

# TFG

---

## CREACIÓN DE UN PROYECTO DE MODA II.

PROCESOS GRÁFICOS E ILUSTRACIÓN APLICADA A PRENDAS TEXTILES.

**Presentado por Rebeca Borrás Carbonell**

**Tutor: Antonio Alcaraz**

**Cotutor: Jonay Nicolás Cogollos**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2020-2021**



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El proyecto se trata de un TFG conjunto en que vamos a crear, desarrollar y diseñar una marca de ropa y su identidad. Materializandolo con una pequeña colección cápsula de 4 looks más representativos de la marca y 6 rapports que se estamparan con serigrafía. La marca se rige por las claves estilísticas permanentes de los movimientos de contracultura y de los 60s

Vamos más allá de lo estético, dándole importancia y visibilidad a la artesanía, al proceso elaborado y a las pequeñas marcas emergentes, ya que se ha trabajado todas las etapas con minuciosidad, desde el diseño de patrones y estampados hasta su estampación y confección de prendas.

Palabras clave: Diseño, moda, ilustración, serigrafía

## ABSTRACT

The project is a group TFG, in which we are going to create, develop and design a fashion brand and its identity, we are going to bring into being the 4 most representative looks of our brand and 6 rapports that we will print using silk-screen painting.

The brand comes from the stylistic keys that took place during the counter-culture movements in the 60s.

We want to go beyond the aesthetic, bringing more importance and visibility to the craftwork, the developed process and to small emerging brands, since we are working thoroughly through all stages; from the pattern design and prints, to the silk-screen printing and the dressmaking.

KEY WORDS: Desing, fashion, illustration, screen print

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a todas aquellas personas que han ayudado a que este trabajo saliese adelante pero sobretodo a mi madre, por estar ahí la primera, apoyandome siempre en todos mis proyectos.

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>2. OBJETIVO Y METODOLOGÍA</b> .....	6
2.1 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.....	6
2.2 METODOLOGÍA.....	7
<b>3. CONTEXTO, MARCO HISTÓRICO REFERENCIAL</b> .....	9
3.1 ILUSTRACIÓN Y SISTEMAS DE ESTAMPACIÓN TEXTIL.....	9
3.2 CONTRACULTURA.....	11
3.3 MOVIMIENTOS DE CONTRACULTURA Y LOS 60S.....	13
3.4 INDUSTRIA TEXTIL.....	15
<b>4. MARCO REFERENCIAL</b> .....	15
4.1 REFERENTES ARTÍSTICOS.....	16
4.2 MODA.....	19
4.3 ILUSTRACIÓN.....	19
<b>5. CREACIÓN DE UN PROYECTO DE MODA I. PROCESO Y DESARROLLO...21</b>	
5.1 VISIÓN GENERAL.....	21
5.1.1 <i>Valores y misión</i> .....	21
5.1.2 <i>Personalidad</i> .....	22
5.2 PRIMERA FASE: CREACIÓN EVOLUCIÓN Y EXPERIMENTACIÓN.....	23
5.2.1 <i>Moodboard de inspiración; la imagen psicodélica, la imagen de los 60</i> .....	23
5.2.2 <i>Claves estilísticas permanentes y estacionales</i> .....	23
5.2.3 <i>Ilustración</i> .....	26
5.2.4 <i>Moda/ prototipos y diseños</i> .....	27
5.2.5 <i>Experimentación serigráfica (pruebas y experimentación en tejidos y papel.)</i> .....	28
5.3 SEGUNDA FASE: APLICACIÓN Y CONFECCIÓN TEXTIL.....	29
5.3.1 <i>Estampación</i> .....	29
5.3.2 <i>Patronaje, corte y confección</i> .....	30
<b>6. CONCLUSIONES</b> .....	39
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	39
<b>8. ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	42
<b>ANEXO I. RESULTADO FINAL</b> .....	44



# 1. INTRODUCCIÓN

Durante la época de los 60s en respuesta a la disconformidad y descontento de un grupo de personas que se contraponían a los estándares sociales, económicos y en definitiva la vida de los EE.UU. Reivindicaron un estilo de vida basado en la libertad, el misticismo, el desarrollo y crecimiento individual pleno, el antibelicismo, la defensa de las drogas como vía para manifestar el alma y el autoconocimiento además de la libertad sexual y otras muchas...

A lo largo de esta época y un hecho muy representativo en la historia de la moda fue que la moda femenina se liberaliza, surge la mini falda dando visibilidad al cuerpo de la mujer, dejando a un lado las limitaciones y conductas impuestas por la sociedad, un modelo burgués e industrializado. De este modo, los jóvenes crearon nuevas tendencias y movimientos que después la industria del fast fashion cogería para explotarla e industrializarla.

En este Trabajo Final de Grado se trata de un TFG conjunto donde participarán Rebeca Borrás y Andrea Soto, ambas trabajaran en equipo sobre los puntos de referentes artísticos y se consensuará y trabajará la parte del análisis del mercado, posicionamiento, competencia, valores y misión, personalidad y naming, aunque en todos los puntos relativos se ha mantenido la comunicación y cierto feedback por ambas partes.

Se desarrollará como propuesta artística una colección femenina pret-a-porter de cuatro looks, 8 prendas únicas y el diseño de 6 rapports, plasmando las ilustraciones en textil. Se estamparán mediante la técnica de serigrafía, combinando de este modo la artesanía y lo digital.

Esta propuesta inspirada en los 60s y los movimientos de contracultura nace por la necesidad de reivindicar y recuperar estos movimientos, ese espíritu libre y joven, alocado y disconforme. Por ello, se ha elegido la serigrafía como sistema de estampación, cuya metodología es más inmediata, espontánea y artesanal en la manera en la que nosotras vamos a aplicarlo ya que vamos a utilizar la serigrafía de un modo nada industrial, no para generar obra de manera seriada.

Más allá de la estética, vamos a promover actitudes ecológicas, un consumo responsable y aplicaremos valores sobre la sostenibilidad, comercio justo y local además de darle visibilidad a la artesanía, al proceso elaborado, a las pequeñas marcas emergentes y dotar a las prendas el valor de objeto único y artístico. En este proyecto confluyen competencias y disciplinas adquiridas

entre BBAA y diseño de moda en la EASD.

Las ilustraciones seguirán esta estética propia de las subculturas, enfocándonos en una estética retro, psicodélica y ácida, haremos un recorrido por esta época y hablaremos del contexto social en lo 60s, moda, industria textil e ilustración, así como de referentes. Después enumeramos las diferentes etapas del proceso, dando importancia a la artesanía y el proceso elaborado, desde la creación de los estampados, formas, colores e ilustraciones pasando por experimentación en papel y tejidos a modo de muestrario y estampaciones definitivas. Por otro lado está la parte de corte y confección, donde haremos prototipos y un estudio previo hasta llegar a completar la colección. Finalmente la documentación del trabajo y sus conclusiones.

## 2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES:

- La creación de un proyecto de moda (inspirada en los movimientos de subcultura de los 60) que plasme la unión entre el arte y la moda, materializando con una colección de 4 looks más representativos de la marca.
- Realizar 6 rapports y aplicar cuatro de ellos mediante la técnica de serigrafía al soporte textil, dándole de este modo importancia al proceso artesanal y elaborado así como la concepción de la prenda como objeto único y artístico, sirviendo como referencia al consumidor y a la industria textil

#### **Objetivos específicos:**

- Manejar los patrones a medida trabajando el corte y la confección de las prendas de una manera cuidadosa y artesanal para conseguir calidad y perdurabilidad.
  - estampación en serigrafía.
  - Experimentar la estampación serigráfica en diferentes soportes y aplicando distintos procesos.
    - Adquirir conocimientos en la ilustración aplicada al textil.
    - Generar material para portfolio.
    - Establecer los códigos estilísticos permanentes de la marca ( simbólica, práctica, estética)
      - Aprender a trabajar en un equipo interdisciplinar.
      - Llevar el proyecto a un terreno laboral; presentarlo a showrooms, concursos, empresas además de dar visibilidad por redes sociales.
        - Conocer más a fondo el mundo de la psicodelia retro y op Art en definitiva la época de los sesenta y el movimiento de contracultura.
        - Aplicar y desarrollar los conocimientos adquiridos en la asignatura de estampación y la técnica de serigrafía

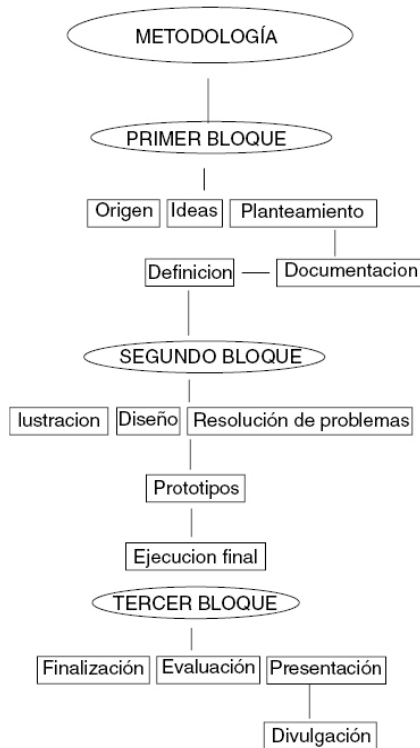


Fig. 1. Esquema metodológico.

- Conocer los movimientos de contracultura; movimiento hippie, grunge, punk y etc...

## 2.2 METODOLOGÍA

El proceso metodológico que hemos seguido se ha visto influido e inspirado por el de Bruno Munari<sup>1</sup> metodología ya existente, sistematizando la resolución de problemas y adaptando esta metodología a nuestro proyecto alcanzando pues una mayor creatividad y eficiencia.

Se ha organizado con un calendario de trabajo que ha permitido tener una visión clara de las fases y pautas marcadas para llegar a tiempo y ganar en eficiencia además de un trabajo organizado, en equipo y en equilibrio para alcanzar los objetivos de manera coordinada ya que se trata de un TFG conjunto en el que ambos necesitan el trabajo del otro para su correcto desarrollo.

La propuesta principalmente proviene de retos y carencias personales

MES	
2020 Septiembre	Planteamiento del proyecto y lluvia de ideas.
octubre	Documentación.
Noviembre	Evolución de la propuesta; Definición del proyecto. Indagación y documentación genérica, marco histórico y referencial. Redacción de la memoria.
Diciembre	Definición de la línea de ilustración, de las prendas y looks. Primera fase de experimentación, realización de las primeras pruebas y prototipos.
2021 Enero	Primera fase de experimentación: pruebas y prototipos. Trabajo de naming.
Febrero	Trabajo de naming. Definición de ilustraciones finales.
Marzo	Fase dos aplicación: Estampación final. Redacción de memoria. Preparación de patrones.
Abril	Estampación final. Redacción de memoria. Preparación de patrones y confección.
Mayo	Confección. Preparación sesión fotográfica. Redacción de memoria.
Junio	Sesión fotográfica. Retoque de imagen. Redacción de memoria
Julio	Entrega y presentación

Fig. 2. Tabla de organización del proyecto.

a los que se ha dado solución, concibiendo la moda como herramienta de ayuda que, al mismo tiempo que se ha querido compartir y utilizarlo como herramienta de apoyo para otras personas. Por otro lado, explotar las competencias adquiridas en bellas artes, aplicando conocimientos en ilustración

<sup>1</sup> Bruno munari, artista y diseñador italiano. Muy conocido por plantear un nuevo método de proyectar con el objetivo de sistematizar la resolución de problemas. *¿Cómo nacen los objetos?* Es uno de los libros donde da visibilidad a la naturaleza de la metodología proyectual.

y serigrafía principalmente y diseño de moda, fusionándolas de tal modo que se ha presentado la prenda como un objeto artístico y único.

Uno de los mayores inconvenientes encontrar un espacio adecuado para la repetición de rapport así como dar con las alternativas adecuadas para que funcionase con éxito, aunque gran parte del peso del proyecto irradia en la realización, minuciosidad, pulcritud y atención que requiere el proceso serigráfico y el nivel de dificultad añadido a la hora de casar el rapport, sin olvidarnos de la importancia que también ha jugado la elección de las telas teniendo en cuenta la elasticidad cuerpo, caída y color de la misma.

#### **Proceso proyectual:**

Se dispuso la asignatura de ilustración aplicada de la que se absorbieron los conocimientos necesarios para desarrollar este proyecto, siendo de gran ayuda y utilidad. Experimentando sobre soportes, con formas y colores generando un muestrario con los que se llegaría poco a poco a la propuesta final, sin perder de vista en ningún momento las limitaciones y briefing inicial. Una vez seleccionado el taller donde se iba a desarrollar la parte serigrafica, se tuvo que volver a repetir y probar nuevos materiales además de colores ya que se disponía de una infinidad de lacas y acraminas de amplia variedad cromática.

Dividimos el proceso en tres bloques, el primero es en el que se generan las ideas, donde se estimula la creatividad, la parte de investigación y documentación, maduración de la idea, planteamiento y briefing. El segundo bloque consiste en la materialización de la idea, desarrollo de la parte gráfica de diseño y textil, bocetaje, prototipos y ejecución final. El tercer bloque es en el que se aplica el juicio crítico y del gusto donde se da por finalizada la obra y la evaluación del resultado final, dando una visión crítica, para su posterior divulgación.

Durante el primer bloque definimos la estética y el carácter del proyecto, haciendo un ejercicio exhaustivo de investigación donde se definirían los rapports gracias a la asignatura de ilustración aplicada en la cual se tuvo como tutores a David Heras y Jonay Cogollos los que ayudaron a definir y mejorar la parte de ilustración. De manera secuencial, buscamos un modo de proyectar el concepto y la idea mediante el medio seleccionado en este caso la ropa y la serigrafía, adaptando y buscando alternativas para dar soluciones, es decir, adecuar la técnica de la serigrafía a las exigencias técnicas del proyecto.

La serigrafía en este caso pasa a ser un sistema de estampación generador de obra única, no con carácter de seriación como para lo que usualmente se utiliza.

Una vez decidido el medio y la técnica procedemos a la fase de prueba donde definimos los tejidos más adecuados, elección de los colores y posibles combinaciones, generamos un muestrario y prototipos en cuanto a las

prendas y su confección para corroborar la funcionalidad de las mismas y que el tallaje sea correcto. Tras tener todos estos aspectos anteriores definidos pasamos a la ejecución final donde se materializa la obra final.

### **3. CONTEXTO, MARCO HISTÓRICO REFERENCIAL**

En este punto vamos a exponer toda la información de investigación que hemos recopilado para el buen desarrollo del proyecto, pudiendo defender con firmeza y argumentos este trabajo.

Vamos a hablar sobre el concepto de contracultura su historia hasta llegar a la actualidad, la contracultura de los 60s y los 70s, la moda de aquella época así como de la ilustración actualmente. Hablaremos también de los referentes además de un análisis de la industria textil.

### **3. ILUSTRACIÓN Y SISTEMAS DE ESTAMPACIÓN TEXTIL**

Por lo general la ilustración son imágenes ligadas al texto, lo acompaña o bien a palabras o conceptos llenas de significado, haciendo más fácil su entendimiento.

A lo largo de la historia, el texto y la ilustración han estado muy relacionadas para enriquecer el mensaje además de hacerlo más entendible a ojos de una población más analfabeta, facilitando la lectura. Por otro lado también se pueden utilizar como atractivo para publicidad o libros infantiles, de hecho se utilizaba mucho para ilustrar cuentos y publicidad además de tener una utilidad y significado religioso.

Las ilustraciones y su uso se remonta a la antigüedad cuando los manuscritos estaban acompañados por imágenes, obra única hechas a mano, posteriormente se realizarían copias aunque también de una manera artesanal.

Los sistemas de estampación fueron desde las planchas xilográficas con el nacimiento de la imprenta, grabado en madera, cobre y calcografía.

En 1851 se inventa la cromolitografía que dotaba de color a las imágenes, facilitando la llegada del cartel publicitario y el auge de las artes decorativas así como el nacimiento del Art Nouveau<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Art Nouveau designa una corriente de renovación artística, joven, libre y moderno que rompe con los estilos tradicionales de la época. Valorando la artesanía sin dejar a un lado los avances industriales. Buscando que los objetos tengan un valor estético.



Fig. 3. Robert Muchley, Cartel de la II Guerra Mundial. Serigrafía, WPA Art Program, 1941.

A finales del S XIX la fotografía se utilizaba para la producción de imágenes y en el siglo XX se desarrollan las técnicas de impresión, otorgando al ilustrador total libertad.

La guerra mundial y civil generó demanda y consecuentemente el auge del cartel publicitario así como el desarrollo de la producción industrial, dando a su vez variedad de productos que necesitaban una imagen propia. Paralelamente se estaba desarrollando la era digital y de internet.

Finalmente el surgimiento de los ismos<sup>3</sup>, el pop art y la psicodelia de los sesenta, influenciaron a los ilustradores, llenándolos de nuevas imágenes y tendencias de las que hoy en día se sigue bebiendo, influenciando en muchos campos del diseño; moda e ilustración. Los ilustradores actualmente crean material para libros de todo tipo, sobre todo infantiles, publicidad, periódicos, revistas y en web. Con los avances tecnológicos las antiguas herramientas para ilustrar han sido reemplazados por los ordenadores aunque también se sigue utilizando técnicas y recursos plásticos tradicionales incluyendo técnicas la acuarela, a lápiz aerógrafo, pintura al óleo, pintura al pastel, grabado en madera...

En cuanto a los sistemas de estampación textil, actualmente tenemos la estampación por sublimación, transfer y serigrafía. Hay artistas que pintan directamente sobre el textil customizando la ropa.

La serigrafía es un sistema de estampación inmediato que permite estampar sobre todo tipo de materiales. Una vez se tiene la imagen en la pantalla, se puede estampar tantas veces como se quiera, sin límite.

Es un sistema de estampación milenario, la época en la que apareció por primera vez en la historia es algo incierta, no hay fechas o ubicación exacta ya que fue fruto de una evolución del estarcido o de plantillas. La impresión con plantillas ha tenido varias aplicaciones, remontándose a la antigüedad y a la prehistoria, digamos que la serigrafía es heredera de estos dos procedimientos así como de hechos históricos que guardan relación más o menos directa que han marcado su desarrollo. La serigrafía es más bien un procedimiento nuevo del siglo XX.

Para entender el origen de la serigrafía nos podemos remontar a la prehistoria donde tiene nacimiento el estarcido y se ve reflejado en las cuevas con manos de niños y adultos. Quizás sea el sistema de impresión más milenario, además de ser uno de los sistemas omnipresentes actualmente hablando.

<sup>3</sup> Los ismos surgieron en la primera década de 1900, engloban tendencias o escuelas artísticas contemporáneas cuyas características diferencian unas de otras como son el impresionismo, fauvismo, puntillismo etc...





Fig. 4. 1970 Andy Warhol estampado con la técnica de serigrafía.

Remontándose a japon, 500 a.C se introdujeron hilos de seda o pelos humanos hasta su introducción en europa a través de rutas comerciales. A finales del siglo XIX y principio del XX en europa y en estados unidos se desarrolló un complejo sistema de impresión mediante el estarcido y sobre el soporte del papel con finalidades comerciales; ediciones de libros con ilustraciones e impresión textil pero no fue hasta que surgió la necesidad de reproducir una gran cantidad de copias cuando se impulsó el verdadero nacimiento de la serigrafía como la conocemos hoy en día, la invención de productor químicos y el auge de la fotografía también signficó un avance de la serigrafía. Se inventaron plantillas de papel fijadas a marcos las cuales tensaban sedas, un gran acercamiento hacia la serigrafía que conocemos actualmente.

Fue patentada en 1889 por Charles Nelson pero entonces aún se utilizaban brochas para aplicar la pintura en las pantallas. La invención de la rasqueta hizo evolucionar aún más la producción.

La serigrafía estaba dirigida con finalidades comerciales cogiendo fuerza paulatinamente como proceso artístico, uniendo a artistas y a la industria textil, posteriormente en 1930 se potenció sobre papel con una aplicación más artística, poco a poco la unión entre artistas, diseñadores y técnicos se afianzó, lo que impulsó la concepción de la serigrafía como proceso artístico, culminando de algún modo y ganando en popularidad en 1960 cuando artistas reconocidos como Andy Warhol, Robert Rauschemberg la utilizaron como parte de su producción artística.

### 3.2 CONTRACULTURA

Según las definiciones de oxford lenguajes, se define la contracultura como un movimiento social y cultural caracterizado por la oposición a los valores culturales e ideológicos establecidos en la sociedad. El término de contracultura fue acuñado por el historiador estadounidense Theodore Roszak<sup>4</sup> en su libro de 1968 El nacimiento de una contracultura.

“Contracultura es no-miedo y rebeldía. Jamás pedir permiso”. (Ribas, 2018).

A lo largo de la historia hemos visto como se ha puesto en desafío la normativa social con un carácter revolucionario y de desafío a la norma, rompiendo con la moral de su tiempo, prácticamente imposible de frenar debido a su carácter mutante, estos movimientos que van contra la cultura generan valores, tendencias y formas sociales opuestas al margen de la dominante,

4 Académico estadounidense, profesor emérito en historia, conocido por escribir The Making of a Counter Culture y ser quien acuñó la expresión “contracultura.”

formando de este modo movimientos de “desafío” con un sentimiento disconforme, de resistencia, indignación o frustración en ellos. Se manifiestan a través de muchos recursos como símbolos, acciones públicas y sociales, culturales artísticas... de este modo se unen un grupo de personas representativas del movimiento, las cuales actúan de una manera organizada y con influencia de masas, el cual persiste en un periodo de tiempo considerable. Un ejemplo de ello sería el romanticismo del siglo XIX, la bohemia, la generación beat<sup>5</sup> y los movimientos contraculturales de 1960.

Los movimientos de contracultura finalmente son transformados en subculturas de consumo por la cultura dominante lo cual las invisibiliza, convirtiéndolas en parte de lo que adversan.

“Todo lo que se consideraba contracultural o underground o ligeramente moderno está fagocitado por las marcas y la publicidad.” (Sabadú, 2018) .

La simple existencia de una cultura, conlleva una realidad contracultural y una contrahegemonía. Los primeros signos de contracultura están en cualquier movimiento o acto de insatisfacción y desacuerdo, que va en contra o se salen fuera de la normativa social, cánones impuestos por el poder, la familia, el gremio o la institución. Hoy en día debido a internet, redes sociales y las tecnologías, han facilitado el acceso a la información y el intercambio o manifestación de opiniones e ideologías generándose de manera consecuente diferentes grupos o asociaciones con un pensamiento diferente en común, es gente que se posiciona en contra de algún acto o hábito social “común” lo más alejado posible del consumo y el comercio, digamos que quiere pasar desapercibido por lo que podemos decir que en cierto modo una de las características es lo clandestino.

Vivimos en una sociedad tan tecnológica que aquello que denominamos contracultural se convertiría en algo fuera de internet o tecnológico. Hemos provocado reacciones de vuelta, añoranza a lo tradicional o rural, incluso existen espacios donde el uso de redes sociales o móviles se ha convertido en un sacrilegio por lo que se está generando una nueva manera de estar.

Actualmente es difícil que se generen movimientos totalmente contraculturales, ya que en el momento de su nacimiento y definición los medios de masas están ahí para documentarlo. Debido a internet y su característica instantánea provoca que cualquier novedad sea fácilmente extendida convirtiéndose en un fenómeno de masas.

---

5 Grupo de escritores de la década de los 50s así como el fenómeno cultural del que escribieron, rechazando a los valores estadounidenses clásicos.



### 3.3 MOVIMIENTOS DE CONTRACULTURA Y LOS 60

Se habla mucho de la contracultura a mediados del siglo XX cuando la sociedad empezaba a vivir cambios sociales, culturales, económicos y políticos notables así como la construcción de una sociedad de masas, de consumo e industrial donde hubieron muchos avances tecnológicos y un aumento de los medios de comunicación de masas, sumandosele un contexto de situaciones tensas como fueron la guerra fría y la guerra de Vietnam además de una serie de acontecimientos; el asesinato del presidente de los Estados Unidos y el



Fig. 5. California. Mario Savio en los escalones de Sproul Hall en UC Berkeley en 1966



Fig. 6. EE.UU. Jóvenes protestando por la guerra de Vietnam



Fig.7. Protesta en Boston, 1970

Caso Profumo<sup>6</sup>, donde se veía una realidad sangrienta y violenta del momento, realidad que no se podía esconder a los ciudadanos gracias a los medios de comunicación emergentes; televisión, radio y el nuevo cine, generando una inseguridad y descontento de los mismos, sobretudo a la generación más joven que salieron a protestar, desencadenando un movimiento social de gran envergadura. Todo esto preparó el terreno de rebelión contra el orden dominante así como la propuesta de diferentes estilos de vida, como los hippies, la psicodelia y las tribus urbanas. La música popular también fue un fenómeno contracultural en los años 60.

Durante la década de los sesenta, la falta de derechos civiles y de las minorías como fueron las mujeres, homosexuales, discapacitados y los problemas raciales también fueron motivo de descontento y rebelión, aumentando y

<sup>6</sup> Escandalo político en 1963 causado por Jonh Profumo que dañó la reputación del gobierno. Recibió el nombre del ministro de guerra británico Jonh Profumo el que tuvo una relación con Christine Keeler quien a su vez tenía encuentros con un conocido espía soviético.

caldeándose al ambiente de confrontación además de generar ansiedad social, por lo que hubo una lucha de la liberación gay, movimientos por la libertad de expresión, feminismo, ambientalismo, el antibelicismo, la liberación de las drogas y la liberación sexual por la invención de métodos anticonceptivos, se concebía el sexo como “sexo recreativo” sobretodo en los movimientos punk, hippie y grunge . Muchos de estos movimientos se rebelaron contra el sistema y ofrecieron otros estilos de vida.

La represión y la censura de la época, provocó que surgieran actos u acciones de clandestinidad; ediciones y revistas underground además de nuevos estilos de música. El nacimiento de las revistas desencadenó el nacimiento del fanzine y la autoedición para publicarlas.

Uno de los movimiento contraculturales más reivindicativos y reconocidos de los 60s fue el movimiento hippie, originario de california, también aparecieron otros movimientos contraculturales como la psicodelia y algunas tribus urbanas, movimientos donde cada uno podía ser lo que quisiera, libre de sentir y ser.

Defendían un sistema utópico, pácifico, antibelicista, la autorrealización y el ambientalismo, muy conectados a la naturaleza y al ser interior, para ello el uso de las drogas alucinógenas y opiáceos les era una herramienta que les facilitaba el indagar en lo más profundo de sus almas y a llegar al pleno autoconocimiento, siendo el punto de inspiración y principal influencia la generación beat de 1950, los que también rechazaban los valores estadounidenses clásicos.

La utopía tiende a concebir una sociedad futura mejor que la actual y que se alcanzará por un procedimiento de acumulación de elementos positivos y eliminación de los negativos hasta llegar a la felicidad perfecta (FREUND, 1978, p. 93).

Artísticamente fue un movimiento prolífero en todo el mundo, siendo el estilo psicodélico el más representativo en época debido a la amplia paleta cromática y vibrante que abarcaba, se inspiraban en las drogas alucinógenas y se plasmaba en la moda, música, diseño gráfico, interiorismo...

En cuanto a la influencia del estilo hippie en la moda veremos, además de todos estos colores vibrantes y vivos, camisetas desteñidas, faldas largas, mucho estampados florales y pantalones campana. También tomaban inspiración de la ropa nativa americana.

En el mundo de la moda fue una época de liberación, creatividad y búsqueda interior, aparecía la mini falda. La mujer, gracias al feminismo y a su



Fig. 8. Hippies viajando.

lucha empezaba una nueva tendencia libre y fresca. Además, para alejarse del mundo industrial, muchas personas del movimiento se confeccionaban sus propias prendas, dándole peso a la artesanía y a la sostenibilidad.

### 3.4 INDUSTRIA TEXTÍL

Principalmente la industria textil estaba a cargo de las mujeres, las que tejían en sus hogares y fabricaban telas que después se llevaban a un sastre o costurero que confeccionaba prendas a medida para la clase más adinerada.

Al aumentar la población y desarrollarse la economía se dió la revolución industrial, la que conllevó la aparición de talleres textiles pero no fue hasta el siglo XVIII cuando las tecnologías avanzaron radicalmente, haciendo posible la masificación de la producción textil, de hecho, la industria textil fue una de las primeras en desarrollarse, hasta que en 2009 tocó fondo y entró en crisis; bajos salarios, condiciones laborales negativas y nula protección ambiental.

Hoy en día la industria textil es una de las más importantes del planeta y la segunda más contaminante; el 8% de las emisiones de gases de efecto invernadero mundiales son producidas por este sector, ya por la fabricación de las telas, por el mismo material como microplásticos y el transporte intercontinental a todo esto se le añade el vertido tóxicos que se utilizan y producen en el proceso de fabricación que derivan en acuíferos y nos perjudican directamente, además de la fauna y flora marítima del océano.

“Las fábricas, en su mayoría localizadas en India o en China, vierten residuos tóxicos en los cursos de agua, exponiendo a trabajadoras y población local a sustancias químicas perjudiciales para la salud, y en muchos casos, teniendo incluso un impacto mortal en los habitantes de las zonas aledañas a las industrias”, denuncia la portavoz de Ecologistas en Acción, Serlinda Vigarra. Público. (Muñoz, 2019) .

Compramos ropa sin miramiento, sin necesidad y las tendencias nos incitan a seguir comprando prendas que probablemente no estrenemos o que dejen de gustarnos repentinamente por lo tanto, generamos toneladas de ropa al año que tiramos.

## 4. MARCO REFERENCIAL

Destacaremos a los referentes que mejor representen la estética de los 60s el carácter underground, gamberro y psicodélico así como el espíritu rebelde, característico del concepto de contracultura. De ilustración y por último de moda donde destacamos un patronaje sencillo y limpio, también se quiere destacar el recurso de la estampación textil. En todos los puntos

tendremos en cuenta el uso del color y la forma.

#### 4.1 REFERENTES ARTÍSTICOS

El arte psicodélico es un movimiento contracultural de los años sesenta el cual se ve reflejado en diferentes disciplinas artísticas donde muchos artistas de la época expresaron su mundo interior, dándose una de las etapas más creativas en el arte.

Dentro de las artes gráficas tenemos como mayores representantes del diseño de carteles psicodélicos a figuras como Victor Moscoso y Wes Wilson aunque también hubieron grandes artistas que destacaron en ese ámbito como Rick Griffin, Lee Conklin, Bonnie MacLean...

**Victor Moscoso** es un artista español, nacido en La Coruña (España) pero se crio y vivió en Nueva York hasta 1959 que se mudó a San Francisco. En Nueva York realizó sus estudios en Bellas Artes, en la universidad de Yale. Durante su estancia en San Francisco estudió y se graduó en el Instituto de Arte de San Francisco donde llegó a impartir clases durante cinco años. Su éxito vino cuando comenzó a diseñar posters para conciertos de rock psicodélico, los cuales llamaron la atención durante el Verano del Amor.

**Wes Wilson** fue un artista estadounidense nacido en Sacramento (California, EEUU.). Estudió Filosofía y religión, trabajó con una imprenta y creó en colaboración de otros artistas un negocio de artes gráficas, especializándose en la impresión de folletos para actuaciones musicales. Wilson fue uno de los diseñadores más influyentes y reconocidos de carteles psicodélicos, inventando un estilo que llegaría a relacionarse incluso hasta hoy en día como símbolo representativo del movimiento pacifista y la psicodelia de los 60s.

Ambos artistas realizaban carteles para festivales, música y publicidad así como la creación de cómics underground, en el caso de Moscoso también varias tapas de vinilos. Ambos hacían uso de una tipografía propia con composiciones psicodélicas las cuales pasaban a ser dibujos, hasta el punto de perder legibilidad. Tanto a nivel tipográfico como estético se caracterizaban por colores ácidos y vibrantes, plasmando un carácter underground, líneas sinuosas y formas derretidas alejadas del rigor geométrico anterior del que querían rebelarse y desprenderse. Otro recurso recurrente en los carteles de Victor Moscoso era la fotografía y collages fotográficos en los que recaía gran peso visual debido a la composición que utilizaba. Estos son algunos de los rasgos más característicos. Por ello hemos cogido a estos artistas como referentes ya que plasman muy bien la estética que vamos a seguir pero llevándola a un estilo propio y haciendo una reinterpretación.



Fig. 9. San Francisco. Cartel realizado por Victor Moscoso, 1967.



### Verner Panton

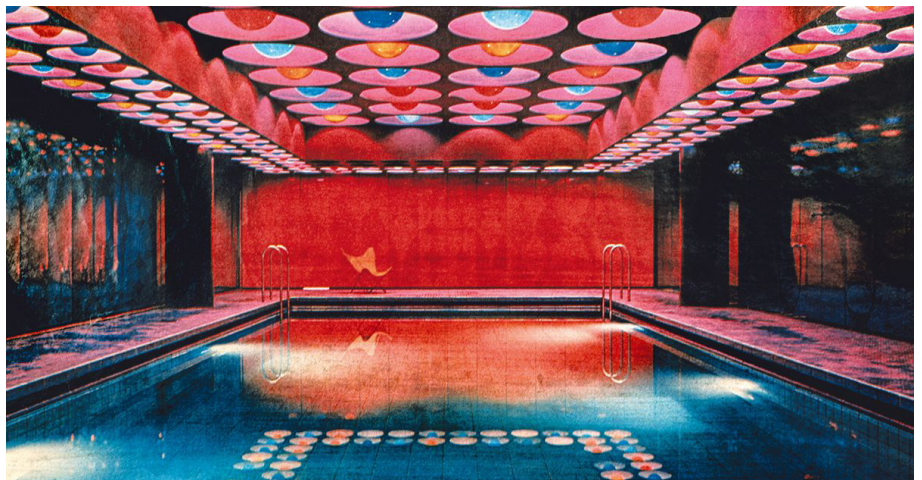
Fue un arquitecto y diseñador industrial que tuvo una gran repercusión e importancia en el diseño de mobiliario de su época, llegando a ser uno de los más influyentes de finales del siglo XX. En primera instancia Panton se dedicó al diseño de muebles, participando en el famoso proyecto de Arne Jacobsen la *silla Ant*<sup>7</sup> hasta que en 1960 desarrolló uno de los diseños más conocidos: la *silla Panton*<sup>8</sup>.

Gracias a la invención de nuevos materiales durante la década, los cuales la mayoría eran derivados de plásticos, dotaron a las sillas y muebles de brillo, logrando superficies suaves con un color intenso y brillante. Este avance en la aplicación de nuevos materiales en el mobiliario, produjo muebles e iluminación de lo más innovadores sobretodo en la época de posguerra.

Nos interesa por sus construcciones futuristas e innovación de conceptos que dotan al objeto de un carácter lúdico. Hace uso del recurso de la repetición y la geometría, consiguiendo de este modo juegos visuales y ópticos donde el espacio se fusiona y, tanto paredes como suelo y objetos dentro del espacio de una habitación, parecen una sola unidad. Las naves Visiona de la Feria del Mueble de Colonia (1968 y 1970), las oficinas de la editorial Spiegel



**Fig. 10.** La silla Panton en una de sus construcciones.



**Fig. 11.** Hamburg, diseño de una piscina por Verner Panton 1969.

(1969) son algunos de los espacios donde podemos ver dichas características. Estas son peculiaridades propias que están estrechamente relacionadas con los movimientos de op art y el pop art.

En cuanto al color, sus diseños y espacios están cargados de colores vi-

7 Silla inspirada en una hormiga con la cabeza levantada. Caracterizada por su ligereza, estabilidad y facilidad para moverla.

8 Creada en una sola pieza, quiere simbolizar el optimismo en la década de los 60s.

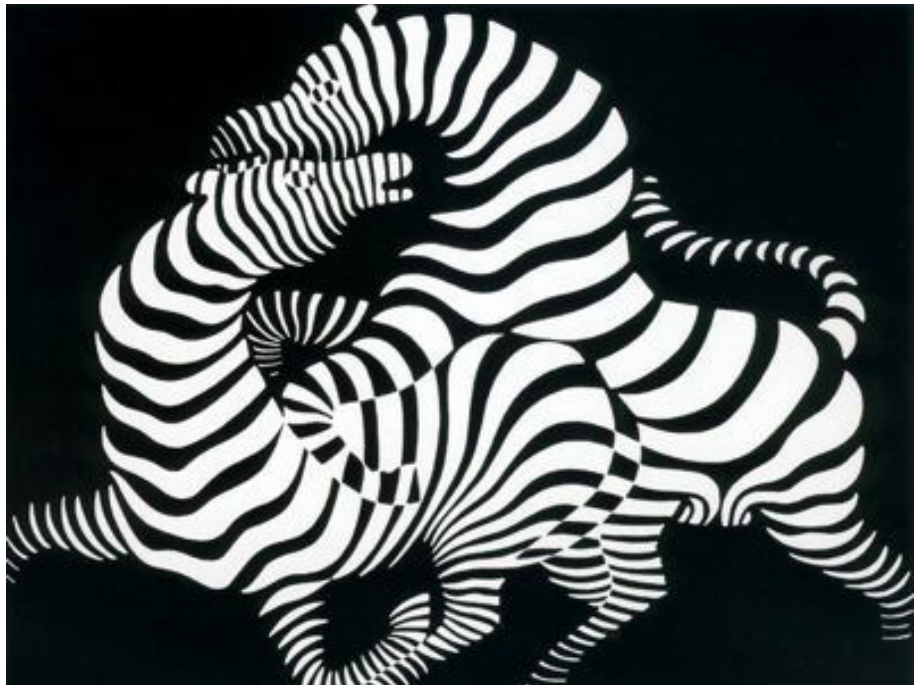
brantes que se fusionan entre ellos de una forma genuina. Debido a lo mencionado anteriormente tuvo una vasta relación como diseñador textil.

### Victor Vasarely

Considerado el padre del movimiento op art. Aunque comenzó estudiando medicina, su interés giró hacia las artes y en concreto la pintura, pero cuando entro en la academia Múhely de la Bauhaus en Budapest, cambió el rumbo hacia las artes gráficas aplicadas y el diseño tipográfico.

Pronto pudo trabajar para una empresa realizando carteles publicitarios, Vasarely se convirtió en diseñador gráfico y artista de carteles, cosa que perduró durante la década de 1930. Cuando se mudo a París como artista gráfico desarrolló una de sus mayores obras; Cebra, la cual es considerada la primera obra de op art y evolucionó a un lenguaje abstracto geométrico propio basándose en la ambigüedad y el movimiento pero con un mínimo de formas. Digamos que en su primera fase experimenta con efectos de textura, la perspectiva, sombras y luces, experimentando también con el cubismo, expresionismo y la pintura futurista, surrealista y simbolista.

Entre 1947-1951 fue cuando desarrolló su propio estilo por el que hoy en día es conocido; abstracción geométrica y arte óptico, época en la cual



**Fig. 12.** Bélgica, Zèbres obra realizada por Victor Vasarely. 1950.

también trabajó la visión estereoscópica y el problema de los espacios vacíos dando cabida al arte cinético. Llegó a exponer en la galería de Denise René (1946) junto a Duchamp, Calder y Man Ray entre otros. Hizo un estudio de color, repetición y geometría presentando su estudio y trabajo en forma de paleta, la cual llamó "Planetaire Folklore". El trabajo de Vasarely nos interesa por los juegos ópticos, la repetición y geometría.

## 4.2 MODA

**Emilio Pucci** fue un diseñador de moda y político, su marca ha representado estampados geométricos y caleidoscopio de colores. Nació en una de las familias más nobles de su ciudad, Florencia y se marchó a estudiar a los Estados Unidos. Tras formalizar sus estudios, volvió a su país donde jugó un papel importante durante la Segunda Guerra Mundial, el mismo Emilio mantuvo una estrecha amistad con Edda, hija de Benito Mussolini. Esto le llevó a acabar exiliado y perseguido por los nazis hasta su detención.

Tras todas las experiencias traumáticas de la guerra, decidió arriesgarse y pasarse al mundo de la moda.

Las primeras prendas que diseñó fueron para Reed College, un equipo de esquí. No fue hasta que diseñó un traje para su amiga que su fama creció, el traje y ella terminaron siendo fotografiados por Toni Frissell el que le introdujo más en el mundo de la moda, proponiéndole diseñar una colección de esquí para un evento, Pucci causó impresión debido al ingenioso uso y aplicación del tejido elástico, después de este acontecimiento sacó una línea de trajes de baño aprovechando su conocimiento en el tejido elástico que derivaría en pañuelos, estampados coloridos y brillantes hasta acabar diseñando vestidos y blusas, todos ellos impresos, desde este momento Pucci solo fue aumentando su reconocimiento y popularidad, hasta llegar a vestir a personajes como Madonna, Sophia Loren o Jackie Kennedy entre otras. Diseñó el logo de las tres aves para la nasa que lucieron en el Apolo 15.

Sus diseños se caracterizan por unos cortes sencillos y limpios pero con estampados llamativos y característicos. Consiguió introducir dentro de la elegancia una gama cromática psicodélica amplia y viva que eclosionó durante los años 60s en cierto modo incitó a la aceptación de este estilo entre la clase alta.



Fig. 13. Nueva York. Diseño de Emilio Pucci, 1969.

## 4.3 ILUSTRACIÓN

Como referencia actual hablaré de **Miranda Makaroff**, artista polifacética y multidisciplinar catalana, pintora, dibujante y diseñadora. Estuvo estudiando durante 7 años bachillerato artístico y arte dramático, llegando a participar en diferentes películas.

En 2011 lanzó su primera colección como diseñadora junto a Lydia Delgado, su madre. Ha hecho colaboraciones con marcas como Unisa y Brownie y

Desigual donde ha plasmado en las telas sus ilustraciones y pinturas aportando frescura y diversión.



Nos llama la atención el estilo y la temática de su obra, siendo el desnudo, naturaleza, la luz y una temática feminista en una entrevista para Desigual decía “ me excito cuando cuando estoy en la naturaleza, el olor de las flores,



Fig. 14. Miranda Makaroff vistiendo uno de sus diseños.



Fig. 15. España. Obra de Miranda Makaroff. 2018.

el mar. Entonces los prints son mujeres desnudas como rodeadas de flores, asilvestradas, todo así como muy placentero” decía Miranda en una entrevista de Desigual para la colección 2020.

Miranda es una joven libre de pudores y prejuicios con un espíritu rebelde. De su obras nos interesa la manera de abordar el color y la temática.

**Yayoi Kusama** es una artista japonesa que ha trabajado con una gran variedad de medios como por ejemplo la escultura, pintura, collage, performance. Las habitaciones en las que muestra su obra, el espacio y las formas provocan una sensación de hipnosis con juego de luces colores, formas como la repetición del lunar y calabazas alucinatorias. Yayoi trabaja y se interesaba por el estilo del pop art, el expresionismo abstracto además de estar influenciada también por el arte hippie. Actualmente se le reconoce como una de las artistas más importantes de Japón.

La artista sufría alucinaciones y ataques de pánico desde temprana edad. Ella misma quiso ingresar en un psiquiátrico de Tokio debido a ello produjo una serie de dibujos sobre las violetas, las cuales le parecía que le hablaban. Todo esto lo menciona en el documental; Infinito. Consiguió transformar el trauma en arte por lo que el arte fue parte de su terapia.

Esta enfermedad claramente influyó en su obra y su arte lo que hizo que se aproximara a un estilo psicodélico. Nos llama la atención, la manera en la





Fig. 16. Japón. Obra de Yayoi Kusama, 1929.

que lo refleja en su obra, por medio de la repetición, patrones y el uso de colores vivos y brillantes. Por otro lado, en ocasiones, cuando Kusama presenta sus instalaciones y habitaciones ella también forma parte de la obra, integrándose en ella, formando un todo con el espacio vistiendo generalmente vestidos que llevan como estampado su obra dificultando la distinción de elementos dentro de la escena, provocando sensación de infinito.

## 5. CREACIÓN DE UN PROYECTO DE MODA I. PROCESO Y DESARROLLO

### 5.1 VISIÓN GENERAL

#### 5.1.1 Valores y misión

Con el propósito de encontrar una herramienta que reforzara y potenciara la confianza tiene su nacimiento Carota, creándose basado en el espíritu libre que llevamos dentro, el que a veces con dificultad sacamos. Un espacio seguro donde “soñar despierto.”

Conectar con las generaciones más jóvenes los que valoren la prenda más allá de la misma acción de vestir con la intencionalidad de reivindicar y recuperar su esencia, el espíritu atrevido, alocado, libre y a veces disconforme que suele costar desenmascarar. Jóvenes que del mismo modo apoyen el comercio y el producto local, valorando el proceso que conlleva y en el que se enmarca la prenda es decir todo el material visual que acompañe y su difusión; fotografías, videos del proceso etc..

Carota va más allá de lo estético, promoviendo una moda y consumo responsable defendiendo de este modo el trabajo artesanal y elaborado en contraposición al consumismo de hoy en día y lo que ello conlleva. El pre-

sente proyecto se forma de los valores del hippismo que del mismo modo, actuando como un acto de rebeldía ante la moda comercial establecida. La intencionalidad es crear una colección cápsula siendo esta la manera de materializar los conceptos; energía, libertad, creatividad, estará acompañada de una publicación que a su vez hará de espejo del proceso, aunando el resultado y todo el proyecto en sí mismo.

### **5.1.2 Personalidad**

Parte de la importancia del proyecto radica en proporcionar de manera adecuada una esencia que represente los valores definidos con anterioridad, de este modo hemos tomado como referente el sistema de arquetipos de C.G.Jung. el cual es una de las teorías más conocidas en el marketing, esta, dota de contenido a la marca y segmenta los mercados.

Los arquetipos definen una especie de patrones de conducta humana: el inocente, el hombre corriente, el sabio, el explorador, el héroe, el rebelde, el mago, el amante, el bufón, el cuidador, el creador y el gobernador.

Carl Gustav Jung (1875-1961) ejerció la psiquiatría y psicología. Acuñó el término del inconsciente colectivo, según Jung, el inconsciente común humano se compone de unos arquetipos e instintos los cuales moldean nuestra individualidad.

Con este proyecto se ha querido dar una alternativa a lo establecido, dado nuevas opciones de ir en contra, reglas propias de este modo el arquetipo rebelde es el que mejor representa a Carota, este arquetipo se caracteriza por cambiar lo que no le gusta del mundo, actuando de una forma diferente siendo transgresor e independiente. Por otro lado, también hay cierta correspondencia con el arquetipo mago ya que se caracteriza por tener una presencia carismática, teniendo además la necesidad de compartir las ideas que defiende, siendo un personaje inspirador del cambio, aportando ideas y filosofías que transforman el mundo.

Cabe mencionar también que para llegar al nombre de Carota hemos pasado por un previo proceso de naming. Se escogió este nombre debido a su significado coloquialmente hablando; persona que actúa con desvergüenza y descaro.

## **5.2 PRIMERA FASE: CREACIÓN EVOLUCIÓN Y EXPERIMENTACIÓN**

Tras tener claro el proyecto y sus objetivos; crear diseños propios, un proyecto de moda, aplicar procesos gráficos, es decir la línea general que va a seguir el TFG, las modalidades artísticas que vamos a utilizar para la mate-

realización del proyecto, procedemos a la fase de maduración y definición de la idea, concepto y finalmente una parte importante de experimentación en la cual aplicaremos y materializamos esas ideas y conceptos mencionados anteriormente, dotándolos de valor.

### 5.2.1 Moodboard de inspiración; la imagen psicodélica, la imagen de los 60

Tras enmarcar el TFG en una temática concreta; los años 60 la moda y los movimientos contraculturales así como las subculturas hippie psicodelia, punk, grunge, op art... se procedió a nutrirse con imágenes de inspiración y referencia, generando un moodboard (figura X) de inspiración, el cual siempre se ha tenido presente.

Se han recopilado imágenes con cierta estética psicodélica, con un carácter hippie, gamberro y ácido por otro lado también aparecen prendas con estampados.

### 5.2.2 Claves estilísticas permanentes y estacionales.(Función simbólica Fun-



Fig. 17. Moodboard.

### ción práctica, Función estética)

Dentro de una marca existen y se estipulan cuáles son las claves estilísticas permanentes y estacionales. Toda marca tiene una serie de recursos y características que se utilizan como seña identificativa y característica, lo que también aporta personalidad y hace más fácil su reconocimiento, del mismo modo que ayuda a seguir una línea coherente durante la vida de la marca acompañándola en todas las colecciones. Es algo que nunca se pierde de vista a la hora de crear una colección ya que hace posible la presencia del espíritu, estilo, carácter y esencia de la marca.

Las claves estilísticas estacionales son las que permiten a la marca que cada colección tenga algo distinto sin llegar a perder su esencia, podríamos decir que son los matices, ya que siempre están presentes las permanentes y estas en cambio varían. Las estacionales aportan un amplio abanico de op-







Fig. 20. Muestrario textil 1.



Fig. 21. Muestrario textil 2.

el aire. En los pantalones hemos utilizado camales anchos y holgura, sin ceñir demasiado el pantalón a la pierna.

Previamente hemos generado un muestrario con distintas telas; popelín, stretch, seda, punto roma y punto de algodón. Fuimos descartando por la trama del tejido o elasticidad y transparencia, vimos cómo se comportaba la tela con la estampación, las lacas y acraminas. Finalmente debido a que la trama era la más sutil, menos perceptible cuando se estampaba además de que la elasticidad era la justa y a su vez aportaba vuelo y caída nos decidimos por el punto de algodón, teniendo la ventaja de que en las tiendas de tejidos suele haber un catálogo más amplio de color. El proceso de elección de un tejido es una de las partes más importantes a la hora de diseñar una colección, ya que la textura del propio tejido puede cambiar totalmente la percepción o el mensaje, haciéndolo más rudo o más dulce.

En cuanto al color de las telas, queríamos que la colección tuviera variedad cromática y aportara viveza, transmitiendo mediante los colores ese espíritu atrevido, sin miedo a lo llamativo, queríamos transmitir energía. Esta fase podría ser interminable. Durante el proceso de elección hemos tenido infinidad de posibilidades y combinaciones de colores en un mismo look y en conjunto. Para guardar cierta armonía ante la colección se tuvo que realizar la digitalización de los looks (figura 23) pudimos previsualizar y aproximarnos más a la realidad, gracias a esto se pudo tomar una decisión más próxima al conjunto y resultado final.



Fig. 22. Digitalización de los looks

Se escogió el rosa fuxia, amarillo, verde cirujano, y azul guardando cierto



mente en el taller que se alquiló, hicimos las pruebas definitivas de colores y tejidos. Primero cortamos unos retales de diferentes colores y fuimos probando con todas las tintas de las que disponíamos en el taller, hicimos una selección de las que mejor nos funcionaban y procedimos a unas estampaciones en tamaño reducido. En algunos casos tuvimos que mezclar colores para dar con la tonalidad perfecta.

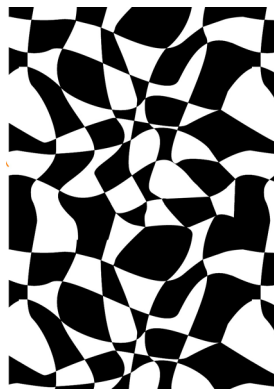


Fig. 28. Estampado op art.



Fig. 29. Estampado líneas.

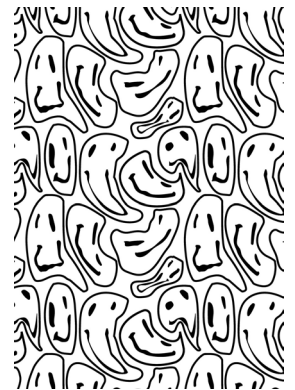


Fig. 30. Estampado caras.

En un primer momento nos focalizamos en la forma y tras tenerlas claras procedemos al color, el cual está muy condicionado por la colección que se va a generar además de las telas de las que disponemos.

Normalmente si el trabajo a serigrafiar es de varias tintas, hay que planificar la imagen, haciendo una división por colores los que podrían llamarse capas.

#### **5.2.4 Moda/ prototipos y diseños**

Tras dejar claras las claves estilísticas permanentes y estacionales procedemos al bocetaje. Teniendo en cuenta todos los conceptos, realizamos infinidad de diseños, con distintas formas y variantes de tops, pantalones, monos, faldas... para ver cual es el que mejor se ajusta a las exigencias de la marca. Tras decidirnos por la opción más adecuada, procedemos a tomar medidas, las prendas se harán con mis medidas. Se procede a patronar partiendo de las prendas base realizando las modificaciones pertinentes para llegar al resultado final; ensanchar la pierna del pantalón, los escotes de los tops...

Para cerciorarnos de que los patrones están bien y son funcionales, realizamos unos prototipos a tamaño real, esto nos sirvió para hacer un refinamiento y eliminar las pinzas de los pantalones y tops así como ajustar medidas y perfeccionar formas.

Los prototipos se hicieron de dos tops y pantalones, estos últimos podrían ser la parte más complicada por eso hice varios modelos hasta dar con el definitivo.





Fig. 31. Pruebas con tinta naranja fluor.

### 5.2.5 Experimentación serigráfica (pruebas y experimentación en tejidos y papel.)

Como ya se ha mencionado, durante la asignatura de ilustración aplicada, se puso en práctica todo esto mencionado anteriormente, una vez claros los diseños e ilustraciones, procedimos a experimentar y probar diferentes soportes y combinación de colores. Esto nos sirvió para hacer un acercamiento al resultado final. Gracias a esta asignatura se tuvieron más claros los procesos serigráficos y las posibilidades que ofrece.

El primer paso y toma de contacto fue la experimentación en papel, con una gran variedad de colores para generar estampaciones a una tinta, se buscaban colores complementarios y generar contrastes atrevidos. Probé con tinta rosa fluor, naranja fluor y verde pistacho. Los resultados fueron satisfactorios pero los que más armonía guardaban era las estampaciones de colores análogos.

## 5.3 SEGUNDA FASE: APLICACIÓN Y CONFECCIÓN TEXTIL

### 5.3.1 Estampación.

Las primeras pruebas se realizaron en papel, podría ser la primera fase de este proceso, en la cual se pasa el primer filtro y juicio del gusto, se ven tamaños según las formas de la estampación, seguidamente procedemos a la segunda fase donde procedemos a estampar sobre un soporte textil para ver cómo funcionan, en esta segunda fase se termina de filtrar la estampación.

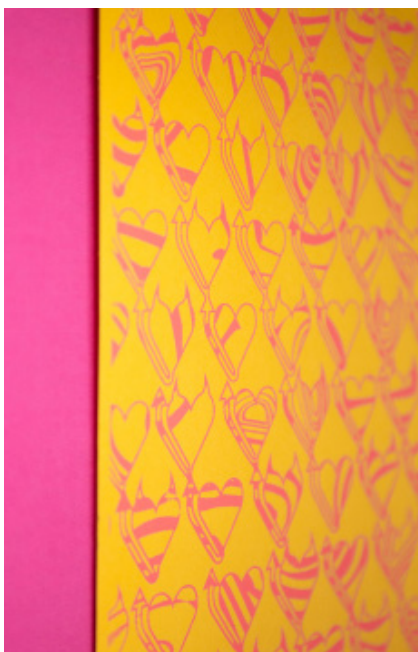


Fig. 32. Pruebas en papel amarillo.



Fig. 33. Pruebas en diferentes papeles





Fig. 34. Insolando con los fotolitos



Fig. 35. Estampando en Muro print.

Una vez escogido el taller y teniendo en cuenta los recursos de los que disponemos se empieza a pensar variantes para generar ese rapport. Pensamos en trabajar en una mesa más grande, pegar la tela a la mesa e ir moviendo los gatos. Tras la primera estampación, limpiabamos la pantalla fuera de la mesa de trabajo para evitar errores, secabamos la zona estampada y la pantalla, con ayuda del fotolito hacíamos un casado de la estampación y el fotolito para posteriormente mover la pantalla con los gatos y hacerla coincidir con el fotolito, generar esta repetición y el casamiento requería de tiempo y paciencia hasta dar con el punto exacto, aun así hubieron repeticiones con mínimos errores que después se corrigieron retocándolos a mano.

Una vez se tiene el fotolito, se emulsiona la pantalla, en nuestro caso utilizamos la emulsión Nakamura, por ambas caras de la pantalla, llenamos la raedera de emulsión y la apoyamos en la pantalla dejando que la emulsión haga contacto en todo el recorrido, entonces se desliza de abajo hacia arriba. Después de meterla en el horno hasta quedar completamente seca y endurecida la emulsión cogemos el fotolito y lo colocamos en la insoladora y encima la pantalla, procedemos al vacío y seguidamente a la luz, dejándola aproximadamente dos minutos veinte. Tras cumplirse estos minutos la llevábamos a la pila y la mojábamos suavemente con agua y frotando con una esponja, comprobábamos que estuviera bien y no estuviera ninguna zona taponada con emulsión. Llevábamos la pantalla a secar dentro del horno y una vez seca ya estaba lista para estampar.

A la hora de estampar, tocábamos todos los bordes con celo, cogíamos la pantalla con los gatos, poníamos el nivel adecuado y pegamos los topes, distribuimos la tinta en una línea con ayuda de la espátula, sin llegar a ponerla encima de la estampación y con la rasqueta cargamos la pantalla, bajábamos la pantalla y pasábamos la rasqueta de arriba abajo para transferir la tinta. En ocasiones se le daba varias pasadas porque la estampación no llegaba a hacerse de manera uniforme en todas las partes.

Con las acraminas me era más fácil estampar, se transfiere mas rapido y facil, con las lacas quizas al ser más espesas o al utilizar blanco me costaba más.

En el proceso serigráfico hay materiales imprescindibles para practicar este proceso que son sencillas; una pantalla serigráfica las cuales pueden ser con el marco de madera o aluminio (según el tipo de soporte la pantalla ha de tener más hilos o menos, en nuestro caso al ser un soporte textil la pantalla tenía menos hilos 43 hilos por centímetro lo cual deja pasar más cantidad de pintura), tinta con base al agua las cuales también se ha de tener en cuenta el tamaño de las partículas del pigmento, una rasqueta la cual ha de tener cierta flexibilidad y un tamaño adecuado a la pantalla, mesa de impresión o de trabajo de superficie plana, bisagras/gatos, manguera, esponjas, emulsiones,

topes para la pantalla, cinta adhesiva, espátulas de plástico, (material para la plantilla, plástico de registro). A la hora de limpiar la pantalla, ha de hacerse lo más rápido posible para evitar que la tinta se seque o puedan haber imágenes fantasma en la pantalla, para evitar esto, a la hora de recuperar la pantalla, además de utilizar el producto adecuado a base de lejía y agua para su recuperación, se puede desteñir los hilos con un producto más agresivo y dejar la pantalla como nueva, preparada para la próxima estampa.

### **5.3.2 Patronaje corte y confección**

Sobre los tejidos y su composición, utilizamos punto de algodón al 95% algodón y 5% elastan, goma elástica, hilo y la máquina de coser marca Singer.

Las piezas finales fueron cuatro; Tres tops, dos pantalones, una falda y un vestido.

Se cogen las medidas del cuerpo, se patronan, se añaden los centímetros de costura, se corta el patrón del papel y después se pincha a la tela, si el patrón va al lomo, la tela tiene que doblarse. Una vez pinchado el patrón a la tela, siempre al recto hilo se cortan las piezas. No hay que olvidar que primero se posicionan los patrones para aprovechar la tela aunque previamente se hicieron cálculos para ver cuantas veces era necesario hacer la repetición a la hora de estampar para que las piezas patronadas cupieran en el 50x 70 de la pantalla. Para los tops con una estampación por delantero y otra para la espalda era suficiente y para el pantalón era necesario hacer dos repeticiones del rapport para conseguir la longitud de la pierna.

Una vez cortadas las piezas se remallan para que el tejido obtenga un mejor acabado, se ensamblan las piezas con alfileres temporalmente de manera que los derechos queden encarados para coserlos, una vez unidos se procese a los acabados y los dobladillos para una mejor apariencia aunque en este caso con los tops, decidimos hacerlos reversibles, como una especie de forro, para evitar que se viera cualquier costura, esto en cierto modo puede ser una ventaja porque otorga a la prenda de versatilidad.

#### *Look uno:*

Consta de un top con un largo hasta el ombligo, escote asimétrico, una manga tradicional y otra con un tirante, en este look solo se ha estampado el pantalón y no el top ya que estampar ambas piezas, lo considerábamos demasiado recargado. El pantalón es de pierna ancha y de tiro alto, similares a los palazzo, con cinturilla elástica, una pierna la hemos estampado de un amarillo más oscuro que el de la otra pierna. El estampado que hemos utilizado es el de manchas.





Fig. 38. Resultado final. Look uno, estampado manchas.





**Fig. 36.** Resultado final. Look uno, estampado manchas.



**Fig. 37.** Resultado final. Look uno, estampado manchas.

*Look dos:*

También consta de dos piezas, top y pantalón. El top tiene una longitud por el ombligo, con un escote halter, agarrándose con tirantes al cuello además de una apertura a modo de lazada el en bajo. El pantalón tiene una pierna estampada y la otra sin estampación para darle aire al conjunto. Este look se ha estampado con el rapport de op art.





Fig. 39. Resultado final. Look dos, estampado op art.





Fig. 40. Resultado final. Look dos, estampado op art.

*Look tres:*

Consta de dos piezas, mini falda y top, ambas estampadas ya que al tener menos cantidad de tejido, no se veía recargado en su totalidad. El top se ata al cuello dejando caer una larga tira, el escote es redondo. La falda es sencilla, longitud estándar de una mini falda (20 cm por encima de la rodilla). Para este look hemos utilizado el rapport de líneas.



**Fig. 41.** Resultado final. Look tres, estampado líneas.





Fig. 42. Resultado final. Look tres, estampado líneas.



*Look cuatro:*

Un vestido de tubo por encima de la rodilla y con escote halter antes de finalizar los looks, preparamos una sesión de fotos, poniéndonos en contacto con las modelos así como la preparación del lugar, cámara, objetivos, flashes, poses, iluminación y maquillaje.

Se organizó todo previamente con minuciosidad, los fondos que se utilizarían en la sesión, en que orden se fotografiaran a las modelos etc. Utilizamos una cámara Canon 6D con un objetivo Canon 24-70mm f.4 gama L. Nos apoyamos con tres flashes de estudio de la marca Godox y empleamos sitios, banderas hollywood y negras para recortar el fondo o a las modelos sobre



**Fig. 43.** Resultado final. Look cuatro, estampado corazones.





Fig. 44. Resultado final. Look cuatro, estampado corazones.

ceferinos con espada, con la intencionalidad de controlar la luz tan dispersa y característica del flash.

Por otro lado, quisimos reflejar el proceso de la creación de las prendas con la realización de un vídeo. Se contactó con Jesús Ponce, director de fotografía, para la realización del mismo. Se tuvo que ir a localizar al lugar de trabajo, el Muro Print y hablar sobre el tratamiento, referencias, estética y look que se le quería dar a la pieza. Primero se grabó la parte de experimentación y pruebas serigráficas, la estampación y todo el proceso o lo relativo a ello, posteriormente la parte de corte y confección de las prendas.

Una vez rodado todo el proceso se realizó la edición.

## 6. CONCLUSIONES

El proyecto ha sido muy enriquecedor tanto profesional como personalmente, poco a poco he visto cómo iba tomando forma, disfrutando de todas y cada unas de las fases, con sus inconvenientes y sus virtudes, siendo capaz de cumplir con los objetivos gracias a docentes y compañeros que me han ayudado a que este trabajo tuviera un desarrollo y resultado más profesional, consiguiendo valorar, serigrafía, arte, diseño, patronaje e ilustración por igual pudiendo afianzar de este modo el mensaje y el concepto de Carota.

Más allá de ser un trabajo académico, Carota se ha convertido en un posible proyecto e investigación de futuro, el cual me gustaría seguir desarrollando, afianzando la relación entre arte y moda sin olvidar uno de los mayores objetivos y valores del proyecto, generar conciencia sobre el consumidor, darle una vuelta a la moda y lo que ésta conlleva o supone, queremos luchar por una moda más concienciada y libre.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

COSTA, J. (2018). *Cómo acabar con la contracultura*. Barcenola: Taurus.

FREUND, J. (1978). *Utopie et violence*. Paris: Marcel Rivière.

GRABOWSKI, B. Y FICK, B. (2020). *El grabado y la impresión: Guía completa de técnicas, materiales y procesos*. Barcelona: Art Blume, S.L.

HARRY, B. (2018). *Los años 60*. España: KONEMANN.



MARA, T. (1994). *Manual de Serigrafía*. Barcelona: Art Blume, S.L.

MARTINEZ VELA, M. (2012). *La Serigrafía*. Sevilla: Point de Lunettes.

MILES, B. (2006). *Hippie*. Barcelona: Global Phythm Press.

RACIONERO, L. (2010) *Filosofías del underground*. Barcelona: Anagrama.

### **DOCUMENTALES Y VIDEOS:**

RTVE. “Woodstock, tres días de amor y música” en RTVE < <https://www.rtve.es/alacarta/videos/dias-de-cine/dias-cine-dvd-woodstock-tres-dias-amor-musica/530463/> > [Consulta: 12 de octubre de 2020]

RTVE “Debates: el movimiento hippie” en RTVE < <https://www.rtve.es/alacarta/videos/para-todos-la-2/para-todos-2-debates-movimiento-hippie/796083/> > [Consulta: 12 de octubre de 2020]

YOUTUBE, “RTVE, ¿Te acuerdas? - Contracultura a la española” en youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=Fj-X4RUDqTc> > [Consulta: 10 de octubre de 2020]

### **PELÍCULAS:**

Easy Rider (Buscando mi destino. Dir. Dennis Hopper) Pando Company Inc, Columbia Pictures, Raybert Productions . (1969).

Hair (Dir. Milos Forman) CIP Filmproduktion Gmb. (1979).

Woodstock - 3 Days of Peace & Music (Woodstock, tres días de paz y música. Dir. Michael Wadleigh) Warner Bros. (1970)

### **ENTREVISTAS**

Buckley, F. (1968) episode of William F. Buckley’s Firing Line. NewYork. <<https://www.youtube.com/watch?v=oaBnlzY3R00> >

Scully, S. (2014) 1960-Era Counterculture. Atlanta, Georgia. < <https://www.c-span.org/video/?318868-7/1960s-era-counterculture.> >

### **ARTÍCULO ONLINE**

ARNAU, J. (2018). “En la mente de Carl Jung”. *EL PAÍS*. < [https://elpais.com/cultura/2016/12/09/babelia/1481283788\\_980535.html](https://elpais.com/cultura/2016/12/09/babelia/1481283788_980535.html) > [Consulta: 16 de noviembre de 2013].

FERNÁNDEZ-SANTOS, E. (2018). ¿Existe hoy la contracultura?. *EL PAÍS*. < [https://elpais.com/cultura/2018/07/27/babelia/1532701477\\_214017.html](https://elpais.com/cultura/2018/07/27/babelia/1532701477_214017.html) > [Consulta: 12 de noviembre de 2013].

GARCIA SORIA, C. (2018) “Cómo los 60 cambiaron la historia de la moda para siempre” *Televisa.NEWS*. < <https://noticieros.televisa.com/especiales/como-los-60s-cambiaron-la-historia-de-la-moda-para-siempre/> > [Consulta: 15 de noviembre de 2013].

GONZÁLEZ, J. (2017). La ‘contracostura’ hippie: cuando la moda era rebelde, de piezas únicas y hecha a mano. *20 minutos*. Recuperado de <<https://www.20minutos.es/noticia/3003251/0/moda-hippie-exposicion/?autoref=true> > [Consulta: 14 de noviembre de 2013].

MARMISA, J. (2019) ¿Qué ocurrió realmente en Woodstock?. *EL PAÍS*. <[https://elpais.com/cultura/2019/08/14/actualidad/1565786556\\_856107.html](https://elpais.com/cultura/2019/08/14/actualidad/1565786556_856107.html) > [Consulta: 13 de noviembre de 2013].

RAFFINO, E. (2020) Movimiento hippie. *Concepto* < <https://concepto.de/movimiento-hippie/> > [Consulta: 13 de noviembre de 2013].

TENA, A. (2019). “Cuando la ropa destruye el planeta”. *Público*. < [publico.es/sociedad/industria-textil-vivir-vestir-ropa-destruye-planeta.html](http://publico.es/sociedad/industria-textil-vivir-vestir-ropa-destruye-planeta.html) > [Consulta: 12 de noviembre de 2013].

## TRABAJOS FINAL DE GRADO

HORTIGUELA, R. (2015-2016) Impresión serigráfica como medio de expresión en productos y diseños comerciales. Trabajo Final de Grado [TFG] . Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

MORA MÁZ, P. (2018) Movimientos de contracultura: El movimiento hippie. Trabajo Final de Grado. Castellón: Universidad Jaume I.

## PÁGINA WEB

CCCBLAB. *¿Sigue viva la contracultura?* <http://www.cccb.org/es/>. Disponible en: <https://lab.cccb.org/es/sigue-viva-la-contracultura/>. [consulta: 2020-10-22]

DEFINICIÓN.DE. *Definición de contracultura*. <https://definicion.de/contracultura/>. [consulta: 2020-10-21].

PANDUGAR. *La contracultura. Corriente y moda. Su permanencia en la actualidad.* <https://pandugar.wordpress.com/2010/11/23/la-contracultura-corriente-y-moda-su-permanencia-en-la-actualidad/>. [consulta: 2020-11-02]

PILAR SICILIA. *La guía del estilo: La silueta.* <https://pilarsiciliafashionplace.wordpress.com/2017/01/18/la-guia-del-estilo-la-silueta/>. [consulta: 2020-10-22].

## 8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Esquema metodológico.....	7
Fig. 2. Tabla de organización del proyecto.....	7
Fig. 3. Robert Muchley, Cartel de la II Guerra Mundial. Serigrafía, WPA Art Program, 1941.....	10
Fig. 4. 1970 Andy Warhol estampado con la técnica de serigrafía.....	11
Fig. 5. California. Mario Savio en los escalones de Sproul Hall en UC Berkeley en 1966.....	13
Fig. 6. EE.UU. Jóvenes protestando por la guerra de Vietnam.....	13
Fig. 7. Protesta en Boston, 1970.....	13
Fig. 8. Hippies viajando.....	14
Fig. 9. San Francisco. Cartel realizado por Victor Moscoso, 1967.....	16
Fig. 10. La silla Pantón en una de sus construcciones.....	17
Fig. 11. Hamburgo, diseño de una piscina por Verner Panton 1969.....	17
Fig. 12. Bélgica, Zèbres obra realizada por Victor Vasarely. 1950.....	18
Fig. 13. Nueva York. Diseño de Emilio Pucci, 1969.....	19
Fig. 14. Miranda Makaroff vistiendo uno de sus diseños.....	20
Fig. 15. España. Obra de Miranda Makaroff. 2018.....	20
Fig. 16. Japón. Obra de Yayoi Kusama, 1929.....	21
Fig. 17. Moodboard.....	23
Fig. 18. Bocetos prendas 1.....	24
Fig. 19. Bocetos prendas 2.....	24
Fig. 20. Muestrario textil 1.....	25
Fig. 21. Muestrario textil 2.....	25
Fig. 22. Digitalización de los looks.....	25
Fig. 23. Bocetos ilustración 1.....	26
Fig. 24. Bocetos ilustración 2.....	26
Fig. 25. Estampado corazones.....	26
Fig. 26. Estampado mixto.....	26
Fig. 27. Estampado manchas.....	26
Fig. 28. Estampado op art.....	27
Fig. 29. Estampado líneas.....	27
Fig. 30. Estampado caras.....	27
Fig. 31. Pruebas con tinta naranja fluorescente.....	28
Fig. 32. Pruebas en papel amarillo.....	28

Fig. 33. Pruebas en diferentes papeles .....	28
Fig. 34. Insolando con los fotolitos.....	29
Fig. 35. Estampando en Muro print.....	29
Fig. 36. Resultado final. Look uno, estampado manchas.....	31
Fig. 37. Resultado final. Look uno, estampado manchas.....	31
Fig. 38. Resultado final. Look uno, estampado manchas.....	32
Fig. 39. Resultado final. Look dos, estampado op art.....	33
Fig. 40. Resultado final. Look dos, estampado op art.....	34
Fig. 41. Resultado final. Look tres, estampado líneas.....	35
Fig. 42. Resultado final. Look tres, estampado líneas.....	36
Fig. 43. Resultado final. Look cuatro, estampado corazones.....	37
Fig. 44. Resultado final. Look cuatro, estampado corazones.....	38

## **ANEXO I. RESULTADO FINAL**

Vídeo sobre el proceso: <https://vimeo.com/570954709>





Anexo 1. Resultado final. (look 1)





Anexo 2. Resultado final. (look 2)





Anexo 3. Resultado final. (look 2)





Anexo 4. Resultado final. (look 2)





Anexo 5. Resultado final. (look 1 y 2)





Anexo 6. Resultado final. (look 1 y 2)





Anexo 7. Resultado final. (Detalles look 1 y 2)





Anexo 8. Resultado final. (Detalles look 1 y 2)





Anexo 9. Resultado final. (Detalles look 1 y 2)





Anexo 9. Resultado final. ( look 4)





Anexo 9. Resultado final. ( look 4)