



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El estèncil como elemento de customización.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Diaz Merino, Laia

Tutor/a: Berenguer Wieden, María Desamparados

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Investigación teórico-práctica sobre el arte a stencil, enfocada en la cultura y lenguajes del este a lo largo de la historia, así como el potencial que tiene esta técnica para la customización y el upcycling de prendas de ropa.

A efectos prácticos, se realizará la conceptualización, ilustración y preparación de distintos diseños en stencil, y la impresión de las plantillas en diversas superficies, incluyendo camisetas y retales de tela.

ABSTRACT

Theoretical-practical research on stencil art, focused on its culture and languages throughout history, as well as the potential of this technique for customizing and upcycling clothing.

In practical terms, the conceptualization, illustration, and preparation of different stencil designs will be carried out, as well as the printing of the templates on various surfaces, including t-shirts and fabric scraps.

PALABRAS CLAVE

stencil, upcycling, customización, grafiti, ilustración

KEYWORDS

Stencil, upcycling, customizing, graffiti, illustration

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firmado

Fecha:
24/06/23

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Laia Díaz Merino', written in a cursive style.

AGRADECIMIENTOS

A todos los miembros de mi caos de familia.

A los tres pilares de mi bienestar: mi madre, feliz y contenta; Kai, mi pequeño regulador emocional; y Abril: gracias a tener que entretenerte, ha sucedido todo este proyecto.

A Amparo Berenguer, tutora de este TFG, por aguantar cada idea rara que se me ocurría semanalmente, hacerme ver el valor de mi trabajo y enseñarme un poco de francés.

A aquellos que estuvieron y ya no están, pero dejaron huella en mí.

A Marta, mi cotutora honorífica; a mamá otra vez;

y a mí, por sobrevivir.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS.....	6
2.1. Objetivos generales	6
3. METODOLOGÍA	7
4. MARCO TEÓRICO	8
4.1. El stencil	8
4.1.1. El stencil en el siglo XX.....	8
4.1.2. El bagaje y potencial de la técnica del stencil.....	11
4.2. El upcycling	12
4.2.1. El panorama de la moda actual	12
4.2.2. La relevancia del upcycling en la sociedad actual.....	13
4.2.3. El upcycling y la expresión creativa y personal.....	15
4.3. LA recuperación de lo descartado: <i>Les glaneurs et la glaneuse</i> (Los espigadores y la espigadora) (2000)	15
5. REFERENTES ARTÍSTICOS	16
6.1. Parches.....	27
6.2. Accesorios – Plantillas intercambiables.....	27
6.3. Resultado	28
6.4. Previsión de impacto y difusión.....	28
6.4.1. Extensión del stencil: Realización de fanzine divulgativo.....	28
6.4.2. Difusión del proyecto.....	29
6.5. Presupuesto	29
7. CONCLUSIONES.....	31
8. BIBLIOGRAFÍA	32
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	37
10. ÍNDICE DE TABLAS.....	39

1. INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en un periodo de transición en el mundo de la moda: un mercado saturado por la *fast-fashion* y una nueva generación de consumidores concienciados sobre las consecuencias sociales y medioambientales de esta. En este ambiente de cambio cada vez se valora más la sostenibilidad de la moda, así como la exclusividad en el sentido de poseer una pieza única, en contraposición con el aluvión de prendas que se producen en serie en proporciones industriales.

Es por esta evolución que nuevos hábitos de compra han venido para quedarse: la moda de segunda mano es un mercado en pleno auge en los últimos años, situándose en los 95.000 millones de dólares estadounidenses en 2021 (Orús, 2022).

En este contexto de apreciación por lo usado también está creciendo un movimiento muy influenciado por el *DIY*¹: la customización o *upcycling*, que busca alargar la vida de las prendas con una renovación estética. A través de este proyecto se explora cómo la técnica del stencil (comúnmente asociada al grafiti) puede incluirse como recurso en esta práctica, ya que podría reducir la complejidad y hacerla más accesible y atractiva.

¹ DIY: Do It Yourself: filosofía que fomenta la creatividad y la realización de proyectos de forma autónoma.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Estudiar el movimiento del *upcycling*, con un énfasis en su contexto histórico y su valor social, medioambiental, y artístico.
- Conocer en profundidad los materiales y procesos empleados en el stencil: explorar la técnica a través de la experimentación práctica, tanto en la preparación de la plantilla como en su aplicación, buscando perfeccionar la técnica y poder producir propuestas más elaboradas.
- Divulgar las posibilidades y ventajas de la técnica del stencil en el mundo de la customización, buscando crear ropa única y alternativa que sea más accesible y se diferencie de las grandes marcas.
- Promover la moda cíclica y darle una segunda oportunidad a ropa usada, mostrando formas de darles nueva vida a la ropa a través de la reutilización de prendas y retales.
- Incorporar el campo de la ilustración al mundo del *upcycling*, a partir del diseño de ilustraciones originales adaptadas a la técnica del stencil.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar una serie de plantillas con distintos diseños originales con la intención de explorar y perfeccionar la técnica.
- Crear piezas customizadas a partir de las plantillas generadas, aplicándolas sobre prendas de ropa adquiridas de segunda mano.
- Realizar una publicación informativa sobre el stencil y la customización, que compile los conocimientos adquiridos durante la investigación y realización del proyecto, con el objetivo de facilitar la introducción a la técnica.

3. METODOLOGÍA

La metodología del proyecto gira en torno a la utilización del stencil como medio de creación y revitalización de prendas de ropa.

A nivel técnico supone adentrarnos en el stencil y la aerografía de cero, asimilando la incertidumbre como inspiración. En palabras de Juhani Pallasmaa, arquitecto y teórico estético: “un proyecto constituye siempre una búsqueda de algo que se desconoce de antemano, o una exploración de un territorio extraño, y el propio proceso de diseño, las acciones de las manos inquisitivas deben expresar la esencia de este viaje mental.” (Pallasmaa, 2014)

El proyecto se nutre de una profunda investigación teórico-práctica sobre el stencil. Comenzamos estableciendo una base teórica a través de la investigación y análisis de su historia y procesos, así como su relación con el arte urbano. Tomamos parte en un taller de esta técnica aplicada al grafiti, dirigido por un experto grafitero con el objetivo de realizar un mural colaborativo con stencil. Paralelamente, se realiza un análisis en profundidad de los referentes conceptuales y artísticos del proyecto.

En segundo lugar, realizamos la investigación práctica sobre el stencil y la aerografía. Profundizamos en el proceso de producción de plantillas y su aplicación sobre soporte textil, haciendo hincapié en una metodología procesual experimental y evolutiva con el fin de obtener conclusiones sobre la técnica y desarrollar un enfoque propio.

Además, en esta parte práctica hablamos de una metodología de análisis de los materiales en cada fase del proceso de stencil, tanto en los soportes de recorte como en las distintas pinturas con las que aplicar las plantillas.

Para entrelazar el proceso con el *upcycling* se ha llevado a cabo de forma paralela una búsqueda y recopilación de prendas de ropa en mercadillos de segunda mano e intercambios de ropa.

Por otro lado, buscamos facilitar el adentramiento de otras personas a la customización con stencil, por lo que en esta segunda parte práctica se lleva a cabo la elaboración de una publicación independiente que compila de manera accesible y atractiva todo lo aprendido a lo largo del proyecto.

La transversalidad con la ilustración y el manejo de programas como InDesign y Photoshop ha enriquecido el proceso de aprendizaje, permitiendo crear combinaciones interesantes entre lo digital y lo manual (como la creación de plantillas a partir de fotografías)

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL STENCIL

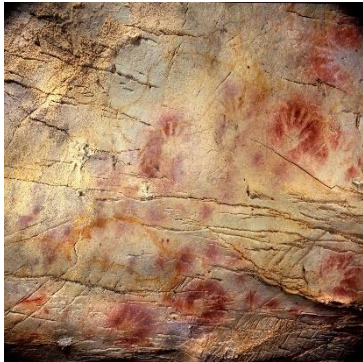


fig. 1 Estampas de manos en el interior de la cueva de El Castillo
Fuente: (Cueva de El Castillo, s. f.)

El stencil es una técnica artística y decorativa basada en el uso de plantillas en las que se recortan dibujos o patrones, de manera que quede un espacio vacío equivalente a la imagen deseada. La plantilla se aplica entonces a la superficie mediante rodillo o espray, dejando plasmada una imagen en positivo del diseño al ser retirada.

La técnica del stencil es una de las expresiones artísticas más antiguas del ser humano, remontándose a las cuevas del Paleolítico. Estas se encuentran decoradas con estampas de manos realizadas utilizando las propias extremidades del artista o los miembros de la comunidad como plantilla, extendiendo la tinta soplando por la boca. Uno de los registros más antiguos se encuentra en España, en la cueva de El Castillo (Puente Viesgo) y data del año 37.300 A.C (Howell, 2014) (ver fig. 1).



fig. 2 Cartas Blanchard coloreadas mediante stencil. c.1760 Fuente: (Lodge, 2019)

El uso de plantillas ha sido una práctica extendida a lo largo de la historia. En Egipto se empleaban troqueles hechos de papiro y piel para adornar el interior de las pirámides, mientras que en China se elaboraban plantillas de papel para decorar seda y ornamentos con imágenes de Buda. Con el tiempo, esta técnica se propagó desde Asia hasta Europa, donde se utilizó desde la Edad Media hasta principios del siglo XX para decorar juegos de cartas (fig. 2), embellecer iglesias, así como muebles, tejidos y paredes (Manco, 2002, p. 8).

4.1.1. El stencil en el siglo XX

4.1.1.1. El stencil decorativista

A finales del siglo XIX, en el panorama artístico se extendía un rechazo hacia la máquina y los procesos automatizados, y críticos y artistas como John Ruskin (1819-1900) o William Morris (1834-1896) buscaban una “completa reforma de los artes y los oficios, así como la sustitución de la producción en masa por el producto manual concienciado y lleno de sentido” (Gombrich, 1999, p. 535).

Esta valoración de los métodos tradicionales frente al proceso industrial causó que muchos artistas se volcaran en la recuperación de técnicas de estampación manuales como el *pochoir*². Este método, una versión refinada del trabajo a stencil, era muy preciosista y laborioso. Se utilizaba principalmente para ilustrar

² *Pochoir*: Plantilla troquelada en el que se aplica pintura para repetir dibujos o inscripciones (*Les éditions Le Robert*, s. f.).

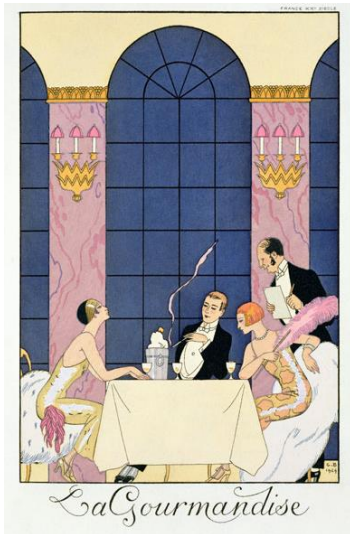


fig. 3 La Gourmandise, 1924 (pochoir). Georges Barbier. Fuente: Met Museum.



fig. 4 Plantilla de Pochoir incluida en el libro de Jean Sauté Traite d'enluminure d'art au pochoir, 1925. Fuente: Mellby (2014)



fig. 5 Mama Foo Foo (NS 44-42094). El escuadrón de bombardeo 90 americano decoraba las narices de todos sus aviones. Tan solo una pequeña parte se conserva, siendo la gran mayoría derribados durante la guerra. Fuente: (90th Bomb Group Nose Art, s. f.)

publicaciones periódicas, especialmente revistas de moda, así como libros y ediciones limitadas de carteles. Temáticamente abundaban los motivos florales y naturales, así como el figurativismo.

Esta técnica requería un preciso análisis cromático y compositivo de la imagen a reproducir con el fin de preparar las numerosas plantillas necesarias. El artesano, conocido como *découpeur*³, cortaba a mano las plantillas en aluminio, cobre, y más adelante, plástico. Las plantillas eran después pasadas a los coloristas, encargados de aplicar el *gouache* y generar la estampación final.

El *pochoir* vivió su época dorada hasta la década de 1930, momento en el que fue desplazado por otras técnicas de estampación, como la litografía y la serigrafía, debido al alto coste y la meticulosidad requerida para cada pieza.

Este proyecto se ha inspirado en la figura tradicional del *découpeur* incorporando diseños de varias plantillas superpuestas. El proceso se mantiene manual, reivindicando el valor de la artesanía, pero se busca ir más allá implementando una estética actual y optimizando el proceso gracias a la ayuda de herramientas digitales para la preparación de las plantillas.

4.1.1.2. El stencil funcional

A mediados del siglo XX hubo un resurgimiento en la utilización del stencil, pero esta vez con un sentido político y militar: el origen del concepto de aplicar rápidamente imágenes con stencil se bien puede atribuir al ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. Se utilizaba para señalar el cargamento según la división, pero también se marcaban tanques y edificios con calaveras o ángeles con el objetivo de elevar la moral, intimidar al enemigo, o dividir zonas (ver fig. 5). Esta práctica se extendió rápidamente por el resto de ejércitos y sentó las bases del *stencil tagging*⁴.

Después de la guerra, en medio de un contexto político tumultuoso en Europa, emergieron mensajes reivindicativos en contra del gobierno en las principales ciudades de países como Francia e Italia. Estas intervenciones, consideradas históricamente vandalismo e invasión del espacio público, hacían uso del stencil

³ Découpeur: Tradicionalmente, técnico que corta las plantillas de *pochoir*.

⁴ *Stencil tagging*: Variante del grafiti en el que el artista utiliza una plantilla concreta como firma para su marca en espacios públicos.



fig. 6 Broken promises, Nueva York, EUA, 1980 John Fekner.

porque les permitía plasmar los mensajes a gran velocidad para poder escapar de las autoridades.

Esta forma temprana de stencil callejero era popular, pero aún estaba lejos de ser una expresión artística; simplemente era la manera más eficiente de protestar contra algo con mayor probabilidad de salir impune (Walls, 2016).



fig. 7 Aviso de peligro con stencil. Angkor Wat, Cambodia. Fuente: Manco (2002)

Por otro lado, el stencil funcional se ha seguido utilizando a lo largo de los años para plasmar mensajes autoritarios, y comunicaciones legítimas, como se puede observar en mensajes de aviso o carteles temporales de construcción (fig. 7).

4.1.1.3. El stencil como plataforma de expresión

“Muros limpios, pueblos que no hablan.”

- Anónimo



fig. 8 Mural a stencil por Blek le Rat. Fuente: Martin (2018)

Los años 80 fueron revolucionarios para el stencil. Blek Le Rat, artista francés del que se hablará en más profundidad como referente artístico, comenzó a bombardear París con plantillas de ratas, dando el pistoletazo de salida al arte urbano (fig. 8).

El stencil, hasta ahora bien preciosista y decorativo o meramente funcional, sale a la calle y se convierte en una forma de expresión donde las paredes son espacios sin censura, experimentales y colaborativos. La superficie de los propios muros se mezcla con la pintada del artista, produciendo texturas que inspiraron a grandes artistas como Jean Michel Basquiat (1960-1988) y Jean Dubuffet (1901-1985) (Fernández Herrero, 2017).

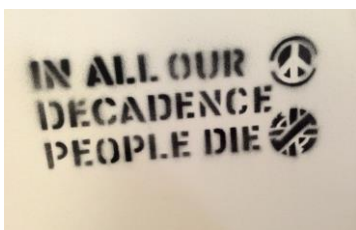


fig. 9 La banda británica Crass, creada en 1977, es considerada la primera en usar el stencil en la cultura punk. Fuente: Clark (s. f.)

Debido a este carácter rebelde y de expresión del individuo, el arte urbano y el stencil también ha tenido una larga relación con la subcultura *punk*, surgida a mediados de los 70. La ideología *punk*, enraizada en el anticonsumismo y la autosuficiencia, utiliza el *DIY* como acto de rebeldía contra la producción en masa. El stencil encajaba perfectamente con esa filosofía, permitiendo al individuo expresarse con recursos baratos y caseros. Pronto se hizo común dentro de la cultura punk combinar en las paredes mensajes políticos con nombres de bandas, terminando de asentar la práctica del *stencil tagging* (Abarca, s. f.).

Por otro lado, a estética *punk* apropió el carácter militar del stencil, subvirtiéndolo para crear los logos y tipografías de bandas de música. Más



fig. 10 Graffiti area, 2003. Stencil en muro. Banksy. Fuente: Ugc (2023)



fig. 11 El Choquito: graffiti a stencil de conejo y cruasanes voladores. Realizado por Nano4814. Fuente: Manco (2002)



fig. 12 Teléfonos repetidos a stencil. Brighton. Fuente: Manco (2002)



fig. 13 Ned Kelly. Autor desconocido. Melbourne. Muestra la variedad de combinaciones con las mismas plantillas. Fuente: HT Brand Studio, 2023

adelante, Banksy se burlaría del stencil autoritario escribiendo “This Wall is a graffiti designated area” [Este muro es un área designada para el graffiti] como si fuese un mensaje oficial (Ugc, 2023).

En la actualidad el arte urbano, a pesar de su carácter ilegal, ha ganado el reconocimiento que merece gracias a Internet, siendo considerado por el público artístico como una forma legítima de arte.

4.1.2. El bagaje y potencial de la técnica del stencil

Al estar tan vinculado con el graffiti en la actualidad, el stencil puede ser pasado por alto como medio creativo fuera de las calles. Sin embargo, como se ha demostrado a lo largo de la historia, es una forma de expresión muy versátil: su capacidad para transmitir mensajes, reproducir diseños y crear impacto visual lo convierte en una técnica valiosa tanto en el ámbito artístico como en el social.

Su potencial como técnica también reside en que puede ser utilizado en gran cantidad de superficies y objetos, con métodos de aplicación muy diversos; así como la repetibilidad de los diseños, manteniendo un toque único en cada estampa, aunque se realice con la misma plantilla. Diferentes factores como la cantidad de pintura utilizada, el posicionamiento de la plantilla o la forma de aplicar la pintura causan que no haya dos estampaciones iguales. Esta asimilación del error da al stencil una energía primitiva, desenfadada, caótica y experimental.

Asimismo, gracias a la capacidad de repetición de las plantillas se puede experimentar con multitud de gamas cromáticas (fig. 13) e incluso el acabado puede ser modificado, buscando bordes suavizados o líneas duras y nítidas.

Este proyecto bebe de las dos vertientes del stencil en el siglo XX: del decorativismo de la primera mitad de siglo y su búsqueda de mejorar un espacio a través de la estética; y del inconformismo y la estética del *urban art* prominente en la segunda mitad de siglo.

4.2. EL UPCYCLING

4.2.1. El panorama de la moda actual

“Saber el origen de tu ropa es importante, pero igual de importante es saber dónde acaba.” (Yoon, 2020)

Esta frase nos invita a pensar sobre todo el sistema que envuelve a la industria textil y la moda, y qué ocurre realmente con todas las prendas y textiles al final de su vida útil.

El desperdicio es, esencialmente, un fallo de diseño. En un mundo idílico, cada proceso y producto sería diseñado de tal forma que este no existiese: un sistema cíclico como en la naturaleza, donde el desperdicio se convierte en alimento para otros organismos. (Braungart, M. McDonough, W., 2009, p92.). En el mundo real, sin embargo, seguimos generando desechos continuamente y buscando formas de gestionarlos.

El *upcycling* es el proceso mediante el cual prendas, materiales y objetos que iban a ser desechados son transformados, prolongando el ciclo de vida de la prenda y aportándoles más valor, funcional o estético, en su segunda vida útil. Este proceso incluye una recuperación, restauración y personalización creativa de los materiales, que se pueden combinar, alterar y customizar hasta producir una pieza única.

El término fue utilizado por primera vez en 1994, donde en una entrevista para la revista de arquitectura Salvo, el ingeniero mecánico Reiner Pilz cuestionaba la estrategia de reciclaje de la unión europea: "I call recycling downcycling. (...) What we need is upcycling, thanks to which old products are given a higher, not a lower, value" [Llamo *downcycling* al reciclaje. (...) Lo que necesitamos es el *upcycling*, mediante el cual los productos antiguos adquieren un valor superior, no inferior] (D'Alessandro, 2022).

Es importante recalcar que existe una diferencia notoria entre reciclar y reutilizar en el mundo de la moda. En el reciclaje las prendas no deseadas son descompuestas mediante procesos industriales, creando nuevo material. Sin embargo, parte de los recursos originales se pierden en el proceso.

Además, aunque cada vez se recicla más en la industria de la moda, hay prendas que por poseer mezcla de materiales sintéticos y naturales son simplemente no reciclables.

La reutilización, sin embargo, toma esas prendas desechadas y las transforma combinándolas con otras prendas o decorándolas. El upcycling da una segunda oportunidad a estos materiales que irremediablemente acabarían en un vertedero o una incineradora. Siempre que sea posible, la reutilización será una opción más sostenible que el reciclaje (McCauley & Jestratijevic, 2023).

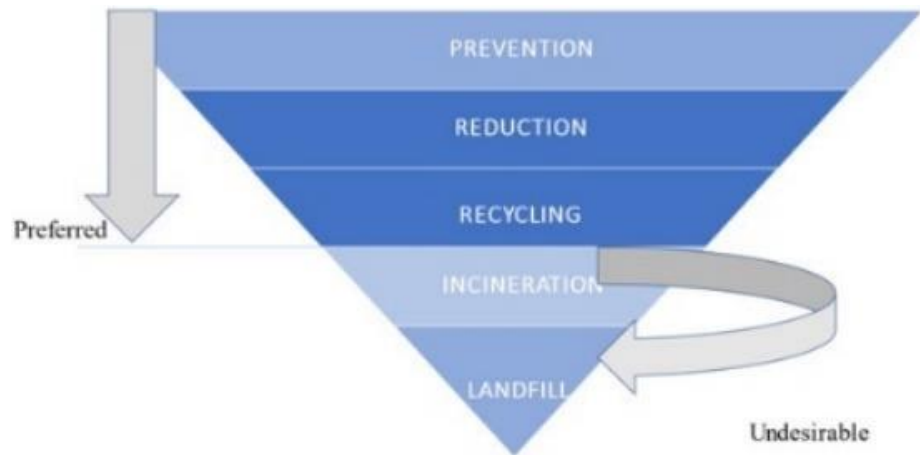


fig. 14 Ned Kelly. Autor desconocido. Melbourne. Muestra la variedad de combinaciones con las mismas plantillas. Fuente: HT Brand Studio, 2023

Este concepto de reutilización de los materiales no es nuevo: La filosofía *DIY* del *punk*, mencionada anteriormente, ya invitaba a preguntarse el origen y el porqué de lo que consumimos, apostando por la reparación y decoración de prendas para mostrar su contracultura.

Para practicar el upcycling, es importante tener una visión general de los desechos textiles disponibles, ya que esto determina la prenda que se puede crear. En la industria de la moda se pueden dividir en tres categorías: desechos de producción, resultado de la creación de la prenda. Se estima que entre un 25 y un 40% de la materia prima es desechada durante la producción (Aus et al., 2021). Por otro lado, se generan los residuos preconsumo, englobando los excedentes de stock. Finalmente, el desperdicio posconsumo, que incluye ropa usada y desechada por el usuario. Este proyecto busca revitalizar desechos procedentes de este último.

4.2.2. La relevancia del upcycling en la sociedad actual

En la actualidad, especialmente entre las nuevas generaciones, existe un creciente interés por comprender el proceso detrás de los productos que consumen, así como una mayor concienciación medioambiental y social. El

upcycling se ha convertido en una práctica cada vez más relevante y frecuente, y esto se debe a múltiples razones.

Desde el punto de vista de la sostenibilidad:

- La industria de la moda es una de las mayores contaminadoras hoy día. Desde la extracción de materia prima a la fabricación de la ropa, es responsable de la deforestación, contaminación por micro plásticos, emisiones de CO2 y contaminación del agua. Más de un 8% de las emisiones de CO2 anuales se deben a esta industria, y se prevé que este porcentaje puede ascender a un 50% para 2030 (Aus et al., 2021).
- A nivel mundial, sólo un 1% de la ropa llega a ser reciclada (Aus et al., 2021). Por tanto, cuanto más tiempo se mantenga la ropa en uso, tanto mejor. El *upcycling* alarga la vida útil de las prendas, manteniendo la posibilidad de que la prenda sea reciclada después de su segunda vida.

Desde un enfoque social:

- Pese a que muchas marcas están intentando llevar un camino más responsable, esa realidad todavía queda lejos, por lo reducir la compra de primera mano es la mejor forma de prevenir futuros desechos.
- Es interesante recalcar el potencial de este movimiento para artistas emergentes, ya que les brinda la oportunidad de utilizar ropa de segunda mano como lienzos para intervenir y añadir su obra. Al trabajar con ropa de segunda mano, se obtienen una amplia variedad de soportes y materiales, brindando una base diversa al proceso artístico. El proceso creativo del *upcycling* puede resultar muy estimulante para artistas interesados en los materiales, ya que implica encontrar el equilibrio perfecto entre la funcionalidad y la estética de los materiales disponibles. La pieza final combina la visión del artista con la historia y la individualidad de la prenda de segunda mano.
- En el caso de que el propio usuario sea el que customiza, significa una total libertad de expresión y una liberación creativa. Además, permite renovar el estilo y armario de manera asequible y crea una conexión más personal y significativa con la ropa customizada.

4.2.3. El upcycling y la expresión creativa y personal

La ropa es un símbolo de quiénes somos, parte de nuestra identidad. En palabras de Marc Jacobs: "Hay pistas de quién eres en lo que llevas puesto" (Mandal & Kumar, 2022).

Como medio de expresión, la moda puede ser una conexión entre nuestro mundo interior y cómo nos perciben desde fuera, actuando como un lenguaje no verbal a través del cual se construye una narrativa sobre quién somos, o quién queremos ser. Estudios demuestran que vestir en consonancia con nuestra personalidad y estética personal aumenta la confianza en uno mismo. (Mandal & Kumar, 2022)

El upcycling empodera a las personas para que creen y compartan su propia visión artística, y su fuerza como medio de expresión reside en el individuo, ya que se basa en el DIY. Los customizadores pueden plasmar su identidad en las prendas que transforman, convirtiendo a la moda en una expresión artística al alcance de todos.

4.3. LA RECUPERACIÓN DE LO DESCARTADO: *LES GLANEURS ET LA GLANEUSE* (LOS ESPIGADORES Y LA ESPIGADORA) (2000)

Este documental experimental por Agnès Varda recoge las motivaciones de aquellos que viven de lo que otros dejan atrás, por necesidad o por principios: espigadores contemporáneos que recolectan comida y desechos urbanos.

Dentro de la película se descubre un desperdicio descorazonadoramente innecesario: toneladas de patatas dejadas para podrirse por no cumplir los estándares estéticos del mercado, un contenedor de un supermercado que se rocía con lejía.

El filme se estrenó hace 22 años, pero situaciones parecidas se siguen viviendo en la industria de la moda: en 2010 salió a la luz como gigantes como H&M o Walmart obligaban a sus empleados a cortar y desechar la ropa no vendida en lugar de almacenarla o donarla. (Dwyer, 2010)

A lo largo del filme, también aparecen muchos artistas que toman lo que otros considerarían basura como material e inspiración en su obra, recuperando el valor perdido de los desechos. Este pensamiento de apoderarse de aquello que ha sido desechado y utilizarlo como medio de creación es por lo que aboca el *upcycling*, por lo que ha sido un referente conceptual clave a la hora de materializar el proyecto.



fig. 15 Las Espigadoras, de Jean François Millet, da comienzo al documental y se mantiene eje a lo largo de este.



fig. 16 Agnès Varda recogiendo patatas desechadas. Fotograma de Los espigadores y la espigadora.

“...porque si han tenido un pasado, todavía pueden tener otra vida, y están todavía muy vivos. Sólo tienes que darles una oportunidad.”

- Los espigadores y la espigadora (2000).

5. REFERENTES ARTÍSTICOS

5.1 BLEK LE RAT



fig. 17 Blek aplicando un stencil en un muro. Fuente: zczfilms (2011)



fig. 18 Diseño de stencil policromático. Blek le Rat. Fuente: Kooness (2022)



fig. 19 Niña con globo. Banksy. En su trabajo se puede apreciar claramente la influencia de Blek le Rat. Fuente: BBC News (2022)

El francés Xavier Prou, artísticamente conocido como Blek Le Rat, es considerado el padre del stencil contemporáneo por su trabajo durante los 80, siendo uno de los primeros artistas callejeros en incorporar el uso de plantillas.

Para Blek, la necesidad de sacar el arte a las calles se impone sobre las posibles represalias legales contra el grafiti, por lo que, inspirado por los intervencionistas políticos de los años 60 y 70, incorpora el stencil como una forma rápida de llenar las calles de París con ratas. Estas terminaron volviéndose su símbolo.

La temática y técnica de Blek Le Rat asentó el uso del stencil en el arte urbano y ha influenciado en el trabajo de multitud de artistas callejeros actuales, como Vhils y C215; pero quizá su sucesor más destacable sea Banksy, artista británico mundialmente famoso por sus mensajes reivindicativos. El propio Banksy confirma: “Cada vez que pienso que pinté algo un poco original me encuentro que Blek Le Rat lo hizo también, solo que veinte años antes” (Banksy, 2011).

5.2 E. A. SÉGUY (1877-1951)

Emile-Allain Séguy (1877-1951), artista y diseñador francés, realizó importantes contribuciones a los movimientos artísticos del *Art Decó* y el *Art Nouveau*, así como al mundo de las artes decorativas.

En la década de 1920 Séguy, también entomólogo, realizó una serie de once álbumes ilustrados con láminas inspiradas en la naturaleza, especialmente insectos.



fig. 20 Papillons, Pl. 10. pochoir y litografía. Emile-Allain Séguy. Fuente: Rodas, 2019

En estos álbumes, Séguy produjo algunos de los trabajos más complejos jamás realizados con *pochoir*: cada plancha era el resultado de múltiples plantillas coloreadas una encima de la otra para obtener el detalle que buscaba, a veces acumulando hasta cien planchas en una sola ilustración, con el objetivo de generar el volumen y detalle que buscaba (Rodas, 2019).

En palabras de Jean Saudé, uno de los principales impulsores del *pochoir*, esta técnica era el único proceso que traducía fielmente la intención original del artista porque se realizaba completamente a mano, un puente entre el artista y el público (Jones, 2012). Un vistazo al trabajo de Séguy muestra exactamente a lo que se refería Saudé: variedad de pinceladas, grosor de la pintura, degradados y transparencia. Las estampas de Séguy son tan complejas que lucen como si fuesen un cuadro original.

5.3 CLOUDER – STITCH L.C.

“I’m not even a brand I just make stuff fr”

- Descripción del *TikTok* de *Stitch.lc*, con más de cien mil seguidores.

Stitch L.C. es una marca independiente de moda urbana que comenzó como una afición para su creador y actualmente incorpora toda una subcultura y comunidad a su alrededor.



fig. 21 Multitud esperando la apertura de la popup de *Stitch* en agosto 2022. Londres. Por @stitch.lc

La marca surgió por una necesidad de Clouder, su creador, de mostrar su identidad en su forma de vestir: “Nobody was making what I wanted so I said fuck it and made it myself” [Nadie hacía lo que quería así que dije que le den y lo hice yo](Hughes, 2022). Una consigna muy parecida a lo que aboga el

fig. 22 Modelo con una camiseta de Stitch.Ic. Fuente: @stitch.lc

upcycling y el *DIY*. De hecho, a finales de 2023, la marca realizó una *popup*⁵ en Londres donde los asistentes debían llevar sus propias prendas de ropa, que serían customizadas *in situ* con ilustraciones originales en serigrafía.

La visita a la *popup* que Stitch L.C. llevó a cabo en Londres en agosto de 2022 fue el impulso inicial de este proyecto, al contemplar las posibilidades de la moda alternativa.

5.4 COLD FEET

El uso de aerografía en la ropa ha estado en auge en el último año, con marcas emergentes como Aircrush, iKeda Moody Golding y Creamy Studios. Combinando nostalgia y desenfreno, estos diseñadores emergentes customizan camisetas, vaqueros y accesorios con estampados hechos en casa.

Cold Feet está a la cabeza de la técnica: la marca comenzó cuando su único miembro adquirió un aerógrafo para entretenerse durante la pandemia y al igual que la metodología de este proyecto, empezó a trastear con él. Su estilo es subversivo y suelto, tomando mucha inspiración del grafiti contemporáneo, el estilo *ignorant* y los estampados neotribales.

Cada pieza de Cold Feet es única, utilizando la prenda de ropa como un lienzo, un muro en blanco que decorar, terminando con una pieza de coleccionista en el armario del comprador. Sus piezas, solo disponibles en Instagram y su web, se agotan en cuestión de minutos. Esta marca no sólo ha servido de referente estético, sino también de objetivo a largo plazo.



fig. 23 Gorra customizada con aerografía. Cold Feet. Fuente: @coldfeet4life



fig. 24 Pantalones customizados con aerografía. Cold Feet. Fuente: @coldfeet4life

⁵ *Popup*: evento o espacio temporal que aparece de manera breve y se caracteriza por su naturaleza efímera.

6. FASE DE REALIZACIÓN

6.1 BRIEFING

El fin de este proyecto es generar una serie de plantillas que permitan el *upcycling* de residuos posconsumo, terminando con una colección cápsula de camisetas y accesorios.

El enfoque se centra en la creación de una nueva narrativa visual que trascienda la función original de la prenda, transformando la ropa en una nueva expresión artística y brindando ilustraciones e ideas propias para personalizar cada prenda de manera única.

El público objetivo está compuesto por gente joven interesada en la moda alternativa y sostenible y el *upcycling*; personas conscientes del impacto medioambiental de la industria de la moda que buscan formas de expresar su estilo de manera única y personalizada.

6.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

6.2.1 Recopilación de materiales y prendas



fig. 25 Filas de ropa en el mercadillo de Benicalap.

Todas las prendas utilizadas en este proyecto son recuperaciones de residuos posconsumo, recopilados en diferentes mercadillos locales de Valencia, entre los que se incluye el del barrio de Benimaclet, el Cabanyal, y Benicalap; así como los eventos de intercambio de ropa realizados este curso en la UPV. El proceso ha conllevado rebuscar entre montañas y filas de ropa. Se buscaban prendas preferiblemente de algodón, sencillas y generalmente de colores claros.

El proceso de recolección de materiales se ha llevado a cabo periódicamente a lo largo de todo el proyecto y ha sido una fuente de inspiración inesperada, ya que en ocasiones una pieza del mercadillo inspiraba a crear una plantilla específica.



fig. 26 Montañas de ropa en el mercadillo de Benimaclet. Esta fase del proyecto ha sido una visualización clara de las proporciones de ropa que se descarta tan solo a nivel local.

6.2.2 Generación de plantillas

6.2.2.1. Materiales para stencil

En la técnica del stencil se puede usar gran variedad de materiales dependiendo del artista, de la necesidad del proyecto o el presupuesto con que se cuente. Prácticamente cualquier superficie lisa que permita su corte se puede trabajar con esta técnica, por lo que a lo largo del proyecto se ha experimentado con multitud de materiales distintos, efectuando un estudio de las fortalezas y debilidades de cada uno. Este conocimiento permite poder seleccionar uno u otro según la intención de cada plantilla. La siguiente tabla recoge algunas de las conclusiones extraídas:

Tabla de materiales

Tabla 1 – estudio de materiales

Material	Pros	Contras
Cartón	Duradero Resistente	Difícil de cortar
Folio	Barato Accesible Fácil de cortar	Muy poco duradero Muy liviano (se vuela)
Papel pegatina	Fácil de cortar Fácil de diferenciar las zonas cortadas Fijación a la superficie de estampado	Muy delicado Fácil de enredar Difícil de encajar en stencil de varias capas
Cartulina	Buen equilibrio entre resistencia y facilidad de corte	Poca resistencia a la humedad
Acetato	Fácil de limpiar Resistente a la humedad	Corte más delicado porque resbala

6.2.2.2 Anatomía del stencil

Para lograr el positivo de un diseño, debemos cortar el negativo de este. Los huecos (**fig. 27 - 1**) son las zonas cortadas del stencil, por donde pasará la tinta. Estos serán el positivo de la imagen estampada.

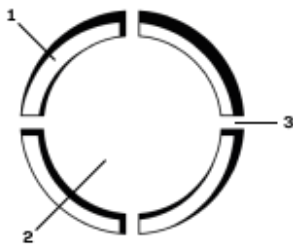


fig. 27 Visualización de las partes del stencil

Las islas (**fig. 27 - 2**) son las zonas sólidas de la plantilla, evitando que pase la tinta por esa área. Todas las islas deben estar unidas entre sí o se caerán del stencil. Para ello se utilizan puentes (**fig. 27- 3**), manteniendo las islas conectadas al resto de la superficie y aportando más estabilidad a la plantilla para que no se desarme.

Una de las complejidades del diseño de stencil radica en el balance entre islas y puentes para garantizar la sujeción de partes sueltas del diseño. Los puentes pueden limitar o alterar el diseño original, pero también se puede jugar con su posicionamiento incluyéndolos como partes del diseño o colocándolos estratégicamente para reducir su número.

6.2.2.3 Policromía: el stencil a capas

El stencil se trabaja con colores planos, incorporando una plantilla por cada tono que se desee incluir en el diseño. También se pueden utilizar para incorporar tonos medios, aumentando la sensación de volumen y detalle de la imagen final. Cuantas más plantillas con tonos intermedios se agreguen, más difuminado será el efecto final. Al superponerse todas las capas componen la imagen final. Una forma sencilla de añadir interés a un diseño es hacer otra plantilla con la silueta de la figura.

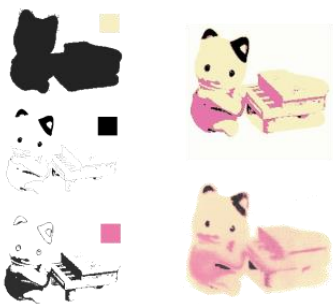


fig. 28 Ejemplo de superposición de capas en un diseño de stencil

Es importante distribuir los colores de modo que casen en la estampación final, además de establecer el orden de superposición de las plantillas de tal forma que sean los tonos oscuros los que se superpongan a los claros y no al revés, ya que será más complicado lograr la opacidad suficiente para taparlos.

El uso de colores en el stencil aumenta el abanico de posibilidades de la técnica, pues con las mismas plantillas se pueden explorar numerosas combinaciones cromáticas al cambiar la tinta utilizada. Esto proporciona una amplia variedad de opciones visuales en cada estampado.



fig. 29 Primer boceto del diseño de la plantilla.



fig. 30 Diseño traspasado a la plantilla con papel de calco.

6.2.3 Diseño y preparación de las plantillas

6.2.3.1 Stencil a partir de ilustración

He intentado traducir mi lenguaje ilustrativo al stencil, para ello he estado haciendo una serie de ilustraciones originales para hacer las plantillas. Inspiración en ilustración alternativa, mundo infantil e ignorant

En primer lugar dibujamos un boceto con el diseño (Los diseños con más contraste funcionan mejor). A continuación, utilizamos papel de calco para transferir el diseño a la superficie del stencil y marcamos los puentes si son necesarios.

Durante las primeras etapas del proyecto, se integraban los puentes desde el primer boceto, pero a medida que se ha ido mejorando en el proceso, se ha logrado pensar en los puentes mientras se recorta, lo cual agiliza considerablemente el tiempo del proceso de diseño.

6.2.3.2 Stencil a partir de foto

Para continuar con la creación de diseños de plantillas, se ha realizado una exploración del stencil a partir de fotografías, muy común entre artistas urbanos como Banksy.

El proceso de stencil a partir de foto puede recordar al *pochoir* en cuanto a la superposición de varias plantillas para generar la imagen final. Para modernizar la técnica se han incorporado herramientas digitales que optimizan el proceso de generación de los diseños y garantizan un resultado fiel. Se han realizado cuatro diseños con esta técnica, englobando un total de diez plantillas.



fig. 33 Imagen original.



fig. 31 Eliminación del fondo.

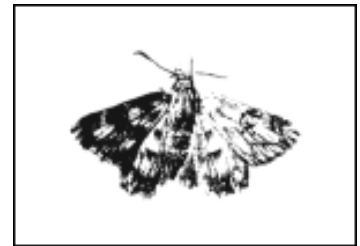


fig. 32 Aplicación de Posterizar.

Para ello se ha utilizado la función de Posterizar en Photoshop. Se importa el archivo, se elimina el fondo no deseado y se limita la imagen a zonas planas utilizando la herramienta de Posterizar. Se ajustan los niveles según los tonos



fig. 34 Plantilla final cortada en cartulina A4.

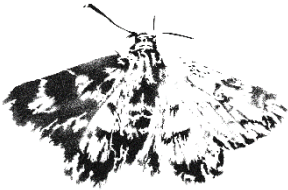


fig. 35 Resultado final en aerografía.

deseados en la estampación final. Finalmente ajustamos el tamaño del diseño e imprimimos en el material deseado.

Para hacer un stencil policromático a partir de fotografía, aumentamos el valor en Posterizar y después separamos los tonos con la función del valor tonal. A continuación, cada capa se imprime por separado.

6.2.3.3 Preparación del stencil

Una vez tenemos el diseño en la plantilla, procedemos a cortar con un bisturí o cuchilla cuidadosamente los huecos del diseño, comenzando por las secciones más pequeñas y pasando después a las mayores. Para evitar desgastar el filo demasiado rápido, utilizamos una tabla de corte debajo, preferiblemente oscura para que contraste con la plantilla, permitiendo ver cómo avanza el corte.

Cuanto más gruesa sea la superficie, más difícil será el corte, teniendo que dar varias pasadas. Hay que tener mucho cuidado al cortar las islas, ya que si cortamos los puentes sin querer podemos perder parte del stencil.



fig. 39 Proceso de corte.



fig. 36 corte avanzado.



fig. 37 Stencil terminado.



fig. 38 La textura resultante con spray era grumosa e irregular.

6.2.4 Aplicación del stencil

A lo largo del proyecto también se ha experimentado con distintas técnicas y materiales para la aplicación del stencil. En un principio, comenzamos a trabajar con técnicas más caseras y recursos limitados, sustituyéndolos más adelante por



fig. 40 Plantillas *Bunnyhead* con pintura para tela.



fig. 41 Plantillas *Bunnyhead* en aerografía.



fig. 42 Primer stencil de *Bunnyhead* con aerógrafo. Se ha realizado un gradiente de saturación en la zona de mejillas y labios.



fig. 43 Segundo stencil de *Bunnyhead*. Gradiente tonal, de naranja a rosa.

materiales profesionales con el objetivo de mejorar la calidad y comercializar las creaciones en un futuro.

Al comienzo del proyecto, se utilizaba pintura en spray vinílica de la marca Hardcore, observando buenos resultados en diseños simples de una capa y en tonos oscuros. Sin embargo, al enfrentarse a diseños más complejos, la textura resultante era plástica y poco agradable. Además, la pintura presentaba dificultades para lograr una opacidad adecuada en tonos claros, ya que requería aplicar múltiples capas densas que empeoraban la textura.

Para resolver el problema de la textura, se exploró la opción de aplicar pintura de tela con esponja, siguiendo el enfoque utilizado en la aplicación de stencil en paredes a finales del siglo XIX. Sin embargo, el acabado seguía sin ser perfecto.

6.2.4.1 Incorporación de la aerografía

Con su capacidad para realizar trazos precisos y su control de pulverización, la aerografía potencia el stencil contemporáneo, por lo que ha sido finalmente la técnica principal en el proyecto. Al no tener experiencia previa en aerografía, hubo que aprender de cero de forma autodidacta.

El uso del aerógrafo ha optimizado el proceso y los recursos del proyecto: antes se necesitaba adquirir un bote de aerosol para cada color específico, lo que generaba un gasto económico considerable y ocupaba mucho espacio de almacenamiento. El aerógrafo cuenta con un depósito que se llena de pintura, por lo que se pueden mezclar los colores primarios en un bote aparte y agregarlos directamente al aerógrafo. La pintura era diluida en un médium textil en una proporción del 50% para lograr un acabado y resistencia profesional.

Otra razón para incorporar el aerógrafo es su mayor compatibilidad con el medio ambiente. Al utilizar pinturas a base de agua el proceso se vuelve más respetuoso con el entorno, pudiendo realizar el trabajo sin liberar gases dañinos.

Una de las tareas más desafiantes de la aerografía es el mantenimiento y limpieza del aparato en sí. El aerógrafo es un instrumento frágil, con multitud de piezas pequeñas que pueden obstruirse con la pintura. Cada vez que se cambia de color es necesario realizar una limpieza superficial del interior del aerógrafo con agua, así como llevar a cabo una limpieza exhaustiva utilizando un limpiador específico al finalizar su uso.

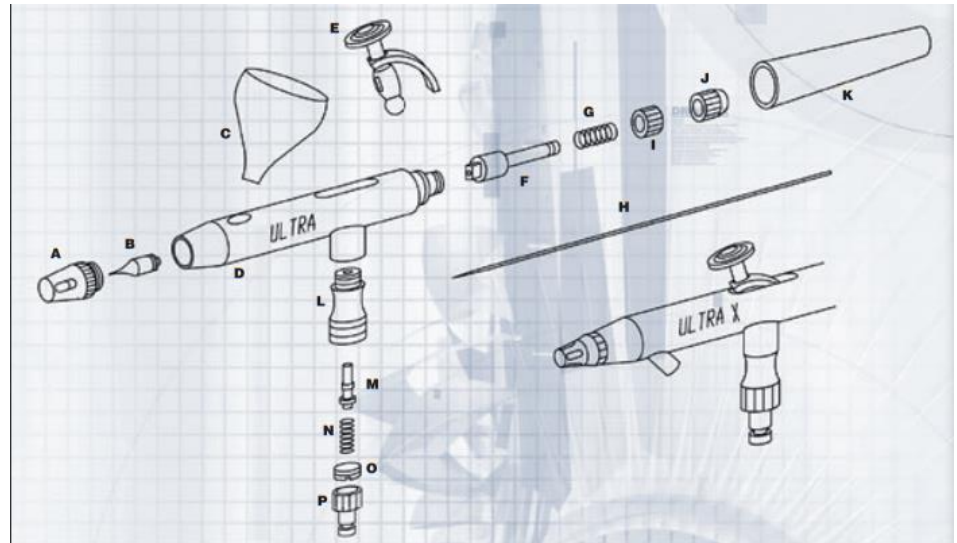


fig. 44 Diagrama de las partes del aerógrafo utilizado en el proyecto. Fuente: (Instructions - Harder & Steenbeck Airbrush, s. f.)



fig. 45 Resultado de una sesión de trabajo.



fig. 46 Camiseta realizada con espray y pintura para tela; manchada en la zona superior, consecuencia de no usar papeles de protección.

Este tipo de consideraciones han marcado el proceso de trabajo, donde se preparaban múltiples plantillas de una vez para sesiones de trabajo intensivas, seguidas de una limpieza exhaustiva del aerógrafo. Además, durante una misma sesión se establecía un orden en la aplicación de las plantillas según las tonalidades, comenzando por las más claras y avanzando hacia las más oscuras, debido a que resulta más sencillo limpiar la pintura cuanto más clara sea.

Dentro de la sesión, para preparar la camiseta que vamos a aerografiar es importante colocar una superficie rígida y lisa dentro de la tela, que evitará que la tinta traspase al otro lado y asegura un soporte cómodo donde la pintura se distribuya de manera homogénea.

Además, adherimos papeles de protección alrededor de la plantilla, aumentando el margen y evitando que la tinta manche en zonas no deseadas. A la hora de aplicar la pintura, con la mano dominante sujetamos el aerógrafo, mientras que la otra mano siempre se mantiene en la plantilla, presionando la zona que estemos pintando en cada momento para conseguir un acabado preciso y nítido.

Una vez terminado, debemos activar el médium textil con calor para fijar la pintura a la tela y garantizar que perdure. Para ello, seguimos las instrucciones del médium y planchamos la prenda del revés alrededor de un minuto.

Uno de los puntos débiles de la aerografía es la dificultad de lograr contraste en telas oscuras debido a la opacidad media de la pintura. Por ello surgió la idea



fig. 47 Mismas plantillas que en fig. 36; esta vez utilizando el aerógrafo, presión manual y protección en los extremos de la plantilla.



fig. 48 Ejemplos de parches.

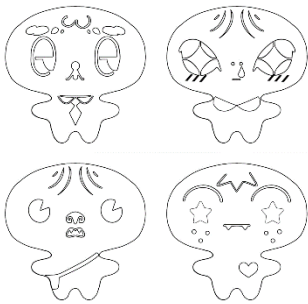


fig. 50 Distintas combinaciones de las plantillas.



fig. 49 Plantilla del cuerpo.

de experimentar con una mezcla 50/50 de lejía y agua en el tambor del aerógrafo para rociarla sobre la camiseta y que actuase como decolorante.

Se tomaron precauciones para evitar dañar el aerógrafo, limpiándolo inmediatamente después; así como protección con mascarilla y guantes. Aunque la lejía tarda en actuar y no es fácil determinar dónde se está rociando, se obtuvieron resultados interesantes.

6.1. PARCHES

El grueso del proyecto es la customización de camisetas; sin embargo, para aprovechar retales de tela se han utilizado plantillas como la de *Sylvanian Families* para crear parches que permiten personalizar objetos y accesorios de manera rápida. La imagen principal se ha hecho sobre una camiseta rota, agregando después un refuerzo de tela de vaquero. Finalmente se utiliza cinta adhesiva de doble cara para tela para facilitar la adhesión. En ANEXO 3 se encuentra la colección de parches al completo.

6.2. ACCESORIOS – PLANTILLAS INTERCAMBIABLES

La experiencia de trabajar con stencil a capas generó la idea de experimentar utilizando las plantillas como piezas individuales, formando parte de un conjunto. Por ello como accesorios se crearon llaveros de peluche con plantillas separadas para cada rasgo: ojos, cejas, narices, bocas y accesorios, permitiendo infinitas combinaciones.

De esta forma el stencil trasciende y se convierte en un juego de combinaciones, un puzzle con resultados ilimitados. Además, esta técnica permite aprovechar trozos sueltos de tela y retales sobrantes.

⊗	⊗	○	○
○	○	◐	◐
◐	◐	⋈	⋈
◐	◐	◑	◑

fig. 52 Algunas de las plantillas de ojos

∟	△	..
3	~	⋈
⊂	⊂	-
⊂	~	○
⊂	∩	⊂
⊂	∩	⊂
⊂	∩	⊂
⊂	∩	∞

fig. 51 Plantillas de narices, bocas y accesorios.

En las últimas páginas del **ANEXO 3** se pueden observar los cuatro peluches de muestra aerografiados, cosidos y rellenos.

6.3. RESULTADO

Todas las plantillas realizadas en el proyecto se pueden observar en **ANEXO 1**. Las plantillas están organizadas en orden cronológico y poseen un título identificativo para facilitar la corrección. También se incluye una prueba de estampación de cada una, pero recomendamos el siguiente anexo para observar el resultado final.

Las prendas de ropa customizadas a partir de las plantillas están disponibles en **ANEXO 2**. Están dispuestas asimismo en orden cronológico de estampación.



fig. 53 Lámina original de una de las portadas (Var. 3 - Ver ANEXO 3).



fig. 54 Portadas impresas antes de la encuadernación y corte.

6.4. PREVISIÓN DE IMPACTO Y DIFUSIÓN

6.4.1. Extensión del stencil: Realización de fanzine divulgativo

Desde un sentimiento de pasión por el proyecto, en esta fase se amplían los horizontes del proyecto con un enfoque pedagógico, que hace las veces de reflejo de la investigación práctica. Para ello, se ha realizado una publicación informativa que recopila de manera sencilla todo lo aprendido sobre la técnica de stencil, con el objetivo de animar a nuevos *customizers* y facilitar su proceso de aprendizaje.

El fanzine incluye fotografías del proceso de trabajo, escaneos de las plantillas del proyecto, consejos y una sección de plantillas para que los lectores puedan introducirse en el mundo del stencil. La maquetación ha sido realizada en InDesign. En términos visuales, se ha utilizado una paleta cromática limitada, predominando el blanco y negro, y toques llamativos en rosa y amarillo, con un guiño estético al *punk* en el tratamiento digital de las fotografías.

Jugando con la idea de customización, se han elaborado cuatro portadas diferentes para el fanzine que se distribuyen de forma aleatoria. Estas portadas han sido realizadas mediante composiciones aerografiadas sobre papel de las plantillas. Estas han sido escaneadas y editadas hasta lograr la versión final.



fig. 55 Plegadora en uso.

Se ha escogido papel de folio en rosa para el interior y papel vegetal para las portadas, aportando textura e interés a la publicación. El plegado, encuadernación grapada y corte de la publicación han sido realizados a mano en el taller de Tipografía de la Facultad de Bellas Artes.

Además de ofrecerse en formato físico a un precio simbólico, el fanzine estará disponible para descarga gratuita en formato PDF. En **ANEXO 3** se incluye una versión escaneada del fanzine, así como de todas las variantes de portada.

6.4.2. Difusión del proyecto



fig. 56 Fotografía de la sesión.

Para mostrar las prendas en el **ANEXO 2** de esta memoria, se ha llevado a cabo una sesión fotográfica de cada pieza customizada y distintos estilos con cada una. En los meses siguientes, se planea difundir el proyecto utilizando estas fotos, creando un perfil específico en Instagram que funcionará como un portafolio de la técnica. Además, se tiene la intención de establecer una tienda en Etsy para aceptar encargos de peluches customizados y parches.

6.5. PRESUPUESTO

Este presupuesto es considerable debido a que se trata de una inversión a largo plazo, y la experimentación implica un proceso de prueba y error en el que inevitablemente se requiere probar diferentes recursos. Aunque es una gran inversión, el aerógrafo resulta beneficioso a largo plazo, ya que implica un ahorro en tinta y ofrece un acabado de mayor calidad.

La siguiente tabla muestra el desglose de materiales adquiridos a lo largo del proyecto:

Tabla de presupuesto del proyecto

Tabla 2 – presupuesto del proyecto

Material	Precio
Cúter de precisión	5,00 €
Recambios hoja cúter	1,52 €

Tabla de corte A3	12,95 €
Espray Montana Hardcore negro x2	4,15 €
Espray Montana Hardcore gris	4,15 €
Espray Montana Hardcore rojo	4,15 €
Espray Montana Violeta	4,15 €
Pintura textil Rosa claro	1,99 €
Pintura textil verde claro	1,99 €
Pinceles de espuma	2.30€
Harder & Steenbeck / Aerógrafo	85,66 €
Fengda FD- 18 A / Compresor de aerógrafo	69,99 €
Fengda FD-30 / Manguera para aerógrafo 3 metros	10,99 €
Tinta de aerografía / Vallejo 62.001 (Blanco)	4,64 €
Tinta de aerografía / Vallejo 62.020 (Negro)	4,64 €
Tinta de aerografía Vallejo 62.010 (Azul Básico)	4,64 €
Tinta de aerografía / Vallejo 62.007 (Magenta)	4,64 €
Tinta de aerografía / Schmincke 28 202 (Amarillo Primario)	7,77 €
Schmincke 50 603 / Aero Tex (Medium textil)	7,50 €
Vallejo 71.199 / Limpiador aerógrafo	7.60 €
TOTAL	266,49 €

7. CONCLUSIONES

En el eterno debate entre función y estética, este proyecto demuestra que deben ir de la mano. Se ha demostrado que es posible reparar la estética de una prenda de ropa, así como explorar nuevas texturas y posibilidades dentro del mundo del stencil.

A nivel general, se ha logrado cumplir los objetivos del proyecto, logrando un resultado de grandes dimensiones por la necesidad de explorar más y más la técnica. Asimismo, se ha crecido como artista, incorporando esta técnica al repertorio estético con que se contaba; y es que el proceso de aprendizaje de esta técnica ha supuesto una ruptura con la rutina digital, sin la comodidad del "ctrl z" pero con un nuevo mundo de texturas por descubrir.

El aprendizaje del stencil ha sido una oportunidad para revitalizar la práctica artística y la creatividad: ideas frescas, nuevos horizontes y también nuevos límites. Lo desconocido causa curiosidad y quita el miedo al error, lo que ha dado mucha más fuerza a la experimentación.

Por otro lado, la sensación de que el arte puede tener un impacto reparador y revitalizador en objetos desechados ha resultado muy emotiva, al observar cómo otras personas disfrutan y se expresan a través de las creaciones de este trabajo.

La customización es un campo vasto y aún poco explorado, por lo que se han dejado diversos frentes abiertos para continuar la exploración de este arte en el futuro Trabajo Final de Máster.

8. BIBLIOGRAFÍA

Sitio web

90th Bomb Group Nose Art. (s. f.). <https://www.90thbombgroup.org/nose-art.php>

Abarca, J. (s. f.). Graffiti punk: plantillas y firmas desde 1977. Urbanario. <https://urbanario.es/articulo/graffiti-punk-plantillas-y-firmas-desde-1977/>

Cueva de El Castillo. (s. f.). | Ministerio de Cultura y Deporte. <http://www.arterupestrecantabrico.es/cuevas/cueva-de-el-castillo.html>

D'Alessandro, A. D. (2022, 24 marzo). Upcycling, one of the hottest trend in fashion right now | Stain. Revibe Upcycling. <https://www.revibe-upcycling.com/blog/news/upcycling-the-hottest-trend-in-fashion>

Design.- Benedictus (Edouard) Variations: Quatre-Vingt-Six Motifs Décoratifs, 20 pochoir plates coloured by Jean Saudé, Paris, 1928. (2020, 3 marzo). LotSearch. <https://www.lotsearch.net/lot/design-benedictus-edouard-variations-quatre-vingt-six-motifs-49287042>

Donna. (2019, 19 enero). Interview with Stencil Godfather Blek Le Rat on his Tour of Middle America, 2019. GraffitiStreet. <https://www.graffitistreet.com/interview-with-stencil-godfather-blek-le-rat-on-his-tour-of-middle-america-2019/>

George Barbier | La Gourmandise | The Metropolitan Museum of Art. (1924). The Metropolitan Museum of Art. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/399595>

Howell, K. H. (2014). Victorian and Edwardian Stencilled Decoration. <https://www.buildingconservation.com/articles/stencilled-decoration/stencilled-decoration.htm>

Instructions - Harder & Steenbeck Airbrush. (s. f.). Harder & Steenbeck Airbrush. <https://www.harder-airbrush.eu/en/instructions.html>

Jones, A. J. (2012, 5 abril). E.A. Seguy, Insects, and the Art of Pochoir | Walter Havighurst Special Collections, University Archives & Preservation. <https://spec.lib.miamioh.edu/home/e-a-seguy-insects-and-the-art-of-pochoir/>

Les éditions Le Robert et Google. (s. f.). <https://dictionnaire.lerobert.com/google-dictionnaire-fr?param=pochoir>

Lodge, K. L. (2019, 1 noviembre). 70: Woodblock and stencil : the spade courts — The World of Playing Cards. The World of Playing Cards. <https://www.wopc.co.uk/blogs/ken-lodge/woodblock-and-stencil>

Mellby, J. (2014, 3 julio). Traité d'enluminure d'art au pochoir par Jean Saudé. Graphic Arts. <https://graphicarts.princeton.edu/2014/07/03/traite-denluminure-dart-au-pochoir-par-jean-saude/>

Ombelles. (s. f.). NYPL Digital Collections. <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47da-343a-a3d9-e040-e00a18064a99>

Orús, A. O. (2022, 21 noviembre). Ropa de segunda mano: volumen de negocio mundial 2021-2026 | Statista. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1229633/volumen-del-negocio-de-ropa-de-segunda-mano-a-nivel-mundial/>

Walls, O. (2016, 5 julio). A Brief History of Stencil Art · Quick, Simple and Explosive. <https://openwallsgallery.com/what-is-a-stencil/>
Tesis

Aus, R. A. (2011). Trash to trend: using upcycling in fashion design [Tesis Doctoral]. Academiae Artium Estoniae.

Fernández Herrero, E. F. (2017). Origen, evolución y auge del Arte Urbano. El fenómeno Banksy y otros artistas urbanos [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.

Artículo de revista

Aus, R., Moora, H., Vihma, M., Unt, R., Kiisa, M., & Kapur, S. (2021). Designing for circular fashion: integrating upcycling into conventional garment

manufacturing processes. *Fashion and Textiles*, 8(1).
<https://doi.org/10.1186/s40691-021-00262-9>

Bhatt, D., Silverman, J., & Dickson, M. A. (2018). Consumer interest in upcycling techniques and purchasing upcycled clothing as an approach to reducing textile waste. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, 12(1), 118-128. <https://doi.org/10.1080/17543266.2018.1534001>

Hughes, S. (2022). CULTURE, COMMUNITY & HYPE: STITCH HAS GOT IT ALL. *CULTED*. <https://culted.com/stitch/>

Mandal, A., & Kumar, R. (2022). Fashion is a Form of a Self-Expression. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 03(12), 845-853. <https://doi.org/10.55248/gengpi.2022.31220>

McCauley, E., & Jestratijevic, I. (2023). Exploring the Business Case for Textile-to-Textile Recycling Using Post-Consumer Waste in the US: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, 15(2), 1473. <https://doi.org/10.3390/su15021473>

Rodas, H. C. (2019). El pochoir y la dimensión estética del color. Algunas reflexiones sobre la obra de E. A. Séguy. *Ciencias Sociales y Educación*. <https://doi.org/10.22395/csye.v8n16a19>

Roylance, D. R. (1999). Art Deco Paris 1900–1925: Catalogue of the Exhibition of Pochoir Color Prints from the Graphic Arts Collection. *The Princeton University library chronicle*, 61(1), 1. <https://doi.org/10.25290/prinunivlibrchro.61.1.0001>

Team, S. (2022). What Is Upcycled Clothing & Why Is Upcycled Fashion A Timeless Trend? *Sustainable Jungle*.
[https://www.sustainablejungle.com/sustainable-fashion/what-is-upcycled-clothing/#:~:text=First%20things%20first%3A%20what%20is,\(also%20known%20as%20deadstock\)](https://www.sustainablejungle.com/sustainable-fashion/what-is-upcycled-clothing/#:~:text=First%20things%20first%3A%20what%20is,(also%20known%20as%20deadstock))

Artículo de noticias en línea

BBC News. (2022, 30 junio). Banksy to be made honorary professor at University for the Creative Arts. BBC News. <https://www.bbc.com/news/uk-england-61983816>

Dwyer, J. (2010, 6 enero). Clothes Discarded by H & M in Manhattan Are First Destroyed. The New York Times.

<https://www.nytimes.com/2010/01/06/nyregion/06about.html>

HT Brand Studio. (2023, 3 junio). Melbourne—A City Where Art Meets Creativity. Mintlounge. <https://lifestyle.livemint.com/brand-stories/melbourne-city-where-art-meets-creativity-111685768888861.html>

Huacuz, F. (2019, 3 septiembre). Blek Le Rat y su vínculo "romántico" con E.E.U.U. - All City Canvas. All City Canvas. <https://www.allcitycanvas.com/blek-le-rat-y-e-e-u-u/>

Kooness. (2022, 25 julio). Is Blek le Rat still influencing Banksy? Kooness. <https://www.kooness.com/posts/magazine/is-blek-le-rat-still-influencing-banksy>

Martin, G. (2018, 23 abril). Blek le Rat — an inspiration - Glenn Martin - Medium. Medium. <https://medium.com/@GlennNetworks/blek-le-rat-an-inspiration-c7c4c88166c7>

Ornes, S. (2019, 3 diciembre). Stone Age stencils: Really old art. Science News Explores. <https://www.snexplores.org/article/stone-age-stencils-really-old-art>

Ugc. (2023, 17 junio). Banksy's 'Designated Graffiti Area' Atlas Obscura. <https://www.atlasobscura.com/places/banksy-s-designated-graffiti-area>
Imagen

Clark, S. (s. f.). Crass Stencil. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/seancuttlefish/8061080001/in/photostream/>

Libro

Gombrich, E. H. (1995). The Story of Art - 16th Edition. Phaidon Press Limited.

Gombrich, E. H. (2002). El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas.

Manco, T. (2002). Stencil Graffiti. National Geographic Books.

Pallasmaa, J. (2014). La mano que piensa: Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Editorial GG.

Video

zczfilms. (2011, 5 septiembre). The Wall - 3 Minute Wonder - Blek le Rat [Video].
YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vFTNhdVf-kY>

9. ÍNDICE DE FIGURAS

fig. 1 Estampas de manos en el interior de la cueva de El Castillo Fuente: (Cueva de El Castillo, s. f.).....	8
fig. 2 Cartas Blanchard coloreadas mediante stencil. c.1760 Fuente: (Lodge, 2019).....	8
fig. 3 La Gourmandise, 1924 (pochoir). Georges Barbier. Fuente: Met Museum.	9
fig. 4 Plantilla de Pochoir incluida en el libro de Jean Saudé Traite d'enluminure d'art au pochoir, 1925. Fuente: Mellby (2014).....	9
fig. 5 Mama Foo Foo (NS 44-42094). El escuadrón de bombardeo 90 americano decoraba las narices de todos sus aviones. Tan solo una pequeña parte se conserva, siendo la gran mayoría derribados durante la guerra. Fuente: (90th Bomb Group Nose Art, s. f.).....	9
fig. 6 Broken promises, Nueva York, EUA, 1980 John Fekner.	10
fig. 7 Aviso de peligro con stencil. Angkor Wat, Cambodia. Fuente: Manco (2002).....	10
fig. 8 Mural a stencil por Blek le Rat. Fuente: Martin (2018)	10
fig. 9 La banda británica Crass, creada en 1977, es considerada la primera en usar el stencil en la cultura punk. Fuente: Clark (s. f.).....	10
fig. 10 Grafiti area, 2003. Stencil en muro. Banksy. Fuente: Ugc (2023).....	11
fig. 11 El Choquito: grafiti a stencil de conejo y cruasanes voladores. Realizado por Nano4814. Fuente: Manco (2002)	11
fig. 12 Teléfonos repetidos a stencil. Brighton. Fuente: Manco (2002)	11
fig. 13 Ned Kelly. Autor desconocido. Melbourne. Muestra la variedad de combinaciones con las mismas plantillas. Fuente: HT Brand Studio, 2023.....	11
fig. 14 Ned Kelly. Autor desconocido. Melbourne. Muestra la variedad de combinaciones con las mismas plantillas. Fuente: HT Brand Studio, 2023.....	13
fig. 15 Las Espigadoras, de Jean François Millet, da comienzo al documental y se mantiene eje a lo largo de este.....	15
fig. 16 Agnès Varda recogiendo patatas desechadas. Fotograma de Los espigadores y la espigadora.....	15
fig. 17 Blek aplicando un stencil en un muro. Fuente: zczfilms (2011)	16
fig. 18 Diseño de stencil policromático. Blek le Rat. Fuente: Kooness (2022) ..	16
fig. 19 Niña con globo. Banksy. En su trabajo se puede apreciar claramente la influencia de Blek le Rat. Fuente: BBC News (2022).....	16
fig. 20 Papillons, Pl. 10. pochoir y litografía. Emile-Allain Séguy. Fuente: Rodas, 2019	17
fig. 21 Multitud esperando la apertura de la popup de Stitch en agosto 2022. Londres. Por @stitch.lc.....	17
fig. 22 Modelo con una camiseta de Stitch.lc. Fuente: @stitch.lc	18
fig. 23 Gorra customizada con aerografía. Cold Feet. Fuente: @coldfeet4life. 18	

fig. 24 Pantalones customizados con aerografía. Cold Feet. Fuente: @coldfeet4life	18
fig. 25 Filas de ropa en el mercadillo de Benicalap.	20
fig. 26 Montañas de ropa en el mercadillo de Benimaclet. Esta fase del proyecto ha sido una visualización clara de las proporciones de ropa que se descarta tan solo a nivel local.....	20
fig. 27 Visualización de las partes del stencil.....	22
fig. 28 Ejemplo de superposición de capas en un diseño de stencil	22
fig. 29 Primer boceto del diseño de la plantilla.....	23
fig. 30 Diseño traspasado a la plantilla con papel de calco.	23
fig. 31 Eliminación del fondo.	23
fig. 32 Aplicación de Posterizar.	23
fig. 33 Imagen original.	23
fig. 34 Plantilla final cortada en cartulina A4.....	24
fig. 35 Resultado final en aerografía.....	24
fig. 36 corte avanzado.	24
fig. 37 Stencil terminado.	24
fig. 38 La textura resultante con espray era grumosa e irregular.	24
fig. 39 Proceso de corte.....	24
fig. 40 Plantillas <i>Bunnyhead</i> con pintura para tela.....	25
fig. 41 Plantillas <i>Bunnyhead</i> en aerografía.	25
fig. 42 Primer stencil de <i>Bunnyhead</i> con aerógrafo. Se ha realizado un gradiente de saturación en la zona de mejillas y labios.	25
fig. 43 Segundo stencil de <i>Bunnyhead</i> . Gradiente tonal, de naranja a rosa.	25
fig. 44 Diagrama de las partes del aerógrafo utilizado en el proyecto. Fuente: (Instructions - Harder & Steenbeck Airbrush, s. f.).....	26
fig. 45 Resultado de una sesión de trabajo.	26
fig. 46 Camiseta realizada con espray y pintura para tela; manchada en la zona superior, consecuencia de no usar papeles de protección.	26
fig. 47 Mismas plantillas que en fig. 36; esta vez utilizando el aerógrafo, presión manual y protección en los extremos de la plantilla.....	27
fig. 48 Ejemplos de parches.....	27
fig. 52 Plantilla del cuerpo.....	27
fig. 49 Distintas combinaciones de las plantillas.	27
fig. 50 Plantillas de narices, bocas y accesorios.....	27
fig. 51 Algunas de las plantillas de ojos	27
fig. 53 Lámina original de una de las portadas (Var. 3 - Ver ANEXO 3).	28
fig. 54 Portadas impresas antes de la encuadernación y corte.....	28
fig. 55 Plegadora en uso.	29
fig. 56 Fotografía de la sesión.....	29

10. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 – estudio de materiales	21
Tabla 2 – presupuesto del proyecto	29