaker* o *propmaker*, ya sea por hobby o profesión, dialoga más suele diseñar el vestuario como tal, sino que se dedica a su confección, a la traducción de una idea o personaje ficticio a la realidad.

Definimos *cosplay* como la abreviación entre *costume* y *play*, que viene a significar la representación de un personaje o idea mediante su vestimenta y su rol o actuación. Unido al fenómeno *fan* hacia series, cómics o videojuegos, entre otros, se ha convertido en una actividad casi imprescindible en eventos relacionados con la cultura popular o *friki*. Tal es su *fandom*<sup>4</sup>, que se ha expandido fuera de los límites donde surgió, alrededor de 1970 en Japón, hasta convertirse en un *hobby* de reconocimiento mundial. Pese a que no se originó con la premisa de convertirse en una competición sino como una forma de expresión del lado creativo y divertido de sus participantes, factor que no se ha perdido independientemente del fin que se le dé al *cosplay*, se han creado



Figura 3. Fotografía creativa de Agnieszka M. Lorek, vistiendo uno de los diseños originales de la diseñadora FireflyPath, 2018.



Figura 4. Cosplayer Shiroganesama interpretando a Ahri K/DA del videojuego League of Legends, 2019.

<sup>4</sup> *Fandom*: conjuntos de fans o seguidores de una estética o temática concreta.



Figura 5. Kamui Cosplay con su armadura del videojuego *Monster Hunter World*.



Figura 6 (derecha). Punished Props trabajando en la daga *Makonde*, diseñada por Jonah Lobe, 2018.

numerosos concursos a nivel nacional e incluso internacional. En ellos, representantes de cada país acuden, vistiendo e interpretando a su personaje, a disputarse el premio al mejor resultado. Esto ha desembocado en un afán por la exploración de materiales y técnicas que llevan a estos *cosplayers* a autosuperarse y elaborar trajes cada vez más limpios, técnicamente correctos y fieles a la versión original que encarnan.

Lo que empezó un día siendo un hobby, ha terminado convirtiéndose en una profesión para algunos, ya sea creando réplicas de *props*<sup>5</sup> o confeccionando vestuario a medida para la venta particular, trabajando para empresas de videojuegos que los utilizan como reclamo publicitario, o vendiendo, ya sea en formato físico o digital, tutoriales o patrones que sirviesen de ayuda para aquella gente que quisiera realizar el mismo vestuario o emplear una técnica similar. Podríamos hablar de casos como Kamui Cosplay (Fig. 5), que se dedica a la venta de libros, entre otras actividades comerciales; Lightning Cosplay, que suele trabajar para empresas como *cosplayer* profesional, encarnando al personaje del último juego del mercado; o Punished Props (Fig. 6), fabricante de réplicas de accesorios.

## 1.2. TRATAMIENTO DE LA LUZ Y EL COLOR APLICADO AL VESTUARIO

Pese a que, en la mayoría de los casos, consideramos el color como materia tangible, éste no es sino el fruto de una amalgama de procesos mecánicos y sensitivos que ocurren en nuestro cerebro, un fenómeno que puede percibirse de forma sensorial pero que puede ser tan etéreo como el azul del cielo.

Su apariencia se atisba tan concreta que ha recibido a lo largo de los siglos una nominación, como el rojo o el verde; no obstante, se desprenden de esa

<sup>5</sup> *Props*: objeto usado por un actor durante su actuación en un espectáculo o película. En el ámbito del *cosplay*, vendría a ser aquel objeto que lleva el personaje, como un arma, una mochila o una herramienta.

individualidad cuando lo observamos en una escena, formando una armonía cromática dentro de un conjunto.

Pero el color tampoco es un agente ajeno a lo exterior, pues está al servicio de la luz, que lo vuelve variante debido a su reflectancia. Podemos pensar que un objeto tiene un color estable, pero si lo abstraíramos de esa luz ambiental que lo transforma, nos daríamos cuenta de la capacidad que tiene nuestro cerebro de mentirnos de forma inconsciente.

Siendo este concepto algo tan curioso y ambiguo no es de extrañar que haya sido estudiado a lo largo de la Historia, enmarcado dentro de diferentes campos, como la física, química o psicología cognitiva, pues «la ciencia del color es bastante reciente, pero la práctica del mismo se pierde en la lejanía de los tiempos»<sup>6</sup>. Es por eso que, gracias a la comunión entre la experimentación y los estudios científicos, hoy en día podemos diferenciar el color luz (RGB) y el jugando o adaptándonos a la energía recibida en forma de ondas a la que llamamos luz<sup>7</sup>.

Retomando esta dialéctica entre la luz y el color, y convirtiéndola en una forma de expresión más allá de la que nos ofrecen los colores sólidos, podemos descubrir otro tipo de pinturas alternativas que juegan con las variaciones tonales como consecuencia del ángulo de visión o el tipo concreto de luz utilizada, dando una visión extraordinaria y francamente curiosa a la que el espectador no suele estar acostumbrado. Si existiese una forma de traducir el concepto de fantasía, sueño o magia, términos intangibles, en materia perceptible, serían sin duda estos materiales.

Estaríamos hablando de sustancias o superficies iridiscentes o tornasoladas, entre otras, capaces de mostrar o reflejar los colores del iris a causa de la interferencia de la luz en el objeto, produciendo diferentes longitudes de onda como rebote. Este fenómeno podemos apreciarlo en la naturaleza, como en manchas de aceite, la fina película de agua y jabón de una burbuja, o las alas de los insectos, siendo éste un aspecto destacable sobre el cual versa nuestro proyecto.

No obstante, existen manifestaciones artificiales que provocan reacciones interesantes en la percepción del color a causa del tipo de luz que le afecta. Es el caso de la fotosensibilidad o sensibilidad a la luz, más concretamente conocido como fluorescencia<sup>8</sup>, fosforescencia<sup>9</sup> o fotocromatismo, concepto que concierne al trabajo presente.



Figura 7. Fotografías de un insecto coleóptero de tipo *Chrysina Chrysoargyrea*, que posee un caparazón irisado.

<sup>6</sup> GONZÁLEZ CUASANTE, José María, CUEVAS RIAÑO, María del Mar, FERNÁNDEZ QUESADA, Blanca. *Introducción al color*. Fuenlabrada (Madrid): Akal, 2005. ISBN 84-460-0926-9.

<sup>7</sup> "La luz es una forma de energía consistente en vibraciones electromagnéticas, [...] que se propaga en forma de ondas". Referencia a la nota anterior.

<sup>8</sup> «En la fluorescencia, la luz de alta energía (longitud de onda corta, alta frecuencia) es absorbida, haciendo que un electrón pase a un estado de energía excitada. El proceso de absorción ocurre rápidamente (en un intervalo de 10 a 15 segundos) y no cambia la dirección del giro del electrón. La fluorescencia se produce tan rápidamente que, si se apaga la luz, el material deja de brillar». Se trataría de pigmentos que producen un brillo intenso, como los neones, solo bajo la acción de la luz ultravioleta. SUPERREDTV, 2018. ¿Cuál es la diferencia entre fluorescencia y fosforescencia? En: *100CIA.SITE* [en línea]. Disponible en:

Este último consistiría en la transformación reversible del pigmento de un estado incoloro (en ciertas condiciones) a un color concreto gracias a la acción de la luz solar o ultravioleta, radiación que se encuentra inscrita en la anterior o puede darse por separado mediante una luz negra<sup>10</sup>. Esto nos permitiría que nuestra obra, en tal caso nuestro vestuario, reaccionase a la radiación mencionada variando de color ante nuestros ojos, como si de magia se tratara. Un auténtico espectáculo óptico que no necesitaría de postproducción para ser apreciado.

En conclusión, ligando los juegos de luces y colores, la iridiscencia y la fotosensibilidad a un universo o marco fantástico, trataremos de crear un vestuario que refleje estos conceptos, teniendo como referente no solo lo ficticio, sino una base real de nuestro propio mundo: los insectos.

## 2. REFERENTES ARTÍSTICOS Y PROFESIONALES

Dado a la gran cantidad de referencias que consumimos cada día durante el proceso de trabajo, seamos o no conscientes, clasificaremos los principales en dos grandes grupos, aquellos que han influido a la temática del proyecto, y los que han marcado una pauta estética para el mismo.

### 2.1. REFERENTES TEMÁTICOS

#### 2.1.1. The Unseen Designers

Fundado por Laura Bowker, Christa Leask y Jess Smith, *The Unseen's Designers* son un grupo de diseñadoras que combinan el campo de la moda con la química, creando prendas que responden a la actividad cerebral, el calor y la humedad, variando de color. Han realizado con esta premisa sombreros y otras prendas, que ya no solo destacan por sus interesantes



Figura 8. Piezas del grupo de diseñadores *The Unseen Designers*, capaces de cambiar de color por la acción fototérmica.

<http://100cia.site/index.php/quimica/item/5123-cual-es-la-diferencia-entre-fluorescencia-y-fosforescencia> [consulta: 30 de junio 2019]

<sup>9</sup> «Un material fosforescente absorbe luz de alta energía (generalmente ultravioleta), haciendo que los electrones se muevan a un estado de mayor energía, pero la transición de vuelta a un estado de menor energía ocurre mucho más lentamente y la dirección del giro del electrón puede cambiar. Los materiales fosforescentes pueden parecer brillar durante varios segundos hasta un par de días después de que se haya apagado la luz». En este caso, serían pigmentos que brillan en la oscuridad al absorber la luz previamente. SUPERREDTV, 2018. ¿Cuál es la diferencia entre fluorescencia y fosforescencia? En: *100CIA.SITE* [en línea]. Disponible en:

<http://100cia.site/index.php/quimica/item/5123-cual-es-la-diferencia-entre-fluorescencia-y-fosforescencia> [consulta: 30 de junio 2019]

<sup>10</sup> La luz negra o lámpara de Wood es una luz de vapor de mercurio que consiste en rayos ultravioleta (energía excitadora) acompañados de una luz violeta muy débil. Su radiación es muy baja, por lo que no afecta al organismo. PEDROLA, Antoni, 1998. *Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas*. Edición 2006. Barcelona, Editorial Ariel S.A. ISBN 84-344-6726-7.





Figura 9. Bárbara Medo, *Insected Collection*, 2016. Textiles con motivos inspirados en insectos.



Figura 10. Alexander McQueen, colección de primavera, 2010.

formas sino por su inquietante efecto variante. Lo que se puede destacar de este trabajo para aplicarse al proyecto en desarrollo sería la experimentación de materiales externos al mundo textil y la conjunción de medios químicos y artísticos para construir piezas fuera de lo común.

### 2.1.2. Bárbara Medo

Bárbara Medo es una diseñadora de moda y superficie de Nueva Zelanda. Su forma de trabajar es muy intuitiva y experimental, llevando a la realidad aquello que imagina en sus sueños, dialogando entre lo verdadero y lo que es totalmente una fantasía y su nexa de unión. Tras su paso por la academia de diseño Eindhoven creó su proyecto *Insected*, para el cual se inspiró en las formas y colores de los insectos para llevar a cabo piezas textiles de gran riqueza visual.

### 2.1.3. Alexander McQueen

Lee Alexander McQueen (Londres 1969-2010) fue un diseñador de moda repetidamente galardonado con premios de la Moda Británica o la nominación del Mejor Diseñador Internacional del Año de CFDA en 2003. Si lo clasificamos como referente temático no es porque se releguen sus formas a un segundo plano, pues son dignas de estudio por su volumetría y sinuosidad, sino porque ha sido un diseñador que también se ha inspirado para alguna de sus colecciones en los insectos, o en su defecto, en las formas orgánicas y rítmicas de la naturaleza. Cabe destacar, que, pese a su fallecimiento en 2010, su marca ha continuado fabricando prendas bajo su sello, no obstante, resaltamos especialmente la colección de primavera de 2010, su última obra.

### 2.1.4. *Un sueño de una noche de verano*

Dado que hemos mencionado en el marco teórico la importancia de que el vestuario a crear esté inscrito o relacionado con algún universo ya creado, o, aunque sea, que pudiera partir de alguna historia como referente, surgió la idea de asociarlo, solo en cuando al contexto estético o de naturaleza fantástica se refiere, dentro de la obra *Un sueño de una noche de verano* (*A Midsummer Night's Dream*) de William Shakespeare.

Se trata de una comedia escrita en 1595 que relata las disputas amorosas de tres parejas dentro de un mundo en el que la delgada línea entre lo real y onírico queda difuminada, provocando que los personajes y el espectador o lector, lleguen a replantearse si la historia sucede de verdad o se encuentran dentro de un gran marco ilusorio.

Teniendo en cuenta nuestro afán por remarcar en el vestuario el lado más fantástico, el entorno de sueño, la atmósfera efímera y el hecho de que ya de por sí haya seres tales como hadas dentro de la obra, hace que se plantee ante nosotros una oportunidad perfecta de basar el personaje del proyecto, *Iris*, dentro de este marco.



Figura 11. Ilustración de Arthur Rackham para la adaptación ilustrada de *A Midsummer Night's Dream*, 1908.



Figura 12. Fotograma de la obra teatral de Julie Taymor, versión de la obra *A Midsummer Night's Dream* de William Shakespeare, 2014.

Además, no tenemos por qué buscar una similitud exhaustiva a lo que la obra original describe, pues han sido muchas ya las adaptaciones que han surgido a raíz de ella de las que podríamos obtener inspiración, tales como la interpretación ilustrada de Arthur Rackham de 1908; la película de 1935 de título homónimo, dirigida por Max Reinhardt; la versión de Michael Hoffman de 1999, con actores reconocidos hoy en día como Michaelle Pfeiffer; la serie de cómics *The Sandman* por Neil Gaiman de 1990; o las numerosas adaptaciones a teatro o ballet que ha podido tener a lo largo de los años, entre las cuales cabría destacar el estilismo y el uso de la luz individual que utiliza el personaje de la reina de las hadas en la versión de Julie Taymor.

## 2.2. REFERENTES FORMALES

### 2.2.1. Insectos

Como principal referente estético contamos con los insectos, seres invertebrados tremendamente olvidados por su menudez, pero que cuentan con unas formas mucho más curiosas y minuciosas que animales de mayor tamaño. No obstante, las libélulas, por ejemplo, sí son altamente apreciadas en algunas regiones japonesas y chinas, como signo de poder y victoria, o de prosperidad y buena suerte, respectivamente, pero sobre todo se suele relacionar con la luz y la pureza, términos que reservaremos como importantes para nuestro proyecto. Asimismo, los escarabajos eran un insecto sagrado en Egipto, considerados un amuleto de vida y poder e incluso de resurrección, por tanto, no era de extrañar encontrarlo en sus pinturas o relieves.

Como elementos generales propios de los insectos, sin entrar a mencionar alguno más en especial, podríamos destacar la búsqueda de la simetría en sus formas, las filigranas, elementos típicos como alas, antenas, corazas u ojos grandes, y el efecto iridiscente que pueden tener en su cuerpo o membranas algunos de ellos, que ha influido en la imagen que la literatura tiene de las hadas.



Figura 13. Fotografía macro de André de Kesel, 2012.





Figura 14. Vestuario de Iris Van Herpen para la colección de primavera de 2012, inspirada en catedrales góticas.

### 2.2.2. Iris Van Herpen

Es una diseñadora alemana nacida en 1984, considerada una de las más innovadoras dentro del diseño de la moda por su singular visión de las formas. Esta artista, además, fue una de las primeras personas en conjugar la tecnología de la impresión 3D con la moda, ampliando sus horizontes de posibilidades y jugando con materiales que la industria no se había planteado antes. Su trabajo se basa en la invención de nuevos patrones estéticos y métodos técnicos combinando los materiales más tradicionales con los más recientes de una manera radical y única. De esta artista enfatizaremos su capacidad de crear formas orgánicas, armoniosas y simétricas, y su afán por explorar nuevos medios, ligando los últimos avances tecnológicos e industriales con el aspecto exclusivo y artesano de la alta costura.

### 2.2.3. Paolo Sebastian

Paul Vasileff nació en 1990 en Australia y desde 2007 lleva trabajando en su propia marca de alta costura, de nombre Paolo Sebastian, caracterizada por las figuras románticas, una exquisita sensibilidad y el paralelismo con las leyendas o los cuentos de hadas. Su vaporosidad, la feminidad y el tipo de corte de sus prendas constituyen un importante referente a la hora de construir el vestido base que llevará nuestro personaje.



Figura 15. Paolo Sebastian, colección de primavera de 2018, *Fairy Tales*.



Figuras 16, 17 y 18. Ilustraciones del artista Guangjian Huang, 2015, 2016, 2017, respectivamente.

#### 2.2.4. Guangjian Huang

Entre los numerosos *concept artist* que podríamos hablar por su labor como diseñadores de personajes, Guangjian Huang (Fuzhou, China) es uno de los más brillantes y acertados para con este trabajo, pues nos aporta un arte muy detallista, con una visión mágica, casi etérea, de personajes estilizados y profundamente bellos, que parecen provenir de otro mundo distinto al nuestro. La construcción de sus armaduras puede ser un aporte interesante a la hora de crear la propia.



## 3. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

### 3.1. DISEÑO DE VESTUARIO

#### 3.1.1. Concepto

Tomando como punto de partida un mundo onírico, atemporal, poblado de seres fantásticos como los que describió William Shakespeare en su obra *A Midsummer Night's Dream*, o que proviniesen de una visión humanizada de un insecto, empezáramos a plantear en nuestra mente la indumentaria del personaje que queremos llevar a cabo.



Figura 19. Moodboard Proyecto Iris.  
Alba Riaza Tomás, febrero 2019.

Las telas vaporosas y translúcidas darían una visión etérea y estilizada a su figura, adornada con motivos orgánicos, que jugasen con el vacío y lo envolviesen, construyendo una coraza rígida entorno a su cuerpo.

Su silueta pretenderá ser femenina, que favorezca las formas naturales del cuerpo, pero que a su vez cree nuevas que no sean propias del ser humano, tales como antenas, hombreras o alas.

Transportar la dualidad entre lo real y lo soñado, lo tangible y lo fantástico, mediante elementos y materiales que jueguen con la luz y el color de manera atípica, serían los pilares conceptuales de este proyecto.

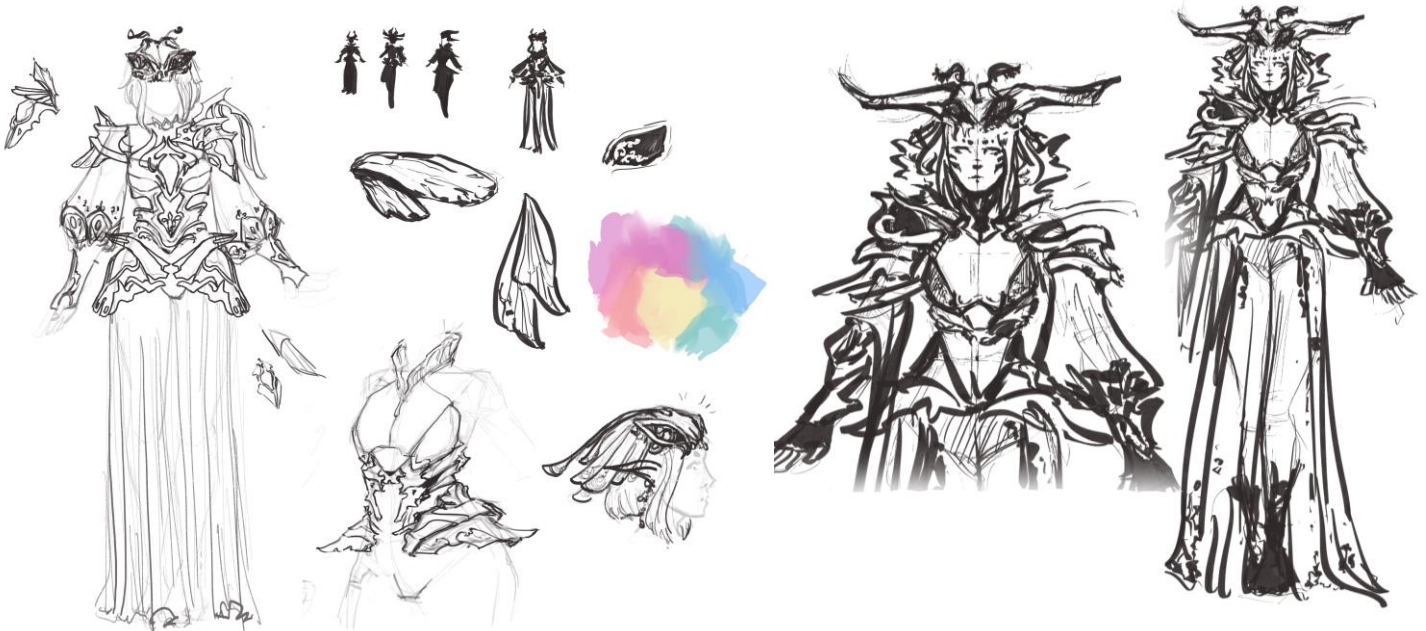


Figura 20. Pruebas de diferentes versiones y paleta de color. Alba Ríaza Tomás, 2019.

Figura 21. Diseño en sucio. Alba Ríaza Tomás, 2019.

### 3.1.2. Primeros bocetos

Se comenzó a bocetar mediante pinceladas grandes y poco concisas, a fin de obtener una silueta, yendo de lo general a lo particular. Con ello, conseguiríamos una visión objetiva del personaje sin centrarnos en detalles.

Estos primeros dibujos se llevaron a cabo tradicionalmente, pues así se podría obtener una mayor frescura en el trazo. La técnica usada fue rotulador negro sobre papel Basic de 130gr. (ver ejemplos en el anexo), para luego dar paso al uso del portaminas de 0'5 mm. en posteriores estudios, donde ya se empezarían a establecer qué elementos serían los insinuados en las siluetas.

Se realizaron un total de dieciocho siluetas y varias páginas de piezas detalladas, agrupadas dentro de un cuadernillo sin maquetar. En él, también se escribieron anotaciones o parámetros a tener en cuenta tras la exploración, como:

- El personaje llevará un vestido largo con transparencias, por lo que no es necesario plantear elementos en las extremidades inferiores.
- Ha de llevar casco o algún objeto en su cabeza, como una corona o tiara.
- La tela actuaría de base, con una superposición de planos con zonas intermitentes encima. Véanse huecos o áreas translúcidas que dejasen ver las diferentes capas.
- El insecto principal en el que estará basado será la libélula; por tanto, ha de llevar sus alas y tener un cuerpo estilizado que recuerde a ella.
- Conjugará elementos livianos con la rigidez propia de la coraza.

Tras estudiar los elementos por separado, las ideas se trasladaron al medio digital, siendo éste un Ipad 2018 con Apple Pencil y el software Procreate. Allí se realizó un boceto en sucio del vestuario al completo y poco a poco se

trajó en una línea limpia y definida, versionando partes por separado hasta dar con la definitiva.

### 3.1.3. La elección del definitivo. Arte final

Consideramos arte final aquel que se adecúe más a los objetivos establecidos previamente, así como aquel que mejor transmita el concepto deseado. En este caso, optamos por unas formas claras, donde se pudiese apreciar bien la construcción por capas.

El vestido base se confeccionaría en una tela translúcida, mediante la cual pudiesen verse las piernas, y que tuviese un vuelo descendente, construido a partir de una falda de capa larga hasta los pies. Las mangas abullonadas darían un aspecto elegante y el cuerpo entallado definiría y estilizaría la figura, acabando en la parte alta de la cintura para mantener el aspecto romántico.

Los elementos rígidos de armadura, por su parte, podrían dar mayor robustez, pero como se trata de formas muy orgánicas y curvilíneas, dibujan una silueta idílica. El personaje no solo abarca el espacio de su cuerpo, sino que también hace por abrazar o continuar su visión hacia el exterior: esto se consigue mediante el casco, las hombreras o las piezas de la cadera, pues sus líneas de acción se dirigen hacia fuera y ascienden. Esto provoca que tenga una gran presencia, como si se tratase de una diosa, favoreciendo su percepción antropomórfica.

Se diseñaron, no solo la parte frontal, sino también la lateral y alguna vista detallada de elementos que pueden resultar confusos, para entender su construcción. (Fig. 22) A su vez, se le dio color al diseño para visualizarlo mejor, y se trazaron las líneas que irían pintadas con los pigmentos especiales. (Fig. 23)

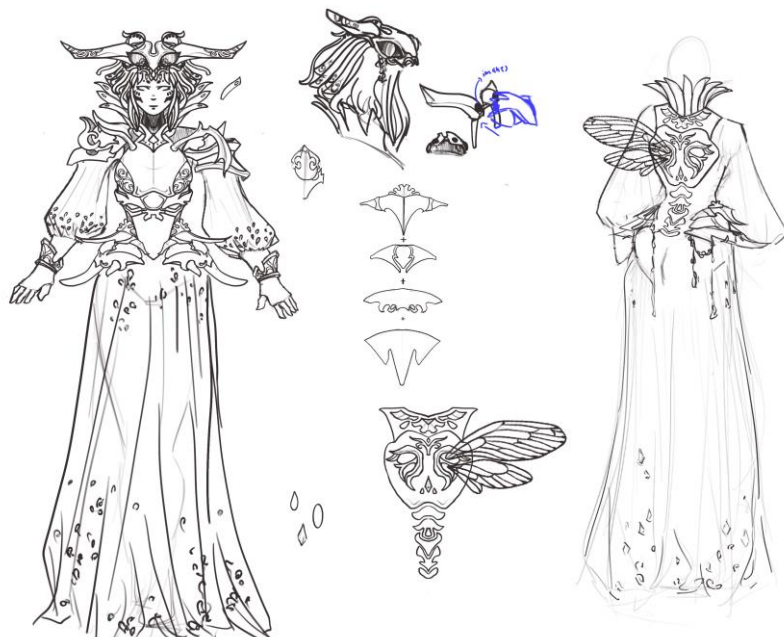


Figura 22 (derecha). Definitivo en línea. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 23 (arriba). Definitivo en color, como se vería al sol. Alba Riaza Tomás, 2019.





Figura 24 (derecha). Prueba de diferentes armas para el personaje Iris. Alba Rianza Tomás, 2019.

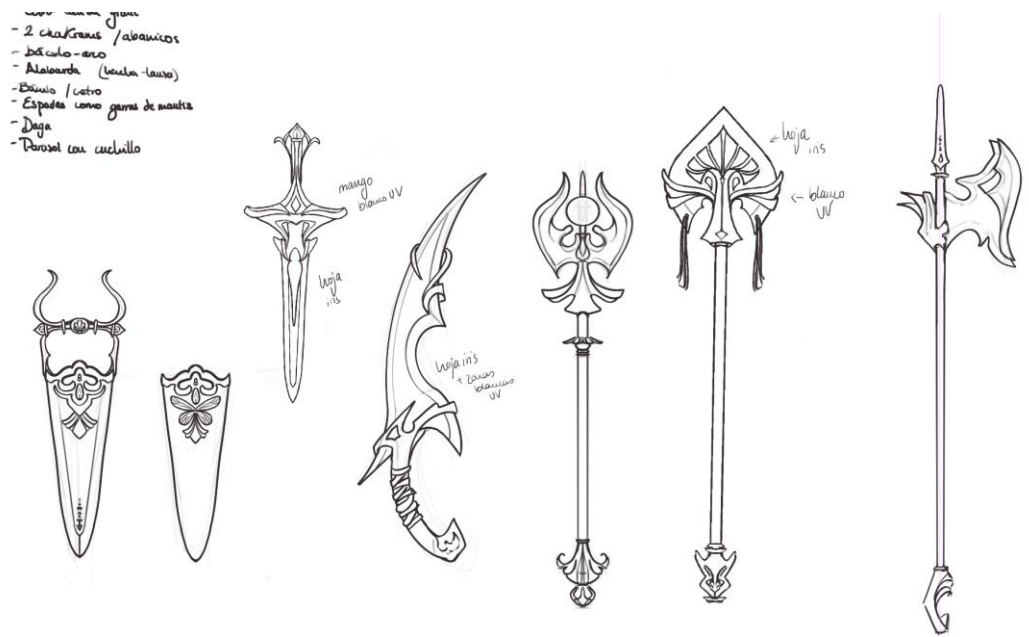


Figura 25 (arriba). Versión definitiva de dos de las armas más interesantes, al final nos decantamos por la de la izquierda. Alba Rianza Tomás, 2019

También se dibujaron una serie de objetos o armas que el personaje llevaría para definir su rango. Se bocetaron espadas, dagas o báculos, entre otros, concluyendo que la opción más acertada era una especie de hacha/báculo muy estilizado que combinase con la línea estética del vestuario. (Fig. 24 y 25)

### 3.2. EXPLORACIÓN DE MATERIALES

En este punto intentaremos especificar qué materiales fueron los más adecuados para llevar el diseño a la realidad, siendo uno de los principales objetivos del proyecto contar con una amplia variedad de ellos, estudiando diferentes soluciones y probando técnicas aprendidas en otras asignaturas de la carrera de Bellas Artes.

#### 3.2.1. Pigmentos fotocromáticos. Qué son y cómo funcionan

Como hemos mencionado con anterioridad, el fotocromatismo es un fenómeno que ocurre debido a la sensibilidad de algunas moléculas a la radiación. Por consiguiente, los pigmentos que se decidieron usar en el traje son pigmentos en polvo que han de aplicarse junto con un aglutinante, siendo éste la resina acrílica en solución acuosa, para convertirse en una sustancia con la que se pueda pintar como cualquier otro acrílico.

Los pigmentos fotocromáticos tienen como distintivos la capacidad de ser incoloros en la sombra o sin la energía excitadora, y reaccionar bajo la radiación solar o ultravioleta mostrando sus verdaderos colores. Con luz directa, el cambio se realiza en cuestión de milésimas de segundos; sin embargo, en una situación de mucha luz ambiente en la que la superficie pintada se encuentra en una sombra no lo suficientemente resguardada, puede variar suavemente.

Con esto se pretendía darle una visión mágica al personaje que no consistiese únicamente en algo estético, sino que ese efecto fuera de lo común, se trasladase también al medio técnico, jugando con la sorpresa en el espectador, que podrá ver un vestuario completamente blanco tornarse multicolor ante sus ojos.

### 3.2.2. Elección de materiales

La elección de materiales fue un proceso que ya se tuvo muy en mente a la hora de realizar el diseño, pues no se ha de olvidar de que se trata de algo que se va a llevar a la realidad y ha de ser coherente. Por esa misma razón, es frecuente encontrar telas recortadas y unidas a los bocetos de un diseñador de moda, pues la relación entre el material y la forma, caída y percepción sensorial del vestuario son intrínsecas.

De hecho, este caso no fue menos. Mientras se llevaba a definitivo el boceto, surgían ideas sobre los procesos y técnicas que se llevarían a cabo posteriormente. Por ejemplo, se sabía de antemano que la tela elegida iba a ser una organza iridiscente, si bien el color se decidió a la hora de comprarla. Nos decantamos por la Goma Eva para la armadura por su versatilidad, precio económico y facilidad de manejo, así como por la resina epoxy para las gemas; por su dureza y acabado de cristal, pero también porque eran materiales que ya se habían usado con anterioridad para proyectos personales, y eso nos agilizaría el trabajo.

No obstante, el material de las alas, la resina de poliuretano o los mismos pigmentos fotocromáticos no habían sido empleados previamente, por lo que se realizaron varias pruebas hasta conseguir el resultado acertado.

Se planteó la posibilidad de introducir algunas piezas impresas en 3D, pero se declinó por reducir algo los materiales utilizados y agilizar el proceso, de forma que no hubiese que dedicar un tiempo al modelado en 3D, prueba y reproducción.

### 3.2.3. Pruebas y conclusiones

Una vez se disponían de todos los materiales, se comenzó a hacer pruebas con ellos. En primer lugar, se elaboró una paleta de muestra de los colores que podían conseguirse con los pigmentos fotocromáticos, desde los primarios (puros, que serían en este caso magenta, azul, amarillo y violeta) a secundarios (mezclas) (Fig. 27 y 28). Además, se probó su eficiencia en diferentes soportes, como el papel blanco, cartulina de color o negra y tabla con imprimación, procediendo de diferentes maneras, es decir, aplicando los pigmentos a pincel con mayor o menor proporción de resina y con aerógrafo. Con ello se pudo concluir que:

- Necesitan de mucha carga para que la sustancia no queda acuosa o medio translúcida.
- Seca muy rápido y no permite que se extienda bien con pincel, creando franjas divisorias entre colores.



Figura 26. Organza turquesa iridiscente de la casa Tissus Lionel, Francia.



Figuras 27 y 28 (arriba). A la izquierda podemos intuir los pigmentos a la sombra, mientras que a la derecha los observamos con la acción del sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 29. Pigmentos fotocromáticos a la luz del sol, aplicados con aerógrafo formando aguadas. Alba Rianza Tomás 2019.

- No se mezclan bien entre sí con pincel, por lo que los secundarios, por ejemplo, el verde o el rojo, son difíciles de obtener.
- El aerógrafo permite que los colores se superpongan en suaves veladuras, lo que produce una mezcla óptica que daría lugar a los colores secundarios.
- El color que más rápido reacciona a la luz es el rosa y el más rápido en disiparse es el azul, seguido del violeta.
- Los colores, al tener poca carga pictórica y ser en su mayoría algo translúcidos, funcionan mejor sobre fondos claros.
- A no ser que se pinte con la luz del sol directa, no se puede apreciar bien por su estado invisible a la sombra.
- Dibujar la filigrana a mano no es una opción, pues los trazos no quedan limpios: por lo tanto, es mejor buscar una forma de reservar o pintar con plantilla.

Tras el último punto de la conclusión, se comenzó el estudio de plantillas con las que poder pintar solo unas líneas muy finas, dejando el resto de la armadura en blanco. Por ahora, todo lo que se menciona estaba dirigido a la parte rígida, es decir, la coraza o armadura, no la tela, que tuvo otro sistema.

La filigrana se dibujó en digital, con simetría en dos partes. Se elaboraron dos diferentes. La primera se imprimió una versión en A3 y otra en A4, mientras que de la segunda solo se sacó una versión en A3.

En primer lugar, se propuso la idea de recortar la plantilla en acetato, pero entonces habría que mantener pegados al soporte una gran cantidad de huecos, pues lo que se eliminaría sería la línea para ser pintada. Se descartó al no ser eficaz.



Figuras 30 y 31. Arriba, la plantilla trazada en digital. Abajo, la misma plantilla recortada en acetato y tras ser pintada con el spray blanco. Alba Riaza Tomás, 2019.

La segunda idea fue usar la cinta de carroceros como reserva, retirando con un cúter las líneas que irían pintadas, no obstante, también se desechó porque el resultado era muy sucio: la cinta levantaba el papel y la capa de resina acrílica más pigmento en algunas zonas. Por la misma razón se retiró la idea de usar líquido de reserva.

Finalmente se llegó a la conclusión de que el mejor sistema era recortar una plantilla en acetato que trazase la línea, de forma que fuese una reserva, es decir: se pintaría con la sustancia fotosensible sobre la zona previamente preparada con el fondo blanco, se colocaría la plantilla de acetato y se le daría al conjunto una capa de spray blanco. De esta forma, al retirar el acetato, la filigrana estaría preservada debajo. Este proceso dio lugar a un efecto muy satisfactorio pues, incluso en sombra, se podía intuir muy suavemente un cambio de textura respecto a la superficie satinada donde había resina y la parte mate del spray.

El mayor rompecabezas era cómo se iban a trasladar el dibujo a la tela, pues ésta no se podía imprimir como cualquier otra prenda. Tras descubrir en la asignatura *Taller de pintura* impartida por el profesor Joan Peiró, que la resina se podía preparar como planchas, extendiendo repetidas capas sobre un cristal y luego retirando con cuidado, se confirmó que éste sería un buen método, añadiendo en la última capa una mezcla de resina más pigmento fotosensible. Luego, éste se recortaría con la forma deseada, se colocaría sobre la tela y se pegaría mediante calor. El resultado: unas láminas de un blanco medio transparente adheridas a la tela, con la capacidad de variar de color inalterada (aunque en menor medida que comparado con un fondo blanco por la propia transparencia de la organza). [en el anexo se podrán encontrar fotos que lo evidencian]

### 3.3. CONSTRUCCIÓN

#### 3.3.1. Costura

La parte de costura constituye el vestido base del personaje. Se compone de un cuerpo entallado, falda de capa y mangas abullonadas, que fueron sustituidas por unas caídas y más cortas para reducir volumen en la parte central de la silueta del personaje.

En primer lugar, se detallaron los elementos y sus piezas con las medidas adecuadas, y con esto se elaboraron los patrones en papel. De ahí, se pasaron a una tela que sirviera de prototipo a fin de testear si todo quedaba correcto. De esta forma, si surgían cambios o imprevistos, no se malgastaba la tela definitiva.

La tela de organza dio lugar a varios problemas debido a su naturaleza, pues se trata de una tela muy delicada que requería de una aguja y costura especial para que no se rasgara. Así pues, se cambió la aguja de la máquina a una de tamaño 70/10, especial para tejidos delicados, y se usó una costura francesa, reforzándola. Además, se añadió otra tela de organza, en este caso de cristal



en color blanco, para que tuviera más entereza y diese un efecto aún más brillante. Fue necesario remallar los dobladillos para que no se deshilara.

Una vez se hubo terminado, se acoplaron las mangas, la cremallera en el lateral izquierdo y unas tiras con anillas en forma de “D” en la cintura, para que sirvieran de enganches a las piezas de la cadera.

Como resultado; un vestido largo que estilizaba la figura y daba una apariencia romántica y delicada.



Figura 32. Detalle de las telas durante el proceso de costura. Alba Riaza Tomás, 2019.



Figura 33. Vistas del vestido base terminado. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 34 (abajo). Imagen del rollo de goma EVA de 5mm de grosor utilizado en este proyecto.



En lo referente a la aplicación de la resina acrílica junto con los pigmentos fotocromáticos, se hicieron varias pruebas ya mencionadas en el apartado previo de pruebas; no obstante, no se llevó a cabo en el traje, porque podría hacer que la tela perdiese caída, ganara en rigidez y el efecto quedase algo sucio y sobrecargado, por lo que se optó por limitar el uso de pigmentos a la armadura y accesorios.

### 3.3.2. Armadura

Al igual que la costura, la construcción de la armadura partió de los patrones en papel, que nos permitían visualizar las proporciones y corregir algunas partes para que luciesen bien sobre el cuerpo del modelo. Es importante tener esto en cuenta, pues al dibujar tendemos a estilizar o alargar la figura y en la realidad debe adaptarse al soporte que va a llevarlo.

Respecto al diseño original, se hicieron una serie de variaciones, como fueron el cambio de las placas de la cadera para que siguiera más la curvatura natural del cuerpo; la eliminación de las antenas del pecho para no sobrecargar esa zona visualmente; y el nuevo diseño de la pieza de los brazos para que fuese más interesante.



Respecto a los materiales, se fabricaron con goma EVA<sup>11</sup> la mayoría de las piezas, a excepción de las piezas de los brazos y la espalda que se usó worbla, termoplástico que se moldea con calor y se utiliza, en gran medida, recubriendo la goma EVA para reforzar y asegurar su forma, pues le aportaba resistencia. Se fijó al cuerpo o al traje con una serie de velcros y correas.

La armadura se imprimó con varias capas de *Full Dip* en blanco, un recubrimiento vinílico en spray que suele utilizarse para carrocería, pero que dota a las piezas de goma EVA de una imprimación flexible, cierra el poro y la deja lista para la pintura. Esto último se hizo siguiendo los pasos ya comentados en el apartado de pruebas. A esto cabe añadir que las piezas fueron sombreadas sutilmente con aerógrafo, aplicando suaves pasadas de violeta y turquesa por los recovecos, dando más volumen. Asimismo, algunas partes fueron decoradas con pan de oro, creando un elegante contraste con el blanco que reinaban en la armadura.



Figura 35. Casco terminado e imprimado. Alba Ríaza Tomás, 2019.

### 3.3.3. Accesorios

Los accesorios consisten en todos aquellos objetos portables y los elementos extra del personaje, siendo en este caso el casco, el arma, y detalles de gemas y brillantes.

Acerca del casco, se construyó siguiendo el procedimiento aprendido en la asignatura *Técnicas de reproducción escultórica*, impartida por el profesor Pepe Vivó: modelando un original en *Monster Clay* (arcilla plástica profesional); y sacando un molde para reproducirlo en otro material. El molde fue de una sola cara, realizado en silicona Idesil 801 junto con tixotrópico, el cual nos permite obtener una mezcla más consistente de producto, pudiendo esparcirla sobre el modelo con un pincel a voluntad, ahorrando material. Se reprodujo mediante volteo (vertiendo el producto y girando el molde hasta su curación total) gracias a la rápida acción de la resina de poliuretano, la cual se solidifica en cuestión de un par de minutos (dependiendo de la cantidad). Este proceso de reproducción tuvo que repetirse dos veces, porque la primera vez no se calculó adecuadamente la cantidad, y el peso del exceso y el sistema de volteo provocaron que se descolgara. Con ello, aprendimos que era mejor dar capas repetidas más finas.

Además, se acoplaron dos cuernos grandes a cada lado del casco, elaborados a base de goma EVA y pintados con la misma técnica que la armadura. Ambas partes estarían sujetas a la cabeza gracias a una diadema de metal y una cinta elástica.



Figura 36. Elemento del hacha en el momento de sacar el molde. Alba Ríaza Tomás, 2019.

<sup>11</sup> Goma EVA: polímero termoplástico, es decir, maleable a altas temperaturas, elaborado a partir de etileno y acetato de vinilo. Su flexibilidad y manejo hacen que sea muy fácil de cortar, pegar y pintar. MATERIAL PARA MANUALIDADES, 2014. *La goma EVA: qué es, para qué sirve y cómo se usa*. En: Material para manualidades [en línea]. Disponible en: <http://www.materialparamanualidades.es/blog/la-goma-eva-que-es-para-que-sirve-y-como-se-usa/> [consulta: 2 de julio]



Figura 37. Detalles de piedrecitas iridiscentes en las mangas. Alba Riaza Tomás, 2019.

El arma u objeto que llevaría este personaje se diseñó con la idea de que fuese una especie de hacha/báculo que jugase con la transparencia, lo iridiscente y los pigmentos fotocromáticos a la vez que el traje, por lo que suponía también un gran reto.

El filo del arma se realizó con resina epoxy, a través de un modelado previo, molde de dos caras de silicona y la consiguiente reproducción, colocando una lámina iridiscente entre medias de las dos mitades: de esa forma se consiguió un efecto curioso de ondas que variaban de tono respecto al ángulo con el que incidía la luz en él. Además, se hicieron unos embellecedores o detalles que cohesionaban el filo con el bastón o palo de madera por el que se cogía el arma, siguiendo el mismo sistema de modelado-molde-reproducción, en este caso con resina de poliuretano.

Lamentablemente, este elemento no se ha terminado para la fecha de entrega de este proyecto; no obstante, se continuará para presentarlo en la defensa, siendo previamente fotografiado junto con el traje en una nueva sesión de fotos.

En el caso de las gemas y piedras brillantes que hemos mencionado al inicio del apartado, se trataría de pequeñas decoraciones pegadas a la tela para maximizar su efecto mágico, adornando el bajo del vestido o las mangas. Se compondrían de diminutos cristales iridiscentes, lágrimas de resina con pigmentos fotosensibles, gemas y cuentas que colgarían de los cuernos del casco, y cadenas doradas que unirían las piezas de la cadera, rematadas por una gema que cambiaba de color de blanco a violeta y azul por la acción del sol.

Además, se realizaron dos pares de alas para la espalda con PVC holográfico.



Figura 38. Vistazo general a las piezas de la armadura terminada a la sombra. Alba Riaza Tomás, 2019.

### 3.4. RESULTADO

“¿Están seguros de nos hallamos despiertos? Pues a mí me parece que dormimos, que soñamos todavía”. (Shakespeare, 1595, *A Midsummer Night's Dream*)

Al servicio de la luz, este vestuario de efecto variante consigue evocar la atmósfera onírica que se planteaba desde un inicio. Los motivos holográficos originan un diálogo entre el personaje y el ambiente, pues el efecto translúcido y reflectante genera una proyección sobre el propio cuerpo y su entorno más próximo. La luz, incide sobre el vestuario y éste responde transformando su radiación en color, una metáfora visual de la que disfrutamos perceptivamente día tras día, pero que, gracias a la fotosensibilidad de esta pintura, apreciamos de una forma mágica y espontánea.

Se realizaron una serie de instantáneas en un paraje que creaba gran contraste con el vestuario, por la calidez y oscuridad respecto al brillo y los colores turquesas y blancos principales. Con la ayuda de flashes con acetatos azules y reflectores, se pudo crear una escena que en conjunto fuese armoniosa y transportara al observador a un mundo fantástico.

A continuación, se hará una **comparativa** de los elementos donde se han aplicado los pigmentos fotosensibles a fin de que se aprecie la variación.



Figuras 39 y 40. A la izquierda, el casco a la sombra, en blanco. A la derecha, el caso recibiendo radiación solar. Podemos apreciar que surgen unas líneas en el centro inferior del casco, en las antenas y en las puntas de los cuernos. Alba Riaza Tomás, 2019





Figuras 41 y 42 (arriba). Detalle y vista general de la pieza de la cadera a la sombra. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figuras 43 y 44 (centro). Detalle y vista general de la misma pieza al sol. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 45 (abajo). Detalle de los dibujos que se crean al sol, donde se puede apreciar mejor el degradado realizado con los pigmentos. Alba Riaza Tomás, 2019.



Figura 46. (izquierda). Pieza del pecho/torso en interior. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 47. (centro). Pieza del pecho/torso recibiendo radiación solar. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 48. (derecha) Detalle del degradado del pecho bajo la acción solar. Alba Riaza Tomás, 2019.



Figura 49. (izquierda). Pieza de la espalda en interior. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 50. (centro). Pieza de la espalda bajo el sol. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 51. (derecha) Detalle de la espalda bajo el sol. Alba Riaza Tomás, 2019.





Figura 52. (izquierda). Hombrera pequeña en interior. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 53. (derecha). Hombrera pequeña al sol. Alba Riaza Tomás, 2019.



Figura 54. (izquierda). Hombrera grande a la sombra. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figuras 55, 56 y 57. (centro y derecha). Hombrera grande al sol. Alba Riaza Tomás, 2019.



Figura 58. Fotografía realizada por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.





Figuras 59 y 60. Fotografías realizadas por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.







Figura 61. Fotografía realizada por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 62. Fotografía del detalle de la gema, por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

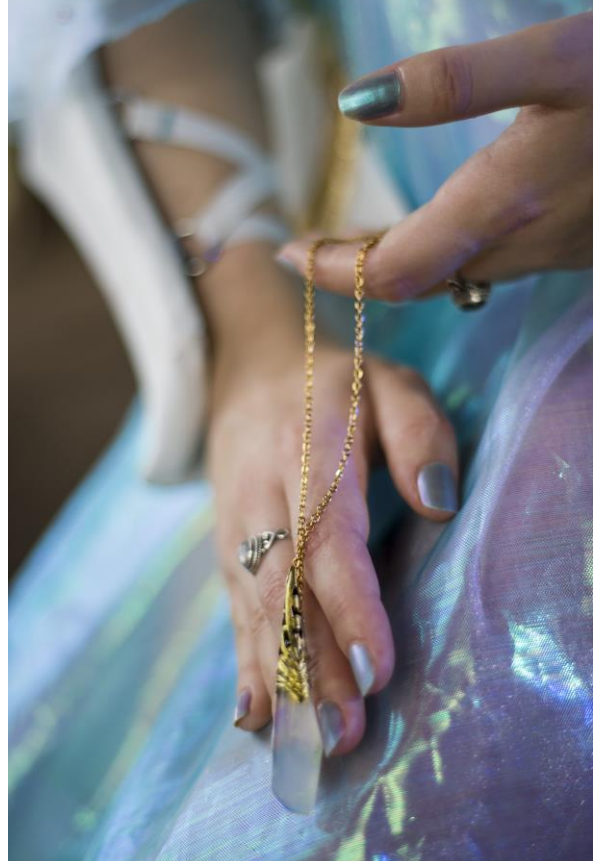




Figura 63. Traje completo expuesto al sol. Fotografía por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.





Figura 64. Fotografía de Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

## CONCLUSIONES

Valorando de forma general el proyecto, podemos confirmar que no solo se ha llevado a la realidad el vestuario diseñado, sino que, además, el resultado de éste ha sido de gran calidad.

Entre los objetivos principales del proyecto, contábamos con la resolución de un vestuario que pudiese construirse de forma real y que permitiese ser usado, cosa que se ha formalizado sin lugar a dudas. Respecto al estudio de los pigmentos fotocromáticos, podemos valorar con total seguridad que se han podido establecer unas pautas de actuación en referencia a este tipo de pintura, siendo ahora capaces de conocer sus limitaciones y posibilidades, habiendo podido lograr una ejecución eficiente. El cambio de la invisibilidad al color se consigue de una forma limpia y clara, por lo que se deduce que se han cumplido, e incluso superado, las expectativas.

La materialización de este proyecto ha sido un reto desde los bocetos hasta la construcción final, pues se ha trabajado tanto con productos ya conocidos como con aquellos que eran todo un descubrimiento. Esto ha sido posible gracias a las nuevas optativas impartidas en la carrera de Bellas Artes, que han brindado la posibilidad de jugar con nuevas técnicas; pero, sobre todo, por el afán de experimentación que se ha mantenido durante todo el proyecto. Conocer nuevos procedimientos y nuevos materiales abre un amplio abanico de medios expresivos.

La conjugación los pigmentos fotocromáticos junto con la pintura alternativa irisada y los materiales holográficos, ha sido un gran acierto, porque ambos versan sobre lo mismo: el juego de luz y color, concepto que puede hilarse con el ambiente fantástico en el cual se basaba el proyecto. Además, este tipo de productos son considerados tendencia ahora mismo, pues son muchas las prendas que tratan de aplicarlos, y sus ventas no hacen más que aumentar. Por tanto, esto favorece la apertura hacia un posible mercado y suscita mayor interés por parte del público.

Continuar mis estudios sobre patronaje y vestimenta constituye una prioridad, puesto que son necesarios para comprender la construcción a partir del cuerpo con las mejores y más adecuadas técnicas de costura, pudiendo enfocar mi futuro profesional, ya no solo hacia la confección de vestuario, sino también hacia el diseño para cine, espectáculos, venta privada o por encargo. Traducir un boceto a materia tangible y útil ha sido siempre un camino a seguir, y proyectos como éste me demuestran que es posible y que hay cabida para mí dentro del mercado, aunque eso es un viaje en el que solo se han dado los primeros pasos.



## ANEXO

Con el fin de ampliar el contenido visual expuesto en esta memoria, se ve conveniente mostrar varios aspectos mencionados durante esta.

- **Bocetos.** En la página 18 se habla de unos primeros esbozos planteados en forma de siluetas, en un medio tradicional. Algunos ejemplos son:

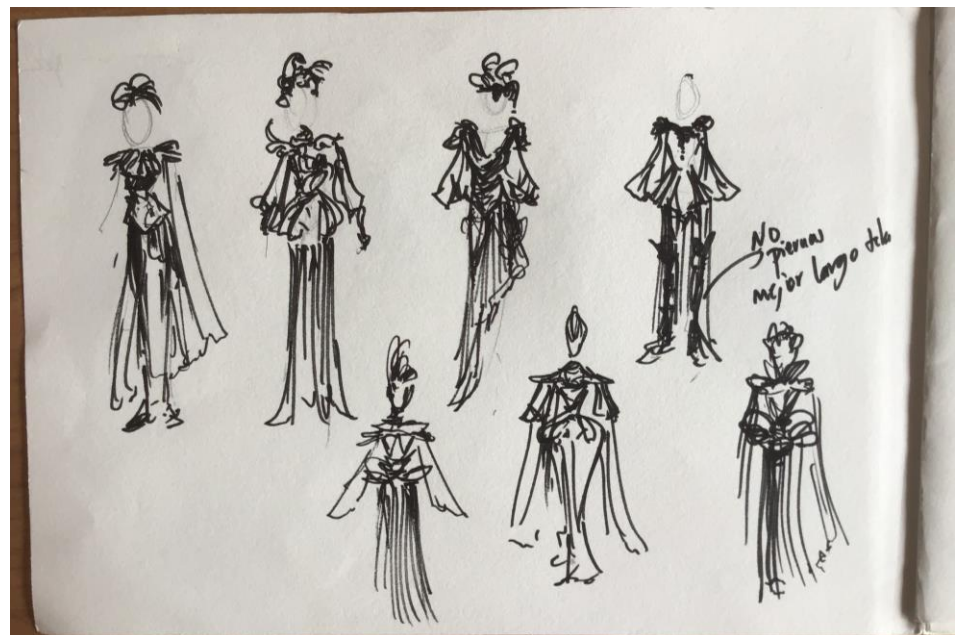


Figura 65. Bocetos hechos a rotulador sobre papel Basic. Alba Rianza Tomás, 2019.

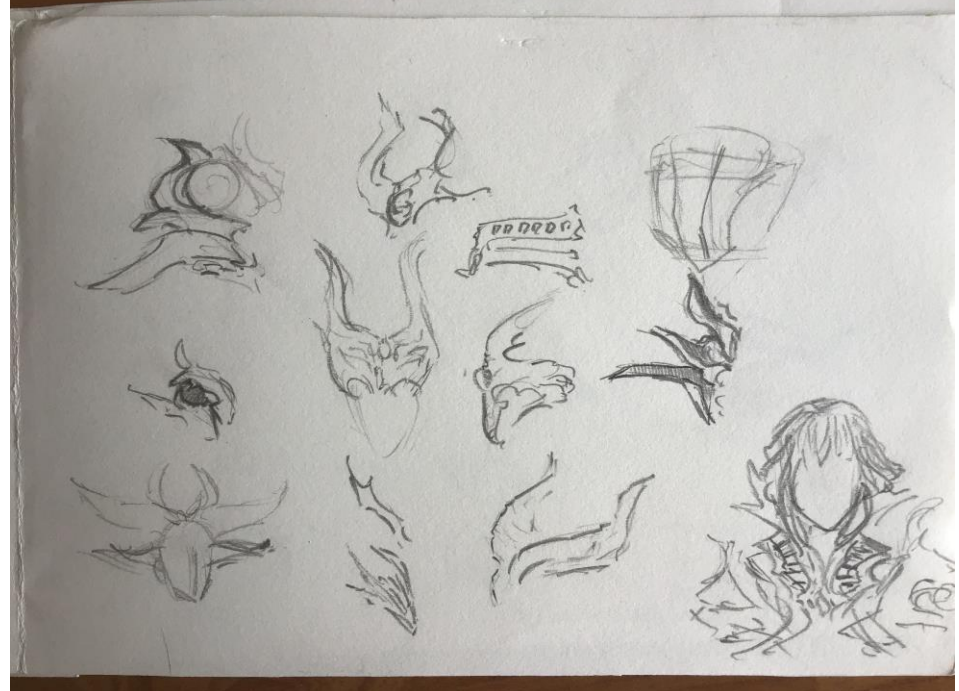


Figura 66. Bocetos a lápiz sobre papel Basic. Alba Rianza Tomás, 2019.



- **Pruebas.** Se mencionaba en la página 23 la existencia de unas pruebas realizadas en tela sobre cómo quedaban aplicados los pigmentos fotosensibles junto con la resina acrílica. En estas imágenes, podemos apreciar cómo se ven con la acción solar y sin ella.



Figuras 67 y 68. A la izquierda, los pigmentos aplicados sobre algodón y organza al sol. A la derecha, los mismos pigmentos sobre organza a la sombra. Alba Riaza Tomás, 2019.

- A su vez, se ve conveniente añadir un enlace a *Drive* donde se podrá encontrar un vídeo de cómo cambia una de las piezas del vestuario con la acción del sol, y otro donde puede apreciarse el filo del hacha/báculo en proceso.

<https://drive.google.com/open?id=1BTqhcZ1ycWuXCykymds6eyD8oZShhyx->

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

CHUNMAN LO, DENNIC. *Patronaje*. Barcelona: Blume, Edición 3 de 2017. ISBN 8498015448.

DAVIES, HYWELLS. *Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda*. Cataluña: Editorial Blume (Naturart), 2010. ISBN 9788498014860.

GONZÁLEZ CUASANTE, José María, CUEVAS RIAÑO, María del Mar, FERNÁNDEZ QUESADA, Blanca. *Introducción al color*. Fuenlabrada (Madrid): Akal, 2005. ISBN 84-460-0926-9.

KNOX, Kristin. *Alexander McQueen: Genius of a Generation*. Gran Bretaña: A & C Black Publishers Limited, 2010. ISBN 978-14081-3076-6.

KOWZAN, T. *El signo en el teatro*. Barcelona: Editorial Arco Libros, 1997. ISBN 8476352654.

LURIE, A. *El lenguaje de la moda: una interpretación de las formas de vestir*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994. ISBN 8449328551.

NADOOLMAN, D. *Diseñadores de vestuario de cine*. Barcelona: Editorial océano, 2004. ISBN 9788449427206.

NAKAMICHI, TOMOKO. *Pattern Magic: La magia del Patronaje*. Japón, 2012.

SALTZMAN, A. *El Cuerpo Diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 2004. ISBN 9789501253528.

### MONOGRAFÍAS

ORMISTON, R. *Alphonse Mucha*: Flame Tree Publishing, 2017.

PEDROLA, Antoni, 1998. *Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas*. Edición 2006. Barcelona, Editorial Ariel S.A. ISBN 84-344-6726-7.

### TESIS DOCTORALES, TRABAJOS FIN DE GRADO Y TRABAJOS FIN DE MÁSTER

ALAIN NAVARRO, NOELIA. *Diseño y confección de vestuario y props inspirado en personajes de ficción y videojuegos* [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2015.

CALDERÓN BILBAO, M. *El diseño de vestuario en cine: superficie textil y paleta cromática en relación a la fotografía cinematográfica*. [tesis doctoral] Universidad de Chile, 2009.

CASADO PÉREZ, IRATI. *Mod.Art. Diseño Textil* [trabajo fin de grado]. Tenerife: Universidad de la Laguna, 2014.

LEAL BUFÍ, Julia. *Joyería y tecnología: constructoras de identidad*. [trabajo de fin de grado] Valencia: Universitat Politècnica de València, 2018.

LIPACE, LINDA. *Materia, luz y sensación* [trabajo fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2017.



MARTÍNEZ CERDÁN, Nuria. *Documentación del material arqueológico mediante técnicas de registro en 3D*. [trabajo de fin de grado]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2014.

### ARTÍCULOS EN REVISTAS O PUBLICACIONES PERIÓDICAS

SUAREZ, Andrea. Las inteligencias múltiples en el diseño de la indumentaria. En: *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* (Buenos aires). Argentina: Universidad de Palermo, 2018, Vol. 33, ISSN 1668-1673.

TARATUTO, Paula. Diseño de vestuario: creación de personajes. En: *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* (Buenos aires). Argentina: Universidad de Palermo, 2018. Vol. 33, ISSN 1668-1673.

FERNÁNDEZ SILVA, Claudia. El cuerpo-vestido en la filosofía ciborg y el esquema de la interfaz: hacia un conocimiento de la experiencia de uso del vestido. En: *(pensamiento), (palabra)... Y obra* (Colombia). Universidad Pedagógica Nacional, 2016, Núm. 16. ISSN 2011-804X.

### ARTÍCULOS EN WEB O POSTS EN BLOGS

ALBERDI, Pilar, 2017. Oscar Wilde: Filosofía del vestido. En: *Pilar Alberdi Blogspot* [en línea]. Disponible en:

<http://pilaralberdi.blogspot.com/2017/02/oscar-wilde-filosofia-del-vestido.html> [consulta: 11 de junio]

HOWARTH, Dan, 2014. Colour-changing ink transform flamed engulfed headdress by Lauren Bowker. En: *de zeen* [en línea]. Disponible en:

<https://www.dezeen.com/2014/02/24/colour-changing-ink-transforms-flame-engulfed-headress-by-lauren-bowker/> [consulta 5 de noviembre 18:37h]

MARTINEZ BARRAGÁN, CARLOS, 2011. Metodología cualitativa aplicada a las Bellas Artes. En: *DOCREA* (España) [en línea]. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4060381> [consulta 22 de marzo]

MATERIAL PARA MANUALIDADES, 2014. La goma EVA: qué es, para qué sirve y cómo se usa. En: *Material para manualidades* [en línea]. Disponible en:

<http://www.materialparamanualidades.es/blog/la-goma-eva-que-es-para-que-sirve-y-como-se-usa/> [consulta: 2 de julio]

SUPERREDTV, 2018. ¿Cuál es la diferencia entre fluorescencia y fosforescencia? En: *100CIA.SITE* [en línea]. Disponible en:

<http://100cia.site/index.php/quimica/item/5123-cual-es-la-diferencia-entre-fluorescencia-y-fosforescencia> [consulta: 30 de junio 2019]

### CONSULTAS EN WEBS

OLIKROM (sin autor). *Photochmic Pigments, Inks and Paints*. En: OliKrom: Smart Pigments. Disponible en:

<https://www.olikrom.com/en/nos-produits/photochromes-encre-pigments-peintures-photochromiques/> [consulta 11 de junio 12:26h]

(Sin autor) *Libélulas, símbolo y significado*. En: Los símbolos y su significado. Disponible en: <https://simbolosysignificados.blogspot.com/2017/11/libelulas-simbolo-y-significado.html> [consulta 17 de junio 17:07h]

(sin autor) *Julie Taymor*. En: Julie Taymor A Midsummer Night's Dream. Disponible en: <http://amidsummernightsdreamfilm.com/> [consulta 23 de noviembre 23:44h]

(sin autor) *Krikor Jabotain Spring/ Summer 2014*. En: The belle Magazine. Disponible en: <https://bellethemagazine.com/2014/04/krikor-jabotain-spring-summer-2014.html> [consulta 10 noviembre 20:03h]

(sin autor) *Alexander Mcqueen*. En: Alexander Mcqueen. Disponible en: <https://www.alexandermcqueen.com> [consulta 8 de noviembre 21:50h]

(sin autor) *Insected Collection*. En: Barbara Medo, Materials, Accesories, Photography. Disponible en: <http://www.barbamedo.com/project-1-titel/> [consulta 5 de noviembre 18:20h]

(sin autor) *Iris Van Herpen*. En: Iris Van Herpen. Disponible en: <https://www.irisvanherpen.com/> [consulta 5 de noviembre 18:45h]

Acceso al tablero de referencias de Pinterest:  
<https://www.pinterest.es/albariazatomas/iris/>

## LISTADO DE IMÁGENES

Figura 1. *Cronograma*. Planificación temporal del proyecto *Iris*. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 2. Fotograma del personaje *Satine* en la película *Moulin Rouge!* vistiendo uno de las prendas más icónicas del filme, 2001. Dirigida por Baz Luhrmann, diseño de vestuario por Catherine Martin. Extraída de: <https://www.glamour.es/placeres/cultura/galerias/mejores-vestuarios-de-la-historia-del-cine-premios-oscar/12648/image/1012512>

Figura 3. Fotografía creativa de Agnieszka M. Lorek, vistiendo uno de los diseños originales de la diseñadora *FireflyPath*, 2018. Extraída de: <https://fireflypath.tumblr.com/post/173035311170/repost-agnieszkalorek-romantic-vibes-with>

Figura 4. Cosplayer Shirogane-sama interpretando a *Ahri K/DA* del videojuego *League of Legends*, 2019. Extraída de: [https://www.instagram.com/shirogane\\_sama/](https://www.instagram.com/shirogane_sama/)

Figura 5. Kamui Cosplay con su armadura del videojuego *Monster Hunter World*. Extraída de <https://www.instagram.com/kamucosplay/>

Figura 6 (derecha). Punished Props trabajando en la daga *Makonde*, diseñada por Jonah Lobe, 2018. Extraída de <https://punishedprops.com/>

Figura 7. Fotografías de un insecto coleóptero de tipo *Chrysina Chrysargyrea*, que posee un caparazón irisado. Extraída de <https://www.pinterest.es/pin/196610339963790285/?lp=true>

- Figura 8. Piezas del grupo de diseñadores *The Unseen Designers*, capaces de cambiar de color por la acción fototérmica. Extraída de <https://www.dezeen.com/2014/02/24/colour-changing-ink-transforms-flame-engulfed-headress-by-lauren-bowker/>
- Figura 9. Bárbara Medo, *Insected Collection*, 2016. Textiles con motivos inspirados en insectos. Extraída de <https://www.barbaramedo.com/project-1-titel/>
- Figura 10. Alexander McQueen, colección de primavera, 2010. Extraída de <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2010-ready-to-wear/alexander-mcqueen>
- Figura 11. Ilustración de Arthur Rackham para la adaptación ilustrada de *A Midsummer Night's Dream*, 1908. Extraída de <https://www.flickr.com/photos/sofi01/5613437444/in/photostream/>
- Figura 12. Fotograma de la obra teatral de Julie Taymor, versión de la obra *A Midsummer Night's Dream* de William Shakespeare, 2014. Extraída de <http://amidsummernightsdreamfilm.com/>
- Figura 13. Fotografía macro de André de Kesel, 2012. Extraída de <https://www.flickr.com/photos/andredekesel/>
- Figura 14. Vestuario de Iris Van Herpen para la colección de primavera de 2012, inspirada en catedrales góticas. Extraída de <https://www.irisvanherpen.com/>
- Figura 15. Paolo Sebastian, colección de primavera de 2018, *Fairiy Tales*. <http://paolosebastian.com/collections/2018-ss-couture/#/image/12>
- Figuras 16, 17 y 18. Ilustraciones del artista Guangjian Huang, 2015, 2016, 2017, respectivamente. <http://www.hgjart.com/gallery.asp>
- Figura 19. Moodboard Proyecto **Iris**. Alba Rianza Tomás, febrero 2019.
- Figura 20. Pruebas de diferentes versiones y paleta de color. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 21. Diseño en sucio. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 22 (derecha). Definitivo en línea. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 23. Definitivo en color (sol). Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 24 (derecha). Prueba de diferentes armas para el personaje **Iris**. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 25 (arriba). Versión definitiva de dos de las armas más interesantes, al final nos decantamos por la izquierda. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 26. Organza turquesa iridiscente de la casa Tissus Lionel, Francia. <https://tissuslionel.com/es/tissus/organza-irise-turquoise/>
- Figuras 27 y 28 (arriba). A la izquierda podemos intuir los pigmentos a la sombra, mientras que a la derecha los observamos con la acción del sol. Alba Rianza Tomás, 2019.
- Figura 29. Pigmentos fotocromáticos a la luz del sol, aplicados con aerógrafo formando aguadas. Alba Rianza Tomás 2019.

Figuras 30 y 31. Arriba, la plantilla trazada en digital. Abajo, la misma plantilla recortada en acetato y tras ser pintada con el spray blanco. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 32. Detalle de las telas durante el proceso de costura. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 33. Vistas del vestido base terminado. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 34 (abajo). Imagen del rollo de goma EVA de 5mm de grosor utilizado en este proyecto. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 35. Casco terminado e imprimado. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 36. Elemento del hacha en el momento de sacar el molde. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 37. Detalles de piedrecitas iridiscentes en las mangas. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 38. Vistazo general a las piezas de la armadura terminada a la sombra.

Figuras 39 y 40. A la izquierda, el casco a la sombra, en blanco. A la derecha, el caso recibiendo radiación solar. Podemos apreciar que surgen unas líneas en el centro inferior del casco, en las antenas y en las puntas de los cuernos. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figuras 41 y 42 (arriba). Detalle y vista general de la pieza de la cadera a la sombra. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figuras 43 y 44 (centro). Detalle y vista general de la misma pieza al sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 45 (abajo). Detalle de los dibujos que se crean al sol, donde se puede apreciar mejor el degradado realizado con los pigmentos. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 46. (izquierda). Pieza del pecho/torso en interior. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 47. (centro). Pieza del pecho/torso recibiendo radiación solar. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 48. (derecha) Detalle del degradado del pecho bajo la acción solar. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 49. (izquierda). Pieza de la espalda en interior. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 50. (centro). Pieza de la espalda bajo el sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 51. (derecha) Detalle de la espalda bajo el sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 52. (izquierda). Hombrera pequeña en interior. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 53. (derecha). Hombrera pequeña al sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 54. (izquierda). Hombrera grande a la sombra. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figuras 55, 56 y 57. (centro y derecha). Hombrera grande al sol. Alba Rianza Tomás, 2019.

Figura 58. Fotografía realizada por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Rianza Tomás, 2019.

Figuras 59 y 60. Fotografías realizadas por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Rianza Tomás, 2019.



Figura 61. Fotografía realizada por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 62. Fotografía del detalle de la gema, por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 63. Fotografía por Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 64. Fotografía de Ismail Ozkan, vestuario de Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 65. Bocetos hechos a rotulador sobre papel Basic. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figura 66. Bocetos a lápiz sobre papel Basic. Alba Riaza Tomás, 2019.

Figuras 67 y 68. A la izquierda, los pigmentos aplicados sobre algodón y organza al sol. A la derecha, los mismos pigmentos sobre organza a la sombra. Alba Riaza Tomás, 2019.