

# TFG

---

## PATTERN.

El estampado orientado al diseño  
de productos para el hogar.

Presentado por Alejandra Esteve Salom

Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

En esta memoria expongo mi trabajo fin de grado de tipología práctica. Como su título indica, ha consistido en diseñar y elaborar estampados orientados al diseño de productos para el hogar. La finalidad de su realización ha sido tanto complementar la formación adquirida como aplicar conocimientos y obtener un resultado que los acredite de cara al futuro profesional. He asumido el diseño y elaboración de todos los estampados y su representación en 3d sobre objetos, incluyendo el dibujo de los motivos, la composición, el color, la repetición y el modelado 3d, materiales y texturas para su simulación 3d. Se han elaborado 18 estampados divididos en tres colecciones y el título escogido para cada colección es “Cocina”, “Naturaleza” y “Tipografía”.

In this memory, I expose my Final Degree Project with practice typology. As its title says, it consists in the design and production of patterns oriented to the design of products for the home. The purpose of its realization has been to complement the acquired academic training, to apply knowledge and to obtain a result that accredits them for the professional future. I have assumed the design and production of all the patterns and its 3d rendering applied over objects, including the drawing of the patterns, the composition, the color, repetition and 3d modelling, materials and textures for its rendered simulation. Eighteen patterns had been produced. They are divided in three collections and the titles chosen are “Kitchen”, “Nature” and “Lettering”.

#### **Ornamentación, ilustración, hogar.**

Pattern, illustration, home.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al finalizar este proyecto, como estudiante de grado, sé que el sacrificio y la constancia para concluir mis estudios no solo se deben a mi esfuerzo, también a otras personas que con su apoyo me motivaron para lograr alcanzar una de mis metas. Por ello me gustaría agradecerles su apoyo:

A Rodrigo Pérez Galindo, debo agradecer de manera especial y sincera por aceptarme para realizar este proyecto bajo su dirección. Su apoyo, motivación y confianza en mi trabajo y por su capacidad para guiar mis ideas.

Mi madre, Luisa Salom Pellicer, por apoyarme en todas las decisiones que he tomado en mi vida, por hacer todo lo posible para que yo cumpliera mis sueños y porque sin ella no sería posible que estuviera realizando este proyecto.

A Vicente Peris Carbonell, por su paciencia y comprensión.

A todas esas personas que han estado a mi lado en estos últimos años, que siempre me han brindado su ayuda. Con todo mi cariño se lo dedico a Cristina Ortega Redondo, y Silvia Ferrer Marugán.

# ÍNDICE

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
1.1.Objetivos	6
1.2. Metodología	6
1.3. Cronograma	7
<b>2.EL ESTAMPADO</b>	<b>8</b>
2.1.Definición y características	8
2.2.Patrones de repetición	8
2.3.Técnicas	9
2.4.Soportes	10
2.5.Aplicaciones	11
2.6.El estampado y el diseño de interiores	11
<b>3.CONTEXTO HISTÓRICO</b>	<b>13</b>
3.1.Revolución industrial	13
3.2.Estilo victoriano	13
3.3.Arts&Crafts	14
3.4.Art Nouveau	14
3.5.Secesión Vienesa	14
3.6.Art Deco	15
3.7.Modernismo	15
3.8.Bauhaus	16
3.9.Estilo internacional	16
3.10.Posmodernismo	17
3.11.Años 70: pattern and decoration EEUU	17
3.12.Años 80:diseño retro	17
3.13.Años 90: revolución digital	18
<b>4.PANORAMA ACTUAL</b>	<b>19</b>
4.1.Estado de la cuestión	19
4.2.Últimas tendencias	19
4.3.Elección de referentes	19
4.4.Análisis de referentes	21
4.4.1. Análisis cromático	21
<b>5.PRODUCCIÓN ARTÍSTICA INÉDITA</b>	<b>24</b>
5.1.Motivación	25
5.2.Proceso de trabajo	25
5.2.1. Cuaderno de bocetos o Sketchbook	27
5.3.Resultados	29
5.3.1.Colección Cocina	29

5.3.2.Colección Naturaleza	31
5.3.3.Colección Tipografía	33
5.4.Simulación 3D	35
<b>6.CONCLUSIONES</b>	<b>40</b>
6.1.Conclusión	40
6.2.Futuras investigaciones	40
<b>7.BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>41</b>
<b>8.ANEXO</b>	<b>42</b>
8.1.Pruebas descartadas	43
8.2.Vídeo	43
8.3.Catálogo	43



# 1. INTRODUCCIÓN

“Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el buen gusto de la época.”<sup>1</sup>

El estampado siempre ha formado parte del diseño, como el diseño de repetición de formas. Además, son bien conocidas sus aplicaciones para la decoración de arquitectura, interiorismo, moda y diseño editorial.

El tema sobre el que se basa este Trabajo Final de Grado es el diseño de estampados. Para ello se ha definido el significado de la palabra “estampado” y sus características. Al igual que las técnicas, soportes y aplicaciones.

Una vez abordado este apartado, indagamos en el estudio del ornamento y su repercusión a lo largo de la historia hasta nuestros días en el apartado “Contexto histórico”. Comenzando por el estudio de la Revolución Industrial, ya que fue el primer periodo en incentivar el diseño, hasta la actualidad. Con un gran interés en algunos diseñadores referentes del panorama actual que incluyen la ornamentación en sus proyectos.

Tras este estudio realizado, nos hemos centrado en la elaboración práctica del proyecto. Una producción de diseños de estampados. Con el fin de que en un futuro sean aplicados a productos esenciales y cotidianos del hogar que hacen nuestra vida más fácil y cómoda.

Por último, respecto a las limitaciones de este trabajo, hay que tener en cuenta que sólo trata del diseño de los estampados. No es un proyecto de interiorismo o de decoración. No obstante, se intentará obtener una imagen que ayude a visualizar el resultado final, en el caso de que fuera a llevarse a cabo, la aplicación de estos estampados sobre productos.

---

1. WONG, W. *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*, p. 9.

## 1.1.OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto es la producción de una serie de estampados. Dependientes de este, aprender conceptos relativos a la realización de estampados como armonía, repetición, composición, dibujo y color. Al igual que el conocimiento de herramientas informáticas para su realización como Adobe Photoshop y para su simulación 3d sobre objetos, el programa Autodesk 3ds max<sup>2</sup>. Otro objetivo necesario para la realización de este proyecto es la previa documentación e investigación sobre el tema, tanto en el transcurso de la historia del diseño como en la actualidad.

Se abordará un tema al que harán referencia los estampados a través de motivos extraídos del mismo, con un dibujo que no intentará alcanzar el realismo, sino que predominarán las tintas planas y la línea.

Los estampados no tendrán una gama cromática específica ya que se busca la variedad dentro de la colección. Sin embargo tendrán conexión entre ellos por su estilo y el tema de sus motivos repetidos. Los elementos que configurarán el estampado no representarán personas ni situaciones, serán objetos, animales, plantas o letras.

Otro objetivo es lograr a través del estampado, encontrar un nexo en común entre la ilustración y el diseño de interiores, a través de la ilustración aplicada a productos del hogar.

## 1.2.METODOLOGÍA

La metodología empleada comienza con la investigación y documentación sobre el tema y continúa con la recopilación de imágenes de referencia.

A partir de estas imágenes el proceso que se siguió fue generar ideas, palabras, bocetos y dibujos que se escanearon y redibujaron con el programa Adobe Photoshop, para luego realizar los estampados con imágenes de mapa de bits. En Photoshop se duplicaron y repitieron los dibujos con ayuda de las herramientas de mover, rotar y duplicar.

Antes de obtener los resultados definitivos, se realizaron numerosas pruebas de estampados<sup>3</sup> con diferentes motivos, modos de repetición y colores, hasta lograr encontrar los más adecuados.

Una vez obtenidos los estampados, se pasó a obtener una visualización del estampado aplicado a un objeto real con la ayuda de Autodesk 3ds max.

Es fundamental durante todo el proceso, la documentación y estudio de diferentes fuentes de información que provendrán tanto de recursos virtuales como de la obra escrita de diferentes autores letrados en la temática que servirán de apoyo para la explicación del proceso y como referentes.

---

2. Autodesk 3ds Max es un programa de creación de gráficos y animación 3D.

3. Véase el Anexo 1.

### 1.3.CRONOGRAMA

El tiempo invertido en la realización de este proyecto se puede dividir en cuatro fases: definición del proyecto, investigación, desarrollo y producción.

La fase de definición del proyecto comprende desde la creación de la “idea” hasta el desarrollo de su planteamiento.

La larga duración de la fase de investigación depende de todo el estudio realizado tanto en el tema como en el desarrollo histórico.

De todas ellas, la de mayor duración ha sido la de “desarrollo” por el hecho de ser el tiempo invertido en el proceso desde la elección de la temática a estampar hasta la realización de los estampados definitivos.

En esta fase existen varias etapas: la elección del tema a estampar, brainstorming o lluvia de ideas sobre el tema para luego realizar bocetos, de ellos se extraen los elementos o motivos que se repiten en el estampado. Primero se realizaron pruebas con cada motivo y en diferentes módulos de repetición. Y, tras las correcciones necesarias, se elaboraron los definitivos.

La última fase atiende a la clasificación de los estampados en colecciones, eliminación de pruebas no correctas y la simulación 3d.

2013	SEPTIEMBRE	Definición	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideas</li> <li>- Propuestas</li> <li>- Elección del proyecto</li> <li>- Planteamiento</li> </ul>	
	OCTUBRE			
	NOVIEMBRE	Investigación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentación</li> <li>- Investigación Historia</li> <li>- Referentes</li> </ul>	Definición Soportes Técnicas Aplicaciones El estampado y el interiorismo
	DICIEMBRE			
2014	ENERO	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elección de la temática</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- Bocetos</li> <li>- Elección de motivos</li> <li>- Pruebas</li> <li>- Correcciones</li> <li>- Estampados definitivos</li> </ul>	
	FEBRERO			
	MARZO			
	ABRIL			
	MAYO	Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colecciones</li> <li>- Resultados</li> <li>- Simulación 3D</li> </ul>	Modelado objeto Texturizado con Unwrap Iluminación Render
	JUNIO			
	JULIO			

## 2. EL ESTAMPADO

“Todos los estilos artísticos desde la remota antigüedad hasta el renacimiento se han valido de la ornamentación como un medio simbólico para expresar conceptos, atributos o cualidades. Por tanto, la ornamentación no debería limitarse a embellecer algo carente de adorno, sino para incrementar la naturaleza de la obra, haciéndola más efectiva otorgándole caracterización, fuerza expresiva y mensaje simbólico trascendente”.<sup>4</sup>

Los comienzos del estampado los podemos ubicar en el ornamento de motivos rectilíneos y geométricos, alcanzándose en seguida las representaciones naturalistas. La representación de formas naturales estilizadas y simétricas sin llegar a ser una copia directa de la naturaleza pertenece a la Antigüedad y casi toda la Edad Media. En cambio, la representación realista de flores para fines decorativos, pertenece en exclusiva a la época moderna.<sup>5</sup>

### 2.1. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

El estampado es una red compuesta por módulos que a su vez son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente y deben de ser simples o, si no, se perdería el efecto de repetición. Un diseño puede contener más de un conjunto de módulos.

A partir de un modulo o una forma, se pueden generar una gran cantidad de patrones cambiando su tamaño, inclinación, color, proximidad... También puede influir el azar dando lugar a patrones totalmente irregulares.

### 2.2. PATRONES DE REPETICIÓN

A continuación una serie de patrones de repetición de módulos para aportar una inmediata sensación de armonía<sup>6</sup>:

- Repetición de figura. La figura es siempre el elemento más importante y puede repetirse en diferentes colores, tamaños, texturas...
- Repetición de tamaño.
- Repetición de color. Cuando todas las formas que se repiten tienen el mismo color pero las figuras o tamaños pueden variar.
- Repetición de textura.
- Repetición de dirección. Cuando las figuras muestran un sentido definido de dirección.
- Repetición de posición. Cómo se disponen las formas en la superficie
- Repetición de espacio. Cuando todas las formas ocupan el espacio de la misma manera.
- Repetición de gravedad. Cuando las formas, son pesadas o ligeras, esta-

---

4. LUPIN, J. *El ornamento y su función*. Disponible en: [www.arteytecnica.com.ar](http://www.arteytecnica.com.ar)

5. RIEGL, A. *Problemas de estilo*. 1980. Gustavo Gili.

6. WONG, W. *Fundamentos de diseño bi-tri-dimensional*. 1989. Gustavo Gili.



Figura 1: Estampación con tampones.  
www.vostokshop.eu

Figura 2: Estampación con rodillos  
www.colorprintfashion.com



bles o inestables

Otros tipos de repetición según la posición son <sup>7</sup>:

- Repeticiones de bloques alineados
- Repeticiones con salto vertical
- Repeticiones en enladrillado
- Repeticiones irregulares
- Repeticiones compuestas
- repeticiones tipo moteado
- Bandas y orlas
- Superposiciones compuestas
- Repeticiones trocadas
- Repeticiones tipo bloques de madera

## 2.2.TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN

En este apartado se abordan diferentes técnicas con las que se puede aplicar un estampado sobre un tejido: serigrafía, tampones, rodillos, transferencia, manual o digitalmente. El dibujo, el color y la textura pueden aplicarse al tejido utilizando diversos materiales como pigmentos, tintes, flocados o purpurina.<sup>8</sup>

Hay ciertas técnicas más apropiadas para ciertos tejidos, pero siempre se puede experimentar para encontrar resultados diferentes e inesperados. A la hora de aplicar una técnica hay que tener en cuenta como se trabaja el dibujo sobre el tejido; la escala, la proporción de color, la colocación y la repetición ya que afectarán al aspecto global del tejido y al objeto confeccionado con él.

**-Pintura manual:** Se pueden obtener estampados únicos de forma manual aplicando tintas sobre una superficie que luego se transfiere al tejido utilizando instrumentos como pinceles y esponjas. Esta técnica es lenta si se quiere hacer una gran producción pero proporciona una apariencia artesanal.

**-Estampación con tampones (figura 1):** Una de las técnicas más antiguas. Consiste en realizar un dibujo en relieve sobre una superficie de material duro como madera, linóleo o caucho. El tampón obtenido, se entinta y mediante presión se transfiere el dibujo al tejido. En 1834, Louis-Jérôme Perrot mecanizó esta técnica de estampación, lo que permitió estampar dibujos multicolores y la producción en masa de tejido estampado.

**-Estampación con rodillos (figura 2):** apareció a partir de la estampación con plancha de cobre, la cual se introdujo en 1770 y posibilitó la seriación del motivo en grandes superficies y la obtención de estampados con un buen detalle. Principalmente se estampaba con un único color y luego se añadían

7. BUNCE,G; PHILLIPS,P. *Diseño de repetición. Manual para diseñadores, artistas y arquitectos.*

8. Udale, J. *Manuales de diseño de moda, diseño textil, tejidos y técnicas.*



Figura 3: Papel pintado de Hanna Werning.

más con tampones o de forma manual. Este método de estampación con plancha evolucionó hacia la máquina de rodillos, patentada en 1783 por Bell. Esta máquina permitía estampar grandes piezas de tela. Poco después se consiguió la estampación multicolor.

**-Serigrafía:** Para emplear la serigrafía se necesita un dibujo, tinta, una regleta y una pantalla (un marco o bastidor de seda, actualmente de nailon resistente o poliéster tensado). Consiste en primer lugar, transferir el dibujo a la pantalla para crear la matriz, esto se logra con una emulsión fotográfica e insolación, logrando que la tinta solo traspase la pantalla por las partes positivas del dibujo, ya que las otras han quedado tapadas por la emulsión fotográfica y endurecidas por el sol. A continuación la pantalla se coloca encima del tejido y con ayuda de la regleta se ejerce presión para hacer pasar la tinta a través de la pantalla, consiguiendo que la imagen quede estampada en la superficie del tejido. Se pueden realizar dibujos de varios colores utilizando más de una pantalla distinta para cada color.

**-Estampación por transferencia:** Consiste en imprimir el motivo a estampar en un papel para transferencia con colorantes. A continuación, el papel se coloca boca abajo sobre el tejido y se aplica calor y presión para conseguir que el motivo se transfiera a la superficie de la tela. El papel de transferencia solo puede utilizarse una vez, ya que los colorantes se transfieren por completo. Este método se utiliza principalmente con tejidos sintéticos pero también se puede utilizar con tejidos no sintéticos aplicando antes una imprimación.

**-Estampación digital:** La estampación por chorro de tinta para textiles, difiere mucho de las anteriores debido a que no se produce un contacto mecánico con el cabezal de impresión y también debido a la forma en que se producen los colores del dibujo. En general se utilizan las llamadas tintas CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). Como la mayoría de impresoras de chorro de tinta se fabricaron para ser usadas con papel, están más relacionadas con la industria reprográfica que con la estampación textil. Es normal hablar de tintas en vez de colorantes o pigmentos. Además, la resolución del dibujo se define con puntos por pulgada (dpi) o líneas por pulgada (lpi).

## 2.3.SOPORTES

Además del tejido, podemos aplicar estampados sobre otros soportes como el papel pintado y el vinilo decorativo.

**-El papel pintado<sup>9</sup> (figura 3)** consiste en una superficie de papel estampada o lisa que se pega a las paredes de una estancia. Suele consistir en diseños uniformes como rayas o cuadros o motivos que se repiten de modo que se pueda colocar un rollo junto al otro manteniendo la armonía visual. Se pue-

9. WIKIPEDIA. *El papel pintado*. Disponible en: [es.wikipedia.org/wiki/Papel\\_pintado](https://es.wikipedia.org/wiki/Papel_pintado)





Figura 4: Aplicación de un estampado sobre un vestido de Planet Palmer

den distinguir distintos tipos de papel pintado, que se utilizarán en función de las características de la habitación que se quiera decorar: papel pintado gofrado, papel vinílico, papel vinilizado, papel texturado, papel con base textil y papel autoadhesivo.

-El **vinilo decorativo**<sup>10</sup> es un adhesivo que se puede pegar en todas las superficies lisas o levemente rugosas, es decir en paredes, techos, puertas, muebles, cristales, azulejos e incluso en papel pintado. El vinilo decorativo está hecho de una cinta mate autoadhesiva puesta sobre otra cinta transparente que facilita la colocación de la pegatina sobre la pared o sobre otra superficie.

## 2.4. APLICACIONES

En los últimos años se están descubriendo miles de formas de decorar con estampados aplicándolos a diversos productos, a continuación se enumeran una serie de aplicaciones.

- Decoración (cojines, sábanas, cortinas, toallas...).
- Textil, camisetas, vestidos (figura 4), telas para el hogar, calzado, lonas y todo tipo de ropa y complementos.
- Plásticos, marquesinas, paneles, elementos de decoración.
- Madera y corcho, para puertas, muebles...
- Calcomanías y etiquetas.
- Materiales autoadhesivos, azulejos, vidrio y cerámica.
- Cartelería mural y vallas de publicidad.
- Materiales para decoración de escaparates, mostradores, vitrinas...
- Decoración directa mediante esmaltes, cerámica y porcelana
- Impresión de cubiertas para papelería.
- Material de oficina, mochilas y estuches.

## 2.5. EL ESTAMPADO Y EL DISEÑO DE INTERIORES

El estampado desde siempre ha ido ligado a la decoración. Los romanos decoraban las columnas e interiores de sus templos con estampados geométricos o naturalistas. En la edad media las catedrales. Y, a medida que ha ido pasando el tiempo hemos ido introduciendo el ornamento en la decoración de textiles para la moda, en objetos para la decoración del hogar pero también en locales de ocio y comerciales.

Modelar el espacio en estancias con un carácter especial es el principal arte del diseñador de interiores. Son varios los temas que influyen en las proporciones de las estancias y su ubicación en planta, incluyendo el uso que se le adjudica, la forma en que el mobiliario y los accesorios ocuparán el espacio y las limitaciones impuestas por la normativa. Los buenos profesionales tienen en cuenta todos estos temas mientras desarrollan un concepto global

<sup>10</sup>. VALGRAPHIC SOLUCIONES CREATIVAS. Que es vinil. Disponible en: [www.valgraphicsolucionescreativas.com/que-es-vinil/](http://www.valgraphicsolucionescreativas.com/que-es-vinil/)

que caracterice el espacio.<sup>11</sup>

Los estampados aportan interés visual a las superficies de una habitación, bien sea un tapizado para una pared o el suelo. Los elementos repetitivos proporcionan equilibrio y orden a las superficies, y un diseñador de interiores experto puede usarlos para lograr la atmósfera deseada. Los estampados pueden usarse en zonas pequeñas para resaltar elementos especiales o pueden cubrir todas sus superficies para unir todos los elementos existentes en ella.

Las superficies estampadas pueden alterar la percepción de un espacio. Los motivos complejos y de gran tamaño son más apropiados para habitaciones grandes, pero excesivos para una pequeña. Es recomendable usarlos en telas y pavimentos y no en paredes.

Por otro lado, se puede lograr la sensación de mayor altura en una habitación de techo bajo, con estampados de líneas verticales (figura 5). Por el contrario las líneas horizontales (figura 6) dan sensación de amplitud.

También podemos influir sobre la atmósfera de un espacio según el tipo de estampado que utilicemos. No nos proporcionara la misma sensación una habitación con estampado floral, que con uno geométrico.

Para centrar la mirada en un punto determinado, el estampado puede hacer resaltar un elemento de una habitación sobre los demás.

El color de los estampados juega un papel importante, un estampado con colores contrastados creará más dinamismo que uno más sutil y con poco contraste.<sup>12</sup>

Figura 5 y 6: Comparación percepción de una habitación con líneas verticales u horizontales.  
fotosyexperimentos.blogspot.com.es



11. GIMLEY,C. LIVE, M. Color espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores, p.77 .

12. Ibíd. p.200 y 2001.





Figura 7: Reina Victoria I (1819-1901)

## 3.CONTEXTO HISTÓRICO

### 3.1.REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

La Revolución Industrial es un período comprendido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, que tuvo lugar en Gran Bretaña. Este período marcó un antes y un después en la producción, hasta entonces los productos se creaban de forma artesanal pero debido a los avances tecnológicos que se produjeron en este momento aparecieron las primeras producciones en serie, desapareciendo por completo la artesanía y los artesanos.

A la vez que el diseño gráfico desempeñaba un papel importante en la comercialización de los productos producidos. Se produjo una rápida expansión de las imprentas que trabajaban con carteles, folletos, periódicos y otros formatos de comunicación visual.

Otros acontecimientos importantes para el diseño fueron la invención de la fotografía en 1826 y posteriormente la invención de medios para imprimir imágenes fotográficas. Gracias a la litografía<sup>13</sup> descubierta por el alemán Alois Senefelder en 1796 cuando buscaba un método sencillo y barato para hacer muchas copias de sus trabajos.

Por otra parte, dentro de la industria textil la capacidad productiva se multiplicó gracias a las nuevas máquinas, entre las que destacaron:

- La lanzadera volante de Key, que multiplicó el rendimiento de las máquinas manuales en la industria del algodón.
- La hiladora de Mule-jenny de Cropmton que hilaba con energía hidráulica.

### 3.2.ESTILO VICTORIANO

El estilo victoriano fue un movimiento artístico que tuvo lugar durante el reinado de Victoria I (figura 7), nombrada reina de Gran Bretaña e Irlanda en 1837. Este movimiento se desarrolló principalmente en Inglaterra y se produjo durante el apogeo de la revolución industrial.

El reinado de Victoria I se define como una época de fuertes creencias religiosas y morales, convenciones sociales recatadas y optimismo. Los victorianos buscaban un estilo racional para explicar su época y tenían un gusto especial por lo gótico y la ornamentación con inspiración naturalista.

Los diseños gráficos victorianos transmitían los valores de la época: sentimentalismo, nostalgia, canon de belleza idealizado mediante imágenes impresas de niños, doncellas, cachorros y flores. El medio de producción del diseño gráfico popular victoriano era la cromolitografía (litografía en color).

13. La litografía es una técnica de impresión en plano. Consiste en dibujar con un lápiz graso sobre una plancha de piedra caliza. Se humedece la plancha y se entinta con una tinta grasa; así, la tinta se queda sólo allí donde hay dibujo, debido a que la grasa atrae a la grasa y el agua la repele. Después se presiona sobre un papel con esa plancha se reproduce el dibujo con gran calidad. Este proceso de entintado-impresión se puede repetir muchas veces antes de que pierda definición.) en color, se pudieron difundir las imágenes por toda la sociedad.



Figura 8: Diseño de estampado en tela de algodón de William Morris. "The Strawberry thief", 1883.

Respecto a la decoración victoriana, el eclecticismo es la nota predominante de la casa victoriana. Consistía en reunir lo mejor de varios estilos a la hora de amueblar el hogar. Y, predominaban la gran variedad de pequeños detalles decorativos como figuras, lámparas y adornos.

### 3.3.ARTS&CRAFTS

El movimiento Arts & Crafts se inició en Gran Bretaña, durante la segunda mitad del siglo XIX y principio XX, extendiéndose por Europa continental y EEUU. Proclamaba la vuelta a la artesanía y despreciaba los artículos "baratos y horribles" de la época victoriana fabricados en serie.

William Morris (1834-1896) líder del movimiento y gran diseñador de motivos en dos dimensiones (figura 8). Creó más de quinientos motivos para papeles pintados, tejidos, alfombras y tapices inspirados en las artes medievales y las formas botánicas. William Morris y un gran grupo de artistas formado por arquitectos, artesanos y diseñadores, se propusieron reafirmar la importancia del diseño y reunir el arte con la artesanía para hacer objetos hermosos de todo tipo y, hacer frente al empobrecimiento de los artículos producidos en serie que aparecieron con la revolución industrial.

### 3.4.ART NOUVEAU

A finales del siglo XIX se produjo un choque cultural entre Oriente y Occidente. Debido al incremento del comercio y las comunicaciones entre países asiáticos y europeos. Esto dio a artistas y diseñadores una nueva visión totalmente diferente, en la manera de componer y los temas a representar.

Así apareció este movimiento internacional decorativo, que prosperó por Europa y Estados Unidos, caracterizado por su estilo decorativo moderno y lleno de líneas onduladas y atrevidas. Abarcó todas las disciplinas del diseño, desde la arquitectura pasando por la moda, el diseño de muebles, producto y diseño gráfico.

Dos figuras importantes de este movimiento son Walter Crane y Arthur Mackmurdo (diseñadores Arts&Crafts de segunda generación), caracterizados por su línea simple, curva asimétrica, colores contrastados y, formas orgánicas abstractas con ritmo y movimiento.

Este período fue importante para la arquitectura y las artes aplicadas, ya que sirvió de puente entre el arte victoriano y el modernismo. Los victorianos buscaban soluciones a través de los métodos históricos establecidos; en cambio los modernistas adoptaron un nuevo estilo internacional, utilizando motivos elegantes unidos a la naturaleza.

### 3.5.SECESIÓN VIENESA

La Secesión Vienesa, parte del movimiento denominado Modernismo, se fundó en 1897, por un grupo de artistas vieneses que abandonaron la Künstlerhaus (Asociación vienesa de artistas creativos de Austria). La causa



Figura 9: Chrysler de New York

fundamental fue el choque entre tradición y las nuevas ideas procedentes de Francia, Inglaterra y Alemania.

El pintor Gustav Klimt (1862-1918), los arquitectos y diseñadores Josef Hoffmann (1870-1956), Joseph Maria Olbrich (1867-1908) y Kolomon Moser (1868-1918) siguen considerándose sus miembros fundadores más conocidos.

Durante la Secesión Vienesa, el diseño y la artesanía fueron creciendo en importancia al igual que los motivos geométricos de formas básicas, repetidos a través de módulos dispuestos en una red, para crear un motivo conjunto. Los secesionistas, al igual que el movimiento Arts&Crafts inglés, defendían un concepto más amplio del arte que incluía las artes aplicadas y en el que se consideraba que podían desempeñar un papel en los avances sociales.

### 3.6.ART DECO

En las primeras décadas del siglo XX surgió en París el estilo artístico Art Decó. Su periodo de mayor auge y crecimiento fue la década de 1920. También se hizo presente en varios países de Europa, en Estados Unidos y Sudamérica.

El estilo Art Decó toma su nombre de la “Exposición Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes” de París en 1925. El objetivo de esta exposición era promocionar las obras de inspiración moderna. Estas obras se caracterizaban por el uso de formas geométricas, como líneas oblicuas, círculos, arcos de medio punto, puntas redondeadas, triángulos.

El ejemplo más claro de obra perteneciente a este movimiento es el Chrysler de New York (figura 9) o el Teatro Paramount de California.

### 3.7.MODERNISMO

Movimiento artístico de finales del siglo XIX y principios de XX. Se caracterizó por la intención de crear un arte nuevo, joven y libre, la simplificación de formas, la inspiración en la naturaleza, la ausencia de ornamento y la ruptura con los estilos dominantes en la época de tradición academicista. Pero sobre todo, el hecho más importante fue el uso de nuevos materiales como el acero armado, y en la manera de proyectar y construir los edificios o espacios para la vida y actividad humana.

Apareció un gran interés por acercar el arte a toda la población, que dio lugar a que el modernismo no sólo se diera en las artes mayores, sino también en las menores, aplicadas o decorativas, en las artes gráficas y en el diseño de mobiliario, joyería, cerámica y todo tipo de objetos útiles en la vida cotidiana, incluido el mobiliario urbano.

Uno de los diseñadores más influyentes fue el checo Alfons Mucha, sus diseños estaban realizados con delicadeza y la mayoría incluían la figura femenina como motivo central.



Figura 10: Escuela de diseño Bauhaus.

### 3.8.BAUHAUS

En 1919 fue fundada la escuela Bauhaus (figura 10) por Walter Gropius.<sup>14</sup> La Bauhaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico. La Bauhaus se formó a partir de la unión de la Escuela de Bellas Artes y la Escuela de Artes Aplicadas, transformándose en la primera escuela de diseño del mundo.

Walter Gropius fue reclutando una nueva generación de artistas para intentar resolver los problemas del diseño provocados por la industrialización. Los objetivos de la escuela definidos por Gropius en un manifiesto, fueron: La recuperación de los métodos artesanales en la actividad constructiva, elevar la potencia artesana al mismo nivel que Bellas Artes e intentar comercializar los productos que se convertirían en objetos de consumo asequibles para el gran público, para poder independizar la escuela del Estado.

Podríamos distinguir dos etapas por las que pasó la Bauhaus antes de desaparecer: su etapa en Weimar y su etapa en Dessau.

La Bauhaus en Weimar trató de establecer una unidad de artistas y artesanos para construir el futuro, haciendo hincapié en el racionalismo y la máquina.

Desde el principio, existía una tensión entre la Bauhaus y el gobierno de Weimar. Pero la situación empeoró cuando llegó al poder un nuevo régimen mucho más conservador. Como consecuencia, en 1925 la escuela se trasladó a Dessau.

En 1928, Gropius renunció a su cargo para ejercer la arquitectura por su cuenta. Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), pasó a ocupar la dirección de la escuela.

En 1933 el partido nazi decide cerrar la escuela, por lo que se traslada a Berlín, pero no sobrevivió mucho tiempo, y así acabó una de las escuelas de diseño más importantes del siglo XX.

### 3.9.ESTILO INTERNACIONAL

El estilo internacional o movimiento moderno internacional fue el primer estilo que dominó el panorama artístico occidental en la primera mitad del siglo XX y alcanzó su máximo esplendor en los años veinte. Destacaba por su claridad objetiva, con la que ganó seguidores por todo el mundo. El estilo Internacional representó un nexo en común entre los intereses de Europa y Estados Unidos.

Inspirado en influencias como las de Louis Sullivan y la escuela de Chicago, Frank Lloyd Wright y la escuela de Prairie y el movimiento Arts&Crafts, un

<sup>14</sup>. Walter Gropius (1883 - 1969) fue un arquitecto, urbanista y diseñador alemán. Fundador de la famosa escuela de diseño, Bauhaus, en la que se enseñaba a los estudiantes a utilizar materiales modernos e innovadores para crear edificios, muebles y objetos originales y funcionales. Ocupó el cargo de esta escuela, primero en Weimar y luego en Dessau, desde 1919 hasta 1928.





Figura11: La fuente de Marcel Duchamp. 1917

gran número de arquitectos y diseñadores de la vanguardia europea empezaron a desarrollar un estilo similar que consideraban adecuado para la vida moderna.

Algunas de las características del Estilo Internacional son: formas rectilíneas y limpias, organización asimétrica, uso de retícula, objetividad en los textos y la fotografía, uso de tipografía de palo seco y, nada de ornamentación.

### 3.10.POSMODERNISMO

El Posmodernismo se desarrollo a finales del siglo XX en la década del 1970 con el Pop y el antidiseño. Fue tanto un rechazo al modernismo como una continuación. Se cuestionaron los principios básicos del modernismo y se volvió de nuevo a la ornamentación y las técnicas artesanales. Las obras clasificadas dentro del posmodernismo, a menudo giran en torno a la cultura del consumo, la cultura popular, la globalización y el valor del arte en la sociedad. Una de las obras del posmodernismo temprano es la bien conocida "La fuente" de Marcel Duchamp (figura11).

El diseño posmoderno se mueve en varias direcciones y no tiene un estilo propio. Los artistas del posmodernismo recurrían como referencia a cualquier artista o época del pasado, tanto al arte clásico como el de vanguardia. Asimismo, mezclaban imágenes del arte tradicional con el comic, el graffiti o publicitarias. Todo ello, lo reinterpretan de manera personal, asumiendo al arte como objeto, no como vehículo de transmisión de una realidad.

### 3.11.AÑOS 70: PATTERN AND DECORATION EEUU

A mediados de los 70 y principios de los 80, la corriente "Pattern Painting" (pintura de patrones y decorativa) exaltaba las cualidades condenadas por los formalistas: el diseño, la ornamentación y la decoración. Reaccionaba en contra del Minimalismo y Conceptualismo. Esta corriente fue creada por un grupo de artistas de Estados Unidos influenciados por la abstracción de los años 60. Y por influencias de fuera de EEUU, de los mosaicos islámicos, mejicanos, romanos, turcos y las xilografías japonesas.

Por otro lado, hay una estrecha relación entre este movimiento y el arte feminista. A causa de que el tema floral, la decoración y el estampado están relacionados con lo femenino. A pesar de ello, pertenecieron artistas masculinos a este movimiento. Algunos de ellos fueron: Robert Kushner, Manfred Kuttner y Kim Macconnel.

### 3.12.AÑOS 80:DISEÑO RETRO

El estilo Retro comenzó con los muebles y la decoración de los años 50 y abarcó las décadas de los 60, 70 y 80.El diseño Retro se puede considerar un aspecto del Posmodernismo por su interés en las recuperaciones históricas y los diseños europeos modernistas de la primera mitad de siglo.

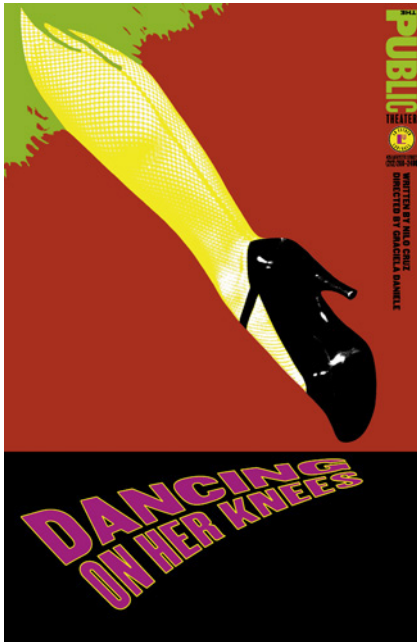


Figura 12: Cartel de Paula Scher

El enfoque retro neoyorkino apareció de la mano de diseñadores como Paula Scher (figura 12) y Louis Fili. Las fuentes de inspiración fueron las fuentes históricas de arte y diseño junto con las formas victorianas, el Art Nouveau, Art Decó y diferentes estilos a lo largo de la historia.

### 3.13.AÑOS 90: REVOLUCIÓN DIGITAL

Esta revolución dio paso a una gran evolución en el diseño, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores. Algunas de ellas fueron los programas como Photoshop, Corel Draw, Free Hand e Illustrator.

En la década de los 90, gracias a la tecnología digital, una sola persona con un ordenador podía controlar el proceso de crear e imprimir la comunicación gráfica y visual. La tecnología digital también amplió el potencial creativo del diseñador gráfico, al hacer posible la manipulación sin precedentes del color, la forma, el espacio y las imágenes. Los diseñadores han explorado las posibilidades de los ordenadores y los programas, al mismo tiempo que se renovó el interés por las tipografías, las imágenes expresionistas y lo manual.

Por último, a partir de principios del siglo XXI, muchas personas han pasado a depender de Internet tanto para acceder a la información como para el entretenimiento. Fenómeno que ha afectado a todos los aspectos de la vida, la sociedad y la cultura.



Figura 13: Estampado flamencos de Planet Palmer.

Figura 14: Estampado de Pattern People sobre papel pintado.

## 4. PANORAMA ACTUAL

### 4.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En los últimos años hemos visto como el diseño ha ido en auge tomando importancia en la sociedad contemporánea, dando un valor positivo y de novedad. El diseñador de hoy ha ampliado el campo que abarca llegando a realizar trabajos de diseño web, editorial y comunicación. A la vez que coordina varias disciplinas como la fotografía, el dibujo del natural, geometría, psicología de la percepción, tipografía, tecnología y comunicación.

Al mismo tiempo, los diseñadores de la actualidad están viviendo una corriente de artesanía, al igual que pretendía el movimiento Arts and Crafts, recuperan los valores de las cosas hechas a mano y únicas, rechazando los productos producidos en masa. De esta corriente aparece la tendencia “handmade design” que engloba todo aquello creado a mano de forma individual, con técnicas exclusivas y con materiales únicos.

Sin embargo, no existe un abandono total de lo digital. Muchos diseñadores se mueven entre lo digital y lo analógico, ayudándose de los dos para obtener el mejor resultado, ya que por un lado les permite ser eficaces, y por otro manifestar su sello personal.

### 4.2. DISEÑO DE ESTAMPADOS EN LA ACTUALIDAD

Respecto al estampado en el diseño, después de años de rechazo hacia la ornamentación durante el Movimiento Moderno. Hoy en día vive su auge en el diseño textil pero también lo encontramos en paredes, libros y cualquier accesorio.

Los estampados en la actualidad son elaborados siguiendo una serie de técnicas entre las que se encuentran, el dibujo, el collage, el bordado, el encaje o la impresión. Lo verdaderamente sorprendente es la gran variedad de ideas innovadoras que aparecen estampadas, desde formas geométricas abstractas, manchas de pintura, animales, frutas, flamencos (figura13), personajes...

### 4.3. ELECCIÓN DE REFERENTES

A continuación hablaremos de varios diseñadores, que se han seleccionado como referentes de este proyecto tanto por su trabajo de ilustración en estampados, como la aplicación de estos sobre el diseño de productos.

#### Planet Palmer

Un equipo formado por Brianda Fitz-James Stuart, Ana Rodríguez García e Isabel Fernández de Castro. Amantes del arte, del diseño y de la ilustración. Se dedican principalmente al diseño de moda para mujer. Su intención es sacar una colección por temporada y vender a través de su tienda “on line”.

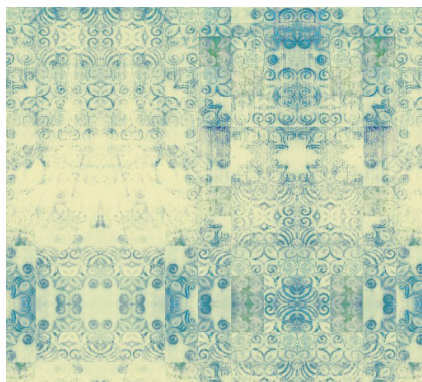


Figura 15: Estampado de Dominic Crinson

*“En Planet Palmer existe el compromiso y la coherencia; creemos en el comercio justo, en el trabajo honestamente remunerado. Creemos que las cosas hechas con mimo y cuidado transmitirán ese cariño y dedicación allá a donde acaben por llegar. Cuando tengas en tus manos algo nuestro, queremos que sepas que ha nacido de una idea, que se ha cristalizado con dedicación y esmero, que existen pocas piezas como la que posees, que durará en tu armario tanto tiempo como quieras porque hemos trabajado para que así sea.”<sup>15</sup>*

Planet Palmer cuenta con dos colecciones; “You Rock!” para la temporada verano/primavera y “sociedades secretas” para la de otoño/invierno.

La primera colección está plagada de rocas, minerales y flamencos rosas (figura13), formada por vestidos ultra femeninos y camisas de cortes sencillos.

La segunda colección “sociedades secretas” está llena de simbología, grabados antiguos, motivos egipcios y geometrías sagradas... Las prendas de esta colección hablan del mundo místico con un atractivo estudio de texturas y estampados que mezclan el dibujo hecho a mano con el digital.

### **Jessie Whipple Vickery**

Jessie Whipple vickery forma parte del equipo de diseño Pattern People (figura14) junto a Claudia Brown. Ambas comparten su aprecio por el estampado y llevan sus ilustraciones a todo tipo de superficies desde la moda al interiorismo. Su especialidad es crear diseños usando pintura, tinta y grafito.

Pattern people está instalado en Portland, Oregon. Y ha publicado gran variedad de libros de guía para el diseño de estampados, uno de ellos es un e-book llamado “Repeat after me”.

### **Dominic Crinson**

Dominic Crinson, graduado en Bellas Arte y diseño de la comunicación en 1987. Es un diseñador británico conocido por sus creaciones extravagantes sobre azulejos y papeles pintados para pared. Sus creaciones enriquecen los espacios con sus impresiones caleidoscópicas, colores evocativos y gran imaginación (figura15). Su inspiración proviene de las formas naturales y la abstracción.

Desde 1997 ha estado trabajando con azulejos, y en 1998 desarrolló su propio proceso para digitalizar la impresión sobre los azulejos de cerámica.

### **Emily Burningham**

Emily Burningham nació en Londres y creció rodeada de las ilustraciones de sus padres y su amor por las antigüedades y textiles. Después de graduarse en la universidad de arte, Central Saint Martins, fundó su propia compañía en la que combina buen diseño con materiales de calidad. Emily comenzó diseñando tarjetas y papel para regalo. La compañía ha crecido desde enton-

15. PALMER TEAM. *Manifiesto*. Disponible en: [www.planetpalmerproject.com/](http://www.planetpalmerproject.com/)





Figura 16: Estampado de Emily Burningham  
Figura 17: "AnimalFlowers" de Hanna Werning

ces, ahora está formada por un gran equipo que produce gran cantidad de estampados para cojines, accesorios o productos de papel.

Su inspiración proviene desde el tradicional jardín inglés hasta el diseño japonés (Figura 16).

#### ***Hanna Werning***

Hanna Werning es una diseñadora sueca independiente que trabaja dentro de diferentes campos como el diseño gráfico, de producto, ilustración y artes visuales. Se graduó en Central Saint Martins Collage of Art & Design en Londres donde vivió durante seis años. Hasta que en el 2004 volvió a Suecia para abrir su propio estudio de diseño llamado "Sping Street Studio" en Estocolmo. Ese mismo año recibió el premio "Elle Decoration International Design Award" por "Wallcoverings and Wallpaper". Su creación más conocida es el papel pintado "AnimalFlowers" (Figura 17). Viendo sus estampados percibimos de donde procede su inspiración; de la flora y la fauna. Su trabajo incorpora una fresca paleta de colores y unas formas estilizadas.

*"I unite shapes and figures that don't necessarily belong together, but which all attract me."*<sup>16</sup>

### **4.4.ANÁLISIS DE REFERENTES**

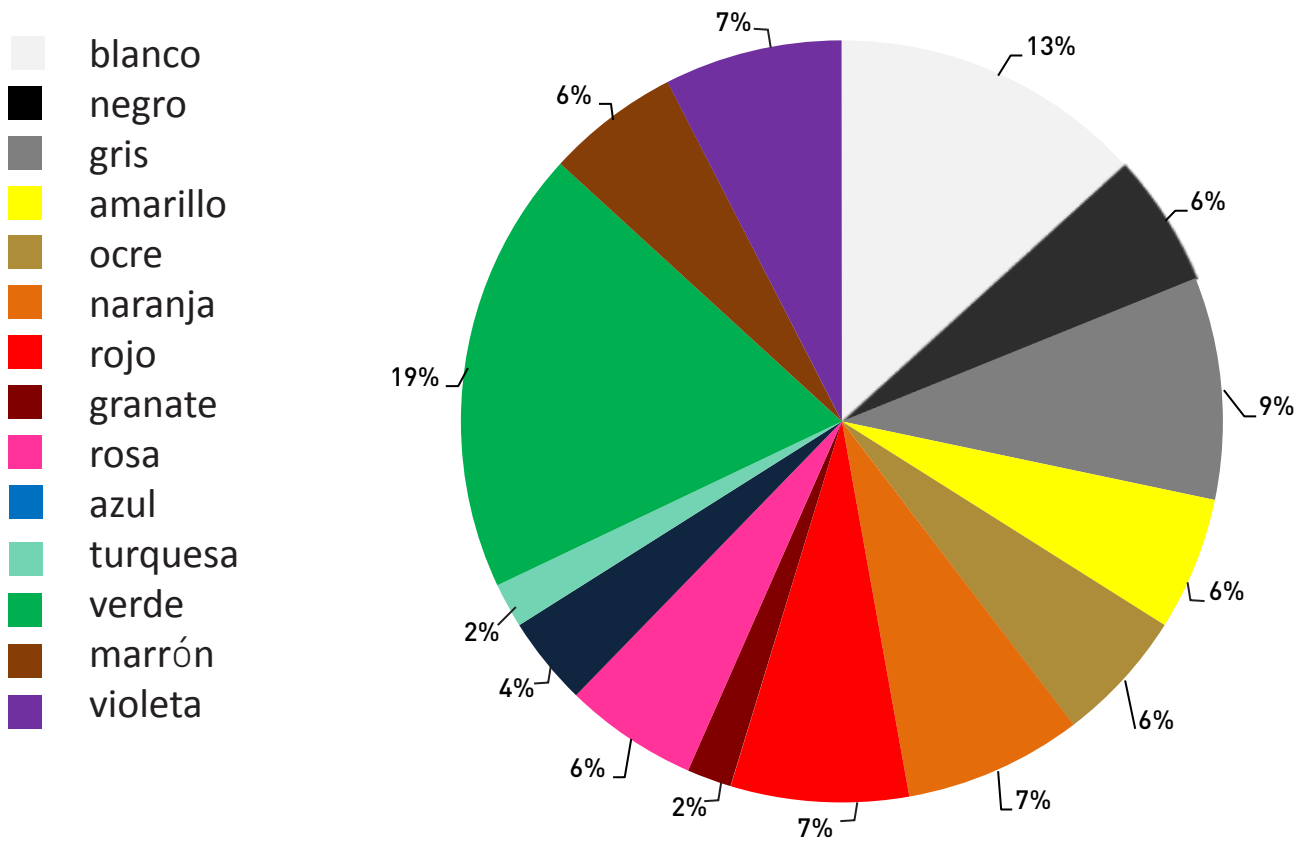
Existen diferentes motivos por los que han sido escogido estos referentes el principal es su espíritu joven, fresco y actual. También por la gran variedad de aplicaciones que abarcan para sus estampados.

Planet Palmer en la moda, Jessie Whipple desde la moda hasta el interiorismo, Dominic Crinson sobre azulejos, Emily Burningham sobre textil y otros productos como tarjetas de regalo y por último, Hanna Werning sobre textil y papel pintado.

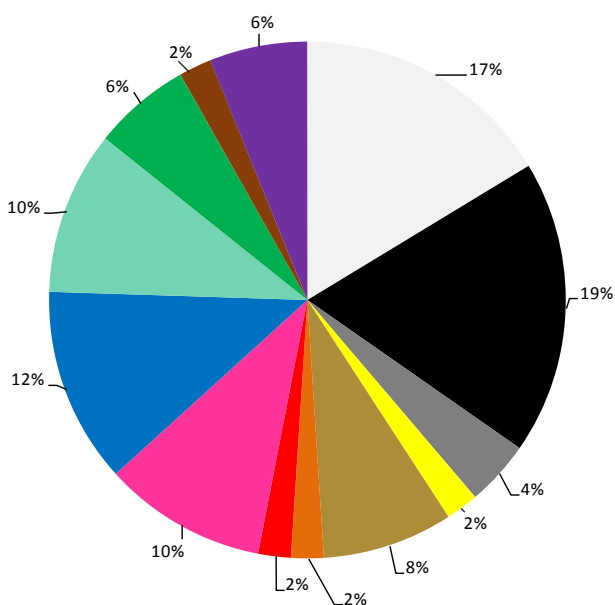
#### **4.4.1.Análisis Cromáticos**

Entre los motivos por los que se han escogido los referentes mencionados anteriormente, está el uso del color, por ello, se ha realizado un análisis cromático de cada referente a partir de 10 imágenes de cada uno, los resultados obtenidos a través de unos gráficos, muestran los colores más utilizados por cada diseñador analizado, entre los siguientes colores: blanco, negro, gris, amarillo, ocre, naranja, rojo, granate, rosa, azul, turquesa, verde marrón y violeta. Podemos ver que paleta de colores usa cada diseñador y el porcentaje de estos.

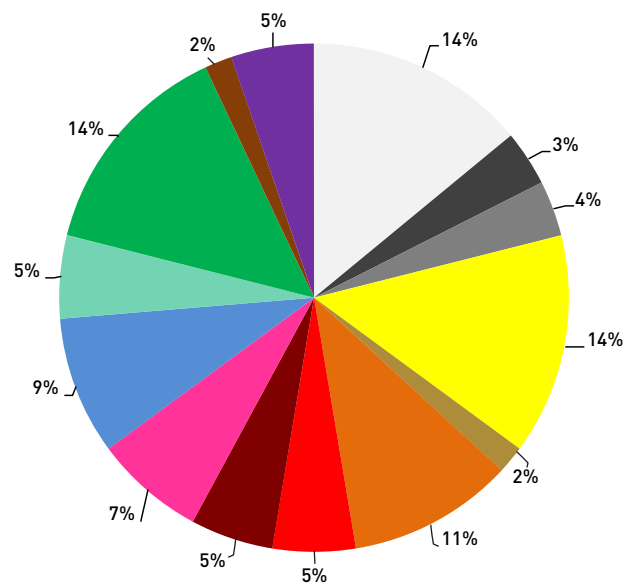
16. Fascination with Pattern! Hanna Werning. Creative Sketchbook. United Kigdom. 2012. Disponible en: [www.creativesketchbook.co.uk/2012/04/fascination-with-pattern-hanna-werning](http://www.creativesketchbook.co.uk/2012/04/fascination-with-pattern-hanna-werning)



Promedio de colores Emily Burningham

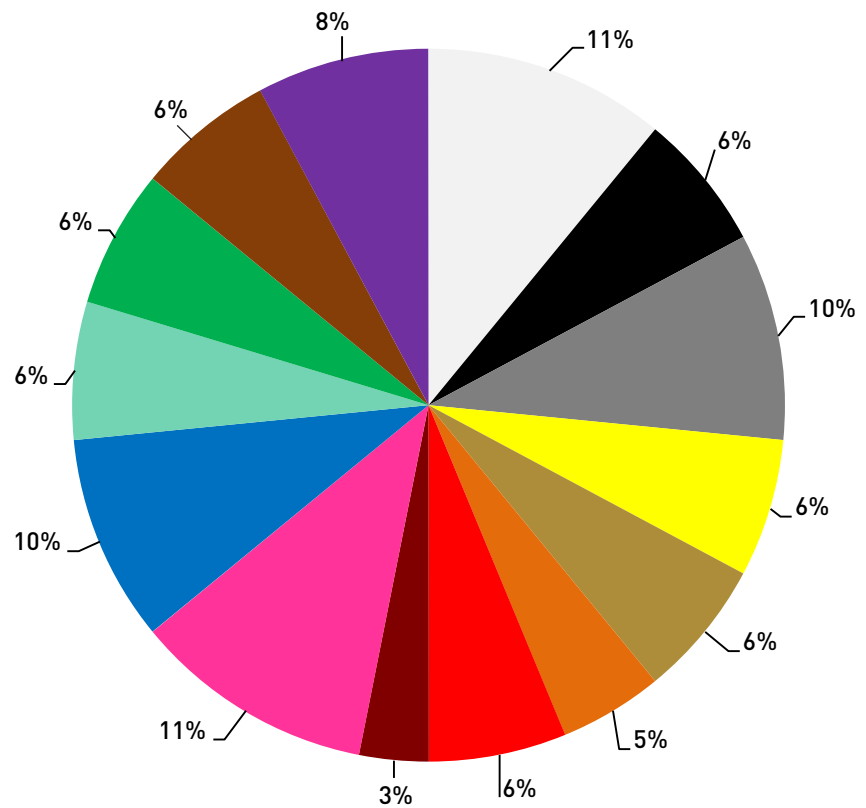


Promedio de colores Planet Palmer

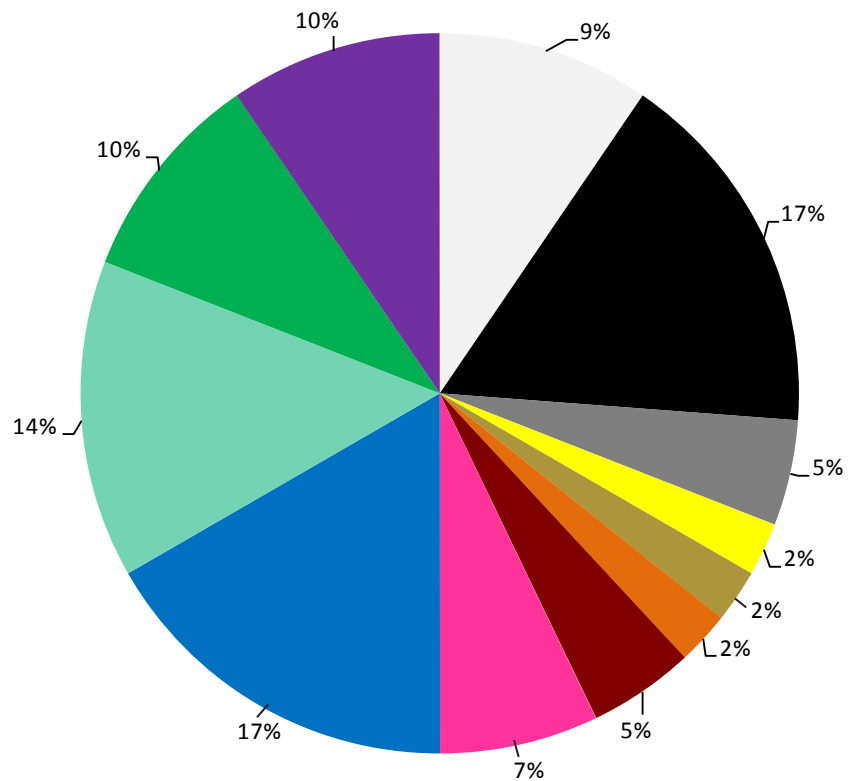


Promedio de colores Hanna Werning

- blanco
- negro
- gris
- amarillo
- ocre
- naranja
- rojo
- granate
- rosa
- azul
- turquesa
- verde
- marrón
- violeta



Promedio de colores Pattern People



Promedio de colores Dominic Crinson



Figura 18: Estampado aplicado al packaging de envases de miel Cosmopollen Honey.

Figura 19: Decoración de una habitación con estampados (imagen extraída de Pinterest).

## 5.PRODUCCIÓN ARTÍSTICA INÉDITA

Con el objetivo de realizar un proyecto de ilustración y diseño, se llegó a observar que el estampado ha llegado a ser un elemento indispensable en muchos diseños. Los diseñadores gráficos lo usan para packaging (figura 18), carteles e imagen corporativa, los diseñadores de moda en vestidos, camisas y zapatos. Incluso los ilustradores comienzan a aplicarlo en sus nuevas ilustraciones.

Cuando llegó a nuestras manos nos dimos cuenta de que este proyecto consistiría en la realización de estampados.

Un estampado puede ser aplicado casi en cualquier objeto sea de oficina, papelería, de comunicación, estética, perfumería, etc. Elegir entre todas estas opciones no fue sencillo, pero al final se escogió la decoración de interiores.

La principal razón de esta elección fue la motivación personal, siempre ha existido un interés por el interiorismo. Desde hace muchos años me he informado sobre el tema con revistas y libros. Por ser una rama del diseño cercana a la vida del día a día, del lugar donde pasamos el tiempo quizás a corto plazo o toda una vida. Diseñar este lugar y todo lo que habrá en él es todo un reto ya que se tiene que tener en cuenta las necesidades de todas las personas que van a vivir en él, para que sea un espacio cómodo y útil, además de agradable y bonito. A nadie le gusta vivir en un sitio que además de antiestético, sea incómodo moverse por él o no esté adaptado a las necesidades de una persona, como la privacidad y la seguridad.

Otra razón para esta elección es la gran variedad que ofrece este campo en soportes y aplicaciones para el estampado, desde la aplicación sobre una pequeña alfombrilla de baño hasta la decoración de un inmenso mural con papel pintado, pasando por una lámpara, un cómodo sillón y unas cálidas sábanas (figura 19).

Una vez escogida su aplicación se pasó a analizar el motivo a desarrollar. Tres temas diferentes, a cocina, la naturaleza y la tipografía, sin tener una unión en común, cada una tiene sus motivos.

Se comenzó pensando en las diferentes estancias de un hogar; comedor, baño, dormitorio y cocina. Para finalmente escoger sólo una que representar, la cocina, por ser un lugar común en la casa en el que participan todos. Desde que el fuego apareció, nació la reunión alrededor del hogar común, para calentarse en invierno y para el consumo de alimentos cocinados. Con el tiempo y la complejidad de la preparación alimentaria, aparece la necesidad de disponer de un espacio distinto para esta actividad.

En una casa, la cocina es el lugar donde se preparan las comidas: familiares, reuniones de amigos o para uno mismo. También en muchas ocasiones cumple la función de socialización familiar y es la principal habitación de la casa. La principal actividad que se desarrolla en la cocina es la de preparación de los alimentos.

El segundo tema escogido, la naturaleza, por ser tema referente en la his-



Figura 20: Portada revista Playboy de Wes Wilson. 1967

toria de los estampados, la gran mayoría de estampados tratan temas naturales desde animales a plantas, flores, arboles y hojas. Ya en la Antigüedad se representaban temas naturales en la práctica artística y en la ornamentación.

Además de tener muchas connotaciones positivas, el termino naturaleza hace referencia a la paz, energía, salud, bienestar, fuerza y la vida.

Y, por último, la tipografía, desde un punto de vista manual y de ilustración. Se han dibujado palabras, letras y frases. Sobretodo recurriendo a las tipografías de los años 50 a 80 por ser una época con gran variedad de estilos tipográficos que podemos ver carteles publicitarios (figura 20). Abundan las tipografías con referencia a la caligrafía, letras deformadas, con formas geométricas o psicodélicas.

## 5.1.MOTIVACIÓN

Durante mis estudios de Grado de Bellas Artes, tuve la oportunidad de beneficiarme de un plan de estudios basado en diferentes disciplinas del arte, pero los últimos años especializados en la ilustración y el diseño realizando trabajos de ilustración aplicada, merchandising, identidad corporativa, diseño editorial y logos.

Desde siempre me ha interesado el interiorismo. Con este proyecto he querido acercar la ilustración al interiorismo mediante el estampado.

Mi motivación principal es poder aplicar lo aprendido en mis estudios y mi experiencia en el diseño e ilustración, al interiorismo. Aunque no haya estudiado sobre el diseño de interiores siempre me ha interesado y todo lo que sé de él es gracias a las revistas o libros que he leído por cuenta propia.

Para mí el interiorismo o decoración es una rama del diseño muy cercana a las personas, quizás la más cercana, ya que entra dentro del espacio privado de cada persona, su hogar. Se trata de diseñar dónde vas a vivir para hacerte la vida o estancia más cómoda, porque tu casa es un lugar privado que disfrutas tú solo o acompañado por familia o amigos. El diseño debe ayudarte a que sea fácil, funcional, cómoda y ordenada además de bonita. Aunque este diseño puede cambiar con el tiempo debido a las tendencias o estilo de vida.

## 5.2.PROCESO DE TRABAJO<sup>17</sup>

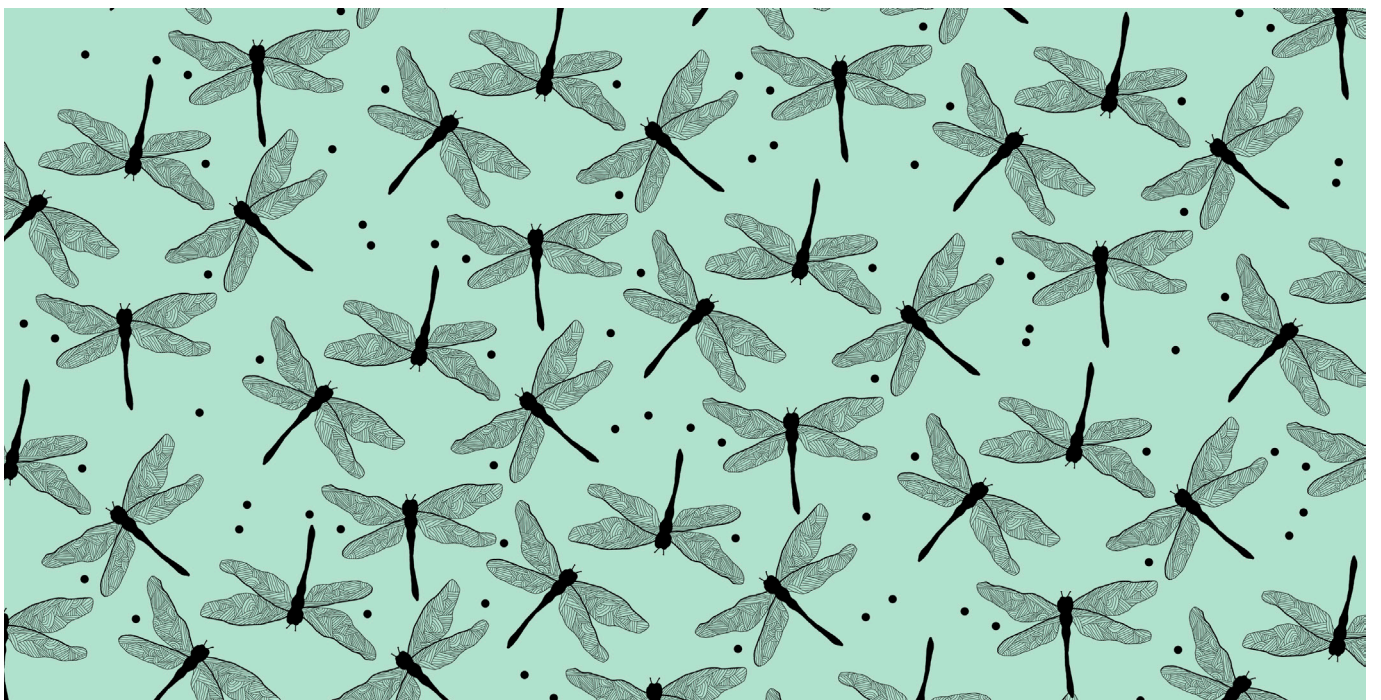
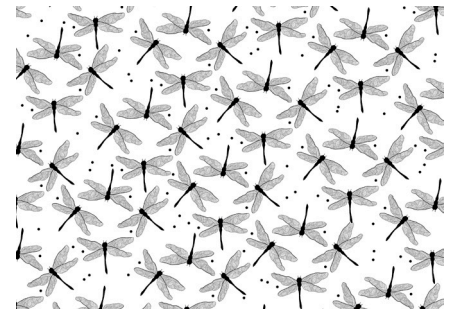
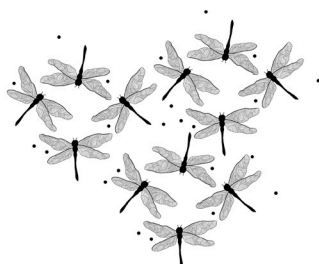
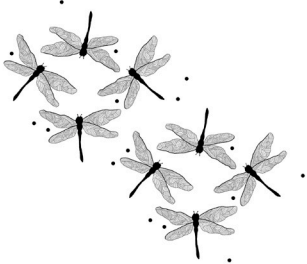
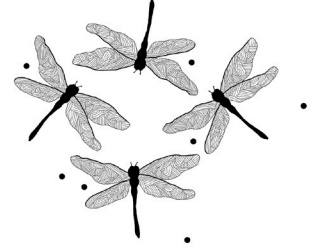
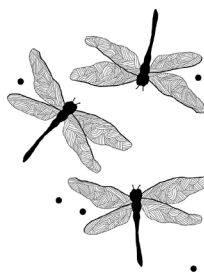
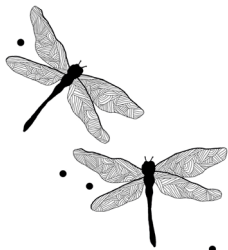
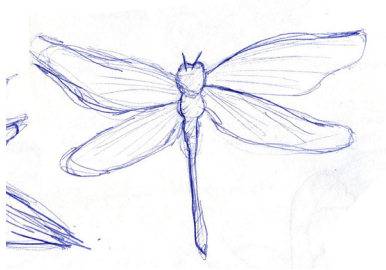
Una vez acotadas las características del proyecto y habiendo realizado una investigación previa, se pasó a su realización comenzando por la búsqueda de imágenes de referencia.

A continuación en el sketchbook o cuaderno de bocetos se dibujaron bocetos e ideas, de las cuales se seleccionaron algunas para redibujar con Photoshop. Se probaron diferentes combinaciones y modos de repeticiones para configurar los estampados, hasta obtener los resultados definitivos

<sup>17</sup>. Ver vídeo del anexo 2, ubicado en el CD junto a esta memoria, del proceso usado en Photoshop con el estampados "Libélulas".



Proceso de trabajo en Photoshop. Estampado Libélulas de la colección Naturaleza.



### 5.2.1. CUADERNO DE BOCETOS O SKETCHBOOK

“Sketchbook es un libro en blanco, listo para ser saturado de ideas rápidas o instantáneas, las cuales pueden quedar inconclusas o, en el mejor de los casos, terminar siendo una obra de arte maestra. Así como el escritor tiene su cuaderno de apuntes, así como la niña o el niño comienzan a escribir sus pensamientos en un pequeño diario, el artista gráfico puede hacer lo mismo propiamente con dibujos vagos, de manera muy personal y utilizando los estilos que en ese preciso momento le nazcan, para plasmarlos en ese cuaderno de hojas vacías”<sup>18</sup>.

Cuando te viene algo a la mente y necesitas dibujar o hacer pruebas de algún trabajo. Es de gran ayuda el cuaderno de viaje o “sketchbook”, para visualizar las ideas sobre papel en un bloc o cuaderno que puedas llevar contigo a casi todas partes. Volcar todos los pensamientos o ideas de forma completamente libre a través de dibujos rápidos sobre este cuaderno ayuda a desarrollar la creatividad e imaginación.

Para este trabajo se ha utilizado uno de estos cuadernos para desarrollar ideas y bocetos de cada estampado.

En este cuaderno se han dibujado flores, hojas, pájaros, instrumentos de cocina, todas las ideas que surgían de cada colección. Probando diferentes técnicas como el dibujo a lápiz, bolígrafo de tinta líquida, acuarela, tinta china y rotuladores. En algunos casos, los dibujos provenían totalmente de la imaginación, en otros se han utilizado imágenes de referencia.

Para Naturaleza, (Figura 21) muchos dibujos provenían de la imaginación; flores con multitud de pétalos, grandes o pequeños, hojas con formas geométricas o asimétricas, y más.



Figura 21 y 22: Sketchbook con bocetos para estampados de las colecciones Naturaleza y Cocina.

<sup>18</sup>.GARCÍA, R. ¿Tú tienes un sketchbook?. *Rubiko*. 2012. Disponible en: [rubiko.mx/tu-tienes-un-sketch-book/](http://rubiko.mx/tu-tienes-un-sketch-book/)





En la colección Cocina (Figura 22) se han utilizado imágenes de referencia con un toque vintage. Nada de máquinas modernas, potenciando el trabajo manual, casero y rudimentario. Hacer pasteles, preparar el desayuno, el té, herramientas para amasar, batir, cortar y servir, pequeños electrodomésticos como una tostadora o batidora, delantales, teteras, cubiertos, ollas, botellas, jarras, fruta, verdura, carne...

Y, por último, la colección de Tipografía, (Figuras 23, 24 y 25) experimenta con la tipografía manual y de los años 50 a 80, debido a que en este largo periodo se encuentran gran variedad de estilos de tipografía que juegan con el volumen, la forma y contraforma de la letra, el tamaño, el remate y la caligrafía, sobre todo en los carteles publicitarios. Los estampados son de letras, palabras o frases que provienen de canciones o pensamientos, se ha dibujado teniendo en cuenta la forma de cada letra y el significado de una palabra.



Figuras 23, 24 y 25: Bocetos para estampados de la colección Tipografía.



### 5.3.RESULTADOS<sup>19</sup>

A continuación podremos contemplar el desarrollo práctico del trabajo realizado sobre el estampado. Todos los estampados concomitan en sus ilustraciones sintéticas, que no buscan el realismo de la imagen, sino la simplificación de la forma, y con una gama cromática variada.

#### 5.3.1.COLECCIÓN COCINA

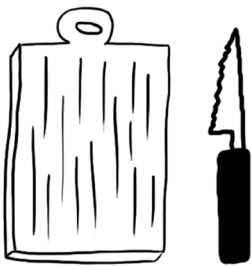
Para esta colección se han escogido objetos que podemos con los que se desarrollan acciones dentro de una cocina, o alimentos que se sirven en ella.






19. Para ver todos los estampados con detalle véase el anexo 3 adjunto en el DVD.

### Cuchillo y tabla

El rojo, color de la sangre, recuerda a la carne. A través del color se puede adivinar qué tipo de alimentos cortarán estos cuchillos.












	C 0 M 0 Y 0 K 100		C 0 M 0 Y 0 K 0
	C 25 M 97 Y 97 K 0		



### Hora del té

El té, una bebida a base de agua con hojas y brotes de la planta de té, a la que se le puede añadir leche para conseguir un sabor más dulce. En este estampado preparamos un delicioso té caliente al que le añadimos leche.



	C 97 M 58 Y 60 K 11		C 89 M 46 Y 99,6 K 12
	C 83 M 1 Y 34 K 0		C 21,5 M 18 Y 17 K 0
	C 63 M 8 Y 20 K 0		C 0 M 0 Y 0 K 100
	C 10 M 0 Y 84 K 0		C 0 M 0 Y 0 K 0
	C 0 M 74 Y 56 K 15		



### 5.3.2. COLECCIÓN NATURALEZA<sup>20</sup>

En esta colección abunda la vegetación; flores y hojas de mil formas y colores. Pero, también algún pequeño insecto.







<sup>20</sup>. Para ver todos los estampados con detalle véase el anexo 3 adjunto en el DVD.

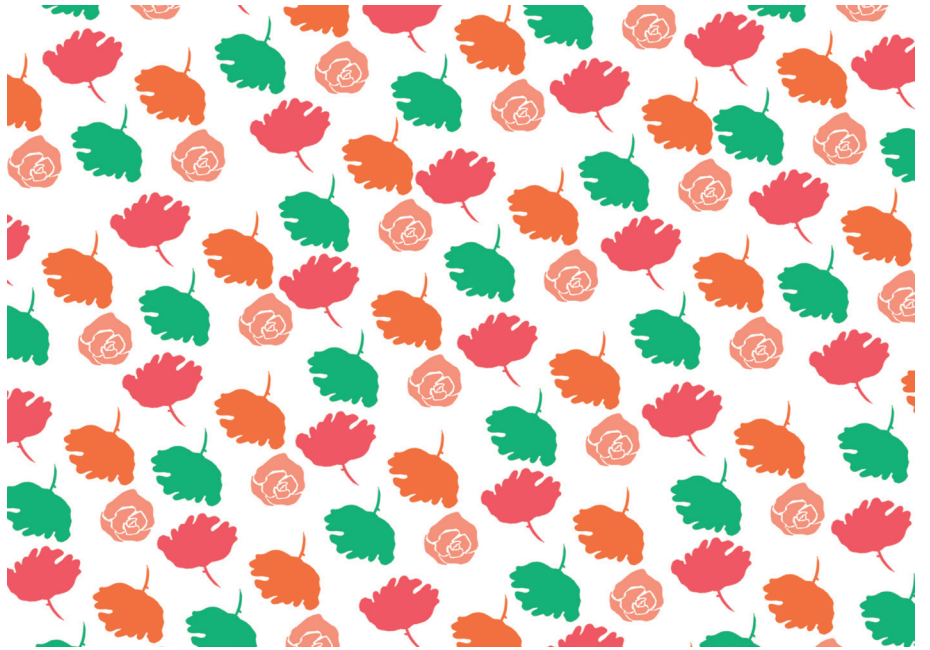


### Flores

Alegre estampado de amapolas y rosas, lleno de vida y color con tonos rosas, naranjas y verdes.



	C 0 M 81 Y 52 K 0		C 0 M 52 Y 47 K 0
	C 0 M 69 Y 81 K 0		C 81 M 0 Y 72 K 0

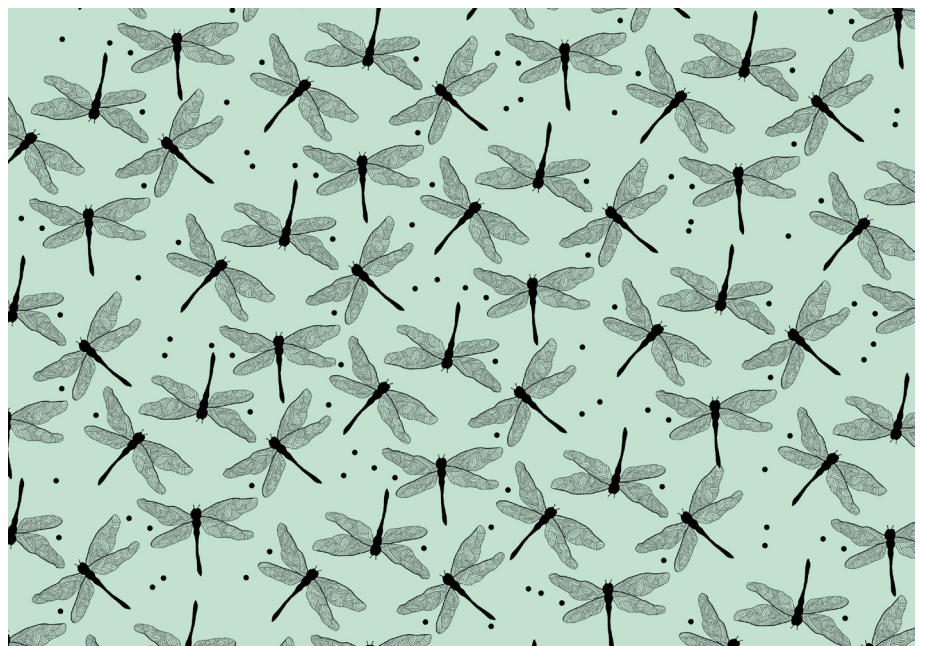


### Libélulas

Este insecto con fuertes alas transparentes y abdomen alargado. Revolotea en este estampado intentando cazar algún mosquito o polilla.



	C 36 M 0 Y 27 K 0		C 0 M 0 Y 0 K 100
---	----------------------------	---	----------------------------



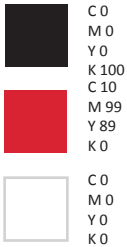
5.3.3. COLECCIÓN TIPOGRAFÍA<sup>21</sup>

Para esta colección se ha utilizado la letra como imagen para configurar estampados. Letras, expresiones, palabras y frases extraídas de conversaciones, pensamientos o canciones. Escogidas por su sonoridad y su forma para experimentar con ellas a través de diferentes tipografías caligráficas o geométricas hechas a mano.



21. Para ver todos los estampados con detalle véase el anexo 3 adjunto en el DVD.

# TENTACIONES



## Tentaciones

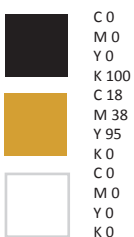
Impulsos repentinos que te llevan a hacer una cosa aunque no esté bien. Junto con el rojo, color asociado con la ambición, deseo y la pasión.



## El tiempo vuela

Esta expresión tan familiar, todos en algún momento, la hemos experimentado. La sensación de que el tiempo pasa rápido o lento muchas veces depende del estado emocional en el que te encuentres.

# el tiempo vuela



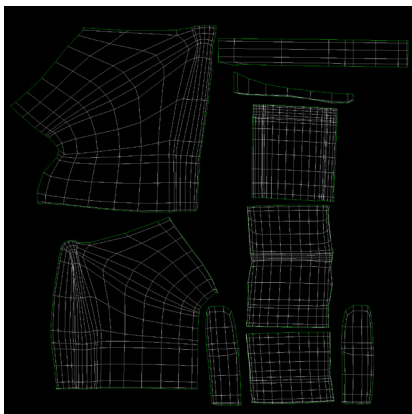


## 5.4.SIMULACIÓN 3D

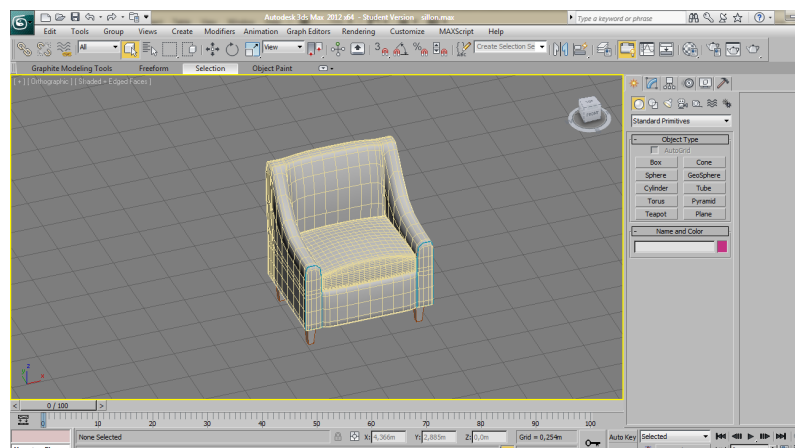
En muchos proyectos de diseño es de gran ayuda realizar una simulación del resultado final antes de su producción. Por ello, en este proyecto se ha realizado una representación de algunos estampados aplicados en diferentes objetos del hogar. En este caso, se han escogido un sillón, una lámpara, unas cortinas y un cojín.

Para ello se ha utilizado el programa Autodesk 3ds max, primero se ha modelado cada objeto a través del estudio de diversas fuentes.

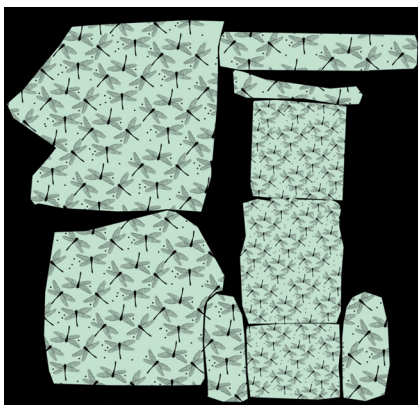
Posteriormente, se ha añadido la textura a cada objeto con la herramienta Unwrap UVW, la cual nos permite “desenvolver” el mapeado que tengamos aplicado al objeto a modo de costuras. Es similar a los recortables de papel para montar poliedros. Estos recortables, luego podremos pintarlos en un editor como Adobe Photoshop y aplicarlos directamente sobre el objeto modelado.



2. Unwrap del sillón desplegado



1. Sillón modelado en 3ds max



3. Unwrap modificado en Photoshop

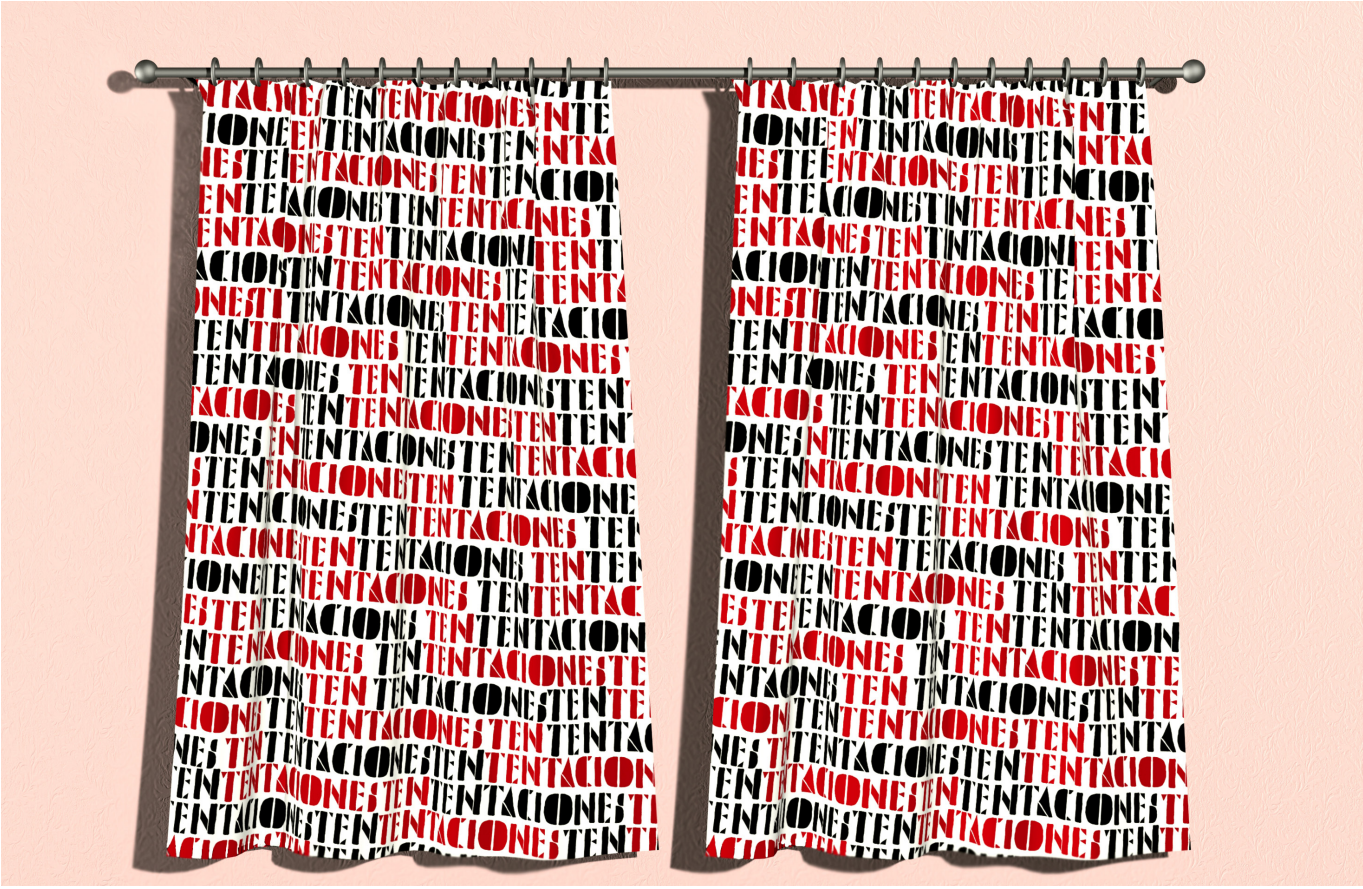


4. Render final con todas las texturas e iluminación.













## 6.CONCLUSIONES

### 6.1.CONCLUSIÓN

Este proyecto ha sido una gran oportunidad para indagar en el tema del estampado. A la vez que poder realizar un proyecto que une la ilustración con el diseño de productos para el hogar.

Para concluir, hablaremos de los objetivos cumplidos, la relevancia del resultado obtenido, así como las limitaciones que se han presentado al realizar el trabajo.

El objetivo principal, la producción de una serie de estampados ha sido cumplido y con mayor producción que la esperada, ya que al final se han producido tres colecciones de diferentes temas. Un total de 18 estampados, 6 por colección. En su realización se han aprendido conceptos de armonía, repetición, composición, dibujo y color, que se han tenido en cuenta a la hora de escoger los resultados definitivos. A la vez que se han empleado tecnologías informáticas, como Photoshop para la realización digital de cada estampado con el manejo de modos de color, resolución, capas y herramientas de escalar, duplicar, mover y rotar. Y, Autodesk 3ds max para la creación 3d de los objetos realizando el modelado y su posterior texturización, iluminación y renderizado.

Todos los estampados de cada colección cumplen con el objetivo de estar compuestos por elementos relacionados con un tema. Y todos ellos cumplen con el estilo establecido en los objetivos.

Gracias a este proyecto, también se ha tenido la ocasión de adquirir el conocimiento sobre el diseño y el estampado en la historia hasta analizar nuestros referentes actuales. Igualmente, toda la información recopilada sobre el estampado su uso, creación, aplicación y relación con la decoración.

Sin embargo, la limitación de tiempo del proyecto a llevado al mismo a no poder plasmarlo en la realidad, aunque no se ha descartado la idea. Si el tiempo hubiera sido más largo se habría podido llevar a cabo la impresión de los estampados sobre superficie textil o cualquier otra, para poder producir unas sábanas, cortinas o tapizar una silla.

De todas formas el resultado obtenido ha sido satisfactorio, ya que se trata de una producción de tres colecciones totalmente actuales, innovadoras y creativas, por su estilo, ilustración y temas.

### 6.2.FUTURAS INVESTIGACIONES

Todo el trabajo realizado, no termina aquí. Hay miles de puertas abiertas al estampado.

Por una parte, continuará creciendo con nuevos estampados y colecciones. Por otra, se llevará a la realidad, incorporándolo en el mercado, a través



de la presentación a empresas relacionadas como Ikea, Jysk, Zara Home, Leroy Merlin o a talleres de confección textil.

Asimismo, se explorarán nuevos campos para su aplicación como papelería, moda o packaging.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### RECURSOS WEB

CREATIVE SKETCHBOOK. Fascination with Pattern! Hanna Werning. United Kingdom. 2012. Disponible en: [www.creativesketchbook.co.uk](http://www.creativesketchbook.co.uk).

DOMINIC CRINSON: [www.crinson.com](http://www.crinson.com)

EL MUNDO. *Arranca Planet Palmer, la nueva marca de Brianda Fitz-James*. 2013. Disponible en: [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es)

EMILY BURNINGHAM: [www.emilyburningham.com](http://www.emilyburningham.com)

GARCÍA, R. ¿Tú tienes un sketchbook?. *Rubiko*. 2012. Disponible en: [rubiko.mx](http://rubiko.mx)

HANNA WERNING: [www.byhanna.com](http://www.byhanna.com)

HISTORIA UNIVERSAL. *Primera Revolución Industrial*. disponible en: [www.historiacultural.com](http://www.historiacultural.com)

KUNSTKRAFT: [www.kunstkraft.com](http://www.kunstkraft.com)

LUPIN, J. *El ornamento y su función*. Disponible en: [www.arteytecnica.com.ar](http://www.arteytecnica.com.ar)

PATTERN PEOPLE: [www.patternpeople.com/](http://www.patternpeople.com/)

PALMER TEAM: [www.planetpalmerproject.com/](http://www.planetpalmerproject.com/)

RTVE.ES. *Las sociedades secretas de Planet Palmer*. 2013. Disponible en: [blog.rtve.es/moda/2013/09/las-sociedades-secretas-de-planet-palmer.html](http://blog.rtve.es/moda/2013/09/las-sociedades-secretas-de-planet-palmer.html)

VALGRAPHIC SOLUCIONES CREATIVAS. Que es vinil. Disponible en: [www.valgraphicsolucionescreativas.com](http://www.valgraphicsolucionescreativas.com)

VOGUE ESPAÑA. *En el estudio de Planet Palmer*. Disponible en: [www.vogue.es](http://www.vogue.es)

WIKIPEDIA. *Arts and Crafts*. Disponible en: [es.wikipedia.org/wiki/Arts\\_and\\_Crafts](http://es.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts)

### TRABAJO FINAL DE MASTER

DE LA ROSA, M<sup>a</sup> Ángeles. *Pattern, la ornamentación como tendencia actual del diseño*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2010.

REA, Lidia. *Estampado, la alta costura del objeto. Estampados tipográficos*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2012.

### LIBROS

BORRÀS, M. *Decorar con motivos y estampados*. 2008. Loft Publications,

S.L.

BOUSQUET, M. *Trucos con 3ds Max 2009 : obtenga espectaculares resultados rápidamente*. 2009. Marcombo, S.A.

BUNCE,G; PHILLIPS,P. *Diseño de repetición. Manual para diseñadores, artistas y arquitectos*. 1993. Gustavo Gili.

CAPIZZI, T. *Inspired 3D modeling and texture mapping*. 2002. Cengage Learning.

COLE, D. *Estampados*. 2008. Blume.

DEMPSEY, A. *Estilos, escuelas y movimientos*. 2002. Art Blume.

GARNER, P. *Sixties design*. 2008. Taschen

GIMLEY,C. LIVE, M. *Color espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores*. 2009. Gustavo Gili.

RIEGL, A. *Problemas de estilo*. 1980. Gustavo Gili.

RIVERS, C. *Taller de tipografía : ideas y técnicas paso a paso para crear letras y fuentes originales*. 2011.Promopress.

UDALE, J. *Manuales de diseño de moda, diseño textil, tejidos y técnicas*. 2011. Gustavo Gili.

WONG,W. *Fundamentos de diseño bi-tri-dimensional*. 1989. Gustavo Gili.

## 8. ANEXOS

Junto a esta memoria se añaden tres anexos.

### 8.1.PRUEBAS DESCARTADAS

Es un archivo pdf con imágenes de los estampados que se realizaron durante el proceso de producción pero que al final no fueron seleccionados.

### 8.2. VÍDEO

El segundo anexo es un vídeo en Mp4 que muestra el proceso empleado en Photoshop para el estampado llamado Libélulas.

### 8.3.CATÁLOGO

Catálogo en archivo pdf, para mostrar todos estampados y sus aplicaciones de forma detallada