

TFG

ART I MODA

PROCESSOS GRÀFICS I DIGITALS APLICATS A L' ESTAMPACIÓ
I CONFECCIÓ DE PECES TÈXTILS

Presentat por Carmen Sabater Chilet

Tutor: Alberto March

Cotutor: Roberto Giménez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grau en Belles Artes

Curs 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUM

Allò que busquem amb aquest projecte multidisciplinar és plasmar els dissenys i il·lustracions personals sobre un llenç poc convencional com són les peces tèxtils, amb l'ajuda tècnica de la serigrafia.

Per això, realitzem un estudi serigràfic previ a l'estampació final dels teixits, on experimentem amb les formes, mides, tintes i colors, jugant amb la posició i diferents combinacions dels elements gràfics generats.

Aquesta experimentació es realitza sobre diferents suports, com són: papers de diferents colors i retalls de teixit similar al de les peces finals. Testant així el funcionament d'aquests elements i la reacció de les tintes sobre el teixit.

Així doncs, podem diferenciar dues fases diferents dins d'aquest projecte: Una primera fase d'experimentació, on hi ha una presa de contacte inicial amb la part tècnica i que ens ajuda a descartar el que no ens agrada o no funciona. I

una segona fase on elaborem l'estampació del teixit, que ens servirà com a matèria primera per a l'última part del procés, l'elaboració de les peces finals.

La finalitat d'aquest treball és plasmar la unió de dues formes d'expressió com són l'art i la moda. Creant peces confeccionades amb els teixits estampats a través de la serigrafia, de manera que aquesta unió entre ambdós elements siguin visualment recognoscibles. A més de com a forma de representar la materialització d'aquesta unió, aquest projecte naix també com a possible proposta alternativa a la fast-fashion i com una manera diferent y més sostenible de concebre la moda.

Aquest TFG es planteja com un treball obert i en desenvolupament. Que serveix com a punt d'inici i base d'un projecte més gran com podria ser una col·lecció de dissenys d'autor íntegra, realitzable en un futur TFM o similar.

PARAULES CLAU

Art aplicat; moda; il·lustració; disseny, serigrafia; experimentació; sostenibilitat.

SUMMARY

The main aim of this multidisciplinary project is to show the personal designs and illustrations that have been created on an unconventional canvas such as textile garments.

For this reason, we carry out a study prior to the final silkscreen printing of fabric, where we experiment with shapes, sizes, inks and colours. This is done by playing with the position of the designs and making different combinations with the graphic elements that we have previously generated.

This experimentation is undertaken on different materials, such as papers of different colours and pieces of fabric; similar to the final designs. In this way, we can not only test if these elements work together but also the reaction of the inks on the fabric.

Consequently, we can distinguish between two different phases in this project: the experimental phase, where there is a first contact with the silkscreen printing technique, this helps us discard things we do not like or do not work. In the second phase, we produce the printed fabric that will serve as raw material for the final elaboration of the product.

In this way, we demonstrate the link between two ways of expression, art and fashion. By creating pieces made of printed fabrics through screen printing we try to materialize this union, making it visually.

Besides making this union visual, this project is also born as a possible alternative to fast-fashion and as a different and more sustainable way of conceiving fashion.

This final degree project (TFG) could be considered as a developing work that serves us as a starting point and base of a bigger project, such as the future accomplishment of an entire collection with our self-created designs could be. This project could be continued in a master's degree final project (TFM) or similar.

KEY WORDS

Applied art; fashion; illustration; design; silkscreen printing; experimentation; sustainability.

Estic molt agraïda a totes les persones que m' han recolzat durant la realització d' aquest projecte. En especial a la meua mare, pel seu suport incondicional, ara i sempre. Aquest projecte no hauria estat possible sense la seua ajuda. També he de fer un especial agraïment a Roberto Giménez, per ajudar-me sempre que ho he necessitat. Sense les seues correccions i aportacions aquest treball no seria el que és.

ÍNDEX

1. Introducció	6
2. Objectius y metodologia	8
2.1. Objectius	
2.2. Metodologia	
3. Marc teòric	11
3.1. Art, disseny i moda. Unitat i història	
3.2. Objecte i reproductibilitat	
3.3. Disseny d'autor	
3.2. Moda sostenible	
4. Marc referencial	16
4.1. Introducció	
4.2. Referents	
4.2.1 . Referents artístics	
4.2.2. Referents disseny i il·lustració	
4.2.3. Referents moda	
5. Desenvolupament del projecte	21
5.1. Primera Fase: Creació, Evolució i Experimentació	
5.1.2. Idea general i evolució del projecte	
5.1.3. Processos gràfics i digitals	
5.1.4. Experimentació serigràfica	
- Preparació	
- Proves i experimentació	
5.2. Segona Fase: Aplicació i confecció tèxtil	
5.2.1. Estampació dels dissenys resultants	
5.2.2. Materials	
5.2.3. Confecció	
6. Conclusions	27
7. Bibliografia	28
8. Índex d'imatges	30
9. Annexes	31
9.1. annex 1: Conjunt d' elements gràfics	
9.2. annex 2: Proves	
9.3. annex 3: Resultat final	

1. INTRODUCCIÓ

Des de ben petita sempre he trobat en l'art, i en concret en el dibuix, una via d'escapament amb la qual podia plasmar els meus pensaments i allò que sentia i que no podia arribar a expressar amb paraules. A mesura que vaig anar creixent, això mateix ho vaig sentir, d' igual manera, amb el món de la moda.

Considero, per tant, que ha estat aquest afany per materialitzar d'una manera directa i visual el que aquestes dues coses em fan sentir, el que m'ha portat a voler dur a terme aquest projecte. Buscant peces úniques amb les que sentir-me identificada.

La memòria del projecte exposat a continuació parteix de la cerca d'un eix que funcione com a unió transversal entre art gràfic, il·lustració, disseny i moda, concebant aquesta última com una perspectiva artística més.

En aquesta memòria queda descrit tot l'estudi i el procés realitzat, des de que naix la idea fins que es materialitza en el resultat final.

En aquest cas, l'estampació de teixits mitjançant la tècnica de la serigrafia i a la vegada ens serviran per a confeccionar alguns dels prototips pertanyents a una futura col·lecció de disseny d'autor.

Es tracta d'un projecte multidisciplinar, que cerca plasmar els dissenys i il·lustracions personals sobre un llenç poc convencional com són les peces tèxtils. El nostre projecte es troba a camí entre dos mons, situant-lo entre la producció artística i el disseny d'autor. On l'objecte o peça tèxtil que anem a generar va destinat a interactuar amb un públic, generant en aquest una opinió, de manera similar a com ho faria una pintura o una obra d'art convencional.

Aquest plantejament ens condueix inevitablement a fer-nos diferents preguntes sobre què és l'art i què és el disseny i la relació que existeix entre ambdós. Així com a plantejar-nos la situació tant històrica com social que han patit aquests al llarg de la història.

Perd una creació el seu valor artístic per el mer fet de pensar que està subordinat al disseny?

Així com també ens obliga a reflexionar sobre la controvèrsia de considerar un procés reproduïble, com és el de la moda, com a procediment artístic.

És considerat com a menys artístic un objecte que pot arribar a ser reproduït?

Amb la intenció de contextualitzar un poc més totes aquestes qüestions, farem també un recorregut al llarg de la història, veient com la relació d'aquests dos elements; art i moda, ha estat present des de molts anys enrere. Tant de manera conceptual, com de manera física amb el disseny tèxtil.

Explorant tots aquells referents que ens serveixen de precedent per a la realització d'aquest estudi, procedents tant del camp de l'art com del de la moda.

Una vegada emmarcat el camp teòric en el que s'enclava el nostre treball, passarem a desenvolupar el projecte, que podem dividir en dues fases principals: El procés d'experimentació i creació i l'aplicació al producte.

En el procés de creació i experimentació a través de diferents etapes, des de la generació d'idees fins a l'experimentació serigràfica, gràcies a la qual aconseguim generar els dissenys finals que estamparem sobre els rotllos de teixit definitiu.

D'altra banda, en la segona fase d'aplicació al producte, analitzem el procés de confecció d'aquest. No tant el detall d'estampació dels dissenys finals sobre el tèxtil; ja més desenvolupada en el procés d'experimentació, si no la part pertanyent al disseny, l'elecció del material i la confecció.

El transcurs per tot aquest procés ens permetrà arribar a una sèrie de conclusions que ens serviran de base per a poder seguir ampliant i desenvolupant aquest projecte en un futur i conclouent en una col·lecció d'autor.

Així doncs, aquest document queda estructurat de manera següent: Primerament anomenarem els objectius que ens plantejem aconseguir, donant pas a l'explicació, ordenada per fases, de la metodologia de treball que hem seguit. Seguidament, analitzarem el marc teòric i referencial del nostre projecte. A continuació, entrant en matèria exposarem detalladament el desenvolupament del projecte. Per últim, exposarem les conclusions a les que hem aconseguit arribar. Al final del document adjuntarem també un dossier d'imatges així com la bibliografia utilitzada.

Aquest treball queda enfocat, de manera oberta, com a primera presa de contacte amb la matèria. Amb la idea de ser continuat en projectes futurs.

2. OBJECTIUS Y METODOLOGIA

2.1. Objectius

L'objectiu principal del nostre projecte és mostrar les nostres creacions artístiques d'una manera original, sobre un llenç diferent, establint així una connexió entre art i moda. Creant peces de roba que seran confeccionades amb els teixits estampats amb dissenys propis.

Per tal de dur a terme un projecte estructurat i arribar a un resultat que funcione i ens convença, ens proposem una sèrie d'objectius més generals:

- Fer una selecció dels elements gràfics, segons la seua capacitat de reproducció i funcionalitat en quant a unió i composició.
- Tractar digitalment els elements gràfics per tal de fer-los més funcionals.
- Experimentar amb els elements generats, les diferents formes, mides, textures, colors i unir-los creant una sèrie de combinacions.
- Estudiar els diferents tipus de tintes serigràfiques i el ús d'aquestes depenent del suport que anem a utilitzar.
- Observar els resultats de les proves generades i aplicar els resultats als teixits finals. De manera que tot el procés derive en un producte final que aporte una visió innovadora i que convide a reflexionar sobre la relació entre l'art i la moda.
- Crear una base sòlida per a poder completar el desenvolupament, en un futur, d'un projecte més ampli.

Partint d'aquests objectius generals, ens plantejem alguns més concrets:

- Generar un dossier de proves que recullga tot el treball realitzat durant la fase d' experimentació serigràfica.
- Trobar un suport/teixit que s'adeqüe a les nostres necessitats.
- Realitzar un mínim de tres dissenys diferents que estamparem sobre diferents rotllos del teixit.
- Per últim, arribar a realitzar al menys una peça confeccionada. Com a exemple del que seria el resultat al que volem arribar una vegada completada la fase d' experimentació.

2.2. Metodologia

Com ja hem comentat anteriorment, aquest projecte compta amb una base d'experimentació artística, que s'utilitza i es veu projectada cap al món del disseny.

La metodologia utilitzada per a la realització d'aquest projecte segueix una evolució lògica i lineal. Partint d'un procés inicial de generació d'idees que s'ha anat desenvolupant gracies al procés d' experimentació que hem anat seguint. Si reflexionem, podríem dir que existeix una fórmula comú a totes les metodologies del disseny, on partint del problema que se'ns planteja,

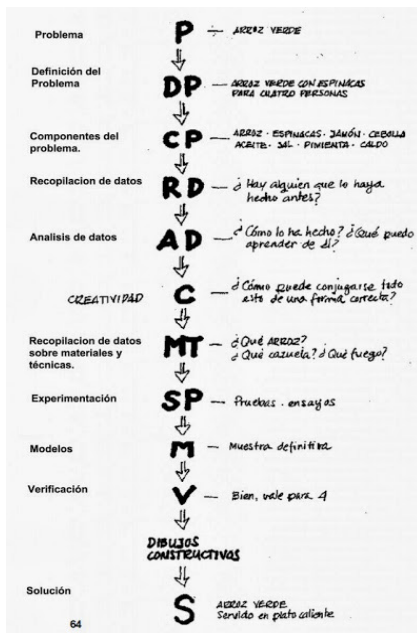


Fig. 1. Un dels processos metodològics exposat per Bruno Munari en el seu llibre: *Com neixen els objectes?*

tractem d'arribar a una solució mitjançant un procés creatiu. En el nostre cas, la "solució" a la que desitgem arribar és enllaçar obra artística i disseny de moda. Materialitzant aquesta essència en peces tèxtils de disseny i confecció propis.

Per al nostre treball ens hem fet servir d'alguns recursos a l'hora de realitzar les diferents parts del projecte:

Aquest conta amb una base bibliogràfica, ja que paral·lelament a procés de creació artística, s'ha dut a terme un procés de documentació en quant a referents i conceptes amb l'intenció de recolzar el nostre treball, aportant-li sentit i consistència. Ajuntant-nos amb la informació extreta de revistes i llocs web d'art i moda, entrevistes i vídeos com de monografies d'autors i llibres d'història. En quant als recursos tècnics, contem amb tots els necessaris per als procediments serigràfics (tinta, pantalla, eines del taller...) i també amb els recursos per al procés de confecció (teixit, màquina de cosir...)

Entrant en el procediment del projecte, com ja hem comentat anteriorment en la introducció d'aquest document, considerem que aquest és divisible en dues fases: El procés de creació i experimentació i l'aplicació al producte. Durant el procés d'experimentació, evolució i creació a través de diferents etapes:

Una primera d'idees generals, que té com objectiu generar motius per a crear els futurs dissenys. Tenint com a font d'inspiració tot allò que entra, com a referent, dins de l'imaginari personal (cançons, música, imatges, artistes...). Després, gràcies a un procés de tracte d'imatge i processos digitals aconseguim que tots aquests motius, generats a partir dels esbossos, resulten elements més adequats per a la reproducció sobre tèxtil. Afegint i combinant diferents formes i textures procedents per a donar-li més riquesa i personalitat al disseny. Serà ací on desenvoluparem el procés del taller de serigrafia, realitzant múltiples proves sobre diferents tipus de suports, independentment de que el resultat final serà sobre tèxtil. Experimentant amb la composició i les diferents barreges possibles dels elements i textures sobre paper i sobre teixit, junt amb un estudi de la tècnica i el color, generem un conjunt de proves de les quals extraïem les combinacions d'elements definitives per als dissenys finals.

Una vegada tenim ja clars quins són els dissenys finals, procedim a estampar els teixits definitius que ens serviran per a confeccionar les peces. La confecció d'aquestes es realitzarà amb la tècnica de *moulage*, prescindint del procés habitual de patronatge, ja que es va a tractar de peces no excessivament complexes que concebim com a una espècie de prototips. Tot aquest procés queda detallat de manera més precisa en l'apartat de desenvolupament del projecte.

Cronograma

Aquesta idea té la seva primera aparició ja durant el curs 2016-17, i es realitza d'una manera més tangible durant l'assignatura de metodologies, amb la proposta de realitzar un simulacre de TFG.

En aquesta primera proposta, davant l'actual, trobem que moltes coses són diferents i han anat evolucionant ja que no s'ha deixat de banda en cap moment la idea de dur terme aquest projecte.

Ha sigut més recienment, durant el curs 2017-18, en l'assignatura de serigrafia on s'han adquirit els coneixements així com els recursos necessaris per a dur-la a terme completament. Permetint-nos realitzar la part de producció durant els dos últims mesos de l'assignatura (maig-juny 2018)

Així i tot, com ja hem dit anteriorment el projecte no es considera completament finalitzat, sinó que encara li queda un llarg recorregut de desenvolupament, creixement i millora.



Fig. 1. Yves St. Laurent: *Mondrian dresses*, 1966.
Colecció de vestits inspirada en el pintor Piet Mondrian.

3. MARC TEÒRIC: ART, MODA I DISSENY

Per a començar a parlar d'aquest tema considerem que, primerament, és important fer una xicoteta introducció a aquets conceptes sobre els que anem a tractar i reflexionar repetidament dins del nostre treball; art, moda i disseny. A dia d'avui es podria afirmar que aquest tema continua sent objecte de debat i que el concepte "d'art" és difícil d'acotar i de definir de manera precisa. El terme evoluciona, és subjectiu, i ha sigut definit per artistes, filòsofs i científics. Tenint en compte açò i deixant de banda la controvèrsia, en línies molt generals, podríem definir com "art" tota forma d'expressió de caràcter creatiu que tracta d'expressar allò que sentim a través d'una infinitat de formes i tècniques dins de les diferents disciplines que comprèn.

Al llarg de la història han sigut molts els esdeveniments que han produït un canvi i una evolució en el món de l'art, el mateix ocorre amb el disseny i la moda. El món de l'art es reconeix i fixa el seu espectre molt més enllà de les fronteres d'una galeria o museu. Per això, altres disciplines, com la moda, no es veuen excloses de poder incloure's com a forma d'art. Doncs es tracta d'una expressió artística en formes diferents de les convencionals.

Per a Barthes, la moda és com un dels més formidables signes no lingüístics de comunicació social. D'aquesta manera, segons ella, la moda actuaria davant dels altres com una mena d'emissor de personalitats, gustos o formes de viure, entre altres variables, complementant així, d'alguna manera, les formes tradicionals de comunicació. Al seu torn, Saulquin¹ defineix la moda com el conjunt coherent i ben sincronitzat de produccions humanes que, derivades dels usos comuns i gustos compartits per grans grups de la població, dominen una època. Aquesta noció abasta totes les manifestacions de la vida materialitzades en objectes d'ús quotidià i la seva característica primordial rau en la necessitat de transformació i canvi continu, més que en el valor dels objectes en si (...) la moda aconsegueix que allò innecessari es torni gairebé necessari, obligat; per això la rapidesa i la continuïtat de les transformacions.

Si bé es cert que el món de l'art, en termes generals, sempre ha perseguit la necessitat d'expressar allò que li crema per dins i que no pot expressar de cap altra manera, el món del disseny va més lligat a la funcionalitat. Per a Henry Cole, pioner en el camp del disseny, aquest té dos objectius ja que en primer lloc es refereix al valor utilitari de l'objecte dissenyat i en segon lloc, a l'embelliment o ornament d'aquesta utilitat.

No obstant això, molts identifiquen la paraula disseny més amb aquest aspecte secundari que amb la seva significació completa: és a dir, amb l'adorn separat o fins i tot contraposat a la utilitat pràctica. D'aquesta confusió, del que no és més que una addició amb allò que és essencial, han nascut molts d'aquests errors en qüestió de gust que poden observar-se en les obres dels dissenyadors moderns.

¹SAULQUIN, S. (2006) *Historia de la moda argentina*.



Fig. 3. Imatge de treballadores d'una fàbrica de producció en cadena, s. XIX

3.1. Unitat i història

Des de els començaments de la història ja trobem una relació entre disseny i utilitat, com defensa André Ricard²: “Les formes belles són també les més perfectament funcionals”

Els bols de ceràmica de la prehistòria, les pintures rupestres, la construcció d'eines per a la caça del paleolític... són un clar exemple de com el disseny respon al servei de la necessitat humana. Encara que bé podríem entrar en el debat de si el art de aquest període prehistòric respon només a les necessitats del moment o no, aquesta seria una discussió en la que no ens interessa entrar i que caldria tractar a banda.

Amb la Revolució Industrial durant els segles XVIII-XIX, entrem en un nou període on la humanitat dona un gran bot cap al futur. Es comença a qüestionar tot el cànon artístic anterior i a plantejar noves maneres de concebre l'art i les diferents modalitats artístiques. Per exemple, en la pintura es presenta una nova tendència, on els artistes segueixen una nova visió individualista, apropant-se més cap als seus propis interessos artístics. Pintors com Delacroix o Courbet amb les seues pintures de paisatges en són exemple. La mecanització de l'indústria tèxtil causa un augment de la producció i com a conseqüència naix la producció en sèrie. Aquesta manera de produir causa una baixada de qualitat en els productes, el que impulsa l'aparició del moviment Arts and Crafts, que reivindica el treball artesanal de manera que art i ofici, o art i disseny, s'uniren.

També és important per al món del disseny el desenvolupament de noves tècniques, com la litografia i la serigrafia o la fotografia entre altres, impulsades per aquesta revolució. Gracies a la evolució de la impressió litogràfica sorgeix l'art del cartell, que permet portar el art al públic general amb grans exponents com Jules Chéret o Toulouse Lautrec.

Creiem convenient fer un incís especial en la tècnica de la serigrafia, ja que es tracta d'una veritable desenvolupament de la tècnica es produeix sobre els anys vint, durant l'explosió dels conflictes mundials. Es comercialitzen les aplicacions realitzades en serigrafia ja que el seu ús es remunta al temps dels egipcis. Però, no es fins a aquest moment de revolució quan experimenta el seu vertader desenvolupament, fent-se servir per al marcatge tant de material bèl·lic com per a la creació de cartells i altres mitjans propagandístics. La inclusió de la serigrafia com a tècnica artística es deu principalment a Anthony Velonis a principis del segle vint.

Molts altres artistes van rebutjar aquesta tècnica principalment pel seu caràcter comercial. Però, gracies a Velonis, molts artistes de l'època van adoptar els seus descobriments i van impulsar el paper de la serigrafia en el camp artístic. Així com molts altres ho farien en èpoques futures.

En relació amb l'alliberament de l'art que ocorre durant aquest període, es desencadenen una sèrie de conseqüències, una d'aquestes és el sorgiment

² RICARD, A. (2003). *Diseño, ¿el arte de hoy?*. In: A. Calvera, *Arte¿?Diseño*, p.98.



Fig. 4. Anthony Velonis treballant en una serigrafia.



Fig 5. Andy Warhol: *Marilyn Series*, 1967.

de noves arts i corrents. És exemple el Ready-Made de Duchamp; on els objectes representen la vida en unió a lo comú, la escola de la Bauhaus en els seus inicis; on es va anar eliminant les barreres entre artesans, arquitectes, escultors i pintors per crear una obra d'art total, o el constructivisme rus, sobre el qual aprofundirem més endavant. Aquest nou art contemporani i les considerades arts menors fan replantejar una de les qüestions que ens pertoca en el nostre treball, quina es la diferència entre aquest altre art menys-preat i el art vertader?

L'art contemporani es centra en el consumidor. Té un destinatari. Andy Warhol va servir-se de tot tipus de tècniques i maquinaria que sorgeixen de les invencions industrials del segle XIX. Amb patrons productius "propis d'una cadena de muntatge", com ell mateix va definir. Aquest art mecànic aparentment impersonal és, de fet, un dels factors que donen altura poètica al seu treball. Warhol va llançar una crítica a la societat en la que vivia, al consumisme. Fent ús d'imatges de difusió massiva i convertint en obres d'art objectes quotidians i populars, amb el qual pretén denunciar el materialisme de l'època. Trobe que comparar el nostre treball amb el de Warhol resultaria presumptuós, no obstant això, si que ens serveix com a recolzament per a reivindicar el valor d'un art reproducible, com ho son la serigrafia i el disseny.

3.2. Objecte i reproductibilitat

Elegir la serigrafia com a tècnica conductora del nostre projecte no ha estat casualitat. Un dels nostres objectius es aconseguir la unió d'elements gràfics i digitals, amb la finalitat de crear combinacions i estampats que funcionen en l'àmbit de la moda. Realitzar la fase d'experimentació amb serigrafia, de manera "in situ", ens permet realitzar probes sobre suports diferents. Utilitzant la malla del grossor adequat i les tintes indicades, és una manera econòmica i assequible de portar a terme un projecte com aquest. Un procés relativament simple i que no necessita d'un equipament excessivament costós.

Aquest procés podria haver estat de manera digital, amb un estudi d'elements i de color realitzat sobre la pantalla i posteriorment imprès de manera industrial. No obstant, fent això perdríem un gran quantitat d'informació que aporta valor i riquesa artística al nostre treball. A banda, el resultat no seria mai el mateix. La gran varietat de tintes serigràfiques ens permet, amb potents depòsits de tinta, l'obtenció de resultats molt diferents en quant a la textura i els colors: saturats, transparents, fluorescents, mates, brillants, metal·litzades... dotats d'una gran resistència i perdurabilitat. Amb l'afegit inevitable de dotar el resultat final d'una riquesa gràfica, textura i integració del color incomparables amb una estampació realitzada per mitjos digitals.

El mateix ocorre amb el procés d'industrialització. En el nostre projecte partim d'un procés artístic que en qualsevol moment podria passar a industrial si el que buscarem fora la producció en sèrie d'una mateixa peça o estampació tèxtil. Aquest no es l'objectiu que nosaltres perseguim en un primer moment,

ja que concebem la serigrafia com a mitjà artístic y no industrial. És una tècnica que ens concep l' avantatja d'estar en contacte directe amb l'obra durant tot procés artístic de producció, tant a l'inici creatiu com al final de l'estampació. De la mateixa manera en la que ho estaríem durant el procés de creació d'una pintura o una escultura, impregnant el objecte de la nostra essència i estil.

Encara que la tridimensionalitat i l' interacció amb el espai tendeixen a relacionar-se amb l' escultura, resignant el paper de les arts gràfiques a la dimensió plana i a un únic punt de vista, també han estat molts els artistes i dissenyadors que han decidit creuar aquesta línia. Exemplificant en aquesta ocasió des de l'actualitat i el món del disseny amb els dibuixos "vestibles" de la dissenyadora Edda Gimnes, un treball que te molta relació amb el nostre.

Per al pintor y escultor Jean Tinguley³ "La vida es moviment, tot es transforma, tot es modifica sense cessar. Intentar detenir aquesta modificació o intentar frenar la vida en ple vol i capturar-la de nou en forma d' obra d'art, una escultura o una pintura, per a mi es igual a burlar-se de la vida". És a dir, ens reafirmem en el pensament de que la nostra finalitat no deixa de ser de caràcter artístic.

3.3. Disseny d'autor

Aquest pensament de concebre la serigrafia com a procediment artístic i no industrial que hem descrit anteriorment, podria trobar el seu equivalent en el món de la moda amb el Disseny d'Autor. Com diu Susana Saulquin:

"Mentre que les peces dissenyades amb criteris massius per impulsar el consum generalitzat segueixen amb obediència cega les tendències de moda, el disseny d'autor, en canvi, és gairebé autònom pel que fa a aquestes tendències, ja que es nodreix de les seves pròpies vivències i per això comparteix criteris amb l'art"⁴ .

Concebem el disseny com a un procés de configuració mental en la cerca de la solució a un problema. La funció del dissenyador i la seua facultat és la de resoldre aquest problema. La finalitat de del disseny d'autor és innovar en les seues creacions. Donant, per tant, una importància a la producció i al temps del procés que no trobem en el disseny de mercat i la producció en sèrie. El valor d'aquest tipus de disseny resideix en la creativitat que aporta el dissenyador per a aconseguir resultats originals, innovadors, noves formes, nous materials... a través de l' experimentació. És per aquest mateix procés i forma de pensar i de concebre el resultat, que ens reiterem en l'existència d'una connexió entre art i moda.

El treball a partir d' estímuls personals, sempre amb un esperit crític. Interpretant el context per a arribar a conceptes interessants i rics en quant a ser expressats. La importància que se li dona al recorregut; tanta com al

³ RUHRBERG, K., & WALTHER, I. (2012). *Arte del siglo XX*, p.508

⁴ SAULQUIN, S. *Op. Cit.* p. 16

resultat, el diàleg que s' estableix, els materials que s'utilitzen... La generació de noves idees, la cerca de la originalitat en els dissenys, lluitant contra la estandardització i la producció en sèrie establides. Són totes aquestes premisses les què, en conseqüència, ajuden a crear una identitat pròpia. Tots aquest són punts en comú amb lo artístic, on darrere de cada acció es troba el resultat d' un sentiment i darrere de cada disseny, un gran esforç en el treball per aconseguir crear allò que la imaginació desitja plasmar.

3.2. Moda sostenible

La responsabilitat i consciència amb el medi ambient fan que vulguem incloure en el nostre treball aquest matís, realitzant la nostra producció amb aquesta intencionalitat sostenible. En un principi intentem aplicar aquets valor estampant, mitjançant la serigrafia, els nostres dissenys sobre peces de segona mà o vintage, les quals ajustem i redissenyem a la nostra manera. Donant una segona vida útil a aquestes peces i reduint el sobre-consum.

Però, durant el procés d'experimentació han anat sorgint imprevistos que ens han fet abandonar aquesta idea d'estampar. De manera que hem tingut que trobar altre solucions, arribant a la conclusió de què hauríem d'estampar els teixits complets en pla.

Una vegada estampats els dissenys en el teixit tenim dos opcions possibles per a confeccionar les peces: la de crear-les confeccionant-les des de de zero o l'opció d'integrar els teixits en peces ja confeccionades. Aquesta última, més en la línia de la idea inicial de customització.

Tot i així, la nostra mentalitat sostenible continua present tant en el procés; ja que molts dels papers i teles que hem utilitzat per a realitzar les proves son restes sobrants i reciclades, com a l' hora de dur a terme la producció; ja que la confecció està pensada per a ser realitzada de manera artesanal, de principi a fi.

La moda sostenible, com a alternativa de disseny, es planteja arribar a l'arrel del problema. Provocant transformacions que siguen realment significatives, demandant un reemplaçament de la quantitat per la qualitat. Un clar exemple és la dissenyadora i consultora britànica, especialitzada en moda sostenible, Kate Fletcher. Perquè, poc a poc, estan sorgint altres models que van des del «fes-ho tu mateix» (*DIY- Do It Yourself*), fins a projectes de "hacktivisme" i actes micro-polítics basats en el tallar, cosir i fer, que qüestionen el sistema de la moda convencional.

4. MARC REFERENCIAL

4.1. Introducció

Considere que a l' hora de realitzar qualsevol tipus de projecte, el fet de tindre referents tant visuals com metodològics és indispensable.

Les influències a les que estem exposats es troben, d' alguna manera, presents en la nostra obra. No només pel que fa a la obra o resultat final, si no per la seua rellevància en general dins de la creació d'un imaginari propi. On es troba present tot allò que ens influeix de manera directa o indirecta, conscient o inconscientment.

A l' hora de trobar referents em sent influenciada per diferents tipus de rols, molt diferents entre si, des d' artistes, dissenyadors, firmes de roba, il·lustradors, personatges públics... Qualsevol referència que em faça sentir-me identificada pel que fa a l'estil o filosofia de la mateixa. Per això, dins dels múltiples i diferents referents pels quals es veu influenciat el meu món creatiu i la meua feina, he decidit seleccionar els que possiblement més es relacionen de forma directa amb aquest projecte.

Hi ha molts antecedents d'artistes que han defensat l'estreta relació d'art i moda, i s'han interessat en mostrar-ho. De la mateixa manera, trobem el cas a la inversa, dissenyadors de moda que exerceixen també una tasca com a artistes. Representants de les dues parts han tingut com a objectiu manifestar l'art i la moda com un mateix recurs històric. Per Valerie Steel⁵, directora del FIT (*Fashion Institute of Technology*) A Nova York, no hi ha cap dubte sobre com la moda i els seus expositors han format part d'un gran escaparate de col·leccions excelses que no fan més que expressar alguna cosa. Defensant, una vegada més la moda com a forma d' expressió, al igual que l' art. Marina Abramovic⁶, màxim exponent de la performance, coincideix amb la idea de la moda com una forma artística, ja que creu que en aquest món també trobem grans revolucionaris que, a través de les arts aplicades, destaquen la estètica sobre l'ésser humà com cap altra branca de l'art ho fa.

Per a intentar mostrar aquestes influències de manera més ordenada i entenent el perquè de cadascun, hem decidit ordenar-los segons l'àmbit del seu camp de treball i experimentació. Encara que en el cas de molts d'aquests, al igual que el nostre projecte, es tracta d'un treball que relaciona i entrecreu les diferents disciplines sobre les que reflexionem: art, moda i disseny.

4.2. Referents

4.2.1 . Referents artístics

Dins del món de l'art, i retornant al segle XX i al ambient de la revolució industrial, tenim el Constructivisme. Que va ser una avantguarda artística

⁵ FOMPERROSA, M.R. *La moda es parte de la cultura: Valerye Steel*. 2016

⁶ ÁVALOS, A. *Marina Abramovic.*, 2012



Fig. 6. Varvara Stepanova: Disseny de vestuàrio per a l'obra "La mort de Tarelkin", 1922

que va néixer a Rússia en a principis de segle (1914-1930), originada per l'artista Vladimir Tatlin i que va durar un breu període, però va produir un gran impacte en el disseny gràfic. Va defensar que l'art havia d'integrar en el conjunt de la producció, dissoldre en la vida quotidiana i renunciar a la seva activitat exclusivament estètica.

Per a ell era ineludible la seva funció de servei cap a la nova societat: l'art havia d'integrar en la producció convertit en arquitectura, disseny industrial, disseny gràfic, etc. A causa d'aquesta forma de pensar, les peces resultants de la integració de l'art amb la moda de l'època, dissenyades per Tatlin, tenen la finalitat de ser còmodes, de llarga durada i fàcils de mantenir.

Una altra de les influències també procedent d'aquest corrent, i directament relacionat amb la meua feina, és el disseny d'estampats per a tèxtil. En la mateixa dècada, al costat de Liubov Popova, va treballar Varvara Stepanova, dissenyadora de tèxtils. Com a constructivista, no només va adaptar dissenys gràfics audaçs en les seves teles, també es va centrar en gran mesura en la producció.

Seguint el seu estil personal, va limitar la seva paleta de colors a un o dos tints. Tot i que només va utilitzar triangles, cercles, quadrats i línies, Stepanova va saber superposar aquestes formes per crear nombrosos dissenys dinàmics i multidimensionals. Nosaltres adaptem aquesta manera de treballar en la fase d' experimentació del nostre projecte, on entrellacem i creem diferents combinacions amb els diferents elements que hem creat per a aconseguir múltiples dissenys i arribar així a conclusions sobre quins són els que més funcionen i ens agraden.

Avançant una mica més en el temps arribem a la meitat del segle XX, amb l'arribada del Pop Art, moviment que sorgeix al Regne Unit a principis de 1950 i que s'estén als Estats Units a finals d'aquest. Aquest, igual que la música pop, buscava utilitzar imatges populars en oposició a la cultura elitista existent en el món de les Belles Arts, separant-les del seu context i aïllant o combinant-les amb altres, a més de ressaltar l'aspecte banal o kitsch d'alguns dels elements culturals a través de l'ús de la ironia. D'aquest corrent destaquem com a referent la utilització dels colors molt vius i contrastats, aquesta repetició d'elements característica i en ocasions fins i tot l'aspecte banal en l'ús dels elements.

Així com en el camp pictòric volem destacar el treball de l'artista Frank Stella, pintor i gravador nord-americà. Tant per la seva innovació a l'hora de concebre el llenç com a part de l'obra com la utilització que fa dels elements i el color. Aquestes premisses es troben fàcilment identificables en la seva sèrie *Irregular Polygons* (polígons irregulars), de mitjans de la dècada de 1960. En aquesta sèrie d'obres, Stella fusiona formes senzilles, per crear formes irregulars més complexes. De nou el color és una part essencial de les obres.



Fig. 7. Frank Stella: *Union 1*, 1966

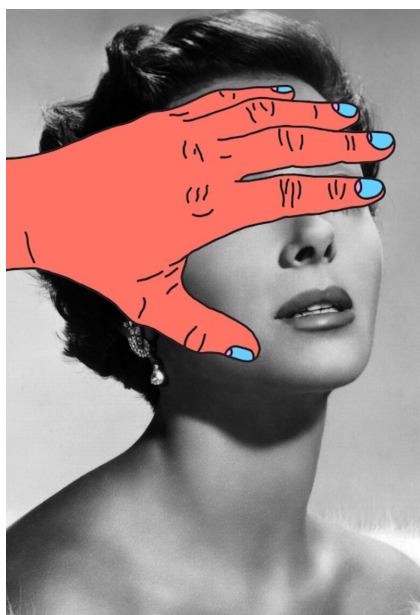


Fig. 8. Frank Stella: *Burning Hands*, 2015



Fig. 9. Kindah Khalidy: Disseny tèxtil, col·laboració amb la marca VANS, 2016.

Fig. 10 (Dreta). Kindah Khalidy: *City of Donuts Serie*.

4.2.2. Referents disseny i il·lustració

Pel que fa a referents una mica més actuals i procedents d'altres camps com poden ser el disseny gràfic, la pintura mural, la il·lustració o la moda, tenim al dissenyador gràfic Tyler Spangler, el qual cal destacar tant pels colors com per la combinació que fa en el seu treball d'imatges convencionals i il·lustració mitjançant collage digital.

També en el camp de la pintura, el treball de l'artista urbà, Antonio Marest o la pintora i dissenyadora Kindah Khalidy. Fent èmfasi, com a referent potencial en el treball d'aquesta última com a dissenyadora tèxtil. Ja que quan va començar a dissenyar el que buscava era allunyar-se del gràfic per buscar alguna cosa que tingués una sensació de dibuixat a mà.

Per a un ull inexpert seves obres poden estar a mig camí entre el dibuix d'un nen i el de Kandinsky i és precisament aquesta combinació conscient de dibuix naïf i paleta de colors brillants la que construeix l'univers d'aquesta artista i ens serveix com a inspiració en el nostre treball.



El següent referent que presente, deixant a la vista el ja comentat anteriorment, és un perfil nou i diferent als anteriors. En aquest cas se'ns fa difícil ubicar-la així que podríem dir que es tracta d'un personatge públic o *influencer*: La bloguera Miranda Makaroff. Encara que també exerceix com a DJ, model de fotografia, il·lustradora i té la seva pròpia firma de vestits i samarretes. Prenent com a referent aquesta última part, la il·lustració i el disseny, el que més ens crida l'atenció és l'estil fresc i desenfadat del seu treball. El seu segell és la atrevida combinació de formes orgàniques juntament amb altres més geomètriques, moguent-se dins d'una gamma de colors pastissos que combina amb altres més vius. Aconseguint crear estampats que fan funcionar una cosa que aparentment trenca amb tots els cànons establerts sobre la harmonia, i creant així una marca molt personal i reconeixible.



Fig. 11. Miranda Makaroff: Disseny de la col·lecció Myranda for Lydia, 2014.

Recentment; també en estricta relació amb el projecte personal a realitzar la bloguera en la seva faceta com a dissenyadora ha modificat algunes peces de roba vintage, com jaquetes i pantalons texans *hand-painted*. Sent aquest el perfecte exemple de filosofia de moda sostenible de la qual intentem impregnar el nostre projecte.

Hem decidit incloure també dins d'aquest apartat a Mark Wigan, reconegut video-artista, il·lustrador i artista urbà britànic. En això últim, va ser pioner i de gran influència en llocs com Nova York, Tòquio i Londres durant la dècada dels anys 80 i 90. El seu treball explora l'antropologia i subcultures i inclou exposicions a galeries internacionals i performance de pintura en viu. L'enfocament interdisciplinari de Wigan es basa en creuar les Belles Arts, la il·lustració i l'art urbà. Un concepte molt interessant, que incita el meu interès per l'artista i la seva obra i amb la qual em sent identificada ja que, malgrat tenir un estil molt característic i marcat, Wigan busca la innovació dins la seva obra creativa i no s'encasella ni es limita a fer sempre el mateix tipus de coses. El seu llenguatge pictòric emprà la simplicitat esquemàtica per crear obres que impacten en l'espectador, mostrant un compromís amb el poder de la imaginació, la improvisació i la compulsió a l'hora de dibuixar.

Igual que diversos dels referents esmentats anteriorment, entre els projectes més actuals de Wigan s'inclouen col·laboracions amb el món de la moda, en concret amb la marca de botes Dr Martens. Una col·lecció de botes, samarretes i motxilles decorades amb impressions dels seus treballs artístics. Algunes, decorades a mà pel mateix artista, seguint la línia de les exhibicions de pintura en viu que el caracteritzen.



Fig. 12. (Dreta) Mark Wigan: Col·laboració amb la marca Dr. Martens, 2015.

4.2.3. Referents moda

Finalment, com a referents més estrictament lligats al món de la moda tenim a la emergent dissenyadora Edda Gimnés. L'objectiu d'Edda és combinar l'art i la moda d'una manera nova i inesperada, per això crea peces amb dissenys tèxtils il·lustrats amb la seua mà esquerra, per a dotar-los d'



Fig. 13. Edda Gimnés: Disseny de la col·lecció d'estiu 2017

una aparença ingènua. Ella vol que la gent es pregunti i qüestionari què és la moda, que et divertixques amb la roba i al vestir-te i crees la teva pròpia narrativa de qui vols ser.

Sense deixar de banda algunes marques independents, tenim la marca Lady Gonzáles, creada per l'artista interdisciplinar Celia Arias-González. Mitjançant l'ús d'imatges en blanc i negre, colors vibrants i un simbolisme molt característic, Lady González produeix una gamma d'alta qualitat d'accessoris i peces de roba personalitzades a mà i d'edició limitada, moltes d'elles produïdes només una vegada. L'esperit arriscat i urbà i el caràcter personal de l'estètica de Lady González, així com la filosofia del handmade i les peces personalitzades, són alguns dels punts en comú i amb els que coincidim en el nostre treball. Podríem dir, inclús, que aquest tipus de disseny més independent s'acosta a la relació tradicional de objecte artístic i unicitat, establint així un altre eix de connexió a l'hora de concebre la moda i el disseny com a creació artística.

En conclusió, cada un dels referents esmentats anteriorment aporten, d'una manera o una altra, alguna cosa al projecte. Ja sigui per l'estètica, o per els temes i valors que defensa la seva obra.



Fig. 14. Lady Gozáles: *Epiphanies Collection*, 2016

5. DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

5.1. Primera fase: Creació, Evolució i Experimentació

A la mateixa vegada, dins d'aquesta primera fase podem diferenciar distintes etapes que hem dividit en: Generació de motius i recursos inicials, processos gràfics i digitals i la part d'experimentació serigràfica.

5.1.1. Idea general i evolució del projecte

La primera idea que tenim per a dur a terme el projecte es la de crear dissenys propis i plasmar-los sobre peces ja confeccionades, gràcies a la tècnica de la serigrafia.

Seguint la metodologia de treball ja esmentada, realitzem primer un procés de creació té el seu començament en la generació de múltiples esbossos, il·lustracions, generació de textures... que ens puguen ser d'interès per a l'elaboració motius finals dels que es compondran els dissenys. Indistintament, poden tractar-se d'elements que són pensats i dissenyats directament per a ser reproduïts en una peça en concret o, per altra banda, idees que poden ser utilitzades com a prints als quals recórrer. Aquest punt de partida ens genera una complicació, ja que al tractar-se d'un recurs procedent del terreny gràfic tradicional i haver utilitzat en alguns dels casos un tipus de dibuix molt gestual fet amb una eina com és el llapis, la imatge conté una gran quantitat d'informació gràfica.

Aquest excés d'informació, ens crea una dificultat a l'hora d'intentar reproduir tots els detalls de la imatge en l'estampació. Amb el sorgiment d'aquests problemes naix també la necessitat de solventar-los, causant així que la nostra idea inicial evolucione. Arran d'açò, i com a solució a aquest inconvenient, s'opta per combinar les tècniques tradicionals amb tècniques digitals i treballar amb elles sobre aquesta imatge inicial, ecanejant-los per poder obtenir un format digital que ens permeti tractar aquestes imatges. Aquest procediment també ens permet la modificació del color o la posició i superposició per capes dels elements del disseny. Cosa que ens serà de gran utilitat a l'hora d'imprimir els dissenys sobre els acetats.

A nivell tècnic ens adonem, gràcies a la fase d'experimentació, que ens sorgeixen problemes a l'hora d'estampar sobre peces ja confeccionades, a causa dels volums que es formen en aquestes; com les costures, butxaques, etc. Per això, la conclusió a la que arribem és que haurem d'estampar primerament els dissenys al rotllo de teixit "en pla" i posteriorment configurar nosaltres mateixos les peces desitjades mitjançant patrons i confecció.



Fig. 15. Carmen Sabater: Element 1. Esbós inicial, 2018.



Fig. 16. Carmen Sabater: Proves sobre peces confeccionades, 2018



Fig. 17. Carmen Sabater: Generació de recursos gràfics, 2018



Fig. 18. Carmen Sabater: Ampliació d'element convertit a mapa de bits, 2018

5.1.3. Processos gràfics i digitals

No concebem el procés de creació gràfica com una cosa metòdica i invariable. Sinó més aviat tot el contrari, ja que el que busquem és reunir una gran quantitat de dissenys inicials, idees, esbossos... fruit de l'observació i la informació (tant externa com interna) que rebem en el dia a dia per a així comptar amb una gran riquesa d'elements; ja siguin abstractes o figuratius, amb els quals podrem treballar posteriorment.

Realitzem primer els esbossos de manera tradicional. Intervenint sobre el paper amb llapis, retoladors o tècniques de pinzell, de forma que quede present la gestualitat de l'obra gràfica. És a partir d'aquesta base procedent del terreny gràfic on comencem a treballar en el terreny digital. Gràcies a les eines digitals podem modificar la il·lustració i recursos gràfics inicials per a què, sense perdre la seua essència, s'adaptin millor a la reproducció serigràfica sobre tèxtil.

Una d'aquestes eines és el mapa de bits. Al digitalitzar la imatge la passem a escala de grisos per a eliminar qualsevol resta de color, ja que per a insolar els elements en la pantalla necessitem que siguin totalment opacs (negres). Tot i així, continuem tenint un excés d'informació, per tal de simplificar la imatge el que fem es utilitzem recurs, que el que fa és convertir-la en una estructura o fitxer de dades que representa una reixeta rectangular de píxels, anomenada matriu, permetent-nos modificar la mida d'aquesta matriu segons convinguem.

Una vegada convertida la imatge a escala i transformada a mapa de bits, passem a modificar-la amb l'ajuda d'una tableta gràfica. Netejant les zones que no ens interessin, afegint masses planes de color, rectificants contorns... tot açò per tal d'aconseguir que les imatges tinguin una millor resolució a l'hora de reproduir-les.

El fet de treballar d'aquesta manera també ens permet fer diferents proves de la mida dels elements abans de imprimir-los sobre els acetats. Gràcies a les eines digitals aconseguim una agilització considerable del procés prèvia al procés d'estampació. Així doncs, el projecte avança cap a la part d'experimentació en serigrafia.

5.1.4. Experimentació serigràfica

Existeix un motiu per el qual hem decidit triar la tècnica de la serigrafia per a dur a terme l'estampació dels nostres dissenys, en lloc d'un altre tipus d'estampació com podria ser la digital.

La serigrafia es tracta d'una tècnica de reproducció que ens permet estar en contacte amb el procés de creació en tot moment. De manera que l'estil, la personalitat i la intencionalitat, romanen intactes de principi a fi. En aspectes més tècnics, també ens permet variar des del grossor de la malla fins al tipus de tinta, sense deixar de mencionar la infinita varietat de suports sobre els que ens permet reproduir els nostres dissenys.

Aquesta part prèvia d'experimentació amb la tècnica in situ ens ha permès aprendre, corregir i millor el resultat del nostre projecte. A continuació, farem



Fig. 19. Carmen Sabater: Elements generats directament sobre acetat, 2018



Fig. 20. Carmen Sabater: Pantalla insolada amb un conjunt d'elements, 2018

un anàlisi detallat dels errors que hem comés i com s'han solucionat per a avançar i aconseguir dur a terme el projecte.

Preparació

Una vegada clars els elements que volem reproduir, s'imprimeixen els fotolits amb tinta negra sobre acetat transparent, en el cas dels dissenys digitals, o bé intervenim els acetats amb qualsevol material amb el que aconseguim un resultat opac: pintura acrílica negra, retolador Posca negra, cartolina... amb els motius que desitgem reproduir. En el nostre cas hem estat treballant sobre una pantalla de 70 fils. El valor d'aquesta malla ens permet reproduir tant dibuixos i formes més simples com detalls més menuts.

Per a procedir amb l'estampació, prèviament hem de prepara la pantalla per això, es col·loca l'emulsió amb l'ajuda d'una reguedera. Com que és un líquid fotosensible no li pot donar la llum fins al moment que insolem la pantalla, per tant, sempre manipularem l'emulsió amb llum vermella o violeta. Ens assegurem que l'emulsió a la pantalla haja quedat de manera uniforme i llisa. Assegurant-nos de corregir qualsevol defecte que pugui afectar la insolació, com poden ser gotes o acumulació d'emulsió. Una vegada llesta, es deixa assecat a l'interior de l'assecadora durant un temps estimat de 20 minuts. Transcorregut aquest temps procedim a treure la pantalla de l'assecadora i la incorporem a la insoladora sobre els acetats prèviament col·locats. Un cop ens hem assegurat que la posició de la pantalla, així com la dels acetats és correcta, tanquem la insoladora i pressionem el botó perquè la llum ultraviolada faci la seva funció. Inmediatament després que el temporitzador indiqui que ja s'ha insolat correctament, retirem la pantalla i la col·loquem al safareig. Amb ajuda d'una esponja i un raig d'aigua suau freguem per retirar l'emulsió sobrant, fent especial incidència en les zones que contenen el positiu de la imatge, ja que és per on posteriorment haurà de traspasar la tinta.

Després d'haver realitzat aquest procés, i un cop seca, la pantalla ja està a punt per a reproduir les nostres imatges sobre diferents formats. També és important la neteja de la pantalla una vegada hem acabat d'estampar per a poder repetir de nou el procés amb un altre disseny.

Proves i experimentació

Una part molt d'important del nostre projecte es basa en l'experimentació amb serigrafia ja que d'ella depèn que extraguem les conclusions necessàries i els dissenys finals per l'estampació dels teixits amb els que elaborarem les peces finals. Gràcies a la tècnica de la serigrafia, Podem treballar amb un ampli espectre de possibilitats a l'hora de combinar els distints elements, formes i colors.

L'objectiu és estudiar com funcionen aquestos recursos generats (il·lustracions, textures, motius...) i tractats digitalment en el medi imprès i veure de quina manera interactuen millor entre ells i amb el medi. Gran part d'aquestes proves les hem realitzat sobre paper, ja que es tracta d'un format més econòmic i còmode (la tinta seca abans i més ràpid), extraguent com a conclusió tres combinacions diferents que pertanyen als tres dissenys finals

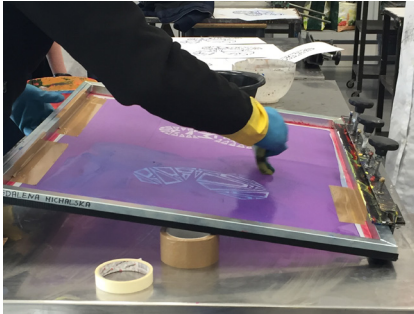


Fig. 21. Procés de Treball al taller de serigrafia, 2018.



Fig. 22. Carmen Sabater: Procés de treball al taller de serigrafia 2, 2018.



Fig. 23. Carmen Sabater: Proves sobre paper, 2018

d'estampació. Tot i això, també hem hagut de realitzar algunes proves sobre teixit, ja que a banda de concloure les combinacions finals per als dissenys, també hem de trobar un material on es puguin reproduir de manera favorable i que a la vegada ens permeta confeccionar de manera eficaç les peces. Ha de ser, per tant, un tipus de teixit lleuger i còmode, mal·leable i que ens permeta treballar-lo amb la màquina de cosir.

D'altra banda l'elecció de la tinta és determinant també. Ha de ser un tipus de tinta que resulte visible al estampar-la en el teixit, ja que els dissenys han de quedar reconeixibles a simple vista. A la mateixa vegada, ha de tractar-se d'una tinta que s'adeqüe a aquest, ja que el que busquem és que siga resistent al temps i no tinguem problemes a l'hora d'estampar. En relació a les tintes també s'arriba a la conclusió de que la millor opció és treballar amb una gama de colors limitada. Açò ens ajuda a establir una connexió entre els diferents dissenys creant així una relació cromàtica a la vegada que reduïm la quantitat de tintes que anem a utilitzar. D'aquesta manera l'estampació resulta més fàcil a la vegada que abaratim els costos.

Arribada l'hora d'estampar, el que hem fet ha sigut provar diferents elements: il·lustracions, recursos per al fons i elements que hem anat combinant de diferent manera, jugant amb els colors i les superposicions. Aquesta ha sigut la part més extensa del nostre projecte, degut a que hem hagut de realitzar un bon nombre de proves fins a trobar combinacions dels motius que resultaren versàtils i que tingueren sentit a l'hora de superposar-se.

Finalment, hem generat quatre dissenys i patterns definitius els quals hem imprès sobre els teixits. En l'annex 1 hem inclòs una recopilació dels diferents recursos gràfics generats.

Una vegada resolta aquesta primera fase d'experimentació i contextualització del projecte, avancem cap a la segona fase, on entra en joc l'aplicació de les combinacions d'elements triats sobre els teixits definitius i la realització de les peces finals. És a partir d'aquest resultat que extraurem les conclusions definitives.

5.2. Segona fase: Aplicació i confecció tèxtil

En aquesta segona fase del treball estudiarem el procés de creació del objecte final. Comentant breument la part d'estampació dels tèxtils definitius i centrant-nos en la part del disseny, l'elecció del material i la confecció de les peces, ja que trobem que el procés d'estampació queda detallat en la fase anterior d'experimentació.

5.2.1. Estampació dels dissenys resultants

Una vegada tenim ja clars quins són els dissenys finals, procedim a estampar els teixits definitius que ens serviran per a crear les peces. Tres rotllos de tela de metre i mig d'amplària per dos metres de llarg, d'un teixit de tipus denim o texà i un quart d'un teixit de coto fi, anomenat retorta. El color dels diferents rotllos no és igual, varia amb la intenció d'assignar a cada un dels rotllos un dels dissenys. Tenint en compte la combinació i el joc que



Fig. 25. Carmen Sabater:
Procés d'estampació del teixit definitiu -
disseny 1 (primera capa), 2018



Fig. 24. Carmen Sabater:
Procés d'estampació del teixit definitiu -
disseny 2, 2018

creen els colors del disseny amb el del fons.

Una vegada tenim clar quin disseny que pertoca a cada teixit, el procediment d'estampació serigràfic és l'habitual, amb variació de que al tractar-se d'un tamany més gran em tingut que fer-nos ús de varies pantalles amb les que hem anat treballant simultàniament per agilitzar el procés. En aquestes pantalles em reproduït directament el motiu ja repetit diferents vegades i col·locat en ordre per a agilitzar l'estampació en el cas dels patterns. També a l'hora d'estampar hem hagut de fixar la tela a un suport més rígid, en el nostre cas un cartró, amb l'ajuda d'un fixador especial per a evitar que aquesta és menejara a l'hora d'estampar. Aconseguint realitzar de manera satisfactòria l'estampació de tres rotllos de tela amb patterns i una altra amb un disseny individual repetit diferents vegades. Aquest amb la finalitat de utilitzar-lo com a motiu únic (conclusió a la que hem arribat durant el procés d'experimentació i que queda visible en l'annex 3) en peces prèviament confeccionades o modificades, és a dir, aquesta estampació no va destinada a crear una peça des de zero si no que tenim en compte també la nostra filosofia de moda sostenible. De manera que està pensat per a ser integrat en una peça reciclada o ja confeccionada prèviament, donant-li així una segona vida útil.

5.2.2. Materials

El teixit seleccionat en aquest projecte per a estampar els nostres dissenys ha sigut el denim o teixit texà. Es tracta d'una tela de cotó espès i fort amb lligament de sarja i de trama blanca la utilització del qual data del segle XVII i que començà a fer-se popular per la seva resistència. Utilitzant-se en un inici per a la fabricació de veles i més endavant, en 1853 el comerciant Levi Strauss va tindre la idea d'utilitzar-lo per a la confecció dels uniformes dels miners, debut a la resistència que presentava el teixit. Tenint un gran èxit i arribant fins i tot a patentar-los vint anys després. La popularitat dels texans arribà fins al punt que a la dècada de 1970 el denim blau començà a utilitzar-se en peces d'alta costura. Tradicionalment el ordit estava tenyit de blau indi i encolat per donar-li major resistència, però, gràcies a l'avanç en el procés de fabricació s'ha aconseguit dotar el teixit d'una flexibilitat que no tenia originalment, així com d'una ampla versatilitat de colors i estampats que ens permet el seu ús en tot tipus de peces de roba.

Avui en dia el denim és un dels teixits més versàtil i còmode i que es pot utilitzar en qualsevol tipus de situació. A més, la seua resistència augmenta la seua durabilitat, convertint-lo en un teixit totalment atemporal, que tampoc discrimina en gènere ni en edat. És per tots aquest motius que hem decidit utilitzar aquest teixit per a elaborar les nostres peces.

Respecte a les tintes utilitzades es van realitzar diverses proves amb dos tipus diferents: Tinta Sederlac, una tinta de base a l'aigua i efecte mat, adequada per a tot tipus de teixits i amb un acabat plastificat i tinta Sederprint, es tracta també d'una tinta a l'aigua específica per a teixits, de menor den-

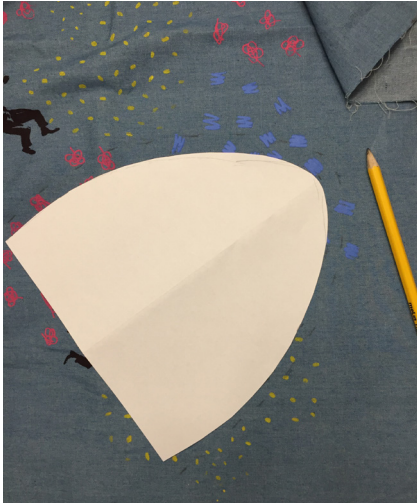


Fig. 26. Carmen Sabater: Procés de confecció de la peça final, 2018



Fig. 27. Carmen Sabater: Procés de confecció de la peça final 2, 2018



Fig. 28. Carmen Sabater: Frontal, procés de confecció (*moulage*), 2018.



Fig. 29 (centre). Carmen Sabater: Perfil, procés de confecció (*moulage*), 2018.



Fig. 30 (dreta). Carmen Sabater: Esquena, procés de confecció (*moulage*), 2018.

sitat que l'anterior i amb un acabat més suau ideal per a teixits de fons clar. L'elecció final del tipus de tinta va estretament relacionada amb el tipus de teixit sobre el qual es buscava el resultat final, ja que en tractar de teles texanes compostes per un cotó més rígid i d'una coloració més intensa o fosca, les tintes Sederprint van quedar descartades.

5.2.3. Confecció

Finalment, hem optat per confeccionar dos prototips de peces. Una peça confeccionada desde zero i una altra la qual hem redissenyat. En la peça confeccionada íntegrament, hem optat per dissenyar un top amb la tècnica del *moulage*, ja que és una manera molt més ràpida de treballar i que ens evita tenir que calcular i dibuixar patrons.

El "*moulage*" és una tècnica de tall i confecció, utilitzada en el procés creatiu del disseny de moda. En un llenguatge col·loquial se l'anomena "tall a ull", per treballar directament sobre un maniquí o sobre el cos de la persona. És una tècnica que requereix un bon sentit de l'observació per poder manipular els materials amb què es va a treballar i així descobrir les seves possibilitats creatives, tècniques i entendre les seves possibles limitacions. Les característiques de la matèria primera amb què treballa el dissenyador són les que determinen la forma i decisió sobre el disseny que es crearà. La major diferència entre aquesta tècnica i el patronatge sobre paper és que al treballar directament sobre el maniquí el resultat s'ajusta més a la realitat.

En el cas de l'altre prototip, el que hem fet ha sigut partir d'una peça ja confeccionada (una jaqueta) i redissenyar-la al nostre gust. Remodelant l'estructura de la jaqueta: acurtant i estretint les manegues i fent-la més curta. Agregant el nostre disseny, prèviament estampat en un teixit de cotó, cosint-lo en la part de l'esquena.

6. CONCLUSIONS

Com a conclusió del projecte realitzat, podem afirmar que el resultat obtingut amb el treball compleix els objectius, en major o menor mida, els objectius establerts en un inici. Realitzar peces personalitzades amb dissenys propis, que aconsegueix amb el seu propòsit de mostrar la unió entre moda i art. És a dir, que funciona com a peça artística, a més de aconseguir també amb el seu aspecte funcional de peces de vestir que poden ser utilitzades en el dia a dia.

S'ha aprofundit en la tècnica de la serigrafia, el seu valor en l'art i les qüestions més tècniques com els usos de les tintes i els materials. També hem reflexionat sobre la relació entre art, moda i disseny, la lleugera línia que els separa en l'actualitat contemporània i els seus respectius papers en al llarg de la història. Pel que fa als procediments aplicats de la tècnica, es fa evident l'àmplia càrrega de treball que comporta el fer les estampacions manualment en comparació amb el mètode d'impressió industrialitzada, molt més ràpid i senzill. Així i tot, lluny de veure això com un contra, considerem que li aporta un valor més significatiu a l'obra, ja que la converteix en una creació única i personal.

A més de les conclusions a què hem arribat amb els resultats finals, tot el procés ha estat d'aprenentatge gràcies a l'experimentació i l'experiència de l'assaig-error-assaig. Ja que ha estat durant aquesta fase on han sorgit la majoria dels problemes, considerem que hem sigut capaços de sortejar les complicacions que ens han anat sorgint. Sent aquest afany per trobar solucions funcionals el que ens ha donat peu a poder reflexionar sobre el treball i avançar cap a un resultat més professional. En aquest sentit, aquest projecte ens ha obert una direcció d'especialització professional per a un futur, esperem, no molt llunyà.

D'igual manera, cal fer autocrítica i reflexionar sobre els nostres errors. Per exemple la dificultat de no poder estampar sobre les peces ja confeccionades: tot i que hem arribat a una solució gràcies a l'experimentació, podríem haver investigat aquest aspecte tècnic amb antelació, estalviant en temps i material i agilitzant així el procés.

Així doncs, l'última conclusió que extraiem és que el projecte encara necessita d'evolució i treball, però observant en ell una projecció de futur, el qual s'afronta amb entusiasme i positivitat després de veure els resultats obtinguts.

7. BIBLIOGRAFIA

Monografies

- BARTHES, R. (1986). *El Sistema de la moda*. Barcelona: Gustavo Gili
- CALVERA, A. (2003) *Arte¿?Diseño: nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. 1a ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- CATALÀ, J. (2005). *La imagen compleja: La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions de la UAB
- CAVOLO, R. (2017) *Periferias, gran libro ilustrado de lo extraordinario*. Barcelona: Lunwerg
- COGAN, B. (2008). *The Encyclopedia of Punk*. New York: Sterling
- FLETCHER, K. (2008). *Sustainable fashion and textiles: Design journeys*. 1a ed. Londres: Earthscan
- GARCÍA, A. (2002). *García Alix, Fotografías*. 2a ed. Madrid: La Fabrica
- DAVIES, H. (2010). *Cuadernos de bocetos de diseñadores de moda*. Barcelona: BLUME
- JOHNSON, R., & BOYD, W. (2004). *Anónimo: Imágenes Enigmáticas De Fotografos Desconocidos*. Barcelona: Electa, cop.
- JONES, D. (2012) *Fashion Now*. Köln: TASCHEN
- LODDER, C. (1987) *El Constructivismo Ruso*. Madrid : Alianza, D.L.
- MARTÍNEZ MORO, (2004). *La ilustración como categoría: Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Gijón: Trea
- NIELSEN, G. (1980). *Serigrafía industrial i en artes gráficas*. Barcelona: L.E.D.A.
- SANAGUA, E. *El diseño de autor como generador de innovación. Una tendencia de moda que no sigue tendencias* [Trabajo de Final de Grado]. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2012. [consulta: Junio 2018]. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1237.pdf
- RUHRBERG, K., & WALTHER, I., (2012). *Arte del siglo XX*. Köln: Taschen
- SAULQUIN, S. (2016) *Historia de la moda argentina. Del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Emecé Editores

Articles

- ÁVALOS, A. *Marina Abramovic*. En: El País.com, marzo 31, 2012. Disponible en: [<http://smoda.elpais.com/celebrities/marina-abramovic-al-igual-que-el-arte-la-moda-tiene-grandes-artistas-me-interesan-los-revolucionarios/>](http://smoda.elpais.com/celebrities/marina-abramovic-al-igual-que-el-arte-la-moda-tiene-grandes-artistas-me-interesan-los-revolucionarios/)
- FOMPERROSA, M.R. *La moda es parte de la cultura: Valerye Steel*. En: Milenio.com, abril 12, 2016. Disponible en: http://www.milenio.com/tendencias/valerie_steele-directora_museo_fashion_institute_of_technology-mfff-curador_moda_0_718128408.html>

-GÓMEZ URZAIZ, B. *Una lección de moda de V. Steel*. En: El País. com, Bilbao 18 mayo, 2015. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2015/05/15/estilo/1431706304_522912.html

Pàgines web

-CALVO SANTOS, M. *La Bauhaus*. En: HA! (Historia/Arte). Disponible en: <https://historia-arte.com/articulos/la-bauhaus>

-VILLAGRÁN, O. *Por qué la moda es el arte del Siglo XXI*. En: CLTRACLTV.A. com, septiembre 5, 2016. Disponible en: <http://culturacolectiva.com/por-que-la-moda-es-el-arte-del-siglo-xxi/>

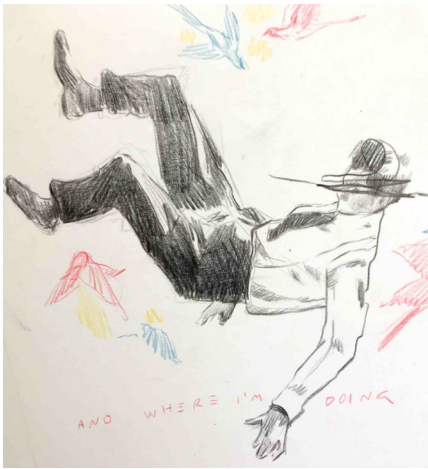
8. ÍNDEX D'IMATGES

- Fig. 1.** Un dels processos metodològics exposat per Bruno Munari en el seu llibre: *Com neixen els objectes?*
- Fig. 2.** Yves St. Laurent: *Mondrian dresses, 1966*. Colecció de vestits inspirada en el pintor Piet Mondrian.
- Fig. 3.** Imatge de treballadores d'una fàbrica de producció en cadena, s. XIX
- Fig. 4.** Anthony Velonis treballant en una serigrafia.
- Fig. 5.** Andy Warhol: *Marilyn Series, 1967*.
- Fig. 6.** Varvara Stepánova: Disseny de vestuario per a l'obra "La mort de Tarelkin", 1922.
- Fig. 7.** Frank Stella: *Union 1, 1966*
- Fig. 8.** Kindah Khalidy: Disseny tèxtil, col·laboració amb la marca VANS, 2016.
- Fig. 9.** (Dreta). Kindah Khalidy: *City of Donuts Serie*.
- Fig. 10.** Kindah Khalidy: *City of Donuts Serie*.
- Fig. 11.** Miranda Makaroff: Disseny de la col·lecció Myranda for Lydia, 2014.
- Fig. 12.** (Dreta) Mark Wygan: Col·laboració amb la marca Dr. Martens, 2015.
- Fig. 13.** Edda Gimnés: Disseny de la col·lecció d'estiu 2017
- Fig. 14.** Fig. 14. Lady Gozáles: *Epiphanies Collection, 2016*
- Fig. 15.** Carmen Sabater: Elment 1. Esbós inicial, 2018.
- Fig. 16.** Carmen Sabater: Proves sobre peces confeccionades, 2018
- Fig. 17.** Carmen Sabater: Generació de recursos gràfics, 2018
- Fig. 18.** Carmen Sabater: Ampliació d'element convertit a mapa de bits, 2018
- Fig. 19.** Carmen Sabater: Elements generats directament sobre acetat, 2018
- Fig. 20.** Carmen Sabater: Pantalla insolada amb un conjunt d'elements, 2018
- Fig. 21.** Procés de Treball al taller de serigrafia, 2018.
- Fig. 22.** Carmen Sabater: Procés de treball al taller de serigrafia 2, 2018.
- Fig. 23.** Carmen Sabater: Proves sobre paper, 2018
- Fig. 24.** Carmen Sabater: Procés d'estampació del teixit definitiu - disseny 1, 2018
- Fig. 25.** Carmen Sabater: Procés d'estampació del teixit definitiu - disseny 2 (primera capa), 2018
- Fig. 26.** Carmen Sabater: Procés de confecció de la peça final, 2018
- Fig. 27.** Carmen Sabater: Procés de confecció de la peça final 2, 2018
- Fig. 28.** (centre). Carmen Sabater: Perfil, procés de confecció (*moulage*), 2018.
- Fig. 29.** Fig. 30 (dreta). Carmen Sabater: Esquena, procés de confecció (*moulage*), 2018.
- Fig. 30.** Carmen Sabater: Frontal, procés de confecció (*moulage*), 2018.

9. ANNEXES

9.1. Annex 1: Conjunt d'elements gràfics

Aquestos són els elements gràfics resultants de tot el procés de creació i digitalització. Exemplificant visualment, mitjançant imatges, el procés realitzat des de l'element principal fins el resultat final obtingut, el qual observem en el primer element..



Element 1, evolució: Llapis de grafit sobre paper



Element 1, digitalització: Mapa de bits



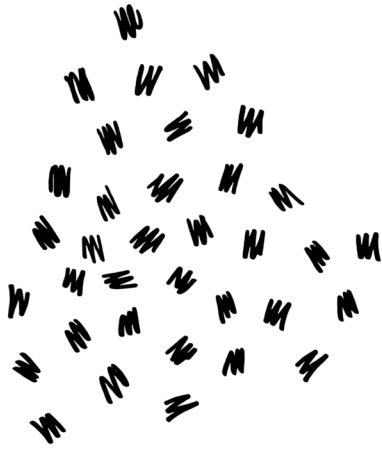
Element 1, final: Formes sòlides i contorns



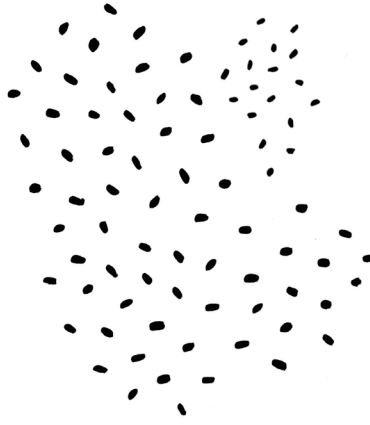
Element 2, final: Formes sòlides i contorns



Element 3, final: Formes solides i contorns



Element 3: Vectorialització



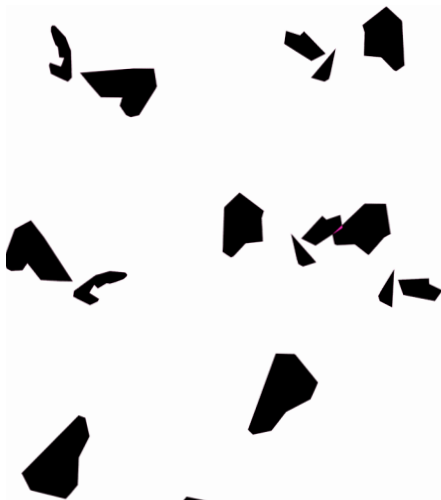
Element 4: Vectorialització



Element 5: Vectorialització



Element 6, conjunt: Generació digital

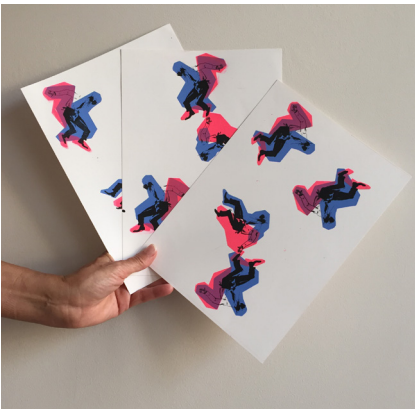


Element 7, conjunt: Generació digital

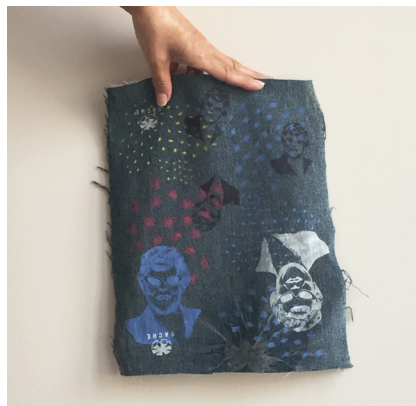
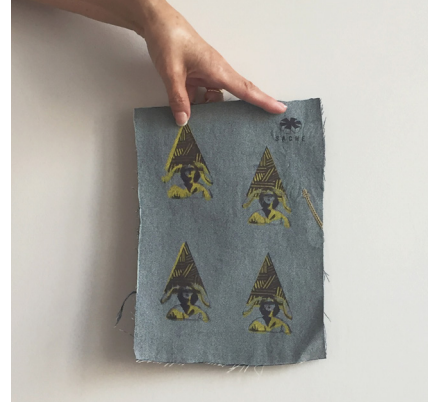
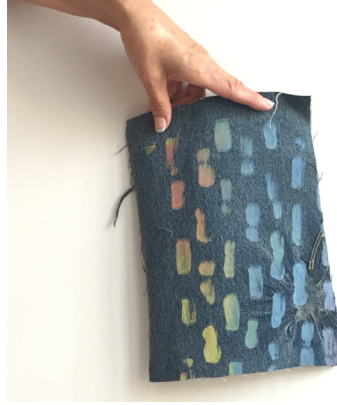
9.2. Annex 2: proves

A continuació mostrarem una selecció de les proves més significatives realitzades amb serigrafia durant la fase d'experimentació.

Variacions sobre paper



Variacions sobre teixit



9.3. annex 3: Resultat final

Teixits



Teixit 1: *pattern* resultant de la combinació dels elements 1 + 6 + 7

Tres tintes sobre teixit texà,
2 x 1 m



Teixit 2: *pattern* resultant de la combinació dels elements 1+ 3 + 4 + 5

Quatre tintes sobre teixit texà,
2 x 1 m



Teixit 3: *pattern* resultant de la repetició de l'element 1, 2 x 1 m



Teixit 4: Element individual*, variació de color. Una tinta sobre teixit de coto, 2 x 1 m

* (Text intervengut directament amb retolador Posca negre sobre l'acetat d'impressió).

Peces finals

Peça confeccionada des de zero amb el teixit nº 2.



Peça final redisenyada i confeccionada amb l'estampació sobre el teixit de cotó de l'element 3 en color negre.

