



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La esencia de lo cotidiano: colección artesanal de
ilustración aplicada a producto mediante diversos recursos
gráficos.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Rodrigo Pessano, Noelia

Tutor/a: Cogollos Van Der Linden, Jonay Nicolás

Cotutor/a: Heras Evangelio, David

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

LA ESENCIA DE LO COTIDIANO:

Colección artesanal de ilustración aplicada a producto mediante diversos recursos gráficos.



Noelia Rodrigo Pessano
Dirigido por Jonay N. Cogollos

LA ESENCIA DE LO COTIDIANO:

Colección artesanal de ilustración aplicada a producto mediante diversos recursos gráficos.

Noelia Rodrigo Pessano

Dirigido por Jonay N. Cogollos

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi familia por estar siempre a mi lado, apoyar mis decisiones y acompañarme durante todo el proyecto de *La esencia de lo cotidiano*. Agradecer también a mis amigas por tener siempre los mejores consejos y hacer de estos años una gran aventura.

A Jonay por su paciencia, conocimientos y guiarme en la producción técnica y teórica del proyecto. Al igual que a los profesores que me han orientado hasta donde me encuentro ahora mismo.

Finalmente, a Eva por la gran oportunidad de trabajar y aprender en su taller.

Resumen

La esencia de lo cotidiano es un Trabajo Final de Máster en el cuál desarrollaremos un proyecto de producción artística creando ilustraciones aplicadas a varios productos mediante diversas técnicas y procesos gráficos. En el marco conceptual nos embarcamos en una búsqueda de la relevancia que adquieren diferentes escenas de nuestra vida cotidiana después de la pandemia vivida. Seleccionaremos doce escenas para realizar las ilustraciones que definirán el proyecto y que adaptaremos para aplicarlas a los diferentes productos. Atenderemos a aspectos formales, de composición y de color para elaborar las ilustraciones, creando con ello la unidad del proyecto. De forma paralela realizaremos un estudio de la marca personal aplicado a la colección. Las conclusiones que desarrollaremos en el marco conceptual, en la investigación de las técnicas y en el análisis de los referentes, se verán reflejadas en la proyección de la obra.

Palabras clave

Artesanía; Serigrafía; Xilografía; Ilustración; Diseño

Abstrack

The essence of the ordinary is a Master's Final Project in which we will develop an artistic production project creating illustrations applied to various products through various techniques and graphic processes. In the conceptual framework, we embark upon a search for the importance acquired by different scenes of our daily life after the pandemic. We will select twelve scenes to make the illustrations that will define the project and also adapt them, so we can apply these to different products. We will attend to formal aspects, composition and color to elaborate the illustrations, thus creating the unity of the project. In parallel, we will carry out a study of the personal brand applied to the collection. The conclusions that we will develop in the conceptual framework, in the investigation of the techniques and in the analysis of the (references), will be reflected in the projection of the work.

Palabras clave

Craftwork; Screenprint; Xilography; Illustration; Design

INDICE

01 Introducción	12
Descripción del proyecto	13
Planteamiento de objetivos	15
Metodología	16
02 Marco teórico: El arte aplicado.	18
02.1 Arte y artesanía	19
02.2 Antecedentes: El movimiento Arts and Crafts	25
02.2.1 William Morris	29
02.2.2 De 1870 hasta la actualidad	33
02.2.3 Las mujeres en el Arts and Crafts	35
02.2.4 La influencia del Arts and Crafts	39
02.3 Referentes contemporáneos	43
03 Proyecto práctico: <i>La esencia de lo cotidiano</i>	52
03.1 Antedecentes	55
03.2 La ilustración de lo cotidiano	65
03.3 Ilustración aplicada	79
Calendario	79
Textil	86
Postales	90
Fanzines	94
Mesa	102
03.4 Diseño de la marca personal	107
03.5 Resultado	117
04 Conclusiones	138
05 Índice de imágenes	140
06 Referencias bibliográficas	146

5 INTRODUCCION

Descripción del proyecto

En el presente trabajo de Fin de Máster de la tipología 4, se desarrolla el proyecto *La esencia de lo cotidiano*. En él se llevará a cabo una colección de ilustración aplicada a productos realizados artesanalmente mediante técnicas de gráfica, como son la serigrafía y la xilografía. Para ello se tienen en cuenta conceptos de diseño e ilustración durante todo el proceso de realización, tanto en la aplicación de las técnicas gráficas como en su presentación.

El hilo conductor que hará de conexión entre los diferentes productos, es la temática de las ilustraciones que aparecen en ellos. La temática es la esencia del día a día, las pequeñas cosas que ocurren a nuestro alrededor, de la vida cotidiana, que después de la pandemia vivida, han pasado a tener más relevancia. Un ejemplo de esto puede ser: salir y ver los árboles en fruto, quedar con aquellos que queremos o escuchar el ruido de las hojas en otoño, entre otros.

La esencia de lo cotidiano nace de la necesidad de aunar los conocimientos aprendidos durante el grado en Bellas Artes, con su consecuente iniciación en el ámbito de la gráfica, y su posterior realización del Máster en Producción Artística, para profundizar en el campo de las artes gráficas.

Por otro lado, la motivación que dirige la temática del proyecto, viene dada por estos dos años de pandemia, de restricciones y vueltas a la normalidad. Momentos de altibajos y muchos acontecimientos vividos, con ello darnos cuenta de otros tantos y quizás llevar a cabo algunos cambios. La rapidez del paso del tiempo, vivir sin prestar atención a las pequeñas cosas, despertar y recordar aquellos detalles de los momentos que nos rodean y que conforman la esencia de la vida.

La esencia de lo cotidiano tiene como finalidad progresar como profesional en el campo de la gráfica, la ilustración y el diseño, reuniendo en un mismo proyecto todos aquellos conocimientos adquiridos. Siendo el resultado del proyecto, un portfolio en físico, completo y profesionalizado, con el propósito de búsqueda de un empleo especializado.

La implicación en el proyecto viene dada, por la fijación por los artículos con ilustraciones aplicadas, que desde bien pequeña se ha tenido. Recordando el tiempo que he pasado dentro de tiendas de papelería, decoración o accesorios, dando vuelta por sus pasillos, parándome a observar todo lo que me rodeaba. Pero la gran diferencia de entonces, en la actualidad y con la madurez adquirida, es valorar mayormente el diseño y la forma de producción. Apostando por

productos realizados con una mayor calidad, tanto de materiales, como del diseño de las piezas.

Para la materialización del proyecto, se utilizan los medios del ámbito de la producción artística y bajo las pautas de la gráfica, la ilustración y el diseño. El conjunto de estas disciplinas, han resultado en un profundo trabajo de investigación y técnicas que generan esta colección personal.

En cada fase del proyecto, se intenta plasmar la idea de colección, aplicando los conocimientos de las técnicas de forma correcta, tanto sobre los soportes como en los diseños. Para llevarlo a cabo será necesario seguir un proceso de investigación y una búsqueda de referentes que apoyen el proyecto. El proceso de trabajo estará organizado en diferentes fases, comenzando por un análisis que fundamente el proyecto para su posterior producción. Con ello crear la colección personal, que refleje los conocimientos obtenidos durante estos años de formación.

Planteamiento de objetivos

La motivación para concebir *La esencia de lo cotidiano*, es el planteamiento de conseguir realizar un proyecto hasta su fase más real, convirtiéndose en un reto a nivel profesional y personal.

Es importante antes de comenzar con el desarrollo, plantear unos objetivos que nos ayudarán a dirigir y sustentar el proyecto.

El objeto principal del trabajo es la creación de una colección personal de diversos productos, de forma artesanal, mediante técnicas del ámbito de la gráfica y al mismo tiempo empleando conceptos del campo del diseño y de la ilustración. Todo ello conectado entre sí por la temática de las imágenes que aparecen a lo largo de la colección y tener como resultado un trabajo funcional, que cubra las necesidades y sea original.

Por otro lado, en cuanto a los objetivos específicos:

Crear una colección personal con un valor visual original y propio. Y que se adecue a las necesidades del proyecto.

Diseñar y realizar los diversos artículos, teniendo en cuenta sus funciones prácticas y estéticas. Y con ello determinar los soportes, las técnicas y las aplicaciones de las ilustraciones.

Desarrollar las ilustraciones y su correspondiente aplicación a los diseños de los artículos de papelería, sacando el máximo partido a estas mismas, adecuando la imagen al espacio, al soporte y a la utilidad del artículo.

Realizar un estudio sobre referentes en cuanto a la ilustración aplicada a productos. Y así mismo, referentes del ámbito de la ilustración y el diseño, para la realización de las ilustraciones, su aplicación y la confección de los artículos.

Mantener la cohesión y la coherencia durante el diseño, el proceso práctico y el resultado final. También reflejado en la presentación de los artículos, así como en la realización de la memoria escrita.

Metodología

La metodología se ha generado partiendo de un proceso de investigación en torno a la idea principal, la creación de una colección de ilustración aplicada a producto. Para ello se emplean procesos artesanales con la función de aunar los conocimientos de las técnicas de serigrafía y xilografía, en un portfolio físico profesionalizado.

Desde el comienzo, el proyecto se divide en diferentes fases para poder cumplir los tiempos y los objetivos marcados. Para llegar a conseguirlo, se plantea un cronograma dirigido a cada asignatura, para extraer el máximo rendimiento a los talleres de gráfica, los consejos de los profesores y los tiempos marcados. A su vez se realiza un seguimiento de todos los procesos hasta conseguir el resultado final correcto.

Previamente se realiza una búsqueda de referentes en torno a la ilustración y el diseño, para fundamentar las propuestas de los productos. Principalmente para crear la idea de colección, una conexión entre cada uno de los elementos que forman la marca personal. Por otro lado se realiza un repaso por el concepto del arte y la artesanía, y una investigación teórica del Arts and Crafts, movimiento en el que se apoyan algunas de las ideas del proyecto.

Una vez planteado todo, se elabora la marca personal, el branding¹ sobre el que girará el proyecto. Se realiza la identidad corporativa, con el logotipo representativo y los elementos que la apoyan, como son la tipografía para emplear en textos relacionados con la marca o el color distintivo de la misma. Generando un hilo conductor que une las diferentes partes del proyecto (los elementos de papelería y su forma de presentación).

En último lugar se lleva a cabo la materialización artesanal de las piezas mediante el uso de la serigrafía y la xilografía. Ambas técnicas permiten aplicar las ilustraciones a los diferentes soportes seleccionados de forma dinámica y sencilla, portando los diferentes registros gráficos que generan.

Se procede a explicar las dos técnicas de forma clara y directa:

La serigrafía es una técnica permeográfica que nos permite transferir una imagen o texto mediante el paso de tinta con una rasqueta² a través de una malla tensada en un bastidor (pantalla), al soporte elegido (papel, tejidos, madera, ...). Es necesario aplicar una emulsión fotosensible a la pantalla para bloquear aquellas partes de la malla que no se corresponden a la imagen que se va a estampar y que no pase la tinta en esa zona.

La xilografía es una técnica de grabado en relieve que consiste en tallar a mano con una gubia³ en la madera el texto o imagen deseada, dejando en relieve aquellas partes que corresponden a la imagen. En el proceso, se deposita tinta mediante el rodillo sobre la superficie plana (de esta forma las zonas huecas se quedan limpias), se coloca el papel encima y se ejerce presión con un tórculo o una prensa para trasladar la imagen de la plancha al soporte (papel, tejidos, ...).

1. Branding: es definir y construir una marca mediante el uso definido de procesos gráficos, comunicación y posicionamiento. Se compone del naming, identidad corporativa, posicionamiento, lealtad de marca y arquitectura de marca.

2. Rasqueta: es una herramienta de serigrafía con la parte de agarre de metal o madera y la otra parte de goma, mediante esta herramienta se ejerce presión mientras se desliza por la pantalla para que la tinta penetre entre los hilos de la malla.

3. Gubia: es una herramienta con empuñadura de madera y cuchilla de metal utilizada para tallar madera o linóleo, con diferentes formas de cuchilla (U,V) y diferentes tamaños, con los que conseguir líneas más estrechas o anchas)

MARCO TEORICO: El arte aplicado.

02.1 Arte y artesanía

¿Qué es el Arte? ¿Es difícil de definir?

“Arte” proviene del latín *ars* y del griego *techné*, ambos términos hacen referencia a cualquier actividad humana llevada a cabo con gracia y habilidad, y desde la concepción griega del artesano/artista no hace referencia a la imaginación o la originalidad como hacemos actualmente.

El Arte se denominó de esta forma durante muchos años hasta que, en la Edad Media se hizo una distinción entre artes “liberales” y “vulgares” o “servibles”, y Hugo de San Víctor sustituyó estos dos últimos términos por el término “artes mecánicas”. En el siguiente cuadro se pueden observar las clasificaciones de la Edad Media en torno a las artes. Los que estudiaban artes liberales, eran los llamados “artistas”, y por otro lado, los realizadores de las artes mecánicas eran denominados *artifex*. En este periodo comenzaron a discernir entre el arte y la artesanía, entre el artista y el artesano, pero no como lo concebimos actualmente sino aplicado a otras disciplinas como la gramática frente a la agricultura o la aritmética frente al teatro.⁴

CUADRO 1
CLASIFICACIONES MEDIEVALES DE LAS ARTES

<i>Disciplinas</i>	
Artes liberales (<i>versus</i> «artes serviles»):	
<i>Trivium</i>	Gramática, retórica, lógica
<i>Quadrivium</i>	Aritmética, geometría, astronomía, música
Artes mecánicas (Hugo de San Víctor)	Tejido, armamento,* comercio, agricultura, caza, medicina, teatro**

* Includa la fabricación de armas, la forja, la arquitectura, etcétera.
** Incluye la lucha libre, las carreras, la danza, los recitales épicos, el teatro de marionetas, etcétera.

Fig. 01. Shiner, Clasificaciones medievales de las artes, 2004.

4. Shiner, L. (2004). La invención del arte: una historia cultural. Paidós Ibérica. (p. 24 y p. 46.)

El antiguo sistema del arte seguía regulando la mayoría de las disciplinas (gramática, historia, retórica, ...), pero la aparición de nuevas ideas y actitudes provocó cambios orientados hacia la moderna categoría del arte. Durante el Renacimiento, se creó el subgrupo *Studia Humanitatis* dentro de las artes liberales, que agrupaba: gramática, retórica, poesía, historia, filosofía y moral. Un ejemplo claro es la frase "la poesía es como la pintura" (*Ut pictura poesis*) de Horacio, que fue utilizada por pintores y humanistas para justificar que la pintura formaba parte de las artes liberales.

Hemos crecido viendo las pinturas del Renacimiento como obras de arte aisladas pero la realidad es que el Renacimiento no contaba con una categoría de arte como la conocemos en la actualidad. El pintor era un hacedor que llevaba a cabo encargos para iglesias, edificios públicos y casas de ricos. Igualmente sucedía con los artistas de corte, que realizaban diferentes tareas desde pintar retratos a decorar habitaciones, pintar muebles o decorar vajillas.

CUADRO 2
LAS ARTES LIBERALES Y LOS *STUDIA HUMANITATIS*
EN EL RENACIMIENTO

<i>Disciplinas</i>	
Artes liberales:	
<i>Trivium</i>	Gramática, retórica, lógica
<i>Quadrivium</i>	Aritmética, geometría, astronomía, música
<i>Studia Humanitatis</i>	Gramática, retórica, poesía, historia, filosofía moral

Fig. 02. Shiner, Las artes liberales y los studia humanitatis en el renacimiento, 2004.

A mediados del siglo XVI comenzaron los cambios. En 1563 la pintura y la escultura alcanzan el estatus de artes liberales en Florencia al crearse la Academia de Dibujo y en 1600 el Papa otorgó la condición de libres a los miembros de la Academia Romana de San Lucas. Más tarde, en 1648 en Francia se obtuvo el cambio con la creación de la Academia Francesa y en España hubo que esperar hasta 1667. Mientras que en otras partes como Portugal, Inglaterra y Holanda alcanzaron el estatus de artes liberales en el siglo XVIII.

La pintura, la escultura y la arquitectura solían agruparse bajo nombres tales

como "artes del dibujo", "artes figurativas" e incluso "beaux-arts", y aunque se asemeje a la concepción moderna del arte, no hubo un único concepto para las artes visuales agrupadas hasta comienzos del siglo XVIII.

Para que se pudiera establecer la moderna categoría del arte, tenían que reunirse tres cosas: un conjunto limitado de artes que eran, la poesía, la pintura, la escultura, la arquitectura y la música; un término para identificar fácilmente el conjunto, siendo *beaux-arts* (bellas artes) el elegido; y el principio, el placer versus la utilidad, para distinguir ese conjunto de las demás artes liberales, de las ciencias y de las artesanías y oficios.⁵

En esta nueva organización el artesano y la artesanía, no tenían lugar en las *beaux-arts*, de hecho en el Diccionario portátil de las Bellas Artes de Lacombe de 1752 se puede observar esa distinción "Se da el nombre [artista] a aquél que ejerce alguna de las artes liberales y, en especial, a los pintores, escultores y grabadores"; o Rousseau en *Émile* (1762) "esos individuos que se dan a sí mismos aires de importancia y a los que se llaman artistas en vez de artesanos, y que trabajan sólo para los ricos ociosos".⁶

Mientras los cambios sociales y tecnológicos producían una caída del estatus de pintores utilitarios (artesanos), había otras fuerzas del mercado que provocaban el ascenso de pintores de caballete. En el tercer cuadro se puede observar las diferencias entre el artesano/artista, el artista y el artesano.

CUADRO 3
DEL ARTESANO/ARTISTA AL ARTISTA *VERSUS* EL ARTESANO

<i>Antes de la separación</i> (Artesano/artista)	<i>Después de la separación</i>	
	<i>Artista</i>	<i>Artesano</i>
Talento o ingenio	Genio	Regla
Inspiración	Inspiración/sensibilidad	Cálculo
Facilidad (mental y corporal)	Espontaneidad (el cuerpo sobre el alma)	Destreza (corporal)
Imaginación reproductiva	Imaginación creativa	Imaginación reproductiva
Emulación (de los maestros del pasado)	Originalidad	Imitación (de modelos)
Imitación (de la naturaleza)	Creación	Copiar (la naturaleza)
Servicio	Libertad (juego)	Industria (pago)

Fig. 03. Shiner, Del artesano/artista al artista versus el artesano, 2004.

5. Shiner, L. (2004). La invención del arte: una historia cultural. Paidós Ibérica.(p. 125, 126, 127)

6. Shiner, L. (2004). La invención del arte: una historia cultural. Paidós Ibérica.(p. 151)

El artesano fue decayendo debido a lo acontecido con las bellas artes y la Revolución Industrial, dado que el trabajo del artesano requería un aprendizaje extenso que duraba varios años, la cantidad de trabajo dependía de la demanda (encargos) y se realizaba de forma más lenta debido a que la mayor parte del proceso se llevaba a cabo de forma manual.

En 1861 surge el movimiento Arts and Crafts liderado por William Morris, el cual se desarrollará en el siguiente capítulo, que se oponía a la separación entre las bellas artes y la artesanía, y entre el artista y el artesano. El movimiento desaprobaba también la sustitución del artesano por la industria y la maquinaria; por ello se fundaron talleres, escuelas y museos para las artes aplicadas y la artesanía.

Existe otro tipo de trabajador... tenemos varios nombres para él, los cuales, a pesar de la vergüenza que me produce, en la mentalidad de la mayoría de la gente implican inferioridad: artesano, por ejemplo, u operario... usaré una palabra... que implique, para todo aquel que sea razonable, honor y no reproche... el artesano manual. (William Morris, 1969, como se citó en Shiner, 2004)

La escuela de arquitectura, arte y oficios de la Bauhaus (1919-1932) creada por Walter Gropius, se opuso también al sistema de bellas artes e intentó reunificar las artes y oficios, y restaurar el propósito social del arte. Por ello, el método de enseñanza utilizado en la Bauhaus se basaba en los talleres, formando a los alumnos como artistas y como artesanos especializados. El manifiesto de Gropius en 1919 para la nueva escuela resume el ideal contra la división entre arte y oficios:

Los arquitectos, los escultores, los pintores, debemos volver a los oficios... No existe una diferencia esencial entre el artista y el artesano. El artista es un artesano exaltado. En algunos raros momentos de inspiración, momentos que están más allá del control de su voluntad, la gracia del cielo hace que su obra florezca como arte. Pero la destreza en su oficio es esencial a todo artista. Ahí reside una fuente de imaginación creativa. Dejados crear un nuevo gremio de artesanos, sin las distinciones de clase que levanta una arrogante barrera entre el artesano y el artista. Juntos vamos a crear una nueva construcción del futuro. (Naylor, 1968, como se citó en Shiner, 2004)

El propósito principal Gropius no era volver a la artesanía sino reunir arte, oficio y técnica para formar a los diseñadores y arquitectos. El resultado de la Bauhaus fueron adornos, utensilios y accesorios de un excepcional diseño moderno y a un precio asequible en comparación con los objetos realizados por la artesanía. Como dice Rosario Velasco (2017) en su tesis La Ilustración aplicada al Diseño, la calidad de los artículos bajó, y esto a su vez provocó el recuerdo de los valores del producto artesano, que junto a la necesidad que satisfacer los diversos gustos de los usuarios, originó el objetivo de unir la producción industrial y la consideración artística.(p. 88, 89)

Hoy en día sigue habiendo diferencias entre arte y artesanía, aunque consideremos esta dicotomía como solucionada. Un claro ejemplo es lo que dice Shiner (2004), las polaridades de arte/artesanía, cuerpo/mente, hombre/mujer, blanco/negro, han estado siempre durante la historia manteniendo una relación de subordinación de la segunda palabra bajo la primera; y no es posible cambiar esas potencias opuestas si el cambio o la duda solo interfiere al segundo término y el primero queda intacto.(p. 376)

02.2 Antecedentes: El movimiento Arts and Crafts

El movimiento Arts and Crafts se desarrolló en Gran Bretaña entre 1861 y 1914, y se caracterizó por una visión distinta del diseño y de los procesos de producción. Destacó por el trabajo de un grupo de diseñadores, artesanos y arquitectos, que abogaban por el trabajo manual y la belleza en los objetos cotidianos. De esta forma generaron una estética que sería característica del movimiento.

Su propósito era unir las artes “mayores” y las artes “menores”, las bellas artes y la artesanía. De ahí viene el nombre Arts and Crafts, artes y oficios. El arte no debía estar solo en los altares o en los museos, sino que debía incluirse en la vida cotidiana. Abogaban por un arte que fuera accesible para todos, tanto dentro, como fuera de sus casas. Una belleza que pudiera ser apreciada durante la vida cotidiana. El ideario principal defendía un estilo de vida sencillo e inspirado en la naturaleza, y esto dio paso a la creación de objetos domésticos en los que destacaba su calidad, su funcionalidad y el respeto a la autenticidad de las técnicas y materiales empleados. “No tengas nada en tu casa que no sepas que es útil o que no consideres bello” W. Morris 1880, en la conferencia The beauty of life. (William Morris, 1880, como se citó en ABC, 2017)

El movimiento rechazaba la industrialización, criticando las formas de producción y los resultados de las mismas. Por el contrario, propone sustituirlas por alternativas de diseño, producción y consumo, que estuvieran en consonancia con sus principios.

Los integrantes del movimiento Arts and Crafts ayudaron a recuperar los oficios artesanales en un momento de industrialización en el que la preocupación de su desaparición, era temida por muchos. Con el empleo de la artesanía, querían mejorar la economía de las comunidades proletarias.

Es una lástima convertir en misterio aquello que puede ser fácilmente entendido. No existe nada hermético en la idea de que todas las cosas pueden estar mal o bien hechas. Una obra de arte es algo bien hecho; eso es todo. Puede ser una estatua bien hecha o una silla bien hecha o, incluso, un libro bien hecho. El arte no es una salsa especial que se añade a la comida corriente, es la comida en sí misma cuando está bien cocinada. La forma más sencilla, por regla general, es concebir el arte como lo bien hecho entre aquello que es necesario hacer. Si algo no merece hacerse, difícilmente será una obra de arte, a pesar de lo bien hecho que esté.

Aquello que valga la pena hacer, pero se haga mal, no es nada.
(Lethaby, 1913, citado en William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña, 2017, p. 25)

Las características y los ideales del movimiento Arts and Crafts eran los siguientes:

El uso de materiales y métodos tradicionales de trabajo. Resaltar la importancia del empleo de los oficios artesanales y las tradiciones locales.

Conformar la unión de las bellas artes y las artes aplicadas.
Convicción de la capacidad renovadora del diseño y del arte.

La integridad y decencia en el trabajo y en la forma de tratar los materiales empleados. Unido a disfrutar en la realización del trabajo.
"Placer en el trabajo" expresión que para W. Morris y Ruskin, era sinónimo de arte.

Un consumo y una producción responsable, basada en el pilar de la calidad.

Búsqueda de un estilo de vida más sencillo.⁷

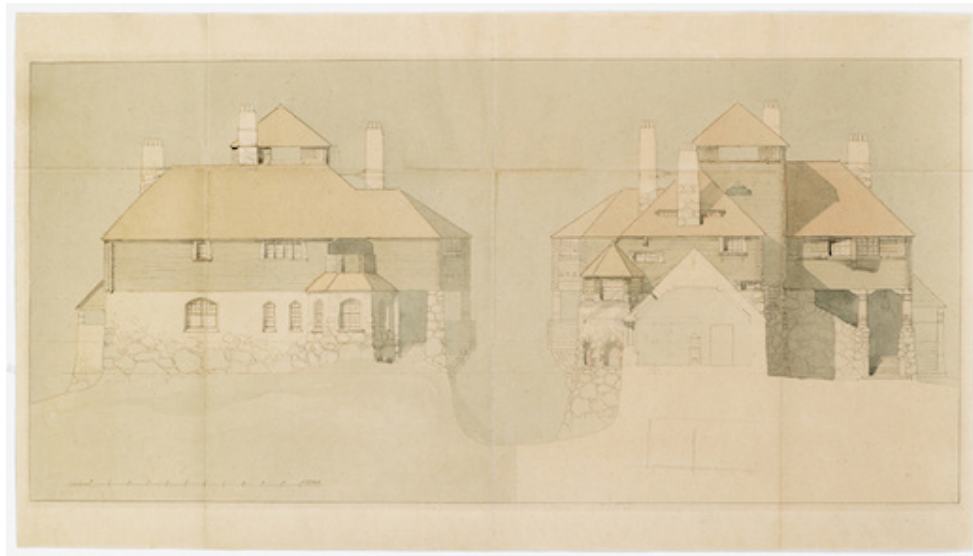


Fig. 04. Gesellius, Lindgren y Saarinen, fachadas laterales de Hvitträsk, 1901-1903.

El movimiento Arts and Crafts se desarrolla en el contexto de la Revolución Industrial.

Los cambios sociales, económicos y culturales provocados por la Revolución Industrial, desembocaron en la actitud de Morris entorno al trabajo, el arte y la vida, y definieron los principios del movimiento Arts and Crafts. Los orígenes de la Revolución Industrial se relacionan con tres factores: la energía obtenida del vapor y el agua destinada a fabricar artículos que se confeccionaban antes a mano; la división del trabajo manual y mecanizado agrupando un mayor número de trabajadores en talleres mayores y fábricas; y el desplazamiento demográfico desde las áreas rurales a los centros urbanos. De hecho, entre 1830 y 1840, algunos fabricantes sustituyeron la ornamentación tallada por papel maché u otros elementos artificiales, y así bajar de forma notable el coste de algunos productos. Por ello Ruskin, rechazó el uso engañoso de materiales y acabados.

El movimiento del Arts and Crafts no solo rechazaba el proceso mecanizado de la producción, sino también lo que este generaba: deforestación del paisaje, aparición de arrabales, trabajo infantil, la espantosa contaminación y la producción basada en una división de trabajo, lo que provocaba que los trabajadores fueran piezas de un engranaje. A todo esto, se le añade la preocupación por la desaparición de los oficios artesanales.

Hace muchos años, cuando lo leímos por primera vez, a algunos nos pareció que este texto marcaba un nuevo camino por el que debía viajar el mundo. En él, la lección que Ruskin nos enseña es que el arte es la expresión del placer que encuentra el hombre en el trabajo, que es posible para el hombre disfrutar de su tarea y que, por extraño que pueda parecernos hoy en día, han existido épocas en las que las personas se han regocijado realmente con su oficio, apuntando finalmente que, hasta que el trabajo no vuelva a convertirse en un placer —y la prueba de este cambio será que la belleza habrá vuelto a ser, una vez más, un acompañante natural y necesario del trabajo productivo—, todos, menos los desocupados, deberán trabajar con dolor y, por tanto, vivir en el dolor. (Morris, 1892, citado en William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña, 2017, p. 73)

7. Kirkham, P. (2017). William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña [cat. expo., Fundación Juan March, Madrid / Barcelona] p.33

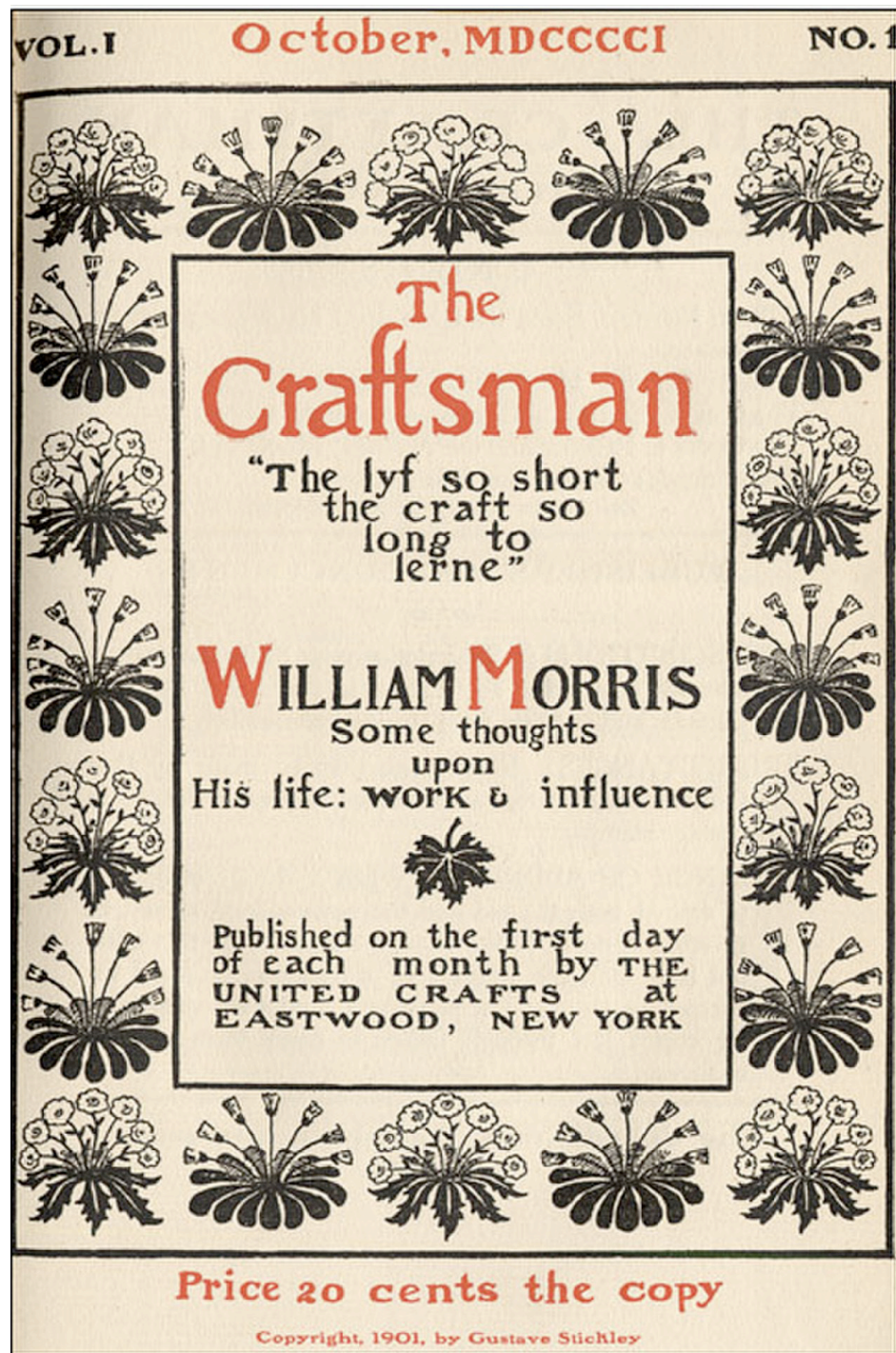


Fig. 05. Portada de la revista The Craftsman, 1901.

02.2.1 William Morris

William Morris (1834-189) se puede considerar el fundador y el miembro más dinámico del movimiento Arts and Crafts. Hombre de diversos talentos, realizó diferentes labores: poeta novelista, periodista y conferenciante, dentro del ámbito de las letras; editor, tipógrafo, calígrafo, impresor y diseñador, en el ámbito de la gráfica; bordador, tejedor y tintorero, por el ámbito del textil; aunque también fue empresario, traductor defensor de la conservación de edificios históricos, ecologista, y a partir de 1880, socialista revolucionario.

Rescató técnicas artesanales olvidadas y aprendió a tejer, bordar y teñir telas, utilizando en todo momento técnicas artesanales manuales y haciendo uso de materiales naturales. Consideraba que la obra creada a mano producía placer y satisfacción a quien la realizaba, siendo por otro lado el trabajo mecanizado, repetitivo y bloqueador de la libertad creativa.

En 1861 W. Morris fundó la denominada Morris, Marshall, Faulkner & Co., una compañía conformada por arquitectos, pintores y artesanos. Se podría decir que este es el origen del movimiento Arts and Crafts. Durante la etapa inicial de la compañía, proponían decoraciones murales, vidrieras, estampados en piel, joyas, bordados y muebles pintados. Sin embargo, conforme pasaba el tiempo, los artículos que acabaron siendo los más rentables fueron los papeles pintados y las telas estampadas.

Los primeros folletos publicitarios de la compañía proclamaban que la buena decoración no estaba ligada con ser cara y abogaban por el "lujo del buen gusto" frente al "lujo de los precios altos". Por otro lado, los artículos que comercializaba la compañía acabaron siendo más caros de lo que esperaban, ya que utilizaban materiales de calidad que precisaban a su vez una mano de obra especializada.

Hoy, aquella especie de ecuación intentada por Morris entre belleza y justicia es tan profunda y sigue siendo tan operativa que podemos aprender incluso de sus paradojas: es conocido cómo a Morris le dolió comprobar que el resultado de la reconstitución de los oficios artesanales que promovió y convirtió en empresa fuese, en gran parte, el éxito comercial que alcanzó... entre las clases privilegiadas. (...), lo que paradójicamente se convierte en el verdadero lujo en el mundo taylorista de la máquina es, precisamente, la mano de

obra artesanal, porque el mundo dominado científicamente por la técnica descansa en la convención de que lo que realmente tiene valor es el tiempo: “el tiempo es oro”. Lo artesanal necesita de un tiempo excesivo con respecto al que nos podría ahorrar la técnica —“Hand-printed papers are produced very slowly” [Los papeles estampados a mano se producen muy lentamente] [fig. 5]— y como ese tiempo ajeno sólo puede obtenerse con dinero, lo artesanal, lo hecho a mano, deviene también, inevitablemente, en lujo. Esa es la razón por la que la estrategia básica del marketing de los grandes grupos de la industria del lujo es el uso del carácter de símbolo de estatus social que tienen las piezas artesanales, casi únicas, como imán para el posterior consumo masivo de sus productos, realizados naturalmente de manera industrial y a un coste muy bajo. (Pat Kirkham, 2017, citado en William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña, 2017, p. 25)



Fig. 06. William Morris, Daysi, 1860.



William Morris speaking from a wagon in Hyde Park, May 1 1894

Fig. 07. Walter Crane, boceto de William Morris, 1894.



Fig. 08. Taller de vidrieras de Morris & Co. en Merton Abbey, Londres, 1881.

En 1875, la compañía fundada por W. Morris, denominada Morris, Marshall, Faulkner & Co. pasó a llamarse Morris & Co. y tenía como único director a William Morris. En la década de 1880, ya se consideraba una empresa con fama internacional en el ámbito de las artes decorativas y la decoración de interiores.



02.2.2 De 1870 a la actualidad

En la década de 1870 se incrementó el interés por el movimiento del Arts and Crafts de manera considerable. Se fundaron diferentes escuelas como la Royal School of Needlework (Real Escuela de Labores de Aguja) en 1872, los hermanos Martin crearon sus talleres de cerámica en 1877 y en 1879 se fundó la School of Art Woodcarving (Escuela Artística de Talla de Madera). Hubo un énfasis en el esteticismo británico de “el arte por el arte” y con ello muchas empresas añadían el adjetivo “artístico” a sus artículos, y los promocionan como “muebles artísticos” o “cerámicas artísticas”.

Pero no será hasta la década de 1880, cuando cobró verdadera relevancia y comenzó a extenderse el nombre de Arts and Crafts. Fueron años de desarrollo, tanto de cantidad como de ejemplos de artículos que elaboraban. Por otro lado, también surgieron la fundación de las principales organizaciones asociadas al movimiento Arts and Crafts. En 1882 el Century Guild of Artists (Gremio de Artistas del Siglo), el Art Workers’ Guild (Gremio de Trabajadores del Arte) en 1884, la Arts and Crafts Exhibition Society en 1887 (Sociedad para la Exposición de Artes y Oficios), sería a partir de este momento que se emplearía el término Arts and Crafts para denominar al movimiento; y en 1888 el Guild and School of Handicraft (Gremio y Escuela de Artesanía).

William Morris fallece en 1896, y entre Crane, William Richard Lethaby, Ashbee y Voysey lideraron el movimiento durante los primeros años del siglo XX.⁸

Esta etapa se puede calificar por la expansión del movimiento Arts and Crafts fuera de Gran Bretaña, destacando en Estados Unidos y en la Europa continental. Se comenzó a hacer uso de la industria, debido a los altos costes de la mano de obra artesanal cualificada, problema que ya había llamado la atención de Morris en 1870.

En 1915 se creó la Design and Industries Assotiation (Asociación de Diseño e Industrias) por los intentos de unir fabricantes comerciales y diseñadores. El objetivo de esta asociación era estimular la economía británica aumentando la calidad de los productos fabricados tanto manualmente como mediante procesos mecánicos. Aunque hubo algunos que siguieron haciendo uso del arte manual.

El movimiento Arts and Crafts decayó en Gran Bretaña debido a la Primera Guerra Mundial. Pero en el periodo de entreguerras tuvo lugar un regreso del movimiento con la fundación en 1920 del Red Rose Guild (Gremio de la Rosa Roja) y con ello la artesanía logró una gran popularidad. A medida que se deja-

8. Kirkham,P. (2017). William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña [cat. expo., Fundación Juan March, Madrid / Barcelona] p.53

Fig. 09: William Morris, Strawberry Thief, 1883.

ba de ver como un oficio, tomaba más relevancia la artesanía con fines de ocio. En la década de 1950, cuando su influencia parecía haber tocado fondo, el movimiento Arts and Crafts y sus creaciones empezaron a revalorizarse. Durante las siguientes décadas surgió un interés académico, popular y comercial por el Arts and Crafts , y con ello un resurgir de los oficios artesanales.

En la actualidad, William Morris y el movimiento Arts and Crafts siguen teniendo admiración del público general y de los coleccionistas.



Fig. 10. V exposición de la Arts and Crafts Exhibition Society, New Gallery, Londres, 1896.

02.2.3 Las mujeres en el Arts and Crafts

Conforme fue creciendo el movimiento, principalmente entre 1890 y 1914, se ofreció a un gran número de mujeres de clase media, la oportunidad de trabajar en talleres comerciales de artes decorativas, ya fuera como diseñadoras o como artesanas. Como ejemplo de ello fueron May Morris o la ilustradora y diseñadora Jessie Marrion King. Aunque pocas alcanzaron la fama, muchas formaron parte activamente del movimiento Arts and Crafts, realizando diversas profesiones desde diseñadoras o artesanas, hasta profesoras o escritoras.

Cabe destacar que muchas de las organizaciones ligadas al movimiento Arts and Crafts ofrecieron entre 1880 y 1914 puestos laborales para mujeres. En el siglo XIX la sociedad patriarcal negaba a la mayoría de mujeres de clase media la posibilidad de tener un trabajo remunerado.

En la compañía de W. Morris, Morris & Co., las mujeres formaban parte de la confección de artículos textiles, pintaban azulejos, decoraban muebles, tejían alfombras y diseñaban papeles pintados y también realizaban todos los bordados. Esta última sección de la compañía, la de los bordados, estuvo dirigida por mujeres, Jane Burden (la mujer de Morris) y Elizabeth Burden (la hermana de Jane Burden), hasta que, en 1880 May Morris tomó el mando de diseñadora.



Fig. 11. May Morris tocando la guitarra, 1886.

En 1896, año en el que fallece Morris, la compañía contaba con noventa trabajadores, de los cuales diez eran mujeres; entre ellas destacan la bordadora May Morris, la herrera Edith Dawson, la tallista de madera Maria Reeks y la muralista Mary Sargent Florence.

A parte de la compañía de Morris & Co., durante las décadas de 1860 y 1870, mientras de forma paralela se estandarizaba la escolarización de las niñas, hubo un crecimiento de escuelas de diseño enfocadas a la artesanía en el ámbito de las artes aplicadas. Estas escuelas ofrecían cursos diurnos que impartían estudios prácticos previos al matrimonio. Lo que fue un incentivo para el estudio y realización de oficios artesanales sin poner en peligro el estatus social de muchas mujeres pertenecientes a la burguesía.

Por otro lado, en las zonas rurales de Gran Bretaña, algunos trabajos artesanales eran llevados a cabo por mujeres. Por ejemplo, en el Distrito de los Lagos, realizaban ropa de cama y mantelería; en Buckinghamshire, encajes o colchas bordadas en Northumberland. En muchas ocasiones organizaban mercados con fines benéficos, en los que vendían sus artículos.

En 1884, Eglantyne Louisa Jebb y Mary Fraser Tyler crean la Home Arts and Industries Association (Asociación de Artes e Industrias del Hogar). Impartían clases en zonas rurales pequeñas y con la finalidad de vender productos artesanales, organizaban exposiciones anuales en el Royal Albert Hall de Londres. Las estadísticas de los catálogos de la Arts and Crafts Exhibition Society de 1888, 1896 y 1910, demuestran que hubo un incremento en el número de mujeres que participaban en el movimiento. Aunque en contraposición, se encontraban talleres compuestos solo por hombres, como el Guild of Handicraft (Gremio de Artesanía) y el Century Guild of Artist (Gremio de Artistas del Siglo).

El movimiento Arts and Crafts, ofreció a muchas mujeres la posibilidad de mostrar su talento e ir en contra de la tendencia ideológica predominante al convertirse en artesanas profesionales. Sin embargo, aunque hubo un incremento en el número de mujeres implicadas en el movimiento, la participación femenina seguía estando limitada, como podía ser en la fabricación de muebles o en la arquitectura. Y en algunos casos, participaban en parejas, siendo el hombre el diseñador y la mujer la que elaboraba la pieza. Destacan Walter y Mary Frances Crane, Aldam Heaton y su mujer o Mervyn MacCartney y su esposa.

En 1907, May Morris creó el Women's Guild of Arts (Gremio Femenino de las Artes), donde organizaban diversas actividades y exposiciones, ya que las mujeres no podían participar en el Arts Workers' Guild (Gremio de Trabajadores de Arte). A esto se le unían voces que estaban en contra de la integración de la mujer y de su participación, en los márgenes del movimiento Arts and Crafts. Así describió Aschbee su visión del conflicto:



Fig. 12. Ernestine Mills en su estudio de Kensington, 1900.



Fig. 13. Ernestine Mills, espejo, 1900-1905.

Nuestros compañeros están comprensiblemente nerviosos por la competencia amateur, especialmente la de la dama amateur, a la que no obstante se refieren genéricamente con la mayor consideración como "querida Emily". He visto gran parte de su trabajo en los últimos diez años; es versátil, hace joyería, encuaderna libros, graba, trabaja el cuero, cien elegantes y delicados oficios diferentes. Ella... no profesa criterios exigentes, ni tampoco compite en líneas de trabajo que requieren capacidades físicas o una gran experiencia, pero no cesa de intentar vender su trabajo, antes incluso de saber medianamente bien cómo se hace, y entra en competencia porque su nombre es legión y porque, al ser apoyada por sus familiares, está preparada para vender su trabajo por dos peniques la hora, cuando el hombre experimentado debe venderlo por un chelín para conservar su categoría y poder mantener a su familia. (Aschbee, s.f., citado en William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña, 2017)

El movimiento Arts and Crafts en Gran Bretaña se mostró abierto a que las mujeres participaran en sus talleres. Siendo un periodo histórico determinado por el activismo en defensa de los derechos de la mujer, reclamando acceso a la educación, la formación profesional y el mercado laboral. A su vez ellas contribuyeron trascendentalmente en la realización de diversos oficios artesanales. Destacarían como las más conocidas en su carrera individual, May Morris, Ernestine Tina Mills, Mary Lowndes, las hermanas Macdonald y Phoebe Anna Traquair.

02.2.4 La influencia del Arts and Crafts fuera de Gran Bretaña

Fabricantes, diseñadores y comerciantes viajaban desde Europa y Estados Unidos a Londres para visitar exposiciones de la Arts and Crafts Exhibition Society a principios del siglo XX, y a su vez los principales miembros del movimiento Art and Crafts exhibían frecuentemente sus trabajos fuera de Gran Bretaña. Crane y Ashbee impartieron conferencias en sus visitas a Estados Unidos y a países europeos, y E. Lutyens y B Scott realizaron encargos para el extranjero. De igual modo se editaban varias revistas en Europa y Estados Unidos, que daban a conocer las características de movimiento, sus diseñadores y sus artículos, por ejemplo: en Francia Art et Décoration, en Alemania Kunst und Kunsthandwerk (Arte y Artesanía) y en Estados Unidos Craftsman; todo esto ayudaba a influir y difundir fuera de Gran Bretaña.⁹



Fig. 14. Portada revista The Craftsman, 1912.

9. Livingstone, K. (2017). William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña [cat. expo., Fundación Juan March, Madrid / Barcelona] p.108,117

En el caso de España, también tuvieron acceso a revistas, exposiciones o pequeños comercios de decoración de interiores. Hay que destacar Barcelona como la zona donde los diseños británicos tuvieron una gran acogida y se desarrolló un interés en relación con la artesanía tradicional y las escuelas de arte. En 1906, tiene lugar en Barcelona la V Exposición Internacional de Bellas Artes e Industrias Artísticas donde se expusieron 231 obras de artistas ingleses, y el Museo de Barcelona obtuvo un conjunto de bocetos de Alexander Fisher (esmaltador y herrero) y fue maestro de Mariano Andreu (pintor, dibujante, esmaltador, escultor, grabador y escenógrafo catalán) en la Central School of Arts and Crafts (Escuela Central de Artes y Oficios) de Londres, el cual realizó *El cec* (El ciego) un esmaltado de gran formato. La Casa Amatller ubicada en Barcelona, fue diseñada por Josep Puig i Cadafalch entre 1898 y 1900, y es un ejemplo del trabajo artesanal y la decoración de interior de la época. Otro artista destacado es Alexandre Riquer, el cual viajó varias veces a Inglaterra y allí adquirió influencia del movimiento Arts and Crafts, que aplicó a trabajos de exlibris y cartelería, y fomentó la recuperación del grafismo, de las cubiertas de los libros y la aplicación gráfica a los periódicos.¹⁰



Fig. 15. Mariano Andreu, *El cec*, 1911-1914.

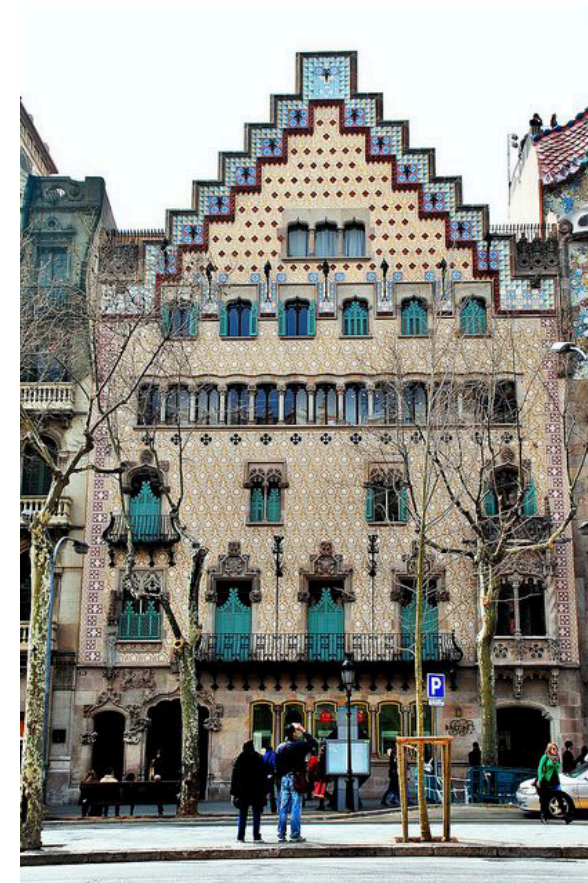


Fig. 16. Josep Puig i Cadafalch, Casa Amatller, fotografía de la actualidad.



Fig. 17. Interior de la Casa Amatller, fotografía de la actualidad.



Fig. 18. Alexandre de Rique, *ex libris*, 1903.

10. Quílez, F. (2017). William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña [cat. expo., Fundación Juan March, Madrid / Barcelona] p.199-205

02.3 Referentes contemporáneos

Sargadelos

Sargadelos es una empresa que dirige su arte hacia la creación de piezas de cerámica, aportando un diseño distintivo, apoyando al producto local y apostando por el proceso manual. A parte de sus reconocidas piezas de cerámica decorativa o juegos de vajilla, también crean piezas de joyería o accesorios como pañuelos, bolsos o llaveros. Siempre mantienen la identidad de la marca con el empleo de una paleta de color reducida, en la que destaca el azul cobalto y el blanco; y mediante las formas geométricas alternadas con formas orgánicas. "Nuestra idea es aportar elementos decorativos útiles. Diseños singulares donde la línea entre lo artístico y lo utilitario esté diluida" (Mendez, 2021, párr. 7)

Cuenta con una gran trayectoria, desde sus comienzos en 1806 por Antonio Raimundo Ibáñez, el Marqués de Sargadelos, hasta la actualidad. Aunque estuvo casi un siglo cerrada, resurge a finales de los años sesenta de la mano de Isaac Díaz Pardo. Y a día de hoy se puede considerar de las empresas de cerámica más destacables de España y con gran repercusión fuera del ámbito nacional. "En un mundo globalizado, es muy importante para una marca tener una estrategia de diferenciación. Intentamos que no se pierda algo tan difícil de conseguir como es una identidad propia" (Méndez, 2021, párr. 3)



Fig. 19. Sargadelos, Vajilla Coroa, 2022.

El éxito se puede decir que viene dado por el diseño y la calidad, que junto con la historia hace que Sargadelos se convierta en un referente cultural de Galicia. Cabe destacar que realiza una gran labor de difusión y promoción de la cultura gallega, llevando a cabo colaboraciones con jóvenes talentos del arte y de la literatura.

Trabajan también realizando colaboraciones con diferentes marcas y empresas, como las aplicaciones en los tiradores de las cervezas Estrella Galicia, los cuencos para lana de We are knitters, el juego de cuencos para la tienda de MoMA neoyorquino y como atrezzo de los escenarios de algunas de las películas de Pedro Almodóvar.¹¹



Fig. 20. Fotograma de la película Julieta de Almodóvar, 2016.



Fig. 21. Sargadelos, Tirador de cerveza para Estrella Galicia, 2014.

Apuestan por renovarse y llegar a nuevas generaciones. “También podemos destacar, por su éxito de ventas, las tazas Sargacónicas Anduriñas y Bonitos. Un buen ejemplo de cómo adaptando nuestro tradicional diseño a una forma renovada podemos llegar a un público más amplio y juvenil” (Méndez, 2021, párr. 4)

En todo el proceso de elaboración, el factor humano es fundamental: desde el tallado manual de los modelos, pasando por la decoración con pincel, o mediante calcas serigráficas o plantillas para el estarcido; o el meticuloso pegado de las piezas.

11. Abad, P. (26 de mayo de 2021). Sargadelos: la cerámica que explica al mundo cómo es Galicia. Vogue. <https://www.vogue.es/living/articulos/sargadelos-ceramica-gallega-artesania>



Fig. 22. Sargadelos, Pendientes Travesía, 2022.

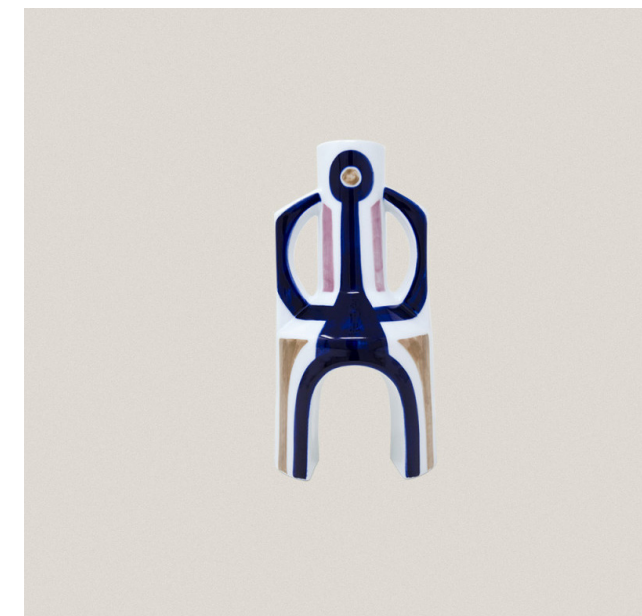


Fig. 23. Sargadelos, Antropoide nº1, 2022.

Antoinette Poisson

Antoinette Poisson es una marca con una estética muy marcada inspirada en las obras del Arts and Crafts, los motivos florales y naturales de sus productos. Destaca la confección/creación del papel domino y el diseño de los patrones para papeles de empapelar. Aunque también disponen de otros productos como pañuelos de seda, cuadernos, cojines o lámparas entre otros, pero siempre manteniendo la estética de la marca. Han realizado colaboraciones con marcas de alto nivel como Gucci o Laduree.

Vicent Farely y Jean-Baptiste Martin son los cofundadores y directores artísticos de Antoinette Poisson. Ambos son restauradores especializados en papel pintado y desde 2012 han estado reviviendo la habilidad del papel domino.

Su interés comienza en una casa antigua en Auvernia, donde ellos se encuentran fragmentos de papel domino debajo de capas de papel de empapelar que habían sido acumulados durante muchos años. Para restaurarlo, se introdujeron en la historia del “dominoterie” y se convirtieron en unos apasionados de esta técnica artesanal que rescataron del olvido.¹²

El “deminoterie” es una técnica artesanal del siglo XVIII. El papel domino tiene unas medidas establecidas de 34 x 42 cm y son creados individualmente mediante una plancha grabada en relieve sobre metal y estampada a mano, sistema parecido a la xilografía. Este papel fue tradicionalmente usado para encuadernar libros, cajas y cofres, también para embellecer el interior de baúles o armarios. Asimismo, era utilizado para decorar las paredes de pequeñas estancias, así como de pasillos y alcobas.



Fig. 24. Antoinette Poisson, Grands Pavots, 2020.

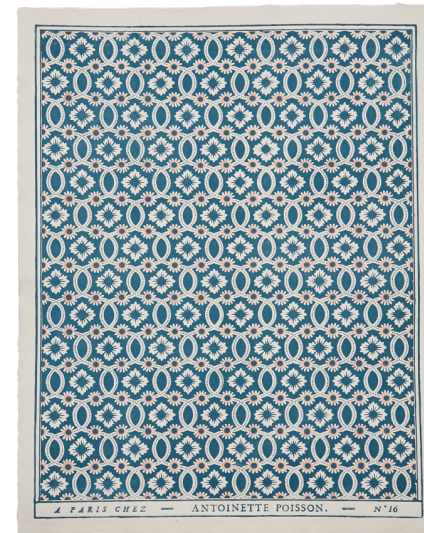


Fig. 25. Antoinette Poisson, Fleurs et entrelacs, 2022.

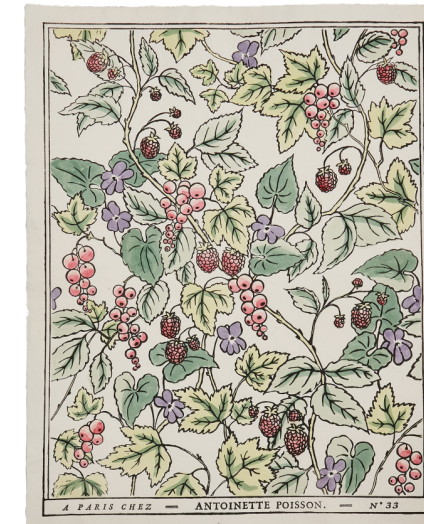


Fig. 26. Antoinette Poisson, Indienne, 2022.

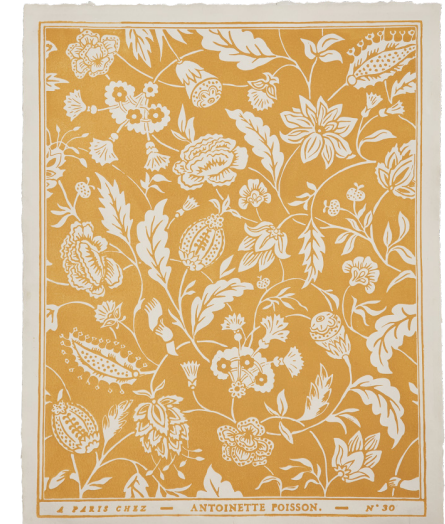


Fig. 27. Antoinette Poisson, Puits d'amour, 2022.



Fig. 28. Antoinette Poisson, matriz para papel domino, 2020.

12. Antoinette Poisson (2021). Antoinette Poisson. Recuperado el 05 de abril de 2021, de <https://www.antoinettepoisson.com/en/the-creators/>

Antoinette Poisson permanece fiel a las técnicas de aquellos tiempos y la estética del siglo XVIII. La colección de papeles domino es dibujada, estampada hoja a hoja, plancha a plancha y coloreada en este taller parisino. Los papeles estampados se secan tendidos en unas cuerdas y posteriormente se colorean mediante plantillas o a mano alzada. Vicent y Jean-Baptiste crean diseños originales para los que se inspiran en documentos históricos y objetos del Art and Crafts.

Todo este proceso tiene lugar en la tienda de Antoinette Poisson, desde la cual muchas de sus ventanas abren paso al espectáculo que ocurre en el taller, donde se stampa y se colorea el papel domino. "Esto ocurre en este atemporal lugar, entre la tradición y la modernidad, donde se realizan objetos emblemáticos firmados por A Paris chez Antoinette Poisson" (A Paris chez Antoinette Poisson, s.f)



Fig. 30. Antoinette Poisson, Olives, 2022.



Fig. 29. Antoinette Poisson, Colaboración con Gucci de 6 patrones, 2018-2019.



Fig. 31. Antoinette Poisson, Jaipur, 2022.

Teresa Rego

Teresa Rego es ilustradora y diseñadora portuguesa. Sus obras se caracterizan por ser coloridas y atrevidas. Colabora con marcas nacionales e internacionales. En 2014 se graduó en arquitectura en Portugal, pero movida por su pasión por la ilustración, se mudó a Londres, donde en 2018 se graduó en un Máster de ilustración. Años después regresó a Oporto, donde actualmente tiene ubicado su estudio y sala de exposiciones.

Crea diferentes productos mediante la aplicación de la ilustración a estos. Utilizando diferentes técnicas y sobre diversos soportes, consigue crear colecciones brillantes y llamativas. Como dijo para la entrevista de la revista Soul portuguesa:

No quiero coger una pieza de papel o un lienzo y pintarlo. Quiero ver mi trabajo aplicado a cartelería, marcas de ropa, packaging o en escaparates. Descubrí que esto era posible y que se llama ilustración... la ilustración es un mundo y puede estar presente en una infinidad de proyectos. (Rego, 2022, párr. 3)

En cuanto a su metodología de trabajo, crea sus obras en su mayoría de manera manual "trabajar con mis manos hace que relaje la mente y las ideas fluyan de forma más natural, sin limitaciones ni restricciones" (Rego, 2022, párr. 10).



Fig. 32. Teresa Rego, Tapestry Collection, 2019.



Fig. 33. Teresa Rego, Cornflower, 2022.



Fig. 34. Teresa Rego, Tulipa Tile, 2022.



Fig. 35. Teresa Rego, Pencil Case, 2022.



Fig. 36. Teresa Rego, Lamp Yellow Cylinder, 2022.

Emplea los collages con recortes y las texturas en muchos de sus proyectos, tanto personales como para encargos de clientes. De vez en cuando utiliza la serigrafía para elaborar nuevas ediciones y trabajos personales. Paralelamente, algunas ilustraciones acaban teniendo un tratamiento digital, pero solo si es para redimensionar y organizar formas.

Entre los elementos que crea, se pueden encontrar prints de diferentes tamaños, serigrafías, collages originales, bolsos, tote bags (bolsas de tela) y piezas de decoración en madera. Actualmente se encuentra trabajando en lámparas de mesa, en las cuales aplica los diseños de las ilustraciones a las pantallas y a su vez el pie tiene un diseño cuidado y acorde con las ilustraciones, generando una pieza con sentido.

El hilo conductor en su obra es el color. "El uso del color es bastante intuitivo para mí, no hay una explicación racional exactamente. Veo el color como un lenguaje, que es parte de mi trabajo, una forma de crear contraste y zonas que resalten" (Rego, 2022, párr. 11)

PROYECTO PRACTICO: LA ESENCIA DE LO COTIDIANO

Es en este apartado dónde se va a explicar detalladamente el proceso práctico desarrollado para materializar el proyecto de La esencia de lo cotidiano. Para ello primero se hace un repaso por un proyecto antecesor propio que mantiene relación temática y estética con *La esencia de lo cotidiano*, y en segundo lugar se describe el proceso de creación de las ilustraciones con sus correspondientes referentes. Seguidamente se detalla el proceso de diseño de las piezas (dividido en los diferentes elementos) y la aplicación de las ilustraciones mediante las técnicas de serigrafía y xilografía. En cuarto lugar se explica el desarrollo de la marca personal con sus características y referentes, y por último se expondrán los resultados de las piezas terminadas.



Fig. 37. Noelia Rodrigo, proceso de serigrafía, 2021.

03.1 Antecedentes

La esencia de lo cotidiano tiene un proyecto antecesor que ha servido como precursor. Nos remontamos a la primera semana de abril de 2020, hacía tan solo tres semanas de la noticia del estado de alarma, la Covid 19. Tres semanas confinados, sin poder salir de casa, esperando cualquier noticia pero conectados por las redes sociales, WhatsApp y las famosas videollamadas. El grupo de amigos de la universidad se encontraba desperdigado entre diferentes ciudades, intentando acabar el Grado en Bellas Artes y un TFG por entregar. Con la incertidumbre acerca de los nuevos planteamientos de las asignaturas y el tiempo "libre", deciden aventurarse en un proyecto ilustrativo conjunto en formato libro.

En verdad era una excusa para reunirse todas las semanas, hacer una videollamada, tomar una cerveza y charlar sobre lo que estaba ocurriendo. La idea principal era realizar una ilustración cada uno hasta que el estado de alarma se acabara. Por lo que el proyecto no tenía una fecha de finalización, sino que era fruto de esa incertidumbre que nos rodeaba entonces. La finalidad era crear un libro de ilustraciones creadas en plena pandemia que retrataran las sensaciones, sucesos o preocupaciones que se sentían.

En la primera video llamada se decide el nombre del proyecto y las pautas a seguir. El proyecto se llamaría *Criaturas Confinadas*. Y en cuanto a las pautas serían bastante sencillas: reunión por videollamada una vez a la semana, los viernes por la tarde, para poner en común las ilustraciones; temática sobre la situación que se estaba viviendo; técnica libre pero digitalizada para su posterior puesta en común; formato fijo de A4 apaisado; gama cromática libre; forma de nombrar el documento 01_Nombre (cada semana un número).



Fig. 38. Andrea Navarro, Proyecto *Criaturas Confinadas*, 2020.

La primera ilustración (5 de abril de 2020) sirve como toma de contacto con el proyecto. Se realiza con la aplicación Procreate del Ipad en escala de grises, utilizando diferentes texturas de lápiz. La ilustración trata sobre el entretenimiento utilizado durante esas primeras semanas, escuchar música en el tocadiscos. Al vivir fuera del núcleo familiar, antes del confinamiento sólo se podía disfrutar de su uso en vacaciones y fines de semanas sueltos. En la ilustración se muestran los discos más escuchados mediante la representación de las carátulas de los mismos y el tocadiscos.



Fig. 39. Noelia Rodrigo, Ilustración 1 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

Pero no será hasta la creación de la segunda ilustración, cuando se decide seguir con una estética, creando unidad entre las diferentes ilustraciones realizadas durante ese tiempo indefinido.

La segunda ilustración (10 de abril de 2020) relata un día a día en el confinamiento mediante un personaje que retrata a la autora. Cualquiera de las escenas dibujadas representaría a una gran mayoría de la población en aquel entonces. Se emplean seis colores, más el negro para línea de contorno y el blanco del papel, y texturas para las manchas de color y un pincel digital que imita el registro gráfico del lápiz. Las ilustraciones se complementan con texto a mano alzada.



Fig. 40. Noelia Rodrigo, Ilustración 2 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

Partiendo de esta segunda ilustración, se plantea utilizar la misma gama cromática, las texturas y el pincel con estilo lápiz para las ilustraciones futuras, con la finalidad de que el conjunto de ilustraciones tuviera un mismo estilo.

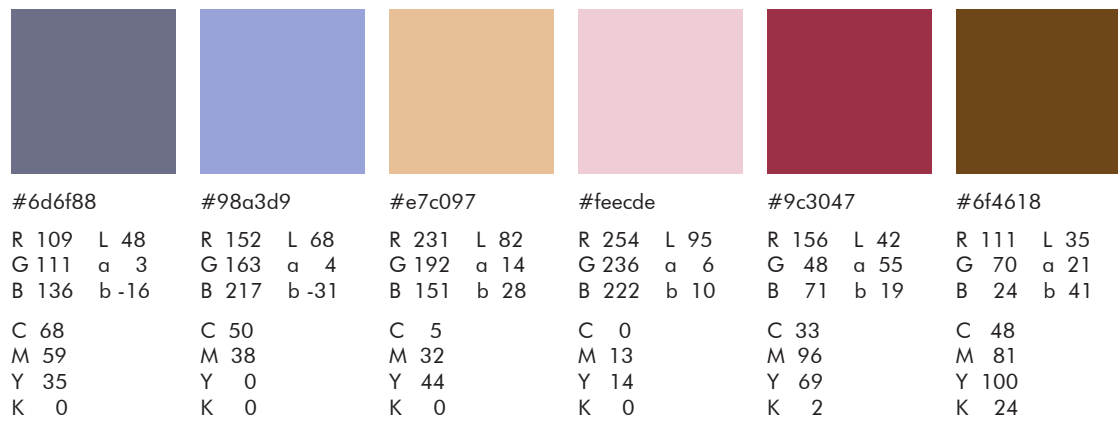


Fig. 41. Noelia Rodrigo, Paleta de colores, 2020.

La tercera (19 de abril de 2020) muestra lo que se veía por dos de las ventanas principales de la vivienda familiar. Lo que se ve son dos casas, las casas de los vecinos con los que más contacto se establece. La unidad familiar se compone de tres personas, el padre, la madre y la hija, por lo que cualquier contacto con personas del exterior era bien recibido.



Fig. 42. Noelia Rodrigo, Ilustración 3 para Criaturas Confinadas, 2020.

En la cuarta (28 de abril de 2020), llega el momento de representar aquellas cosas que se echaban de menos. Debido al estado de alarma hubo cosas que se dejaron de realizar al no poder salir de casa. También afloraron sentimientos y sensaciones que en un estado de normalidad pasan desapercibidas.



Fig. 43. Noelia Rodrigo, Ilustración 4 para Criaturas Confinadas, 2020.

La quinta ilustración (2 de mayo de 2020) representa el insomnio. Los horarios se trastornan, cambian y varían. Se recuerdan las noches dando vueltas y vueltas en la cama, sin poder conciliar el sueño. Las horas pasan y no se consigue dormir, la una, las dos, las tres, Y al día siguiente la misma situación.



Fig. 44. Noelia Rodrigo, Ilustración 5 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

Para la sexta ilustración (13 de mayo de 2020), el estado de alarma estaba cesando y se comenzaba a plantear un plan de desescalada gradual ordenado por fases (0,1,2 y 3), que sería aplicado por territorios según su nivel de contagiados.¹³ En la ilustración se retrata el estado de confinamiento en la zona izquierda de la imagen y en la derecha se refleja la fase 0, salir a dar los primeros paseos, y la fase 1, en la que se podían visitar a los familiares más cercanos manteniendo la distancia de seguridad y la mascarilla.

Para la ilustración de la séptima semana (16 de mayo de 2020) se retratan tres cosas que producen alegría, y que en un estado de normalidad como el de antes de la Covid 19, hubieran pasado desapercibidos. El padre de la unidad familiar podía salir diariamente debido a que su empleo era de primera necesidad y cuando comienzan a florecer las rosas, trae a casa ramilletes de tres o cuatro. La segunda, relacionada con las primeras salidas al exterior, muestra las cigüeñas que vuelan en la ciudad de residencia. La tercera, el chocolate, el cual no requiere demasiada explicación.



Fig. 45. Noelia Rodrigo, Ilustración 6 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

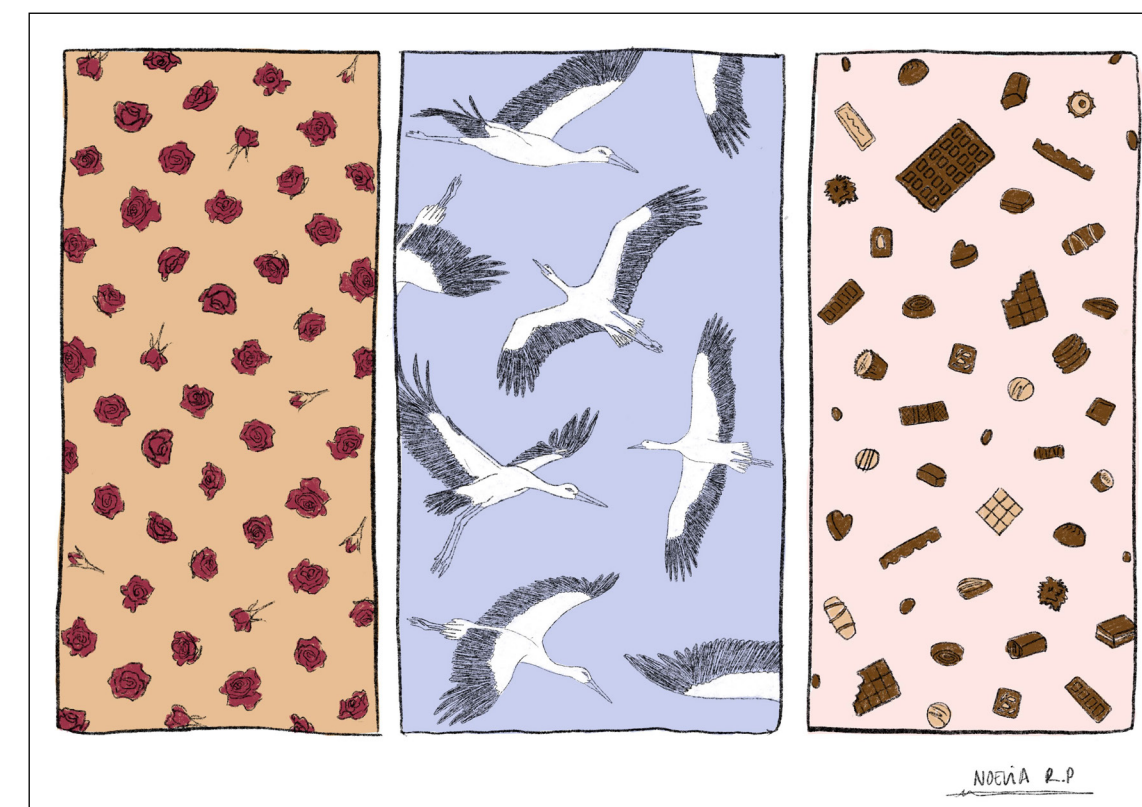


Fig. 46. Noelia Rodrigo, Ilustración 7 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

13. Tena, B. (2020). Las fases de desescalada por coronavirus: cuatro etapas de 15 días y junio como meta. El confidencial. Recuperado el 22 de enero de 2022, de https://www.elconfidencial.com/espana/2020-04-30/desescalada-fases-coronavirus-espana-calendario-cuatro-fases_2570963/

La octava ilustración y última (25 de mayo de 2020), escenifica la sobremesa familiar. Por aquel entonces ya se podían reunir los familiares, y muestra el primer día que se vuelve a juntar la familia en la casa de los abuelos.

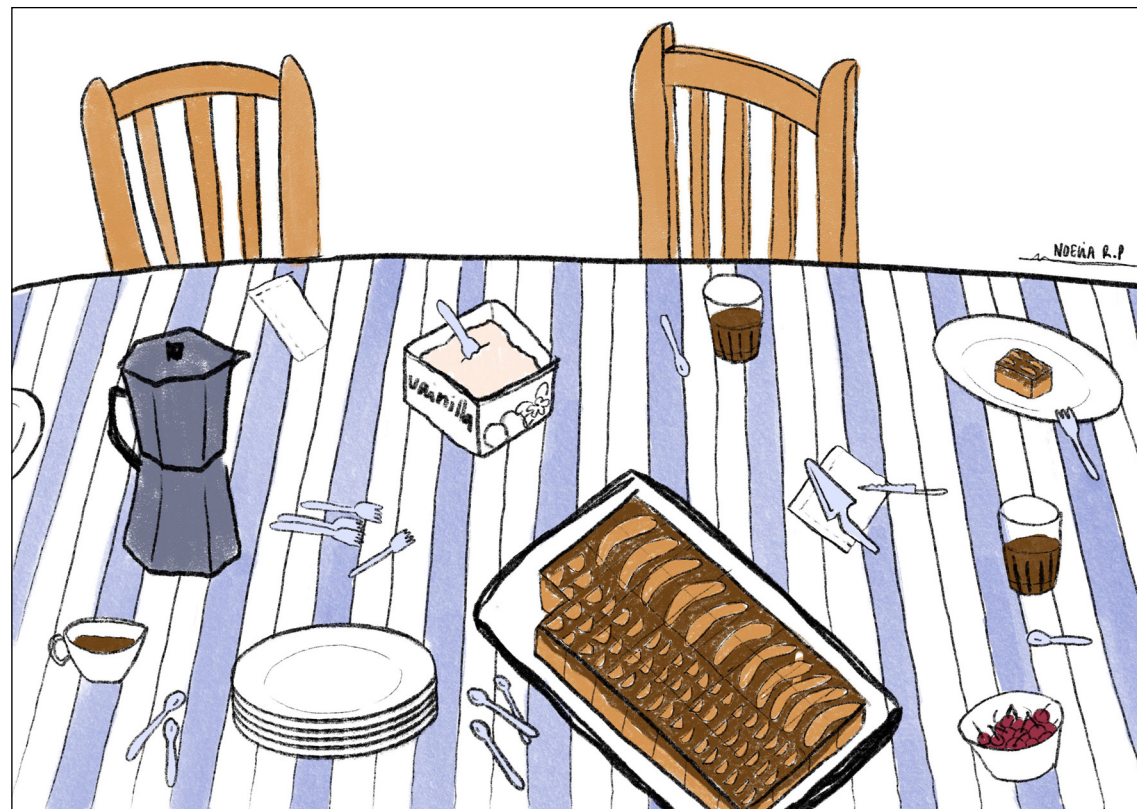


Fig. 47. Noelia Rodrigo, Ilustración 8 para *Criaturas Confinadas*, 2020.

El proyecto *Criaturas Confinadas* llega a su fin. Como se puede ver en las últimas fechas que son muy seguidas o muy separadas, se producen porque las restricciones se iban levantando, se estaba volviendo a vivir, con mascarilla, pero vivir. Las preocupaciones se van convirtiendo en otras, se quiere salir y se acerca la entrega del TFG. *Criaturas Confinadas* es un buen resumen de lo que sucedió, que sirvió de ayuda para evadirse de la situación vivida y de aprendizaje para futuros proyectos. Y en cuanto a las ilustraciones realizadas para el proyecto, se pueden considerar como el comienzo de *La Esencia de lo Cotidiano*.



Fig. 48. Noelia Rodrigo, presentación proyecto *Criaturas Confinadas*, 2020.

03.2 La ilustración de lo cotidiano

El diseño de las ilustraciones para *La esencia de lo cotidiano* tiene características similares a las del proyecto antecedente, *Criaturas Confinadas*. Una de las características es la gama cromática de la que se seleccionan tres colores, que se modificarán sus niveles de saturación; y se añadirá un azul oscuro que servirá como unión entre ellos. En total se emplearán un máximo de cuatro colores más el blanco del papel. Esto es debido a las técnicas que se van a emplear, la serigrafía y la xilografía. En ambas técnicas es recomendable el uso de pocas tintas (colores) para un mejor resultado, y en el caso de querer poner en venta la obra sería más económica porque no se emplea tanta cantidad de tinta ni tantas mezclas de color, que conllevan un mayor tiempo de trabajo.

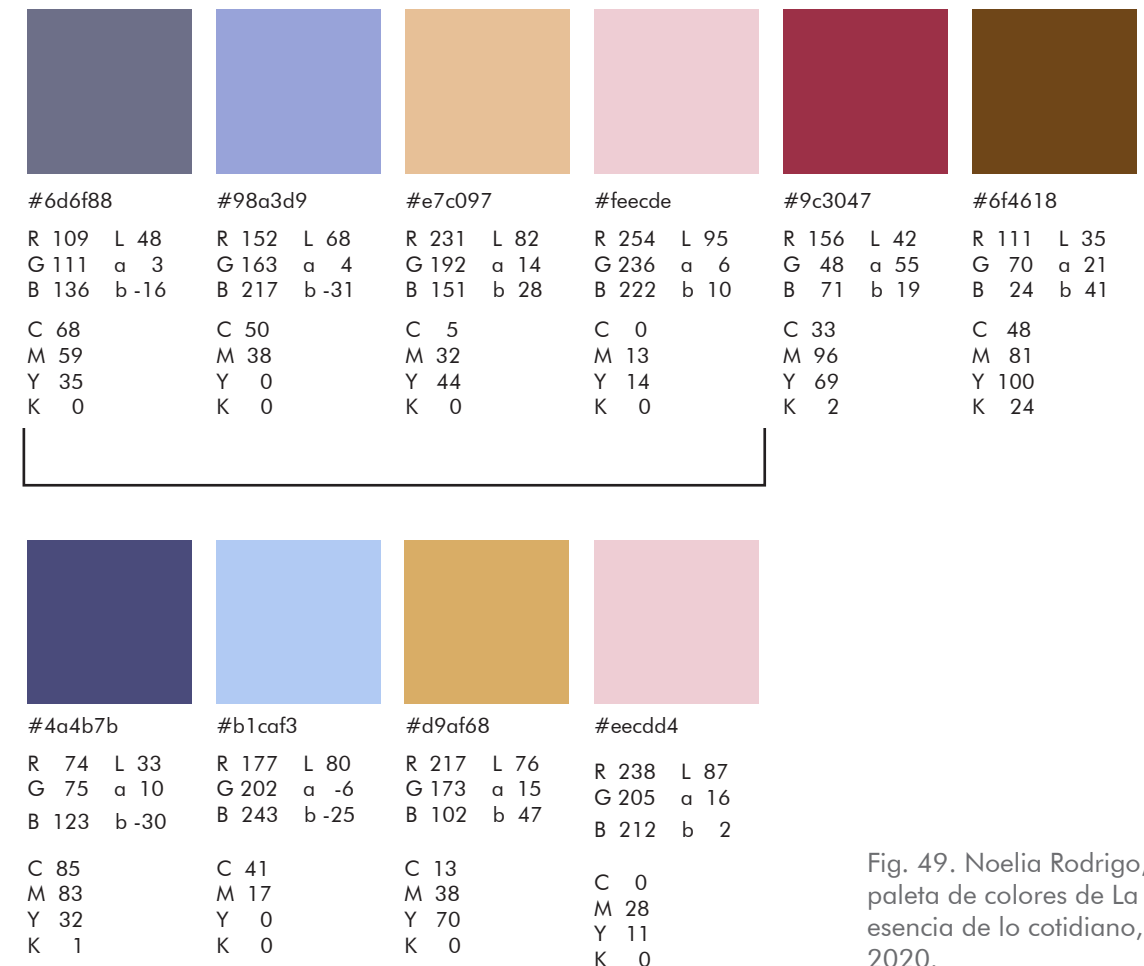


Fig. 49. Noelia Rodrigo, paleta de colores de *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

Otra de las características en común es el empleo de la línea de contorno que delimita todas las formas que aparecen en las ilustraciones y el uso del recuadro que delimita el espacio de las imágenes.



Fig. 50. Fragmentos del Proyecto Criaturas Confinadas.

La característica más significativa, la temática, será el hilo conductor de las ilustraciones y a su vez de los elementos de papelería. La temática durante el proyecto *Criaturas Confinadas* hacía referencia a narrar lo que estaba ocurriendo durante el estado de alarma por la Covid 19, las "cosas" que se echaban en falta y la suave vuelta a la normalidad. Pero en cambio la temática de *La esencia de lo cotidiano* hace referencia a resaltar/enfatizar las pequeñas escenas o momentos de la vida cotidiana, a las que no prestábamos atención antes de que "nos las quitaran" por la gravedad de la Covid 19, como podía ser salir a dar un paseo, quedar con los amigos o pasear por la playa. Fue un momento de cambio, de percatarnos de lo que nos rodea, de parar el ritmo de vida y apreciar los pequeños momentos que suceden a nuestro alrededor.

El proceso de diseño de las ilustraciones comienza con la realización de un calendario de sobremesa. Como se comentaba en la introducción de la memoria, la mayor parte de la producción artística de este proyecto se realiza durante el Master, enfocándose a cada asignatura para sacar el mayor rendimiento a los talleres y los consejos de los profesores. Por ello en la asignatura de Procesos Experimentales de la Serigrafía, se plantea la realización de un producto, en este caso, un calendario mediante la técnica de la serigrafía.

Para realizar un calendario se necesitan doce ilustraciones diferentes, una por cada mes del año. Estas doce ilustraciones serán las imágenes principales de *La esencia de lo cotidiano* que se modificarán según el artículo y el soporte a realizar. Con la gama cromática escogida, la línea de contorno, el recuadro y la temática se procede a diseñar las doce ilustraciones.

Primero de todo, se recurre a la búsqueda de referentes que ayuden a la elaboración de las ilustraciones:

Tess Smith-Roberts

Ilustradora residente en Londres. Su obra se caracteriza por frutas con caras divertidas y personajes sonrientes, realizando actividades de la vida cotidiana o en espacios cotidianos. Aplica las ilustraciones a diversos soportes como textil o papel. Ha creado ilustraciones para el *New York Times* y el *New Yorker*. Como referente, aporta al proyecto *La esencia de lo cotidiano*, la representación de escenas cotidianas, la creación de los espacios, la línea de contorno y las masas de color, y la paleta de colores brillantes y saturados. Todas estas singularidades conforman un estilo característico y llamativo.

Fig. 51. Tess Smith-Roberts, How to cook with les meat, 2021.



Fig. 52. Tess Smith-Roberts, Friday Brunch, 2021.



Evan M Cohen

Ilustrador y artista del cómic, actualmente reside en el Medio Oeste de Estados Unidos. Realiza cómics en los que representa la realidad de forma simplificada, se centra en la forma, el color, el diseño, la composición, los sentimientos y la narración. Emplea poco texto y en algunos casos es inexistente. Tiene colaboraciones con Apple o Men's Health Magazine. Su aportación a este proyecto es la creación de espacios y los planos detalle de los mismo, de igual forma el uso del recuadro y la línea de contorno aplicada a su vez como masa de color.



Fig. 53. Evan M Cohen, ilustración para Forge. Art Magazine, 2021.



Fig. 54. Evan M Cohen, ilustración para New York Times, 2021.

Hello Vonnie

Ilustradora de Países Bajos que trabaja para editoriales y en ilustración comercial. Su trabajo consiste en imágenes brillantes y optimistas que envuelven formas divertidas con colores luminosos. Trata la inclusividad, el empoderamiento de la mujer y el respeto a la naturaleza. Su referencia al proyecto es el empleo de una línea de contorno con un grosor determinado y que se mantiene sin variaciones en sus recorridos; y el empleo del color en tintas planas.



Fig. 55. Hello Vonnie, Orangeeeeeee, 2022.



Fig. 56. Hello Vonnie, Animal Friends, 2022.

Ahora sí, con los referentes definidos, la paleta de colores, la temática y el uso de la línea como recuadro, contorno y fusión con mancha de color; se comienza a diseñar las doce ilustraciones. Al ser doce meses, se identifica a cada mes con una escena, momento o acción que tenga relación con las fechas señaladas de esos meses:

Enero – época de nieves, invierno y frío.

Febrero – continua el frío y las bebidas calientes. Los pequeños placeres.

Marzo – mejora el tiempo, pero siguen apareciendo las nubes. Cuando sales de casa y miras hacia el cielo comprobando como va ir el día.

Abril – en abril aguas mil, pero en este caso desde dentro de casa, observando lo que ocurre afuera.

Mayo – el ecuador de la primavera y se pueden observar las primeras flores.

Junio – quiere recordar la noche de San Juan en la playa y la última superluna del año. Las cenas de sobaquillo.

Julio – comienza la rutina del calor, la terraza, los amigos y las cervezas.

Agosto – vacaciones y playa, sentir la arena en los pies.

Septiembre – vuelta a la rutina y los comienzos, apreciar el tiempo.

Octubre – el otoño, las hojas en el suelo y los crujidos al pisarlas.

Noviembre – salir a la calle y ver el color brillante de las naranjas asomando entre los árboles.

Diciembre – representación de la navidad como el momento de dedicar tiempo a elaborar dulces.

Con las ideas concretadas para la ilustración de cada mes, se procede a su realización. Primero realizando bocetos y utilizando imágenes de referencia, hasta llegar a la ilustración final.



Fig. 57. Noelia Rodrigo, moodboard diseño de las ilustraciones, 2020.



Fig. 58. Noelia Rodrigo, Enero, 2020.

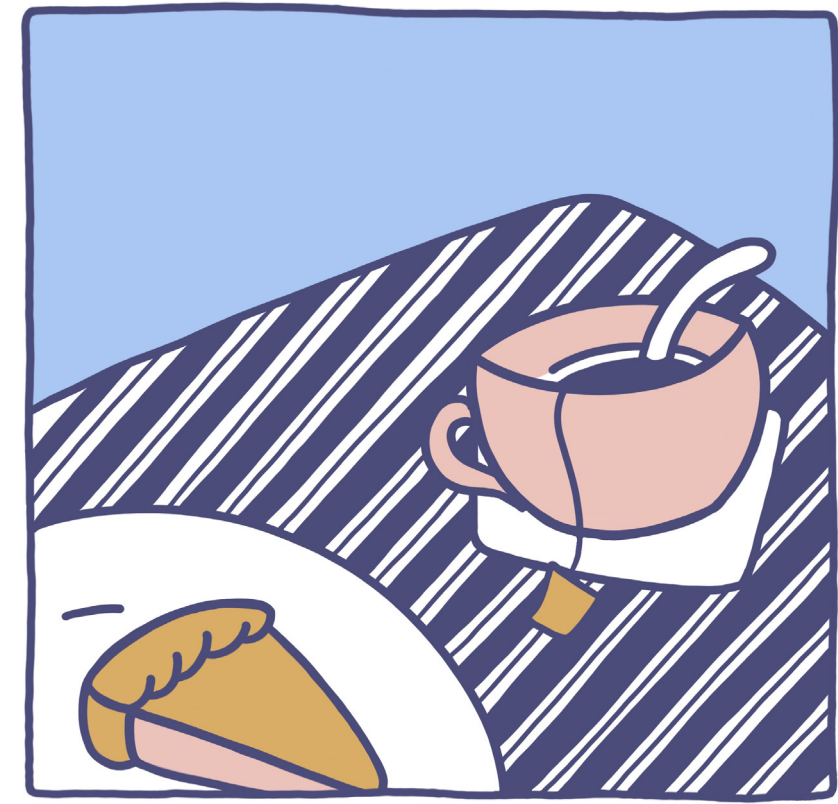


Fig. 59. Noelia Rodrigo, Febrero, 2020.

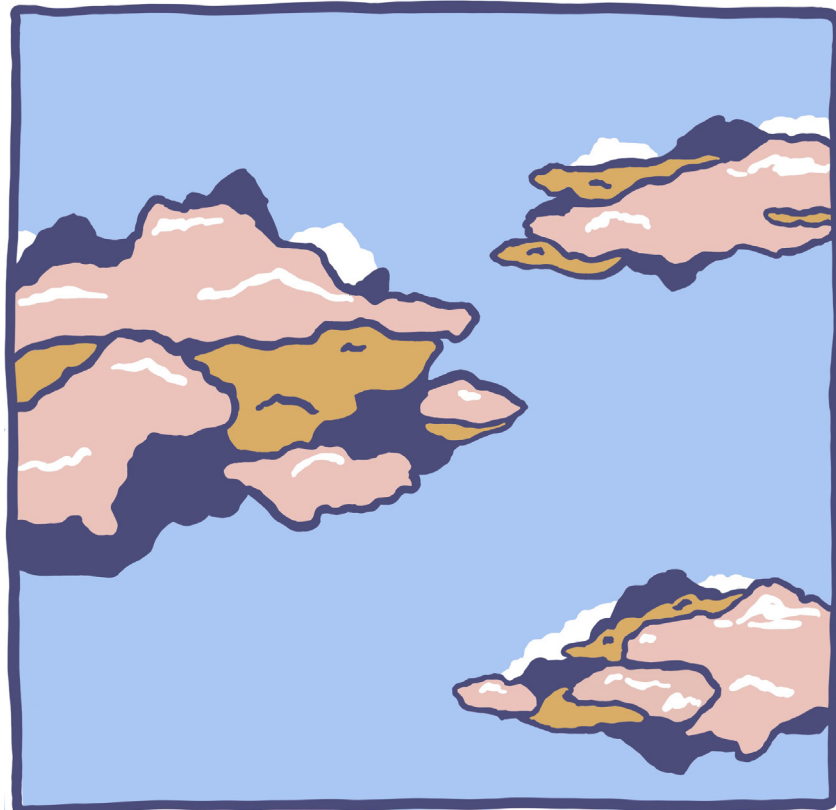


Fig. 60. Noelia Rodrigo, Marzo, 2020.



Fig. 61. Noelia Rodrigo, Abril, 2020.



Fig. 62. Noelia Rodrigo, Mayo, 2020.

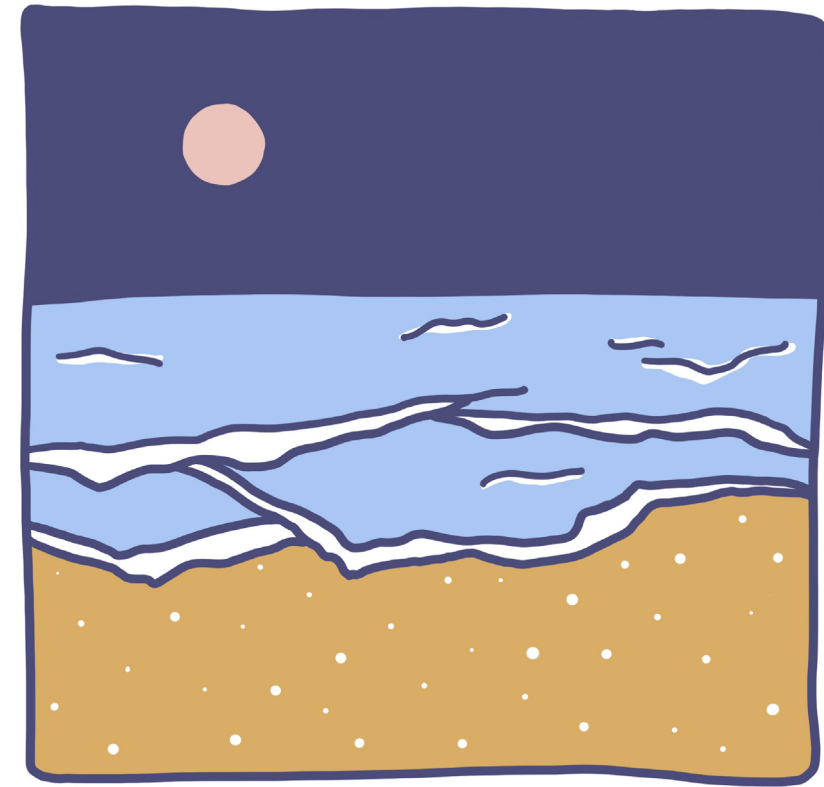


Fig. 63. Noelia Rodrigo, Junio, 2020.



Fig. 64. Noelia Rodrigo, Julio, 2020.



Fig. 65. Noelia Rodrigo, Agosto, 2020.

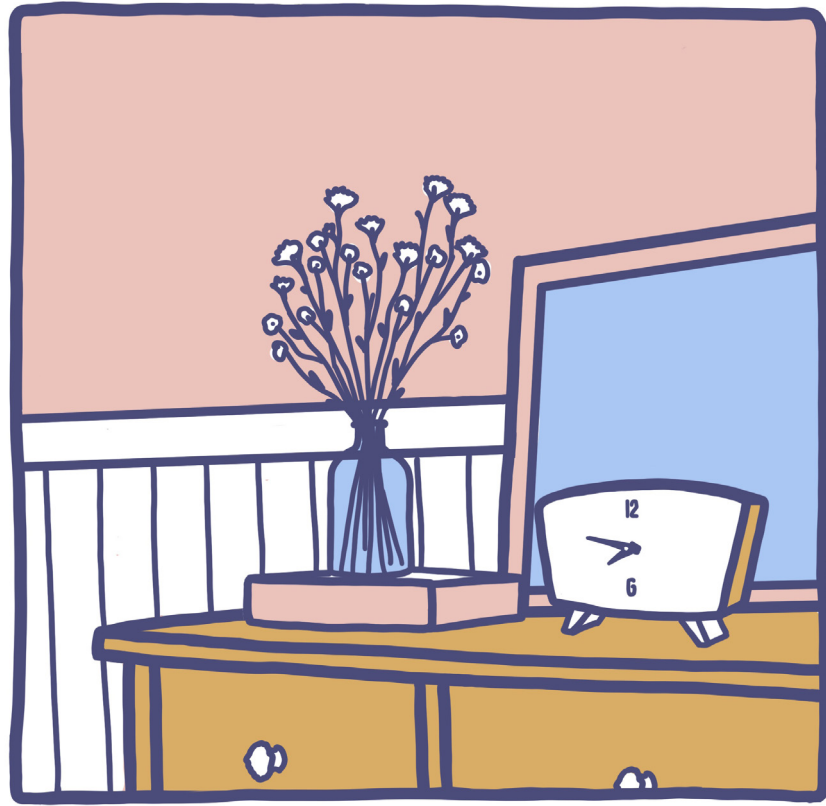


Fig. 66. Noelia Rodrigo, Septiembre, 2020.

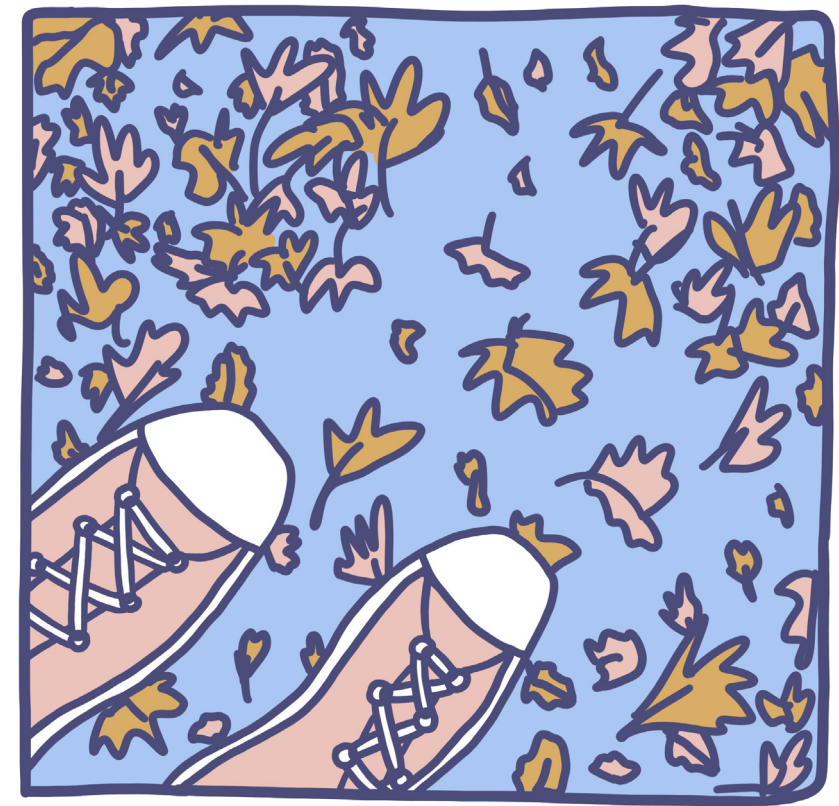


Fig. 67. Noelia Rodrigo, Octubre, 2020.



Fig. 68. Noelia Rodrigo, Noviembre, 2020.

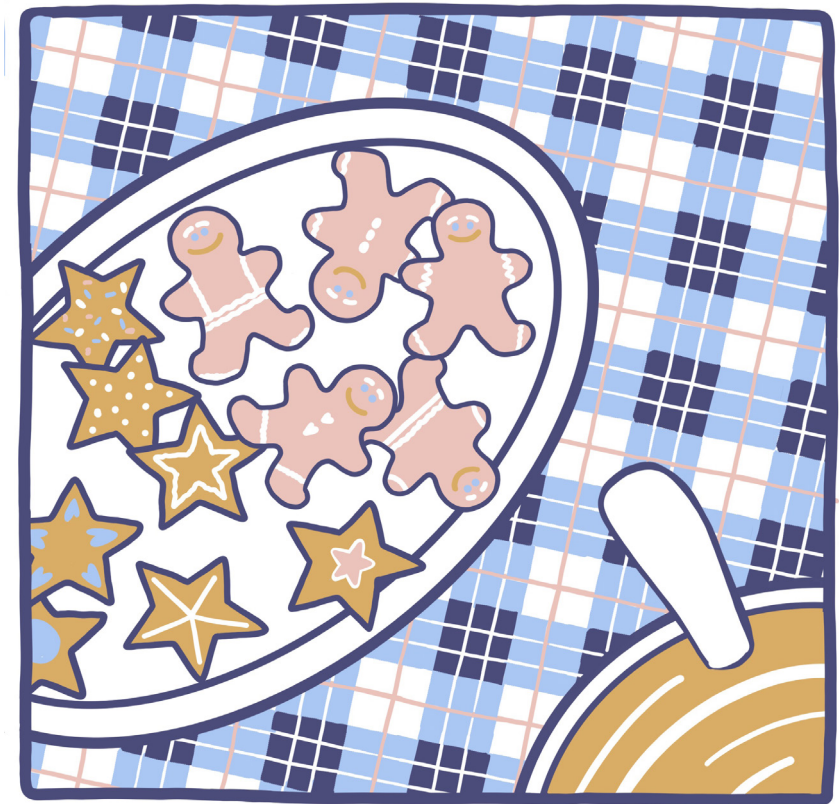


Fig. 69. Noelia Rodrigo, Diciembre, 2020.

03.3 Ilustración aplicada

La esencia de lo cotidiano es un proyecto de ilustración aplicada a productos realizados artesanalmente mediante las técnicas de serigrafía y xilografía. Una vez definidas las doce ilustraciones desde las cuales se aplicarán o modificarán a los diferentes soportes, se procede a diseñar las piezas que conformarán la colección, sus respectivas adaptaciones y su aplicación gráfica.

Se diseñan cinco elementos para la colección: un calendario, un juego textil, unas postales, unos fanzines y una mesa.

Calendario

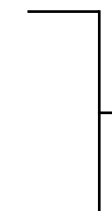
El diseño del calendario se plantea como calendario de mesa, el cual debe llevar un pie que lo sostenga. El tamaño y el espacio será pequeño debido a la ubicación del mismo, y desmontable para facilitar su transporte y almacenamiento. El calendario se diseña a mes vista, ocupando cada mes una lámina de papel. Se diseña un contenedor donde se pueda guardar las doce láminas y el soporte (pie) desmontado. Se considera que lo más adecuado es realizarlo con la técnica de serigrafía, ya que son 4 tintas por ilustración y varios ejemplares. Esta parte del proyecto de *La esencia de lo cotidiano* se desarrolla en la asignatura de Procesos Experimentales de la Serigrafía, como trabajo final.

Para determinar las medidas y el diseño se recurre a la búsqueda de referentes visuales de calendarios, que aporten opciones de presentación, de relación imagen-texto y formatos. Los tres elegidos son los siguientes:

Joseph Gunnun

Miu miu

Deborah Horiuchi



Los tres tienen formato vertical, la ilustración ubicada en la zona superior y a eje respecto al papel. Dejan margen blanco alrededor de la ilustración. Muestran de forma clara los días y los meses.



Fig. 70. Joseph Gunnun, 2020.



Fig. 71. Miu miu, 2016.



Fig. 72. Deborah Horiuchi, 2017.

Se define el formato del diseño que será en vertical, cuyas medidas son 12 x 21 cm y las esquinas redondeadas para dotarlo de mayor resistencia. Al estar apoyado en un pie (soporte) el papel escogido es el Basik de 300 gr, gramaje suficiente para que aguante sin doblarse y poseer presencia en su conjunto. La ilustración está ubicada en la parte superior y a eje respecto de la superficie, dejando el mismo margen en los tres lados, arriba y los dos laterales. El texto que acompaña la imagen está del mismo modo situado a eje respecto a la imagen y la tipografía empleada es la Futura, a 19 pt Bold para texto (nombre del mes), A 15 pt Regular (iniciales de los días de la semana) y a 15 pt Bold para números (días del mes). La maquetación imagen-texto se lleva a cabo con Adobe In Design. En cuanto al color del texto, se opta por utilizar el azul oscuro, que es el color destinado para contornos, textos y logo.



Fig. 73. Noelia Rodrigo, diseño digital del calendario, 2020.

El siguiente paso es preparar las ilustraciones para realizar la serigrafía, por lo que se separan las cuatro tintas (colores) y se cambian a blanco y negro absoluto para imprimirlas sobre los acetatos y obtener los fotolitos. La tinta que se estampa primero es aquella que nos aporte mayor información de la ilustración sin contar con la de línea de contorno y se le añaden en las esquinas dos cruces que delimitan el espacio para el posterior corte del papel. El texto y la línea de contorno van unificados en el mismo fotolito al ser el mismo color. Se realiza la preparación de la pantalla y se procede a la estampación de cada mes, tinta a tinta dejando tiempo de secado entre ellas. Una vez acabadas todas las ilustraciones, se redondean las esquinas y se añaden polvos de talco para que no se peguen entre ellas.

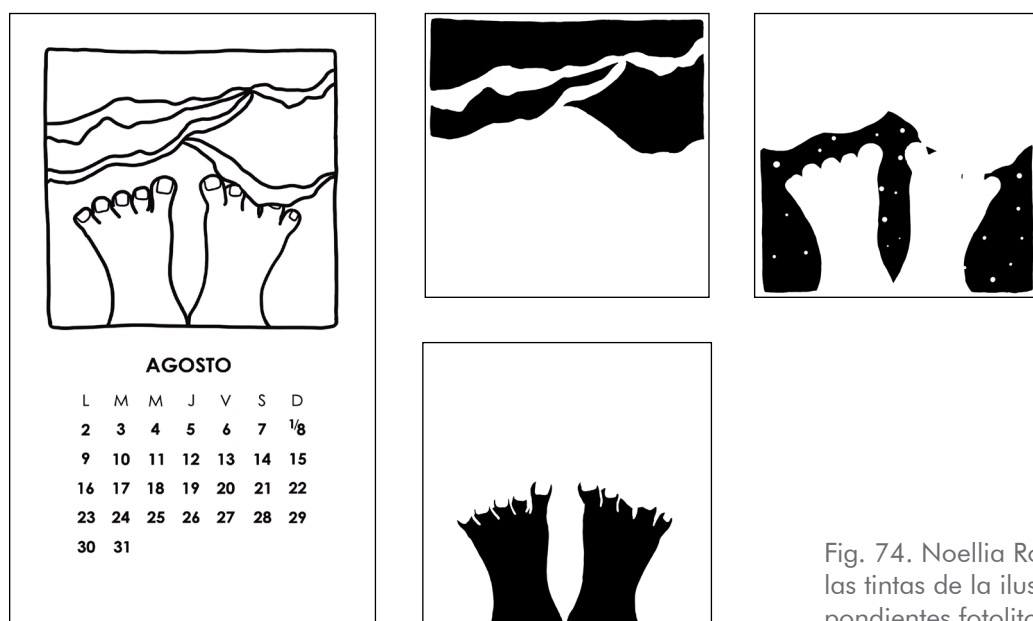
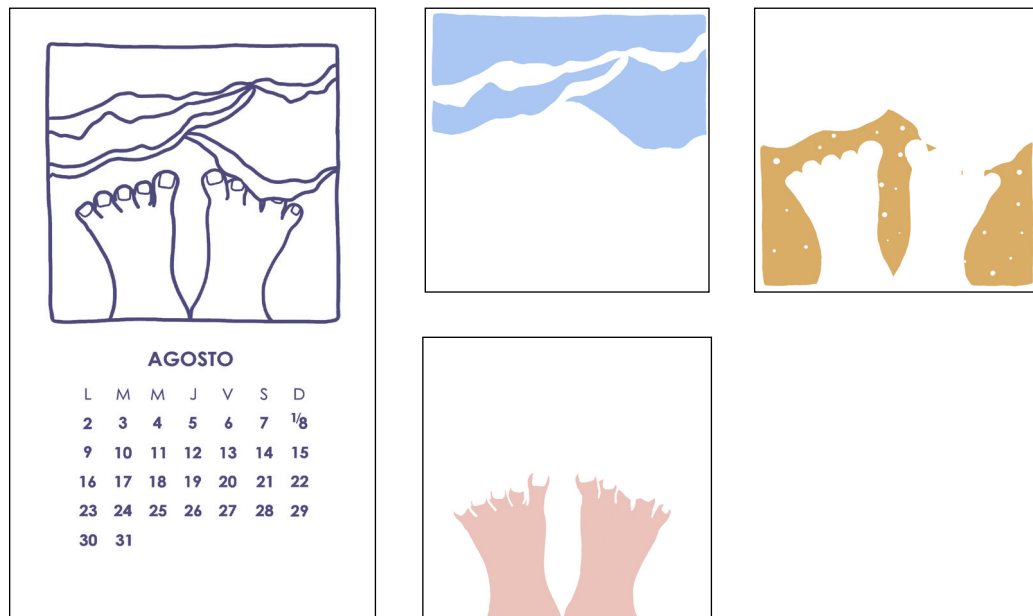


Fig. 74. Noellia Rodrigo, separación de las tintas de la ilustración y sus correspondientes fotolitos, 2020.



Fig. 75. Noelia Rodrigo, estampación de la 3ª tinta, 2020.



Fig. 76. Noelia Rodrigo, detalle marcas de corte, 2020.



Fig. 77. Noelia Rodrigo, detalle redondeado de las esquinas, 2020.

Se continua, con el diseño del pie (soporte) que sostendrá las láminas del calendario. El diseño se proyecta para que sea desmontable, sencillo y funcional. Consta de dos piezas que se encastran, resultando un pequeño atril donde las láminas descansan en dos patas y se inclina sobre la unión central. El diseño se traza el dibujo vectorial en Adobe Illustrator con las medidas finales, se secciona con la cortadora láser CNC y se pinta con pintura en spray en color azul oscuro.

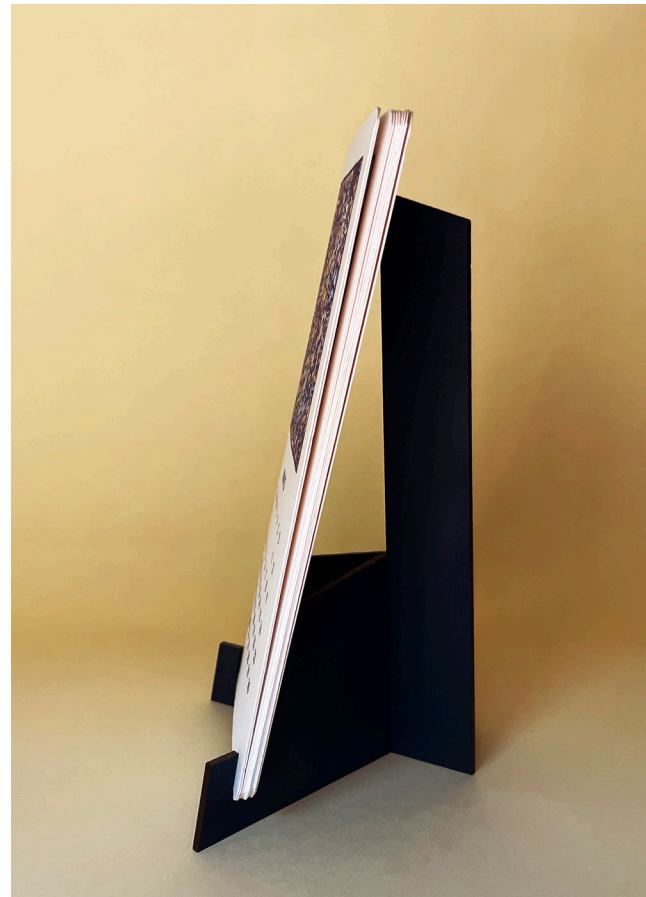
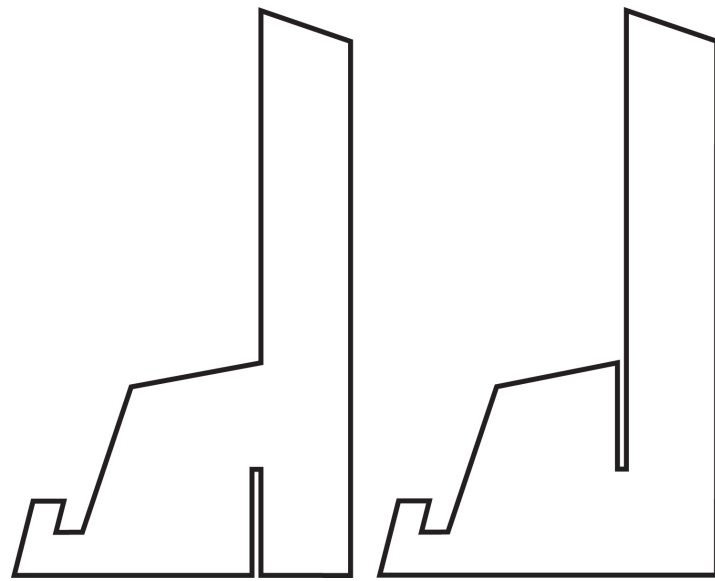


Fig. 78. Noelia Rodrigo, diseño del soporte para el calendario, 2020.

Por último se plantea el contenedor para almacenar las doce láminas y el pie, para ello se tienen en cuenta las medidas totales del ancho, largo y grosor. Se decide realizarlo en papel con un gramaje de 200gr que permite realizar pliegues y a su vez tiene resistencia. Se traza el dibujo vectorial en Adobe Illustrator, se secciona con la cortadora láser CNC y se pliega para obtener las solapas.

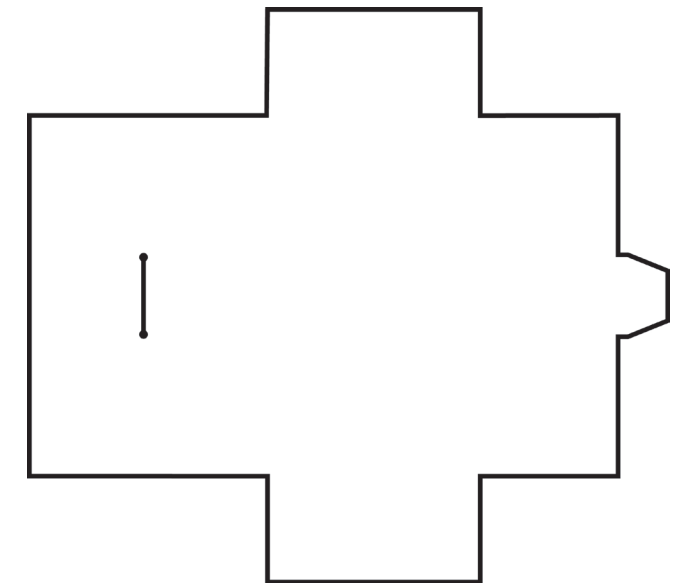


Fig. 79. Noelia Rodrigo, diseño de la caja para el calendario, 2020.

Textil

Una parte muy importante de la colección de *La esencia de lo cotidiano* son los accesorios de almacenaje en textil, como son los estuches o las bolsas. En este proyecto se aplican los colores o ilustraciones mediante la técnica de la xilografía (o linografía), debido a que se ejerce un mayor control de la tela al poderla colocar encima de la matriz. Otra de las razones de su aplicación a textil, es que van a ser tintas planas independientes, que no necesitan de un registro de cruces. Las dos telas utilizadas para los diseños son elegidas en algodón 100% para una mejor adherencia de la tinta y no contribuir generando residuos plásticos.

Se diseñan tres elementos textiles, un estuche, un porta documentos o tablets y una bolsa estilo tote bag. La confección de los tres se realiza desde cero por lo que se juega con el blanco de la tela para estampar y con la tela azul para complementar el diseño, primero se realiza la estampación y una vez seca la tinta se realiza la costura.

Los motivos a estampar serán formas orgánicas y geométricas en tintas planas (los cuatro colores de la gama cromática elegida) para el porta documentos; y en cuanto al estuche y la tote bag se emplea el contorno de dos ilustraciones del calendario. Se buscan referentes visuales que estampan sobre el textil y diseños de elementos textiles y sus versiones de etiquetado. Los referentes son Mon Collection, Apio print y Mara Vera Textiles.



Fig. 80. Mara Vera, 2021.



Fig. 81. Moon Collection, 2020.



Fig. 82. Apio print, 2020.

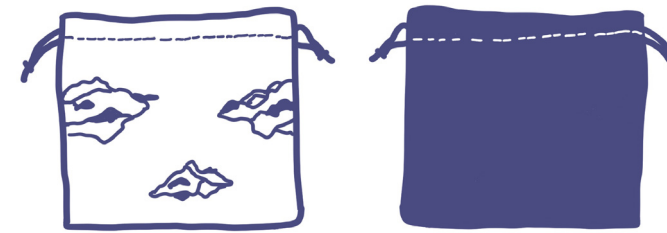


Fig. 83. Noelia Rodrigo, diseño del estuche, 2020.

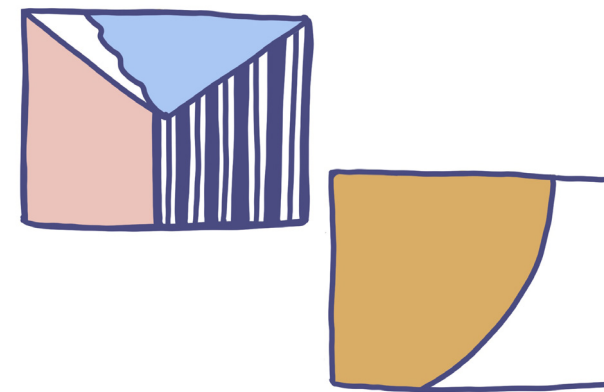


Fig. 84. Noelia Rodrigo, diseño del porta documentos, 2020.

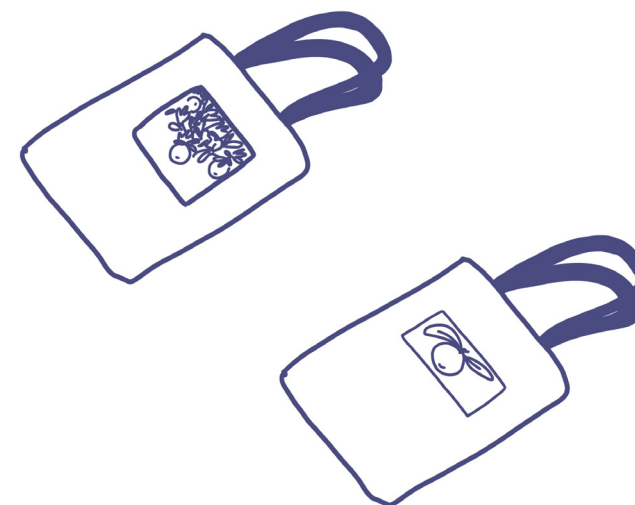


Fig. 85. Noelia Rodrigo, diseño de la tote bag, 2020.

La parte frontal del estuche se estampa mediante xilografía en color azul oscuro sobre tela blanca y la parte trasera en tela azul oscuro. El cierre es mediante el uso de dos cordones que al estirar de ambos extremos se cierra, ambos cordones se aplican en color azul oscuro. La ilustración empleada es la correspondiente a marzo y el diseño es un rectángulo apaisado (medidas) cuando permanece abierto y un saco cuando se cierra.

El porta documentos o tablets se diseña para que contenga en su diseño los cuatro colores de proyecto sobre blanco, tres de ellos en formas aleatorias orgánicas o geométricas, y el cuarto mediante la representación de un patrón de una de las ilustraciones (el mantel que aparece en febrero). Se disponen los colores y formas de tal manera que todas las vistas del artículo generen interés visual, y la continuidad del color se encuentre en el interior con el color azul oscuro. Este proceso de xilografía se realiza con piezas de DM de 1cm, tallas y cortadas. El diseño es tipo sobre haciendo un guiño a los sobres de oficina, pero de mayores dimensiones (medidas).

La tote bag contiene en uno de sus lados el contorno de la ilustración de noviembre y en el otro lado un fragmento/elemento de esta ilustración a modo de bolsillo, ambos estampados en azul oscuro mediante una matriz en linóleo sobre la tela blanca. Los únicos detalles en otro color (azul oscuro) son en las asas de la bolsa y en la etiqueta pequeña del logo. La decisión sobre esta ausencia de tanto color en el elemento de mayor tamaño (medidas) se debe a que al contener en su interior los demás artículos, funciona como elemento armonizador.

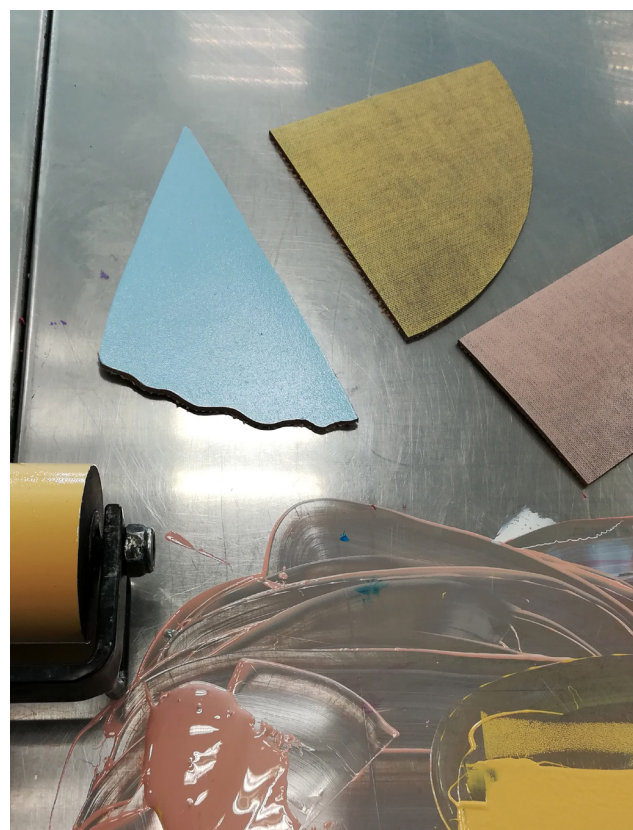


Fig. 86. Noelia Rodrigo, proceso entintado matrices, 2020.



Fig. 87. Noelia Rodrigo, matriz de la tote bag, 2020.



Fig. 88. Noelia Rodrigo, telas estampadas, 2020.



Esta colección de tres elementos textiles se plantea como trabajo final en la asignatura Procesos de Grabado: Calcografía y Xilografía. Los tres elementos de textil llevan cosidas las etiquetas con el logo de la marca personal, que se realizan con serigrafía sobre cintas de algodón.

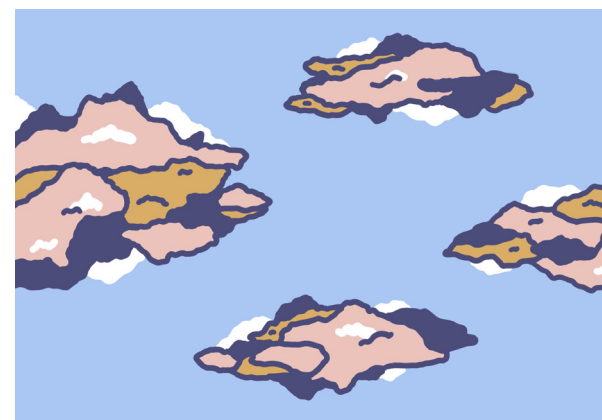
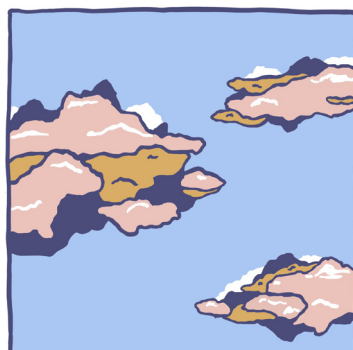
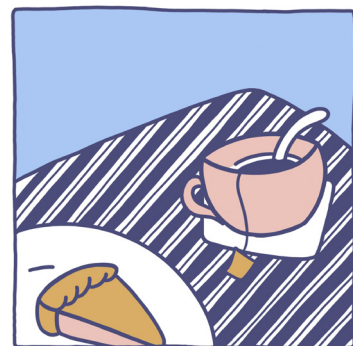
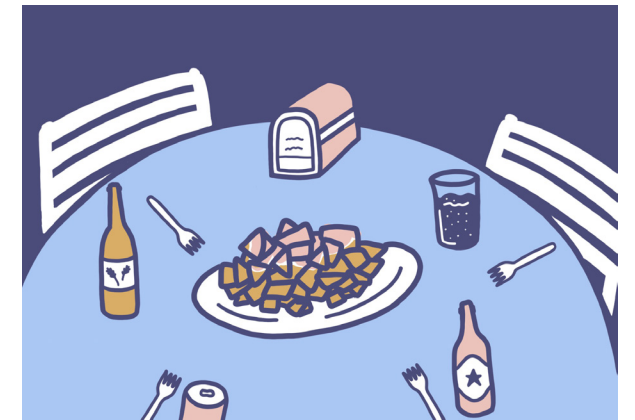
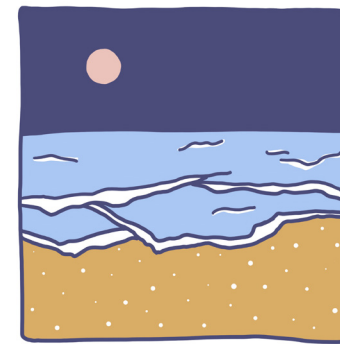


Fig. 89. Noelia Rodrigo, detalles del logo, 2020.

Postales

Continuando con productos de papel, se plantea diseñar una edición de seis postales y su contenedor, realizados en serigrafía al igual que el calendario. La utilidad de las postales sería para mandarlas a estudios de serigrafía o grabado para darse a conocer mediante una pequeña pincelada reflejada en la postal, para el uso normativo de las postales y para decorar espacios a modo de ilustración. Proyecto de postal mail o postal free para la asignatura de Diseño y Creación Artística.

Las ilustraciones empleadas para esta edición son las correspondientes a febrero, marzo, junio, julio, octubre y noviembre. El formato de creación de las ilustraciones es cuadrado, por lo que se deben adaptar al formato de postal (15 x 10'50 cm) y en algunos casos ha sido reinterpretada la ilustración. El papel empleado es el Basik de 300gr en blanco, que aporta resistencia y consistencia a cada postal.



El diseño del reverso de las postales genera dudas, por lo tanto se procede a buscar referentes cuya parte de atrás de las postales tengan características similares a estas ideas: sencillez, claridad en la información, uso del logo y pocos elementos decorativos.

Se seleccionan las postales de Lisa Amelia, Enisaurus y Joe Haddad porque ambas emplean el color del papel para el fondo y mediante un color componen los elementos en el espacio (15 x 10'50 cm), y mantienen una estética bastante parecida a las postales de toda la vida.

Se opta por toda la información en el mismo color (azul oscuro) sobre el blanco del papel para crear unidad a la colección y mantener el protagonismo en el anverso de la postal. El texto que aparece es el logo, el correo electrónico y el perfil de Instagram, y como únicos elementos decorativos el rectángulo pequeño donde se coloca el sello, una línea divisoria y una línea discontinua cuya función es ayudar a situar la composición en el espacio en el momento de la estampación.

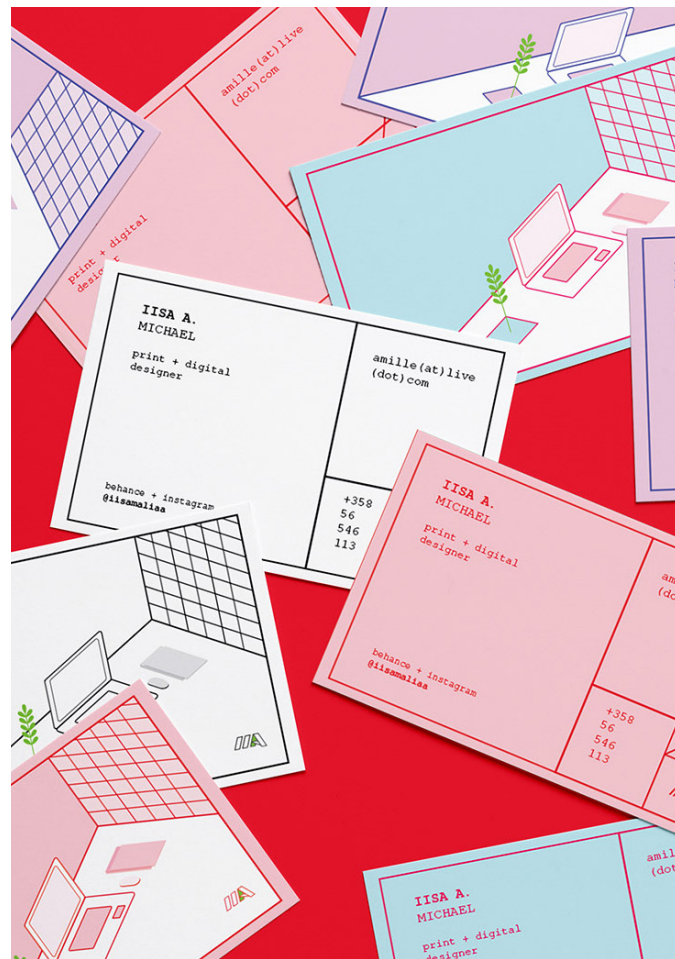


Fig. 91. Lisa Amalia



Fig. 92. Joe Haddad



Fig. 93. Enisaurus

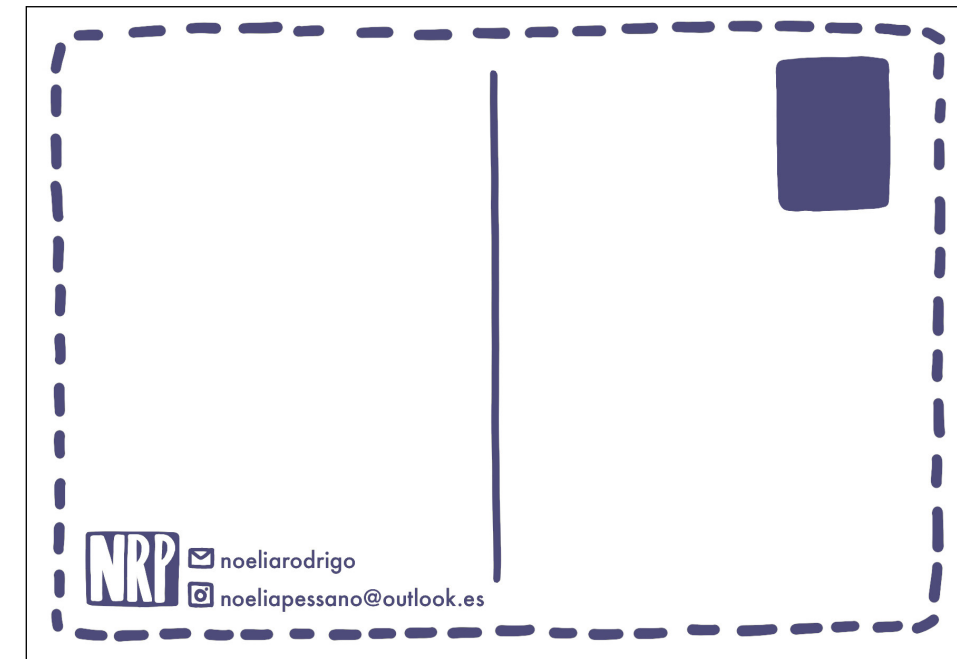


Fig. 94. Noelia Rodrigo, diseño reverso de las postales, 2020.

En último lugar, el diseño del contenedor se plantea como el porta documentos explicado anteriormente, pero en un formato reducido para que encajen las postales. El diseño tiene formato de sobre y aunque las postales se envían comúnmente sin sobre, se establece una relación con el dúo papel-sobre.



Fig. 95. Noelia Rodrigo, diseño contenedor de las postales, 2020.

Fanzines

Los fanzines se plantean como un elemento de colección, no como un elemento funcional, pero utilizado para desarrollar los pensamientos sobre la esencia de los pequeños momentos que define *La esencia de lo cotidiano*. La propuesta consiste en la generación de dos fanzines y un contenedor, utilizando un color de papel más una tinta (color). Se sondean ejemplos de fanzines que juegan con el color del papel y una sola tinta y se encuentran los ejemplos de Gema David y Studio Kohl, ambos contienen estas características y utilizan texturas para crear diferentes valores.

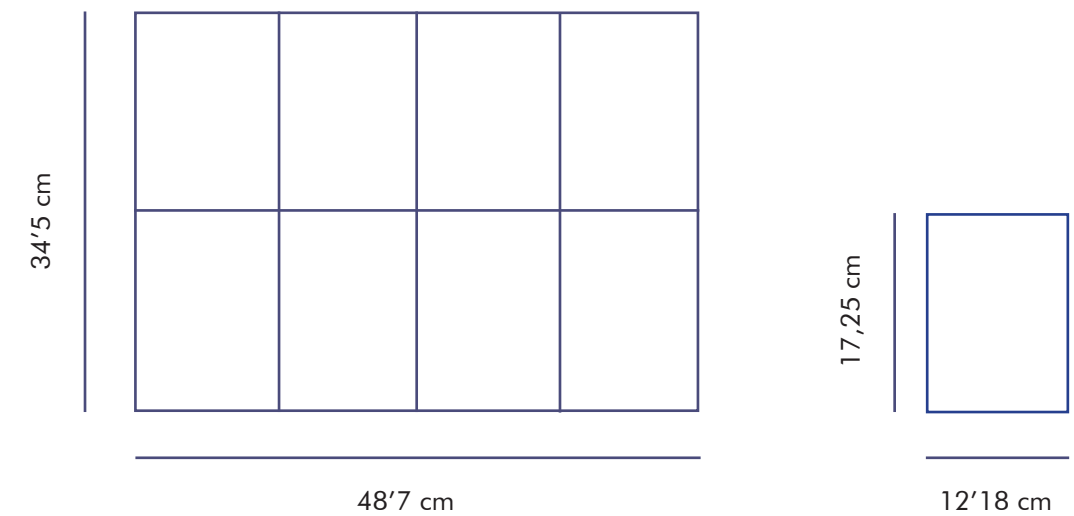


Fig. 96. Gema David



Fig. 97. Studio Kohl

Se plantean para la asignatura Procesos Experimentales de Litografía, realizados con litografía offset, sin embargo para la colección de *La esencia de lo cotidiano* se realiza en serigrafía. Ambos fanzines se diseñan como un único pliego de papel, que al realizar diferentes plegados y un corte específico, dan como resultado un librito que al desplegarlo tiene en el reverso un poster. El tamaño desplegado es 34'5 x 48'7 cm y convertido a librito resulta un 17'25 x 12'18 cm.



48'7 cm

12'18 cm

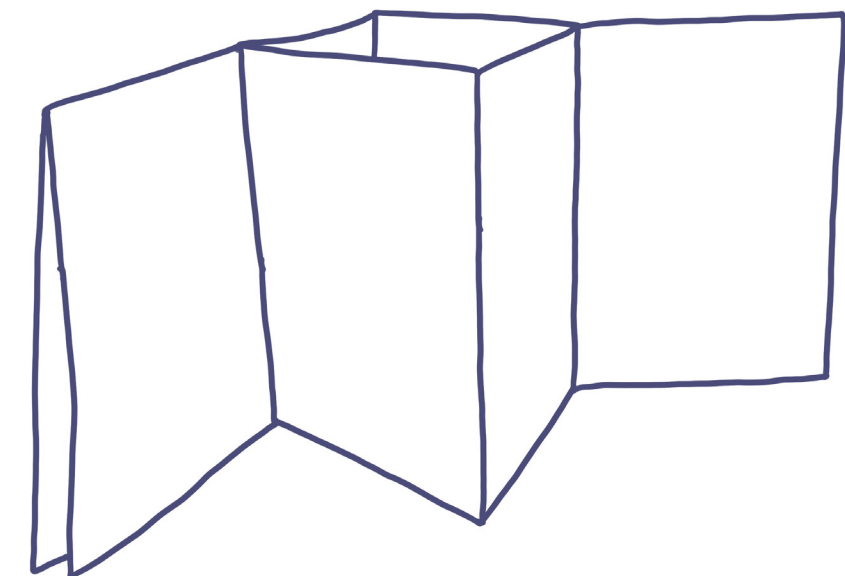


Fig. 98. Noelia Rodrigo, boceto estructura fanzine, 2021.

El primer fanzine, Fanzine 1, hace referencia a todo el proceso del naranjo, las diferentes etapas que nos podemos encontrar al pasear por la ciudad y el campo, y las sensaciones que nos trasmite, los olores, el color,... . Es una explicación más detallada de la ilustración del mes de noviembre, acompañada de texto. El texto apoya a las imágenes en las páginas 4 y 5, y se emplea un papel rosa de 90 gr que permite realizar los pliegues y la tinta azul oscuro.

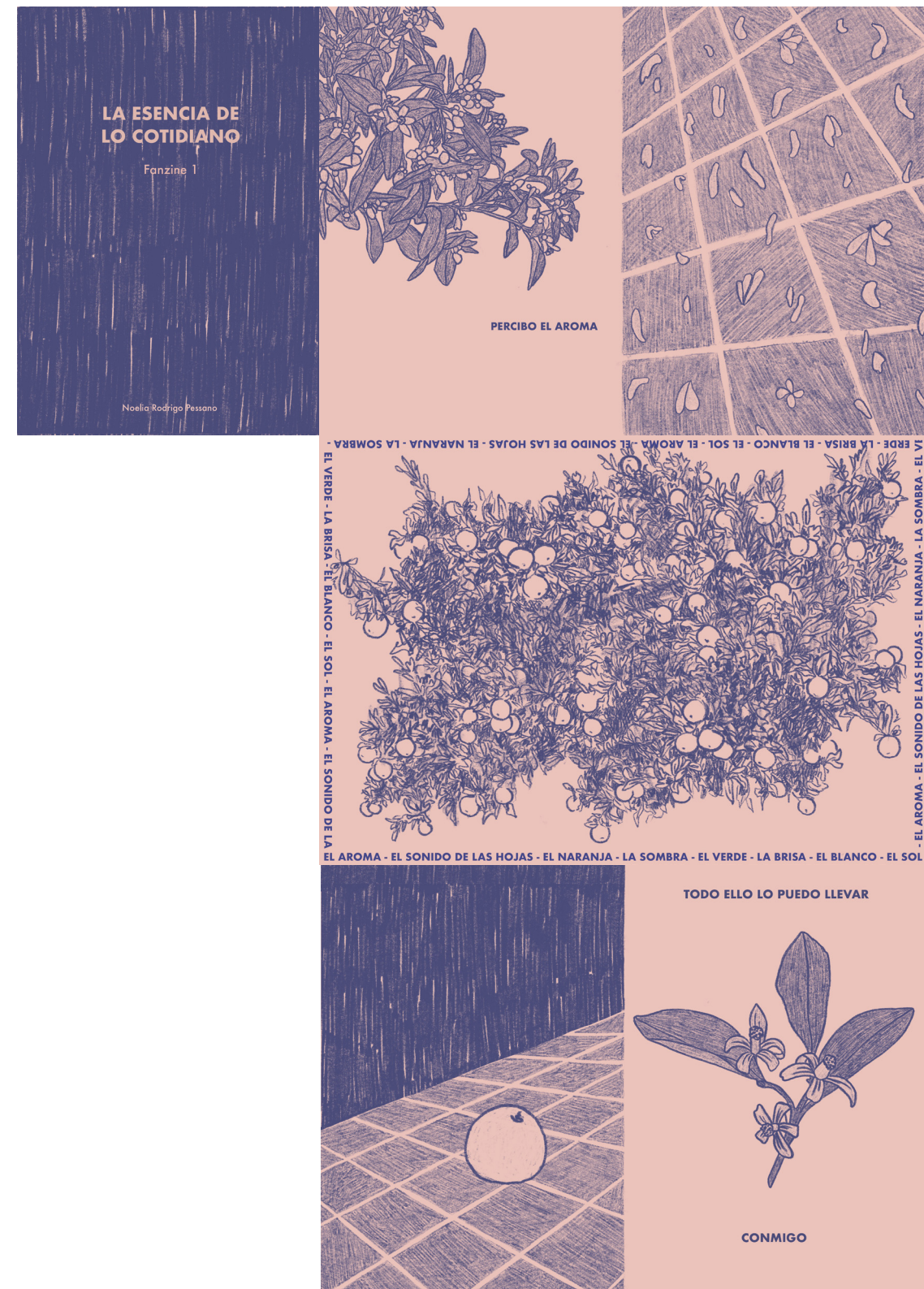
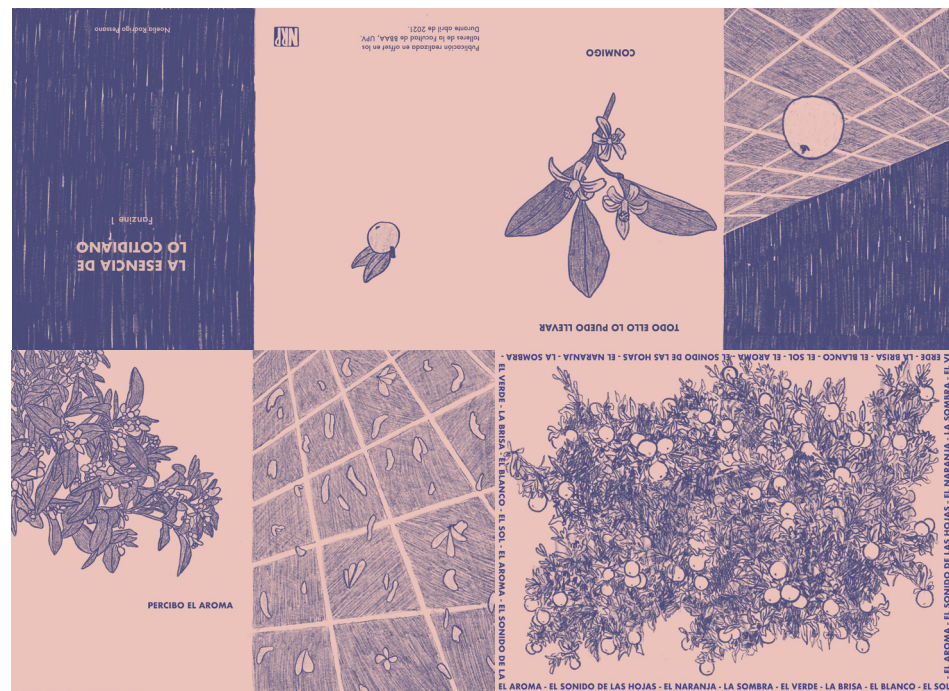


Fig. 99. Noelia Rodrigo, diseño digital de Fanzine 1, 2021.

El segundo fanzine, Fanzine 2, trata de las connotaciones de las sillas blancas de plástico que asociamos al verano, a las piscinas y las terrazas. La narrativa creada con las ilustraciones y el texto, comienza con la situación que vivíamos el año pasado de no poder quedar un número grande de personas, un ocio limitado en espacios y horarios (una vuelta a la normalidad lenta) y acaba con cómo nos hubiera gustado que fuera.

Todo esto nos provoca recuerdos de momentos con los amigos, el "cerveceo" y estar a la fresca en verano. El texto apoya a las imágenes en las páginas 3, 4, 6 y 7, y se emplea un papel azul de 90 gr que permite realizar los pliegues y la tinta azul oscuro.

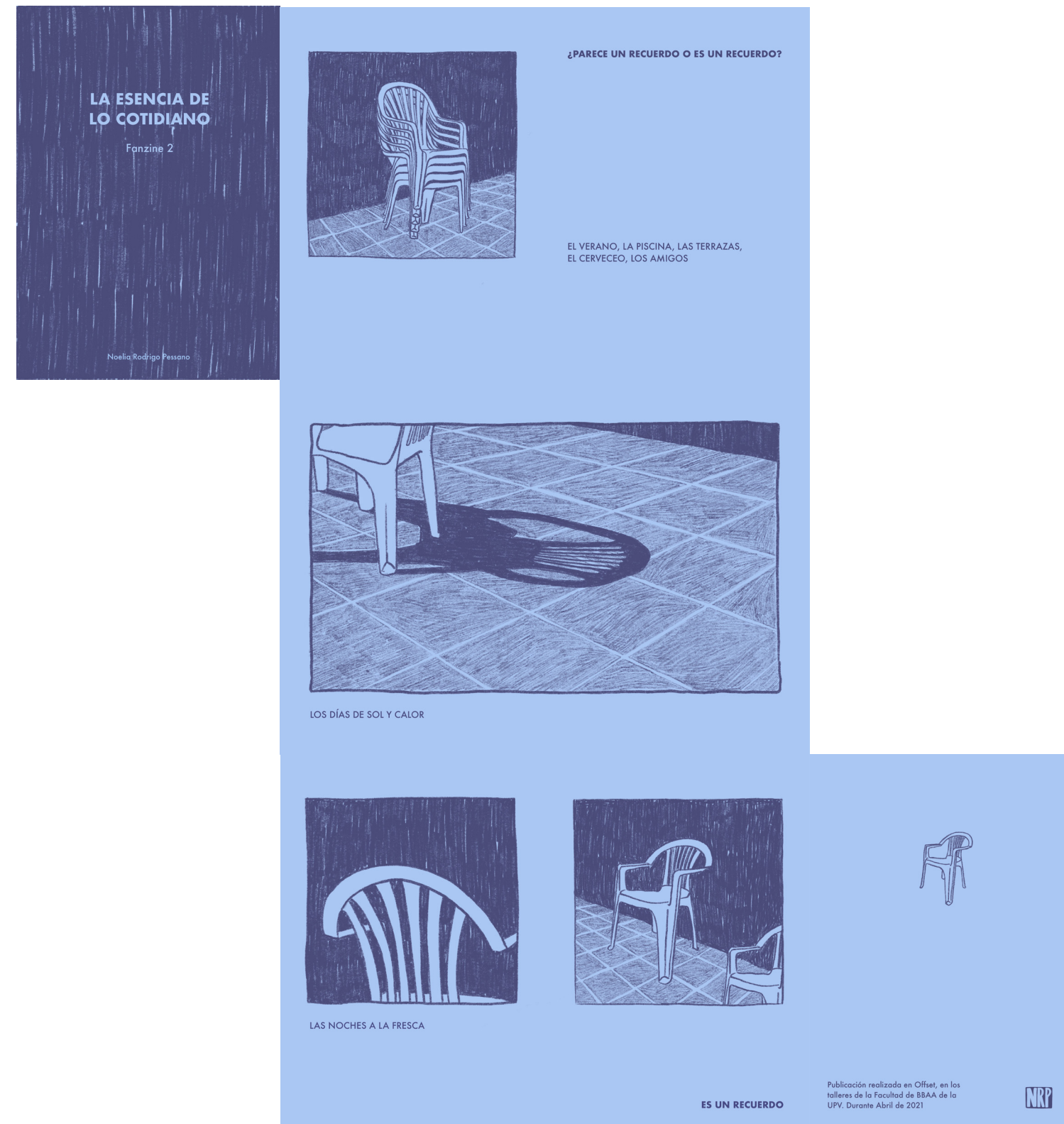


Fig. 100. Noelia Rodrigo, diseño digital de Fanzine 2, 2021.

Las ilustraciones se realizan a una sola página o a doble, y se componen en un orden concreto para que al plegar el papel coincidan las ilustraciones y su orden de lectura. Se dibujan mediante un pincel digital de estilo lápiz que crea textura y al preparar los fotolitos se pasan a mapa de bits para que todos los valores sean negros puros (los tonos grises no se perciben en la serigrafía). El texto apoya a las ilustraciones, y también se emplea para la portada y la contraportada, para títulos, logo e información de donde ha sido estampado (Futura Bold en caja alta a 14 pt).



Fig. 101. Noelia Rodrigo, detalle de ilustración a fotolito, 2021.

El contenedor que guardará los dos fanzines se diseña como un sobre en formato vertical, con las mismas texturas, tipografía y color que los fanzines, en papel de 90gr en color amarillo.



Fig. 102. Noelia Rodrigo, diseño digital contenedor de los fanzines, 2021.

Mesa

La última pieza que compone la colección de *La esencia de lo cotidiano*, es una mesa de escritorio auxiliar realizada con azulejos. La idea de realizar esta pieza nace de la necesidad de tener un espacio extra donde colocar el café o aquello que quieres tener a mano pero molesta en la zona de trabajo. Los azulejos conforman una composición entre ilustraciones, tintas planas de color y un patrón, que mantienen la estética utilizada durante todo el proyecto.

Los referentes visuales consultados para realizar la mesa, en concreto los azulejos, han sido Thiago Modesto y Vera Grizutti (En la nube). Thiago realiza trabajos de serigrafía sobre azulejos y juega con las composiciones; mientras que Vera modela piezas de cerámica y las pinta con ilustraciones de escenas cotidianas.

En cuanto a las ilustraciones elegidas para la composición se corresponden con los diseños de marzo, abril y noviembre del calendario, y una ilustración del Fanzine 2. En las cuatro ilustraciones se ha utilizado la línea de contorno y algunas zonas de tinta plana, todo realizado en azul oscuro. Por otro lado, el patrón utilizado pertenece a una de las ilustraciones (el mantel que aparece en febrero) y también se ha estampado en azul oscuro.

Las ilustraciones y los estampados han sido realizados mediante la serigrafía, utilizando engobe cerámico de color azul oscuro sobre blanco. La diferencia de utilizar la serigrafía sobre papel o cerámica, se encuentra en el tipo de tinta (pintura) que hay que emplear. En el caso de la cerámica es necesario emplear engobes cerámicos para su posterior cocción y esmaltado. Otra diferencia es la trama de la malla de la pantalla de serigrafía, que debe tener menos número de hilos (pantalla de 43 hilos) para que el engobe pase mejor por ella. El resto de los colores de la paleta cromática de la colección se ha empleado para los azulejos de tinta plana, de esta forma mantener la armonía de la composición imagen-color.



Fig. 103. Vera Grizutti, 2022.



Fig. 104. Thiago Modesto, 2022.

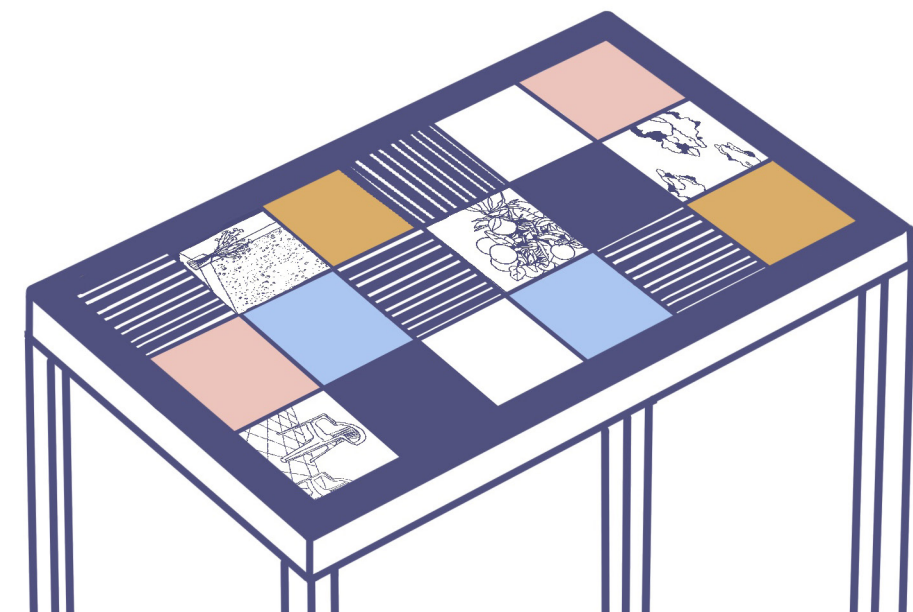


Fig. 105. Noelia Rodrigo, diseño de la mesa, 2022.

El proceso de serigrafía sobre azulejos es similar al proceso de serigrafía sobre materiales convencionales. La preparación de fotolitos e insulado de la pantalla se realiza de igual forma. En cuanto al proceso de estampado hay algunos pequeños cambios, la pantalla debe estar más separada del soporte (del azulejo), el azulejo se debe humectar antes de depositar la tinta y se puede borrar con agua si el resultado no es el correcto y volver a estampar.

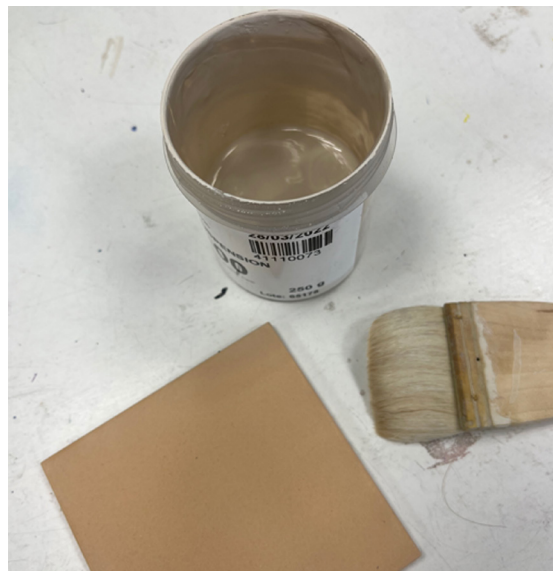


Fig. 106. Noelia Rodrigo, pintado de los azulejos de blanco, 2022.

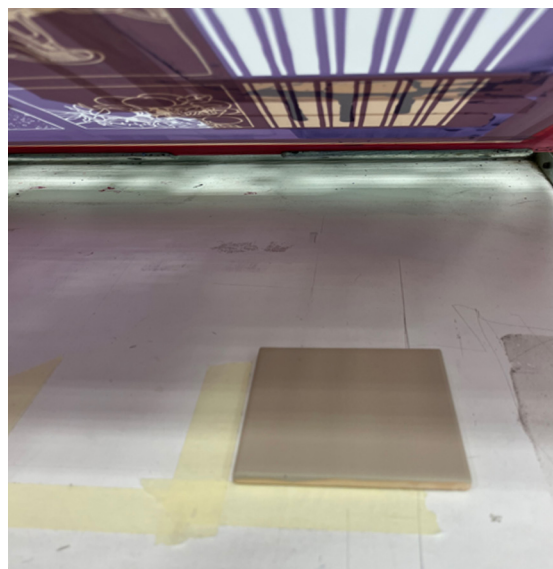
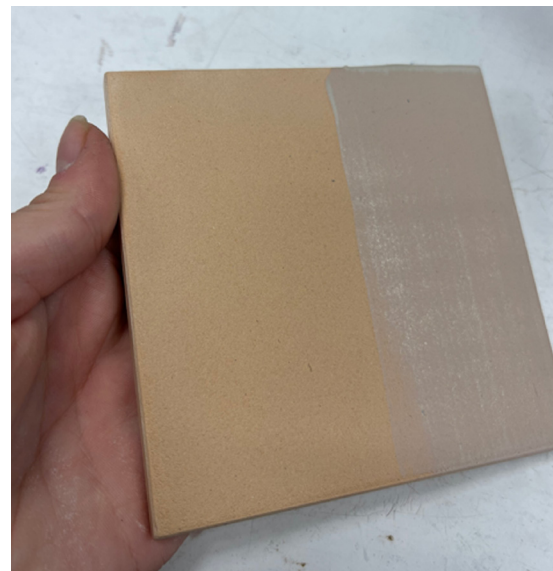


Fig. 107. Noelia Rodrigo, estampación serigráfica sobre azulejo, 2022.

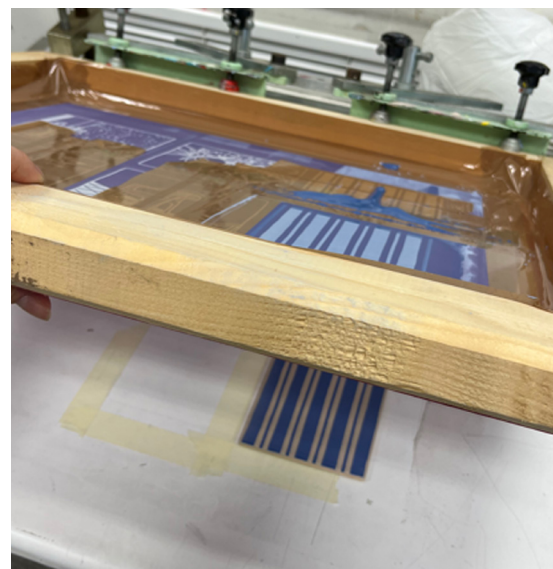


Fig. 108. Noelia Rodrigo, pruebas de estampación, 2022.

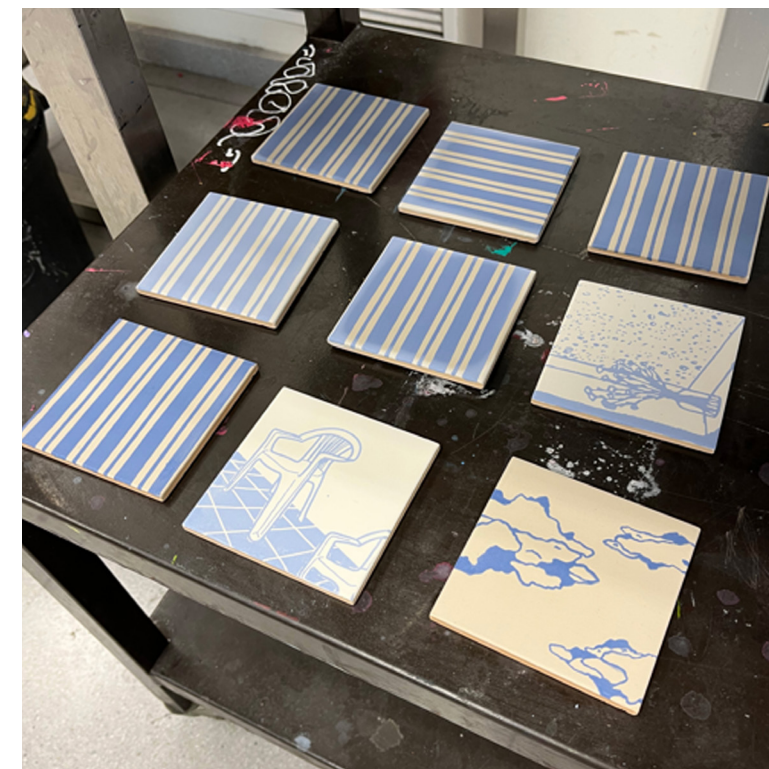


Fig. 109. Noelia Rodrigo, resultados de estampación, 2022.

03.4 Diseño marca personal

Tras el proceso de investigación en relación al arte y la artesanía, y al movimiento Arts and Crafts como marco teórico que sustente el proyecto, la búsqueda y análisis de referentes con proyectos similares a este; y las ilustraciones antecedentes, se procede a diseñar una marca personal que resuma y reúna la esencia del proyecto.

Se diseña una marca personal destinada al artista y aplicada a las obras y artículos que realiza. No se enfoca como una marca para producto, sino la marca que engloba todo aquello que realice el artista, siempre y cuando esté relacionado con la estética de la misma.

¿Qué puede tener marca? En pocas palabras, todo: productos, servicios, organizaciones, lugares o personas. Incluso tú mismo. Una marca es una promesa de satisfacción. Es un signo, una metáfora que opera como un contrato tácito entre un fabricante y un consumidor, un vendedor y un comprador, un artista y su público, un entorno y quienes lo habitan, un acontecimiento y quienes lo experimentan. (Healey, 2009, p.40)

1. Creación del logotipo

Se procede a la creación de un logo de la marca persona que represente a la autora de las obras. Y que éste acompañe a los artículos a modo de firma identificativa. La marca personal del proyecto se destina a toda la colección de papelería. Para ello se necesita el uso de un logo que unifique todos los productos que se realizan. Al ser un logo que representa a la autora y las piezas realizadas, se opta por el uso del nombre. Uno de los requisitos es estar relacionado con el nombre y apellidos, para ello se realizan varias combinaciones entre el nombre y los apellidos (Noelia Rodrigo Pessano).

noeliarodrigo (nombre en las redes sociales)

noeliapessano

noeliarp (firma de obras)

noeliarodrigopessano



Pero se llega a la conclusión de que, en conjunto los tres nombres ocupan mucho espacio a lo largo, y se dificulta la aplicación y en algunos casos la lectura del logo. Por ende, se decide utilizar las iniciales de estos: N, R y P. Se emplea en caja alta para facilitar la lectura en formatos pequeños y por una mejor comprensión lectora.

Noelia Rodrigo Pessano

N R P

NRP

Se realizan unas primeras pruebas, utilizando las iniciales N, R y P. Se alternan las iniciales con formas geométricas u otros elementos. Estas primeras pruebas se llevan a cabo sin tener bien definidos los artículos e ilustraciones que se van a emplear. Los resultados no son muy concluyentes, por lo que se recurre a la búsqueda de referentes entre los premiados Laus en la categoría Diseño Gráfico, sección Identidad corporativa, logotipo.

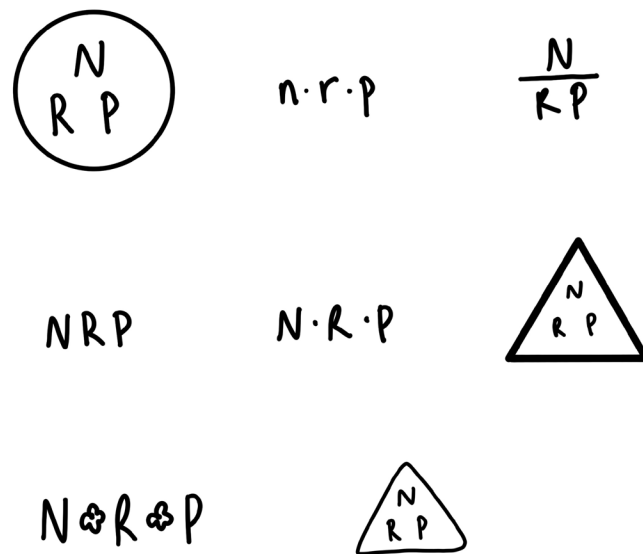


Fig. 110. Noelia Rodrigo, primeras pruebas para logo, 2020.

Los ADG Laus son los premios de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Asociación de Directores de Arte y Diseñadores. En ellos se reconocen los mejores proyectos del año en cinco categorías: Diseño Gráfico, Digital, Publicidad, Audiovisual y Estudiantes. Los Premios Laus se crearon en 1964 por la entonces llamada Asociación de Grafistas FAD y el trofeo original fue diseñado por el miembro fundador, el diseñador Tomás Vellvé. Cada convocatoria se ha ido adaptando a la evolución de las disciplinas del diseño gráfico y la comunicación visual. Más adelante, en 2004 se crean los Laus Estudiantes (destinados a proyectos de alumnos de escuelas de diseño y publicidad de todo el país) y el Laus Aporta (proyectos que destacan por su aportación social, económica o cultural) en 2014.¹⁴

Los referentes seleccionados son proyectos de logotipos premiados en el año 2019 y 2020. Todos los ejemplos tienen dos características principales en común: primero, el uso de la tipografía como elemento de construcción de imágenes no sólo como texto legible; y segundo, la aplicación de dos únicos colores, el color de fondo y el de la tipografía. Por otro lado, también mantienen en común la sencillez de las composiciones y las tipografías de palo seco, en algunos casos utilizando la caja alta de la familia tipográfica.

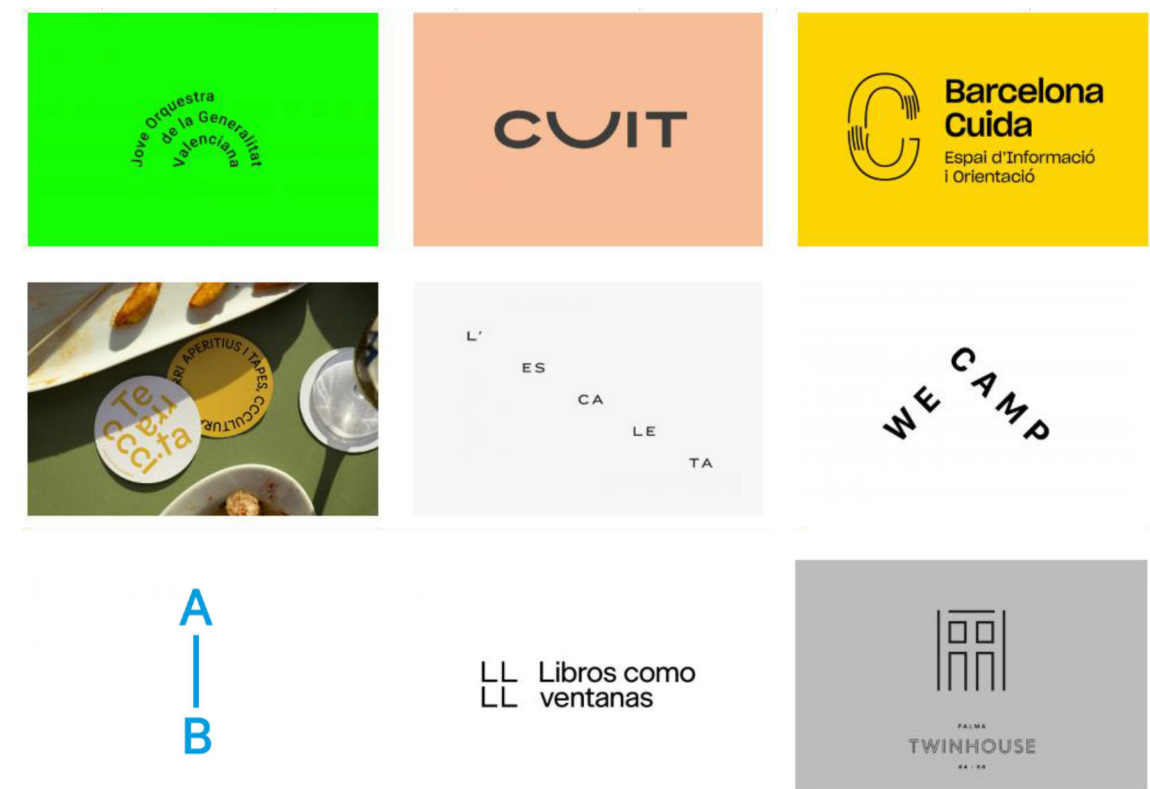


Fig. 111. Premiados de ADG Laus 2019-2020.

14. ADG-FAD (2020). Premiados Laus: Cuit. ADG-FAD. <https://www.adg-fad.org/es/laus/proyecto/cuit-es-pai-ceramic>

L'Escaleta

Briefing: logotipo para un restaurante gastronómico con dos estrellas michelín, busca transmitir sus principios: simplicidad y respeto por el producto.

Propuesta: en un inicio para entrar al restaurante había que bajar unas escaleras, por ello la tipografía baja las escaleras de diferentes maneras, pero siempre sobre la misma retícula. Aportación: convertir el nombre en marca con la mínima manipulación, siendo reconocible.

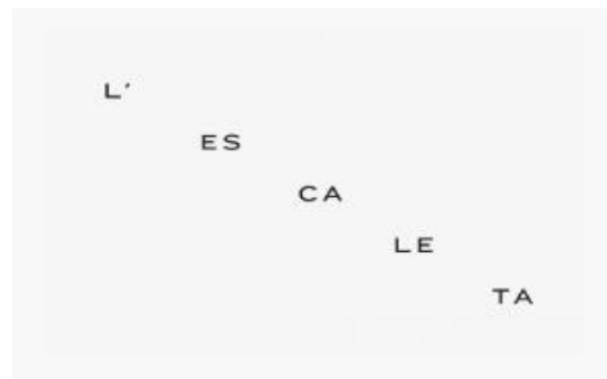


Fig. 112. Zoo Studio, L'Escaleta, 2019.

Cuit

Briefing: naming y marca para un nuevo espacio/taller cerámico de Valencia.

Propuesta: variación de la letra "U" generando la figura simplificada de un cuenco. Aportación: marca sencilla y directa, adaptable a diferentes soportes físicos.



Fig. 113. Mique Martí, Cuit espai ceràmic, 2019.

Libros como ventanas

Briefing: identidad grafica reconocible a la campaña del Ay. De Madrid "Libro como ventanas".

Propuesta: repetición de la L de "Libros" genera una síntesis reconocible de una ventana, usada como imago tipo también para crear un sistema marco de texto. Aportación: utilizar el imago tipo para crear un sistema que muestra los diferentes textos de manera dinámica e icónica.



Fig. 114. Atipus, Libros como ventanas, 2020.

En este punto del proyecto se trabaja la marca personal a la vez que se van elaborando las ilustraciones y las piezas, por lo que ya se conoce la paleta cromática que se va a emplear. Con esto y después de los referentes hallados, se procede a realizar otras pruebas de logotipos con las ideas un poco más claras: tipografía manual en caja alta, acotada dentro de un rectángulo y dos colores. Primero en color negro y después con los colores de la paleta cromática.

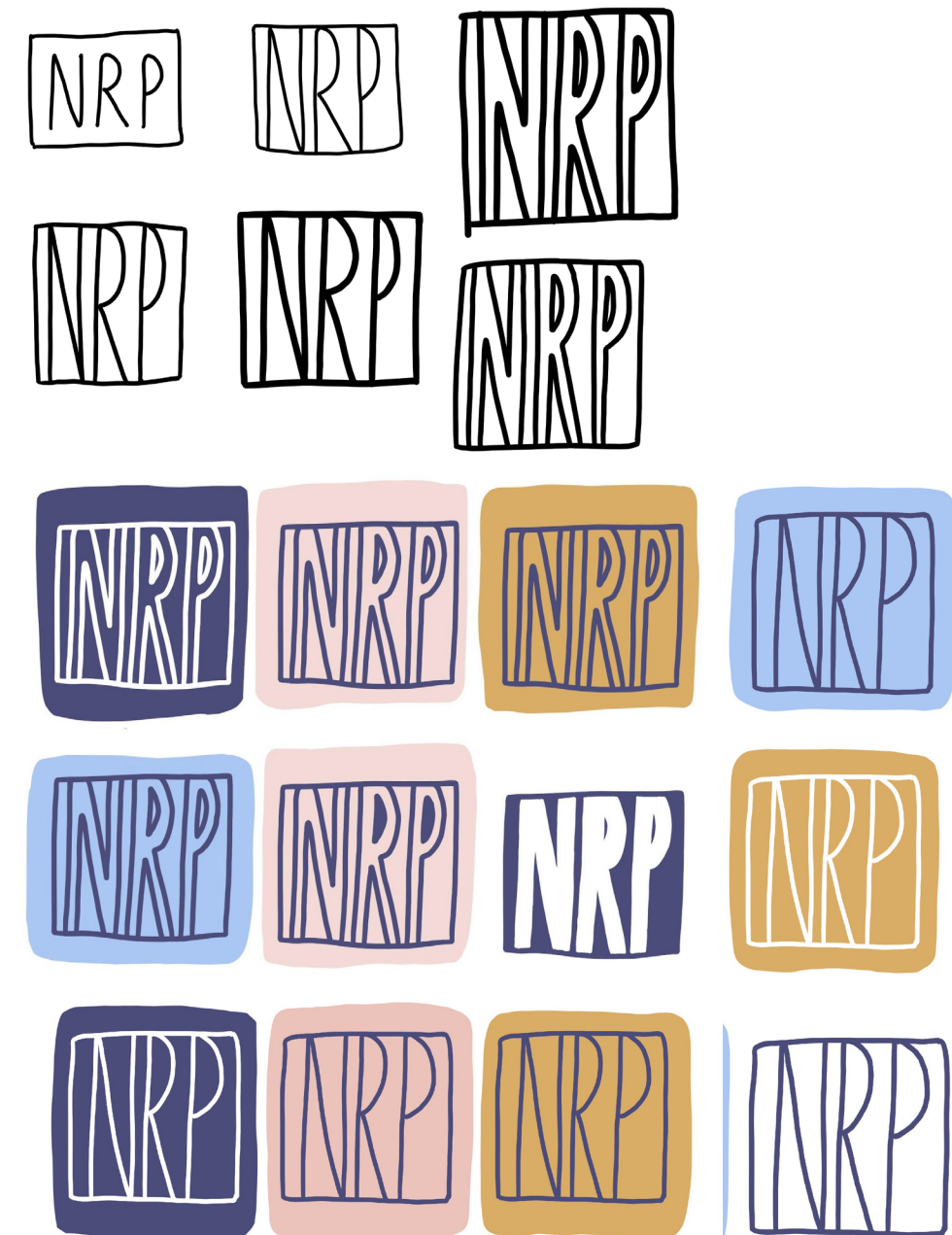
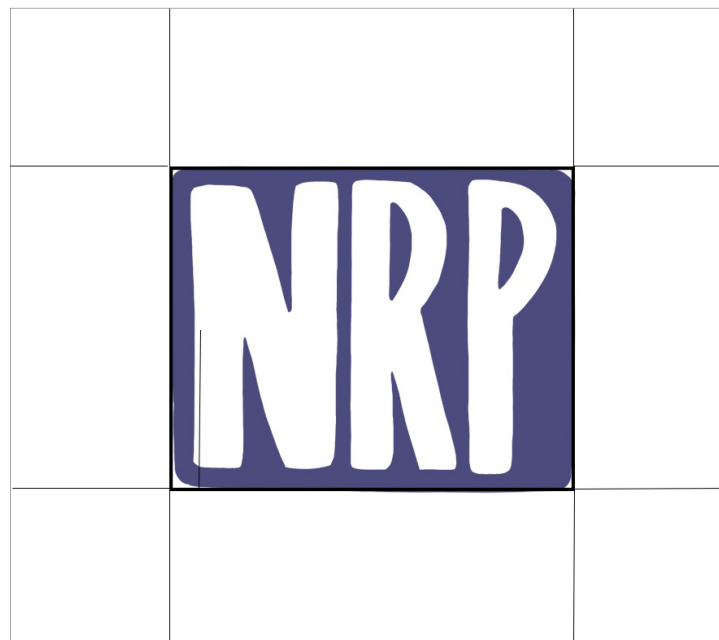


Fig. 115. Noelia Rodrigo, segundas pruebas para logo, 2020.

Una vez elegido el logotipo, se procede a realizar unas modificaciones para definir la forma y las letras. Para continuar con la definición del tamaño, el área de respeto y la aplicación tanto en positivo como en negativo.



TAMAÑO:
Impreso 1'16 x 1'48 cm
Web 139 x 174 px



ÁREA DE RESPETO:
La mitad de la altura 0'58 cm

Fig. 116. Noelia Rodrigo, logo final en positivo y negativo, y área de respeto, 2020.

2. Elección de la tipografía para cuerpo de texto

La tipografía se emplea para cuerpo de texto, aplicada tanto a los productos en el caso de que se acompañe de texto la ilustración, como a la memoria escrita y posterior presentación para la defensa del proyecto. Se elige la familia tipográfica Futura, dado que su forma, tipografía sin serifa (palo seco), es limpia, sencilla y versátil debido a su variedad de tipos dentro de la familia. La fuente utiliza formas geométricas básicas y trazos anchos que eliminan cualquier tipo de contraste.

FUTURA Light
FUTURA Light italic
 FUTURA Book
 FUTURA Medium
FUTURA Medium Italic
FUTURA Demibold
FUTURA Demibold italic
FUTURA Bold
FUTURA Bold italic
FUTURA Bold condensed
Futura Display
Futura Black
 FUTURA INLINE

Fig. 117. Tipografía Futura.

3. Paleta cromática del proyecto

La paleta cromática empleada para el proyecto *La esencia de lo cotidiano* se centra en cuatro colores más el blanco del papel. El color principal para el logo será el azul oscuro. El color utilizado para texto será el azul oscuro o el negro, mientras que para las ilustraciones serán los cuatro.

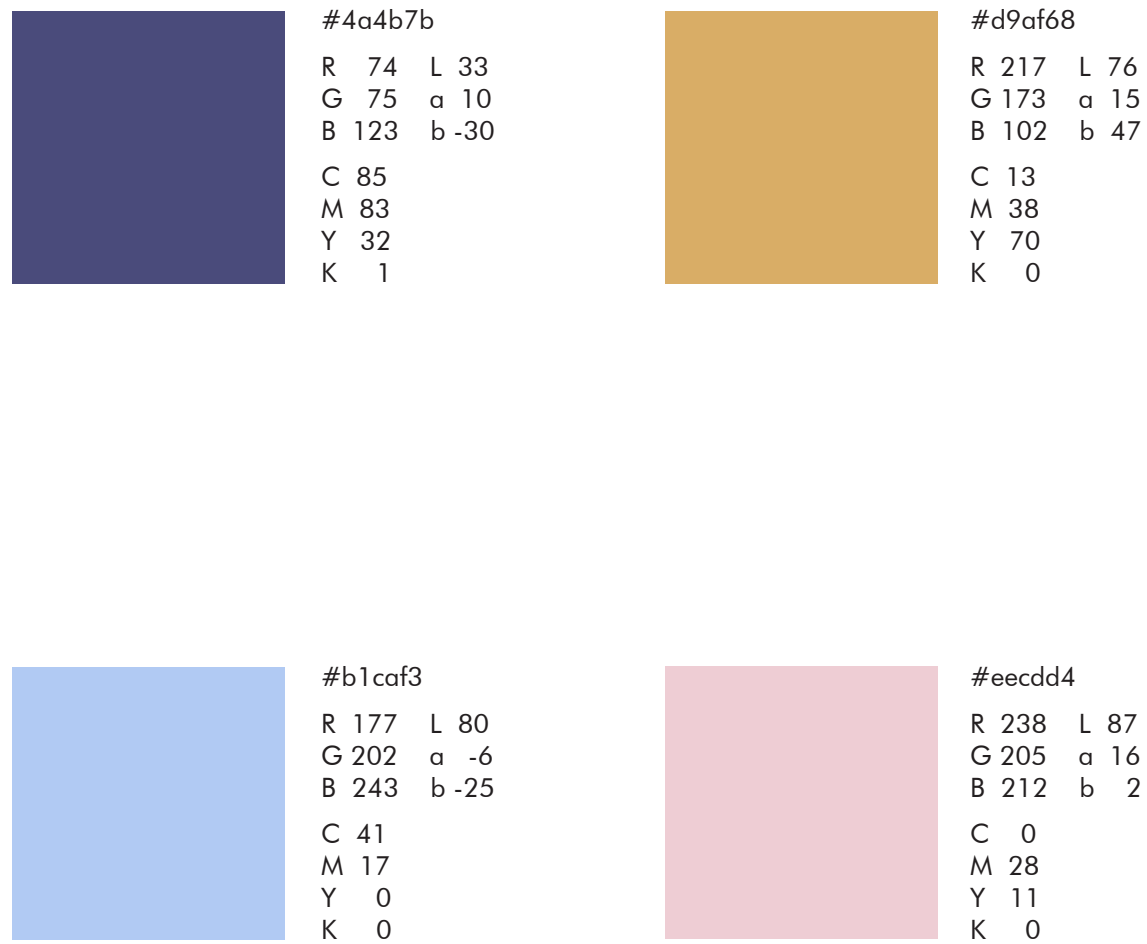


Fig. 118. Noelia Rodrigo, paleta de colores para la marca personal, 2020.



Fig. 119. Noelia Rodrigo, etiquetas del logo serigrafiadas, 2020.



Fig. 120. Noelia Rodrigo, aplicación de la etiqueta del logo, 2020.



Fig. 121. Noelia Rodrigo, aplicación serigráfica del logo a pegatinas, 2020.

03.5 Resultados



Fig. 122. Noelia Rodrigo, Calendario y contenedor *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 123. Noelia Rodrigo, Calendario *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 124. Noelia Rodrigo, Calendario detalle *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 125. Noelia Rodrigo, Estuche *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 126. Noelia Rodrigo, Tote bag *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 127. Noelia Rodrigo, Tote bag detalle *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

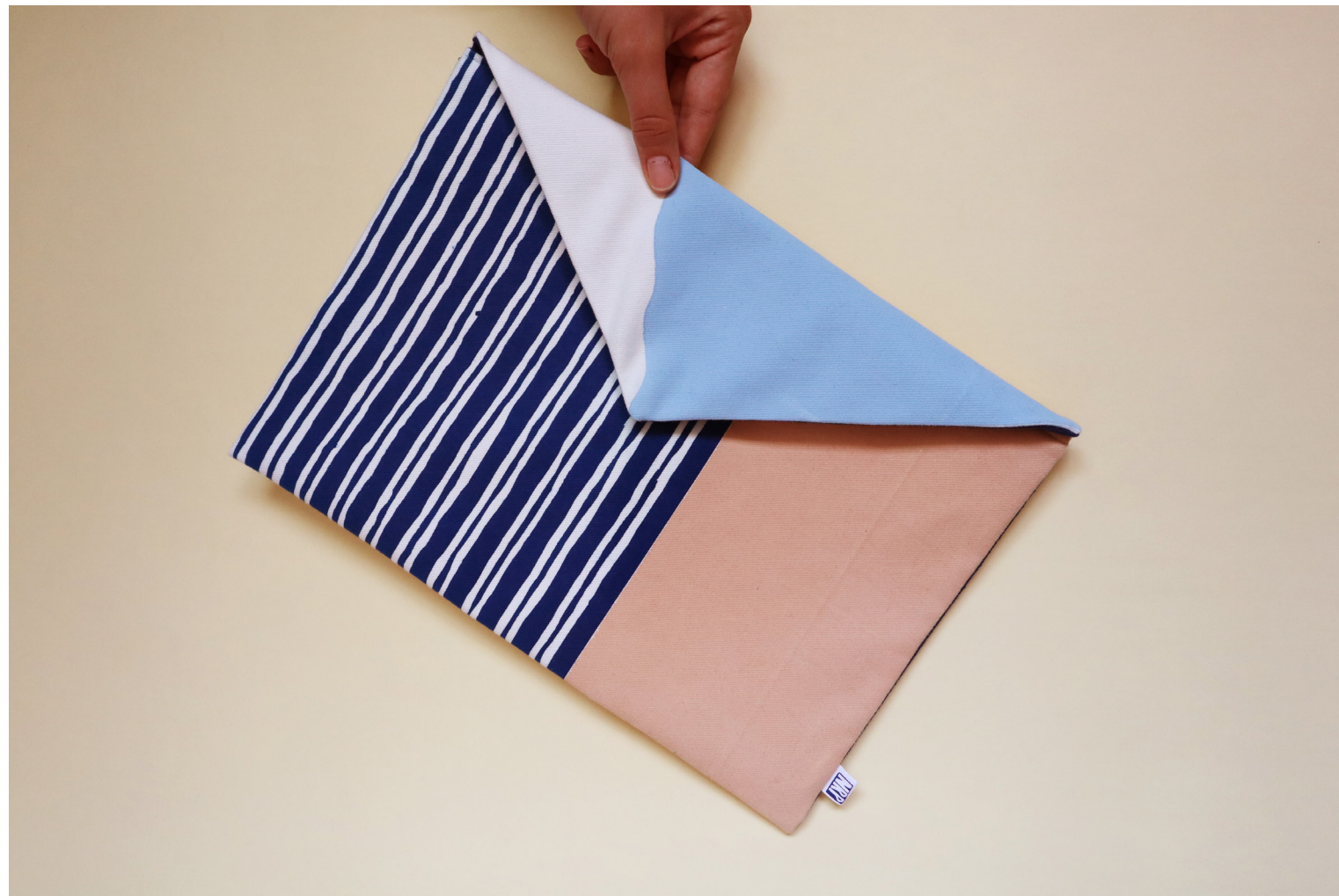


Fig. 128. Noelia Rodrigo, Porta documentos anverso *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

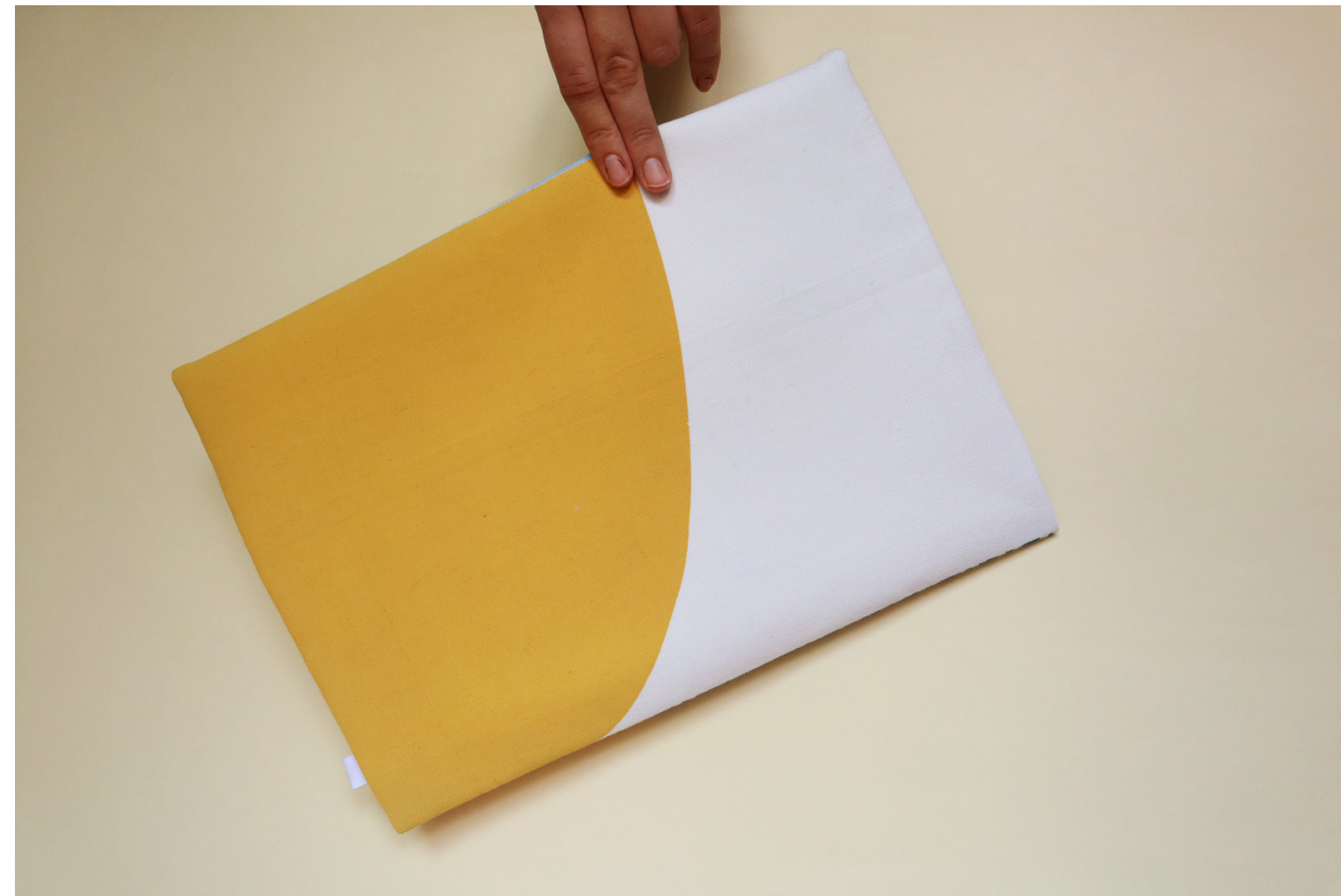


Fig. 129. Noelia Rodrigo, Porta documentos reverso *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 130. Noelia Rodrigo, Postales y contenedor *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 131. Noelia Rodrigo, Postales *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 132. Noelia Rodrigo, Reverso Postales *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 133. Noelia Rodrigo, detalle Postal *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 134. Noelia Rodrigo, Fanzines y contenedor *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

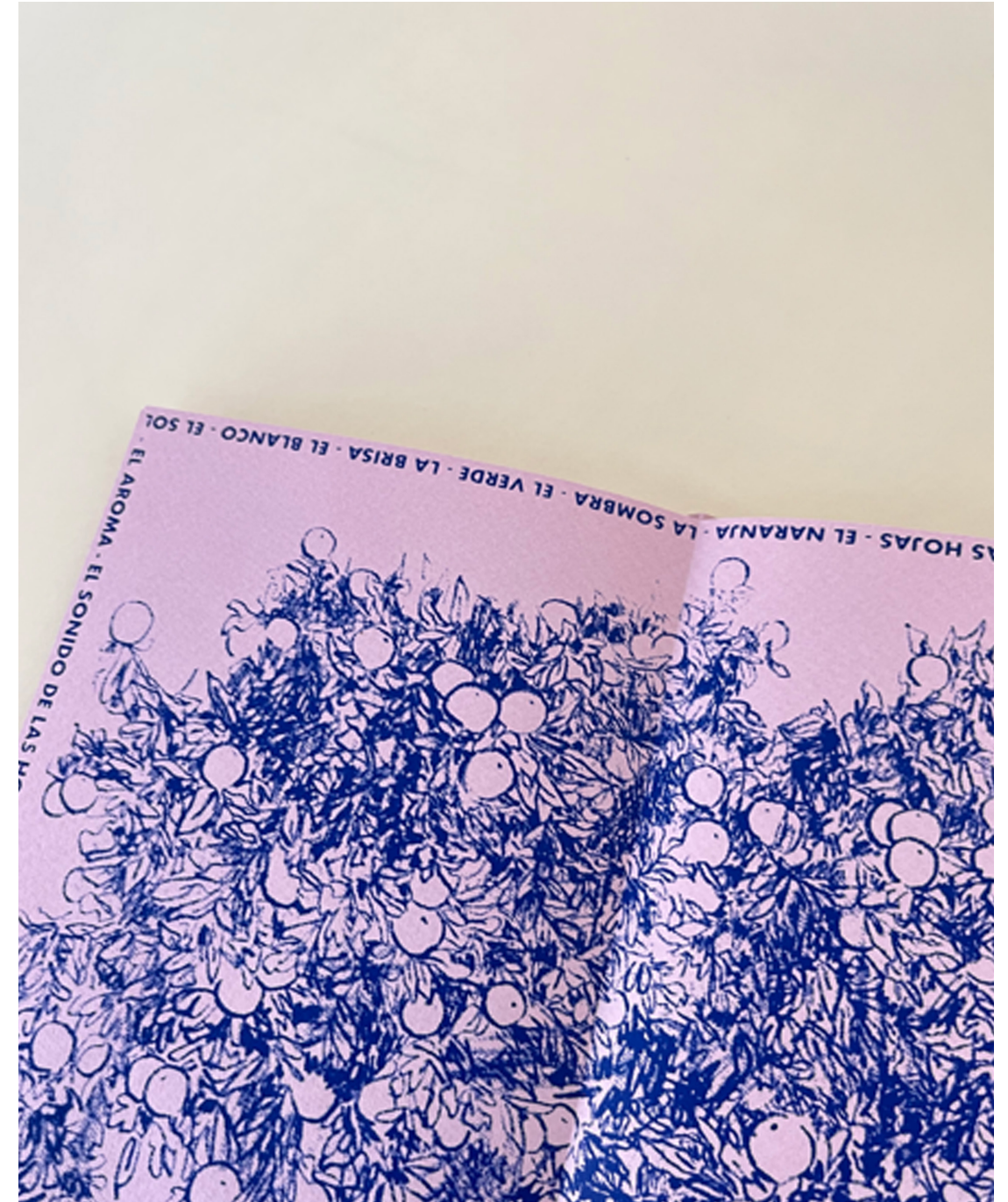


Fig. 135. Noelia Rodrigo, detalle Fanzine 1 *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

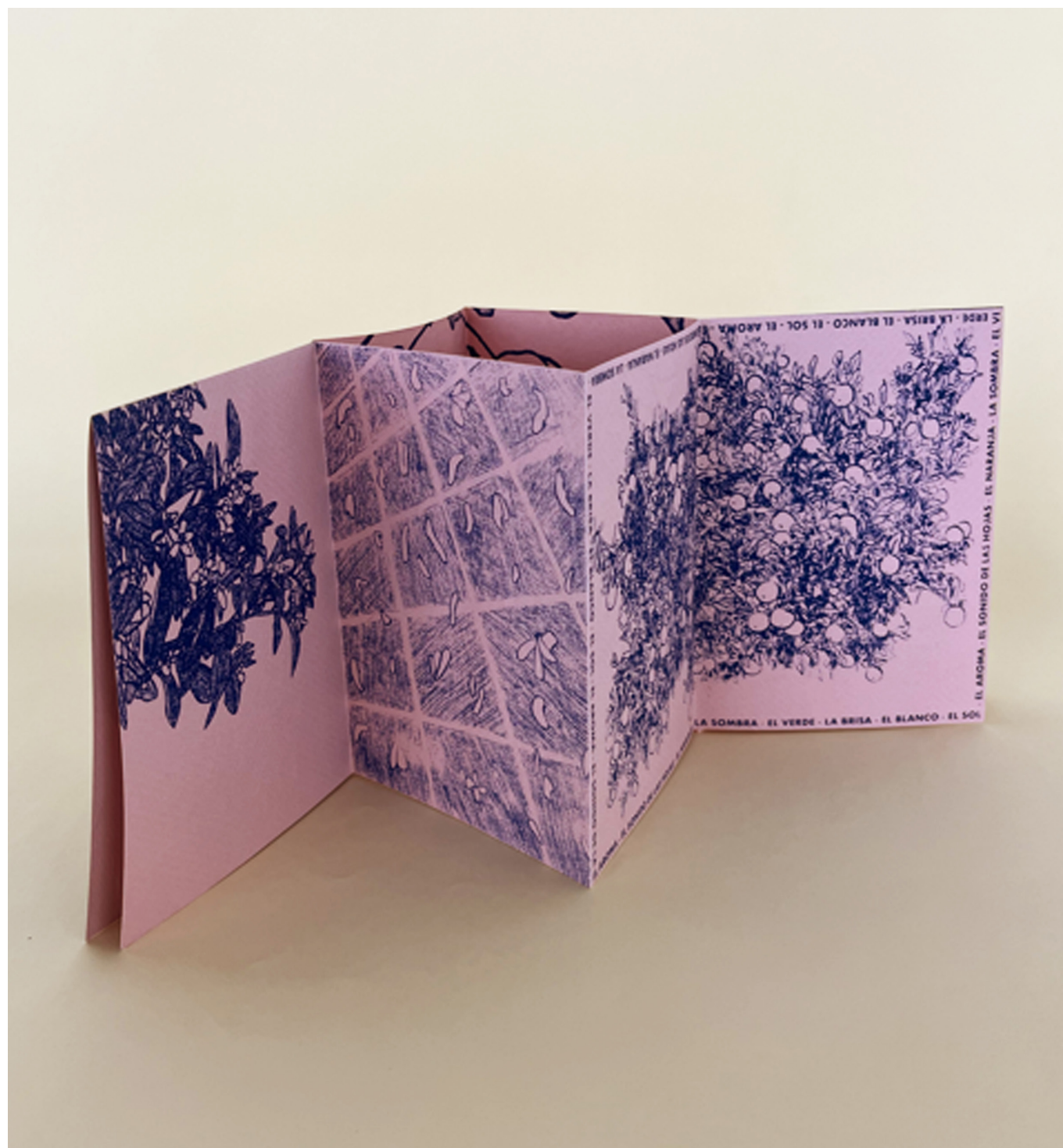


Fig. 136. Noelia Rodrigo, pliego Fanzine 1 *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 137. Noelia Rodrigo, detalle poster Fanzine 1 *La esencia de lo cotidiano*, 2020.

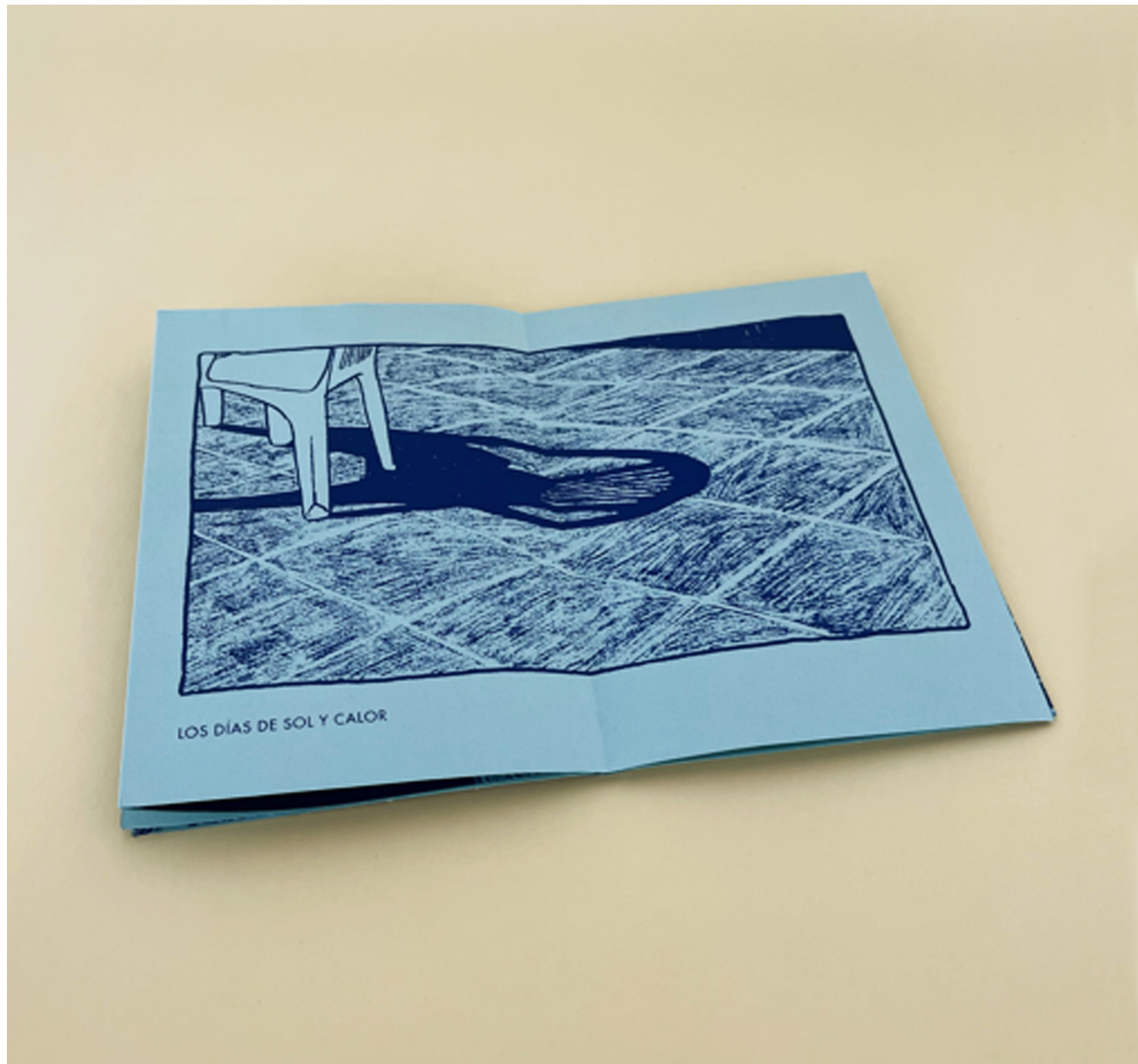


Fig. 138. Noelia Rodrigo, interior Fanzine 2 *La esencia de lo cotidiano*, 2020



Fig. 139. Noelia Rodrigo, poster Fanzine 2 *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 140. Noelia Rodrigo, conjunto azulejos Mesa *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 143. Noelia Rodrigo, detalle Mesa *La esencia de lo cotidiano*, 2020.



Fig. 144. Noelia Rodrigo, *Mesa La esencia de lo cotidiano*, 2020.

4 CONCLUSIONES:

Ha llegado el momento de realizar un cierre del proyecto *La esencia de lo cotidiano* para poder hacer una valoración del trabajo, recorriendo los aspectos conceptuales, prácticos y formales del trabajo, y plantear su adecuación. Es también el momento de hacer una introspección, y preguntarme qué me ha aportado este recorrido y qué he aportado mediante este proyecto.

La esencia de lo cotidiano se plantea como una colección de ilustración aplicada a producto realizada artesanalmente mediante recursos gráficos. Para su elaboración se fijan unos objetivos, los cuales se han alcanzado de manera satisfactoria. Se ha creado una colección de piezas originales y funcionales, a los cuales se han adaptado las ilustraciones sacando el mayor partido a los diseños. Las ilustraciones de lo cotidiano se han diseñado para representar esos momentos pequeños que pasan desapercibidos, de forma sencilla y concisa, atendiendo a las características de los soportes. La utilización de las técnicas de serigrafía y xilografía se ha seleccionado según los soportes y las ilustraciones, adecuando las técnicas según sus características gráficas. Durante todo el proceso práctico se ha mantenido la coherencia del uso técnico y de diseño.

Todos los referentes elegidos para el proceso de elaboración de *La esencia de lo cotidiano* han sido un pilar fundamental, con el cual apoyar al diseño de los productos y de las ilustraciones, así como la representación de la marca personal.

Por otro lado, la investigación del marco teórico en torno a la dualidad el arte y la artesanía ha determinado el enfoque del trabajo y su forma de materializarlo. En cuanto al movimiento del Arts and Crafts, se comparten pensamientos afines al ideal del artesano, la calidad de los productos y la utilidad unida a la belleza. Ya lo dice Teresa Rego en su entrevista para la revista *Soul Portuguese*, "El mundo es muy bonito y un lugar variado para hacer cosas aburridas" (Rego, 2022, párr. 13).

Si me pregunto qué me ha aportado el proyecto de *La esencia de lo cotidiano*, lo primero que destacaría es llevar a cabo de forma profesional un proyecto, desde la investigación conceptual, la búsqueda de referentes apropiados hasta la aplicación de las técnicas. También me ha permitido reflexionar sobre los conceptos del arte y la artesanía, y la forma en la que veo mi futuro laboral, el cual está comenzando con la realización de prácticas de empresa en el taller de *La Seiscuatro*, donde realizo de forma habitual encuadernaciones y grabados. Y en cuanto a lo que ha aportado este proyecto, son los pequeños momentos que nos rodean, pararnos y darnos cuenta de que vivimos en modo "piloto automático".

La esencia de lo cotidiano se puede concluir como la influencia de las experiencias vividas durante los estudios enfocados en el ámbito de la gráfica, el diseño y la ilustración, y los recuerdos de la pandemia y la post pandemia.

INDICE DE IMAGENES:

Fig. 01. Shiner, Clasificaciones medievales de las artes, 2004.	19
Fig. 02. Shiner, Las artes liberales y los studia humanitatis en el renacimiento, 2004.	20
Fig. 03. Shiner, Del artesano/artista al artista versus el artesano, 2004.	21
Fig. 04. Gesellius, Lindgren y Saarinen, fachadas laterales de Hvitträskk, 1901-1903.	26
Fig. 05. Portada de la revista The Craftsman, 1901.	28
Fig. 06. William Morris, Daysi, 1860.	30
Fig. 07. Walter Crane, boceto de William Morris, 1894.	31
Fig. 08. Taller de vidrieras de Morris & Co. en Merton Abbey, 1881.	31
Fig. 09. William Morris, Strawberry Thief, 1883.	32
Fig. 10. V exposición de la Arts and Crafts Exhibition Society, Londres, 1896.	34
Fig. 11. May Morris tocando la guitarra, 1886.	35
Fig. 12. Ernestine Mills en su estudio de Kensington, 1900.	37
Fig. 13. Ernestine Mills, espejo, 1900-1905.	37
Fig. 14. Portada revista The Craftman, 1912.	38
Fig. 15. Mariano Andreu, El cec, 1911-1914.	40
Fig. 16. Josep Puig i Cadafalch, Casa Amatller, fotografía de la actualidad.	41
Fig. 17. Interior de la Casa Amatller, fotografía de la actualidad.	41
Fig. 18. Alexandre de Rique, ex libris, 1903.	41
Fig. 19. Sargadelos, Vajilla Coroa, 2022.	43
Fig. 20. Fotograma de la película Julieta de Almodóvar, 2016.	44
Fig. 21. Sargadelos, Tirador de cerveza para Estrella Galicia, 2014.	44
Fig. 22. Sargadelos, Pendientes Travesía, 2022.	45
Fig. 23. Sargadelos, Antropoide nº1, 2022.	45
Fig. 24. Antoinette Poisson, Grands Pavots, 2020.	46
Fig. 25. Antoinette Poisson, Fleurs et entrelacs, 2022.	47
Fig. 26. Antoinette Poisson, Indienne, 2022.	47
Fig. 27. Antoinette Poisson, Puits d'amour, 2022.	47
Fig. 28. Antoinette Poisson, matriz para papel domino, 2020.	47
Fig. 29. Antoinette Poisson, Colaboración con Gucci de 6 patrones, 2018-2019.	48
Fig. 30. Antoinette Poisson, Olives, 2022.	49
Fig. 31. Antoinette Poisson, Jaipur, 2022.	49
Fig. 32. Teresa Rego, Tapestry Collection, 2019.	50
Fig. 33. Teresa Rego, Cornflower, 2022.	51
Fig. 34. Teresa Rego, Tulipa Tile, 2022.	51
Fig. 35. Teresa Rego, Pencil Case, 2022.	51
Fig. 36. Teresa Rego, Lamp Yellow Cylinder, 2022.	51

Fig. 37. Noelia Rodrigo, proceso de serigrafía, 2021.	53	Fig. 76. Detalle marcas de corte.	83
Fig. 38. Andrea Navarro, Proyecto Criaturas Confinadas, 2020.	55	Fig. 77. Detalle redondeado de las esquinas.	83
Fig. 39. Noelia Rodrigo, Ilustración 1 para Criaturas Confinadas, 2020.	56	Fig. 78. Noelia Rodrigo, diseño del soporte para el calendario, 2020.	84
Fig. 40. Noelia Rodrigo, Ilustración 2 para Criaturas Confinadas, 2020.	57	Fig. 79. Noelia Rodrigo, diseño de la caja para el calendario, 2020.	85
Fig. 41. Paleta de colores.	58	Fig. 80. Mara Vera, 2021.	86
Fig. 42. Noelia Rodrigo, Ilustración 3 para Criaturas Confinadas, 2020.	58	Fig. 81. Moon Collection, 2020.	86
Fig. 43. Noelia Rodrigo, Ilustración 4 para Criaturas Confinadas, 2020.	59	Fig. 82. Apio print, 2020.	86
Fig. 44. Noelia Rodrigo, Ilustración 5 para Criaturas Confinadas, 2020.	60	Fig. 83. Noelia Rodrigo, diseño del estuche, 2020.	87
Fig. 45. Noelia Rodrigo, Ilustración 6 para Criaturas Confinadas, 2020.	61	Fig. 84. Noelia Rodrigo, diseño del porta documentos, 2020.	87
Fig. 46. Noelia Rodrigo, Ilustración 7 para Criaturas Confinadas, 2020.	61	Fig. 85. Noelia Rodrigo, diseño de la tote bag, 2020.	87
Fig. 47. Noelia Rodrigo, Ilustración 8 para Criaturas Confinadas, 2020.	62	Fig. 86. Noelia Rodrigo, proceso entintado matrices, 2020.	88
Fig. 48. Noelia Rodrigo, Proyecto Criaturas Confinadas, 2020.	63	Fig. 87. Noelia Rodrigo, matriz de la tote bag, 2020.	88
Fig. 49. Noelia Rodrigo, paleta de colores de La esencia de lo cotidiano, 2020.	65	Fig. 88. Noelia Rodrigo, telas estampadas, 2020.	88
Fig. 50. Fragmentos del Proyecto Criaturas Confinadas.	66	Fig. 89. Noelia Rodrigo, detalles del logo, 2020.	89
Fig. 51. Tess Smith-Roberts, How to cook with les meat, 2021.	67	Fig. 90. Noelia Rodrigo, diseño digital de las postales, 2020.	90
Fig. 52. Tess Smith-Roberts, Friday Brunch, 2021.	67	Fig. 91. Lisa Amalia	92
Fig. 53. Evan M Cohen, ilustración para Forge. Art Magazine,2021.	68	Fig. 92. Joe Haddad	92
Fig. 54. Evan M Cohen, ilustración para New York Times,2021.	68	Fig. 93. Enisaurus	93
Fig. 55. Hello Vonnie, Orangeeeee, 2022.	69	Fig. 94. Noelia Rodrigo, diseño reverso de las potales,2020.	93
Fig. 56. Hello Vonnie, Animal Friends, 2022.	69	Fig. 95. Noelia Rodrigo, diseño contenedor de las postales,2020.	93
Fig. 57. Noelia Rodrigo, moodboard diseño de las ilustraciones, 2020.	71	Fig. 96. Gema David	94
Fig. 58. Noelia Rodrigo, Enero, 2020.	72	Fig. 97. Studio Kohl	94
Fig. 59. Noelia Rodrigo, Febrero, 2020.	73	Fig. 98. Noelia Rodrigo, boceto estructura fanzine, 2021.	95
Fig. 60. Noelia Rodrigo, Marzo, 2020.	72	Fig. 99. Noelia Rodrigo, diseño digital de Fanzine 1, 2021.	96-97
Fig. 61. Noelia Rodrigo, Abril, 2020.	73	Fig. 100. Noelia Rodrigo, diseño digital de Fanzine 2, 2021.	98-99
Fig. 62. Noelia Rodrigo, Mayo, 2020.	74	Fig. 101. Detalle de ilustración a fotolito	100
Fig. 63. Noelia Rodrigo, Junio, 2020.	75	Fig. 102. Noelia Rodrigo, diseño digital contenedor de los fanzines, 2021.	101
Fig. 64. Noelia Rodrigo, Julio, 2020.	74	Fig. 103. Vera Grizutti, 2022.	102
Fig. 65. Noelia Rodrigo, Agosto, 2020.	75	Fig. 104. Thiago Modesto, 2022.	102
Fig. 66. Noelia Rodrigo, Septiembre, 2020.	76	Fig. 105. Noelia Rodrigo, diseño de la mesa, 2022.	104
Fig. 67. Noelia Rodrigo, Octubre, 2020.	77	Fig. 106. Noelia Rodrigo, pintado de los azulejos de blanco, 2022.	106
Fig. 68. Noelia Rodrigo, Noviembre, 2020.	76	Fig. 107. Noelia Rodrigo, estampación serigráfica sobre azulejo, 2022.	106
Fig. 69. Noelia Rodrigo, Diciembre, 2020.	77	Fig. 108. Noelia Rodrigo, pruebas de estampación, 2022.	107
Fig. 70. Joseph Gunnun, calendario	80	Fig. 109. Noelia Rodrigo, resultados de estampación, 2022.	107
Fig. 71. Miu miu, 2016.	80	Fig. 110. Noelia Rodrigo, primeras pruebas para logo, 2020.	108
Fig. 72. Deborah Horiuchi, 2017.	80	Fig. 111. Premiadados de ADG Laus 2019-2020.	109
Fig. 73. Noelia Rodrigo, diseño digital del calendario, 2020.	81	Fig. 112. Zoo Studio, L'Escaleta, 2019.	110
Fig. 74. Noellia Rodrigo, separación de las tintas de la ilustración y sus fotolitos, 2020.	82	Fig. 113. Mique Martí, Cuit espai cerámic, 2019.	110
Fig. 75. Noelia Rodrigo, estampación de la 3ª tinta, 2020.	83	Fig. 114. Atipus, Libros como ventanas, 2020.	110
		Fig. 115. Noelia Rodrigo, segundas pruebas para logo, 2020.	111
		Fig. 116. Noelia Rodrigo, logo final en positivo y negativo, y área de res- peto, 2020.	112

Fig. 117. Tipografía Futura.	113
Fig. 118. Noelia Rodrigo, paleta de colores para la marca personal, 2020.	114
Fig. 119. Noelia Rodrigo, etiquetas del logo serigrafiadas, 2020.	115
Fig. 120. Noelia Rodrigo, aplicación de la etiqueta del logo, 2020.	115
Fig. 121. Noelia Rodrigo, aplicación serigráfica del logo a pegatinas, 2020.	115
Fig. 122. Noelia Rodrigo, Calendario y contenedor La esencia de lo cotidiano , 2020.	117
Fig. 123. Noelia Rodrigo, Calendario La esencia de lo cotidiano, 2020.	118
Fig. 124. Noelia Rodrigo, Calendario detalle La esencia de lo cotidiano, 2020.	119
Fig. 125. Noelia Rodrigo, Estuche La esencia de lo cotidiano, 2020.	120
Fig. 126. Noelia Rodrigo, Tote bag La esencia de lo cotidiano, 2020.	121
Fig. 127. Noelia Rodrigo, Tote bag detalle La esencia de lo cotidiano, 2020.	121
Fig. 128. Noelia Rodrigo, Porta documentos anverso La esencia de lo cotidiano, 2020.	122
Fig. 129. Noelia Rodrigo, Porta documentos reverso La esencia de lo cotidiano, 2020.	123
Fig. 130. Noelia Rodrigo, Postales y contenedor La esencia de lo cotidiano, 2020.	124
Fig. 131. Noelia Rodrigo, Postales La esencia de lo cotidiano, 2020.	125
Fig. 132. Noelia Rodrigo, Reverso Postales La esencia de lo cotidiano, 2020.	126
Fig. 133. Noelia Rodrigo, detalle Postales La esencia de lo cotidiano, 2020.	127
Fig. 134. Noelia Rodrigo, Fanzines y contenedor La esencia de lo cotidiano, 2020.	128
Fig. 135. Noelia Rodrigo, detalle Fanzine 1 La esencia de lo cotidiano, 2020.	129
Fig. 136. Noelia Rodrigo, pliego Fanzine 1 La esencia de lo cotidiano, 2020.	130
Fig. 137. Noelia Rodrigo, detalle poster Fanzine 1 La esencia de lo cotidiano, 2020.	131
Fig. 138. Noelia Rodrigo, interior Fanzine 2La esencia de lo cotidiano, 2020.	132
Fig. 139. Noelia Rodrigo, poster Fanzine 2 La esencia de lo cotidiano, 2020.	133
Fig. 140. Noelia Rodrigo, conjunto azulejos Mesa La esencia de lo cotidiano, 2020.	134
Fig. 143. Noelia Rodrigo, detalle Mesa La esencia de lo cotidiano, 2020.	135
Fig. 144. Noelia Rodrigo, Mesa La esencia de lo cotidiano, 2020.	136-137

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

Abad, P. (2021). Sargadelos: la cerámica que explica al mundo cómo es Galicia. Vogue. Recuperado el 16 de septiembre de 2021, de <https://www.vogue.es/living/articulos/sargadelos-ceramica-gallega-artesania>

ADG-FAD (2020). Premios Laus. ADG-FAD. Recuperado el 18 de diciembre de 2020, de <https://www.adg-fad.org/es/laus/about>

ADG-FAD (2020). Premiados Laus: Cuit. ADG-FAD. Recuperado el 03 de diciembre de 2020, de <https://www.adg-fad.org/es/laus/proyecto/cuit-espai-ceramic>

ADG-FAD (2020). Premiados Laus: L'Escaleta. ADG-FAD. Recuperado el 03 de diciembre de 2020, de <https://www.adg-fad.org/es/laus/proyecto/lescaleta>

ADG-FAD (2020). Premiados Laus: Libros como ventanas. ADG-FAD. Recuperado el 03 de diciembre de 2020, de <https://www.adg-fad.org/es/laus/proyecto/libros-como-ventanas>

Agaro, J. (1987). Serigrafía artística. L.E.D.A.

Antoinette Poisson (2021). Antoinette Poisson. Recuperado el 05 de abril de 2021, de <https://www.antoINETTEPOISSON.com/en/the-creators/>

Blakesley, R. (2006). The arts and crafts movement. Phaidon.

Capetti, F. (1975). Técnicas de impresión. Don Bosco

Carpio, F. (25 de octubre de 2017). William Morris y las bases del diseño actual.

ABC Cultural. https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-william-morris-y-bases-diseno-actual-201710250148_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fcultura%2Fcultura%2Fabci-william-morris-y-bases-diseno-actual-201710250148_noticia.html

Dawson, J. (1996). Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales. Tursen

Evan M. Cohen (2019). Evan M. Cohen. Recuperado el 28 de noviembre de 2020, de <http://www.evanmcohen.com/portfolio>

Healey, M. (2009). ¿Qué es el branding?. Gustavo Gili.

Hello Vonnie (2019). Hello Vonnie. Recuperado el 21 de abril de 2022, de <https://www.hellovonnienl/>

Jervell, J. (2022). Teresa Rego Studio. Soul Portuguese. Recuperado el 30 de abril de 2022, de <https://www.vogue.es/living/articulos/sargadelos-ceramica-galle-ga-artesania>

Ramírez, J. A. (1976, 1992, 1997). Medios de masas e historia del arte. Cátedra.

Rego, T. (2022). Teresa Rego Studio. Recuperado el 15 de febrero de 2022, de <https://www.teresaregostudio.com/>

Sargadelos (2021). Sargadelos. Recuperado el 29 de marzo de 2021, de <https://sargadelos.com/es/>

Sanjurjo, B. (2001). La serigrafía como medio de expresión artística: (posibilidades técnicas) [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional- Universidad Complutense de Madrid.

Shiner, L. (2004). La invención del arte: una historia cultural. Paidós Ibérica.

Tena, B. (2020). Las fases de desescalada por coronavirus: cuatro etapas de 15 días y junio como meta. El confidencial. Recuperado el 22 de enero de 2022, de https://www.elconfidencial.com/espana/2020-04-30/desescalada-fases-coronavirus-espana-calendario-cuatro-fases_2570963/

Tess Smith-Roberts (2019). Tess Smith-Roberts. Recuperado el 16 de noviembre de 2020, de <https://tesssmithroberts.co.uk/>

Torán, C. (2018). La ilustración en la industria discográfica. [Tesis de doctorado, Universidad Politécnica de Valencia]. Repositorio Institucional- Universidad Politécnica de Valencia.

Velasco, R. (2018). La ilustración gráfica aplicada al Diseño: La práctica de la Ilustración en la Artesanía y el Diseño. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional- Universidad de Granada.

Wigan, M. (2007). Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Gustavo Gili.

William Morris y compañía: El movimiento Arts & Crafts en Gran Bretaña (2017). Catálogo de la exposición Fundación Juan March, Madrid / Barcelona. Editorial de Arte y Ciencia / Museu Nacional d'Art de Catalunya.

Trabajo final de Máster

La esencia de lo cotidiano:
Colección artesanal de ilustración
aplicada a producto mediante
diversos recursos gráficos.

Noelia Rodrigo Pessano

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts San Carles
Máster en Producción Artística

