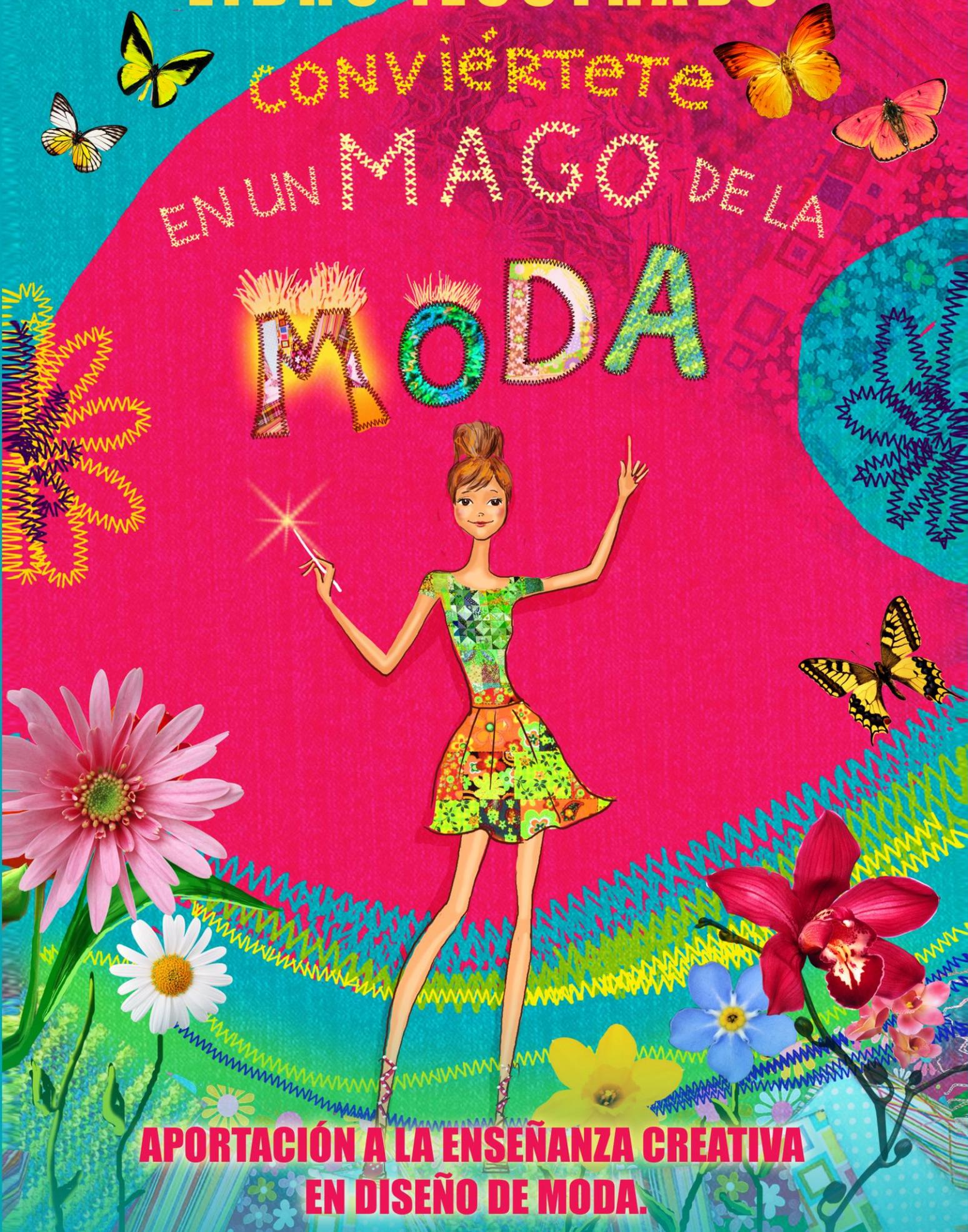


LIBRO ILUSTRADO

CONVIERTE
TU MAGIA DE LA

MODA



**APORTACIÓN A LA ENSEÑANZA CREATIVA
EN DISEÑO DE MODA.**

YULIA ISKAKOVA



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

PROYECTO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

LIBRO ILUSTRADO

“CONVIÉRTETE EN UN MAGO DE LA MODA”

Aportación a la enseñanza creativa en Diseño de moda.

Presentado por: Yulia Iskákova

Dirigido por: Antonio Alcaraz

Tipología de proyecto 4

Proyecto de caracter inédito: Libro Ilustrado



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

ÍNDICE

1) INTRODUCCIÓN

2) EL TERMINO MODA EN VARIOS ASPECTOS SOCIO-CULTURAL. LA MODA COMO ARTE

2.1 Claves de inspiración -Historia de la idea: EXPERIENCIA PERSONAL EN DISEÑO DE MODA

3) ANÁLISIS DE LIBROS Y JUEGOS DE ENSEÑANZA DE DISEÑO DE MODA

3.1 LIBROS DE ENSEÑANZA DE DISEÑO DE MODA.

3.2 JUEGOS DE ENSEÑANZA DE DISEÑO DE MODA.

4) Ilustradores de moda y diseñadores gráficos como referentes del libro.

4.1 Ilustradores de moda. Arturo Elena, Erte, Paula Sanz Caballero, Tabahiro Uesugi

4.2 Libro ilustrado: Benjamín Lacombe, Sara Ruano

4.3 Diseñadores gráficos otro visión a las cosas Stefan Sagmeister, Marian Bantjes

5) PROCESO DEL LIBRO ILUSTRADO "CONVIÉRTETE EN UN MAGO DE LA MODA"

5.1 CONTENIDO DEL LIBRO

5.2 LA NATURALEZA COMO RECURSO EN EL DISEÑO DE MODA

5.2.1 Flores como fuente de inspiración para diseñadores de moda.

5.2.2 Mariposas como fuente de inspiración para diseñadores de moda.

5.3 ELEMENTOS GRÁFICOS DEL LIBRO.

Tipografía basada en los elementos naturales: flores, arboles, etc.

5.4 BÚSQUEDA DE UN ESTILO PROPIO EN LA ILUSTRACIÓN. (ELABORACIÓN DE PERSONAJES, BOCETOS, PRIMEROS DIBUJOS, ELABORACIÓN DE DISEÑO DE VESTIDOS PARA LIBRO)

5.5 DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA DEL LIBRO "CONVIÉRTETE EN UN MAGO DE LA MODA"

6) CONCLUSIONES

7) Bibliografía

Introducción

“Nunca he visto ventaja alguna en no ir más allá del modo en que la prudencia convencional decreta que debe contarse una chaqueta. Hace tiempo que comprendí la importancia de ser curioso. No hay que asustarse o esconderse detrás de ideas preconcebidas. Hay que experimentar. Hay que hacerlo y resulta hermoso porque se descubre en ello una energía que, a su vez, alimenta. No existan las reglas”¹

John Galliano

En presente trabajo consiste en una maqueta (modelo) del libro ilustrado de enseñanza creativa “Conviértete en un Mago de la Moda” en tamaño real que incluye las particularidades de diseños realizados. Diseños presentes en este libro están inspirados en flores y mariposas y por esto gran parte de nuestra investigación para este libro está basado en el análisis de este tema en diseño de moda, en diseño gráfico y en tipografía.

Ademas presentaremos nuestras investigaciones con un breve análisis sobre libros y juegos de enseñanza de “Diseño de moda” en la actualidad. Los objetivos de este proyecto es explicar, en una forma ilustrativa, para mostrar los principios y variedad de posibilidades de creación de los diseños con una fuente determinada: imagen de flor, como orquídea, o rosa o mariposa, mostrando la riqueza de las fuentes que existe en la naturaleza que nos rodea. Dar un impulso inspirativo a los jóvenes, quienes quieren dedicar su vida al diseño de moda. Con pocas explicaciones escritas, con una pequeña muestra en forma de dos inserciones dentro del libro. La primera de ellos es una flor dentro de cual sobre los pétalos mostraremos una selección de ejemplos de vestidos inspirados en flores más interesantes de diseñadores de moda conocidos. La segunda inserción será presentada en forma de un libro dentro de este libro en forma de mariposa con varias hojas también, con las muestras de diseños de los diseñadores inspirados con mariposa.

El objetivo general es brindar algunos conocimientos de diseño de moda de la parte de ampliación de imaginación y posibilidades creativas a través de las ilustraciones. Este libro

¹ COLIN McDowell, *Galliano*, Weidenfeld & Nicolson, 1997, Citado RICHARD SAGER, JENNY UDAL , *Principios básicos del diseño de moda*, Gustavo Gili SL, 2007, p.26

esta dirigido a edades desde 8 años y mayores. Por lo tanto la forma de realización será como intermedio entre mundo real y el mundo fabuloso imaginario. Porque para crear algo ingenioso necesito despertar el niño interno de cada persona, porque este niño nunca tiene limitaciones de sus fantasías e ideas y ésta es la cuestión principal de creación del diseño maravilloso.

Como nos dice ilustradora Valenciana Sara Ruano:

"Ilustrar es continuar dando vida al niño que llevas dentro y hacer lo que te gusta y te hace feliz." ²

Y en acorde con esto en este libro trataremos de crear un manual para la ampliación de la imaginación. Nuestro análisis de la parte visual está basado en varios ilustradores de moda: Arturo Elena, Erte, Paula Sanz Caballero, Tabahiro Uesugi; diseñadores gráficos como: Marian Bantjes y Stefan Sagmeister e ilustradores de los libros ilustrados: Benjamín Lacombe, Sara Ruano. Análisis de tipografía basada en las flores, plantas, cosas de la naturaleza y también cosas de costura.

Estas fuentes permiten un análisis sobre ilustraciones y las maneras distintas de expresividad gráfica y manera técnica para llevar las ideas al espectador.

En nuestra pequeña parte de investigación vamos a tocar un poco algunas muestras más interesantes de flores y mariposas en moda para nuestro libro. Esta elección de muestras, que analizaremos más adelante, las utilizaremos en el libro como muestras educativas.

Objetivo final de este proyecto es inspirar a las niñas y niños para crear sus propios diseños de moda, sacando las ideas de los elementos de la naturaleza. Como no es necesario ir muy lejos para inspirarse, es suficiente abrir los ojos para ver las criaturas más hermosas de nuestra naturaleza para después basándose en ellas, crear vestidos y diseños magníficos. Nuestra heroína va salir en un viaje muy interesante de sus fantasías, con la ayuda de Hada, quien para inspirarse va hacer un pequeño recorrido interesante sobre el tema de las flores y las mariposas. Y después de visitar jardín de ideas la heroína recoge un ramo de flores y mariposas sobre los cuales va creando sus propios diseños. Tres doble paginas sera dedicados a las flores: Manzanilla, Tulipán y Orquídea y dos a las mariposas: Monarca y

² <http://cuadernoderetazos.wordpress.com/2011/08/07/> [consultado el 24 de agosto de 2012]

Urania de Madagascar. Al final de libro habrá una parte de ejercicios para que los niños puedan probar lo que aprendieron en el libro.

Este trabajo se divide en cinco bloques principales. El primer bloque con la moda como anclaje temático de este proyecto desde varios aspectos socio cultural y la moda como arte; el segundo bloque lo dedicaremos a un breve análisis de libros y juegos de aprendizaje de diseño de moda; en el tercer bloque veremos diseñadores gráficos como referentes formales para la realización de libro; en el cuarto analizaremos el proceso de realización del libro con referentes de tipografía, elementos gráficos, y también análisis del tema de flores y mariposas en diseño de moda; y en el último, haremos una descripción del proceso de trabajo, los bocetos, elaboración de personajes. Seguidamente, detallaremos lo que contienen nuestros bloques.

Después de introducción ***Empezaremos*** con descripción de nuestra tema de moda como nuestra inspiración, donde se ha investigado la moda desde varios puntos de vista, estos han sido el psicológico y la moda como arte.

Después de esto veremos el recorrido por nuestra experiencia personal en el diseño de moda, centrándonos en puntos más interesantes para nuestro proyecto como: primeros pasos en el aprendizaje de diseño de moda en la universidad, tareas temáticas vinculadas con el tema de naturaleza. Y después explicación de la elección del tema para este libro ilustrado.

En el tercer bloque que forma el trabajo, nos centramos en el análisis de libros y juegos de enseñanza de diseño de moda como en los libros de la Editorial La Galera con la serie de los libros en forma de bolso “To para tus diseños” para Vestidos de Novia y Danzas del Mundo y una colección “Muñecas del mundo” y dos juegos de moda con muñecas y vestidos recortables de papel, parecido el juego que casi todos nosotros conocemos, de las revistas antiguas “Moda Chic”. También un libro-juego de la editorial Imaginarium “DESIGN SKETCH PORTFOLIO”.

Y más adelante juegos de diseño de moda multimedia por ordenador. El juego de Walt Disney y otros juegos de vestirse. Actualmente existen un montón juegos de moda, pero en este bloque nos fijamos en los dos, esto es, el juego de corporación de Walt Disney “Diseño de Moda” y en el otro bloque nos centraremos en el análisis de Juegos de moda:

para bodas, fiestas, para el verano, de vestidos étnicos etc. , con un breve análisis de ellos en conjunto.

En el cuarto bloque estudiaremos los referentes formales de ilustradores de moda:

Arturo Elena, Erte, Paula Sanz Caballero y Tabahiro Uesugi quienes cumplen sus tareas publicitarias, cada uno a su manera y estilo muy propio e individual, el español Arturo Elena con realismo y glamoures estilizados, casi fotografiando diferentes escenas de la vida de sus personajes, el ruso Erte de principio de siglo XX con decorativismo de Art Deco, la ilustradora valenciana como Paula Sanz Caballero está creando sus ilustraciones para revistas principalmente de tela no en ordenador, sus ilustraciones son simbiosis de ilustración de moda, arte y arte de costura y por ultimo el ilustrador japonés Tabahiro Uesugi con sus ilustraciones que se caracterizan por el peso del ambiente creado por las luces y la arquitectura, y los personajes que aparecen en ellas están creando nuevas composiciones y de alguna manera tienen un aspecto pictórico de contar las historias de sus personajes.

Después analizaremos trabajos de diseñadores gráficos como Stefan Sagmeister y Marian Bantjes quienes están creando las imágenes de manera muy creativa y sorprendente.

Stefan Sagmeister, por ejemplo, puede utilizar cualquier objeto para crear tipografías combinadas o cualquier entorno como fondo y con locura y virtuosidad nos ayuda a romper las barreras de la imaginación. Marian Bantjes con sus diseños que se parecen a un tejido trenzados de flores, letras, tipografías y elementos gráficos, a veces creando los ornamentos de gatos, tractores, cintas, cuentas de vidrio, joyas o de macarrones. Parece que a ella puede inspirarle cualquier objeto del entorno para dar la luz un trabajo innovador en las partes de tipografías composiciones y simbiosis de todos estos elementos.

Estudiaremos también ilustradores de libro ilustrado Benjamín Lacombe y Sara Ruano donde sus creaciones ilustradas se parecen más a obras de arte por su nivel de composición, expresión y grafismo.

El quinto bloque, dedicaremos a el proceso del libro donde en principio, presentaremos una breve descripción de contenido del libro. Y después dedicaremos nuestro estudio a los elementos más preparatorios para la realización del libro y al análisis de elementos gráficos como la tipografía basada en los elementos de la naturaleza y

mostraremos algunos ejemplos de tipografía de las flores creada por ***Sasha Prood*** , ***Marian Bantjes*** y ***Stefan Sagmeister***.

Después haremos una elección muy interesante y sorprendente de Flores y Mariposas en diseño de moda, esta elección la haremos para utilizarla dentro de nuestro libro para inspiración. Este análisis no pretende ser completo a lo largo de toda la historia de arte porque esto es un tema de investigación muy complejo, pero dentro de las imágenes presentadas en estos dos bloques pretendemos mostrar un punto de interés propio a los algunos diseñadores.

En último lugar, en el quinto bloque mostraremos las etapas de realización de libro junto con documentación fotográfica del libro realizado . Empezando con elaboración de personajes para libro, búsqueda de estilo de ilustración y el proceso de elaboración de los diseños de vestidos para libro, afilando el punto de nuestro propio interés y estilo de ilustración, presentando varios etapas hasta llegar al estilo final. Concluemos esta parte con documentación fotográfica del libro realizado.

2/ EL TERMINO MODA EN VARIOS ASPECTOS SOCIO-CULTURAL

LA MODA COMO ARTE

Analizaremos el concepto de moda, desde varias definiciones.

La moda como reflejo de unas tendencias sociales y resultado de una evolución histórica.

La palabra "moda" procede del latín *modas*, (manera, género, medida para medir algo, límite).

"Por lo general, entendemos por moda el conjunto de tendencias, materializadas en prendas y accesorios, que determinadas cosas de confección que lanzan al mercado cada temporada y que quien no quiera permanecer aislado socialmente debe adoptar en cierta medida en su indumentaria."³

La moda en sí tiene varios aspectos: sociológico, histórico, cultural, sexual, expresiva.

Unifica vestidos, trajes, accesorios, zapatos, joyería etc. Para el consumidor tiene varias tareas: transmitir su personalidad, su posición en sociedad, su abundancia pecuniaria, puede contar a otra gente muchísimas cosas sobre el carácter, preferencias, etc.

"El vestido como símbolo del ser mismo del hombre, es la forma visible de lo que somos interiormente. Desde los comienzos el vestido actúa como elemento comunitario. [.....] El vestir es un hecho básico de la vida social y esto, según los antropólogos, es común a todas las culturas humanas: todas las personas vistan el cuerpo de alguna manera ya sea con prendas, con tatuajes, con adornos, es decir ninguna deja de cubrir su cuerpo, sino que le añade algún elemento diferenciador que lo resalta o lo decora."⁴

³ MELLADO HINOJOSA, MARÍA PAZ .*La persuasión en la prensa femenina: analisis de las modalidades de la enundación*, Madrid ,Vision Libros, 2007 p.46

⁴LUIS CASABLANCA MIGUELES,*La moda como disciplina artística en Españ.*, Granada, Editorial de la Universidad de Granada, Tesis doctoral 2007 p. 29,

"La práctica del vestir es una práctica corporal contextualizada, que comprende la relación dinámica entre el cuerpo, la ropa y la cultura."⁵

Para el creador de moda, en vez de solo crear, tiene en cuenta otros aspectos. Sus creaciones tienen que corresponder a las tendencias y colores actuales, al temario actual y además sus objetivos personales, profesionales y artísticos.

En las ferias de Arte internacionales, como ARCO, ya exponen los vestidos como obras de arte.

"La moda se relaciona con la frivolidad y con lo superfluo, pero en el siglo XX se ha considerado, además de una manifestación sociológica de la época, una muestra de imaginación artística. Los vestidos de algunos creadores se han considerado dignos de exponerse en museos, como si de pinturas o esculturas se tratase. Esto no debe extrañarnos, si tenemos en cuenta que ya el diseñador Poiret afirmaba que él trataba de introducir el arte en sus vestidos. En efecto, muchos diseñadores de moda- especialmente los que se dedicaban a la Alta Costura- se han considerado a sí mismos como artistas, o al menos han sentido una gran inquietud hacia el arte y han gozado de la amistad de muchos creadores. Encontramos ejemplos como el de Jean Patou, que se inspiraba en los movimientos pictóricos que triunfaban en su época, o Elsa Schiaparelli, que bebía de fuentes como el surrealismo de Dalí o las fotos de Man Ray. Por otra parte, las influencias de Velázquez, Zurbarán y Goya se dejaban ver en los modelos de Balenciaga, y la huella del Art Déco está presente en Dior."⁶

Y así mismo como los artistas buscan su inspiración, los diseñadores de moda debe estar siempre en búsqueda de lo nuevo. "Es insaciable y despiadada. Sin embargo, la capacidad para crear prendas de vestir es también algo muy atractivo y satisfactorio. Para el diseño de moda, es importante desarrollar una conciencia del propio gusto y estilo.. Algunos diseñadores se centran en aspectos parciales o en los detalles de las prendas. Otros diseñan prendas "convencionales", pero la forma de combinarlas las hace originales y modernas."

⁵ LUIS CASABLANCA MIGUELES, *La moda como disciplina artística en Españ.*, Granada, Editorial de la Universidad de Granada, Tesis doctoral, 2007, p. 31,

⁶ MARÍA PAZ HINOJOSA MELLADO, *La persuasión en la prensa femenina. Análisis de las modalidades de la enunciación*, Madrid, Editorial: Vision Libros, 2007, p.62

Cada creación siempre está basada en algo, cuando estamos creando algo. Esto se refiere como el arte así mismo el diseño de moda. Por ejemplo, oímos una música preciosa y surgió la idea maravillosa de una colección. O vemos la flor o mariposa magnífica y son la forma de las cuales nos inspiramos para un nueva idea de vestido magnífico. A veces, la inspiración sale de un conjunto complejo de fuentes. Cada diseñador de moda, creando colecciones siempre se basa en algo como fuente de inspiración.

Los diseñadores necesitan buscar constantemente una nueva inspiración para mantener la frescura de su trabajo y su contemporaneidad, y, sobre todo, para seguir sintiéndose estimulados. En este sentido, cuando se habla de investigación se habla de investigación creativa. El buen diseño no surge sin cierta investigación. Alimenta la imaginación e inspira a la mente creativa. Los temas de inspiración pueden ser personales, abstractos o más literales.

Alexander McQueen, Vivienne Westwood y John Galliano han diseñado colecciones cuyas fuentes de inspiración son claramente reconocibles.

A través de sus diseños el diseñador puede expresar varias cosas importantes a parte de composición gráfica y estilística de una prenda, también puede dejar un mensaje filosófico, como en arte. Como, por ejemplo, la colección de Alexander McQueen, *It's A Jungle Out There*, de 1997-1998, mezclaba la pintura religiosa con la evocación de un antílope africano en peligro de extinción, así es posible imaginar el mensaje de diseñador...⁷



Storyboard

En sus creaciones los diseñadores pueden expresar muchas cosas, un viaje, un sentimiento de futuro, su admiración con algo, etc. .

Después de encontrar su inspiración el diseñador hace un collage con recortes de imágenes de su inspiración e investigación, llamado moodboard o storyboard, para contar a los demás como parte visual, en que está basando sus ideas.

⁷ SAGER, Richard .JDALE, Jenny,*Principios básicos del diseño de moda* , Gustavo Gili SL, 2007, p.16

2.1/CLAVES DE INSPIRACIÓN -HISTORIA DE LA IDEA: EXPERIENCIA PERSONAL EN DISEÑO DE MODA

Siempre me ha gustado crear diseños de ropa y cuando era pequeña siempre jugaba con muñecas de papel recortables y con vestidos para ellos. Creo, que este era el primer intento de humanidad de crear un juego de diseño de moda para niños. Y hasta ahora podemos ver las replicas a esta juego casi en cada segunda o quinta edición de juegos de moda para niños.

Todo empezo en la universidad de Arte y Industria en San Petersburgo durante la carrera de diseño de Moda y Bellas Artes. Para entrar en la universidad en examen, teníamos una tarea: te entregan una flor real o una planta y en tres horas tú teníamos que crear y dibujar



Liebig Trade Cards, siglo XIX

en colores los diseños inspirados con esta flor. Puede ser, que en diferentes universidades sea distinto, pero para propia experiencia esto era un primer paso en el aprendizaje de diseño de moda. Por esto, creemos, que nuestra elección de flores y mariposas como primeros pasos inspirativos explicativos ha ocurrido de alguna manera con motivo de esto. Además, nos parece, que el vestido femenino así y como es por

su forma y estructura se parece a un flor, tal vez, en nuestra humanidad los primeros creadores de vestidos crearon inspirándose en una flor...

Esta idea podemos verla en las postales comerciales de siglo 19, Liebig Trade Cards. Aunque las imágenes en este caso no tenían nada que ver con el contenido del producto publicitario. Liebig Company empezó a publicar las postales cerca de 1870 y terminó en 1975, después de publicar más de 11.000 diferentes tipos de postales. Pero en estas

imágenes podemos ver el enlace de relación de vestido con el mundo de la naturaleza y las flores..⁸

Aquí están algunos diseños inspirados con las plantas y flores, hechos durante de estudios en la universidad.



Yulia Iskakova
Diseños inspirados en la naturaleza, 2000

Para nosotros estas fuentes naturales eran preferidas en el momento de crear algún vestido, no queremos decir, que no creabamos con otros fuentes de inspiración, pero la riqueza de la naturaleza, la estructura de cada flor es algo increíble, la naturaleza para este caso es un fuente de inspiración inagotable.

“Viajando podemos extender nuestro repertorio de colores con referencias culturales



Yulia Iskakova
Diseño inspirado en orquídea, 2000

nuevas y exóticas. Roseanne Forde, de Fordecasting, en Nueva York, encuentra inspiración en el viaje y en el mundo de la naturaleza: “Las brillantes flores de los naranjos en Jamaica, el color del agua en las Bahamas y las fachadas del sur de Europa.[...]”

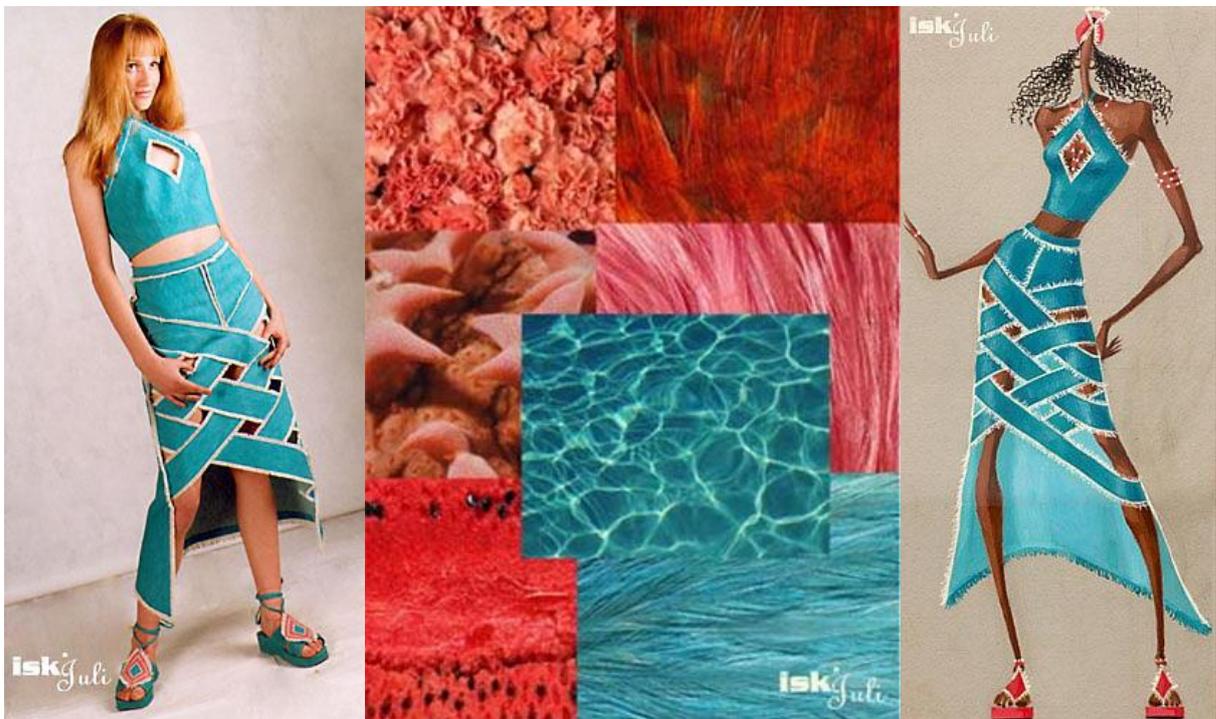
Para muchos diseñadores y profesionales de la predicción del color, los jardines y las flores son una

fuerza de inspiración insustituible. La naturaleza proporciona inspiración de color.

⁸ Nos interesaron mucho estas imágenes y nos encontramos muy poco de información, sobre el producto, que promovieron estas postales. En principio creíamos, que esto era un extracto de las flores como medicina o aceite esencial pero no es así. De wikipedia: Liebig's Extract of Meat Company de nombre de barón Justus von Liebig (Lemco) fue creación de Liebig and Oxo extracto de carne, creado con químicos como extracto de carne barato, porque carne en este tiempo era muy caro. En vez de esto el extracto era distribuido con farmacia real como tónica.

También el mundo natural es una fuente inagotable de inspiración, desde los colores de las cuatro estaciones al azul verdoso de los océanos, los desiertos de arena rosada, las montañas nevadas y las selvas de color esmeralda. La flora y la fauna exhiben todos los colores del arco iris y muchos más. Y pocas cosas superan en colorido a los jardines y flores.”⁹

Durante de nuestros estudios en la universidad, hemos hecho varias colecciones con fuentes de inspiración distintas: en principio eran las flores y plantas, después animales, creaciones de otros diseñadores, temas étnicos, fotografías, etc.



Yulia Iskakova. Algunos modelos de la colección Inspirada en el mar y corales “ El mar y seducción”, proyecto final de carrera.2002.

Después de universidad estaba trabajando con varias compañías creando el diseño para camisetas, ropa deportiva, trajes de noche y otros. También estaba haciendo exposiciones con sus obras pictóricas y gráficas. Un día se me ocurrió la idea de crear un libro contando mis ideas y experiencias, donde pudiera mostrar mis conocimientos y pensamientos sobre creación de moda con visión inspirativa. Con pocos textos explicativos como un pequeño cuento donde la heroína en un día descubre el mundo de otra manera, encontrando inspiración para sus diseños.

⁹SCULLY, Kate, JOHNSTON COBB, Debra, Predicción de tendencias de color en moda, Gustavo Gili, SL, 2012 p.166-167

Qué puede ser más bello para inspiración que las flores y mariposas? Tal vez por su belleza siempre han sido las muy utilizadas como fuente de inspiración a lo largo de la historia de moda.

Este libro tiene que abrir un paso al mundo fabuloso imaginario de creación sin barreras, debe ayudar a abrir la mente a otros aspectos y ampliar imaginación y posibilidades creativas de cada niña, niño o joven, quien quiere ser diseñador de moda. Porque, como en el arte la **INSPIRACIÓN** es la clave de un diseño con éxito. Tenemos que aprender a crear como escultores, analizando la estructura, volumen y carácter, color y textura de cada flor o mariposa. Nuestro objetivo en este proyecto es mostrar algo totalmente distinto, comparado con los juegos y libros que se ofrecen en el mercado. Aquí no vamos a tocar ninguna parte técnica como patrones o costura de ropa ni nada de cómo elegir los vestidos para fiesta o disfraz (como ofrecen en la mayor parte de juegos de moda, que aparecen en internet). Nuestro destino es algo más profundo y complejo- inspirar, abrir los ojos a las fuentes naturales. Claro, para la inspiración puede servir cualquier cosa: música, diseños, pinturas artísticas, esculturas o creaciones de otros diseñadores. Pero en relación a eso una curiosidad: mientras la fuente es más lejana de la ropa, el resultado puede ser más sorprendente e innovador.

A veces parece imposible crear nuevo diseño inspirándose en una flor o mariposa pero existen varios métodos de trabajo: analizar la gama de colores de la fuente, comprobando si esta dentro de tendencias actuales; analizar la estructura arquitectónica de la fuente, si esto es en parte lo que nos inspira- el ritmo de las hojas de la planta, la estructura de las flores; o utilizar la imagen de la flor para la decoración del estampado de la tela.

Como encontraremos en el siguiente material, los diseñadores de moda son como los niños, que juegan con las cosas, con su inspiración, imaginación, con las fuentes para sus diseños. A algunos les encantan los vestidos históricos. A otros el viaje de Europa hacia Oriente o los elementos de la naturaleza...: flores, plantas, mariposas, insectos raros, animales etc. O la mezcla de todas estas fuentes de inspiración.

“La moda no es un arte, pero para dedicarse a ella hay que ser un artista”.

Yves Saint-Laurent

3/ ANÁLISIS DE LIBROS Y JUEGOS DE ENSEÑANZA DE DISEÑO DE MODA

3.1/ LIBROS DE ENSEÑANZA DE MODA.

Recuerdo, que cuando era pequeña, siempre me había gustado jugar con muñecas recortables de las revistas, vistiendo con vestidos de papel. Ahora los libros como juegos educativos y divertidos, como todo en nuestro mundo, se desarrollaron mucho. Ahora son juegos completos, divertidos y de mucho colores con un buen diseño.

Editorial La Galera tiene varios libros, producidos por licencia de editorial Francesa EDITIONS PLAY BAC. Tiene series de libros para las niñas de Diseño de Moda.

Una de ellos "Todo para el diseño de tus VESTIDOS DE NOVIA"



Libro "Vestidos de novia" de Editorial La Galera, 2012, Barcelona

Lleva dentro hojas de explicaciones de cómo diseñar los vestidos y los detalles y de cómo usar este libro para recibir el resultado de los diseños hechos. Los niños tienen que pegar y colorear en las hojas al final del libro. Montado por bloques, el primer bloque son explicaciones con las muestras de diseño y elección de colores de acuerdo con las tendencias actuales, El segundo bloque con adhesivos con las joyas, accesorios... Después varias hojas con estampados como tela, las siluetas de plástico para inventar los modelos

dentro de esta silueta. Y por último, las hojas con los dibujos lineales de heroínas para colorear y pegar creando sus propios diseños.

Otros libros de esta serie tienen estructura analógica "El maletín de las danzas del mundo"



Libro "El maletín de las Danzas del mundo" de Editorial La Galera, 2012, Barcelona

Esto es la reedición más adaptada a nuestro tiempo y nuestros niños, ofreciendo mayores posibilidades de juego, más posibilidades dentro de un libro. Éste es, no solamente un libro, es un juego en la base del libro, incluso, su forma de portada como cartera da un toque de pertenencia al diseño de moda. Esto es como una cartera para guardar y crear sus diseños. Estos libros son una reedición más moderna a los juegos anteriores. Tienen añadido un apartado de información de las tendencias o costumbres culturales.



Libros "A africa con Nayah" y "A la polinesia con Mohea" de Editorial La Galera, 2012, Barcelona

Otro serie de la misma editorial, los libros para crear los diseños, en forma de una muñeca, que se parece a la muñeca rusa "Matreshka". Puede ser, que este puente sea no casual porque esta serie está dedicada a los vestidos étnicos. La portada también nos indica:

Dibuja tus muñecas del mundo *A África con NAYAH, A Polinesia con MOHEA*. Comparando



Moda Chic

promoción, porque ya están en la mente de todos.¹⁰

con los libros anteriores son dedicados más a las niñas menores. Por esto tiene dentro varias hojas solamente para colorear.

El juego siguiente es una réplica de juegos recortables de años anteriores, una réplica directa de primeros juegos de moda para niños.

Como dicen el libro “Toy Trends 2012” de AIJU: El diseño, basado en la reedición y adaptación de clásicos. En muchos casos no necesitan



Juego “Fashion design Sketch portfolio”, Editorial Imaginarium

Este juego para niñas más adultos, para los jóvenes, por esto ya tienen explicaciones más serias, como teoría del color.

Juego para diseñar ropa de la Editorial Imaginarium “DESIGN SKETCH PORTFOLIO “ Incluye plantillas de plástico para dibujar todo tipo de prendas, complementos, bolsos y calzado y tiene instrucciones ilustradas paso a paso. Ejemplos de tipos de tejidos y detalles: hebillas, bolsillos, etc., una explicación de la teoría del color y un montón de hojas con maniqués desnudos para vestir.

¹⁰FERRER, Maria Costa; BUSÓ ALÓS, Pablo; MORANTE BONET, Miriam; BLASCO LÓPEZ, Clara, Dpto. Pedagogía, Mercado y Producto, AIJU Instituto Tecnológico del juguete, 2011, p.40

3.2/ JUEGOS DE ENSEÑANZA DE DISEÑO DE MODA.

En este apartado analizaremos un poco los tipos de juegos multimedia, aunque en la parte anterior también hablábamos de los juegos pero la diferencia es el soporte, allá era libro o juego impreso y en esta parte son juegos interactivos.

La primera es el Juego con los personajes de Walt Disney "Diseño de Moda".

En el juego la pantalla está dividida en dos partes, donde podemos, en una, ver el resultado de nuestro diseño, y en la otra una mesa de creación donde en primera línea podemos elegir los vestidos, faldas o pantalones y en segunda línea elegimos la tela de la



Pantalla de juego multimedia de Walt Disney "Diseño de Moda" http://home.disney.es/juegos/html/index?id=746425&int_cmp=DOLES_moda_peggy_Home_gamestab_01

cual queremos hacer el diseño. La tela aparece abierta con un patrón de ropa elegida, la cual tenemos que cortar por los puntos, para que el diseño aparezca en el maniquí.

Este juego explica una parte del proceso de creación de ropa de la parte de construcción, como patrones para ropa y recortes, antes de coser.



Pantalla multimedia de Juegos de Moda para chicas

desde nuestro punto de vista, es un juego para una futura modista, que trabaja con clientes para los cuales está cociendo la ropa.

Los siguientes **Juegos de vestirse**, ofrecen un abanico de temas muy amplio.

Juegos de vestirse, este género de flash son juegos actualmente muy populares. En estos



Pantalla de juego multimedia Vestidos para fiesta

juegos es necesario vestir chicas, chicos o mascotas y otros.

Proponen elegir algo entre los componentes presentes como: tipo de peinado, estilo de blusa con falda o vestido y accesorios: carteras, zapatos, joyas.

La mayor parte estos juegos están publicados en internet y principalmente tienen la pantalla en el centro donde está el modelo que tenemos que vestir y a la derecha o a la



Pantalla de juego multimedia Vestidos étnicos, Egipto

izquierda están situados distintas prendas las cuales podemos probar. Normalmente esto se hace con clic de ratón sobre la prenda elegida y llevando esta prenda sobre el modelo. Este mismo tipo de juego existe también para hacer maquillaje o peinado.

Estos juegos existen en distintas variedades: ropa de verano, ropa de invierno, disfraces,

bailes, fiestas etc. El jugador elige como verdadero estilista como vestirse para diferentes ocasiones. Tu puedes combinar las prendas con accesorios, maquillaje y peinado por gusto y experimentar, creando nuevas combinaciones.

Como podemos ver en las muestras siguientes, en estos juegos los niños pueden elegir peinado, colgantes, collares, vestidos, accesorios, etc. Este tipo de ejercicios desarrollan gusto en elegir y complementar unos conjuntos para distintas ocasiones, fiestas, para verano, para invierno y muchísimo más.

Para nosotros estos juegos son juegos para futuros estilistas y el estilismo es el primer paso para aprender a diseñar o desarrollar buen gusto. Creemos que el objetivo final de todos estos juegos es desarrollar el gusto y estilo en los jóvenes y tal vez despertar interés en la moda y quién sabe, tal vez alguien que está jugando en estos juegos en el futuro será el estilista o diseñador de moda y va a crear diseños propios magníficos.

4/ ILUSTRADORES DE MODA Y DISEÑADORES GRÁFICOS COMO REFERENTES DEL LIBRO

En este libro las fuentes de inspiración son una combinación de ilustradores de moda, ilustradores que colaboran con revistas haciendo ilustraciones de moda, Ilustradores que trabajaron también como diseñadores de moda, o creando las imágenes para películas de los dibujos animados.

Un libro ilustrado por un artista relevante, bien editado y mejor impreso, puede funcionar, entonces, como una sala de arte. Y si un libro actúa como una pequeña galería, entonces, una buena biblioteca de libros ilustrados funciona como un museo.¹¹

4.1 /ILUSTRADORES DE MODA. ARTURO ELENA, ERTE, PAULA SANZ CABALLERO, TABAHIRO UESUGI, COMO REFERENTES.

Arturo Elena empezó trabajando en los 80 como asistente de diseño en las colecciones de mujer para Bambú y Daniel G. Ha trabajado para la imagen gráfica de Victorio & Lucchino desde sus comienzos, Loewe, Chanel. Roberto Verino, Victorio & Lucchino, Lemoniez, Custo Barcelona, Rafael Matías o The Extreme Collection son algunas de las firmas de moda con las que ha colaborado. Sus ilustraciones se han publicado en Telva, Elle, Mujer Hoy, Yo Dona, Máxima (Portugal), Angelines (Francia), Snitt (Noruega), Vision (China) y X Funs (Taiwán) DPI 8 (Taiwan) K9 (Ucrania). Desde 1992 hasta marzo de 2009 ha publicado mensualmente sus



Arturo Elena

¹¹ ANDRICAÍN, S.(2005): "El libro infantil: un camino a la apreciación de las artes visuales", *Primeras noticias*, núm. 208, pp. 39-46. Citado por Garrido Martos, Raquel, en artículo "La ilustración infantil en Aragón" AACADigital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte, 2009

ilustraciones en Cosmopolitan España. Desde 1998 colabora como profesor de ilustración con el Instituto Europeo de Design (Madrid y Barcelona), donde ha realizado exposiciones retrospectivas de su trabajo en 2001 (Madrid), 2006 (Barcelona).

Sus ilustraciones llenas de virtuosidad como de composición, la postura, expresividad de los dibujos, la calidad gráfica y estética es admirable. Las texturas de tela parecen casi reales y estilización de las figuras son impecables. Las figuras con proporciones estilizadas muchísimas más largas que en la vida real, pero se ven perfectas. Arturo presta mucho atención a los detalles: accesorios, joyas, texturas de telas, peinado, texturas de zapatos,



Arturo Elena



Arturo Elena



Arturo Elena

como verdadero diseñador de moda como él estaba trabajando en principio, hasta dejar su inspiración total a la ilustración.

Para nosotros es ilustración de moda de estilo "Glamour" de revistas femininas de increíble nivel.

"El estilo de Arturo Elena es sumamente estilizado, las siluetas que dibuja son muy altas, delgadas y espigadas, es su sello, son figurines muy sofisticados, evocan un estilo de vida glamoroso y lleno de lujo, glamour, elegancia y hasta excentricidad."¹²

En sus personajes él transmite todo a partir de los vestidos: su estilo de vida, sus sentimientos y carácter. Por las proporciones son modelos de moda pero en sus ilustraciones ellos viven cada uno su vida y es increíble, porque en algunas ilustraciones

¹² <http://tipsdecolorybelleza.blogspot.com.es/2012/04/moda-y-arte-arturo-elena.html> [consultado en agosto 2012]

como fondo tienen blanco y nada alrededor pero, sólo por ver sus heroínas el espectador sabe todo sobre ellos, sus gustos, sus pensamientos y sentimientos.

Me gustaría realizar en este libro el cuidado a los detalles, aunque las ilustraciones en



Arturo Elena



Arturo Elena

nuestro libro no son tan detalladas, como en los de Arturo Elena, pero en cada uno de ellos se va a contar su historia. Para mí el referente para este trabajo es la inspiración en los detalles, posturas y estilización de las figuras y de la expresividad de

los emociones.

Erte

El autor siguiente es, comparando con el anterior, de otra época, no de nuestro tiempo. Él es de Art Déco de siglo XX. Erte el mismo Roman Petrovich Tyrstov, más conocido como Erté (por la pronunciación en francés de sus iniciales, R.T) fue un pintor, ilustrador, diseñador, escenógrafo y diseñador de moda ruso, de estilo Art Déco. Realizó diseños de moda, joyería, artes gráficas, decoración interior y vestuario y escenografía para cine, teatro y ópera.

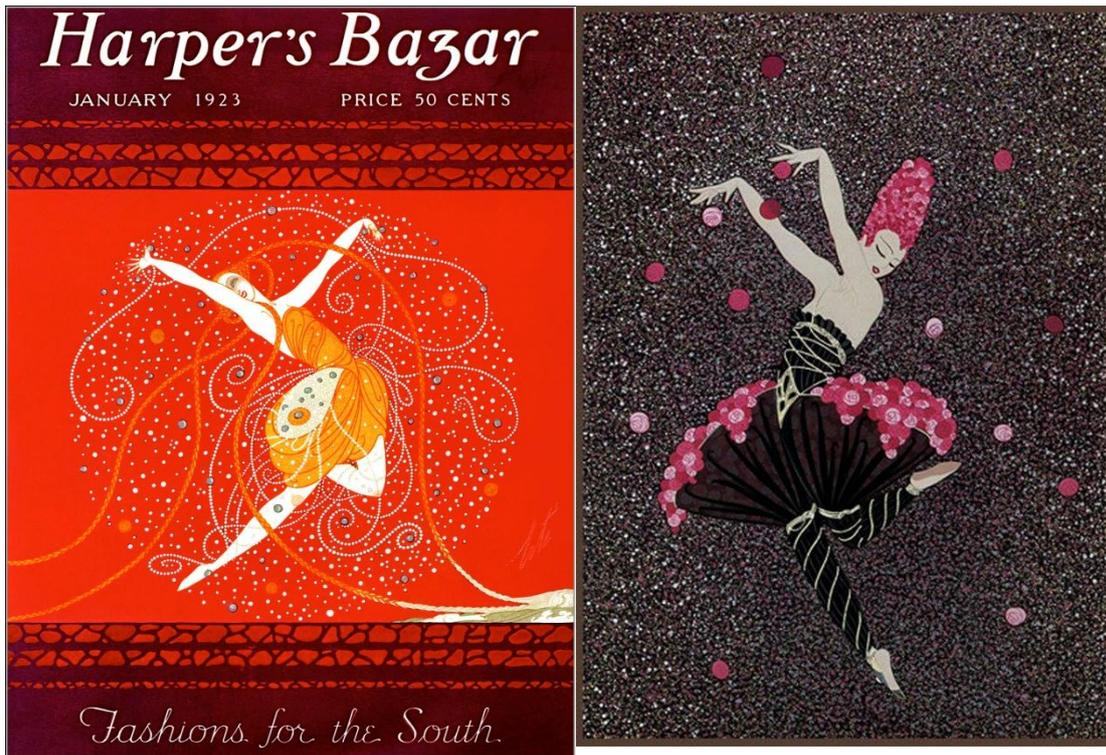
Nació en 1893 en San Petersburgo y en 20 años en 1912 se fue a vivir a París. Empezó a hacer

ilustraciones de moda para la revista rusa Damsky Mir e ilustraciones para la firma Poiret.



Erte, Copacabana

Después de salir de Rusia, Erté empezó su carrera como diseñador de moda en París en 1911. Pronto fue contratado por Poiret, con el que trabajó hasta el estallido de la primera guerra mundial. Por esas fechas empezó a ilustrar para Harper's Bazar de Hearst, una revista en la que trabajó durante 22 años. Cuando finalizó su contrato, continuó diseñando para el teatro y para películas de la Metro-Goldwyn-Meyer.¹³



publicación rival de William Randolph Hearst, Harper's Bazar (rebautizada como Harper's Bazaar en 1929), firmó un contrato en Exclusiva con Erté, que se prolongó entre 1915 y 1938, una de colaboraciones más largas de la historia de la edición.¹⁴

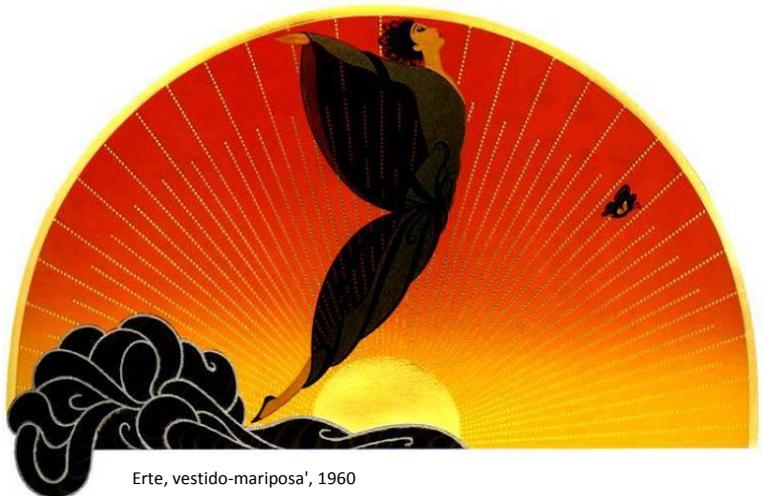
Su obra se caracteriza por una arrogante teatralidad art déco, un estilo derivado, según el propio Erté, de las miniaturas indias y persas y de las formas lineales de las pinturas de la cerámica griega.

¹³ BLACKMAN, Cally, 100 años de ilustración de Moda, Cally Blackman, Barcelona, BLUME, 2007 P.31

¹⁴ BLACKMAN, Cally, 100 años de ilustración de Moda, Cally Blackman, Barcelona, BLUME, 2007 P.10

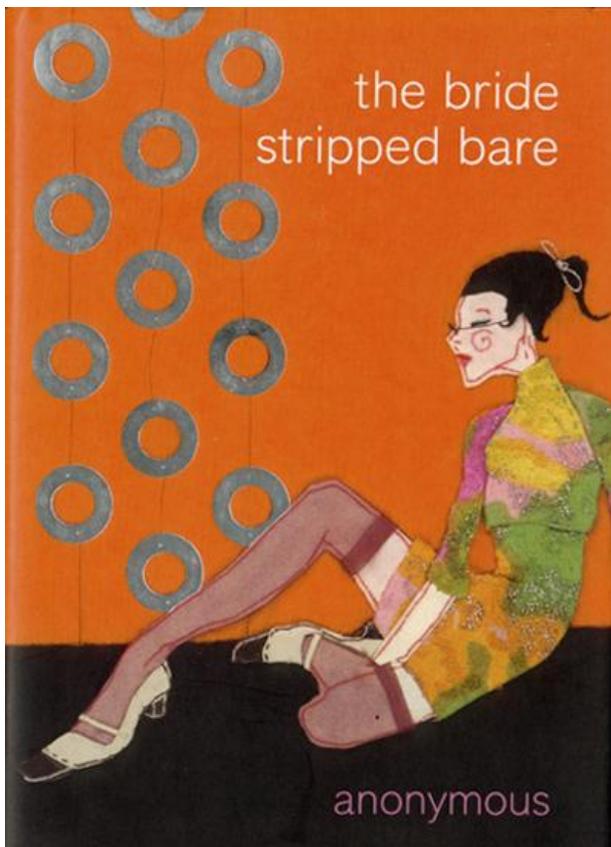


Erte, Escultura decorative, 1960



Erte, vestido-mariposa', 1960

Con su imaginación fabulosa, Erte produjo unas ilustraciones magníficas. Son decorativas y muy refinadas. Sus ilustraciones son una mezcla de ilustración de moda, ilustración teatral, porque cada una tiene su trama, su atmósfera. Es un equilibrio de lo irracional y de composiciones llamativas simétricas y asimétricas. A él le gustaba utilizar las flores y mariposas como fondos, como decoración de los vestidos.



Paula Sanz Caballero, ilustración de tela.

Paula Sanz Caballero

La próxima es la ilustradora valenciana, ***Paula Sanz Caballero*** quien me encantó a primera vista, encontré sus imágenes en internet en un blog femenino. Y no es sorprendente porque la técnica que ella utiliza para crear sus obras es femenina también. Es un collage, un patchwork bordado y al mismo tiempo son obras de arte e ilustraciones. Para mí es una combinación increíblemente novedosa. Yo nunca había visto algo tan genial. Y para mí era sorprendente que ella fuese de Valencia y de la Universidad Politécnica de Valencia. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad

Politécnica de Valencia (1992) y Máster en Diseño por CEU San Pablo (1998), Valencia.

Paula Sanz Caballero - incluida por Taschen entre los 150 mejores ilustradores del mundo y entre los *200 mejores según Lurzer's Archive*.

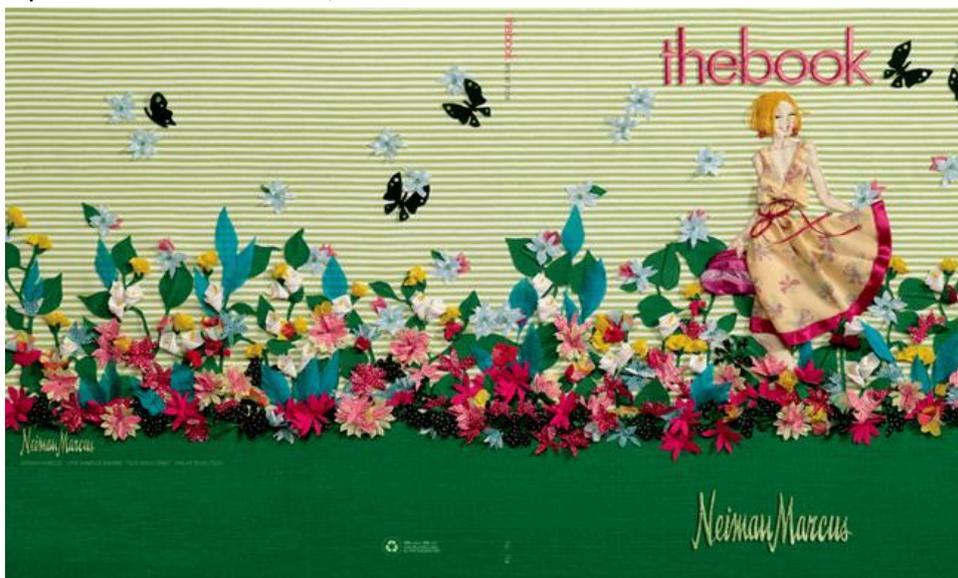
Para nosotros es un genio de la virtuosidad en todo, en las composiciones, combinaciones de los colores y texturas de las telas utilizadas y, claro, en el dibujo de las figuras humanas con caracteres y maneras de vivir en sus obras cada uno su propia vida y contarnos sus historias a través de ilustraciones. Tiene un equilibrio entre comic e ilustración, es un intermedio muy puntual.

Ella nos cuenta en entrevista en el periódico (Las provincias, lunes de 12.12.11) su opinion sobre la situación en el arte y ilustración contemporáneo:

“En el mundo de arte parece denostado el concepto de belleza. El arte ya no hace cosas bellas y la ilustración, sí. Mucha gente se fija en los ilustradores por esa necesidad de ver la belleza estética que no se ha perdido en un arte endiosado o que busca llamar la atención.

Creo, que a la gente que le gusta mi trabajo busca un tipo de belleza.¹⁵

“Sus dibujos no son dibujos, Sans no pinta, cose. Es un método peculiar, un estilo que no existe, según reconoce la propia autora. Pero su trabajo alcanza una dimensión mayor a la que suele rodear a Sanz, vinculada inevitablemente a la ilustración de moda”¹⁶



Paula Sanz Caballero, ilustración de tela.

¹⁵ En la Periódico Las provincias, lunes de 12.12.11 , culturas, p.47

¹⁶ BORRAS DANIEL, *Hombres, mujeres, maquinas y viceversa, Ilustración La ilustradora Paula Sanz “cose” sus dibujos en una exposición en las recién estrenado espacio Las Naves, ARTES, Las artes de la Comunidad Valenciana en el Siglo XXI*, Num. 85, viernes 2 de diciembre de 2011

Sanz Caballero muestra especial interés por la figura humana, componente central de gran parte de su obra. Le preocupa profundamente la anatomía, de la que es una gran estudiosa, el movimiento del cuerpo y su forma de expresarse.

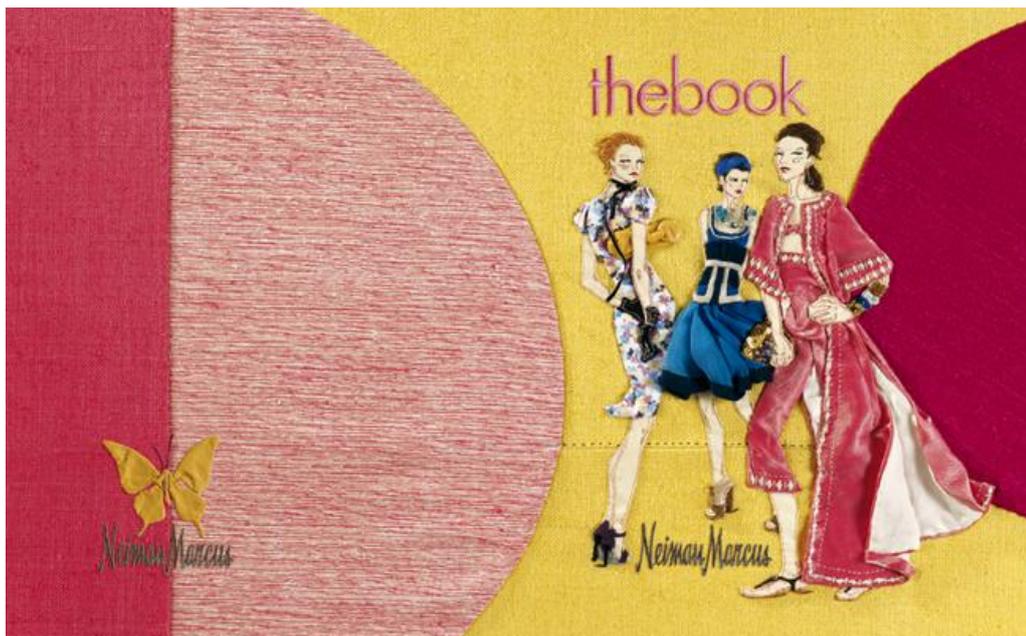
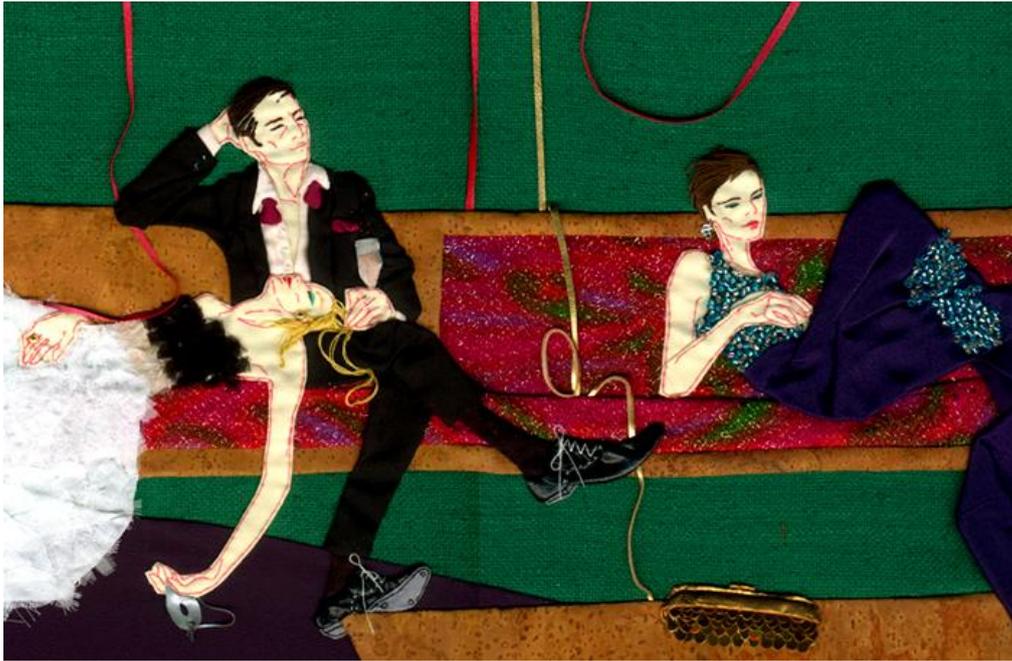


Paula Sanz Caballero, ilustración de tela.

“He utilizado siempre la costura para demostrar que era capaz de producir obras de calidad con una técnica tradicionalmente menospreciada por asociarse al universo femenino y al hogar. Además, concluye, es perfecta para hablar de temas escabrosos de una forma más amable y divertida.”

Paula Sanz Caballero

Sanz Caballero traslada a los encargos privados su destreza formal y técnica, su estética personal y atractiva, llena de contenido y expresividad. Esto genera trabajos únicos que han sido solicitados por clientes en todo el mundo.



Paula Sanz Caballero, ilustración de tela.

Como ella cuenta sus comienzos de carrera artística:

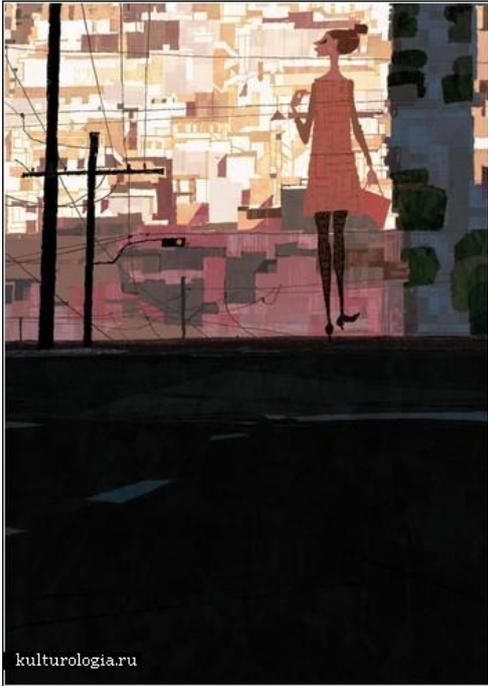
“Lo que más nos marca sucede siempre en las infancia. Yo, siendo de una ciudad pequeña, encontraba todo lo que me gustaba en la televisión. Dibujaba sin parar fotogramas. Hacía bocetos de Domicilio conyugal de Truffaut, Paris, Texas, Un, dos, tres de Wilder, algunas de

Fellini.... Era fácil ver estas pelis. Siempre que venía alguna compañía de danza dibujaba a los bailarines. Así me aficioné al dibujo.”¹⁷

A mí me pareció muy interesante además el encanto con el que me atraen sus ilustraciones pintadas con tela y bordado.

Tabahiro Uesugi es el próximo referente, un ilustrador Japonés.

Tadahiro Uesugi, nacido en 1966 , estudió en Tokyo Art School’s Setsu Mode Seminar, es



kulturologia.ru

Tabahiro Uesugi

un ilustrador más reconocido por sus ilustraciones publicitarias(para packaging,...) y de moda(Vogue, Cosmopolitan,Elle...) pero también ha participado en proyectos como la película de Coraline, basada en una novela de Neil Gaiman (como artista conceptual), cómics/ mangas, etc..

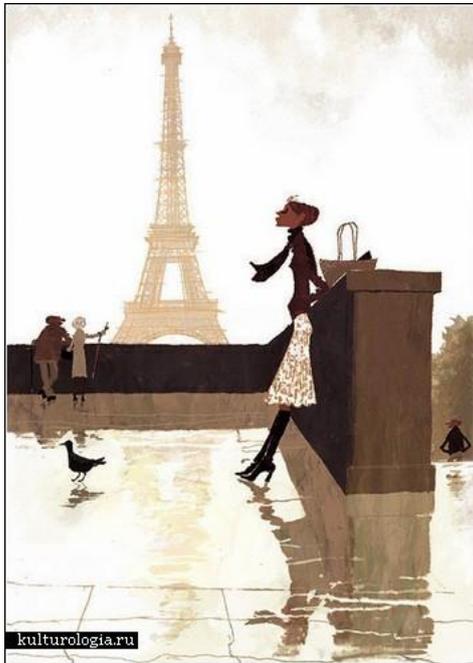
De nacionalidad nipona, Tadahiro Uesugi ha sido influenciado por creadores nipones como Osamu Tezuka o Hayao Miyazaki. Otra de sus influencias es Ryohei Yanagihara de donde directamente pasó a interesarse por los trabajos de la ilustración americana de los años 50 y las animaciones de UPA Studios y Tex Avery entre otros.

La obra de Tadahiro Uesugi está completamente generada por ordenador (generalmente) y la secuencia de trabajo que utiliza se basa en empezar con gama de grises para posteriormente seleccionar y modificar los colores hasta conseguir una composición en la que el color y la luz se dan la mano. Sus ilustraciones se caracterizan por el peso del ambiente creado por las luces y la arquitectura, y los personajes solitarios que aparecen en ellas. A partir de su participación en la película Coraline, su estilo ha adquirido tintes más oscuros cromáticamente pero sigue siendo muy reconocible.

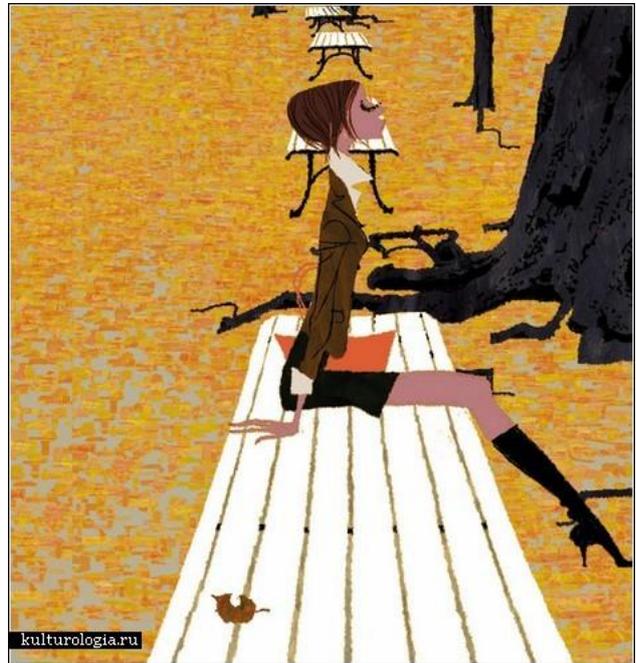
Método de trabajo:

¹⁷ MERINO, Carla, publicación Paula Sanz Caballero en revista alter EGO estilos de vida. Revista de tendencias, numero 008, marzo

http://theillustratednews.files.wordpress.com/2008/05/tadahiro_uesugi_process-illustration-web.pdf



Tabahiro Uesugi



Tabahiro Uesugi

Sus ilustraciones de alguna manera son más pictóricas, que trabajos de otros ilustradores y además son muy poéticas. Sus heroínas están paseando por los ciudades, en una paseando por París, en otra sentadas en un banco en otoño. El otoño, porque las hojas de los árboles van tejiendo el fondo amarillo- rojo. En otra ilustración como fondo podemos ver los techos de la ciudad. Y estos casos son muy parecidos a una decoración, como si fuera una tela sobre lo cual está repitiendo el repetición de ornamento.

Sus ilustraciones tienen combinación de ilustración de moda y al mismo tiempo son muy pictóricas.

4.2/ LIBRO ILUSTRADO: BENJAMÍN LACOMBE, SARA RUANO



Los dos ilustradores siguientes están creando un mundo fabuloso. El francés, **Benjamín Lacombe**, cuyo libro "cuentos silenciosos" nos encanta.

... el choque poético que se establece entre una imagen y la palabra, es lo que llamaremos ilustración (Amargo, 2005: 37).

"Cuando hablamos de ilustración resulta evidente que nos referimos a una imagen, pero lo que a menudo olvidamos es que para que una imagen sea ilustración ha de hacer referencia a un texto. Sin palabras no hay ilustración. La ilustración surge para traducir a imágenes por medio del dibujo o la pintura la



Benjamín Lacombe, libro "Cuentos silenciosos"

necesidad de comunicar un mensaje. En este sentido, la ilustración puede tener muy diversas funciones; explicar historias, facilitar la comprensión de un texto, simbolizar contenidos, provocar reflexión, crear opinión, impactar al espectador..."¹⁸

Sin embargo, aunque no aparecen los textos, las ilustraciones de Benjamín cuentan todo sin ninguna palabra. La composición, los fondos misteriosos oscuros y desde esta oscuridad aparecen los personajes con los ojos tristes. Nos encanta que cada página sea una sorpresa inesperada, claro, no solamente por los colores misteriosos, sino también por los efectos de pop up en cada página. Es un libro-juego, para disfrutar en silencio cada página e imaginar la historia de cada imagen. No sé decir, para qué edad de consumidor es. Para los

¹⁸ GARRIDO Martos, Raquel, *La ilustración infantil en Aragón*, AACADigital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte, 2009

niños es fabuloso y bello, para los jóvenes sorprendente e inspirativo y para los adultos es una obra de arte, la cual puede completar la biblioteca de disfrute de cada casa.

En nuestro libro planificamos crear un ambiente un poco misterioso, así, no se van a ver los colores oscuros, pero nos esperan algunas sorpresas dentro de libro.

Sara Ruano

Ilustradora muy conocida, nacida en Valencia, donde estudio Bellas Artes. Ilustraciones publicadas y trabajos personales con temática femenina, imágenes delicadas como parte de elaboraciones con *Elle España* y *Woman*. Cubriendo los temas de salud, belleza, viajes, amistad y moda de niños. Todo en estilo fresco, soñador, naif y tal vez un poco inocente. Acuarela tradicional combinada con técnicas digitales utilizando múltiples texturas.

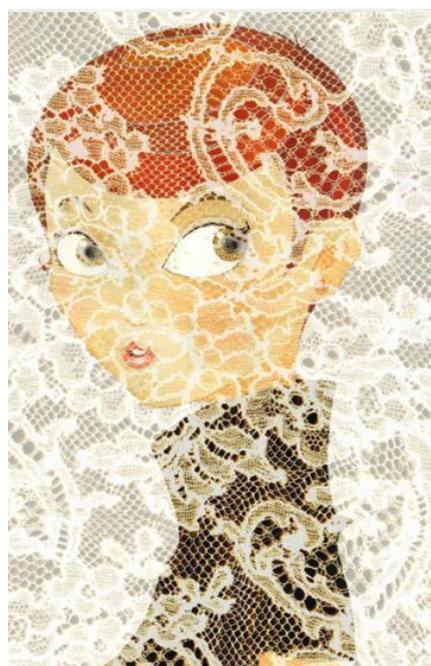
En sus ilustraciones ella utilice muchas veces las texturas de tela, las cuales parecen tela. Ella, a parte de esta ilustrando los libros también hace ilustraciones de moda para las revistas.

Ella está jugando con composiciones.

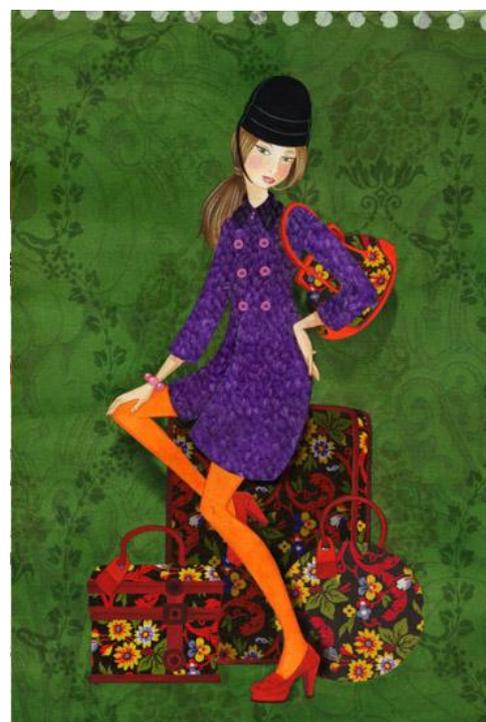
Ilustraciones publicadas y trabajos personales con temática femenina e imágenes delicadas como parte de elaboraciones con *Elle España* y *Woman*.

Cubriendo los temas de salud, belleza, viajes, amistad y moda de niños. Todo con estilo fresco, soñador, naif y tal vez un poco inocente. Acuarela tradicional combinada con técnicas digitales utilizando múltiples texturas.

Ilustraciones para álbumes ilustrados de un corte más elaborado y otras de un estilo más directo, moderno e infantil enfocadas para libros de lectura dirigidos a niñas. Cubierto desde temas de fantasía hasta otros como ejercicio y hábitos alimenticios.



Sara Ruano



Sara Ruano
ilustraciones para *Elle España* y *Woman*

En ilustraciones para libros ella también tiene algo misterioso, saliendo como de la imaginación de la infancia.

Nos dice Sara: Ilustrar es continuar dando vida al niño que llevas dentro y hacer lo que te gusta y te hace feliz.

Ella está utilizando también las flores, hadas-insectos, para crear ambientes mágicos, lo que nos interesa más para nuestro proyecto.



Sara Ruano
ilustración para libro "El libro de Nebal"

4.3 DISEÑADORES

GRÁFICOS, OTRA VISIÓN A LAS COSAS, STEFAN SAGMEISTER, MARIAN BANTJES

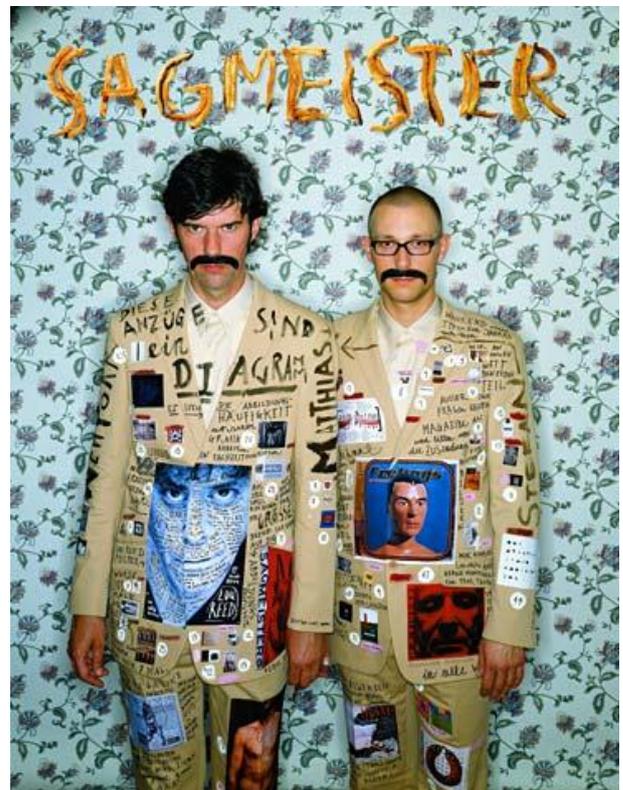
Durante este año después de la asignatura de “Diseño y creación artística” descubrí varios diseñadores interesantes que considero muy originales por sus conceptos de organización espacio y diseño de publicaciones:

2.1 Stefan Sagmeister

“Stefan Sagmeister (nació en 1962 en Vorarlberg, Austria) es [diseñador gráfico](#) y director de arte, fundó Sagmeister, Inc. en 1993 en Nueva York. Ha sido nominado cinco veces a los premios Grammy y finalmente ganó uno por el set-box de [Talking Heads](#). En 2001 publicó un libro en donde compila todos sus trabajos llamado *Made You Look*.” (Wikipedia)

En sus trabajos de diseño él está utilizando cosas de nuestra vida real, pero en un modo inadecuado, creando un nuevo camino de desarrollo y creatividad.

Su trabajo siguiente, el libro “Things I Have Learned In My Life so Far” nos presenta su increíble imaginación sin límites. En realidad es un juego de libros pequeños, cada uno con su tema y con su portada empacada en una caja. La caja tiene impreso los retratos fotográficos del mismo Stefan con recortes amorfos redondeados, detrás de la cual, dependiendo del libro primero, tenemos un cambio total de la presentación conjunta de esta colección.



Stefan Sagmeister

Por esta decisión de diseño tenemos tantas variaciones de la presentación final de todo el juego, de cuantos libros están dentro. Esta idea es tan buena que permite mostrar las imágenes, que están detrás de la primera página y combinando siluetas



Stefan Sagmeister
poster para Levis jeans en Paper Magazine, marzo 2009



de recorte, también jugar con la presentación final de cada una.

Además, tendiendo para cada tema su propio libro y su portada diferente con imágenes correspondientes a cada bloque, enriquece el proyecto y permite hacer mejor presentación y recopilación de toda la información. Filosóficamente considero que esta idea nos presenta la generación de las ideas en la cabeza y cerebro de un diseñador, mientras más cambios tenemos, más ingeniosos serán.

Los ejemplos siguientes muestran otros diseños de su genial creatividad.



Stefan Sagmeister
Tipografía para Libro "Things I Have Learned In My Life So Far"

peinado montan algo que en principio parece incombible, pero al final llega a una composición unitaria.

Es muy interesante el hecho de que él está creando la escritura de los textos desde diferentes objetos: juguetes, fideos, bananas y muchas cosas más. Y aunque está

En el fondo de la tela están las letras de pan, los vestidos pintados en estilo de los periódicos, combinando los colores monocromáticos de dos gamas, los azules y cremas, componiendo los acentos con colores cromáticos de amarillo, azul y rojo. Los acentos negros, textos y barbas con

utilizando combinaciones de texturas y objetos ornamentales en el fondo de ornamento, lo realiza de tal forma, que todo en un principio parece incombinable, pero se unen de una manera muy orgánica.

Sus muestras siguientes al mismo tiempo tienen algo de diseño de moda, representan nuevos modos de crear tipografías creativas y combinar las texturas y todo esto con una locura genial.

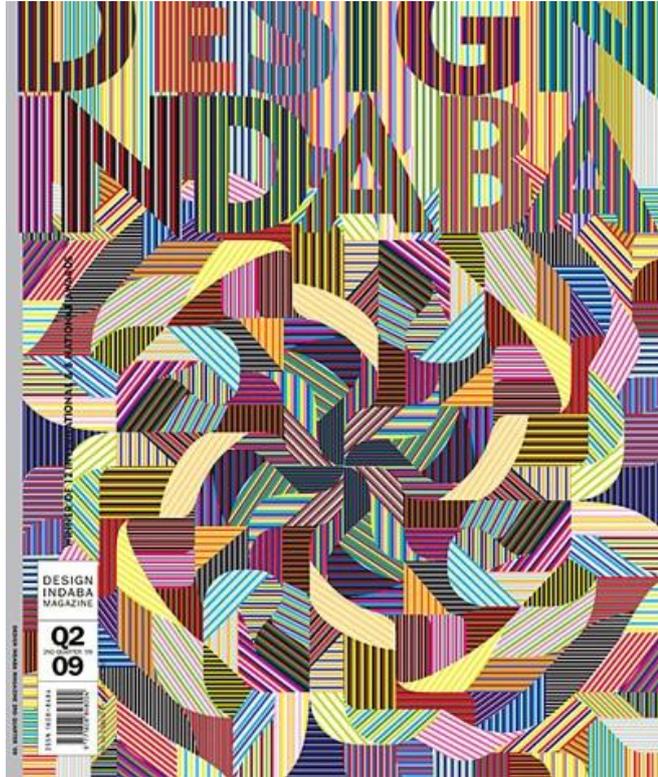
Marian Bantjes es una diseñadora canadiense y sus diseños tienen mucho encanto y imaginación que sugieren a la actividad lúdica propia de los niños, un fabuloso juego sin límites de imaginación!

Su arte en algunos casos parece un *textile design, patterns*, los cuales ella está aplicando al mundo del diseño de los libros. Parece, que ella está jugando con cosas como fideos, cuentas de vidrio, con los pétalos de las flores, hojas de árboles, letras y tipografía, creando un "Pattern Magic", que se parece mucho a un caleidoscopio con los que jugábamos en nuestra infancia. Este caleidoscopio al dar vueltas, siempre tiene combinaciones diferentes e ilimitadas.



Marian Bantjes
"Decoración de tarta" papel de envolver para Hemlock Printers en Vancouver

En el próximo caso tenemos un caleidoscopio de las líneas de diferentes colores las cuales se componen creando una presentación que, además de todo, se parece a una técnica de costura de pedazos- PATCHWORK.



Marian Bantjes
Portada de la revista "DESIGN INDABA"

5/ PROCESO DEL LIBRO ILUSTRADO

"Conviértete en un Mago de la Moda":

5.1/ CONTENIDO DEL LIBRO

En el presente libro, una chica, se encuentra una vez con Hada en el jardín de las ideas y elige las flores y mariposas para crear los vestidos inspirándose en ellos. Hada explica a la niña secretos de diseñadores de moda mostrando como ellos encuentran su inspiración en las flores y las mariposas para crear magníficos vestidos. La niña impresionada por la creación de otros diseñadores y las muestras del jardín está creando los vestidos y pequeñas hadas ayudantes que explican el simbolología y significado de cada flor y cada mariposa y sus aplicaciones a lo largo de historia de la humanidad.

Al final del libro las muestras de las flores y de las mariposas en las hojas sueltas para que los niños puedan crear sus diseños y enviárselos a Hada.

La investigación en el presente trabajo, me ha servido para utilizarlo como material educativo para el libro presente.

En las siguientes partes de nuestro trabajo haremos el análisis de dos partes fundamentales para nuestro libro, esto es, el análisis de flores y el análisis de mariposas en diseño de moda.

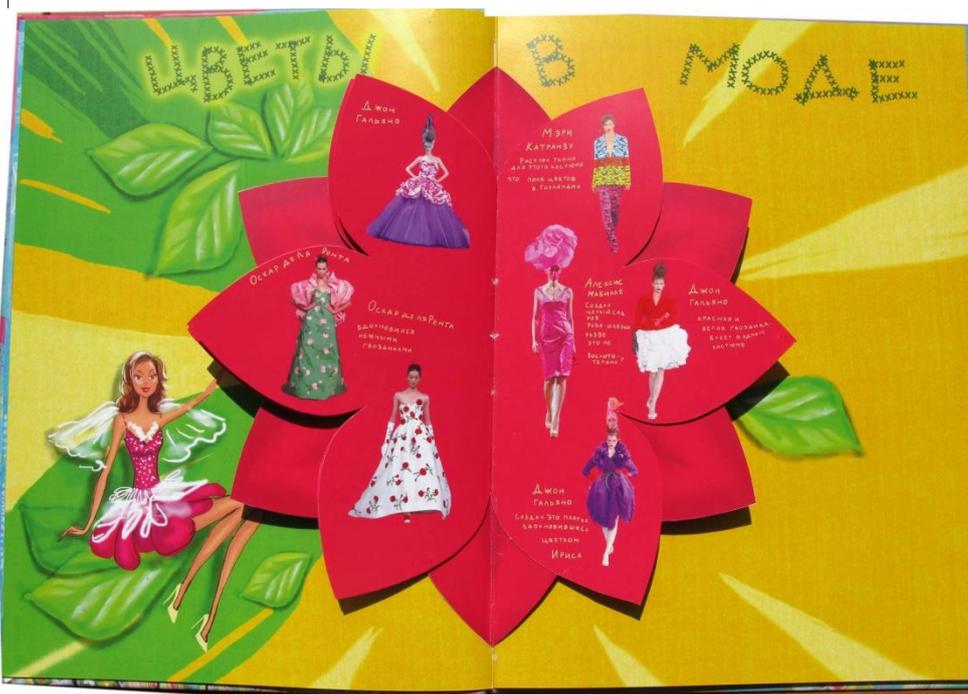
5.2 /LA NATURALEZA COMO RECURSO EN EL DISEÑO DE MODA

5.2.1 Flores como fuente de inspiración para diseñadores de moda.

Siempre las fuentes de inspiración se pueden utilizar de dos maneras distintas: o tomar en cuenta la forma y estructura de flor para crear diseño o utilizar las flores como estampados

para tela y elemento como motivo ornamental y en bisutería y accesorios. A lo largo de la historia la forma más utilizada es la segunda a pesar de que el vestido por sí mismo parezca a flor. Muchos diseñadores encuentran su inspiración en las flores: Valentino, Christian Lacroix, Dolce Gabbana, Elza Sciaparelli, Iv Sent Lorant, Jon Galiano, Paco Rabann, Emmanuel Ungaro Naeem Khan, Erdem y mucho, mucho más. Realmente, este tema en la Moda es inagotable.

Más adelante analizaremos alguna elección más llamativa para nuestro trabajo.



Yulia Iskakova
Doble páginas Flores en la moda
Del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012

Empezando este análisis queremos mencionar que, en esta temporada de 2011-2012 otra vez vivimos el boom de flores en diseño de moda y distintos diseñadores muestran una riqueza de su fantasía



enorme. Aunque, como veremos de Campaña publicitaria de Stella McCartney para este año refleja la sensación de esta primavera y verano. para decoraciones de tela y accesorios, pero éstas se muestran de maneras muy románticas, llamativas y como siempre originales..



Como detalla una de las páginas para mujeres : "Esta primavera las flores se escapan del jardín para estampar nuestras prendas llenándolas de vida y movimiento. Para esta temporada **no hay reglas**, flores grandes, pequeñas, geométricas, en relieve, románticas,urbanas.

y

Valentino es famoso por crear prendas con telas de lujo que destilan una feminidad elegante. Este vestido transparente de encaje rosa pálido es un diseño más sensual, inspirado en la lencería romántica.

En el primer lugar de nuestra elección las flores románticas de Valentino. Tonos etéreos como el blanco o el rosa pastel nos trasladan a un cuento de hadas moderno.

En el primer vestido elegido podemos ver dos flores de color rosa creando con su estructura y volumen los acentos y el vestido entero bien romántico. El segundo vestido de Valentino que elegimos parece una flor por la forma



Valentino



Valentino
2007-2008



Valentino
2008

y el tercero de Elza Skiaparelli, El vestido en forma de flor. Y un vestido de **John Galliano** por la silueta de la falda muy parecida al vestido de Elza pero con tema Oriental. El crisantemo que sirvió para crear este vestido.



Elza Skiaparelli



John Galliano
colección para Cristian Dior, 2007 Madame Butterfly
Crisantemo.

John Galliano para Cristian Dior 2008 con su colección M Madame Butterfly ha mezclado en el vestido el tema de las flores, distintos crisantemos, sakura junto con silueta de vestido tradicional japonés y origami.



John Galliano
colección para Cristian Dior, 2007 Madame Butterfly



John Galliano
colección para Cristian Dior, 2007 Madame Butterfly
Sakura-origami de flores.

Más adelante, algunas muestras de la historia de moda, pero también hermosos y románticos. Este fabuloso vestido de noche, también con las rosas, con lazo en forma de mariposa nos recuerdan un jardín, creado por la casa del diseñador Jean-Philippe Worth, francés, 1902, de colección de Brooklyn Museum Costume Colección at The Metropolitan Museum of Art. Este vestido muy hermoso muestra de la Época Bella y destaca la estética de los colores pastel y telas claras y nos recuerda a las pinturas de Claude Monet. Tan hermoso, que parece un



Jean-Philippe Worth 1902
colección de Brooklyn Museum Costume

vestido de las hadas.

Otra muestra de fabuloso diseño con los flores es el vestido de Elsa Schiaparelli de 1938 inspirado con las pinturas de Botticelli.

Para esta colección de vestidos de noche, los vestidos estaban cortados en siluetas finas y ornamentadas y bordadas con hojas y flores de plástico.

Como afirma Dilys Blum en "Shocking! The Art and Fashion of Elsa Schiaparelli", este vestido está inspirado en los vestidos Florales de "Nacimiento de Venus" de Botticelli'.

El acompañamiento del vestido con plástico era muy vanguardista durante este periodo y Schiaparelli estaba experimentando con un nuevo material, éste fue muy surrealista y Schiaparelli frecuentemente lo incorporaba en su trabajo.

Dos vestidos de Oscar de la Renta, una recreación de la idea de combinación de imágenes de flores como esta volumétricas. Claveles rojos sobre fondo blanco están creando la sensación solemne. Otro vestido de Oscar de la Renta con claveles rosados sobre fondo verde nos transmite la impresión de jardín. Otra vez, él utiliza el juego con las flores volumétricas.



Elsa Schiaparelli de 1938 inspirado con las pinturas de Botticelli.



Oscar de la Renta
Ha sido inspirado por delicados claveles.

Las próximas muestras se parecen a las flores con la arquitectura de su forma.

Fausto Sarli diseñador italiano en sus diseños también se inspira en las flores.



Fausto Sarli
Cala



Fausto Sarli
Una flor exótica



Fausto Sarli
Una flor fantástica

Flores, como en el Jardín de distintas formas, texturas, colores, siguen inspirando a los diseñadores casi cada temporada en todos los años.

Los Claveles e Iris en la realización de John Galliano, Rosa de Alexis Mabille.

Y un campo de las flores como estampado de tela en un traje de Mary Katranzou completa nuestro jardín de las flores elegidos para este trabajo.



John Galliano, fall 2010



John Galliano, fall 2010
Ha creado este vestido,
inspirándose por la flor de Iris



Alexis Mabille
Ha creado un jardín de rosas.
Una rosa como un sombrero



John Galliano, fall 2010
Clavel rojo y blanco-ramo en
un vestido.

En la siguiente cita, breve descripción de la colección de Jon Galiano inspirada en las flores de Tim Blanks:

"Stephen Jones creó la cabeza que parecía una envoltura de plástico de una floristería. Alguien más ha contribuido a los cinturones de rafia. Y la naturaleza hizo el resto. "Es el maestro más inspirador", dijo John Galiano, después de un show que fue un himno a todas las cosas florales.

Parte de su investigación consistió en estudiar las flores de verdad, pasar una hora viendo el cambio de luz en un tulipán loro, por ejemplo. Eso explica en parte los maravillosos colores de la colección, especialmente la vitalidad de los efectos degradé"¹⁹



Mary Katranzou, primavera 2012
El dibujo de tela para este vestido son campos de flores en Holanda

¹⁹ <http://www.style.com/fashionshows/review/F2010CTR-CDIOR> [consultado en agosto 2012]

5.2.2 MARIPOSAS COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA DISEÑADORES DE MODA.

En este capítulo mostraremos diseñadores de moda, que encuentran inspiración para crear sus diseños en las mariposas como forma de diseño o con mariposas como decoración para las telas que utilizan.

Nuestra elección está hecha para utilizar este análisis en nuestro libro como parte educativa e inspiradora. Por lo tanto, en las muestras siguientes elegimos algunos diseños que a veces, aunque no tienen mariposas como fuente directa para la creación, pero se parecen a la estructura de la mariposa por su estructura arquitectónica.

A lo largo de historia de moda este ha sido motivo más utilizado, así mismo, como el de las flores. Principalmente en joyería, en decoración de sombreros o vestidos. Este motivo destaca lo que la mujer es una flor preciosa, sobre quien llegan volando criaturas tan bellas, como mariposas.



Yulia Iskakova

Doble página Mariposas en la Moda Del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012



Yulia Iskakova

Doble página Mariposas en la Moda Del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012

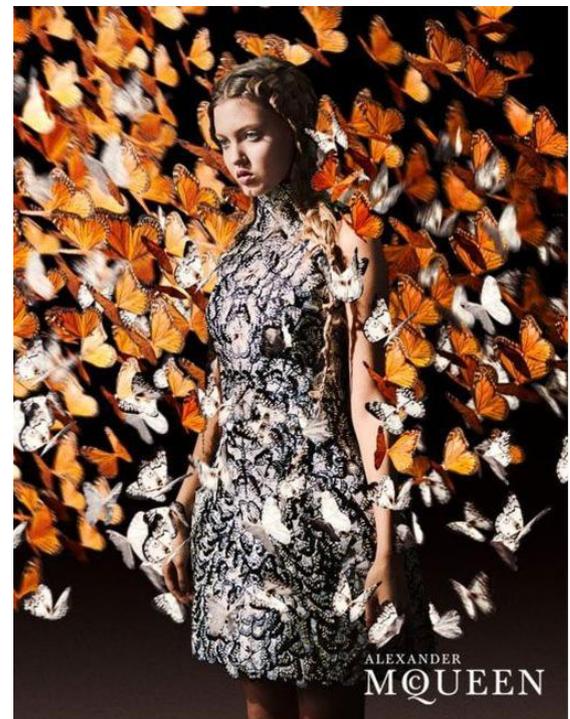
Sara Burton, directora actual de la casa de Alexander McQueen, ha creado varios vestidos



Sarah Burton primavera 2011
Ha creado estos vestidos de unas mariposas reunidas.



Sarah Burton
Campaña publicitaria de colección de 2011



de unas mariposas reunidas. Esta colección de otoño-invierno de 2011-2012 dedicada a las creaciones de Alexander McQueen "Naturalismo Romántico".

En la fotografía de modelo de Alexander McQueen con sombrero de mariposas reunidas de Philip Treacy a con su peinado de mariposas reunidas. Nos parece que esta obra de maestro inspiro a Sarah Burton para creacion de sus vestidos. En su vez modelo de McQueen parece mucho a la ilustración de ilustrador-diseñador ruso Erte.

Alexander McQueen ha creado mucho diseños magnificos dedicados a la naturaleza. Como nos comenta Paula Riveros sobre exposición dedicada a todas etapas de sus creaciones:



Sombrero de Philip Treacy para colección de Alexander McQueen, primavera-verano 2008

“Una de las exhibiciones más esperadas por los fashionistas en Nueva York es [“Savage Beauty”](#) realizada en el [Museo Metropolitano](#) recopilando las piezas más sobresalientes y claro, más controversiales del diseñador recientemente fallecido Alexander McQueen....

Efectivamente la exhibición da cuenta que en el mundo McQueen no hay detalle superfluo o decorativo. Saliéndose de los cánones establecidos e incluso transformando las proporciones del cuerpo, él hace su propia propuesta de belleza, transformando la estética contemporánea para convertirse además en un éxito en la industria de la moda con su mirada audaz..... Alexander Mc Queen es una combinación entre historiador, pensador, artista y sastre que invita a elevar la moda a un nivel cultural. Esta muestra es un despertar en el mundo de la moda como arte. ²⁰



Erte

La siguiente referente en nuestro libro es marca Marchesa. Creada por Djordjiana Chelmen y Ceren Kreyg dan a la luz modelos magnificos que parecen flores o mariposas.

²⁰ <http://www.360trendlab.com/article/savage-beauty---alexander-mcqueen> por Paula Riveros [consultado en agosto de 2012]



La marca Marchesa, primavera 2011
Ha creado hermosísimo vestido parecido a mariposa.
por debajo esta repitiendo el dibujo de las alas.



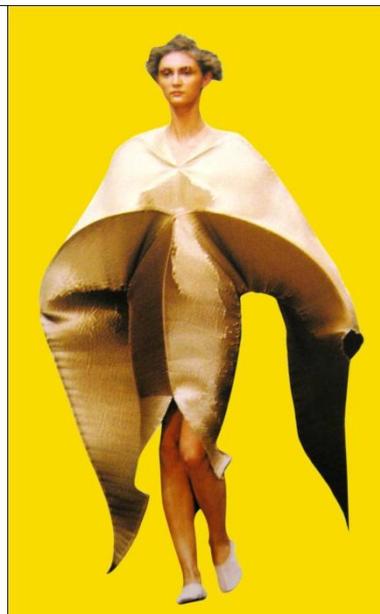
Marchesa, primavera 2010
Este vestido por la forma parece a la
mariposa con las alas plegadas.



Marchesa, fall 2011
Vestido, parecido a una banda de
mariposas, reunidas, para crear esta obra
de arte



Bill Gaytten para Cristian Dior, fall 2011



Issey Miyake
Vestido fantástico, en forma de mariposa para crear
esta obra de arte.



John Galiano para Cristian Dior, primavera 2007,
Madame Butterfly
Ha creado este vestido, que se parece a la mariposa

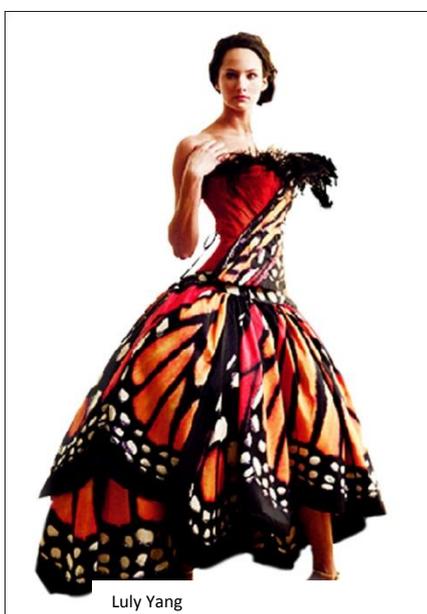
Bill Gaytten para Cristian Dior 2011 hizo varios modelos, que se parecen a las mariposas volando, las cuales por los fuertes colores y contrastes también nos recuerdan a las mariposas.

El Vestido de Issey Miyake como una mariposa fantástica creando volúmenes inesperados, Issey Miyake transforma el cuerpo humano en una obra de arte.

El Vestido de Issey Miyake como una mariposa fantástica creando volúmenes inesperados, Issey Miyake transforma el cuerpo humano en una obra de arte.

El vestido de John Galliano de primavera 2007 para Cristian Dior, nos recuerda a la mariposa, tal vez una tropical con dos alas anchas y una cola larga.

Los modelos siguientes de nuestra elección son uno, de la diseñadora Luly Yang, cuya carrera como diseñadora de moda empezó después de crear un vestido inspirando en la mariposa Monarca. El vestido de Bibian Blue nos recuerda el vestido de Luly Yang pero en otros colores y también con la falda no tan larga. Pero aún así tiene una magia propia de feminidad y belleza.



Luly Yang
Su carrera de diseñador de moda ha comensado despues de crear este vestido inspirado en mariposa Monarca.



Bibian Blue, primavera-verano 2012
Casi recreación directa de vestido de Luly Yang con otros proporciones y el color.



Carlos Miele, primavera 2011
Ha creado el vestido, semejante a una mariposa por su silueta, y ha intensificado el efecto del vuelo por un tejido volante.

En modelo de Carlos Miele de primavera 2011, las mariposas utilizadas como estampados de tela, pero el vestido por la silueta se parece mucho a la mariposa volando gracias a la tela tan vaporosa.

Holly Fulton, ha utilizado las mariposas como decoración de vestido, donde las mariposas están formando las líneas reforzando la originalidad del vestido. Collet Dinnigan en su colección de primavera 2009 ha utilizado las mariposas como estampados sobre fondo blanco parecido a una banda de mariposas volando.



Collette Dinnigan, primavera 2009



Holly Fulton, fall 2012

Toda nuestra elección de modelos muestra un amplio abanico de posibilidades de creación de los diseños, basándose en la fuente de la naturaleza.

5.3/ ELEMENTOS GRÁFICOS DEL LIBRO

TIPOGRAFÍA BASADA EN LOS ELEMENTOS NATURALES: FLORES, ARBOLES, ETC.

En la actualidad, algunos diseñadores o ilustradores consideran la tipografía, un elemento fundamental de diseño en sus obras.

Tanto, que algunos, se basan en ellas para crear sus ilustraciones, utilizan la tipografía más allá de la tipografía clásica, ofreciendo nuevas visiones a la hora de crear sus diseños, pues cualquier elemento cotidiano puede servir, ya sea unas hierbas, unas cintas o trozos de pan.

Con la ayuda de diferentes técnicas, los diseñadores crean nuevos lenguajes tipográficos, desde tipografías manuales, caligráficas o collage.

En definitiva, la tendencia actual es la realización de tipografías hechas a mano "Hand

Lettering", las cuales en muchos casos se convierten en una imagen.

Sasha Prood inspirada en la naturaleza, la ciencia, la cultura y lo vintage, tiene un estilo de ilustración botánico típico de los años 60's. Esta diseñadora gráfica de Nueva York, crea tipografía con las formas de plantas, algas, flores y cualquier otro tipo de vegetación.

Dibujados con lápiz y crayones sobre papel, Sasha da profundidades y texturas visuales con un estilo unicolor.



Sasha Prood
Tipografía con las formas de plantas, algas- flores

Marian Banjes y Stefan Sagmeister los dos nombres de diseñadores conocidos en nivel mundial por sus trabajos y además por sus fantasías inimitables en los trabajos con tipografía. Sus tipografías transmiten todo, son como obras de arte, que hablan solo. Ellos utilizan cualquieros objetos para



Marian Banjes
Tipografía de flores

crear tipografías irrepetibles. Así haremos una elección desde punto de vista de nuestro interés para el trabajo presente. Nosotros planteamos reforzar el vínculo de nuestro libro con la naturaleza y hemos elegido las tipografías de flores y yerbas para encontrar después propio estilo de tipografía para este libro.



Marian Bantjes Tipografía
diseño para artículo en New York Times Week in Review

La tipografía del libro "The great Night

La tipografía del libro "The great Night" nos aunque es hecha de las estrellas parecen también a los a las flores puestos formando las letras.



Marian Bantjes Tipografía
GRANTA: The Great Night



Stefan Sagmeister



Marian Bantjes
Print magazine Julio/Agosto 2006

La portada de Marian Bantjes para Print Magazine con estilo de la tipografía nos recuerda el bordado y costura con los hilos sobresalidos de las letras. Para nuestro libro hemos elaborado varias tipografías para los títulos inspirándonos en los trabajos de estos diseñadores. Unos de ellos combinados como de pedacitos de tela Patchwork, otros de costura “Zigzag” o “Cruz”.

5.4 BÚSQUEDA DE UN ESTILO PROPIO EN LA ILUSTRACIÓN.

(ELABORACIÓN DE PERSONAJES, BOCETOS, PRIMEROS DIBUJOS, LAS VARIACIONES , ETC)

El desarrollo de nuestro proyecto lo hemos dividido en tres partes: la primera es la elaboración de personaje, en la segunda elaboración de los diseños de vestidos para libro y la tercera parte es la búsqueda de estilo propio de ilustración con la descripción del proceso de realización final y en la cuarta parte elaboración de los diseños de vestidos para el libro.. Cada etapa de elaboración de este proyecto ha sido compuesto por varias etapas desde los dibujos en lápiz, bolígrafo, tinta y pluma, alguna veces acuarela hasta dibujos digitales en tablet por ordenador.

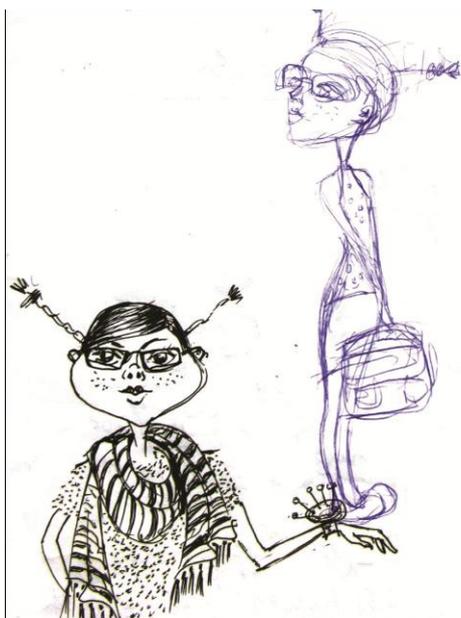
El trabajo contiene las tipografías escritas a mano Adobe Photoshop en tablet Wacom. Hand Lettering es muy novedosa en el diseño gráfico actual. Hemos utilizado en AdobePhotoshop los Brushes de carácter de puntos en forma de zigzag o cruz en cruz, para dar más sentido de pertenencia al tema de moda. Además hemos utilizado como elementos gráficos las texturas de tela Denim, como fondos de todas las páginas, con algunas inserciones de telas combinadas – patchwork.

Además hemos elaborado diseños propios de vestidos para todo el contenido del libro así como vestidos inspirados con flores y mariposas. Además durante el proceso de realización hemos cambiado el contenido, el guión de la historia completa del libro porque en principio planificamos el libro con carácter de fábula educativa, pero en el proceso de elaboración hemos reducido la cantidad de texto escrito y hemos cambiado el guión, para dar a la ilustración mayor parte que a la informativa del libro. Pero de todas maneras, más adelante presentamos todo proceso por completo con todos los cambios desde el primero hasta definitivo.

Elaboración de personajes.

El punto clave para cada libro son los personajes. De su carácter depende el resto del libro, por esta cuestión hemos dedicado bastante tiempo para tener los personajes así como están ahora. En principio hemos tenido otro guión y después de esto hemos elaborado mas personajes, que tenemos en el libro definitivo. Estos cambios trajeron consigo los cambios de estilo de ilustración. Aunque todos los procesos procedieron en el mismo momento hasta que no llegamos al resultado y estilo definitivos. Pero, para poder clasificar el

proceso, tenemos que contar por partes todos los cambios. Empezaremos con la elaboración de los personajes. En el primer guión, nuestra heroína era princesa y vivía en reino de fantasía. Un día viendo los flores en jardín se le ocurrió el pensamiento de que ella quería ser diseñadora de moda. Después, ella habló con su amiga hada y ella lleva a la princesa al palacio del Mago-Diseñador de Moda. Y el Mago dió deberes para hacer bocetos de sus diseños y presentarlos después en el desfile de moda del reino.



Yulia Iskakova. Bocetos previos de heroína (princesa moderna) bolígrafo, acuarela sobre pape l(2012)



Yulia Iskakova, boceto previo de princesa, lápiz (2012))



Yulia Iskakova, boceto previo de princesa, bolígrafo negro (2012)



Yulia Iskakova. Dibujo previo de la princesa, acuarela, bolígrafo negro (2012)

Yulia Iskakova, boceto previo de princesa, bolígrafo negro, pintura acrílica (2012)



Yulia Iskakova. boceto de princesa, acuarela(2012)



Yulia Iskakova. Dibujo previo -acuarela, lápiz de color(2012)

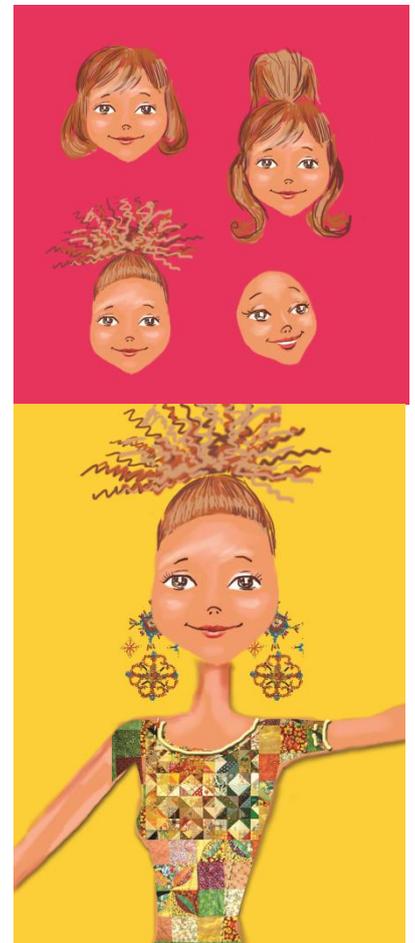


Yulia Iskakova. Boceto de personaje de princesa, acuarela (2012)

Después de varios bocetos previos encontramos un prototipo entre los trabajos de años anteriores, a partir del cual hemos hecho otros bocetos más. En este personaje ha gustado la alegría y chispa en sus ojos, pero hemos cambiado las proporciones del cuerpo de la niña para hacerla más adulta.



Yulia Iskakova. Bocetos digitales de búsqueda de ilustración de heroína del libro (2012)



El boceto final fue hecho, primero los bocetos a lápiz y después escaneado en ordenador, y el dibujo final de la niña fue hecho en programa Adobe Photoshop con la ayuda de la tablet WACOM. El dibujo de tela de la falda y camisa fue hecho como fotocollage en Photoshop.

Elaboración de personaje de Hada.

En los bocetos siguientes mostraremos la historia de desarrollo de personaje de hada. Hemos hechos varios bocetos con lapiz, bolígrafo, acuarela, hasta encontramos el personaje definitivo. Al final de toda la búsqueda elegimos el personaje de hada más joven entre todas, para dar la impresión, que sabedoria no es destino de solo adultos y mayores y que nuestros niñas y niños pronto pueden convertirse en ellos.



Yulia Iskakova Dibujo de heroína Alegria definitivo (dibujo en tablet en Adobe Photoshop(2012)

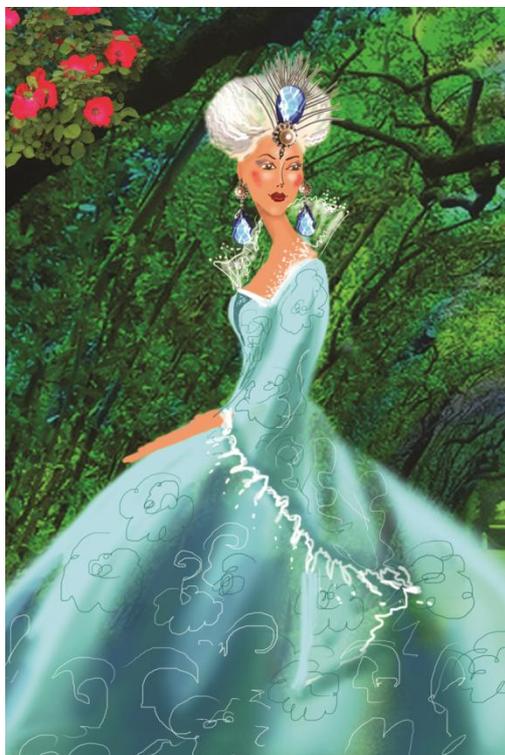


Yulia Iskakova
Hada de las Rosas, de guion anterior, Adobe Photoshop(2012)

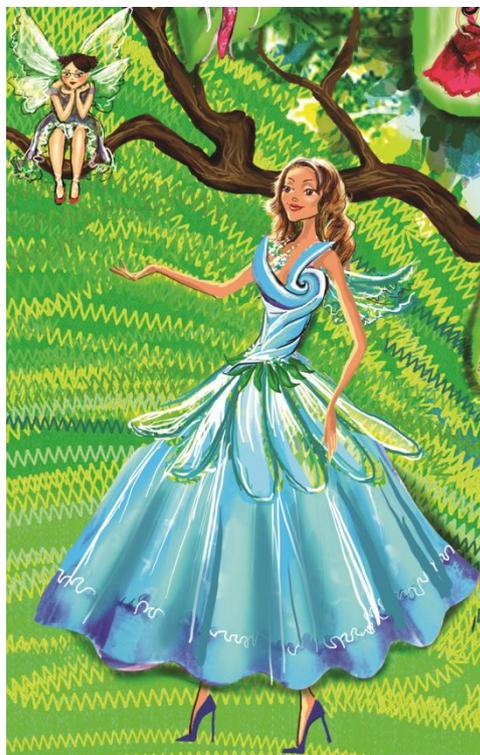


Yulia Iskakova
Hada-Costurera, de guion anterior, acuarela(2012)

Los primeros bocetos habían hechos para dos guiones distintos en proceso de búsqueda del libro. La primera era Hada de las Rosas y la segunda Hada-Costurera y la tercera Hada del Hardin. Pero, elegimos personaje de Hada más joven para el guion definitivo.

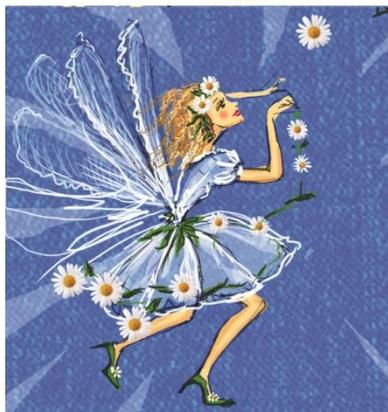


Yulia Iskakova
Hada de las Rosas, de guion anterior, Adobe Photoshop(2012)



Yulia Iskakova
El boceto de Hada definitivo para el libro "Conviértete en un Mago de la Moda"(2012)

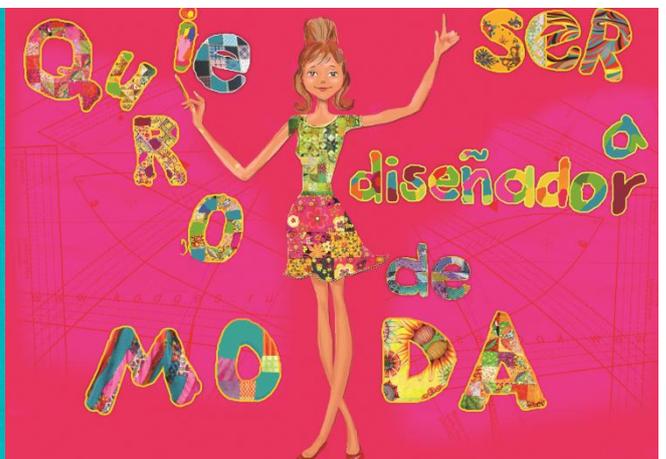
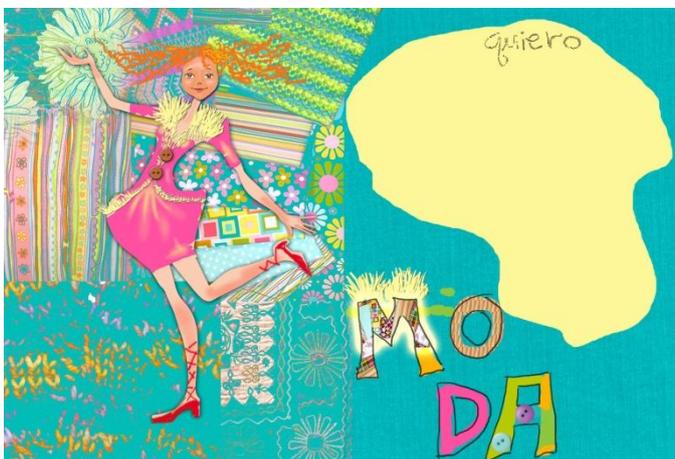
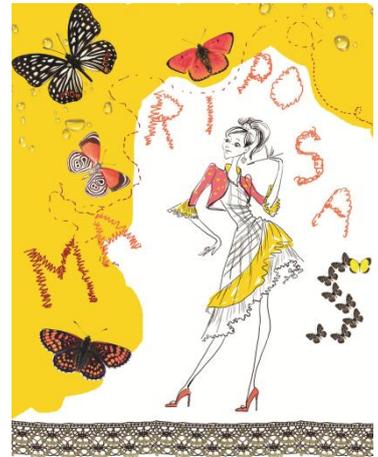
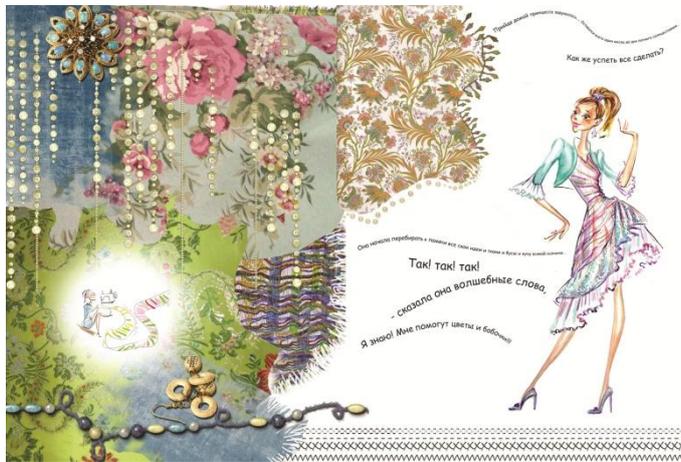
Elaboración de los personajes de Hadas pequeños.



Yulia Iskakova Bocetos de personajes de hadas pequeños para libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012

Búsqueda de estilo de ilustración.

Para el presente libro habíamos hecho muchos bocetos de estilos totalmente distintos, primero para encontrar la impresión deseada. Nuestro objetivo de búsqueda era encontrar una mezcla entre ilustración como libros ilustrados e ilustración de moda añadiendo un ambiente mágico-fabuloso. Para esto, tenemos también los personajes como Hada y sus pequeños ayudantes.



Elaboración de diseño de vestidos para el libro.

Para este libro en el proceso de elaboración los modelos de vestidos hemos hechos muchísimos bocetos entre los cuales elegimos algunos para nuestro libro. Algunos de ellos han hechos con boceto previo a mano con bolígrafo negro sobre papel, después fotografiado y terminado en Adobe Photoshop. Otros, se han hechos directamente en Adobe Photoshop.



Yulia Iskakova Bocetos previos y terminados de los modelos de vestidos para doble pagina de Manzaniella del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012

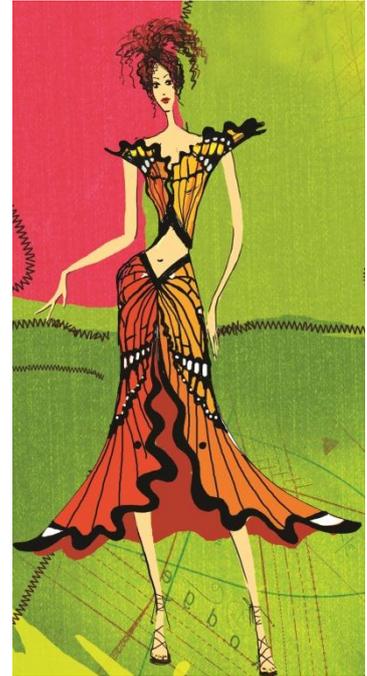
Todos los modelos de vestidos presentes en el libro se han diseñados especialmente por nosotros para este libro. En este apartado presentamos alguna parte más interesante para explicar brevemente con ilustraciones de bocetos y los resultados, este parte de trabajo.



Yulia Iskakova Boceto previo y terminado de los modelo de vestido para doble pagina de Tulipán del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012



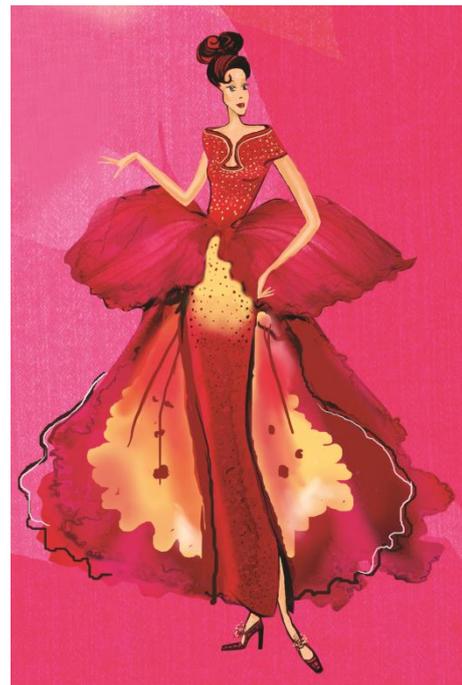
Yulia Iskakova Boceto previo y terminado de los modelo de vestido para doble pagina de Mariposa de Madagascar del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012, Boligrafo papel, Adobe Photoshop



Yulia Iskakova Boceto terminado de los modelo de vestidos para doble pagina de Mariposa Monarca del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012, Adobe Photoshop, Tablet Wacom

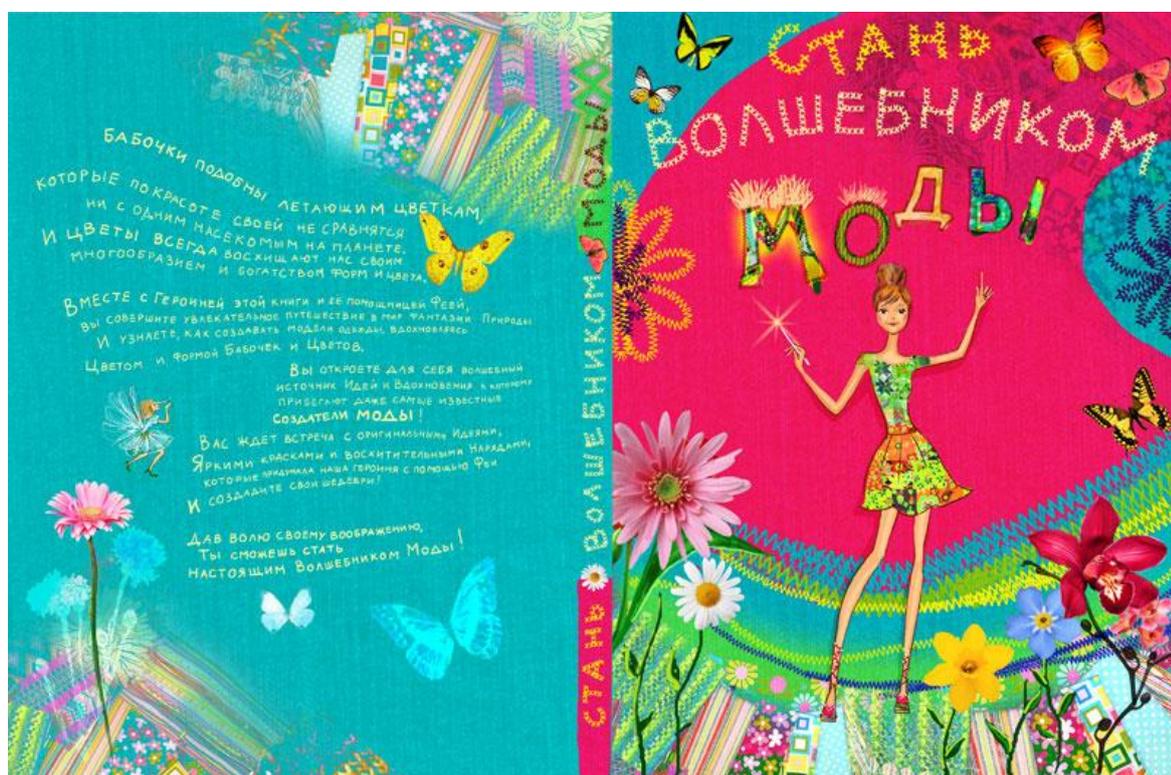
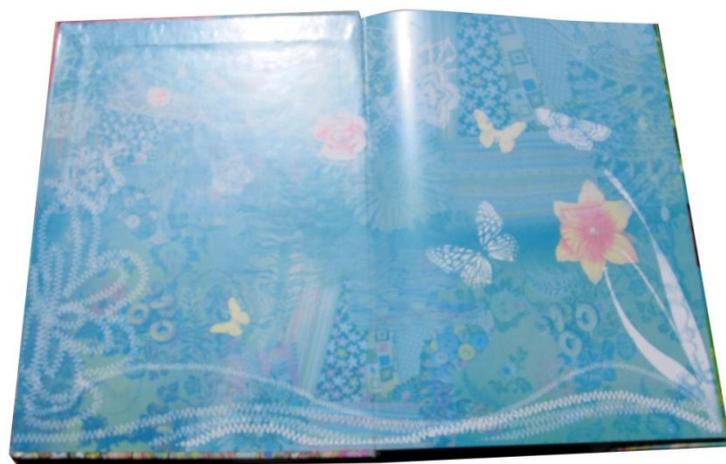
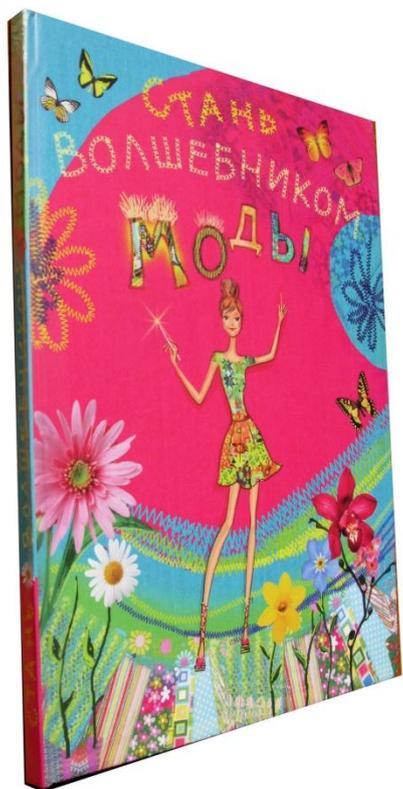


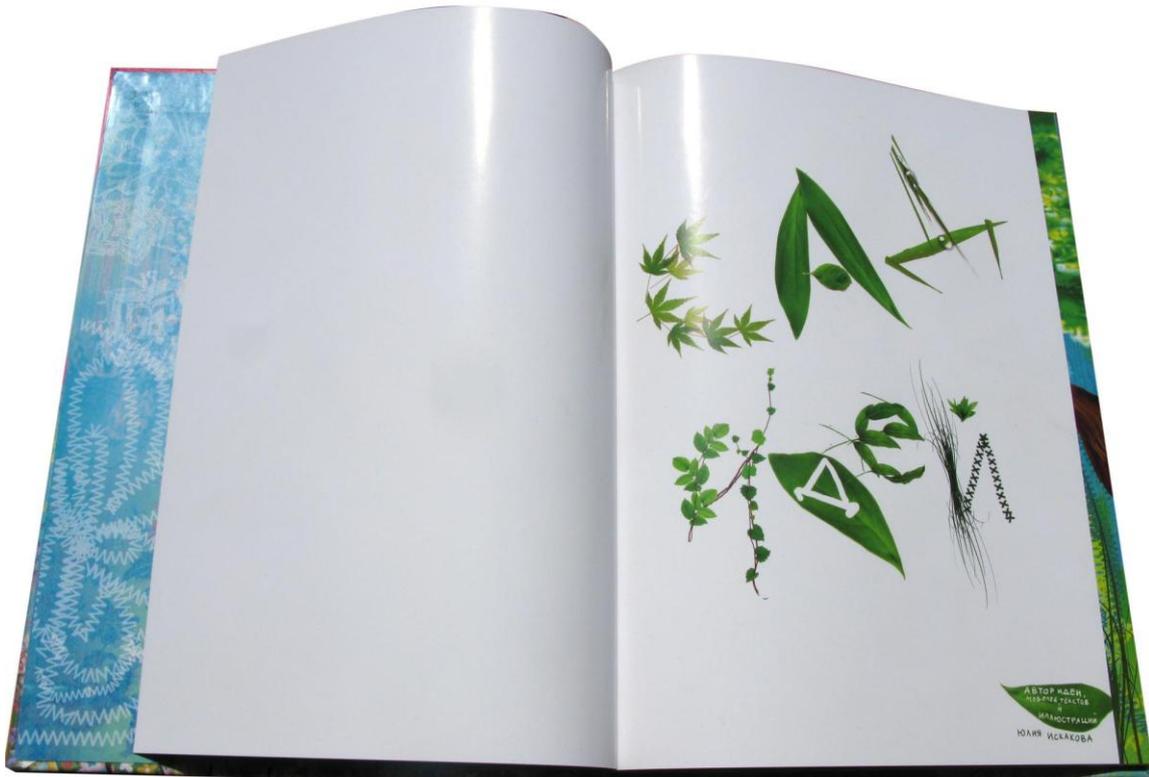
Yulia Iskakova Boceto previo y terminado de los modelo de vestido para doble pagina de Orquídea del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012, Boligrafo papel, Adobe Photoshop



Yulia Iskakova Boceto previo y terminado de los modelo de vestido para doble pagina de Orquídea del libro "Conviértete en un Mago de la Moda", 2012, Adobe Photoshop

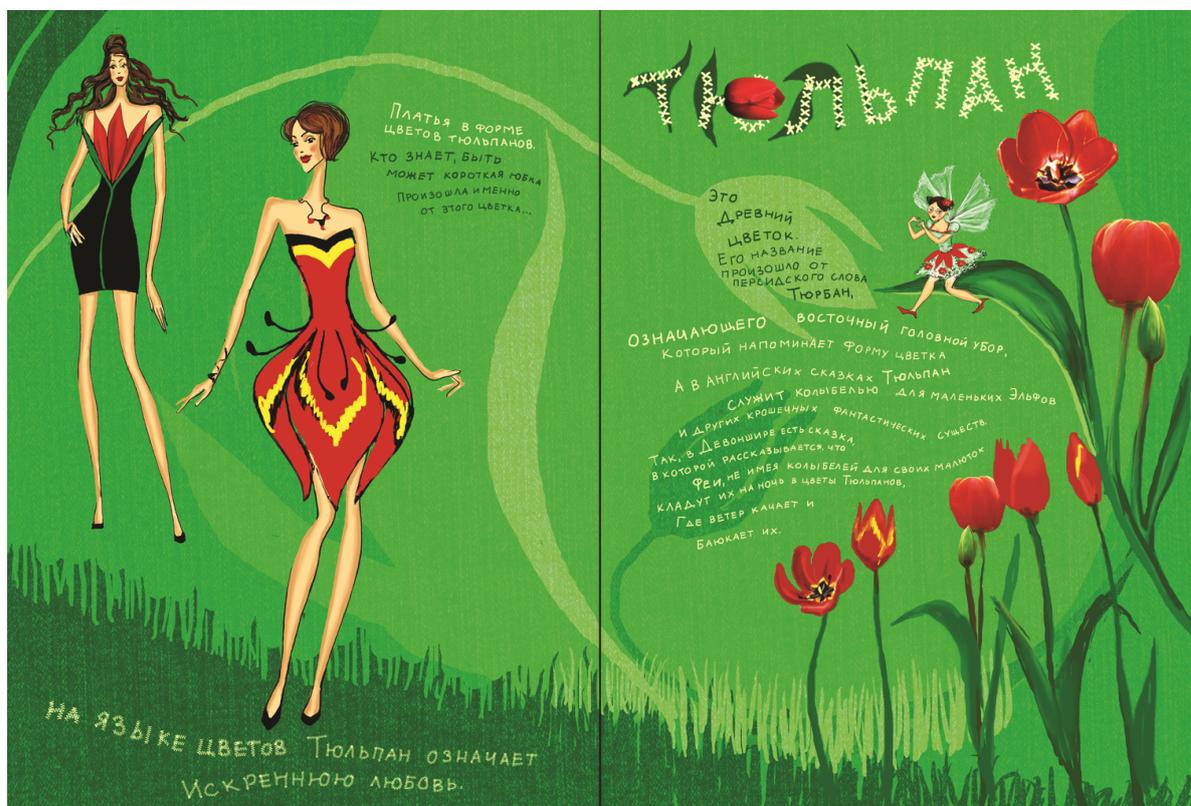
5.5 DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA DEL LIBRO "APRENDE SER MAGO DE MODA"

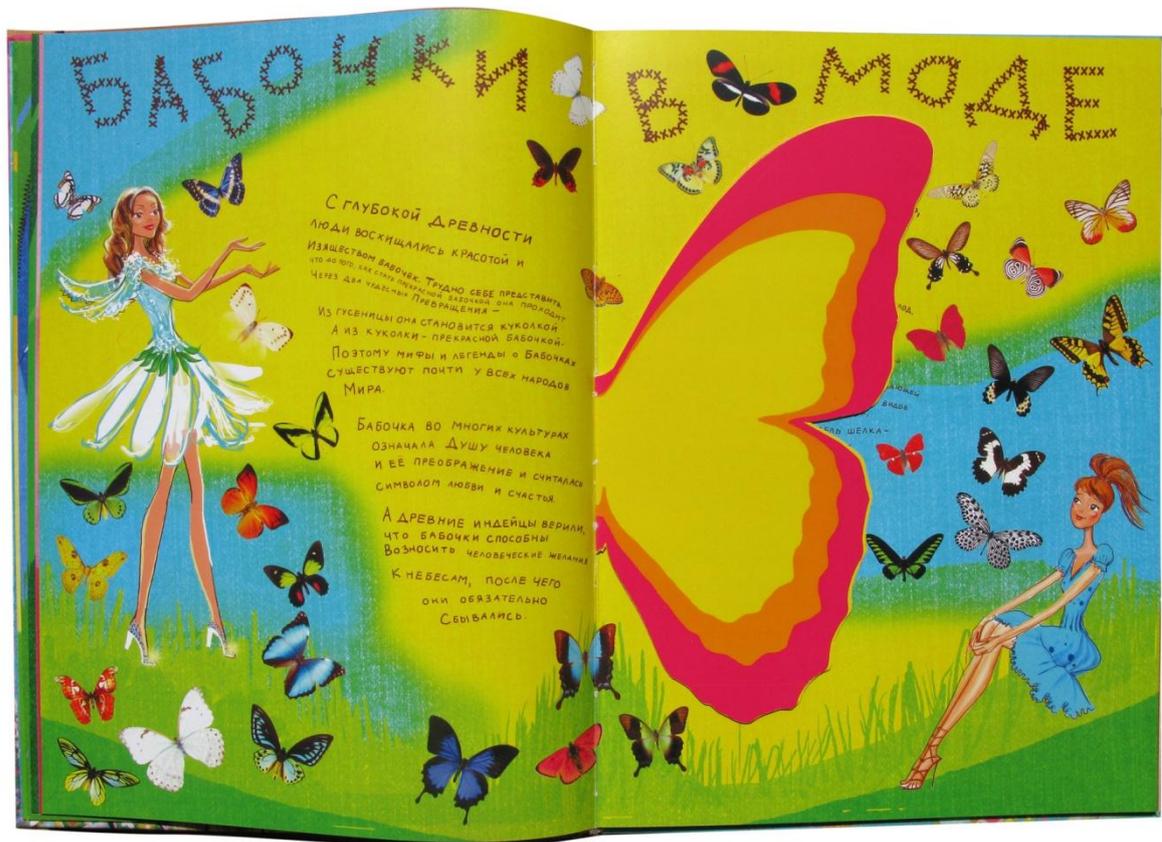




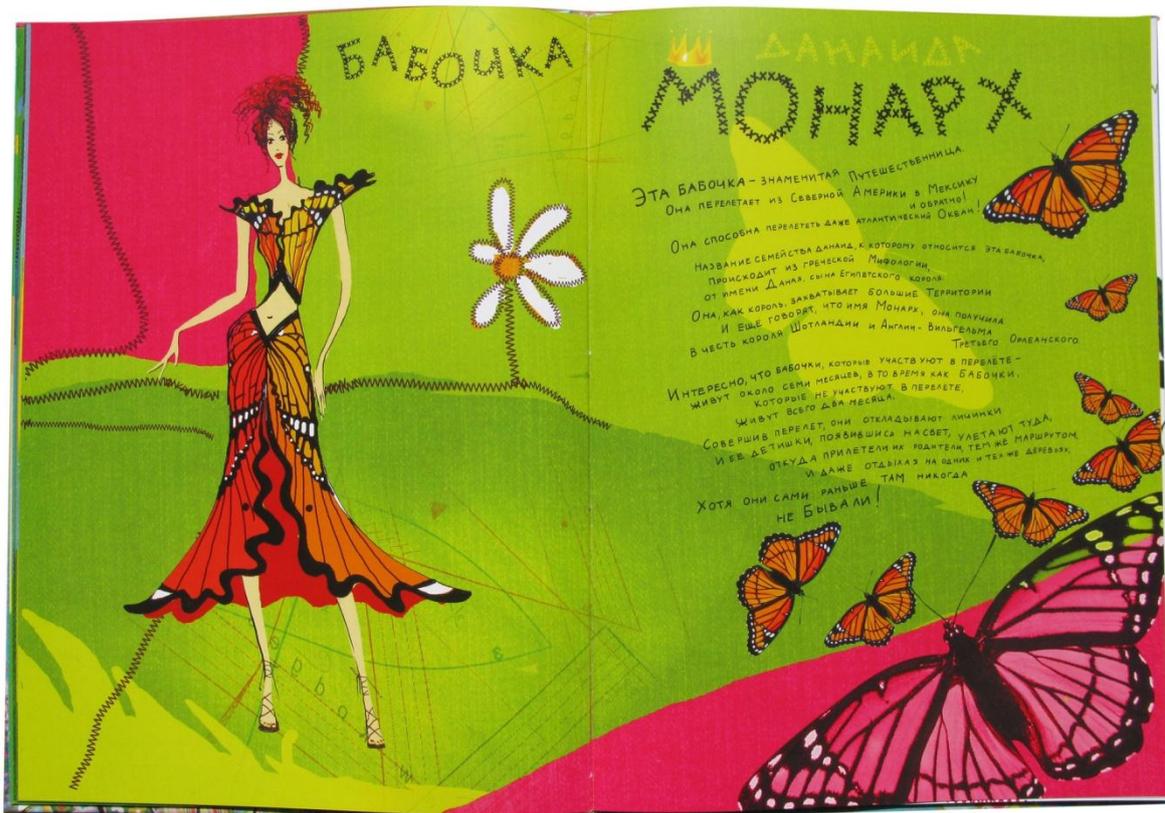


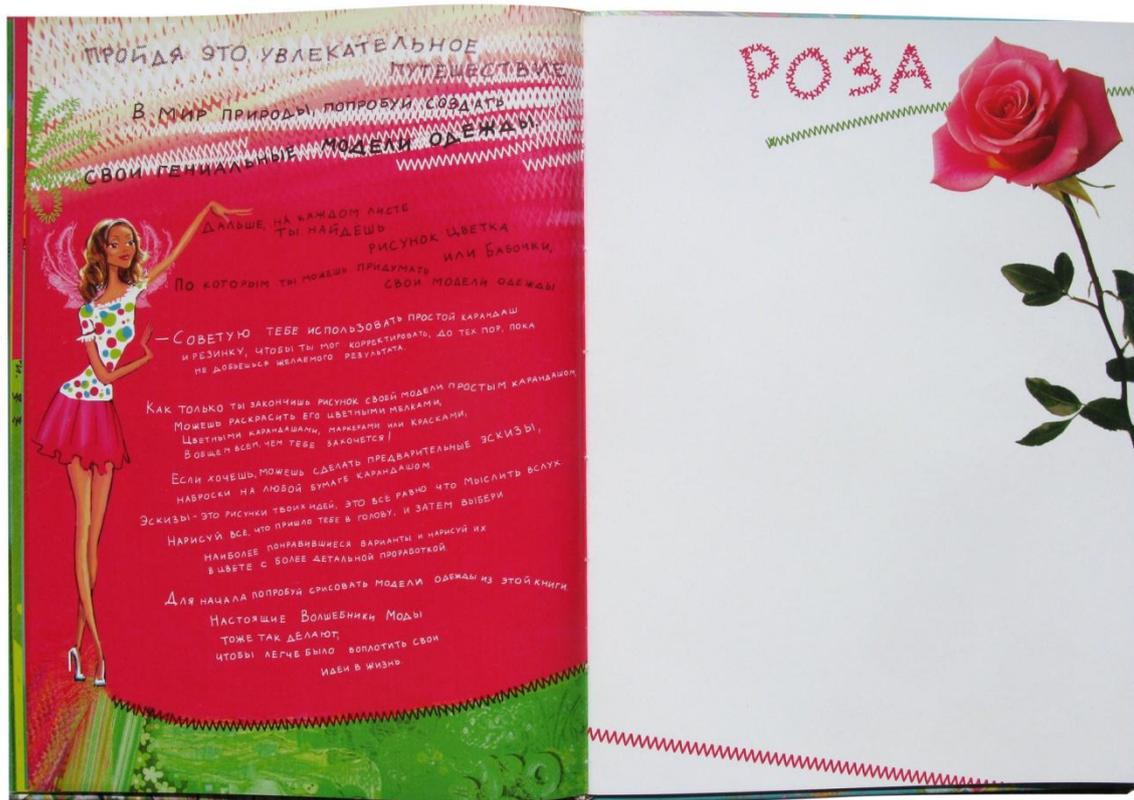


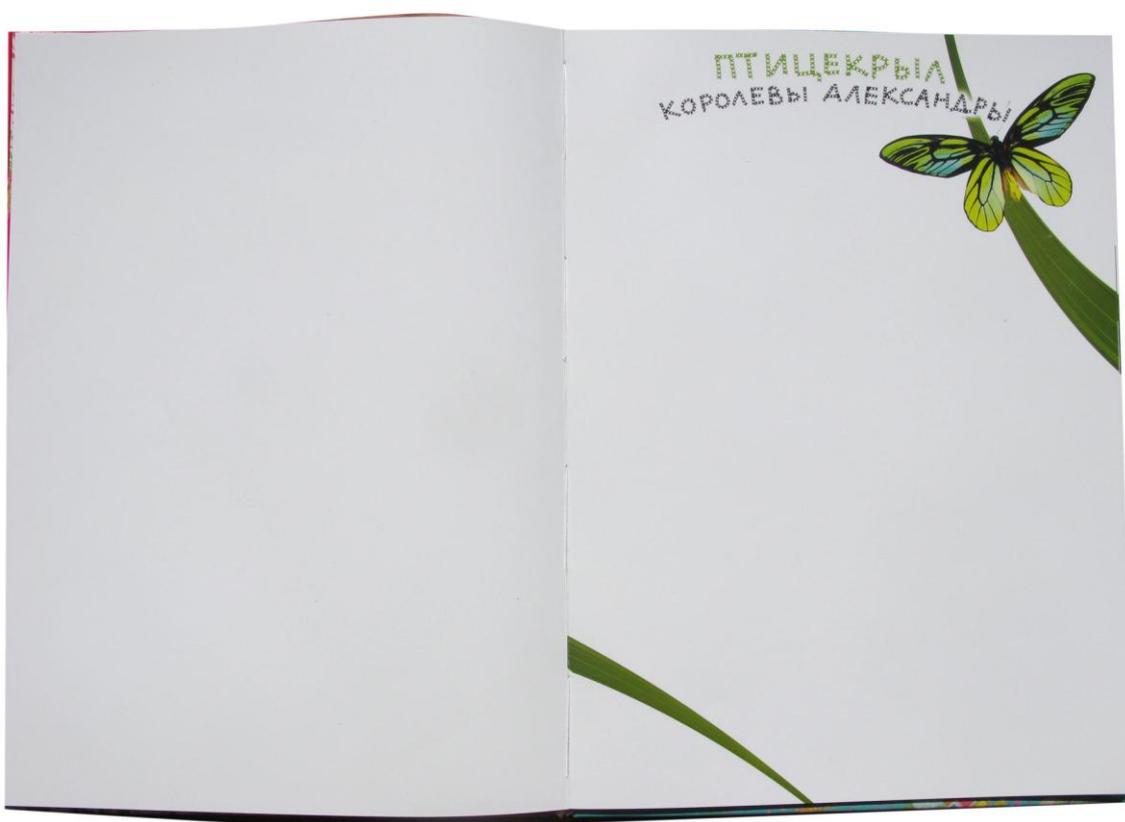
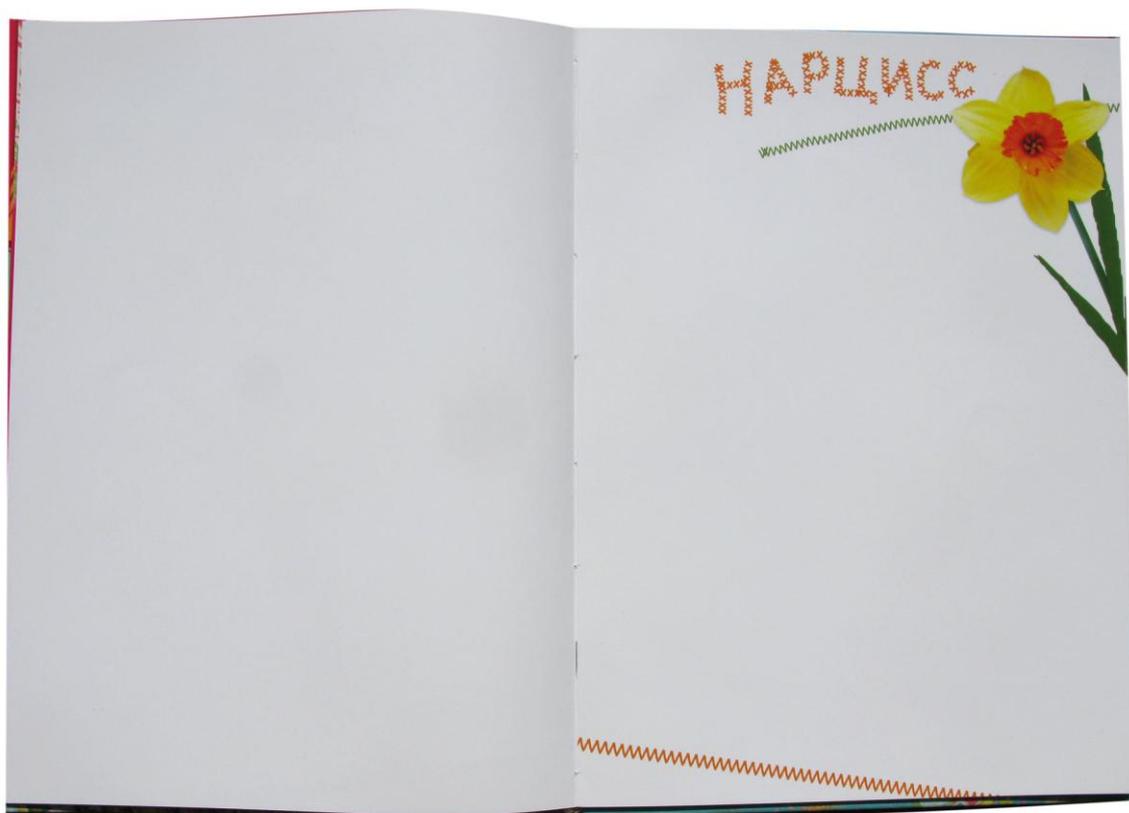




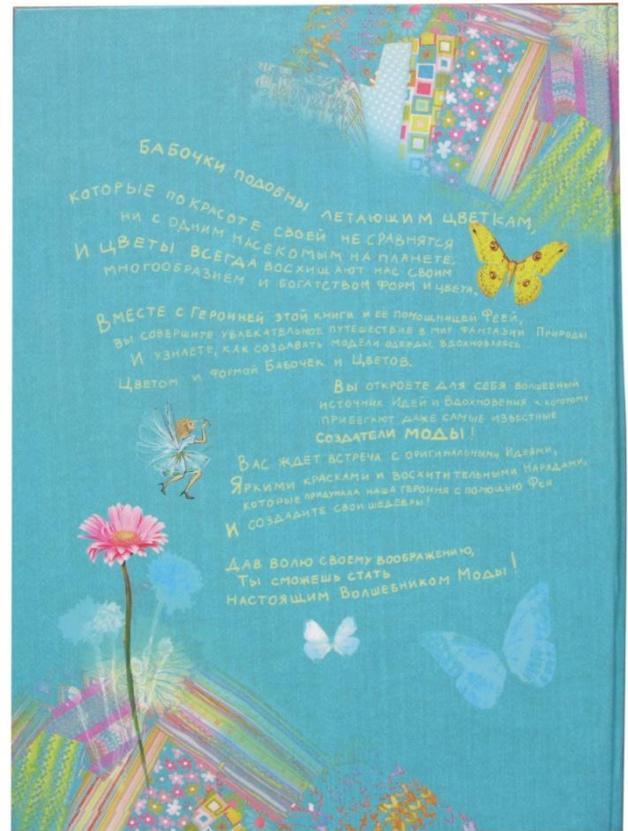
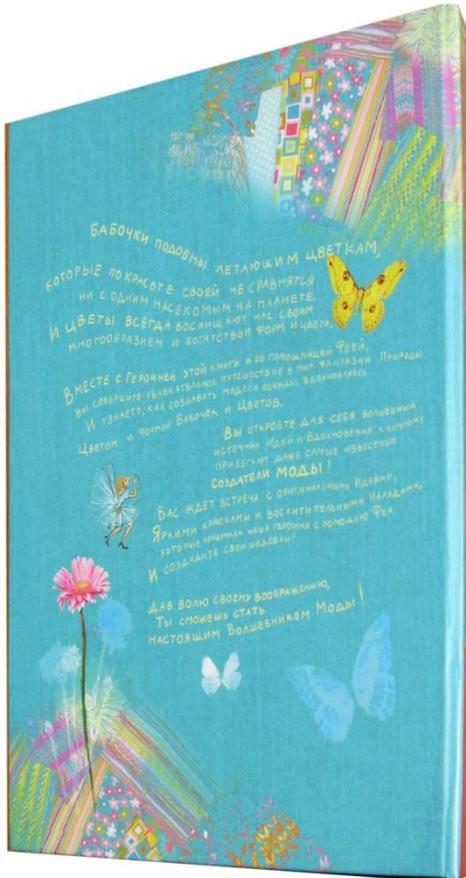












6) CONCLUSIONES

Conceptualmente, este trabajo ha pretendido ser un manual en la búsqueda de inspiración en las cosas habituales que podemos observar cada día en los objetos de la naturaleza.

En el trabajo elaborado hemos pasado por varias etapas: investigaciones de enseñanza de moda para niños (juguetes, libros, juegos multimedia); Ilustración y diseño gráfico; Flores y Mariposas en el diseño de moda. Nuestro objetivo de este apartado era mostrar que los grandes maestros de diseño de Moda también encuentran inspiración en la naturaleza para crear los magníficos vestidos.

En el proceso de elaboración del Libro fueron escritos varios guiones entre los cuales hemos elegido uno, que permitió presentar las ideas planteadas en el principio con mayor eficiencia.

Para ilustraciones inspiradoras de doble página para nuestro libro, hemos elegido tres tipos de flores y dos de mariposas. En estas páginas mostramos los diseños que hizo la heroína del libro Alegría después de la visita al jardín de ideas. Para dar al libro un toque más mágico, en cada página insertamos las historias y leyendas antiguas de cada flor o mariposa y el significado de cada flor en el idioma de las flores. Estas historias nos las contaron las pequeñas hadas del bosque.

Cada página del libro está diseñada en colores distintos: Verde, Amarillo, Azul, Magenta, etc. para dar el acento sobre la riqueza de la naturaleza.

El libro comienza desde el Jardín de las Ideas, con introducción al libro. Después se divide en tres bloques: Flores, Mariposas y la parte Práctica.

El libro esta montado desde tres cuadernos. El primer cuaderno, su centro contiene una flor compuesta por 6 doble páginas. Dentro de la flor incorporamos información de nuestra investigación sobre las Flores en la Moda con el nombre de cada diseñador y una breve descripción.

Después de este libro explicativo siguen tres doble páginas dedicadas a las flores: Manzanilla, Tulipán y Orquídea. Para ellas, hemos creado los diseños de vestidos para

mostrar el abanico más amplio de los métodos y las posibilidades de creación de ropa utilizando las formas y estructuras presentes en la naturaleza.

El segundo cuaderno en el centro contiene un libro en forma de mariposa de cuatro dobles páginas. Sobre las alas de este libro-mariposa habíamos puesto la información de investigación sobre las Mariposas en la Moda. Después de este libro explicativo siguen dos dobles páginas dedicadas a las mariposas: Monarca y Urania de Madagascar, para las cuales también hemos elaborado los modelos de vestidos.

Al final del libro, en el tercer cuaderno tenemos una parte de introducción al bloque práctico después de cual siguen las hojas en blanco con imágenes de flores y mariposas, tres de cada uno. La idea será, que en cada hoja blanca los niños puedan crear sus propios modelos de diseños de vestidos, inspirándose con las imágenes de flor o de mariposa, que están presentes en cada hoja.

Al final hemos elaborado dos versiones del libro en dos idiomas-ruso y castellano.

Apoyándose con investigaciones en las ilustraciones de moda, libros ilustrados y los trabajos de diseñadores, con análisis de tipografía creativa, de la naturaleza, de distintos objetos, hemos elaborado un estilo de tipografía para este libro:

Textos escritos a mano, "Hand Lettering" para bloques de textos principales;

Textos escritos a mano, utilizando brush tool en Adobe Photoshop que se parece a costura tipo "Zigzag" de máquina de coser, para reforzar la pertenencia a diseño de moda.

Textos de títulos de doble página también escritos a mano con brush tool de costura tipo "Cruz".

Y por último, Título del libro en la portada, con brush tool de costura tipo "Cruz", más la palabra Moda, como collage que se parece a la aplicación tipo Patchwork de tela cosido con "Zigzag".

La segunda portada Jardín de ideas, con tipografía, compuesta de distintas hojas y hierbas.

Y la tipografía Jardín en la primera doble página, compuesta con flores blancas-manzanillas y crisantemos.

Desde la práctica, se ha pretendido hacer un proyecto de ilustración original, usando las últimas tendencias en el diseño e ilustración, combinando los procesos de trabajos manuales y digitales. Al final hemos conseguido unos resultados muy positivos y originales.

El libro completo ha quedado muy expresivo e interesante como libro ilustrado, así mismo como aportación a la enseñanza creativa en diseño de moda para niños y, tal vez, para sus padres también.

Todo lo visto con anterioridad, ha dado como resultado final una obra uniforme y que funciona como obra de arte en su totalidad, un libro atractivo cuyo lenguaje pretende llegar al espectador y para crear un vínculo emocional entre el espectador y la pieza. Así mismo, se ha querido que fuese un libro de diseño de moda para niños.

Para finalizar, este trabajo final de máster termina con un aprendizaje personal en el que la investigación teórica y la experimentación práctica han sido de ayuda para crear todo el libro, haciendo posible explorar caminos nuevos que nos permitirán seguir experimentando en el futuro en el ámbito de la ilustración, en el diseño gráfico en el arte y en diseño de moda.

Bibliografía

1.Predicción de tendencias de color en moda, *Kate Scully, Debra Johnston Cobb*, Editorial Gustavo Gili, SL, 2012, ISBN: 978-84-252-2447-8

2.Made in Spain. Guía de ilustración para la Industria del Juguete.

Miriam Morante Bonet, María Costa Ferrer, AIJU Instituto Tecnológico del juguete, 2008, ISBN: 978-84-936284-2-0

3.Toy Trends 2012 Insights de la Now Generation, *María Costa Ferrer, Pablo Busó Alós, Miriam Morante Bonet, Clara Blasco López*, Dpto. Pedagogía, Mercado y Producto, AIJU Instituto Tecnológico del juguete ,2011 ISBN: 978-84-936284-9-9

4. Cómo leer La Moda Una guía para comprender los estilos, Fiona Ffoulkes, H. BLUME, 2011 ISBN: 978-84-96669-72-7,

5. Principios básicos del diseño de moda, *Richard Sager, Jenny Udale*, Editorial Gustavo Gili SL, 2007, ISBN: 978-84-252-2131-6

6. LA PERSUASIÓN EN LA PRENSA FEMENINA: ANÁLISIS DE LAS MODALIDADES DE LA ENUNCIACIÓN, *María Paz Hinojosa Mellado*, Editorial: Vision Libros, 2007, Madrid, ISBN: 978-84-9821-974-6

7. 100 años de ilustración de Moda, Cally Blackman, BLUME, Barcelona, 2007 ISBN: 978-84-9801-176-0

8. La moda como disciplina artística en España. Jesús del Pozo y la generación de los nuevos creadores. *LUIS CASABLANCA MIGUELES*, Editorial de la Universidad de Granada, D.L.: Gr. 1092-2007 ISBN: 978-84-338-4328-9 Tesis doctoral 2007 directora María del Mar Garrido Román

9. Revista digital de

<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=236>

Páginas web de los autores mencionados en presente trabajo

<http://www.arturoelena.com/>

<http://www.erte.ru/>

<http://www.paulasanzcaballero.com/>

<http://tadahirouesugi.com/>

<http://www.sararuano.com/>

<http://www.harpersbazaar.com/magazine/140-years/bazaar-140-0307>

Juegos de moda

<http://www.juegosdechicas.com/juegos/moda.html>

http://home.disney.es/juegos/html/index?id=746425&int_cmp=DOLES_moda_peggy_Home_ga_mestab_01

Página web de tendencias de moda

www.style.com

<http://www.style.com/fashionshows/review/F2011CTR-CDIOR>

<http://www.style.com/fashionshows/review/F2010CTR-CDIOR>

<http://www.style.com/fashionshows/review/S2011RTW-CMIELE>

<http://www.bekiamoda.com/tendencias/>