

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES  
PROYECTO FINAL DE MÁSTER PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**ESTAMPADO, LA ALTA COSTURA DEL OBJETO.  
Estampados tipográficos.**

Línea de trabajo o investigación [tipología del máster]: Tipología 4  
Producción artística inédita acompañada de una fundamentación  
teórica.

Autora: Lidia Rea Corchado  
Dirigido por: Rodrigo Pérez Galindo

Valencia, Septiembre de 2012



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

# índice:

<b>1. Introducción</b>	<b>01</b>
<b>2. Contexto histórico</b>	<b>07</b>
2.1. Revolución industrial	09
2.2. Estilo Victoriano	10
2.3. Arts&Crafts	10
2.4. Art Nouveau	11
2.5. Secesión Vienesa	11
2.6. Art Decó	12
2.7. Modernismo	12
2.8. Bauhaus	13
2.9. Estilo Internacional	15
2.10. Posmodernismo	16
<b>3. Panorama actual</b>	<b>19</b>
3.1. Diseño de estampados en la actualidad	23
3.2. Referentes	24
3.2.1. Diseñadores de estampados	24
3.2.2. Diseñadores de estampados tipográficos	29
<b>4. El Estampado</b>	<b>37</b>
4.1. Racionalización de las texturas naturales	39
4.2. Definición y creación del estampado	44
<b>5. Aplicación</b>	<b>49</b>
5.1. Diferentes aplicaciones	51
5.2. Aplicación en tela	54
5.2.1. Estampación con planchas	54
5.2.2. Estampación de grabado	54
5.2.3. Estampación por rodillos	55
5.2.4. Estarcido	55
5.2.5. Serigrafía manual	56
5.2.6. Serigrafía mecánica	56
5.2.7. Impresión por rotativas	57
5.2.8. Estampación por transferencia de calor	57
5.2.9. Impresión digital	58
5.3. Aplicación textil japonesa	59

<b>6. El kimono</b>	<b>61</b>
6.1. Definición de kimono	63
6.2. Tipos de kimonos	65
6.2.1. Kimonos femeninos	65
6.2.2. Kimonos masculinos	67
6.3. Confección de un kimono	68
6.4. Geishas	71
6.4.1. Historia y evolución	71
6.4.2. Educación	72
6.4.3. Geisha y prostitución	73
6.4.4. Apariencia	74
6.4.5. Peinado	75
6.4.6. Atuendo	75
6.4.7. Geishas occidentales	76
<b>7. Producción artística inédita</b>	<b>79</b>
7.1 Briefing	81
7.2 Metodología de trabajo	82
7.3 Obra	87
7.4 Aplicación práctica	125
7.4.1 Washi Ningyo	125
7.4.2 kimono	130
<b>8. Conclusiones</b>	<b>133</b>
<b>9. Fuentes/bibliografía</b>	<b>139</b>



# 1. introducción

Tanto si somos conscientes de ello como si no, el estampado es una parte esencial de nuestras vidas. Analizamos de manera subliminal los estampados que aparecen ante nuestros ojos, tanto en las formas que se producen de manera natural como en los diseños hechos por la mano del hombre. Utilizamos los estampados para interpretar el mundo que nos rodea. También empleamos los estampados para decorar nuestra ropa, nuestros hogares, nuestros entornos de trabajo y nuestro espacio de ocio. *COLE, DRUSILLA (2008). Estampados (Patterns). Barcelona: Art Blume, S.L. p. 1*

La elección del tema sobre el que se basa este Trabajo Final de Máster es el diseño de estampados. Viene dado al hecho de que el estampado está en todas partes, está donde quiera que mires, y no nos paramos a pensar quién lo habrá creado. Por ejemplo: el diseñador de moda ha tenido siempre un reconocimiento, mientras que el diseñador de textil y gráfico por desgracia rara vez reciben el reconocimiento por su trabajo, aunque éste utilice el diseño de estos estampados en su vestuario. Suponemos que habremos llegado a esta situación porque pensamos que es un arte que no tiene ningún concepto o trasfondo, o quizás porque no es el diseñador de estampados el que presenta finalmente el producto.

Hay que darle la importancia que se merece y demostrar que el diseño de estampados también es una rama de las muchas del diseño gráfico. Para ello se han realizado en este trabajo distintos diseños de estampados a base de uno de los lenguajes del diseño gráfico, la tipografía.

La tipografía, el arte de ordenar los tipos, el diseño de tipos y la modificación de la forma de los tipos, es considerada como parte importante del material promocional y de mercado. Si usas la tipografía apropiadamente, puede que no transmitas el mensaje de manera significativa, pero si darás fortaleza a la marca o a la compañía.

El uso de la tipografía como módulo del cual parten los diseños de estampados es a causa de que la tipografía siempre ha sido muy inspiradora y hoy en día, muchos artistas experimentan con tratamientos de tipos para obtener resultados inspiradores, inusuales y atractivos. La tipografía, con sus astas, sus remates, sus ascendentes, sus descendentes y el resto de su anatomía que la componen, hacen que sea un elemento perfecto para componer no sólo textos, sino un sin fin de imágenes atractivas como son los estampados.

La proposición es la creación de una serie de estampados originales, a partir de los estudios previos realizados, creados únicamente a base de tipografía latina. La tipografía utilizada para todos los casos es la Baskerville, una tipografía con serifa diseñada en el siglo XVIII por Jonh Baskerville. Ha sido elegida porque es un buen ejemplo de amor por los detalles, remates y personalidad. Fue el resultado de mejorar una tipografía diseñada por William Caslon. Aumentó el contraste entre los palos finos y anchos, haciendo los serif más afilados, los palos curvos más redondeados y los caracteres más regulares. Estos cambios le dieron una gran consistencia en tamaño y forma. El resultado fue una mayor legibilidad, siendo los más característicos el palo inferior de la Q mayúscula y los serif de las cursivas.

Esta serie está compuesta por 36 estampados: 26 diferentes, cada uno con cada letra del abecedario, de "a" a la "z" y 10 con números del 0 al 9, como si de un catálogo tipográfico se tratara. El objetivo de hacer un estampado con cada letra del abecedario y cada número, es tener 36 módulos diferentes de los cuales partir al diseñar los estampados, a demás de llevar un orden a la hora de componer.

La intención es sacarlos al mercado para poder ser aplicados en textil, especialmente en trajes tradicionales japoneses, kimonos.

Los kimonos, traje tradicional japonés, cuna de la serigrafía y primeras estampaciones textiles, han sido una de las más importantes aplicaciones de estampados a lo largo de la historia. Los kimonos han seguido y deben seguir siempre unos estampados y colores concretos para cada mes del año. Cada año se hace un ligero cambio en el estampado del kimono, pero siempre tiene un diseño similar, tratándose de estampados florales en la mayoría de los casos. Por estas razones, se ha querido innovar, aportando a estas prendas estampados originales actuales, aportando así oriente su traje tradicional y occidente su tipografía latina. Porque a los occidentales siempre nos ha fascinado todo lo desconocido y exótico de oriente (como es el caso de las artes marciales o el kimono), del mismo modo que a los orientales lo occidental (como en el caso del flamenco). Oriente y Occidente han tenido constantes transformaciones y han absorbido muchos rasgos uno del otro. En los últimos tiempos se ha hecho notar una renovada atracción por la sabiduría oriental, ya que sus milenarios métodos de búsqueda personal como el yoga y la meditación, son para muchos una alternativa útil.

La posibilidad de la armonía Poder enlazar los valores de Oriente y Occidente es una oportunidad tentadora. De la fusión entre lo científico y lo espiritual, lo racional y lo intuitivo, surge una nueva visión, quizá más equilibrada, de nuestro entorno.

*Revista Escala No. 175, febrero 2004. Oriente y occidente ¿Opuestos o complementarios?*

¿Qué va a ser más exótico que su propio traje tradicional estampado a base de tipografía occidental?



2. contexto histórico.

## 2.1. Revolución industrial

Con la revolución industrial<sup>1</sup> surgió un sistema de fabricación a máquina con la que aparecieron nuevos materiales como el acero. Las ciudades crecieron muy rápido, ya que las personas abandonaron la economía de subsistencia en el campo para buscar trabajo en las nuevas fábricas. La demanda de una población urbana en rápido crecimiento estimuló mejoras tecnológicas, permitiendo la fabricación en serie, que incrementó la oferta y redujo los costes. El diseño gráfico comenzó a llamarse disciplina ya que jugaba un papel importante en la publicidad para comercializar lo que se producía. Gracias a la revolución industrial el nivel de vida, en general, en Estados Unidos y Europa mejoró significativamente en el siglo XIX.

La Revolución Francesa<sup>2</sup> y la Guerra de la Independencia Estadounidense<sup>3</sup> provocó un incremento de la educación pública, siendo así menos personas analfabetas y más con interés por la lectura. Durante este periodo las comunicaciones gráficas se volvieron más importantes y adquirieron una mayor difusión, ya que la tecnología redujo el coste por unidad e incrementó la producción de material impreso, y la oferta provocó una insaciable demanda con la que dió lugar a la era de la comunicación de masas.



Toulouse Lautrec. Poster a troupe de mille eglantine. 1895-6

Las imprentas trabajaban a destajo, haciendo carteles, periódicos, folletos... A causa de una sociedad cada vez más urbana e industrializada. La especialización de las fábricas dividió las comunicaciones gráficas en dos: una parte de diseño y otra de producción, experimentado así un gran cambio y aumentando la variedad de cuerpos y estilos de párrafo.

El verdadero sentido de la información visual gráfica vino a mano de la invención de la fotografía en 1820 y de los medios para imprimir esas imágenes. La experiencia estética de las imágenes multicolores pasó de ser de unos privilegiados como era la fotografía, al resto de la sociedad gracias a la litografía<sup>4</sup>. El siglo XIX fue un periodo lleno de nuevos experimentos con formas cada vez más creativas para el diseño gráfico, así como nuevas tipografías de estilos muy diferentes unos de otros.

1. Periodo comprendido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, en el que Gran Bretaña en primer lugar, y el resto de Europa continental después, sufren el mayor conjunto de transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales de la historia de la humanidad, desde el neolítico.  
2. Conflicto social y político, que convulsionó Francia y, por extensión de sus implicaciones, a otras naciones de Europa que enfrentaban a partidarios y opositores del sistema conocido como el Antiguo Régimen.  
3. Conflicto que enfrentó a las trece colonias británicas originales en América del Norte contra el Reino de Gran Bretaña.  
4. Procedimiento de impresión. Etimológicamente la palabra litografía viene de los términos griegos lithos piedra y graphe gráfico (dibujo).



## 2.2. Estilo victoriano

Como consecuencia de la confusión estética al haber tantos estilos en tan poco tiempo, fue una cantidad de enfoques contradictorios. Los victorianos del reinado de Victoria I, que buscaban lo racional para explicar su época, tenían un gusto especial por el estilo gótico y la industrialización. El esposo de la reina celebró una gran exposición donde se concentraron los progresos más importantes de la Revolución Industrial, creando a mediados del siglo XIX un nuevo estilo, el “victoriano”<sup>5</sup>. Los diseños gráficos de esta época reflejaban los valores del momento, un canon de belleza idealizada en imágenes impresas en litografía de los valores tradicionales.

El gusto por el rococó iba creciendo, creando ornamentos cada vez más recargados, llegando a tener influencia en el diseño de tipografías. Formas cada vez más extravagantes y exagerados en contraposición de las estructuras clásicas de la letra de principios de siglo. Muchas marcas comerciales de la época reflejaban esta afición por la ornamentación recargada y compleja.



5. Movimiento artístico nacido en Francia, que se desarrolla de forma progresiva entre los años 1720 y 1740. Se caracteriza por su estilo recargado.

6. Artesano, impresor, poeta, escritor, activista político, pintor y diseñador británico, fundador del movimiento Arts and Crafts.

7. Escritor, crítico de arte y sociólogo británico, uno de los grandes maestros de la prosa inglesa. Influyó notablemente en Mahatma Gandhi.



Wallpaper Sample. Book 1 page120. William Morris and Company. Brooklyn Museum.

## 2.3. Arts&crafts

En la segunda mitad del siglo XIX se inició en Gran Bretaña el movimiento social y artístico Arts&Crafts que fue extendiéndose. Fue creado por un grupo de diseñadores, artistas, escritores, arquitectos, artesanos... Para reafirmar la importancia del diseño, la artesanía y demás artes, ya que se había sacrificado con la Revolución Industrial, la calidad por la cantidad y habían creado miles de artículos fabricados en serie caracterizados su empobrecimiento estético. Su líder, William Morris<sup>6</sup>, abogaba por la vuelta del diseño y la artesanía. Creó más de quinientos motivos para tejidos, alfombras, papeles pintados y tapices inspirados en la naturaleza.

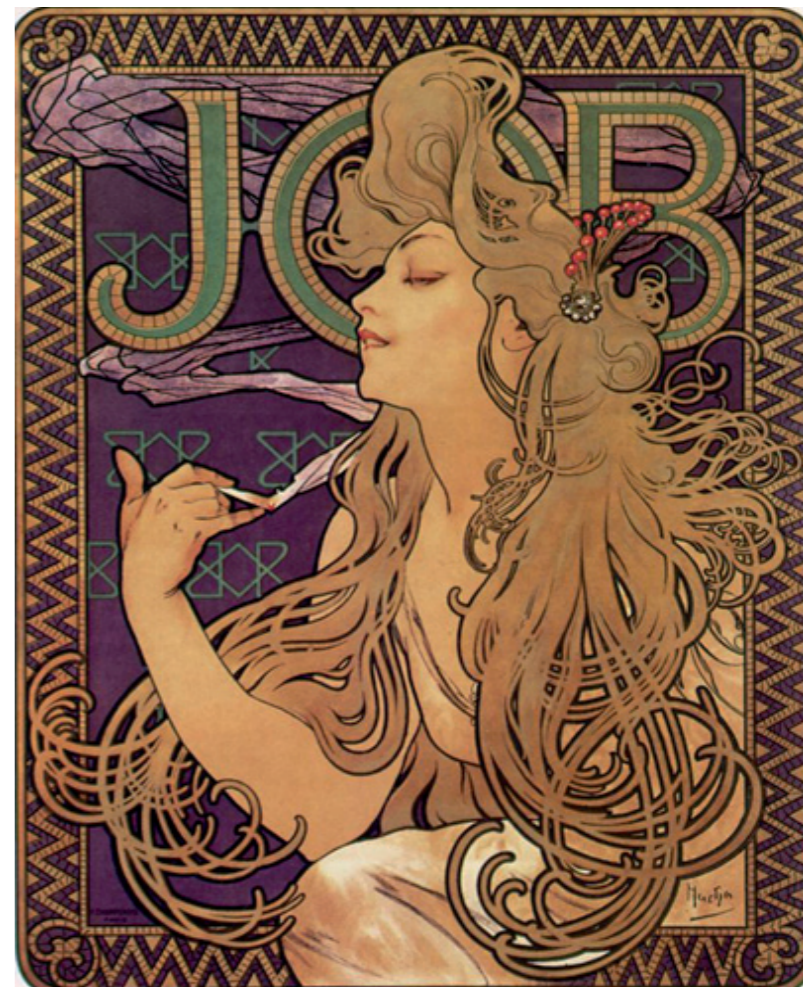
Respetaban la naturaleza de los materiales y los métodos de producción. La filosofía de este movimiento la inspiró el escritor John Ruskin<sup>7</sup> con su obra “On the Nature of Gothic” ocupando un lugar importante para este movimiento la ornamentación con formas florales. La ornamentación de Arts&Crafts era coherente, representaban motivos de la naturaleza, que se consideraba el manantial de toda inspiración decorativa, y evitaban el trabajo elaborado mecánicamente para aupar a los artesanos que habían sido desplazados por la industrialización. La mecanización había privado al diseñador de enorgullecerse de su propio producto, pero tras este periodo, el arte y el diseño se unieron para hacer objetos hermosos.

## 2.4. Art Nouveau

A finales de siglo se produjo un choque cultural entre Oriente y Occidente. El incremento del comercio y las comunicaciones entre países asiáticos y europeos dió a artistas y diseñadores una nueva visión totalmente diferente, tanto en la manera de componer como en los temas a representar. Nació así el Art Nouveau, caracterizado por su estilo decorativo moderno lleno de líneas onduladas y atrevidas. Abarcó todas las disciplinas del diseño (arquitectura, diseño de mobiliario, diseño de producto, diseño gráfico, hasta diseño de moda).

La línea con movimiento, las texturas y color eran los predominantes en las composiciones en el diseño gráfico. Las formas básicas evolucionaban con el diseño del adorno para los objetos, unificando el diseño, la decoración y la función. Los diseñadores gráficos e ilustradores mejoraron la calidad visual, acogiendo las técnicas de las artes aplicadas y difundiendo este arte hacia el público con sus diseños comerciales impresos, gracias al transporte y las comunicaciones.

Los primeros ejemplos de este nuevo arte fueron Walter Crane<sup>8</sup> y Arthur Mackmurdo<sup>9</sup>, caracterizados por una línea simple, curva, sinuosa y formas geométricas orgánicas con ritmo. Inspirados en lo llamativo y exótico, como el arte y la decoración japonesa, la ornamentación celta, el movimiento Arts&Craft y las xilografías<sup>10</sup> o estampas japonesas. El Art Nouveau preparó el camino hacia el nuevo siglo y su fase inicial del modernismo.



Alphonse Mucha - Poster advertising "Job" cigarette papers

## 2.5. Secesión vienesa

El siglo XX trajo consigo el Movimiento de Secesión<sup>11</sup>, el cual trajo de la mano a artistas como Gustave Klimt<sup>12</sup> o Josef Hoffmann<sup>13</sup> entre muchos, que defendían un concepto más amplio de arte en el que incorporaban las artes aplicadas como papel fundamental. El diseño y la artesanía fueron creciendo en importancia, creciendo a su vez la importancia por los motivos geométricos repartidos en el espacio a través de módulos dispuestos en una red. Utilizaban formas básicas repetidas para crear un motivo conjunto donde la estética era lo más importante. Este método se utilizaba tanto en la arquitectura, como en la artesanía, el diseño gráfico, el diseño de interiores, la pintura...

8. Artista inglés nacido en Liverpool que participó del movimiento Arts and Crafts. Realizó pinturas, ilustraciones, libros para niños, mosaicos, y otros objetos decorativos.

9. Arquitecto y diseñador industrial inglés que influyó notablemente en el movimiento de Arts and Crafts a través del Century Guild of Artists (Gremio de Artistas Century) el cual fundó en compañía de Selwyn Image en 1882.

10. Técnica de impresión con plancha de madera.

11. Proyecto de renovación artística, trataba de reinterpretar los estilos del pasado ante los embates de la producción industrial que estaba desnudando estructural y estéticamente la realidad del arte y la sociedad de la época.

12. Pintor simbolista austriaco, y uno de los más conspicuos representantes del movimiento modernista de la secesión vienesa.

13. Arquitecto y diseñador industrial austriaco. Cuyas teorías de una arquitectura funcional y moderna influirían profundamente en sus trabajos arquitectónicos.

## 2.6. ART DECÓ

En las primeras décadas del siglo XX tuvo lugar el estilo artístico Art Decó, aunque su período de mayor auge y crecimiento fue la década de 1920. El Art Decó surgió en la ciudad de París pero se hizo presente en varios países a lo largo de Europa así como también en Estados Unidos y algunos países sudamericanos. Encontramos obras del Art Decó tanto en la pintura como en la escultura pero principalmente en la arquitectura.

Tiene como elementos fundamentales las formas geométricas y las líneas simples y rectas. El Art Decó no presenta exuberancia y exageración como el Art Nouveau ya que el contexto sociopolítico de la época de entreguerras era muy complejo y suponía una búsqueda de la simplicidad y de las formas más auténticas antes que del lujo y del gasto. Sin embargo, el interés por la belleza y el arte nunca fueron dejados de lado.

Buscaba representar líneas y formas tomadas de la geometría; mientras más exactas y definidas, mejor sería. Entre estas formas geométricas es común encontrar rayos o líneas oblicuas, círculos, arcos de medio punto, puntas redondeadas, triángulos, líneas rectas. Si bien el Art Decó también resultó ser muy vistoso a los ojos, su estilo no era tan exuberante o exagerado y permitía a uno observar verdaderamente las formas que quedaban por debajo de la decoración.

Los ejemplos más claros de obras pertenecientes al Art Decó son el Chrysler de New York<sup>14</sup> o el Teatro Paramount de California<sup>15</sup>. Sin embargo el movimiento moderno de arquitectura y diseño, que estaba empezando a activarse, despreciaba la decoración. El movimiento Art Decó llegó a convertirse en un término asociado a la vulgaridad urbana.



Chrysler Building, William Van. New York.

## 2.7. MODERNISMO

El Movimiento Moderno se caracterizó por la simplificación de las formas, la ausencia de ornamento y la renuncia consciente a la composición académica clásica, que fue sustituida por una estética con referencias a la distintas tendencias del denominado lenguaje moderno (cubismo, expresionismo, neoplasticismo, futurismo, etc.). Pero fue, sobre todo, el uso de los nuevos materiales como el acero y en concreto el acero armado<sup>16</sup>, así como la aplicación de las tecnologías asociadas, el hecho determinante que cambió para siempre la manera de proyectar y construir los edificios o los espacios para la vida y la actividad humana.

## 2.8. Bauhaus

En 1919 fue fundada la Bauhaus, la cual sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico; puede decirse que antes de la existencia de la Bauhaus estas dos profesiones no existían tal cual y fueron concebidas dentro de esta escuela.

En el momento de su fundación, Walter Gropius<sup>17</sup> buscó una nueva unidad de arte y tecnología, fue reclutando una nueva generación de artistas para intentar resolver los problemas del diseño provocados por la industrialización. Los objetivos de la escuela, caracterizados por Gropius en un manifiesto, fueron: “La recuperación de los métodos artesanales en la actividad constructiva, elevar la potencia artesana al mismo nivel que las Bellas Artes e intentar comercializar los productos que, integrados en la producción industrial, se convertirían en objetos de consumo asequibles para el gran público” ya que una de sus metas era la de independizarse y comenzar a vender los productos elaborados en la Escuela, para dejar de depender del Estado que hasta ese momento era quien los subsidiaba.

La Bauhaus se formó con la unión de la Escuela de Bellas Artes y la Escuela de Artes Aplicadas o Escuela de Artes y Oficios, transformándose en la primera escuela de diseño del mundo. Se implantó en la escuela el llamado “vorkurs” o curso preliminar, creado por Johannes Itten<sup>18</sup>. Como su nombre lo indica, el curso preparatorio, antepuesto a los estudios propiamente dichos, tenía por misión liberar de convenciones al futuro miembro de la institución, despertar sus dotes personales y orientarle espiritualmente para su formación posterior. Los estudiantes se mostraban flexibles y dispuestos a hacer todo tipo de trabajos, por tanto salían de la escuela bien formados, sabiendo dibujar, modelar, fotografiar o diseñar muebles. La escuela dis-



Fundación de la Bauhaus. Weimar. 1923

ponía de talleres de ebanistería, diseño, teatro, cerámica, tejido, encuadernación, metalurgia, vidriería. Pero no de pintura y escultura en el sentido tradicional.

El taller de teatro, dirigido por Oskar Schlemmer<sup>19</sup>, era considerado muy importante dentro del programa de la escuela por su naturaleza de actividad social que combinaba diversos medios de expresión. Decorados, vestuario, etc. formaban parte de las prácticas de los alumnos.

Paul Klee<sup>20</sup> llegó a la escuela en 1920. Persona muy culta (además de ser un violinista y pintor notable) muy interesado por los problemas teóricos del arte. Desarrolló su actividad en el taller de tejidos, dando clases de composición. Su enseñanza se basaba en las formas elementales, de las que, según él, se derivaban todas las demás. El arte debía descubrir esas formas, desvelarlas, hacerlas visibles. Preparaba conscientemente las clases escribiendo en unos cuadernos que, posteriormente fueron publicados en forma de libro.

En 1922 Kandinsky<sup>21</sup> se incorporó al proyecto. Había participado en las reformas educativas en

17. Arquitecto, urbanista y diseñador alemán. Fundador de la escuela de diseño, arte y arquitectura en 1919 en Weimar (Alemania).

18. Pintor, diseñador, profesor y escritor suizo. Formó parte de la escuela Bauhaus y fue profesor de la escuela HfG en Ulm (Alemania).

19. Pintor, escultor y diseñador alemán maestro del taller de teatro en la Bauhaus. Cuando la Bauhaus se trasladó a Dessau, creó teatro de ensayo.

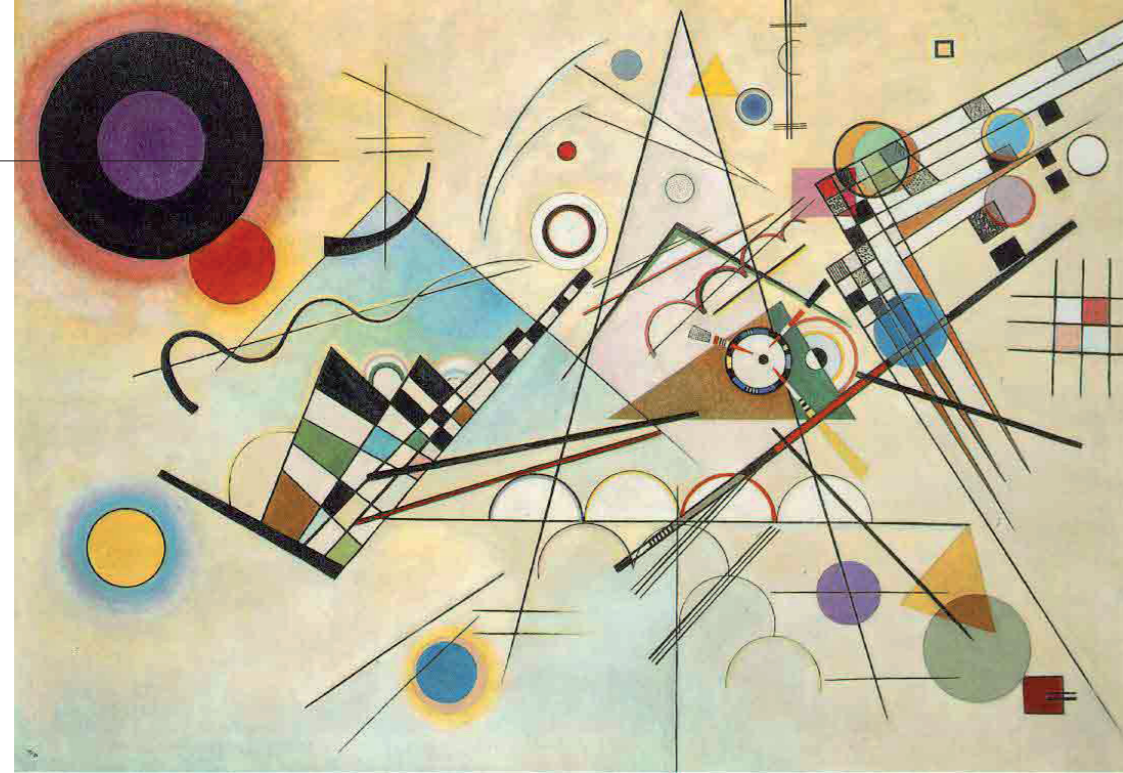
20. Pintor nacido en Suiza, que desarrolló su vida en Alemania, cuyo estilo variaba entre el surrealismo, el expresionismo y la abstracción.

21. Pintor ruso, precursor de la abstracción en pintura y teórico del arte, con él se considera que comienza la abstracción lírica.

14. Rascacielos Art Decó situado en el lado este de Manhattan (Nueva York, Estados Unidos).

15. Uno de los mejores ejemplos que quedan de diseño Art Decó en los Estados Unidos. Diseñado por el renombrado arquitecto de San Francisco, Timothy L. Pflueger

16. Clase de acero laminado diseñado especialmente para construir elementos estructurales de hormigón armado.



Composicion\_VII "Punto y Línea sobre el plano". Kandinsky. 1926.

la época de la revolución rusa<sup>22</sup>, fundando en la Unión Soviética varias escuelas. Durante ese tiempo mantuvo correspondencia con Gropius. Cuando la revolución rusa empezó a sufrir dificultades y comenzaron las disputas y purgas políticas, Kandinsky decidió trasladarse a la Bauhaus. Su prestigio, tras la publicación de "De lo espiritual en el arte"<sup>23</sup> en 1911 y sus primeras obras abstractas de 1910, era por entonces ya muy grande. Sustituyó a Schlemmer en el taller de pintura mural y dio clases con Klee en el curso de diseño básico. Su mente teórica fue decisiva para iniciar el camino hacia un arte más intelectual y razonado, donde utilizaban el alma del objeto para esculpirla en la tela con rasgos abstractos. Klee se retiró en el año 1931.

Esta primera etapa culmina con la inminente necesidad del cambio de sede de la escuela propiciado por la gran depresión. En 1925 se estrena la sede de Dessau; la primera etapa de la Bauhaus se puede sintetizar como una fase de experimentación de formas, productos y diseños y, por lo tanto, también de educadores del diseño.

En 1923 Theo van Doesburg, fundador en los Países Bajos del neoplasticismo, pintor, arquitecto y teórico, creó en Holanda la revista y el movimiento "De Stijl"<sup>24</sup> y al llegar después a Weimar, ejerció una influencia decisiva en los estudiantes y en Gropius que acabaría llevando a la escuela a tomar otro rumbo.

A partir de 1923 se sustituye la anterior tendencia expresionista por la Nueva Objetividad, un

estilo también expresionista de pintura aunque mucho más sobrio que se estaba imponiendo en toda Alemania. La incorporación a la Bauhaus de László Moholy-Nagy<sup>25</sup>, un artista muy cercano a Van Doesburg, supuso la introducción en la escuela de las ideas del constructivismo ruso que abogaban por un arte comunal, basado en la idea y no en la inspiración. En 1925 László Moholy-Nagy tras cinco años de docente, abandona la Bauhaus. Decisión tomada ante la creciente presión que ejerce el grupo de docentes y alumnos de tendencia comunista. En 1933 el partido nazi decide cerrar la escuela por lo que Ludwig Mies van der Rohe<sup>26</sup> traslada la Bauhaus a Berlín con fondos ganados de la ilegalidad del cierre de contratos. La escuela, situada esta vez en un antiguo edificio de telefonía, sobreviviría solo hasta abril de ese mismo año. Fueron inútiles las protestas de Van der Rohe, que insistía en presentarse como patriota y veterano de guerra y defendía que su trabajo no tenía implicaciones políticas.

Mies van der Rohe y Walter Gropius fueron quienes, tras emigrar a los EE.UU, pusieron un gran empeño en tratar de "internacionalizar" el movimiento moderno. Muchos de los seguidores del estilo internacional adoptaron una estética funcionalista del movimiento moderno por razones de estilo; otros, en cambio, desarrollaron una pureza estética que promovía un mayor universalismo en la arquitectura y el diseño.

LUPTON, Ellen y ABBOTT M., J. "El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño."

22. Agrupa a todos los sucesos que condujeron de manera espontánea al derrocamiento del régimen zarista y a la instauración preparada de otro leninista a continuación entre febrero y octubre de 1917.

23. Aparecido en 1911, éste es el primero y el más publicado y traducido de los textos teóricos de Kandinsky, un discurso estético que desembocaría en la práctica de la abstracción no figurativa.

24. Movimiento artístico cuyo objetivo era la integración de las artes o el arte total, y se manifestaban a través de una revista del mismo nombre que se editó hasta 1931.

25. Fotógrafo y pintor húngaro. Ha pasado a la historia como uno de los más importantes profesores y teóricos del arte y de la fotografía desde su trabajo en la Escuela de la Bauhaus alemana.

26. Arquitecto y diseñador industrial. Dirigió la escuela Bauhaus entre 1930 y 1933, año en que fue cerrada.

## 2.9. Estilo internacional

El Estilo Internacional fue el resultado de varios factores que tuvieron lugar en el mundo occidental que la industrialización, la mecánica, la ingeniería y la ciencia de los materiales estaban revolucionando.

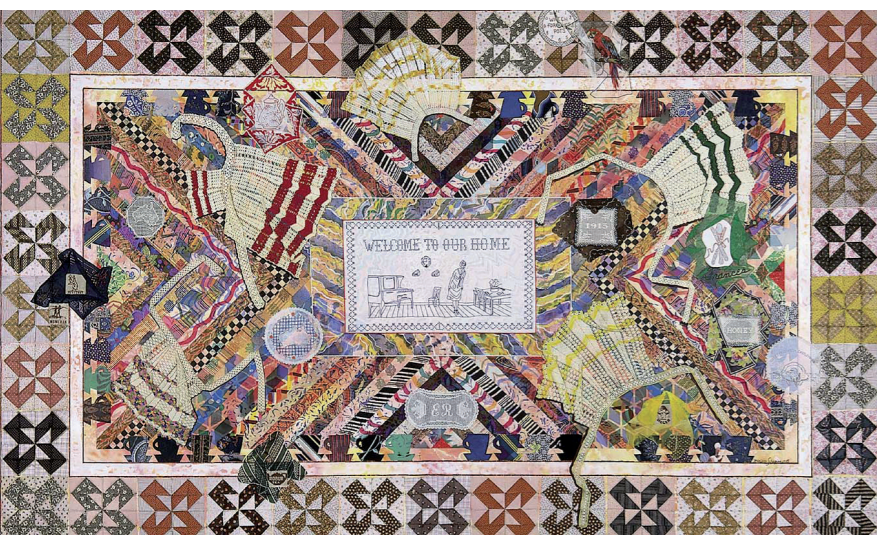
En primer lugar, la incomodidad de algunos arquitectos con la divergencia de estilos arquitectónicos, pues se tomaban detalles ornamentales, características y elementos formales de los más diversos estilos y períodos, sin obedecer en ningún momento a la relación entre la forma y la utilidad de las edificaciones.

En segundo lugar, la industrialización acelerada de las sociedades europeas y norteamericanas comenzó a crear la necesidad de nuevos tipos de edificaciones con usos hasta entonces desconocidos; entre ellos, el edificio de oficinas, el bloque de apartamentos, las nuevas fábricas, preparados para albergar novedosas maquinarias y gran cantidad de obreros.

El tercer y decisivo factor, los enormes avances técnicos en la ciencia de los materiales y la construcción, que permitieron la invención del hormigón armado y los progresos en las aleaciones de acero. Todo esto conllevaría nuevas posibilidades estructurales que harían realidad edificios más altos, más resistentes y más espaciosos.



General Motors building. 1981.



Miriam Schapiro. The Fine Art Search Engine.

## 2.10. POSMODERNISMO

En los años '60 cuando emergen el Pop, el anti-diseño y las críticas de las esferas intelectuales y artísticas a diversos aspectos de la modernidad, comienza un nuevo estilo, el Posmodernismo. Los primeros defensores del posmodernismo argumentaban que la adhesión del anterior movimiento moderno a la abstracción geométrica (que negaba el ornamento y el simbolismo) había deshumanizado al diseño, dado que en éste primaba entonces el funcionalismo y el racionalismo. En el área del diseño y la arquitectura, Robert Venturi<sup>27</sup>, por ejemplo, sostenía que la arquitectura moderna carecía de sentido, ya que no poseía la complejidad e ironía que enriquecía a los edificios históricos.

A mediados de los '70 la corriente pattern painting (pintura de patrones y decorativa, o Pattern & Decoration) exaltaban de forma desafiante las cualidades condenadas por los seguidores formalistas de la abstracción pura (diseño, ornamentación, decoración). Su nombre deriva de Pattern, motivo decorativo. Fue una corriente que nace de un grupo de artistas californianos, opuesta al minimalismo, que usaron técnicas artesanales de naturaleza «femenina». Esta tendencia está personificada por Tony Robbin<sup>28</sup>, Valérie Jaudon<sup>29</sup> y Myriam Schapiro<sup>30</sup>.

El grupo Memphis<sup>31</sup>, integrado por diseñadores italianos militantes del diseño radical, la vanguardia y de otros equipos de diseño como Studio Alchimia, produjeron monumentales y vistosos diseños neopop<sup>32</sup> que causaron gran sensación a nivel mundial desde 1981. La obra de Memphis recibía una serie de influencias muy eclécticas, y con sus motivos atrevidos y formas estrafalarias, se burlaba de la noción del “buen gusto”. Memphis contribuyó durante los años ochenta a la comprensión del Posmodernismo como estilo internacional, puesto que los diseños posmodernos abrazaban el pluralismo cultural de la sociedad global contemporánea y utilizaban un lenguaje simbólico concebido para trascender fronteras.

Entonces, el movimiento posmoderno puede resumirse como un híbrido del diseño, dado que en el proceso de creación las formas, extraídas de su contexto temporal y concreto, se combinan al azar y hacen del diseño decoración pura, convirtiéndolo en una verdadera enciclopedia de materiales.

Tiempo después, la recesión económica de los años noventa motivó a los diseñadores a buscar enfoques menos expresivos y más racionales: de este modo, las atrevidas manifestaciones del antidiseño de los años ochenta fueron sustituidas por la silenciosa pureza del minimalismo de los noventa.

Los avances tecnológicos e informáticos dieron paso a una gran evolución del diseño gráfico, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad. Cabe destacar el uso de programas como Photoshop, Corel Draw, Free Hand, Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Page Maker, entre otros, fueron avanzando a un ritmo extraordinario desde los '90 y han transformado muchos ámbitos en la actividad humana. Estos programas informáticos han sabido capturar la imaginación del artista, ofreciendo desde un principio la posibilidad de hacerla realidad. Además han incorporado nuevas herramientas, entre las mejoras destaca el perfeccionado módulo de impresión, el cual nos permite hacer uso de una práctica mini-previsualización de la impresión.

Durante el siglo XX, los medios de comunicación aportaron con su desarrollo tecnológico un mayor control del proceso gráfico a los diseñadores, ya que en los años 90 las nuevas formas de comunicación de la era digital presentaron nuevos desafíos, como es el caso del sistema de distribución de información World Wide Web (W.W.W.), contribuyendo a una rápida evolución del diseño gráfico a nivel mundial. Las páginas web son documentos electrónicos con enlaces de hipertexto o hipermedia que posibilitan la navegación virtual por las informaciones disponibles en Internet. Hasta 1993 la labor de crear páginas web estuvo reservada a los técnicos en informática que sabían manejar las etiquetas códigos HTML (Hypertext Markup Language / Lenguaje de Marcas de Hipertexto), necesarios para la composición de los elementos de presentación visual, y por este motivo las páginas presentaban fondo gris, texto y alguna decoración. Con la incorporación de nuevas tecnologías y la llegada de los primeros editores HTML, la web posee ahora mucho más colorido



Rand. Cartel IBM. 1981.

do en sus fondos y también diferentes texturas, botones, barras y una infinidad de iconos. La W.W.W. es un nuevo y complejo campo para el diseño gráfico, que permite múltiples posibilidades de añadir imágenes móviles en animación o en video, fotos, gráficos y textos en un ambiente interactivo.

Gracias a los rápidos avances en informática, los diseñadores gráficos pudieron obtener resultados prácticamente idénticos a los de los métodos tradicionales. Los diseñadores exploraron las posibilidades de este nuevo mundo de ordenadores y programas gráficos creando un sin fin de obras a todo color.  
<http://es.wikipedia.org>

27. Arquitecto estadounidense. Quería mostrar la complejidad de la forma arquitectónica que no puede ser reducida a un solo sistema lógico y estético (como defendían los modernos).

28. Artista americano y autor, que trabaja con visualizaciones de la pintura, la escultura y ordenador. Se le considera parte del Pattern and Decoration (P & D) movimiento artístico.

29. Artista americano y profesor en el Hunter College. Se le considera parte del Pattern and Decoration (P & D) movimiento artístico.

30. Artista canadiense con sede en los Estados Unidos. Es una pionera del arte feminista. Se le considera parte del Pattern and Decoration (P & D) movimiento artístico.

31. Movimiento de arquitectura y diseño industrial con mucha influencia de los años 1980s. Fue fundado por Ettore Sottsass en diciembre de 1980.

32. Movimiento artístico que de los ochenta. No es solo una versión actualizada del movimiento artístico pop-art. Usa imágenes de la cultura popular y de los medios de comunicación de masas.



**3. panorama actual.**



Neville Bbrody, Cartel Ocean's Twelve. 2010

En mayo de 1998, el diseñador británico Neville Brody<sup>33</sup> afirmaba: “estamos tan obsesionados con la Red y la tecnología, que nos olvidamos del mensaje. Nos imaginamos capaces de hacerlo todo y nuestro software nos ayuda a creer que podemos. Pero debemos ir más allá del cómo para considerar el qué y el por qué.”

El diseñador planteaba, además, la necesidad de entender de otra forma el contexto tecnológico en relación con la naturaleza de las comunicaciones. “somos emisores y receptores” añadía Brody, afirmación que situaba al profesional del diseño en un lugar terrenal, asumiendo su responsabilidad, y siendo consciente de su pertenencia a una sociedad, y como tal, de la imposibilidad de escapar de la influencia de los mensajes lanzados por los otros.

Desde hace unos años empieza a hablarse de generaciones de métodos, y se empieza a reconocer una serie de aportaciones del diseñador, que quedarían en la esfera de lo que antes se consideraban soluciones arbitrarias, y que también son necesarias y valiosas. Sin embargo, para llegar a este punto de equilibrio, se ha pasado también por una etapa en la que, como consecuencia del cuestionamiento de la racionalidad, ha primado el componente intuitivo por encima de otros valores.

El rol que cumple el diseñador gráfico actual en el proceso de comunicación es el de codificador o intérprete del mensaje. Trabaja en la interpretación, ordenamiento y presentación de los mensajes visuales. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Este trabajo tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y evaluación. El trabajo de diseño parte siempre de una demanda del cliente, demanda que acaba por establecerse lingüísticamente, ya sea de manera oral o escrita en un briefing<sup>34</sup>. Es decir que el diseño gráfico transforma un mensaje lingüístico en una manifestación gráfica.

La actividad de diseño requiere frecuentemente, la participación de un equipo de profesionales, como fotógrafos, ilustradores, dibujantes técnicos; incluso de otros profesionales menos afines al mensaje visual. El diseñador es a menudo un coordinador de varias disciplinas que contribuyen a la producción del mensaje visual. Así, coordina su investigación, concepción y realización, haciendo uso de información o de especialistas de acuerdo con los requerimientos de los diferentes proyectos. Es interdisciplinario y por ello el diseñador necesita tener conocimientos de otras actividades tales como la fotografía, el dibujo a mano alzada, el dibujo

33. Diseñador británico fundador de la red de espacios para la experimentación gráfica.

34. Documento o sesión informativa que proporciona información a la agencia para que genere un diseño.

técnico, la geometría descriptiva, la psicología de la percepción, la psicología de la Gestalt<sup>35</sup>, la tipografía, la tecnología y la comunicación.

El profesional del diseño gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso. Este proceso incluye los siguientes aspectos:

- \_Definición del problema.
- \_Determinación de objetivos.
- \_Concepción de estrategia comunicacional.
- \_Visualización.
- \_Programación de producción.
- \_Supervisión de producción.
- \_Evaluación.

Este proceso requiere que el diseñador posea un conocimiento íntimo de las áreas de:

- \_Comunicación.
- \_Comunicación visual.
- \_Percepción visual.
- \_Administración de recursos económicos y humanos.

- \_Tecnología.
- \_Medios.
- \_Técnicas de evaluación.

Los cuatro principios rectores del diseño gráfico actual que el diseñador debe tener en cuenta a la hora de encarar un proyecto son:

- \_El individuo: concebido como unidad ética y estética que integra la sociedad de la cual forma parte y para quien el espacio visual es uniforme, continuo y ligado.
- \_La utilidad: porque responde a una necesidad de información y ésta es comunicación.
- \_El ambiente: porque nos exige el conocimiento de la realidad física para contribuir a la armonía del hábitat, y la realidad de otros contextos para entender la estructura y el significado del ambiente humano.
- \_La economía: porque engloba todos los aspectos relacionado con el estudio del costo y la racionalización de los procesos y materiales para la ejecución de los elementos.

WONG, WUCIUS (1995). *Fundamentos del diseño*. trad. Homero Alsina Thevenet. G. Gili.

## 3.1. Diseño de estampados en la actualidad.

“Tome cualquier forma que le guste y repítala a intervalos regulares y, tan seguro como que los sonidos repetidos producen un ritmo o una cadencia, obtendrá un estampado”. Lewis F. Day<sup>36</sup>

Los estampados en la actualidad son elaborados siguiendo una serie de técnicas entre las que se incluyen el dibujo, la pintura, el collage, el bordado, el encaje, el tintado a mano y la impresión en pantalla o todo a la vez en un mismo diseño. Lo verdaderamente sorprendente es la gama y la variedad de ideas innovadoras donde se pueden encontrar desde “Mary Poppins diseccionada” hasta “La teoría del caos”. Los diseños de los artistas pueden basarse en libros, películas, letras de canciones, o incluso paisajes. Estos tipos de estampados que nos cuentan cosas son llamados estampados conversacionales o impresiones novedosas, pero existen muchas clasificaciones como:

\_Estampados abstractos: son diseños no representativos, donde se encuentran formas y motivos dibujados libremente, sin ningún elemento de diseño figurativo reconocible. Se crean varios diseños a ordenador para conseguir una serie de combinaciones singulares e insólitas. En un notable proceso de creación, algunos estampados han sido creados por los propios tejidos, utilizando ondas de sonido que interactúan con el metal del que están compuestos. Otros diseños han utilizado capas aparentemente irregulares de cera caliente y tintes o removiendo una mezcla de diversos colores de cristal fundido.

\_Estampados retro: son diseños que están inspirados o que tratan de imitar el estilo de épocas anteriores. Para ello, combinan sus colores

y sus motivos característicos o toman como referencia estilos ilustrativos de ese período. Los diseños que incluyen iconos evocan la época de manera natural, al igual que lo hacen los estampados que imitan movimientos artísticos como el Op Art<sup>37</sup> o Pop Art<sup>38</sup> y los diseños que rinden homenaje a un artista de la época anterior. También se incluyen los diseños que utilizan un estilo retrospectivo de colorido y técnica o que parecen capturar el espíritu característico de un período concreto.

\_Estampados geométricos: son estampados no representativos que se han distribuido en una repetición ordenada o regular. Algunos de estos diseños tienen una base completamente matemática, y casi todos contienen una malla geométrica invisible y subyacente sobre la cual se construye el estampado. Varios tienen una estructura regular, que el artista interrumpe deliberadamente para conseguir un equilibrio asimétrico en sus estampados. Algunos artistas no utilizan una disposición formal en todos sus diseños, pero aún así consiguen darles un aspecto geométrico. Las técnicas digitales son particularmente acertadas en la construcción de estampados regulares, que a continuación se estampan o se serigrafían digitalmente.

\_Estampados orgánicos: representan formas naturales vegetales y fauna y se incluyen en la categoría de diseño que se considera más popular. El dibujo basado en la observación desempeña un papel esencial en la creación de estos diseños, a menudo poniendo énfasis en la representación realista de frutas, flores, hojas y animales. Algunos estampados están influidos por el arte japonés o por escenas inspiradas en paisajes escandinavos o ingleses. Esta categoría de estampados recurre con frecuencia a la yuxtaposición de colores que pueden llegar a ser muy intensos, o sutiles, o espectaculares, o moderados, sin dejar de ser accesibles y agradables. WONG, WUCIUS (1995). *Fundamentos del diseño*. trad. Homero Alsina Thevenet. G. Gili. p. 7, 9, 59, 91, 115, 175.

35. Corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios del siglo XX, y cuyos exponentes más reconocidos han sido los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin.

36. Miembro destacado del movimiento Arts&Crafts. Autor de muchos libros sobre diversos aspectos del diseño como Pattern Design que se basa principalmente en el diseño de repeticiones.

37. También conocido como optical art, es un estilo de arte visual que hace uso de ilusiones ópticas.

38. Movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, comic books, objetos culturales «mundanos» y del mundo del cine.

## 3.2. Referentes.

### 3.2.1. Diseñadores de estampados

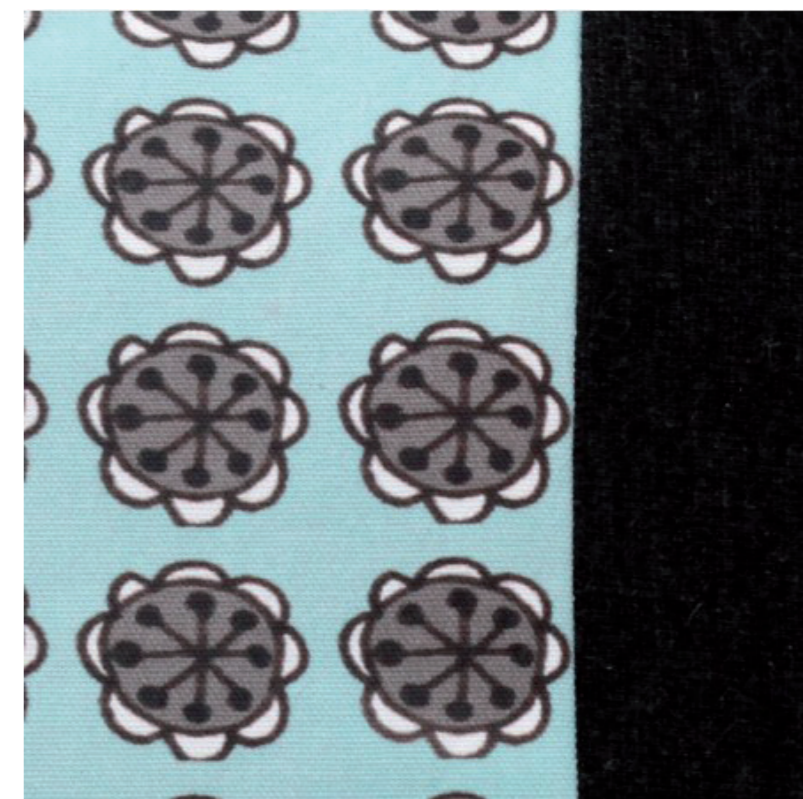
Jessie Whipple Vickery.  
Es diseñadora de estampados, ilustradora y directora de arte en Portland, Oregon. También es parte de Pattern People, un estudio de diseño de estampados que se caracteriza por la tendencia, la belleza y el diseño de interiores. Responsables de murales de encargo, exposiciones y productos de edición limitada, Pattern People ha trabajado para Nike, Estée Lauder, Clinique, Marc Jacobs, Vans... Sus diseños son publicados en un número de libros disponibles internacionalmente.

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



Nadia Sparham.  
Diseñadora de estampados y productos hand made (hechos a mano) con motivos hechos desde su estudio en casa en Walthamstow. Sus obras son productos de artesanías más allá de la producción en masa. En su web vende sus diseños impresos en porcelana mediante transferencia en tazas y platos decorados con ilustraciones originales. Cojines y tapices diseñados digitalmente o por serigrafía, y bordado sobre seda, lana y algodón.

<http://nadiasparham.co.uk/>







Dominic Crinson.

Diseñador británico que crea algunos de los mosaicos y los revestimientos de paredes más impresionantes del mundo. En 1997 desarrolló su proceso patentado para baldosas de cerámica de impresión digital, con ello inició una revolución digital en la pared y revestimientos para el suelo, un año más tarde, en 1998, ha re-inventado la baldosa.

Nacido en Londres, graduado en bellas artes y diseño publicitario en el año 1987 en Leicester, pasó a ejercer como un artista que expone cerámica con espectáculos internacionales británicos y en el Consejo de exposiciones individuales en Tokio. Ha trabajado en multitud de proyectos arquitectónicos de alto perfil y su trabajo puede ser visto en todo el mundo, como en los hoteles Sheraton Conran y el áticos Sir David Tang.

Es internacionalmente reconocido por su estilo extravagante. Delicado pero firme, crea azulejos de la pared que enriquecen los espacios con sus estampados caleidoscópicos, colores e imágenes evocadoras.

Usa formas naturales como fuente de inspiración y la abstracción como un método para crear un patrón.

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



Andrew Hardiman.

Nació en Bath en 1977 y vivió allí hasta los dieciocho años, cuando empezó Artes Gráficas en la Universidad John Moores de Liverpool. Ha trabajado como Director de Arte y diseñador en agencias más de nueve años en Londres, Bristol, Auckland y Sydney, obteniendo experiencia en una amplia variedad de proyectos. Comenzó su interés en la publicidad en el año 2000 trabajando en el departamento digital de Saatchi, en Londres, en ese mismo año volvió a estudiar el arte de la Comunicación y el Diseño en el Royal College of Art, donde trabajó con el video, la tipografía, la ilustración y la gráfica, graduándose en 2002. En 2006 fue nominado al premio de diseñador Telegraph joven del año. Actualmente trabaja como ilustrador.

<http://www.kubooa.co.uk/about/andrew-hardiman.html>

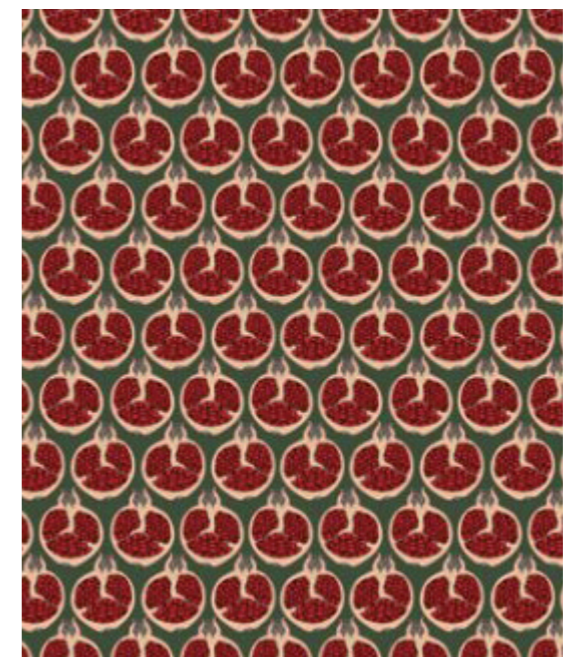




Emily Burningham.

Nacida en Londres en 1978, creció rodeada de ilustraciones, antigüedades y textiles. Después de graduarse en el 2002, llegó a establecer su negocio en 2005 con la determinación de combinar un buen diseño con materiales de calidad. Su pasión son las gamas de productos actuales, la impresión, el color, el patrón, el diseño de Japón, el movimiento Arts&Crafts, telas del siglo XVIII, el Art Nouveau y Art Déco por nombrar sólo algunos. Inspirada además en las flores y plantas, animales e insectos y la belleza de lo clásico. Emily sigue añadiendo estas pasiones a su colección de diseños textiles y gráficas que se venden por metros en tela, como cojines, accesorios para el hogar, productos de papelería, tarjetas y papel de embalar. Se esfuerza por ofrecer un buen servicio a todos los clientes trabajando junto con un equipo dedicado.

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



Julie Ingham.

Graduada en el Goldsmiths College de Londres, su trabajo combina su estilo único con las tendencias del mercado de hoy. “ Mis diseños toman la inspiración del día a día; diseño moderno y naturaleza “. Da nombre a un estudio de diseño de superficies en Reino Unido, se especializa en la creación de imágenes estéticas e individuales así como colecciones a través de una gama de industrias incluyendo el textil, porcelana, papel e ilustración.

<http://www.designbyjulieingham.co.uk>



Hanna Werning.

Diseñadora independiente en todas las disciplinas: diseño de comunicación, diseño de producto, artes visuales e ilustración, por iniciativa propia y encargos de trabajo. Trabajó en la televisión sueca, en la agencia Moonwalk de Internet, en la Fundación 33 en Londres y en 2004 montó su propia compañía, Spring Street Studio en Estocolmo, Suecia. Su gran fascinación por los patrones y colores han dado lugar a la creación de diseños de estampados, papeles pintados, textiles, porcelana, etc. para Boråstapeter, Rörstrand, IKEA, Sagaform, Eastpak, Anna Sui y Dagmar. También ha dado conferencias y establece talleres en Beckmas Escuela Superior de Diseño, Konstfack, Skola Forsbergs y el Museo Nacional, donde también se representó su obra.

Premios:

Elle Interiör Designpris: Arets Tapet 2008

Fondo de pantalla del año por el Premio Sueco

Elle Decoration International Design

Elle Interiör Designpris: Arets Tapet 2007

Fondo de pantalla del año por el Premio Sueco Elle Decoration International Design

Stora Formpriset: Arets monstruo de 2006

Modelo del año por la revista sueca Residencia de interiores

Elle Interiör Designpris 2004: Väggedkor y Tapeter

Fondo de pantalla del año por el Premio Sueco Elle Decoration International Design

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



## 3.2.2. Estampados tipográficos

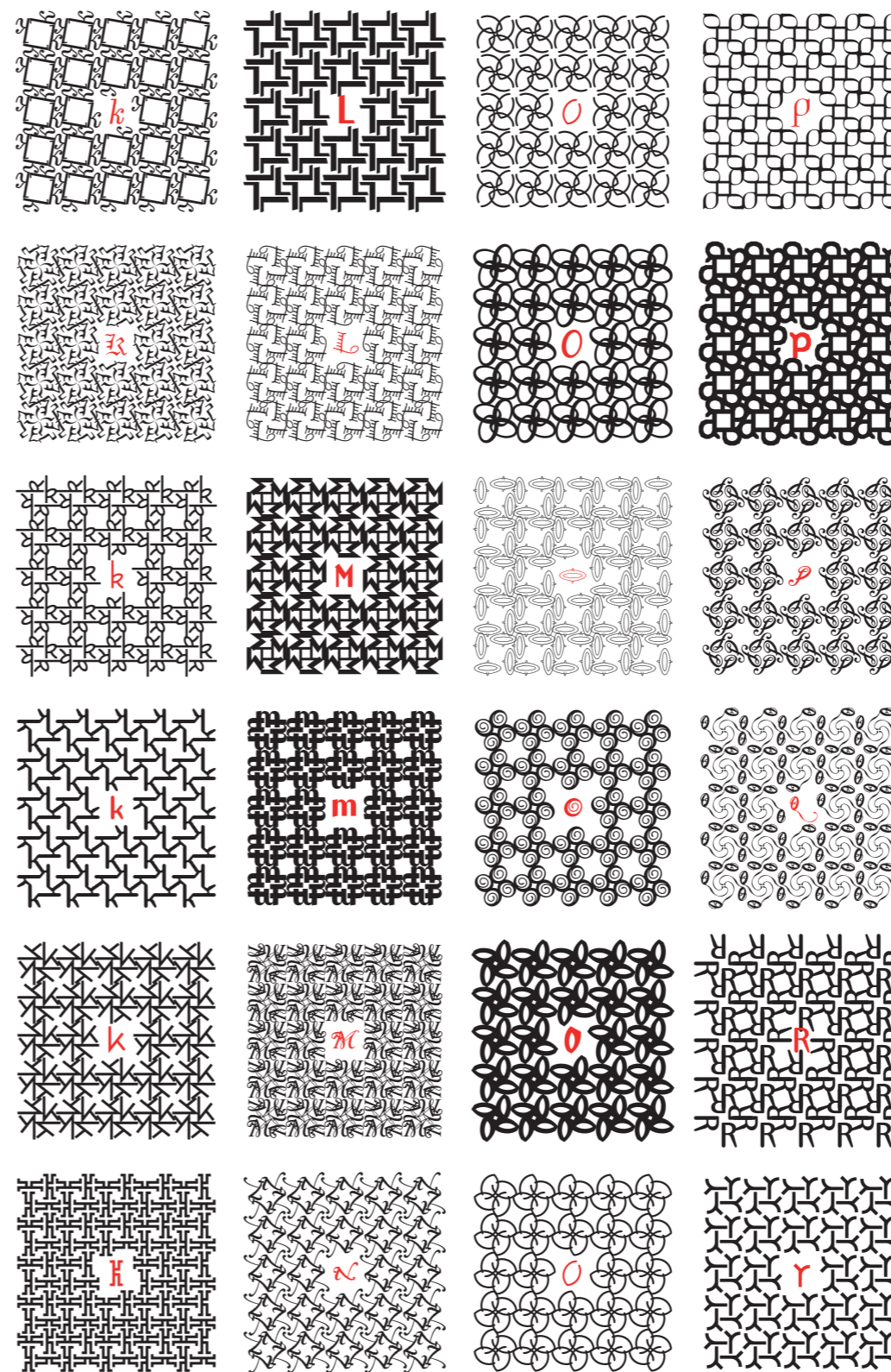
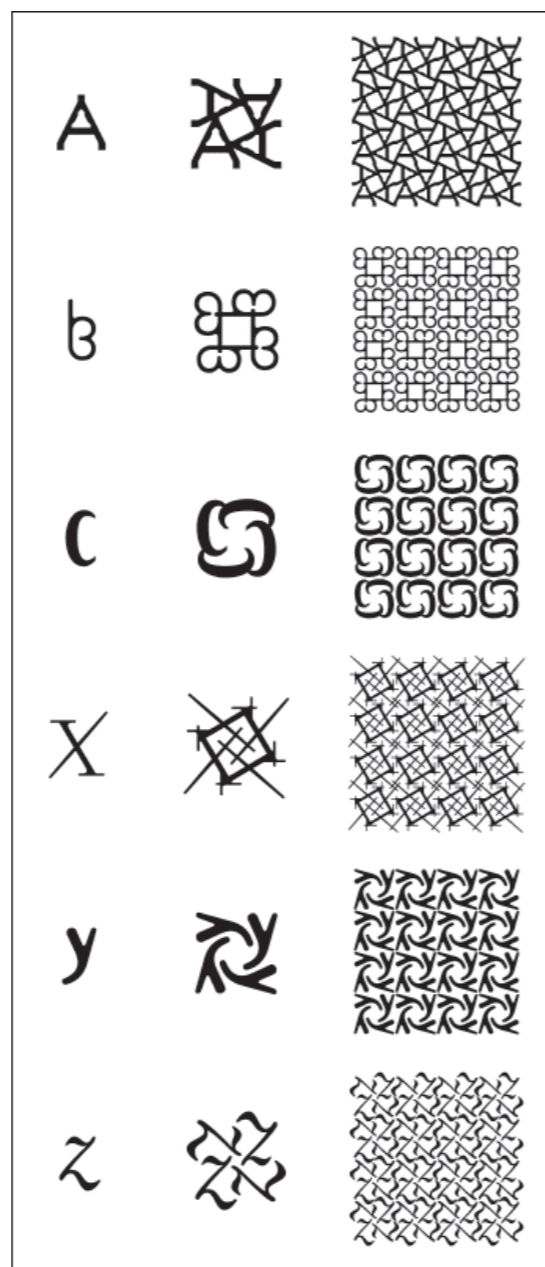
\_ Zuzana Licko.

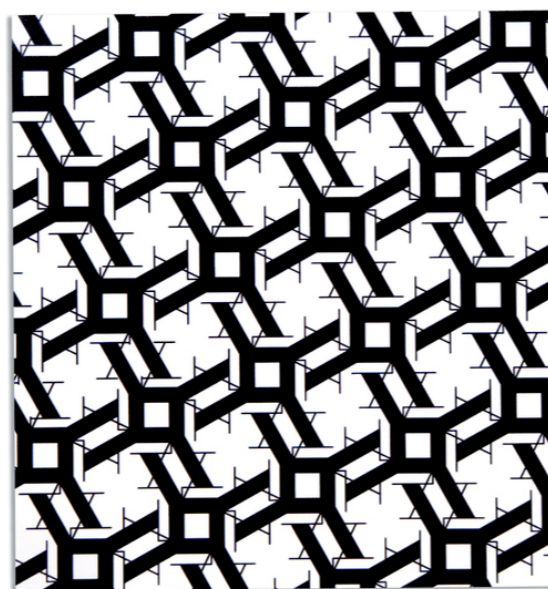
Diseñadora gráfica. Se trasladó a los Estados Unidos a los siete años. Su padre, un biomatemático, le da acceso a los ordenadores y la oportunidad de diseñar su primera tipografía, un alfabeto griego, para su uso personal.

Entró a la Universidad de California en Berkeley en 1981 como estudiante. Originalmente había planeado estudiar arquitectura, pero optó por el diseño y la representación visual. Siendo zurda, odiaba su clase de caligrafía, donde la forzaron a escribir con su mano derecha.

Se casó con el diseñador gráfico y editor Rudy VanderLans, de origen holandés, en 1983. Un año después fundan Emigre, desde donde publican una revista homónima y diseñan tipografías. Vanderlans fue editor de la revista, mientras Licko se encargaba de la tipografía, la cual llegó a ser muy aclamada. A mediados de la década de 1990, Licko trabajó en dos diseños notables: Mrs Eaves, basado en Baskerville y Filosofía, basada en Bodoni. Ambas eran interpretaciones personales de los modelos anteriores.

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

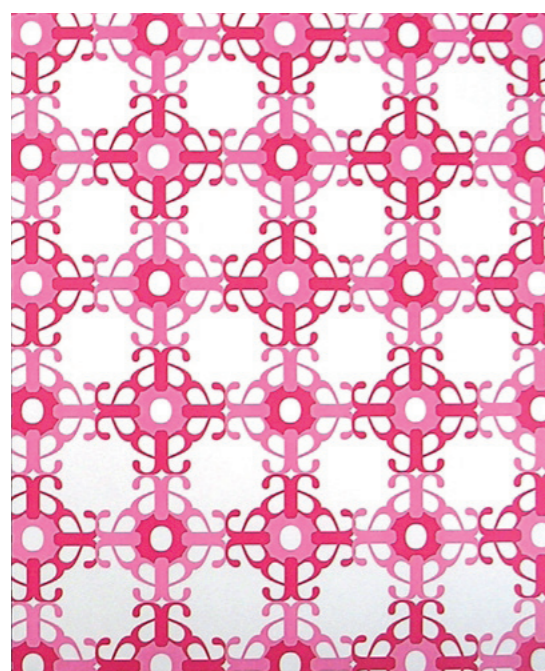




\_ SheyDisseny.

Diseñadora gráfica en varias empresas con más de seis años de experiencia profesional y más de seis años de formación en escuelas reconocidas como Elisava, BAU y Ártidi.

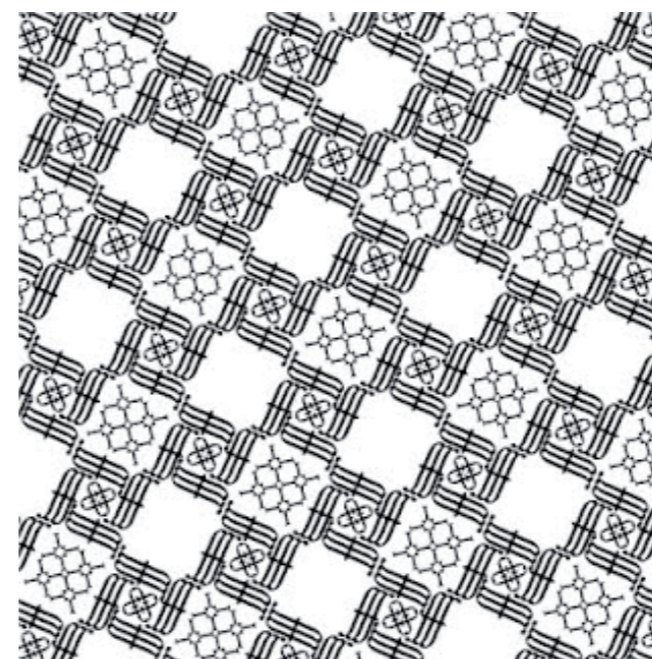
<http://www.sheydisseny.com>



\_ Robert Ferrel.

“Nunca decidí ser un diseñador, el diseño me escogió. Abrazo el diseño y el arte como mi vocación realmente, ya que son la raíz de mi pasión y mi sentido de vivir”.

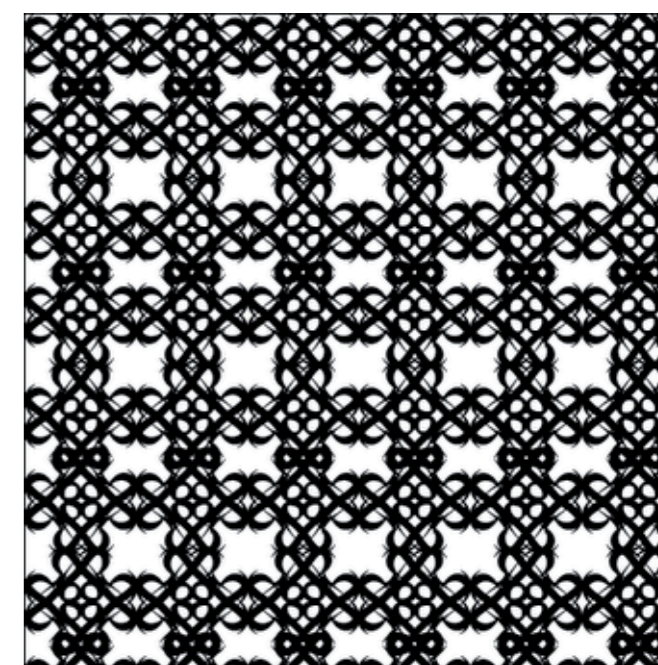
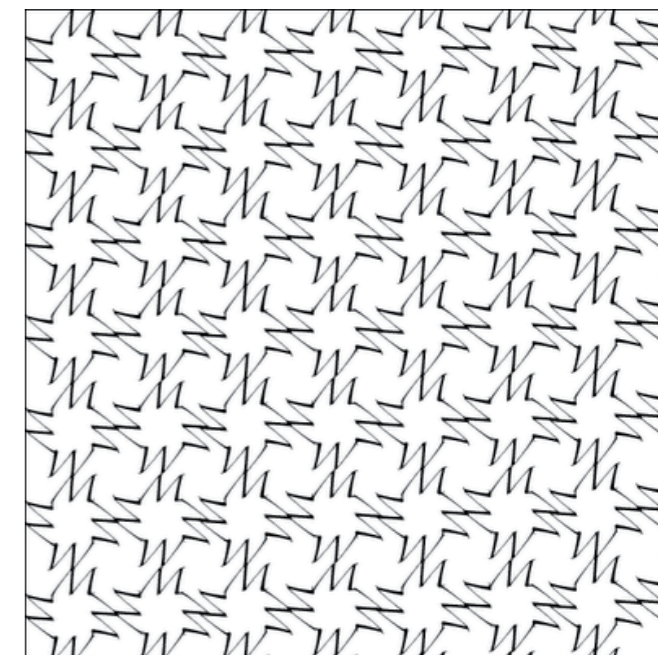
<http://www.behance.net/gallery/Typographic-Patterns>



\_ Kevin Valente.

Ilustrador, obtuvo su BFA en la Ilustración en la Escuela de Bellas Artes en el Instituto de Maryland (MICA). Creció en el extranjero, pasó mucho tiempo viajando a todas partes de Asia y Europa, donde desarrolló su gusto por la aventura, disfruta explorando nuevos sitios e inspirándose en ellos para sus obras.

<http://kevinrileyvalente.blogspot.com.es>



\_ Mathilde's Graphic Design.

<http://mathildedpd.blogspot.com.es>

A decorative circular logo composed of a complex, interlocking geometric pattern of circles and lines, forming a circular frame. In the center of this frame is the number '4.' in a bold, sans-serif font.

# 4. El estampado

## 4.1. Racionalización de las texturas naturales

Artistas y diseñadores se han sentido siempre inspirados por los motivos y texturas existentes en las cosas que nos rodean, ya sean naturales o artesanales, y los patrones de repetición han constituido la base de la gran mayoría de los diseños de superficies en las artes decorativas. Al parecer, sentimos una atracción natural por los diseños que imitan o reproducen los ritmos que hallamos en la naturaleza.

BOWLES, MELANIE (2009). *Diseño y estampación textil digital*. Barcelona: Art Blume, S.L. p. 88.

Impredecible, caprichosa, inesperada y siempre sorprendente, así es la evolución de la naturaleza. No existe mejor objeto para inspirarse que fijarse en la colorista expresión de la madre naturaleza. En la naturaleza podemos encontrar formas geométricas realmente complejas, incluso en aquellos animales o plantas que en apariencia percibimos como más simples. Convivimos con ellos, los hemos visto cientos, miles de veces, pero desconocemos los maravillosos procesos evolutivos que han dado lugar a su morfología.

Sin ir más lejos, las conchas de los nautilus tienen una estructura muy similar a la de una espiral logarítmica generada con la sucesión de Fibonacci<sup>39</sup> o la proporción áurea<sup>40</sup>; de igual manera, la disposición de las pipas de un girasol también coincide con la espiral de Fibonacci; asimismo, en las alas de insectos como las libélulas podemos encontrar construcciones



Concha de nautilus.

geométricas que suponen un ejemplo práctico de la teoría apuntada en los polígonos de Thiesen<sup>41</sup> y la triangulación de Delaunay<sup>42</sup>.

El hombre creador de la geometría y la matemática ha llegado al conocimiento de las formas geométricas existentes en la naturaleza a través de procesos de abstracción y de elaboración, y la configuración de estas formas se refleja en el espacio creado por el hombre en todo tipo de realizaciones principalmente en arquitectura. Los elementos fundamentales de la geometría son el punto, la recta, el plano, los polígonos, los poliedros y las superficies. Estos elementos básicos del espacio poseen una gran carga expresiva ya que representan lo simple, lo puro, lo perfecto, hacia lo que todo tiende.

Por otro lado se pueden demostrar que los conceptos de equilibrio y eficiencia mecánica presentes en la naturaleza son dos aspectos básicos que se hallan también en ingeniería. Por un lado la naturaleza tiende al equilibrio, ya que este se define como el estado mecánico en el cual la suma de todas las fuerzas que actúan a la vez en un cuerpo es igual a cero. El desequilibrio no es estable, es imperfecto, y por tanto

39. Matemático italiano, famoso por haber difundido en Europa el sistema de numeración indoarábigo actualmente utilizado.

40. Número algebraico irracional (decimal infinito no periódico) que posee muchas propiedades interesantes y que fue descubierto en la antigüedad, como relación o proporción entre segmentos de rectas.

41. Construcción geométrica que permite construir una partición del plano euclídeo.

42. Triángulos que cumple la condición de que la circunferencia circunscrita de cada triángulo de la red no debe contener ningún vértice de otro triángulo.

en la naturaleza, no perdura. Este equilibrio requiere de la geometría a través de figuras que tienden a ser simétricas.

Por otro lado la naturaleza necesita obtener eficiencia mecánica en sus construcciones, ya que de no ser así, sus estructuras no serían estables y no perdurarían. Toda estructura necesita de este concepto para su formación ya sea un esqueleto, las ramas de un árbol o la formación de células.

La evolución morfológica de los seres vivos está regulada por necesidades funcionales como es el movimiento, o recibir la luz solar, y por la acción de fuerzas internas como el crecimiento, o externas como la presión o la gravedad, éstas últimas son las que regulan a los cuerpos inertes. Cuando las fuerzas externas actúan de forma variable se generan formas irregulares, cuando son constantes, la forma evoluciona de acuerdo a unas pautas generándose estructuras simétricas: radiales, poliédricas...

La simetría radial y la simetría bilateral son dos de las que encontramos en la naturaleza. La simetría radial, la menos compleja procede de una sola fuerza que ejerce casi un dominio total sobre el desarrollo de la forma. En una superficie bidimensional, expresada en copos

de nieve, las flores, o los círculos concéntricos de una piedra arrojada a un lago. La simetría radial en formas tridimensionales conduce a formas esféricas. La simetría bilateral constituye un sistema de fuerzas más complejo y surge de fuerzas que se manifiestan a lo largo de una línea. Las formas superiores de vida, como el cuerpo humano, son bilateralmente simétricas.

La simetría hexagonal aparece en las configuraciones estáticas que determinan a los seres inertes: panal de abejas, piedras de basalto, cristales de nieve... estructuras que crecen por aglutinación de unidades independientes y del mismo tamaño. Sin embargo la pentagonal es exclusiva de los seres vivos: estrellas de mar, erizos, flores... Una de las formas geométricas presentes en la naturaleza de forma evidente es la esfera. Ésta es una forma geométrica con grandes propiedades, como por ejemplo, ser el área mínima posible de su volumen, aspecto muy ventajoso en cuanto al ahorro de espacio en la conservación de materia, como puede ser el caso de una naranja o una sandía. Esta forma está especialmente en medios en los que la gravedad es mínima o tiende a cero, como puede ser el espacio o el medio acuático. Así las pompas de jabón, los seres unicelulares, las burbujas de aire en el mar, algunos crustáceos, los planetas y las estrellas son algunos ejemplos.



Cristales de nieve.

Los estudios teóricos que han analizado el crecimiento y forma de los seres vivos, y por otro lado las creaciones artísticas en todas sus modalidades, aparecen recurrentemente proporciones comunes como es el caso de la sección áurea o divina proporción. Es difícil hablar de geometría y naturaleza sin nombrar a la proporción áurea que se establece entre dos segmentos desiguales. Fue Vitrubio<sup>43</sup> en el s. I a. C., el descubridor de dicha proporción presente en la naturaleza según la cual la relación entre el segmento a y b es la misma que hay entre el segmento a y c. La razón que los relaciona es el número irracional  $\sqrt{5} + 1$ , es el llamado número de oro. Ésta relación numérica se repite sorprendentemente en la naturaleza en el crecimiento de las flores y plantas, frutas (distancia entre las espirales de una piña), proporciones humanas (relación entre la distancia de la mano al codo y del codo al hombro), animales (cantidad de abejas macho y hembras en un panal), proporciones geométricas (relación entre el lado del pentágono y diagonal), estelares (órbita de Venus). Quizá esa sea la razón por la que nos resulta tan bella dicha proporción: aparece tanto en nuestro mundo que nos debe resultar visualmente familiar y armónica.

Una forma geométrica muy reconocida en la naturaleza es la espiral presente en conchas marinas, cuernos de ovinos... que exhiben las características de la espiral equiangular con crecimiento desde un solo punto. El grado de incremento en el radio determina el tipo de espiral. Sobre los muchos tipos de espirales que existen en la naturaleza, domina la espiral logarítmica, equiangular o de proporción áurea, en la que cada incremento de la curva es proporcional a la distancia del punto central o a la distancia atravesada por la misma espiral.

La geometría está presente en el arte desde tiempos prehistóricos. Los pueblos primitivos demostraron una noción intuitiva de la geometría en cuanto a sus propias construcciones (la

presencia del ángulo recto es muy abundante). Los egipcios ya usaban el número de oro de forma indirecta. El triángulo sagrado, utilizado en construcciones, sus lados son proporcionales a los números enteros 3, 4, 5 en progresión aritmética. Otro triángulo egipcio, es el triángulo rectángulo, sus lados están basados en una progresión geométrica. En este triángulo la hipotenusa dividida por el cateto mayor es igual al cateto mayor dividido entre el menor. Es decir el cateto mayor es media proporcional de la hipotenusa y el cateto menor. Ambos triángulos han sido utilizados en las construcciones de las pirámides. Cada una de sus caras está formada por dos medios triángulos áureos. Durante el esplendor de la civilización griega y romana, la geometría experimento uno de sus momentos álgidos, ya que se desarrolló de una manera muy rápida y efectiva en un corto periodo de tiempo gracias a sabios como Pitágoras<sup>44</sup> y Euclides<sup>45</sup>. Pitágoras se ocupó de las propiedades de los triángulos y los poliedros. La obra de Euclides ofrece el desarrollo de la geometría en Grecia, cuyo legado fue preservado por Roma y más tarde por el Islam. Euclides plasmó las ideas principales de sus teorías en una obra titulada "Los elementos". En ella se presenta de manera formal, partiendo únicamente de cinco postulados, el estudio de líneas y planos, círculos y esferas, triángulos y conos, etc., es decir de las formas regulares.

Tanto en escultura como en arquitectura se emplea el término canon que era un sistema de medidas que regulaba las proporciones utilizando como unidad de medida el pie en el caso de la arquitectura y, en especial para realizar la altura de las columnas y la cabeza en el caso de la escultura. Vitrubio, arquitecto romano y personaje clave en la transmisión de la geometría griega afirma que simetría proviene de proporción, a partir de las medidas de una parte, un módulo, se construye una obra entera. Simetría y proporción son las bases en las que se asienta la geometría de sus diseños.

43. Arquitecto, escritor, ingeniero y tratadista romano del siglo I a. C.

44. Filósofo y matemático griego, considerado el primer matemático puro.

45. Matemático y geómetra griego (ca. 325 - ca. 265 a. C.). Se le conoce como "El Padre de la Geometría".



La cultura islámica desarrollo un arte basado en la geometría plana, que sustituía a la representación humana en la decoración. En especial destacan motivos geométricos que se entrelazan y que derivan en redes poligonales. La simetría pentagonal se abusó abundantemente en la Edad Media como reguladora de alzados y plantas de catedrales góticas por lo que queda patente la utilización de la sección áurea.

Durante el renacimiento hay que destacar al arquitecto Filippo Brunelleschi<sup>46</sup> que desarrolló durante el s. XV un trabajo de investigación entorno a la perspectiva basándose en el estudio del concepto de pirámide visual. Brunelleschi concibió la idea de que un plano que interceptase a una pirámide visual daría lugar a una representación en perspectiva, lo cual constituía la base geométrica de la pintura renacentista. El artista más importante del renacimiento en Alemania fue Dürero<sup>47</sup>. Se interesó en el estudio de las teorías de la perspectiva, proyecciones, y puntos de fuga. Fue un gran maestro de la geometría descriptiva y proyectiva. Además, escribió tratados sobre la proporción humana basándose en aplicaciones sobre geometría. En ellos se refleja como dibujar una circunferencia en perspectiva, dibujar escorzos de personas realizando cuadrículas para facilitar el trazado. Otro artista y gran estudioso de la geometría fue Leonardo da Vinci<sup>48</sup>. Destacan sus estudios de pintura en los cuales defendió que había que respetar tres efectos principales a la hora de captar la realidad de una imagen: la disminución del tamaño del objeto al aumentar la distancia entre espectador y objeto, la pérdida de los contornos y con dicho aumento, y por último, la existencia del traslapo (efecto producido por la superposición de un objeto con otro) y el escorzo.

En el s. XIX Carl F. Gauss<sup>49</sup>, matemático, físico y astrónomo alemán estudia de un modo novedoso las superficies curvas y sus propiedades. Establece la definición de geodésica (líneas

pertenecientes a superficies curvas, como el ecuador terrestre) y trata los elementos fundamentales de estas superficies, contradiciendo los postulados de Euclides, dando lugar a una nueva concepción de geometría.

En el s. XX encontramos una gran aportación al mundo de la geometría, se trata de Le Corbusier (Arquitecto, urbanista, teórico de la arquitectura moderna y uno de los grandes arquitectos del s. XX). Sus ideas eran fruto de una reacción ante la sociedad eminentemente industrializada. Se interesó por las viviendas unifamiliares, por lo estético y a la vez funcional, basado en las formas puras y los colores esenciales. Las formas geométricas presentes en su obra son esencialmente, el cubo y el ángulo recto. Le Corbusier también diseñó un sistema de proporciones partiendo de la idea de Vitrubio de un hombre de seis pies con el brazo extendido: el Modulor, basado en la proporción áurea. El sistema de medidas del Modulor definía el espacio que ocupa el hombre, y supuso un referente para el diseño, el espacio habitable y el mobiliario.

Por otro lado, las vanguardias artísticas tuvieron en más de una ocasión como protagonista a la geometría. Paul Cézanne<sup>50</sup> declaró que todo en la naturaleza se modela según la esfera, el cono, y el cilindro. “Hay que aprender a pintar sobre la base de estas figuras simples, después se podrá hacer todo lo que se quiera.” Esta frase influyó en el movimiento artístico del cubismo, sobre todo en sus inicios, donde trataba de simplificar la naturaleza a través de elementos geométricos fundamentales. Otras vanguardias como el suprematismo la trataron de forma más directa, pues evitaba a las formas naturales para basarse en las geometrías puras.

También el constructivismo, movimiento de origen ruso y el neoplasticismo, de origen holandés, recurrieron a la geometría de este modo directo, utilizando paralelogramos, prismas,



rectas y puntos y aplicando colores puros. En el campo de la arquitectura de este siglo, y atendiendo especialmente a aspectos geométricos y estructurales, es necesario nombrar al arquitecto Santiago de Calatrava<sup>51</sup>, autor de la Ciudad de las Artes y las Ciencias en Valencia. Su trabajo se basa en aspectos estructurales presentes en la naturaleza, ya que han demostrado ser funcionales y eficientes en ella. Aprende de esas soluciones que la naturaleza ha dado por azar, y que han permanecido en el tiempo, precisamente por ser eficientes, y las transforma aplicándolas a problemas arquitectónicos modernos. Esa es la razón por la que el aspecto de sus construcciones recuerda en ocasiones a formas naturales, ramas, esqueletos, raíces...

La geometría es una de las cualidades propias tanto de la naturaleza como del mundo del arte por distintas razones, o quizá por la misma. La geometría en la naturaleza ha demostrado que es una de las ciencias más eficientes en cuanto a lo estructural y a lo funcional. En el mundo del diseño industrial, por ejemplo se considera a la naranja, la fruta, como el envase de fruta más perfecto del mundo, ya que lo produce la naturaleza, es de forma esférica, lo que le permite albergar el máximo jugo por el espacio que ocupa, contiene dos capas exteriores de un material que amortigua el golpe en caso de caer al suelo y no se rompa el envase, en su interior

está distribuido por gajos, los mayores en forma de un octavo de circunferencia (lo que produce un octógono perfecto en su corte transversal), y éstos a su vez en mini-gajos en forma de prisma piramidal que son los que contienen en realidad el jugo de la fruta. La geometría está presente en la naturaleza y eso es lo que la hace más perfecta.

La presencia de la geometría en el arte, es quizá algo distinta, pero con la misma consecuencia. Su presencia es más pura, más geoméricamente perfecta y esto ha permitido construcciones sabias a lo largo de la historia, construcciones que han soportado cada vez más peso con menos material (como fue el paso del románico al gótico), obras más expresivas en su campo y nuevas visiones nunca antes vistas en el mundo de la pintura.

El ser humano ha sabido aprender de las soluciones naturales, ha conseguido apreciarlas, estudiarlas, y dominarlas, con el objetivo fundamental de aplicar las propiedades geométricas para sus creaciones, ya sea en el diseño de una vivienda, de un perchero, de una tarjeta de visita o de un estampado.

*PEDOE, DAN. La geometría en las artes: G. Gili, S.A.*

*GHYCA. Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes: Editorial Poseidón.*

51. Arquitecto, ingeniero y escultor valenciano. Le fue concedido el Premio Nacional de Arquitectura del Ministerio de Vivienda correspondiente al año 2005 por su dilatada y prestigiosa carrera profesional.

46. Arquitecto, escultor y orfebre renacentista italiano. Descubrió la perspectiva cónica.

47. Artista más famoso del Renacimiento alemán, conocido en todo el mundo por sus pinturas, dibujos, grabados y escritos teóricos sobre arte.

48. Notable polímata del Renacimiento italiano (a la vez anatomista, arquitecto, artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista).

49. Matemático, astrónomo, geodesta, y físico alemán que contribuyó significativamente en muchos campos: la teoría de números, el análisis matemático, la geometría diferencial, la estadística, el álgebra, la geodesia, el magnetismo y la óptica.

50. Pintor francés postimpresionista, considerado el padre de la pintura moderna.

## 4.2. Definición y creación de estampados

El estampado es una red compuesta por módulos, que a su vez son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente y deben de ser simples o si no se perdería el efecto de repetición. La repetición es el método más sencillo de diseño, esta suele aportar una inmediata sensación de armonía, pueden ser de diferentes tipos:

**\_Repetición de Figura:** La figura es siempre el elemento más importante. Las figuras que se emplean pueden tener diferentes medidas, colores, etc.

**\_Repetición de Tamaño:** Esta solo es posible cuando las figuras son también repetidas o muy similares.

**\_Repetición de Color:** Esto supone que todas las formas tienen el mismo color, pero que sus figuras y tamaños pueden variar.

**\_Repetición de Textura:** Todas las formas pueden ser de diferentes conformaciones, medidas o colores.

**\_Repetición de Dirección:** esto solo es posible cuando las formas muestran un sentido definido de dirección, sin la menor ambigüedad.

**\_Repetición de Posición.** Esto se refiere a como se disponen las formas, de acuerdo a una estructura.

**\_Repetición de espacio:** Todas las formas pueden ocupar su espacio de una misma manera.

**\_Repetición de gravedad:** Es un elemento demasiado abstracto para ser usado repetidamente. Es difícil afirmar que las formas sean de igual pesantez o liviandad, de igual estabilidad o inestabilidad, a menos que todos los otros elementos estén en estricta repetición.

La repetición de un solo elemento puede no provocar la sensación de orden y de armonía

que asociamos normalmente con la disciplina de repetición, deben explorarse las posibilidades de variaciones direccionales o espaciales. Con la excepción del círculo todas las formas pueden variar de dirección en cierto grado. Aunque los círculos pueden ser agrupados para dar una sensación de dirección. Pueden distinguirse varias clases de arreglos direccionales:

**\_Direcciones repetidas**

**\_Direcciones indefinidas**

**\_Direcciones alternadas**

**\_Direcciones en gradación**

**\_Direcciones similares**

**\_Variaciones Espaciales**

Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños, que son utilizados en repetición. Tales elementos más pequeños son denominados "Submódulos". Si estos al ser organizados se agrupan para convertirse en una forma mayor, que luego es utilizada en repetición son denominados como "supermódulos".

La reflexión es un caso especial en que una forma es espejada, resultando una nueva forma que se parece mucho a la original pero en dirección contraria. Esta es solo posible cuando la forma es simétrica. La rotación de una forma en cualquier dirección no puede nunca producir su forma reflejada.

La estructura es la disciplina que subyace las disposiciones en el diseño. Esta debe gobernar la posición de las formas en un diseño. Por regla general impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas de un diseño. Esta siempre presente cuando hay una organización. Puede ser formal, semiformal o informal. Puede ser activa o inactiva, visible o invisible.

**\_Estructura Formal:** Se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida, matemática. Las líneas habrán de guiar la formación completa del diseño. El espacio queda dividido en subdivisiones, igual o rítmicamente y las formas quedan organizadas con una fuerte sensación de regularidad. Sus

diversos tipos son; la repetición, la gradación y la radiación.

**\_Estructura Semiformal:** Habitualmente es bastante regular, pero existe la ligera irregularidad. Puede componerse o no de líneas estructurales que determinan la disposición de los módulos.

**\_Estructura Informal:** Esta no tiene normalmente líneas estructurales. La organización es generalmente libre o indefinida.

**\_Estructura Activa:** Se compone de líneas estructurales que son asimismo conceptuales. Sin embargo pueden dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras con los módulos que contienen el espacio aislado por un módulo en una subdivisión estructural puede ser reunido con cualquier módulo o subdivisión estructural vecina.

**\_Estructura Inactiva:** Es la que se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales. Tales líneas son construidas en un diseño para guiar la ubicación de formas o de módulos, pero nunca interfieren con sus figuras ni dividen el espacio en zonas distintas, donde puede ser introducidas variaciones de color.

**\_Estructura Visible:** Las líneas estructurales existen como líneas reales y visibles de un grosor deseado. Estas pueden ser positivas o negativas. Si son negativas, quedan unidas con el espacio negativo o con módulos negativos y pueden atravesar un espacio positivo o un módulo positivo. Las líneas visibles e invisibles pueden ser utilizadas conjuntamente o pueden usarse alternadamente o sistemáticamente para que las líneas visibles señalen divisiones.

**\_Estructura Invisible:** En éstas las líneas estructurales son conceptuales, incluso si cercenan un fragmento de un módulo. Tales líneas son activas pero no son líneas visibles.

Una retícula básica es la que se usa con más frecuencia en las estructuras de repetición. Se compone de líneas verticales y horizontales, parejamente espaciadas, que se cruzan entre sí. Aporta a cada módulo una misma cantidad de espacio, arriba, abajo, izquierda o derecha. Ex-

cepto por la dirección generada por los mismos módulos.

Toda forma puede ser gradualmente cambiada hasta convertirse en cualquier otra. El camino a este puede ser por el plano, en el espacio, en la figura o en una combinación de esta. Puede ser directo o dar rodeo. Es similar a una estructura de repetición, excepto en que las subdivisiones estructurales no siguen siendo repetitivas sino que cambian en tamaño, figura, o ambos, en secuencia gradual y sistemática:

**\_Cambio de tamaño y/o proporción:** Las subdivisiones estructurales de un enrejado básico pueden aumentar o disminuir de tamaño y gradualmente de una a la siguiente.

**\_Cambio de dirección:** Todo el conjunto de líneas estructurales horizontales o verticales o ambas, pueden ser inclinadas a cualquier dirección deseada.

**\_Deslizamiento:** La hilera completa de subdivisiones estructurales puede deslizarse regularmente, para que las subdivisiones no sean vecinas.

**\_Curvatura, quebrantamiento:** Todo el conjunto puede ser curvado o quebrado gradual o regularmente.

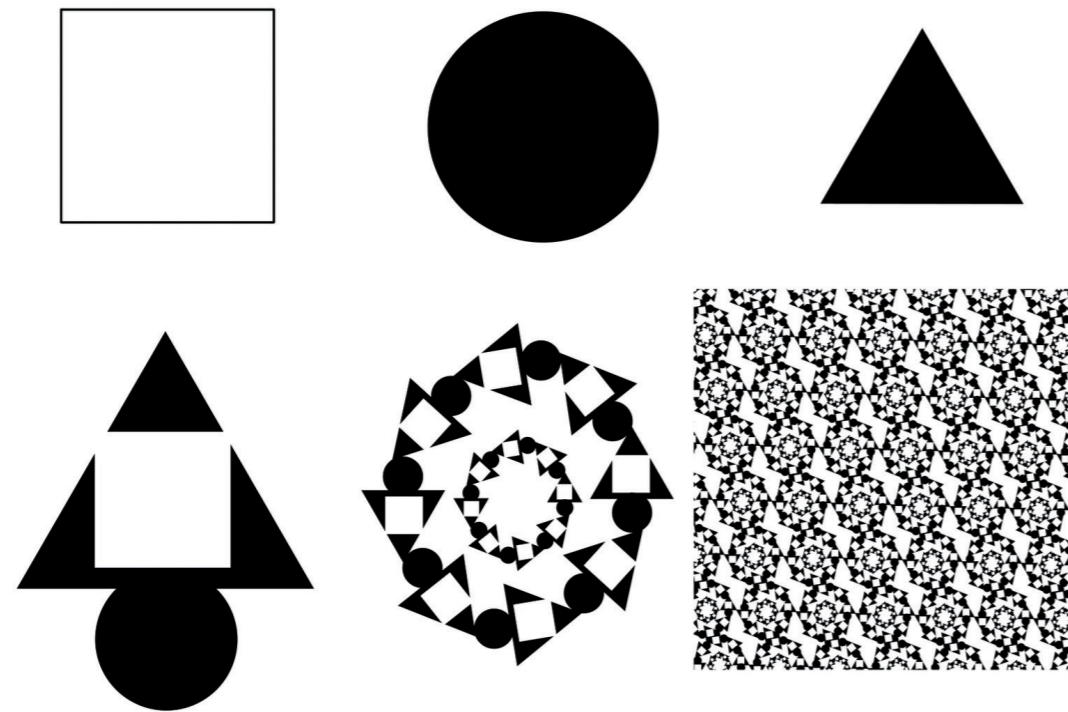
**\_Reflexión:** Una hilera de subdivisiones estructurales que no estén en ángulo recto, puede ser reflejada y repetida de forma alternada o regular.

**\_Combinación:** Las subdivisiones estructurales pueden ser combinadas, para formar figuras mayores o más complejas.

**\_División Ulterior:** Las subdivisiones estructurales en todas las estructuras de gradación pueden ser divididas en figuras más pequeñas o complejas.

**\_Enrejado Triangular:** Este puede ser transformado en una estructura de gradación variando gradualmente el tamaño y la figura de los triángulos.

**\_Enrejado Hexagonal:** Este puede ser transformado en una estructura de gradación variando el tamaño y la figura de los hexágonos.



La radiación es un caso especial de repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común. Esta puede tener el efecto de vibración óptica que encontramos en la gradación. Es generalmente multisimétrico, posee un vigoroso punto focal, habitualmente situado en el centro del dibujo, puede generar energía óptica y movimiento, desde o hacia el centro de radiación.

Se distinguen 3 clases principales de estructura de radiación: centrífuga, concéntrica y centrípeta.

\_Estructura Centrífuga: es la más común, en ella las líneas se irradian regularmente desde el centro o desde sus cercanías hacia todas las direcciones.

\_Estructura Centrífuga Básica: se compone de líneas rectas que se irradian desde el centro del esquema.

\_Curvatura o quebrantamiento: las líneas pueden ser regularmente curvadas o quebradas como se desee.

\_Centro en Posición Excéntrica: el centro de radiación es a menudo también en el centro físico del diseño, pero puede ser colocado en cualquier otra posición.

\_Apertura del Centro de Radiación: este puede

ser abierto para formar un agujero redondo, ovalado, triangular, cuadrado o poligonal.

\_Centros Múltiples, abriendo el centro de radiación: después de abierto el centro de radiación y aparecen allí una figura, sus vértices se convierten en el centro de radiación.


\_Centros Múltiples, dividiendo y deslizando: El centro puede ser dividido en dos, haciendo que una mitad irradie desde la posición excéntrica y la otra mitad de otra posición.

\_Centros Múltiples o Centros Múltiples Ocultos, combinando sectores de estructuras de radiación excéntrica: dos o más secciones de estructuras radiación excéntrica pueden ser organizadas y combinadas para formar una nueva estructura.

Radiación y repetición es cuando se mantiene la estructura de repetición en los compuestos de radiación, ya sea interrumpida, repetitiva, etc. También puede estar superpuesta sobre simples formas repetitivas guiadas por una estructura inactiva de repetición. Una estructura de radiación puede ser superpuesta a una estructura de gradación o a un grupo de módulos de gradación, de la misma manera en que es superpuesta a una estructura de repetición.

<http://easdmurciatmp.blogspot.com>





# 5. Aplicación

## 5.1. diferentes aplicaciones

El diseño de estampados tiene diferentes usos, toda superficie susceptible de ser serigrafiada, puede llevar un estampado decorativo:

- \_ Textil, camisetas, vestidos, telas para vestir el hogar, calzado, lonas, y en todo tipo de ropa.
- \_ Plásticos, marquesinas, paneles, elementos de decoración.
- \_ Madera y corcho, para elementos de decoración, puertas, muebles, paneles, etc.
- \_ Calcomanías y etiquetas.
- \_ Materiales autoadhesivos (papel y policloruro de vinilo (PVC), vitrificables para la decoración de azulejos, vidrio y cerámica.
- \_ Cristal, para espejos y material, para todo tipo de usos, y en cilíndrico para frascos, botellas, envases, vasijas, etc.
- \_ Cartelería mural de gran formato, vallas de publicidad exterior...
- \_ En todo tipo de materiales para decoración de escaparates, mostradores, vitrinas, interiores de tiendas, y en cualquier escala, elementos de decoración promocionales y publicitarios.
- \_ Decoración directa por medio de esmaltes y vitrificables de barro, cerámica, porcelana, etc.
- \_ Impresión de cubiertas para carpetas, libros, y demás objetos de papelería
- \_ Artículos mercadotécnicos. Lapiceros, llaveros, etc.
- \_ Papel de pared...

La diseñadora de estampados Emily Burningham aplica sus diseños llenos de color a una serie de productos como: accesorios para el hogar, papelería, papel de embalar...





## 5.2. Aplicación en tela

La mayoría de las aplicaciones de estampación son en tela, éstas emplean procesos que usan una plantilla como instrumento para transferir el diseño al soporte. Los más importantes métodos de impresión tradicional son los siguientes:

### 5.2.1. Estampación con planchas

La estampación por medio de planchas es un método antiguo para imprimir imágenes en tal, que se asocia generalmente con planchas de madera, pero hay ejemplos con planchas de terracota y de metal. La imagen se talla en relieve en la madera y luego se cubre con tinta. La tinta que queda en la superficie de la plancha y se transfiere a la tela por presión. Las planchas van desde un solo motivo pequeño que utiliza un solo color hasta las imágenes más grandes, con tallados complejos, que requieren fuerza y habilidad por parte del impresor. Las planchas se marcan con puntos que va alineando sucesivamente el impresor cada vez que vuelve a colorarla para repetir el diseño. Este fue el método principal de estampación de telas en Inglaterra durante el siglo XIX.



### 5.2.2. Estampación de grabado

La estampación de grabados es un método que apareció en Europa a mediados del siglo XVIII. Inicialmente se hizo tallando las imágenes en placas de metal (generalmente cobre) y aplicando la tinta a toda la superficie; ésta se raspaba después, dejando la tinta que quedaba en las incisiones. De este modo, el diseño se transfería a la tela por presión. El proceso conllevó el desarrollo de grandes habilidades en el dibujo de líneas y en las técnicas de sombreado mediante rayas entrecruzadas. La técnica generó un lenguaje visual distintivo, y los ejemplos más famosos de estas telas fueron los conocidos con el nombre de "Toile de Jouy". Éstas siguen siendo hoy una referencia en la industria del diseño textil.

### 5.2.3. Estampación por rodillos

Con el interés creciente por la mecanización durante los siglos XVIII y XIX, la placa de metal se transformó en un rodillo, lo que permitió incrementar la velocidad del proceso de impresión así como la aparición de nuevos métodos de grabación en metal. Esto originó nuevas posibilidades para el diseño, con una mayor gama de colores. El surgimiento de procesos que permitían medios tonos además de colores y tonos continuos amplió aún más la variedad de imágenes para estampados.



### 5.2.4. Estarcido

La serigrafía se basa en el principio del estarcido y el uso de imágenes positivas y negativas. El estarcido consiste en aislar cada color de la imagen, definido por sus bordes, como una forma positiva o negativa. Se recortan espacios con cada una de esas formas en láminas delgadas de metal o papel encerado a través de las cuales se aplicarán las tintas, cubriendo o enmascarando los demás colores en cada caso. En Japón todavía se usa hoy el estarcido para hacer los increíblemente intrincados diseños de los kimonos.



### 5.2.5. Serigrafía manual

La serigrafía consiste en extender una malla fina y porosa sobre un marco y delinear el diseño dejando las áreas abiertas para cada color y enmascarando las que no se van a imprimir. Una escobilla de goma transferirá la tinta en cada ocasión por los espacios abiertos. La propia imagen que se transfiere a la lámina puede servir para la repetición del diseño.

La variedad y la precisión de los efectos que pueden obtenerse con este proceso aumentan con el desarrollo de métodos fotoquímicos para exponer la plantilla sobre la lámina, previamente cubierta con una emulsión sensible a la luz. Esta técnica incluye copiar el diseño en una película transparente (una por color), a fin de aislar cada color en una escala en grises, con tonos graduados desde el negro hasta el gris claro, de manera que uno de los tintes se reproduzca como una serie sombreada. La transparencia obtenida se somete a la emulsión, y la imagen se transfiere según se endurece la emulsión en las áreas no cubiertas por la imagen, por exposición a la luz ultravioleta. Luego se lava la emulsión no endurecida en las áreas de impresión, con lo que se abren los poros en la lámina por los que pasará la tinta.

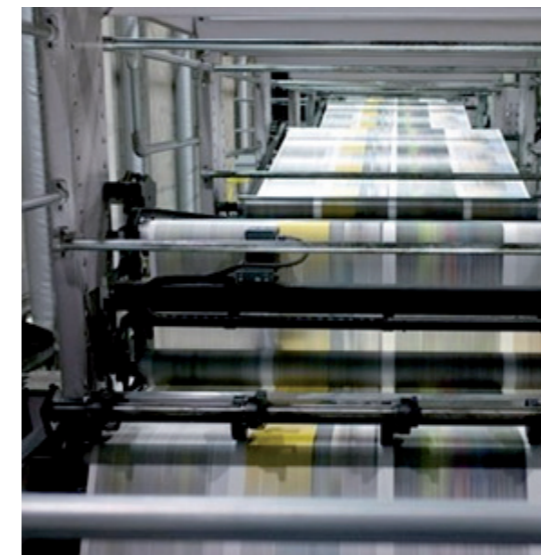


### 5.2.6. Serigrafía mecánica

El proceso de estampación por serigrafía se mecanizó por primera vez en 1954, cuando se introdujo la plataforma de procesamiento, en las que unos rodillos mecánicos introducen la tela bajo unas láminas rectangulares planas y la tinta se aplica mediante escobillas de goma automáticas. Este sistema se usa todavía hoy, con plataformas más sofisticadas, para estampar telas lujosas, cuyos diseños pueden tener hasta 60 colores. La serigrafía con plataformas de procesamiento es mucho más lenta que la impresión rotativa. En la región de Lago, en Italia, famosa por la calidad superior de sus casas impresoras, muchas empresas siguen usando técnicas de impresión tradicionales en combinación con la tecnología digital para producir algunas de las telas más lujosas del mundo.

### 5.2.7. Impresión por rotativas

La impresión rotativa se desarrolló en la misma época, a mediados de la década de los cincuenta, para acelerar el proceso de producción, y es hoy el método más usado de estampación textil, representando alrededor del 80% de la producción de estampados en tela. En vez de la plataforma de alimentación plana, se emplea un cilindro hecho de una malla metálica muy fina y reforzada. Se empieza con la malla bloqueada, que se cubre con una emulsión especial para quemar la áreas a imprimir mediante un láser controlado por ordenador. Las láminas cilíndricas rotan al pasar por ellas la tela a alta velocidad, y la tinta sale desde dentro pasando a través de la malla mediante unas escobillas especialmente diseñadas. Los colores se imprimen individualmente en forma sucesiva a medida que la tela pasa por cada lámina cilíndrica hasta obtener la imagen completa. El coste de la impresión rotativa es considerablemente menor que el de la impresión con plataforma de procesamiento.



### 5.2.8. Estampación por transferencia de calor

Aunque se descubrió a finales de la década de los veinte, el uso comercial de la impresión por transferencia de calor se inició en la década de los sesenta. Consiste en la impresión o pintura de tintas especiales que son transferidas del papel a la tela a cuyo tejido se adhieren por la acción del calor. Existen varios métodos de transferencia térmica, pero el más viable comercialmente es la impresión por sublimación. Éste es un proceso físico por el que un sólido se transforma en gas, el cual puede ser solidificado otra vez. El diseño puede imprimirse en el papel por cualquier método, lo que no impone límites a la variedad de motivos con los que se puede trabajar. También es posible reproducir imágenes fotográficas en tela, aunque el proceso se limita principalmente a telas sintéticas.

Además las tintas de transferencia térmica pueden pintarse con una sustancia similar a la tinta sobre el papel para transferirse por calor a la tela, lo que permite experimentar con los diseños.



## 5.2.9. Impresión digital

Impresión digital es un término genérico que describe los métodos de impresión por los que se transfiere una imagen digitalizada a un sustrato. Actualmente existen dos tipos diferentes de impresión digital:

\_Impresión electrostática o impresión láser: Solo funciona con papel y es la técnica que emplean las copiatoras a color y algunas impresoras de oficina.

\_Impresión por chorro de tinta: Puede definirse como un proceso en el cual el diseño se construye proyectando pequeñas gotas de tinta de distintos colores siguiendo un patrón determinado sobre una superficie. La tinta se proyecta como una secuencia controlada de gotas mediante campos electromagnéticos que guían la microcorriente de tinta eléctricamente cargada a la tela. La impresión se lleva a cabo por un

dispositivo electromecánico que contiene tinta, un sistema de alimentación, un mecanismo formador de gotas inyectoras y, comunmente, el suministro de tintas en depósito o cartuchos.

Si bien la impresión digital es el método de estampación textil de más rápido crecimiento, el 1% de todas las telas estampadas del mundo se hacen digitalmente, mientras que la serigrafía todavía se emplea en el 80% de la producción mundial de estampados.

En el caso de este proyecto, el kimono realizado a base de estampados tipográficos, está impreso con serigrafía manual. Ya no sólo por el coste económico, sino por hacerlo de manera manual, al igual que los tradicionales kimonos japoneses.

*BOWLES, MELANIE (2009). Diseño y estampación textil digital. Barcelona: Art Blume, S.L. p. 168 - 171.*



## 5.3. Aplicación textil japonesa

La serigrafía es un procedimiento de impresión muy antiguo y versátil, que consiste en el paso de la tinta a través de una plantilla que sirve de enmascaramiento, unida a una trama tensada en un bastidor. Desde este planteamiento, siempre se ha pensado que el origen de la serigrafía es el estarcido, es decir, la impresión de dibujos o imágenes, elementos decorativos, letras, etc., dibujados previamente sobre una plantilla que, colocada sobre una superficie, permite el paso de la pintura o tinta a través de las partes vaciadas, pasando por encima una brocha, rodillo o rasqueta. Los antecedentes más antiguos de este sistema se han encontrado en China, Japón y en las islas Fidji, donde los habitantes estampaban sus tejidos usando hojas de plátano, previamente recortadas con dibujos y que, puestas sobre los tejidos, empleaban unas pinturas vegetales que coloreaban aquellas zonas que habían sido recortadas. Posiblemente la idea surge al ver las hojas de los árboles y de los arbustos horadadas por los insectos.

A raíz de aquí, surgió la estampación en tela japonesa, empleada sobre todo en kimonos. La técnica más cara de estampación es la llamada "shibori", ya que se tiñe la tela con puntos. Esta técnica supone mucho tiempo y esfuerzo. Una técnica de tinte con mucha fama es la llamada "Kyo-yuzen", se cree que fue inventada por el artista Yuzen-Nagashi<sup>52</sup>. Esta técnica consiste en

pintar los estampados con un pigmento muy sofisticado, hecho con flores, frutos del bosque, savia... Esta técnica sólo la realizan artistas especializados, que decoran cada kimono individualmente.

Los estampados más característicos que tienen los kimonos para cada estación del año son los siguientes: En primavera, la flor de cerezo, el narciso y los pétalos de flor. Al principio del verano, la flor hydrangea. A partir de la mitad del verano, las flores morning glory y broad bell. A principios de otoño, hierbas teñidas de naranja. A finales de otoño, hojas de árboles naranjas. En invierno, la camelia. Hemos de tener en cuenta que el estampado del kimono cambia ligeramente con respecto a los diferentes meses del año. Dependiendo de la estación del año, el kimono tiene un determinado número de capas. En diciembre, el kimono consta de dos capas: la que se agrega al kimono se llama nimai-gasane y desde mayo hasta septiembre, el kimono consta solo de una.

Cuando una ceremonia tiene lugar, la geisha y maiko (aprendiz de geisha) deben vestir un kimono que tiene un símbolo que indica a qué familia pertenecen representando en la parte trasera, la parte frontal (en la zona del pecho), y las dos mangas. Este símbolo se llama kamon. Aproximadamente, hay unos 4.500 kamon en Japón.

Cada geisha y maiko tiene dos kimono ceremoniales: uno para invierno, y otro para verano.

[http:// serigrafia4t.com](http://serigrafia4t.com)

<sup>52</sup>. Creador de la técnica "Kyo-Yuzen" caracterizada por el lavado de seda del kimono en el río para eliminar la pasta de resistir y el exceso de tinte usado en el proceso de dibujo de la mano de los hermosos diseños en seda.



6. El kimono

## 6.1. Definición de kimono

El kimono es el vestido tradicional japonés, que fue la prenda de uso común hasta los primeros años de la posguerra. El término japonés mono significa ‘cosa’ y ki proviene de kiru, ‘llevar’.

Los kimonos tienen forma de letra “pola”<sup>53</sup> y llegan hasta la parte de abajo del cuerpo, con cuellos escote en “tita”<sup>54</sup> y amplias mangas. Hay varios tipos de kimonos usados por hombres, mujeres y niños. El corte, el color, la tela y las decoraciones varían de acuerdo al sexo, la edad, el estado marital, la época del año y la ocasión. El kimono se viste cubriendo el cuerpo en forma envolvente y sujetado con una faja ancha llamada obi.

Antiguamente, el kimono se confeccionaba con un material rústico sin embargo cuando Japón fue influenciado por la cultura china y coreana, se introdujo la seda, haciendo que el kimono fuera un traje suntuoso. Actualmente, la mayoría de los japoneses utilizan ropa occidental pero acostumbran a vestirse con kimonos en ocasiones especiales como bodas, ceremonias o festivales tradicionales.

Los accesorios para acompañar al kimono son los geta, chanclas de madera, o los zori, sandalias bajas hechas de algodón y cuero, y los tabi, calcetines tradicionales que separan el dedo pulgar del resto de los dedos para calzar la sandalia.

Los aficionados a los kimonos en Japón llegan incluso a tomar cursos para aprender a colocarse un kimono correctamente. Las clases abarcan la elección según la temporada, las tramas y figuras a elegir de acuerdo a cada ocasión, la combinación entre la ropa interior y los acce-



sorios de un kimono, el entrenamiento para ubicar cada ropa interior enviando mensajes sutiles, y la selección y prueba del obi, entre otros temas. Existen también clubes devotos a la cultura del kimono, como el Kimono de Ginza<sup>55</sup>.

El nombre original del kimono era gofuku debido a que los primeros kimonos estaban fuertemente influenciados por la ropa china tradicional, conocida actualmente como hanfu. Desde el siglo V se originó una extensa adopción de la cultura china por la gente de Japón, a través de las embajadas japonesas en China. Durante el siglo VII la moda china, y especialmente el cuello traslapado femenino<sup>56</sup>, obtuvo gran popularidad en Japón. Durante el Periodo Heian<sup>57</sup> (794–1192), los kimonos se volvieron incrementablemente estilizados, aunque uno llamado Mo siguió usando una mitad delantal encima. Durante el Periodo Muromachi<sup>58</sup> (1392-1573), un kimono de una pieza llamado Kosode, formalmente considerado ropa interior, comenzó a ser usado sin pantalones

53. Letra japonesa.

54. Escote en forma de V del kimono.

55. Distrito de Abancho del barrio de Chuo, en Tokio, Japón.

56. Forma típica del cuello del kimono japonés.

57. Último periodo de la época clásica de la historia japonesa, entre los años 794 a 1185, en el que la capital era Kioto.

58. Período de la historia japonesa que abarca desde 1336, con el fracaso de la Restauración Kenmu y la toma del poder de parte del samurái Ashikaga Takauji.



sobre él, y estos fueron usados sujetos por un obi. Durante el periodo Edo<sup>59</sup> las mangas comenzaron a crecer en longitud, y ser usados especialmente por mujeres solteras, y el Obi se hizo más ancho, con varios estilos para sujetarse. Desde entonces, la forma básica del kimono masculino y femenino ha permanecido esencialmente sin cambios. Los kimonos hechos con técnicas tradicionales y finos materiales son considerados como grandes obras de arte.

El Kimono formal fue reemplazado por ropa europea y el Yukata<sup>60</sup>, para el uso diario. Después de un edicto del Emperador Meiji<sup>61</sup>, la policía, los ferrocarrileros y maestros usaron

ropa europea. La ropa europea se volvió el uniforme de la armada y las escuelas para varones. Después del gran terremoto de Kantō, los portadores de Kimonos fueron comúnmente víctimas de robos. La Asociación de Manufactureros de Ropa para Mujeres y Niños de Tokio promovió el uso de ropa europea. Entre 1920 y 1930 la indumentaria de marinero reemplazó al hakama<sup>62</sup> de una pieza, como uniforme escolar para niñas. El uniforme nacional Gokuminfuku (que era una variación de ropa europea) fue asignado por mandato para hombres en 1940. Actualmente las personas usan comúnmente ropa de origen europeo, y el yukata en momentos especiales.

## 6.2. Tipos de kimonos

### 6.2.1. kimonos femeninos

**\_Uchikake:** El uchikake es una parte del traje nupcial. Es un kimono de mangas largas ricamente adornado con bordados de colores muy brillantes y con motivos generalmente de grullas, pinos, agua que fluye y flores. Está confeccionado con la mejor seda y la parte inferior está rellena para darle más volumen. Se usa encima del shiromuku como una capa y sin obi.

**\_Shiromuku:** Se usa el término shiromuku para referirse al uchikake totalmente blanco. Significa de forma literal “blanco puro”. Originariamente fue utilizado por las mujeres de la nobleza para las ocasiones formales, pero ahora representa un componente esencial en el traje nupcial japonés.

**\_Kakeshita:** El kakeshita es un furisode de un solo color. Al igual que el uchikake posee un dobladillo acolchado, es usado durante la ceremonia.

**\_Shitagasane:** Capa de kimono que se usa debajo del kakeshita y es un poco más corto que los otros, También es utilizado en una ceremonia nupcial y en la recepción de la ceremonia.

**\_Hikifurisode o Hanayome:** Es un furisode de boda usado por la novia después de la ceremonia. Tiene mangas largas y motivos de brillantes colores por todo el kimono.

**\_Mofuku:** Es el kimono japonés tradicional que se usa cuando se expresa tristeza, por ejemplo en los entierros u Hōji (servicio conmemorativo budista). Lo usan mujeres de cualquier estado civil. Es totalmente negro si ningún tipo de ornamentación, a excepción del escudo familiar.

**\_Kurotomesode:** Es el kimono más formal para las mujeres casadas. El patrón de estos kimonos se rige por reglas más conservadoras. Por ello, los colores son más sobrios y las mangas más cortas (entre 55 y 70 centímetros). Es de color negro de fondo y tiene magníficos motivos en la parte inferior colocados de forma asimétrica, con la parte más importante concentrada en la izquierda. Cuanto más edad tiene la mujer, el motivo es más pequeño y se coloca más hacia la parte inferior. Es el más formal y por ello tiene cinco escudos (mon o kamon) estampados, cuatro en la parte superior de las mangas y uno en la espalda. Los accesorios que emparejan han de ser siempre de color dorado o argentado. Para usos ceremoniales de parientes más cercanos a los esposos (madres y hermanas casadas). El resto de las invitadas casadas, según la etiqueta, llevarían un irotomesode con cinco mon.

**\_Furisode:** El furisode es el kimono más formal que usan las mujeres jóvenes, en concreto las solteras. Se caracteriza por unos motivos muy coloridos, exuberantes y de largas mangas, que generalmente llegan hasta los tobillos. Estas mangas son características para atraer a los posibles pretendientes. Usos ceremoniales, para la primera ceremonia del té del año, graduación del instituto, etc.

**\_Irotomesode:** Este tipo posee un color de fondo, y al igual que el kurotomesode, los motivos se encuentran en la parte inferior. En Japón, el irotomesode puede ser llevado también por mujeres solteras. Según el número de mon (escudos), se decide la formalidad del kimono, puede tener cinco, tres, uno o ningún escudo. En el caso de una ceremonia nupcial las invitadas que llevarían este kimono estarían casadas pero sin ser familia directa de los novios como amigas y otras parientes, conjuntándolo con obi y zouri plateados o dorados tal y como corresponde según la etiqueta.

59. división de la historia de Japón, que se extiende desde 24 de marzo de 1603 hasta 3 de mayo de 1868. El periodo delimita el gobierno del shogunato Tokugawa o Edo.

60. Vestimenta típica japonesa hecha de algodón. Se usa principalmente para el verano o estaciones cálidas.

61. Emperador de Japón número 122, de acuerdo con el orden tradicional de sucesión imperial Japonés, reinando desde el 3 de febrero de 1867 hasta su muerte.

62. Pantalón largo con pliegues (cinco por delante y dos por detrás) cuya función principal era proteger las piernas.



**\_Houmongi:** Kimono de visita, lo pueden llevar tanto mujeres solteras como casadas en ocasiones semi-formales (visitas o fiestas). Puede ser de cualquier color y los patrones asimétricos están teñidos alrededor del cuerpo sin romperse por las costuras. Es menos formal que los anteriores y normalmente difiere el material exterior con el del interior (forro). El largo de las mangas varía según el estado civil.

**\_Iromuji:** Su característica principal es la de un único color. Puede incorporar motivos del mismo tono. Es posible usarlo en ocasiones semi-informales y es ideal para la ceremonia del té. Al incorporar un escudo en la parte posterior de la espalda se convierte en una vestimenta más formal. Una pieza que se puede usar sin importar la edad o el estado civil. Está confeccionado con seda crepe o tsumugi.

**\_Tsuksage:** No llevan ningún escudo. Son de uso semi-informal. Los bordados, tintes y tejidos vienen desde el hombro en mano izquierda, así como en mano derecha y al posterior.

**\_Komon:** El komon es un kimono para ser usado diariamente, por lo tanto es el más informal. Los delicados pequeños patrones se distribuyen regularmente decorando la tela, que se tiñe usando plantillas.

**\_Edo Komon:** Tipo de komon caracterizado por pequeños puntos dispuestos formando motivos más grandes. Es el único komon que puede llevar escudos. Al mirar de lejos un kimono de este tipo parecerá que es de un color sólido, por ello equivale en cuanto a formalidad a un iromuji y se puede usar en las mismas ocasiones. Esta técnica se originó y difundió durante el periodo Edo, cuando la clase samurái era la dominante. (sin escudo, mon) ceremonia del té (tiene la misma formalidad que un iromuji).

**\_Yukata:** Es un kimono hecho de algodón, que a su vez se divide en dos tipos: uno más elaborado que es utilizado para festivales y fiestas típicas y otro más sencillo (llamado nemaki), el cual utilizaban los japoneses para dormir.

## 6.2.1. kimonos masculinos

Para los hombres hay kimonos con diversos estilos y características, a diferencia de los kimonos femeninos, su indumentaria es bastante simple. Las mangas del kimono masculino están unidas al cuerpo solo por unos centímetros independientes en la parte inferior. Las mangas masculinas son menos largas que las femeninas para acomodar el obi alrededor de la cintura bajo ellas. Los kimonos masculinos tradicionalmente consisten en cinco piezas.

El kimono masculino típico es subdividido, y de colores oscuros: negros, azules oscuros, verdes, y cafés son comunes. Las telas son usualmente mate. Algunos tienen un patrón sutil. Los kimonos más casuales son comúnmente de telas con textura, pueden ser de colores levemente más brillantes como: morados claros, verdes y azules.

Los kimonos de los luchadores de sumo han sido ocasionalmente conocidos por ser de colores más brillantes, como el fucsia. El estilo de kimono más formal es de seda negra lisa con cinco kamons en el pecho, hombros y espalda. Ligeramente menos formal es el kimono de tres kamons. Éstos son normalmente acompañados con interiores y accesorios blancos. Durante el verano, se estila un kimono mucho más fácil de llevar, ligero e informal de algodón, conocido como yukata.

La principal distinción entre los kimonos masculinos es la tela de la que están hechos. El Hakama es un pantalón holgado que a veces se usa en artes marciales y posee hasta siete pliegues, cada uno representa las virtudes del guerrero tradicional, (tradicionalmente hasta las rodillas) que se coloca encima del kimono. Usado por hombres y mujeres.

<http://es.wikipedia.org>



## 6.3. confección de un kimono

El kimono es la prenda tradicional japonesa. Puede hacerse de diferentes materiales. Dependiendo de cada material y diseño, cada kimono tiene un nombre diferente. Los materiales pueden ser desde el algodón y los materiales sintéticos como el poliéster, hasta la seda. Los kimonos más caros son los que están hechos de seda. En el caso de las geishas y las maiko, todos sus kimonos son de este material. Sólo en el caso de que estén fuera del horario de trabajo pueden vestir un kimono de otro material, como de algodón (yukata).

En cuanto a los kimonos que llevan en horario de trabajo las geishas y maiko, todos ellos están realizados por encargo. Cada uno de ellos puede valer tanto dinero como una casa en Japón, ya que es una pieza única, es una obra de arte, ya que está hecho a mano con técnicas tradicionales. Además, la seda es de gran calidad.

El kimono se confecciona a partir de un tan, que es una medida tradicional japonesa que consta de 37cm de ancho y 12 metros de largo. En el caso del kimono de una geisha o maiko, se debe confeccionar a partir de dos tan. Esto es así porque los kimono de maiko y geisha son mucho más largos que los kimonos normales, como puede ser un houmongi, un tomesode, un furisode, etcétera.

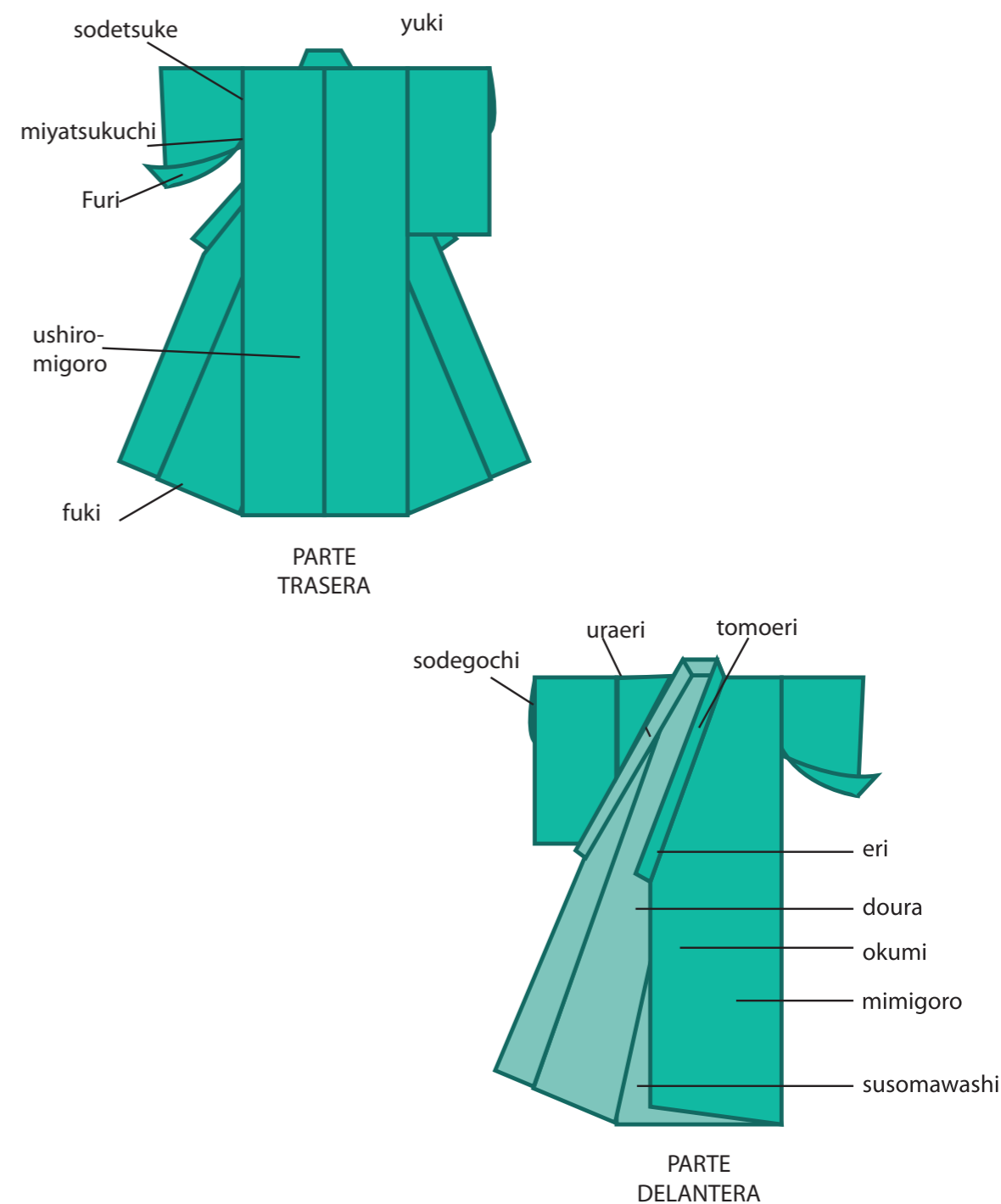
Una geisha o maiko necesita vestir una determinada ropa interior antes de ponerse el kimono. No visten la ropa interior occidental, sino que llevan unas cintas largas de color blanco alrededor del pecho y de las caderas. Es difícil acostumbrarse a ir al servicio con estas prendas. Encima de ellas, se pone una prenda de algo-

dón con la forma del cuello del kimono, que llega más o menos por las rodillas. Sobre esta prenda, se pone el nagajuban<sup>63</sup>. El nagajuban, para las maiko, siempre es de color rojo y puede tener estampados florales. Estos estampados pueden ser de color blanco, o dorado para las ocasiones especiales. En el caso de las geishas, su nagajuban es de de color rojo, rosa o rosa pálido. Los estampados son también florales.

El cuello del nagajuban se fija hacia atrás para dejar al descubierto el cuello de la geisha o maiko. Encima del cuello del nagajuban, se pone un cuello postizo más ancho que el del nagajuban. Este cuello también se echa hacia detrás, de manera que la forma queda aún más fija. El color del cuello depende del estatus de maiko: rojo con un toque de blanco para las minarai o principiantes, blanco y un toque de plateado para las maiko más experimentadas. En el caso de las maiko, este cuello tiene, en su zona trasera, color rojo, para dar a entender que la maiko es aún inmadura. En el caso de las geishas, el cuello siempre es blanco.

El porqué del cuello del kimono hacia atrás en las geishas tiene su origen en su época dorada, en el siglo XVIII, cuando eran punteras en cuanto a temas de moda. Se puso de moda llevar el cuello así, mostrando la parte más sensual del cuerpo de una mujer (según los japoneses). Cuanto más se mostraba el cuello, más provocativa se iba. Podríamos decir que tiene un significado similar con las piernas en el mundo occidental.

Para poder vestir el kimono, las geishas y maiko necesitan ayuda de otra persona. Años atrás, este ayudante de vestuario era un hombre. Actualmente, suelen ser mujeres de mediana edad, aunque sigue habiendo hombres. Estos ayudantes se denominan otokosu. Se encargan de vestir a las geishas, ajustando el kimono y atando el obi. Es uno de los pocos oficios que



63. Ropa interior que se lleva con el kimono.

puede ejercer un hombre en el mundo de la Flor y el Sauce. Los otokosu suelen ser hijos de mujeres que trabajan en las okiya<sup>64</sup> o hijos de antiguas geishas. Actualmente, sólo hay cinco en Kyoto.

El kimono de maiko es distinto del de geisha en cuanto a su diseño. El kimono de maiko se puede conocer con el nombre de hikizuri, entre otros nombres. Las mangas de una maiko son más largas que la de una geisha. Estas mangas quedan varios centímetros por debajo de las rodillas. La longitud y anchura de este tipo de kimono es muy superior a las medidas de la maiko en cuestión. Puede ser considerado talla única, aunque para que un kimono quede perfecto, es mejor hacer un encargo a medida, como se hace en estos casos (tanto para maiko como para geisha). El hecho de tener unas medidas tan grandes es para conseguir un ajuste perfecto a la figura de la maiko, y para conseguir una larga cola del kimono después de ser ajustado. Esta cola tiene como finalidad parecer que la maiko, al andar sobre el tatami<sup>65</sup>, está flotando. Para conseguir un mejor efecto, la maiko debe caminar con pasos cortos, alzando la parte trasera del pie hacia atrás para permitir que el kimono no se interponga en su camino y tropiece.

La maiko, cuando se encuentra en la calle, de camino a su banquete, recoge la parte inferior de su kimono. Dobla ambos lados del kimono a la misma altura, y lo recoge con su mano izquierda, dejando al descubierto su nagajuban rojo. La mano izquierda debe sujetar la cola del kimono a la altura del obi, aproximadamente. Otra forma para sujetar esta parte del kimono, es doblándolo como en el paso anterior, pero esta vez sujetándolo con el obijime (cuerda que se ata alrededor del obi, en cuya parte frontal se coloca el pocchiri<sup>66</sup>).

En invierno, las maiko y las geishas suelen llevar un abrigo de seda que les llega desde el

cuello del kimono hasta los tobillos. Suelen ser de estampados poco llamativos, con colores fríos. Destacan los abrigos con estampados de rayas. Se caracterizan, sobre todo, por tener en el cuello una cinta completamente negra.

Los colores de una maiko son mucho más coloridos que los de una geisha, pero siempre se deben seguir unos estampados y colores en concreto para cada mes del año. Además, cuando se realiza algún festival, es común ver un determinado diseño de kimono. El más conocido puede ser el de Miyako Odori<sup>67</sup>. Cada año, se hace un ligero cambio en el estampado del kimono, pero siempre tiene un diseño similar. Los colores para el kimono de maiko son el azul y el verde. El obi es de un color rojizo, o naranja. En caso de que la maiko esté haciendo el papel de un personaje en la danza, no lleva este kimono, sino que se disfraza con el kimono correspondiente al personaje

Las maiko se diferencian en cuanto a su estatus dependiendo de la altura a la que llegue el estampado. El estampado llega hasta ambos hombros en el caso de las maiko principiantes, mientras que en el de las más experimentadas sólo llega hasta uno de los hombros, dejando el otro liso.

Los colores del kimono de geisha son más oscuros que el de maiko, el estampado nunca llega hasta los hombros.

En los meses de julio y agosto las geisha y maiko visten un kimono de seda mucho más fino. Este tipo de kimono se denomina ro, y se caracteriza por ser una tela muy fina, confeccionada con finas líneas rectas.

En el caso de las geishas que han trabajado más de 3 años como tales, pueden vestir también los kimono de seda más comunes entre las mujeres: el iromuji (kimono de un sólo color, sin estampados) y el houmongi (kimono de visita).

<http://japonismo.com>

## 6.4. Geishas

Una Geisha, pronunciado “gueisha”, es una artista tradicional japonesa. Fueron bastante comunes en los siglos XVIII y XIX; hoy en día aún existen, pero su número ha disminuido.



### 6.4.1. Historia y evolución

Las Geishas se originaron como profesionales del entretenimiento; originalmente la mayoría eran hombres. Mientras las cortesanas profesionales brindaban entretenimiento sexual, las geisha usaban sus habilidades en distintas artes japonesas, música, baile, y narración. Las Geisha de ciudad (machi) trabajaban independientemente en fiestas fuera de los “barrios de placer”, mientras que las de barrio (kuruwa) lo hacían dentro de éstos. Al declinar el nivel artístico de las cortesanas, las geishas (hombres y mujeres) tuvieron mayor demanda.

Los Geisha masculinos (algunas veces conocidos como hōkan o taikomochi) comenzaron a declinar, y para 1800 las geisha femeninas (conocidas originalmente como onna Geisha, literalmente “Geisha mujer”) los superaron en número de tres a uno, y el término “Geisha” comenzó a usarse para referirse a las mujeres con habilidades para el entretenimiento, como hoy en día.

Tradicionalmente, las Geisha comenzaban su entrenamiento a una corta edad. Algunas jóvenes eran vendidas a las casas de Geisha en su niñez, empezando una etapa de trabajo en la que se las llamaba shikomi; en esta etapa debían hacer tareas de limpieza y obedecer todo tipo de órdenes que les encargaran. Luego comenzaban su entrenamiento en varias artes tradicionales. Durante su niñez, las Geisha a veces trabajaban como criadas o asistentes de las más experimentadas, y luego como aprendices de Geisha (maiko) durante su entrenamiento. Esta tradición de entrenamiento existe en otras disciplinas de Japón, el estudiante deja su hogar, comienza a hacer trabajos hogareños y asistir a su maestro, para finalmente convertirse en uno.

64. Albergue que da alojamiento a una maiko o geisha mientras dura su nenki, o contrato.

65. Estera tradicional muy característica de las casas japonesas.

66. Broche tradicional del kimono japonés.

67. Bailes de los cerezos, representados por geikos y maikos en el teatro Kaburenjo de Gion Kobu.



## 6.4.2. Educación

Las Geishas modernas aún viven en tradicionales casas de geisha llamadas okiya, generalmente durante su aprendizaje, pero muchas geishas experimentadas eligen vivir en sus propios apartamentos. La elegante y alta cultura en la que viven las Geishas se llama karyūkai (el mundo de las flores y sauces). Las jóvenes con aspiraciones a Geisha comienzan su entrenamiento después de completar los primeros años de secundaria o incluso en secundaria o estudios superiores, empezando su carrera en la adultez. Las Geishas aún estudian instrumentos tradicionales como:

El shakuhachi (flauta de bambú), el taiko (tambor), canciones tradicionales, baile japonés clásico, sadō (ceremonia japonesa del té), ikebana (arreglos florales), literatura, poesía...

Las Geisha reciben una educación estricta y muy específica desde muy temprana edad. La

ciudad de Kioto mantiene fuerte la tradición de las geishas, y dos de los más prestigiosos y tradicionales distritos de geishas, Gion y Pontocho, están en esa ciudad.

Una Geisha empieza su educación como shikomi. En esta etapa atienden como sirvientas en su okiya, pueden vestirse a lo occidental y asisten a la escuela del karyukai para aprender las artes tradicionales. La siguiente etapa de educación es cuando la niña, tras aprobar un examen de danza, debuta como Minarai. Esta etapa consiste en "aprender por la vista". La niña asiste a fiestas, pero se mantiene en silencio y se dedica a imitar. Se maquilla pintando solo el labio inferior y su obi es de la mitad del ancho del kimono. Luego la niña se transforma en maiko. A medida que crece su vestimenta se vuelve cada vez más discreta, hasta su "erikae" (cambio de cuello), ceremonia en la cual su eri (cuello del kimono) pasa definitivamente de rojo a blanco y se transforma en geisha veterana.

## 6.4.3. Geisha y prostitución

Aún existe cierta confusión, especialmente fuera de Japón, sobre la naturaleza de la profesión de las Geisha. Mientras que los compromisos generalmente incluyen coquetear e incluso bromas sugerentes (no obstante codificados en maneras tradicionales), nunca incluyen actividad sexual, y una geisha no es pagada por sexo, aunque algunas pueden elegir tener una relación que incluya el sexo con algún cliente fuera de su rol como tal.

Fue tradicional para las geisha tener un danna, o cliente habitual. Un danna era generalmente un hombre adinerado, algunas veces casado, que tenía recursos para financiar los costos del entrenamiento tradicional de la geisha y otros gastos considerables. Aunque una Geisha y su danna podrían estar enamorados, la relación está sujeta a la capacidad del danna de entregar algún aporte financiero. Los valores y convenios ligados a este tipo de relaciones no son bien comprendidos, incluso entre los japoneses. Se especula sobre la venta de la virginidad de las Geishas y de su cuerpo a un solo cliente (hasta que el danna se cansara y entonces se buscaría otro). La publicación de la novela "Memorias de una geisha" generó gran polémica sobre este tema, pero está comprobado que las Geishas no venden su virginidad.







### 6.4.4. Apariencia

La apariencia de una Geisha cambia a lo largo de su carrera, desde la femenina y maquillada maiko, hasta la apariencia madura de una Geisha mayor y consolidada.

Hoy en día, el tradicional maquillaje de la aprendiz de Geisha es una de las características más reconocibles, aunque las Geishas experimentadas generalmente usan el característico maquillaje de maiko, consistente en la cara totalmente blanca, durante presentaciones especiales.

El maquillaje tradicional de las aprendices de Geisha consta de una base blanca (originalmente hecha con plomo), el uso de lápiz labial rojo y adornos rojos y negros alrededor de los ojos y cejas. El maquillaje blanco cubre la cara, cuello, pecho y manos, con dos o tres áreas sin pintar (formando una “W” o “V”) cerca de la nuca, para acentuar esta zona erótica, y una zona descubierta de piel alrededor del pelo, que crea la ilusión de una máscara.

Los ojos y cejas son remarcadas. Tradicionalmente se usaba carboncillo, pero hoy en día se utilizan cosméticos modernos. Las cejas y el borde de los ojos se pintan de negro. Los labios se pintan con una brocha pequeña simulando un contorno de labios sensual. El color viene en un palo pequeño que es mezclado con agua. Azúcar cristalizada es añadida para dar brillo a los labios.

Durante los primeros tres años, una maiko usa su maquillaje casi constantemente. Durante su iniciación la maiko es ayudada por su “hermana mayor” (una Geisha experimentada que se convierte en su mentor) o la “madre” de su casa de Geishas. Después debe aplicarse el maquillaje por su cuenta.

Cuando una Geisha se vuelve más madura, el estilo de su maquillaje es más sobrio y simple, mostrando su belleza natural. En ocasiones formales la Geisha madura aún utiliza maquillaje blanco.



### 6.4.5. peinado

Los peinados de las Geishas han ido variando a través de la historia. En el pasado, era común para las mujeres usar el cabello suelto en algunos periodos, pero recogido en otros. Durante el siglo VII, las mujeres comenzaron a usar siempre el cabello recogido nuevamente, y fue durante este tiempo cuando se adoptó el tradicional peinado shimada, un tipo de ‘moño’ usado por geishas experimentadas.

Es tradicional que en su erikae las maiko usen el Sakkou (con una tira de pelo sobrante del moño). Estos peinados son decorados con elaborados peines y horquillas. En el siglo XVII y después de la Restauración Meiji, los peines eran grandes y vistosos, generalmente utilizados por mujeres de alta clase. Después de la Restauración Meiji y en la era moderna, los peines menos vistosos y pequeños se volvieron populares.

Muchas Geishas modernas usan pelucas en su vida profesional. Deben ser cuidadas regularmente por artesanos habilidosos. El tradicional arte del peinado está en vías de extinción.



### 6.4.6. atuendo

Para empezar a vestirse la Geisha se ciñe dos rectángulos de algodón alrededor de las caderas y del busto, para evitar que se formen arrugas en la pechera del kimono. Encima de esto se pone unos calzones largos para no “mostrar de más” si el kimono se abre accidentalmente por delante. Sobre estas prendas se lleva una especie de ligera blusa llamada hadajuban. Sobre esta se lleva el nagajuban (enagua) cuya tela se ve por debajo del kimono y tiene color rojo. Es una especie de falda que es una poco más corta que el kimono y se ata bajo el busto. Sobre esta prenda va el kimono que luego se sujeta por un cordón llamado datejime. Sobre este se sujeta el obi, a su vez sujeto por un pocchiri (llamado así para la maiko) o obi dome (broche de obi) discreto para una Geisha veterana.

Las Geishas siempre utilizan kimono. Utiliza sandalias de suela baja de madera y laca, llamadas zori y en interiores llevan sólo tabi (calcetines divididos en los dedos). En climas inclementes las Geishas utilizan zuecos de madera, llamados geta. Las maiko llevan altísimos zuecos negros, okobo.

## 6.4.7. Geishas occidentales

Hasta el 19 de diciembre del 2007 el título de Geisha era reservado sólo para mujeres niponas que aprobaban un entrenamiento tradicional de varios años.

Por primera vez en cuatrocientos años de historia de esta institución una antropóloga australiana llamada Fiona Graham originaria de la ciudad de Melbourne fue aceptada como una Geisha después de un largo proceso de aprendizaje y habilidades artísticas a la que es sometida toda aspirante a ser Geisha. Graham señaló que su interés por el mundo de las Geishas comenzó a los 15 años, cuando inició un programa de estudiantes en Japón, donde se matriculó en la Universidad de Keiō antes de doctorarse en antropología. Sayuki (como es conocida como Geisha) sigue estudiando para perfeccionar este arte.

*GRAHAM-DIAZ, NAOMI (2001). "Make-Up of Geisha and Maiko".*





# Producción artística inédita

## 7.1. Briefing

1. Elaboración de 36 estampados originales, a partir de los estudios previos realizados, elaborados únicamente a base de tipografía latina.
2. Serie de 36 estampados:
  - \_26 con cada letra del abecedario de a-z.
  - \_10 con cada número del 0-9.
3. La tipografía utilizada para todos los casos es la tipografía Baskerville.
4. Estampados no representativos, distribuido en una repetición ordenada o regular. Contienen una malla geométrica invisible y subyacente sobre la cual se construye el estampado.
5. La técnica utilizada es digital. Imágenes vectoriales con Adobe Illustrator.
6. Aplicación de los 36 diseños originales en:
  - \_Muñecas de papel japonesas (Washi Ningyo): conjunción de origami, tipografía y diseño, planteado como pequeñas maquetas de los distintos diseños de estampados aplicados en kimonos.
  - \_Kimono: Prototipo con el estampado elaborado con la letra "a".

## 7.2. Metodología de trabajo

Los diseños de repetición se han utilizado en la ornamentación, la decoración y el diseño desde la Antigüedad. Un diseño puede definirse como un diseño compuesto por uno o más módulos, multiplicados y dispuestos en una secuencia ordenada, y un módulo singular como una unidad con la cual el diseñador compone un dibujo repitiéndola a intervalos regulares sobre una superficie. El módulo en sí mismo no es un diseño, pero se usa para crear diseños, que serán diferentes según como se organice éste.

Los cursos de repetición son un elemento crucial en el diseño de módulos. Pero actualmente está surgiendo un estilo de mayor experimentación, cuyas creaciones no son módulos repetidos disponiendo una red, sino que son motivos escaneados o provenientes de la fotografía digital, lo que da un giro a los efectos visuales y a las ilusiones ópticas, a demás de estilos gráficos y de ilustración que solo son posibles con el uso de la manipulación digital. También se está empezando a combinar la impresión digital con técnicas tradicionales, originando un nuevo arte.

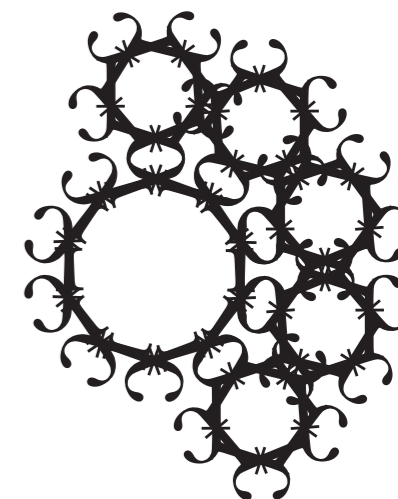
La plataforma perfecta para el diseño son los medios informatizados y digitales existentes en este momento como es Adobe Illustrator, programa perteneciente a Creative Suite de Adobe con el que se ha trabajado en el diseño de estampados de este proyecto. Éste y otros programas de Adobe son programas que se han convertido en herramientas estándar de la industria para diseñadores y artistas, con las cuales ahora pueden trabajar con imágenes basadas en mapas de bits o vectores, crear detalles y efectos gráficos con gran precisión.

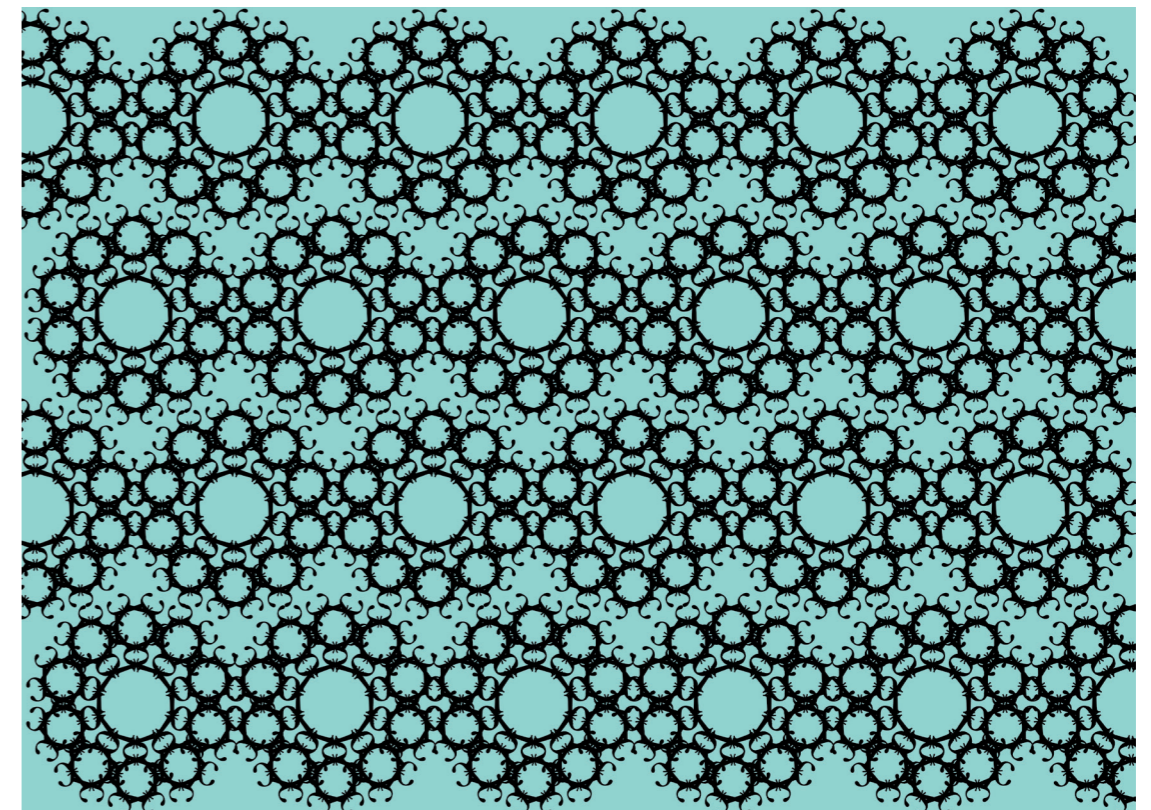
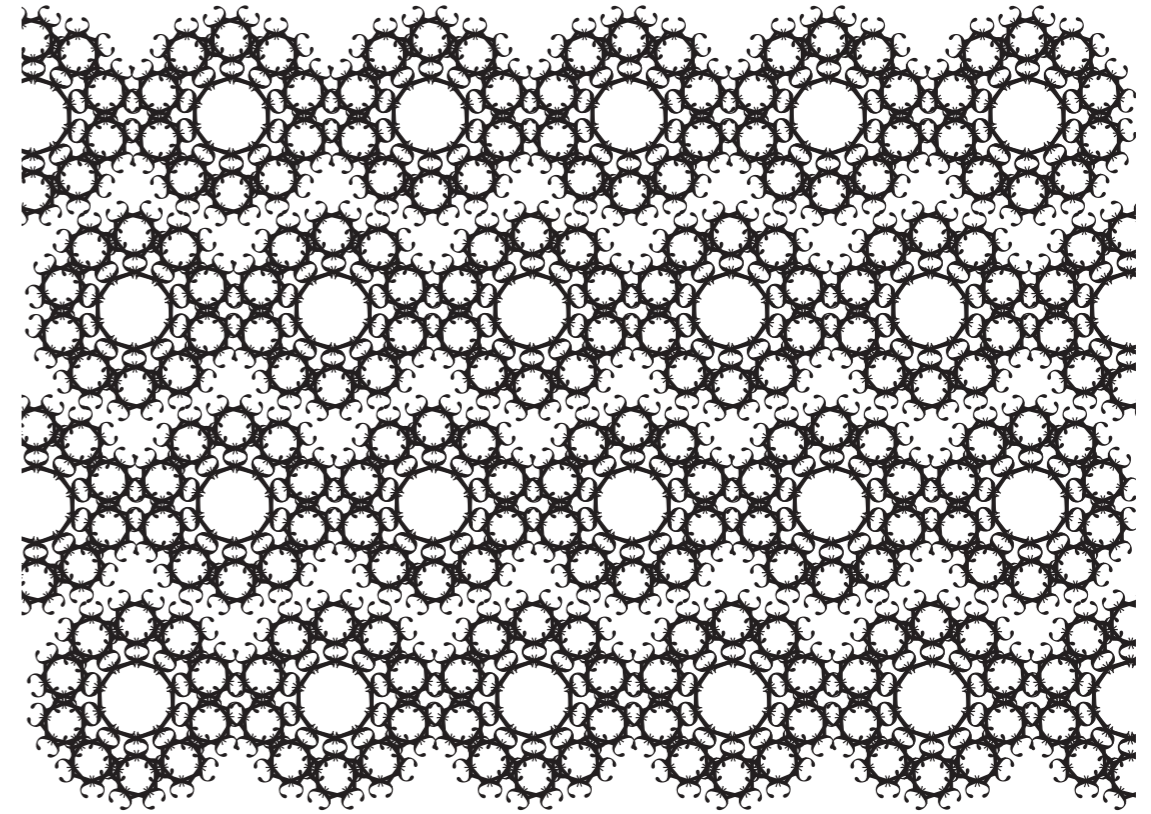
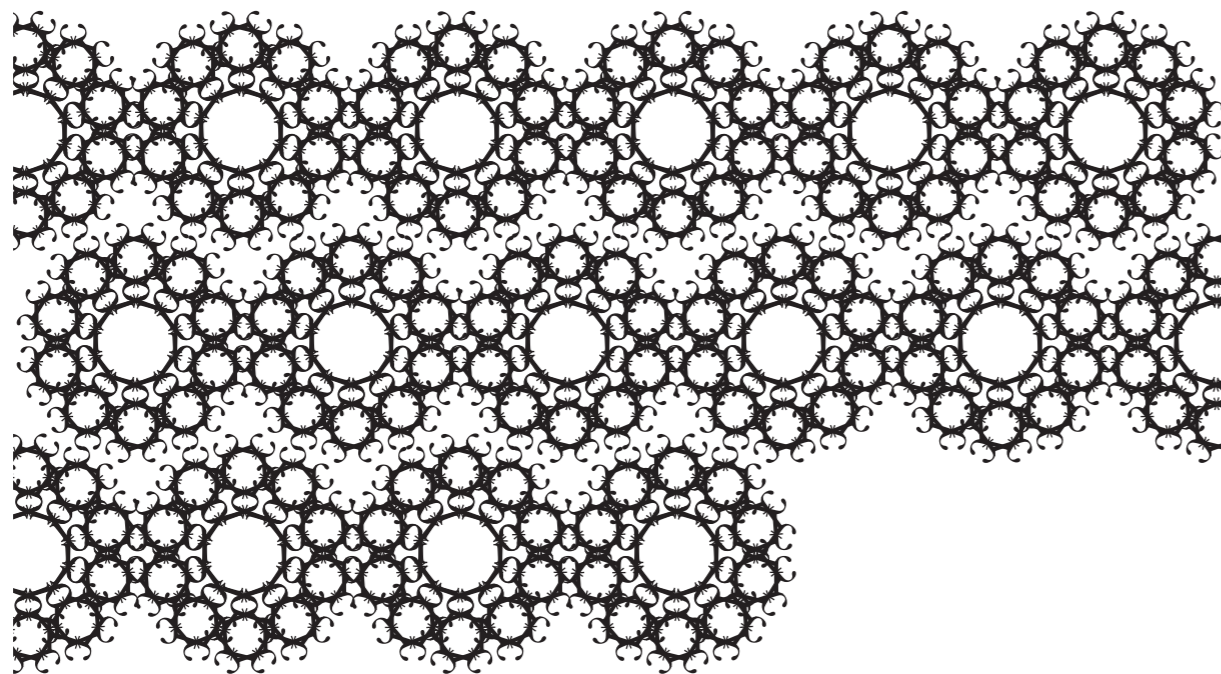
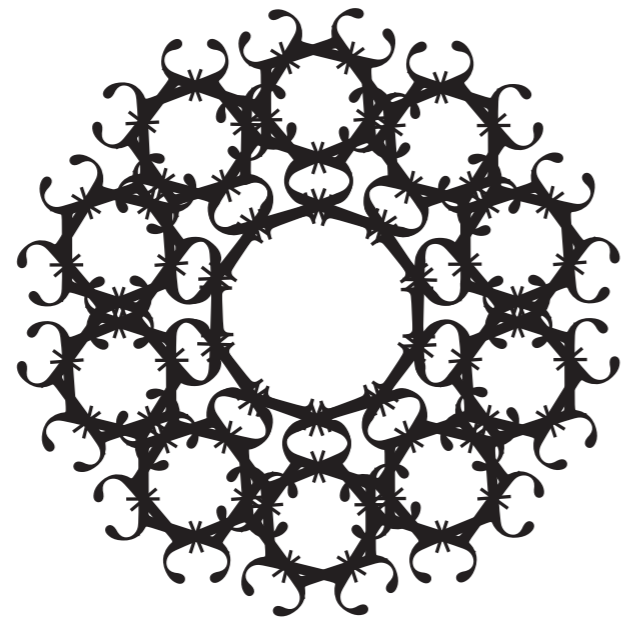
Se ha utilizado Illustrator para, a través de la tipografía Baskerville, crear estampados con cada letra del abecedario y números, de modo vectorial, basados en la repetición y la rotación.

Metodología de trabajo:

f





















Y





## 7.3. obra

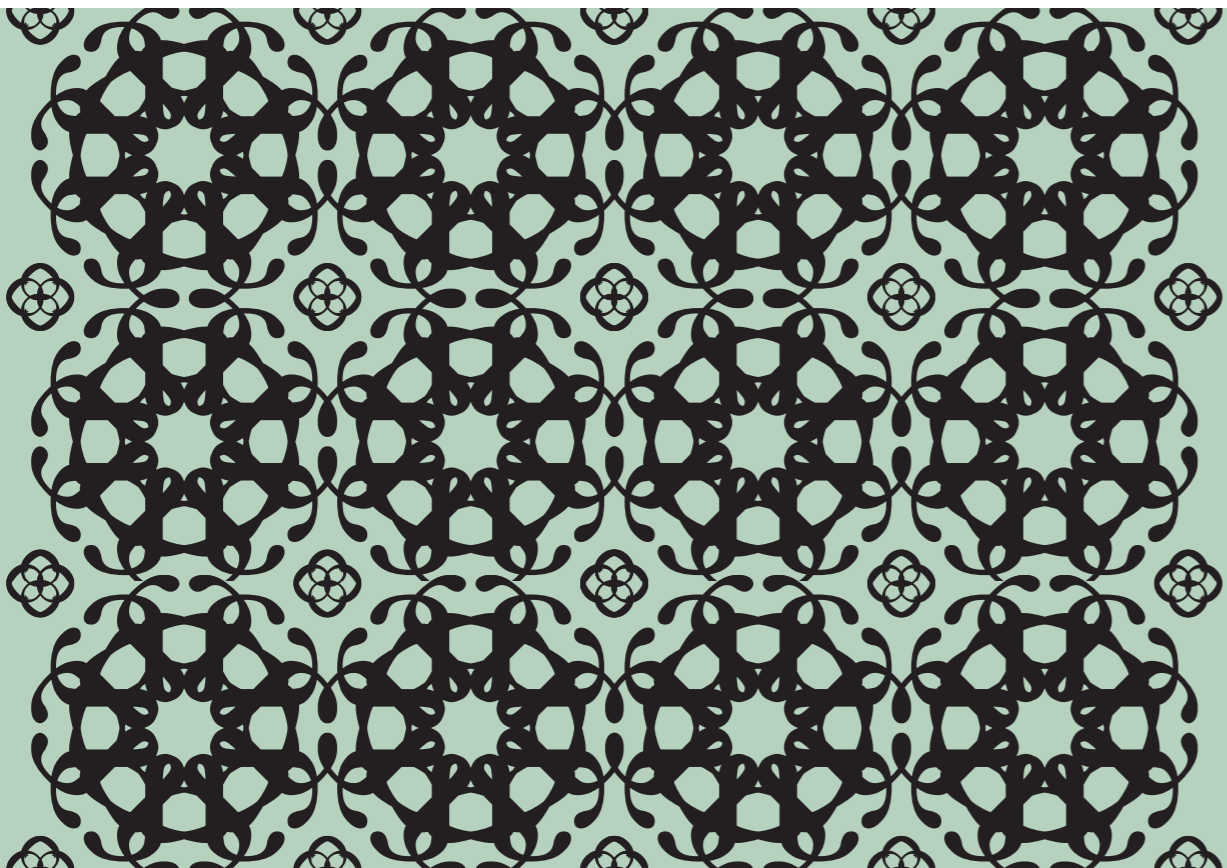
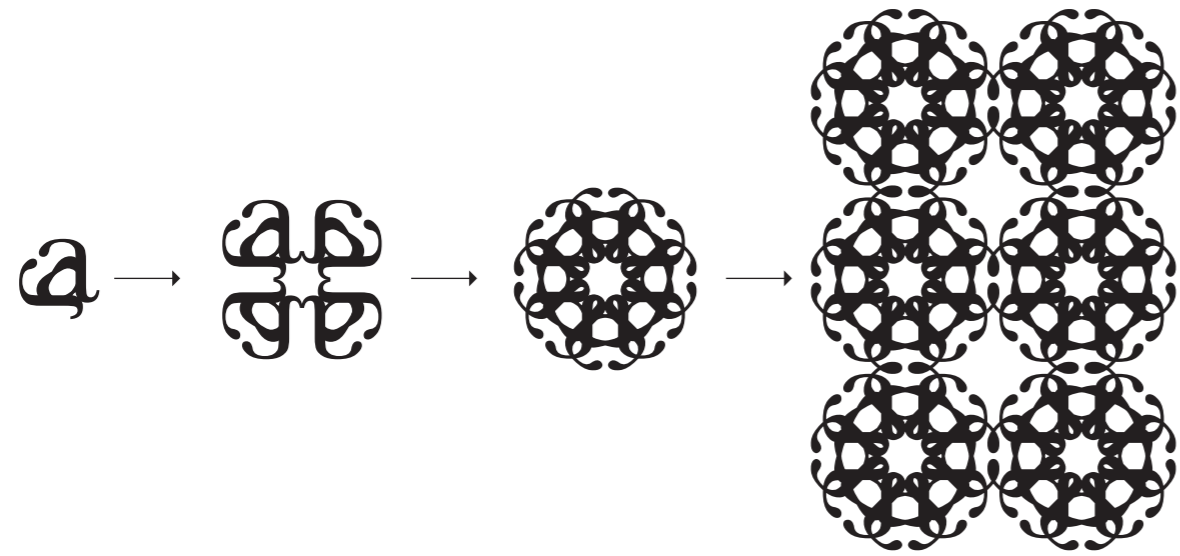
36 estampados originales elaborados únicamente a base de tipografía latina, añadiéndoles posteriormente una paleta de color:

 C= 22% M= 6% Y= 16% K= 0%	 Pantone: 570 C	 Pantone: 372 C	 C= 0% M= 0% Y= 0% K= 0%	 C= 0% M= 60% Y= 46% K= 4%
 Pantone: 5575 C	 C= 84% M= 35% Y= 44% K= 7%	 Pantone: 374 C	 C= 0% M= 3% Y= 45% K= 0%	 C= 0% M= 83% Y= 64% K= 5%
 C= 74% M= 48% Y= 51% K= 22%	 C= 94% M= 67% Y= 51% K= 52%	 C= 52% M= 0% Y= 98% K= 0%	 C= 15% M= 37% Y= 90% K= 0%	 C= 15% M= 100% Y= 90% K= 10%
 Pantone: 572 C	 C= 0% M= 0% Y= 0% K= 100%	 Pantone: 378 C	 C= 0% M= 60% Y= 90% K= 40%	 C= 53% M= 93% Y= 52% K= 62%

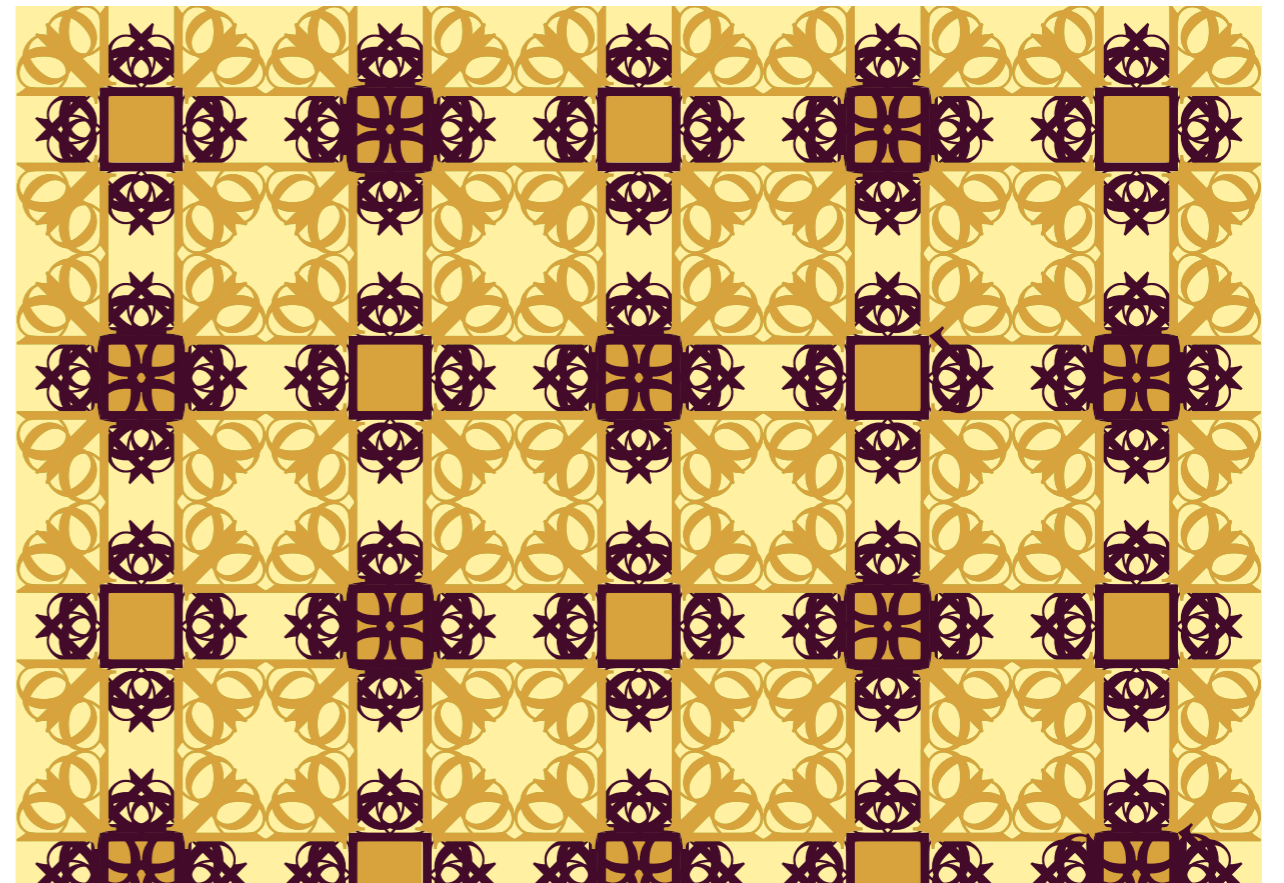
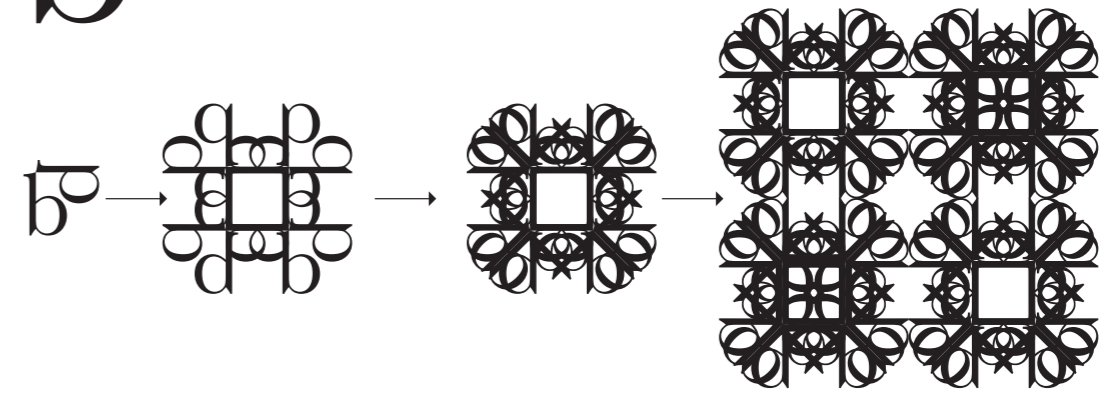
Tipografía utilizada para los estampados, tipografía baskerville, de la cual se han utilizado las minúsculas y los números:

ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklm  
 nopqrstuvwxyz  
 1234567890

a

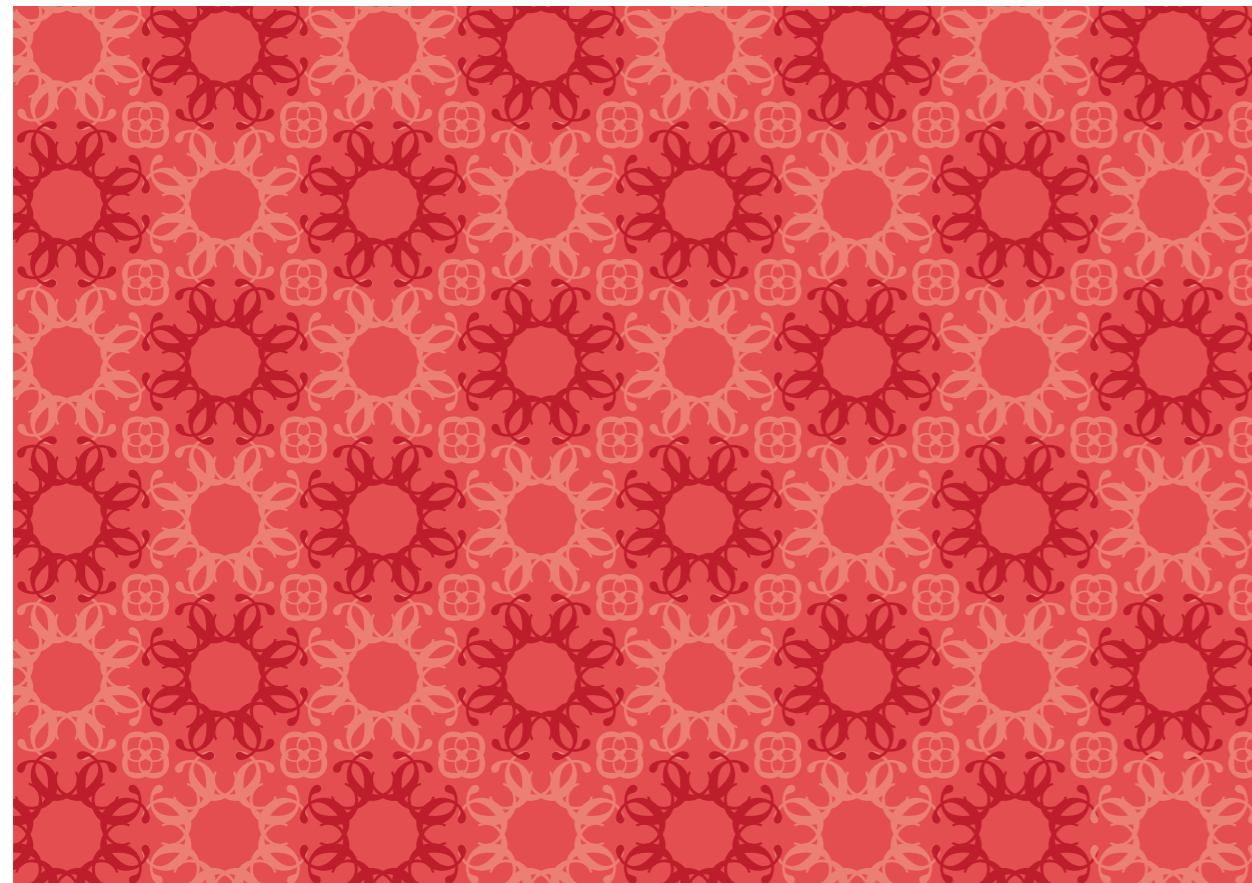
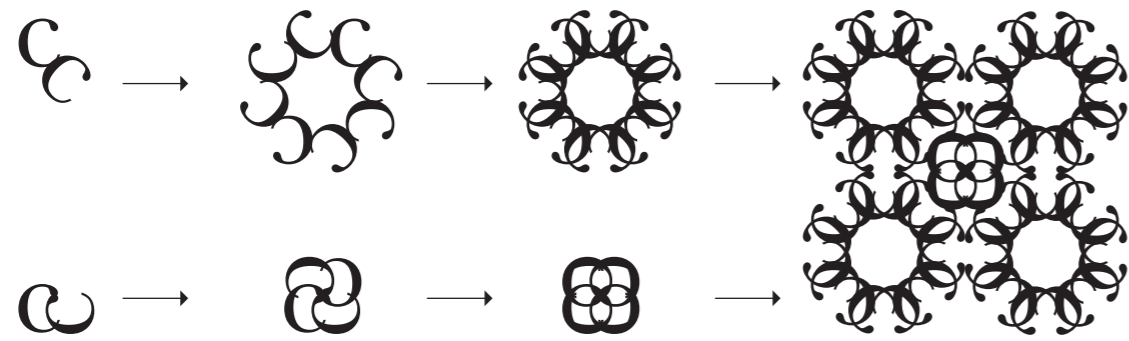


b

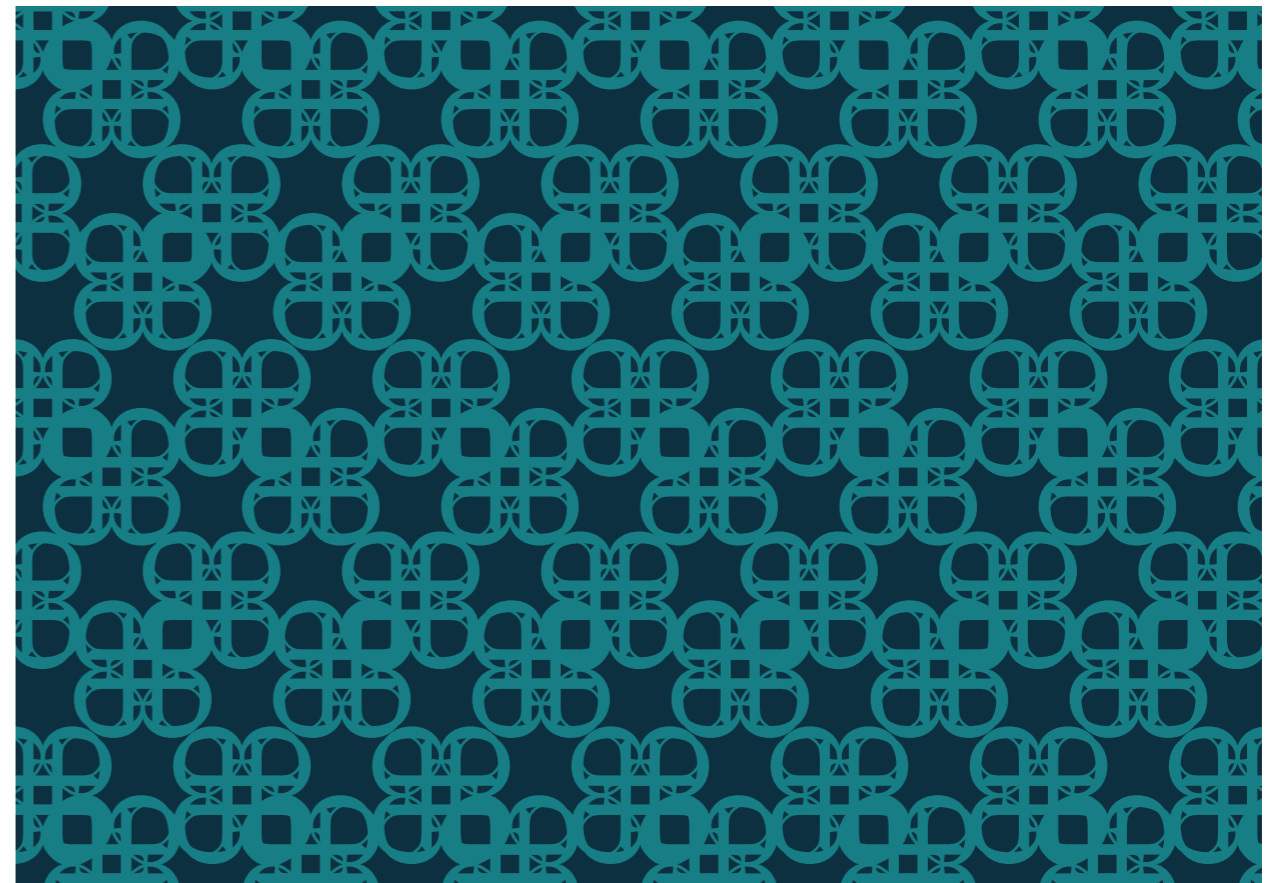
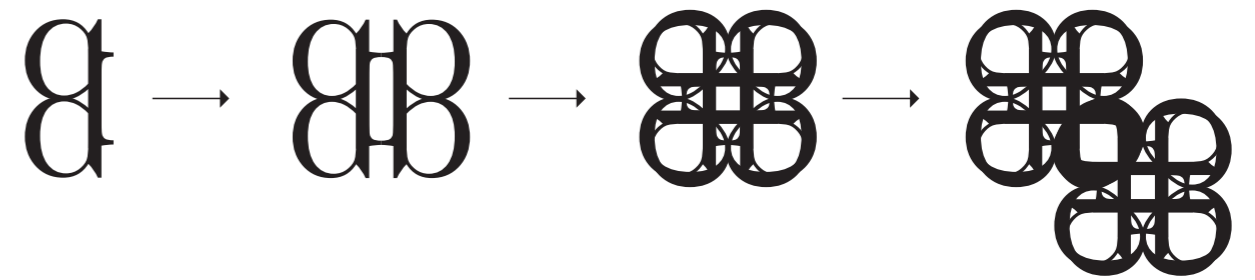




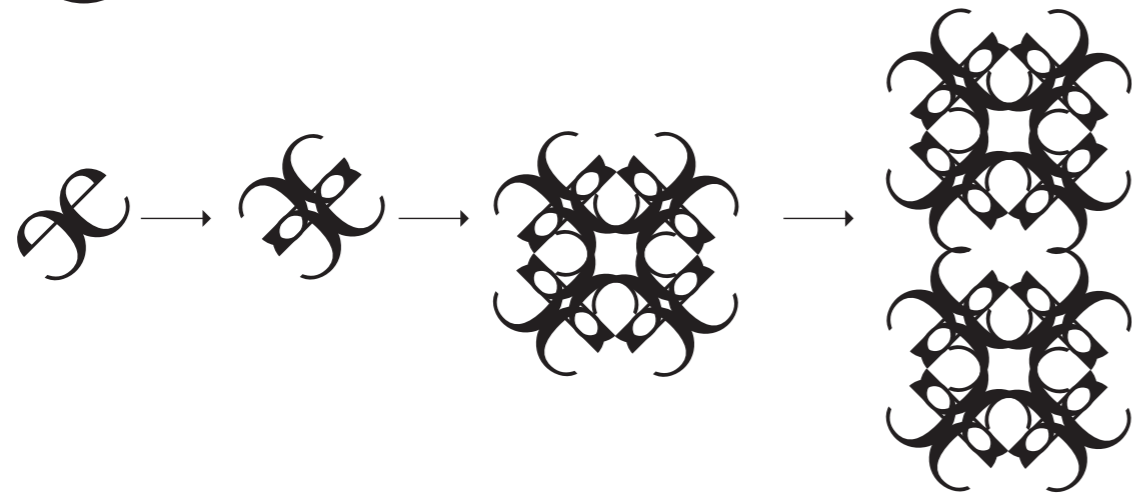
# C



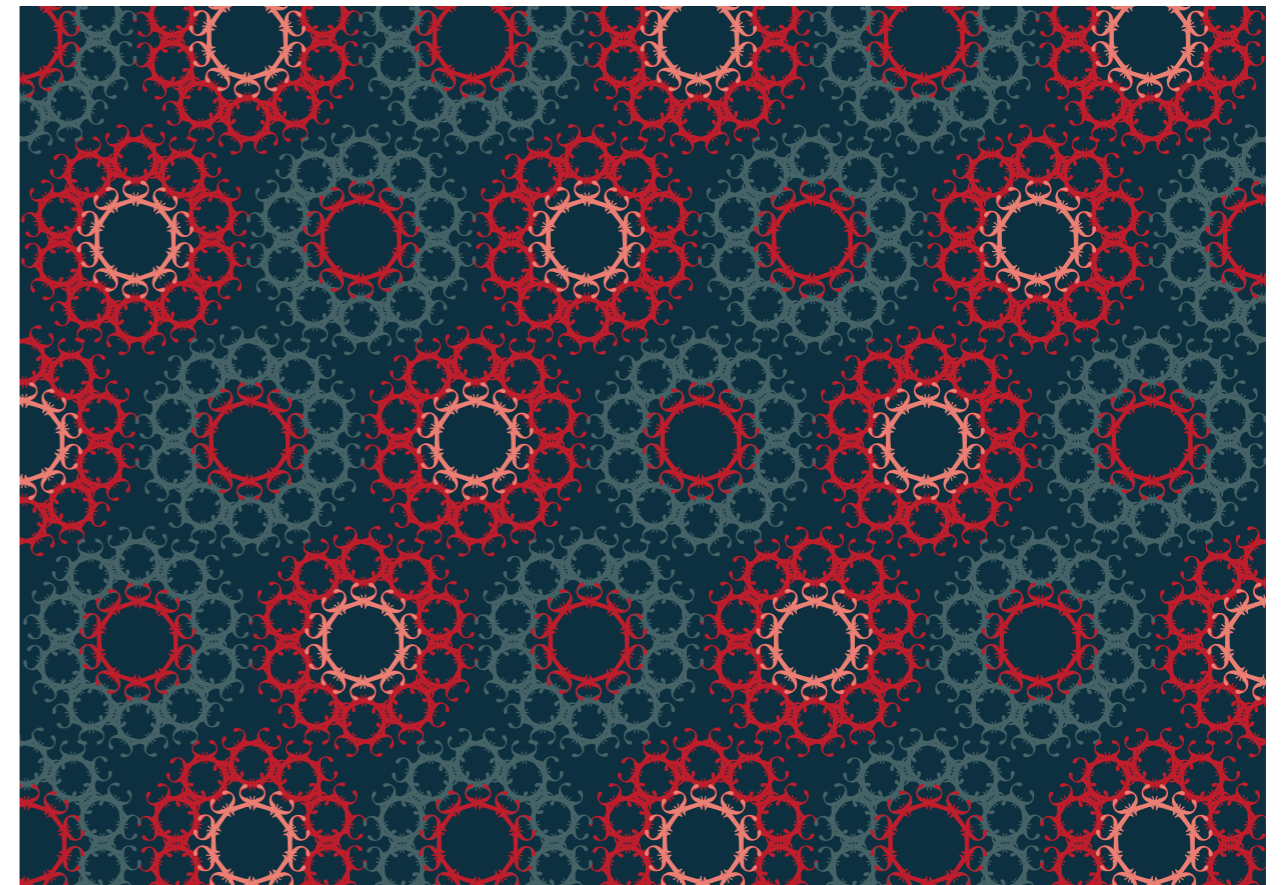
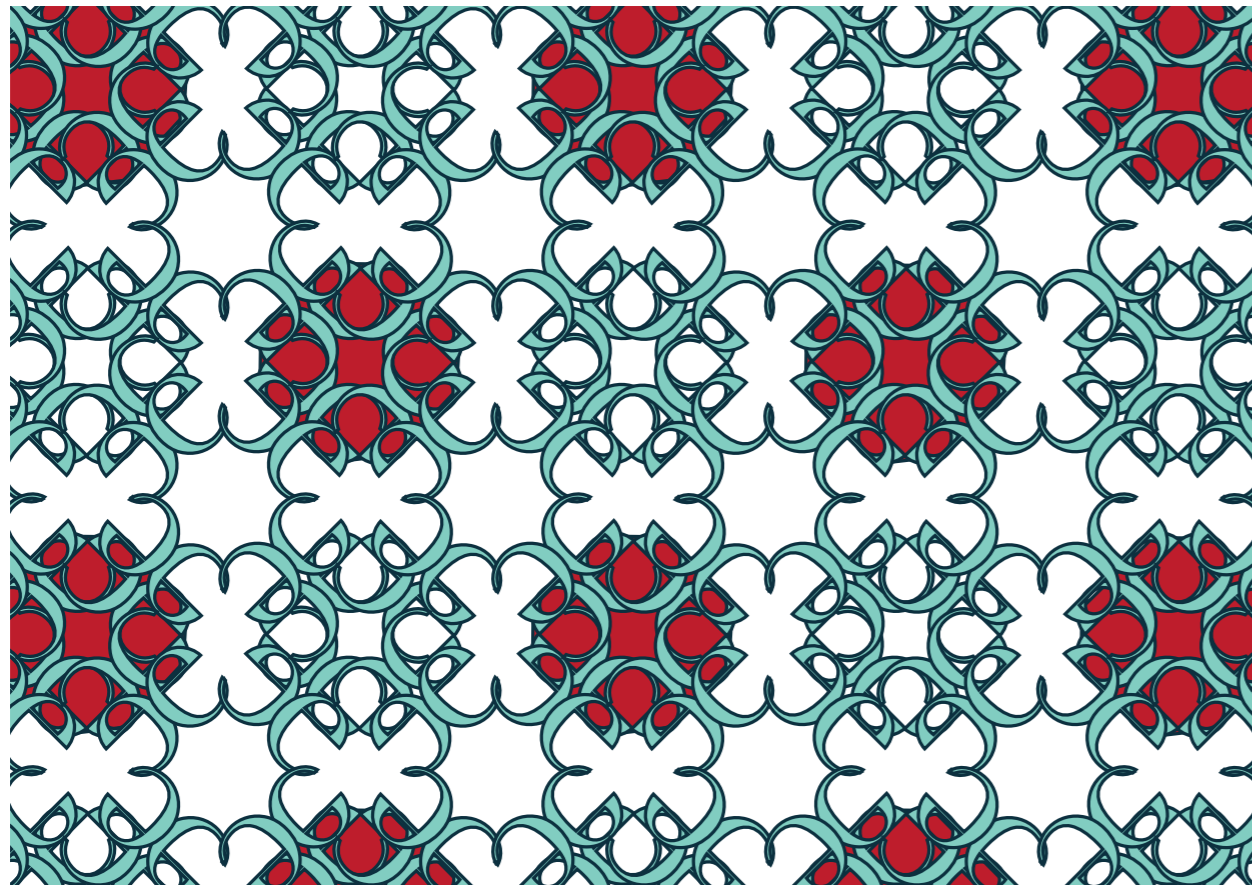
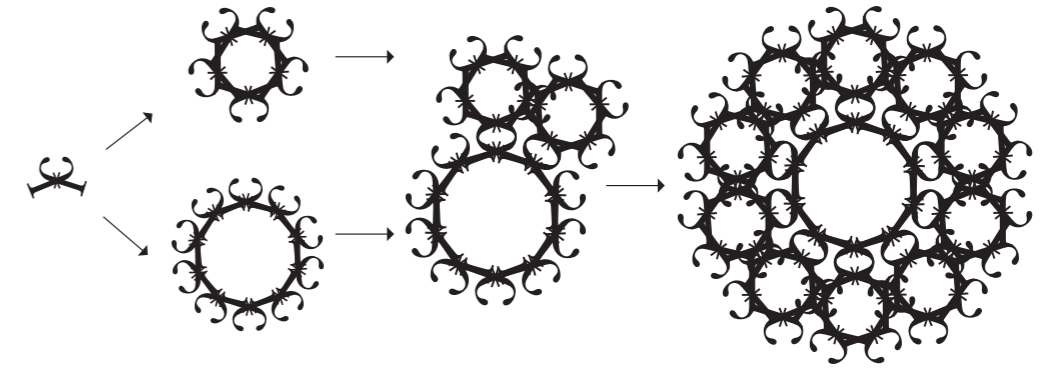
# d



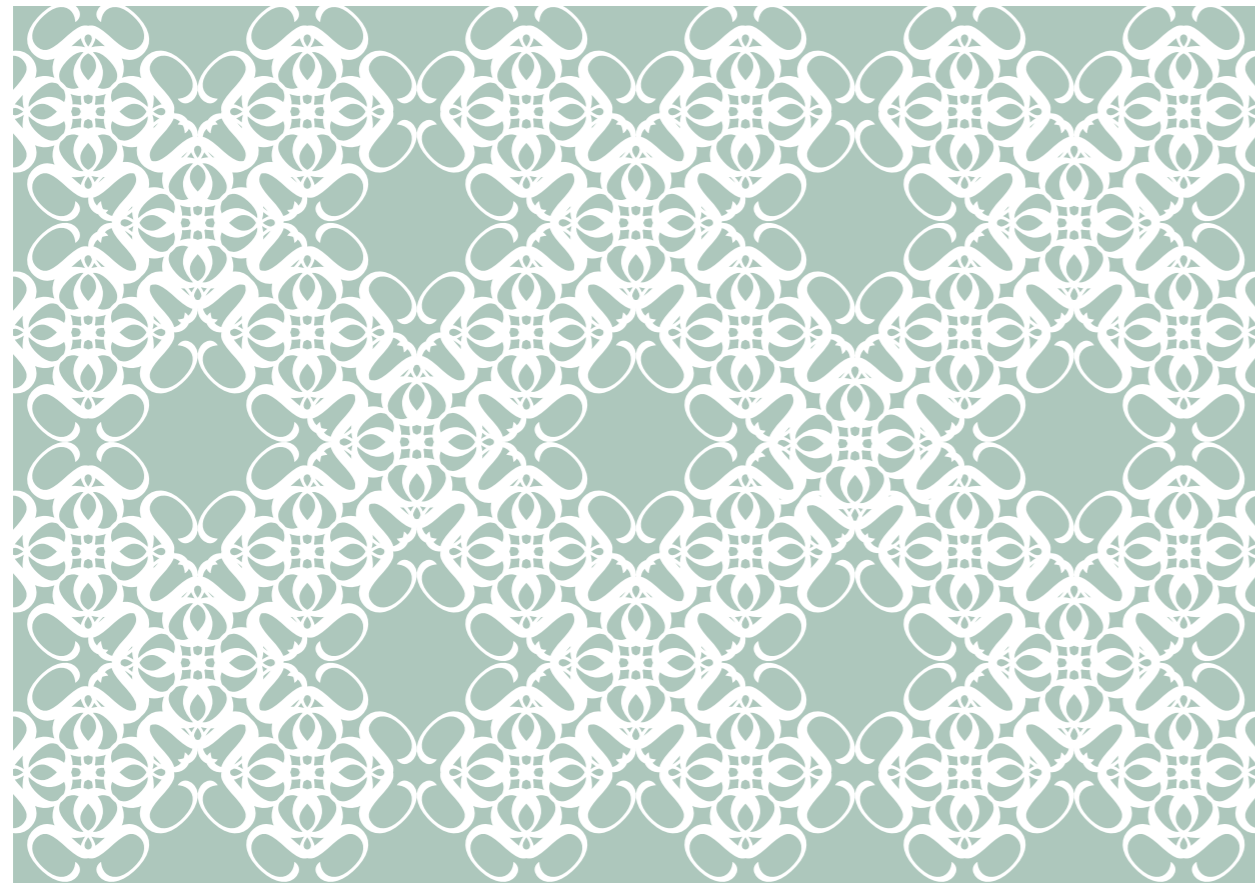
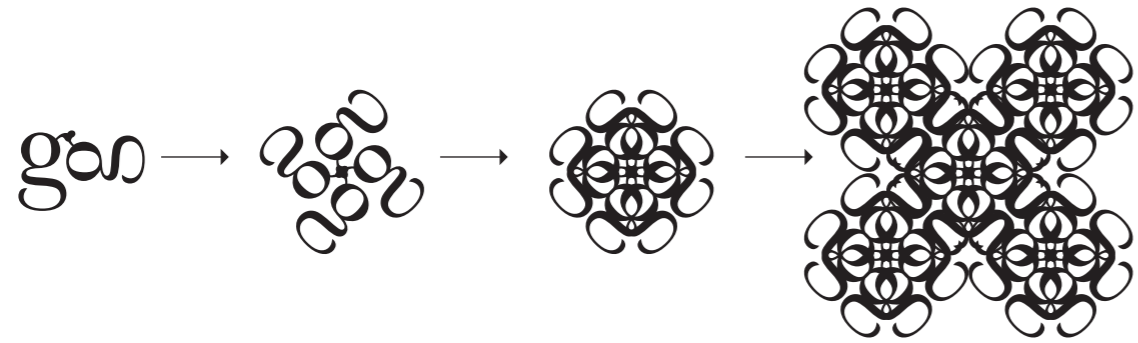
e



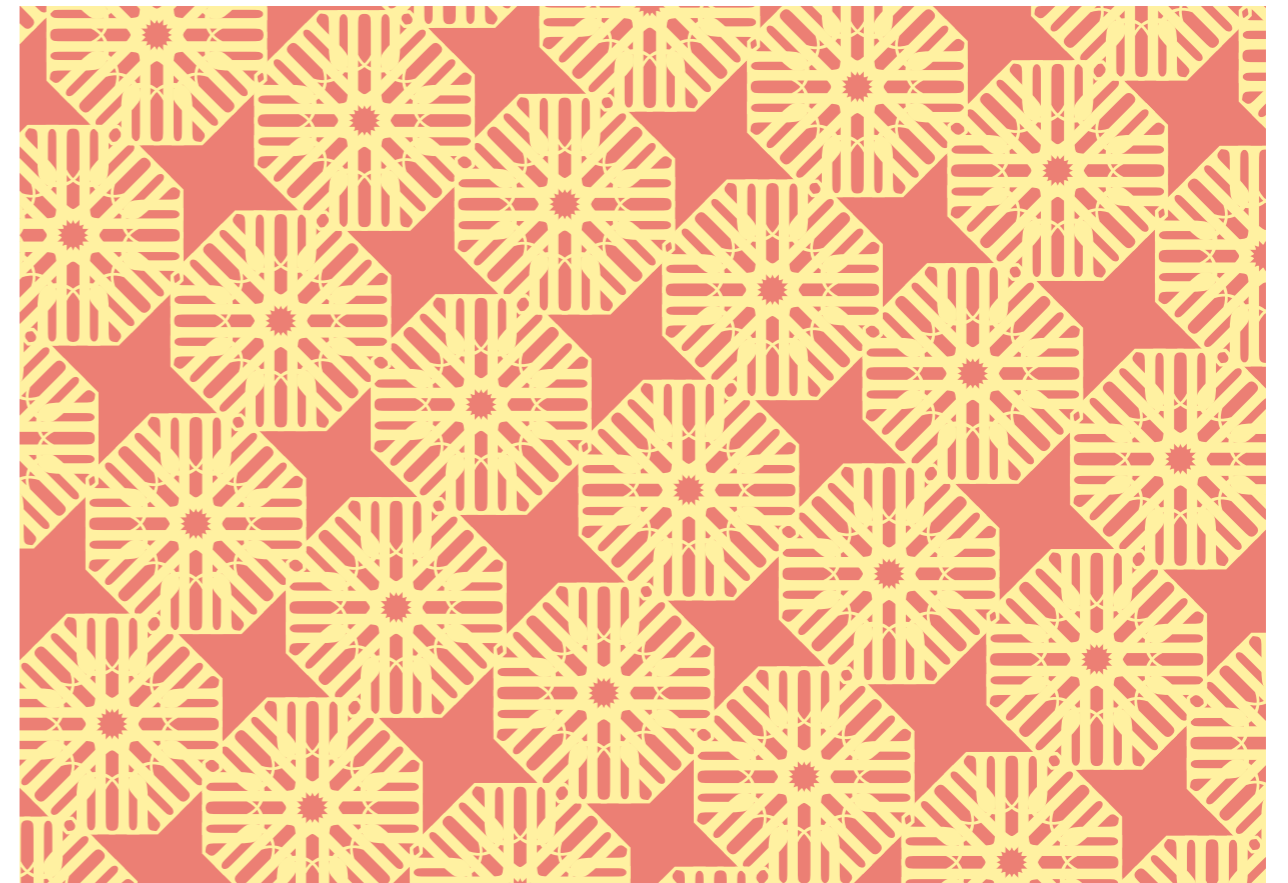
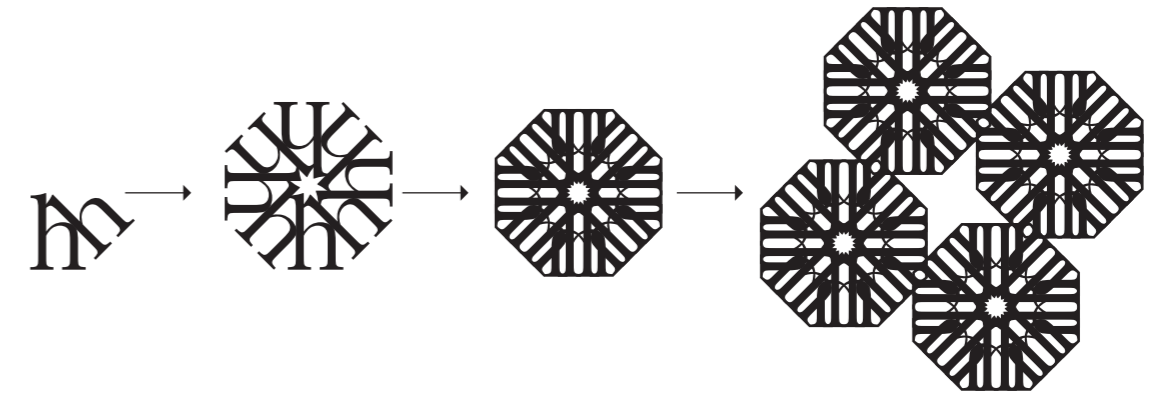
f



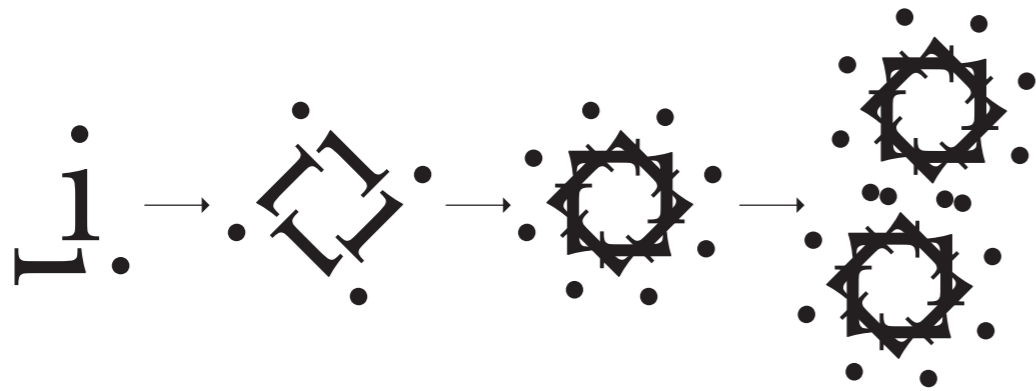
g



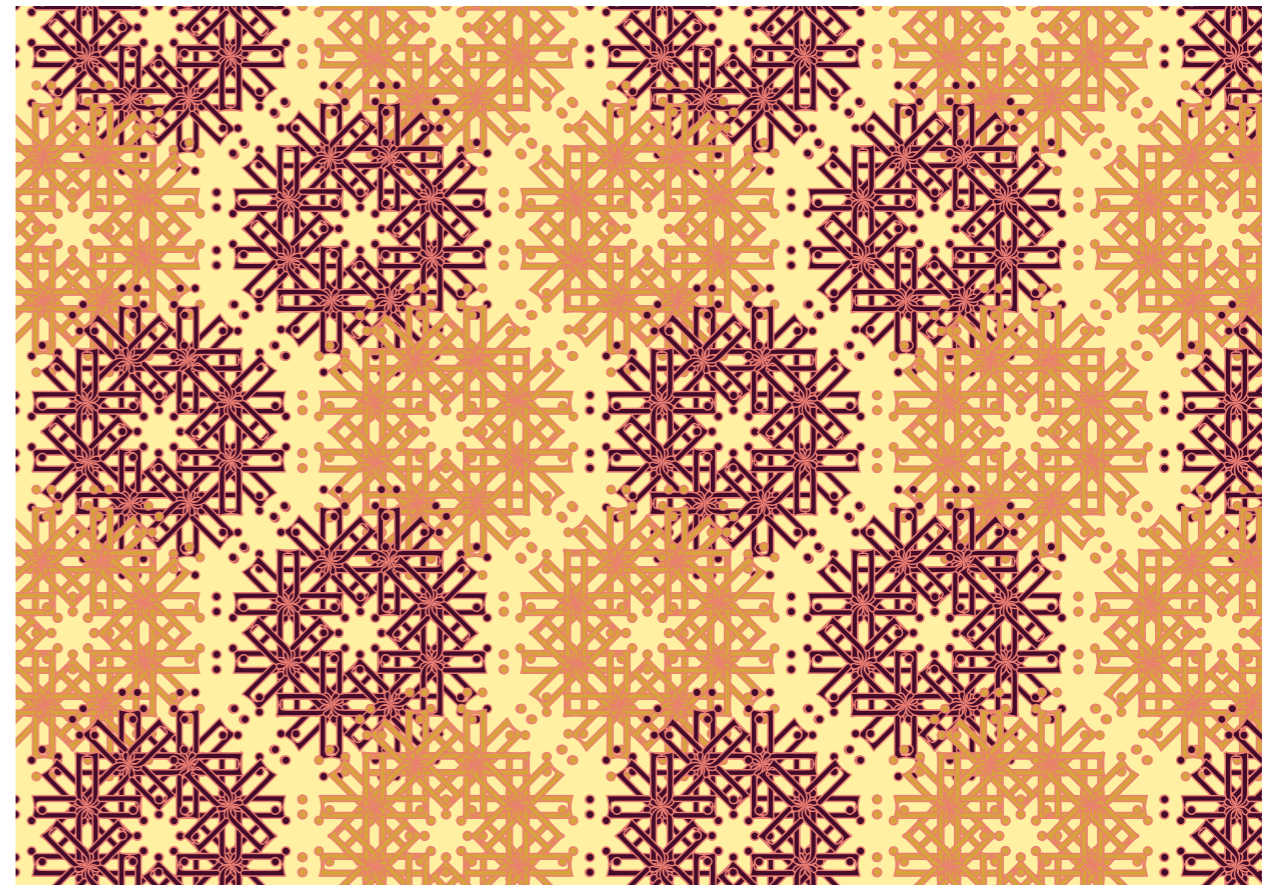
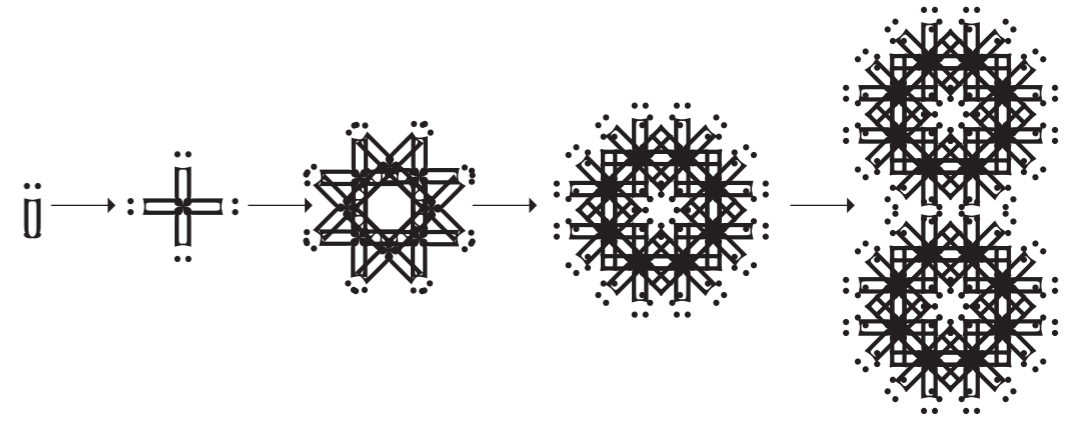
h



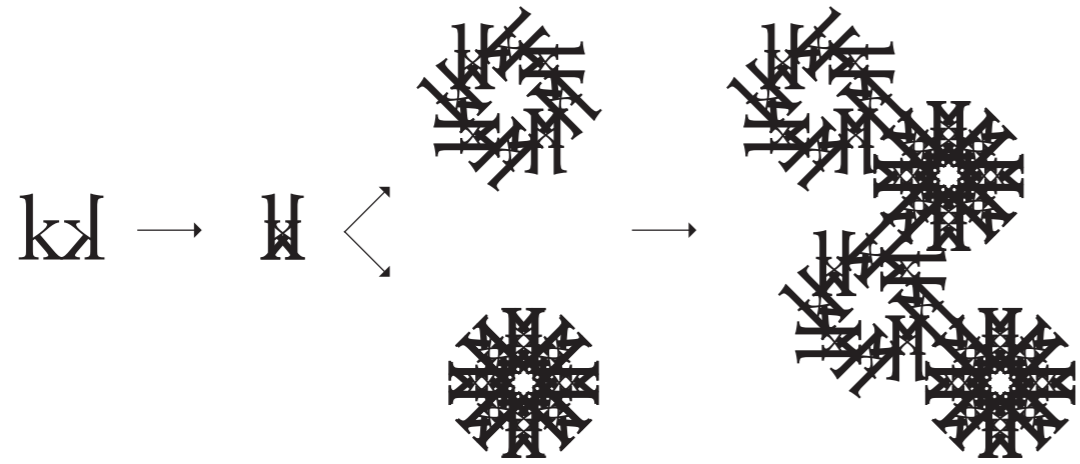
i



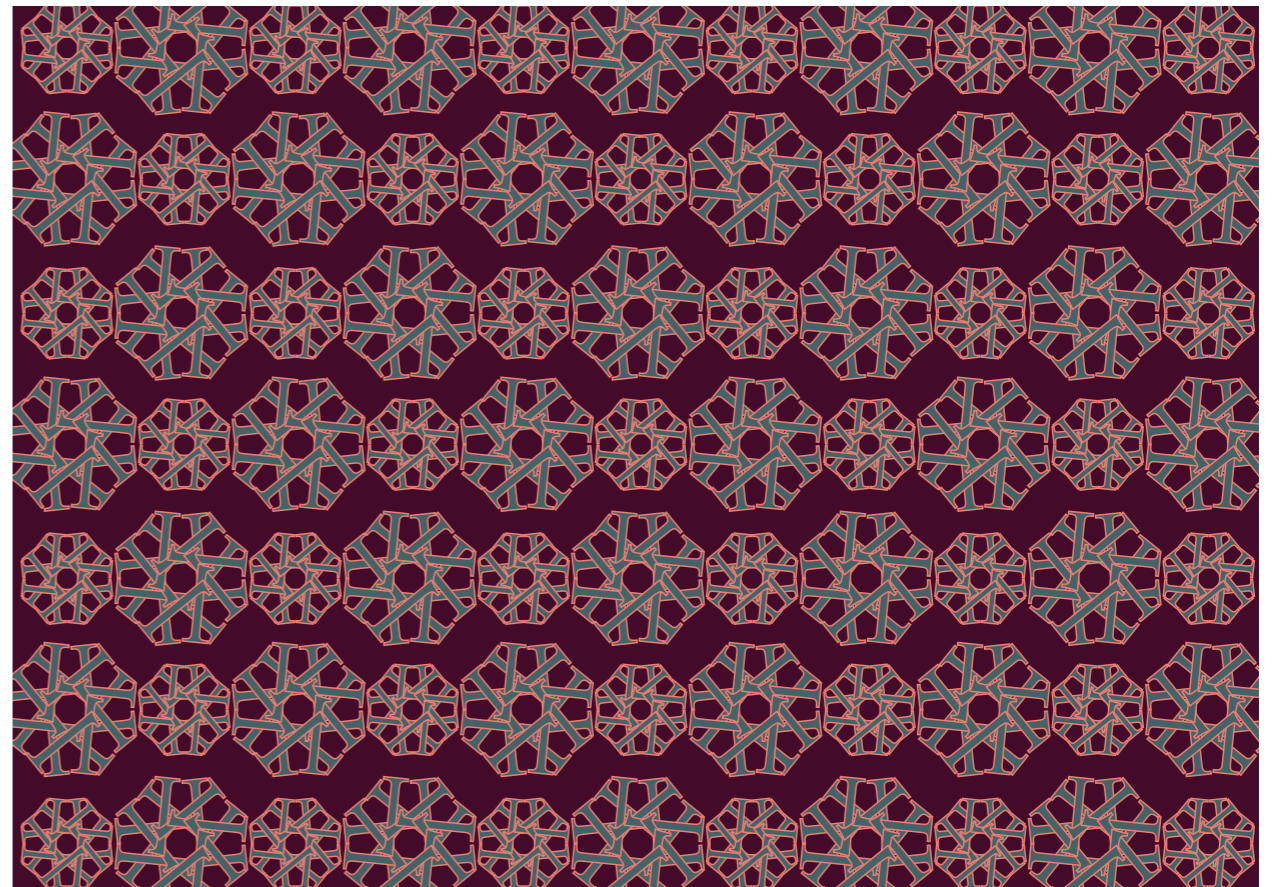
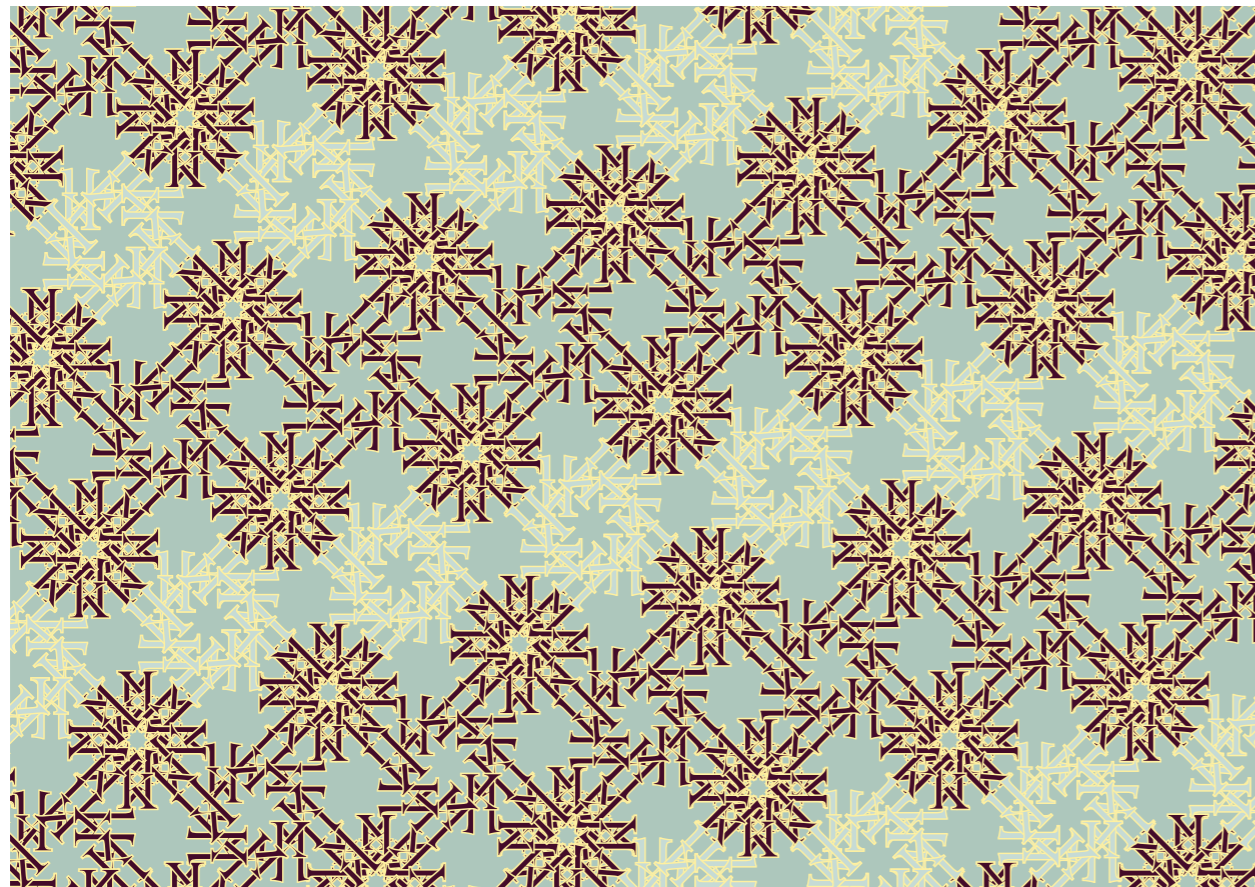
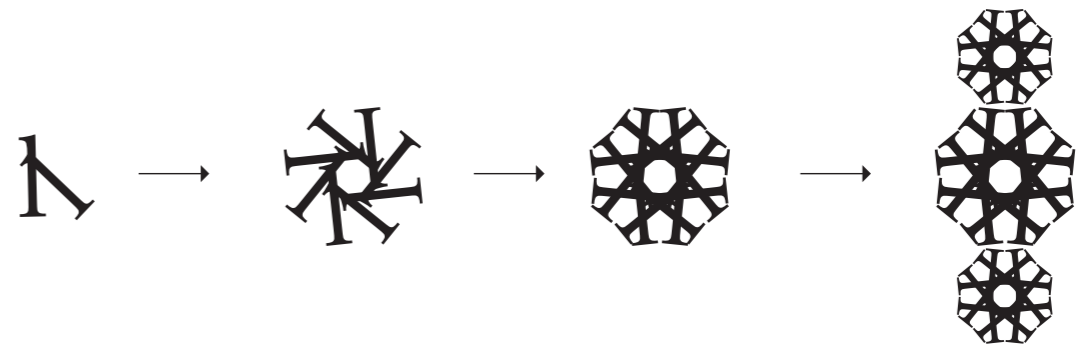
j



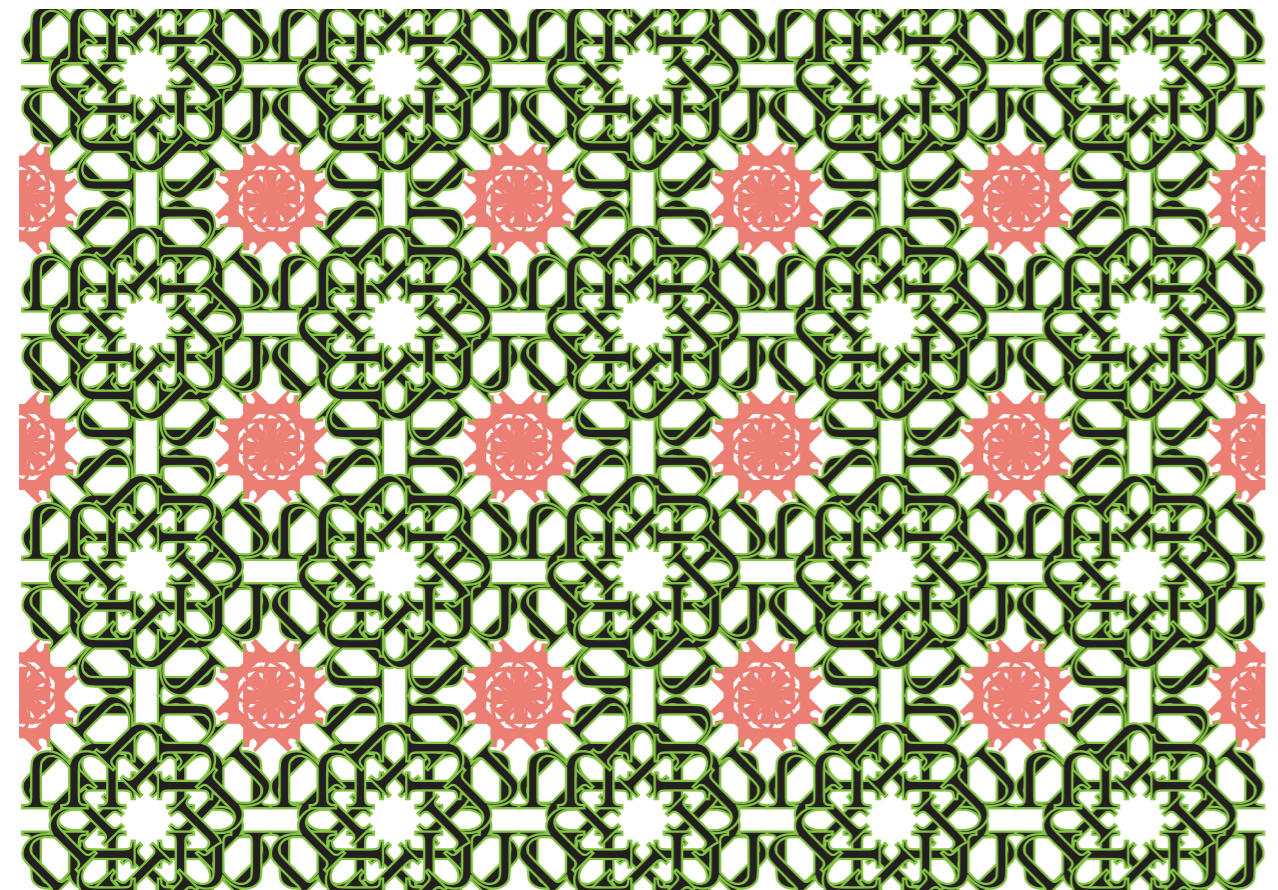
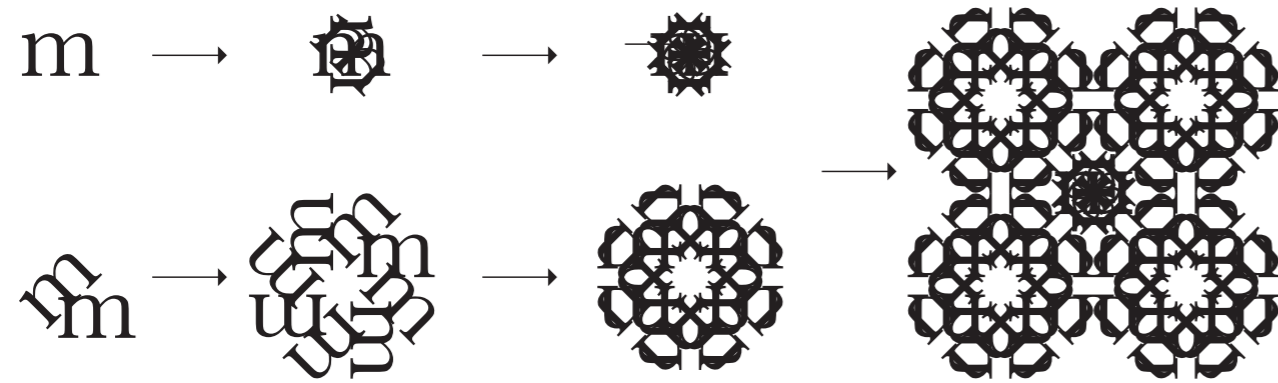
k



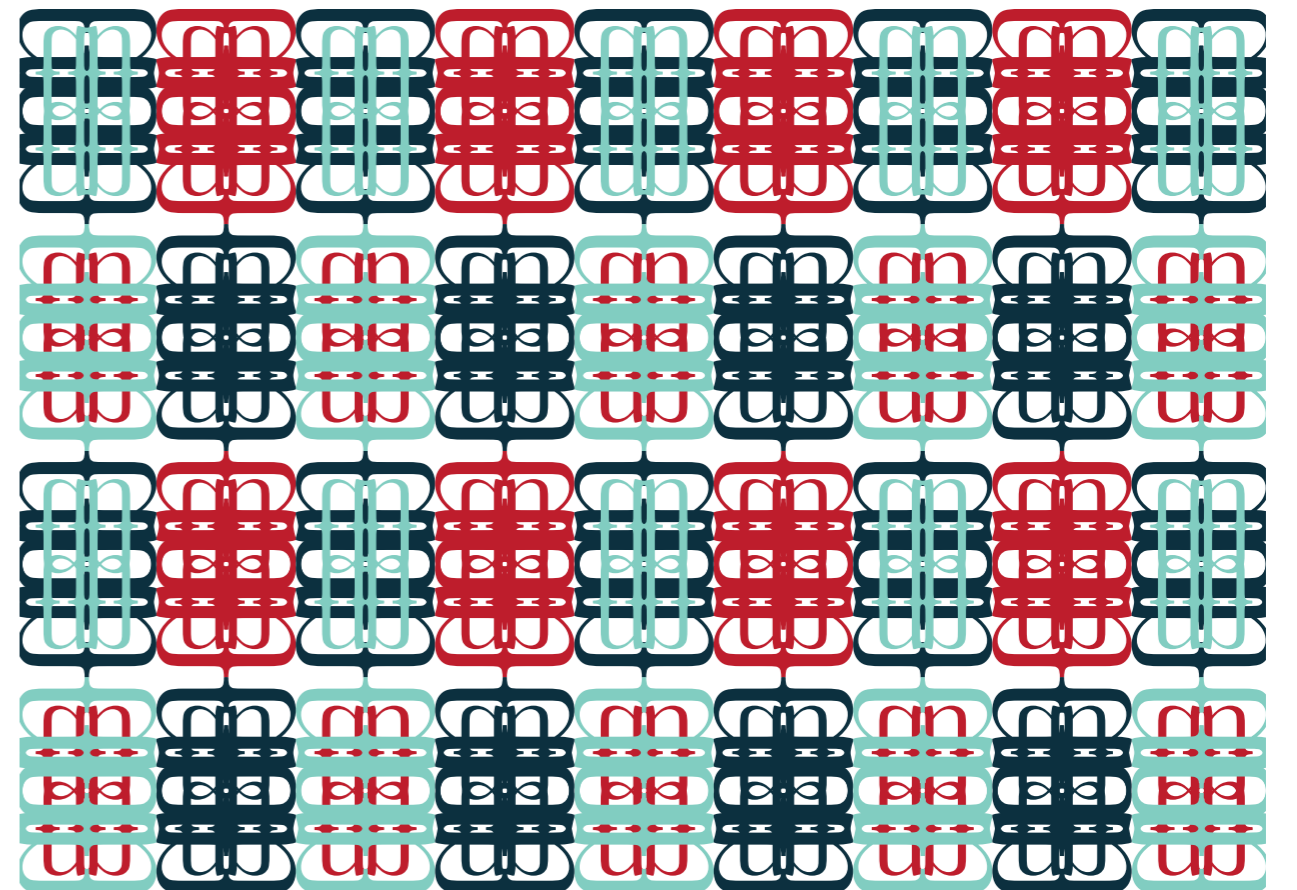
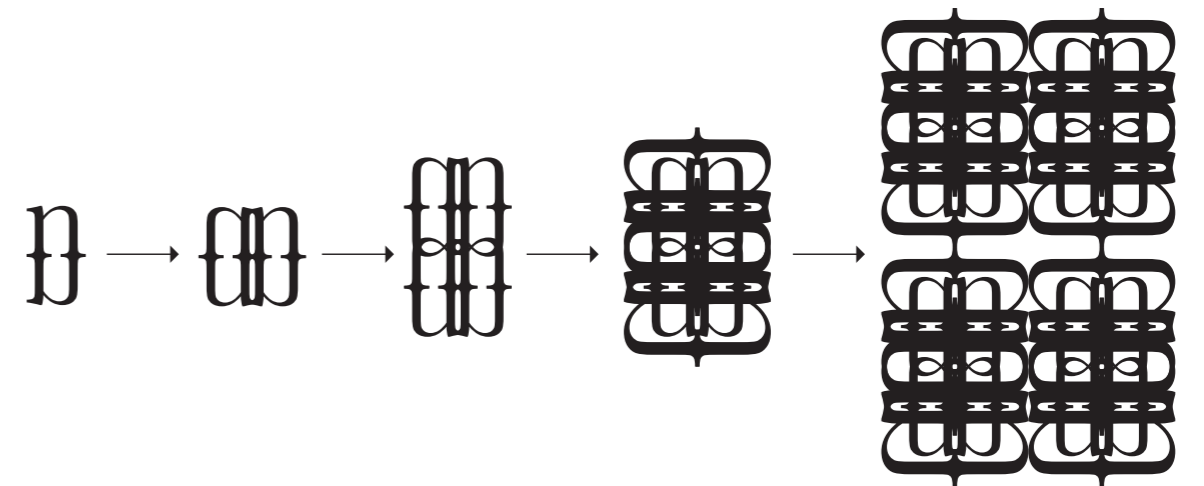
l



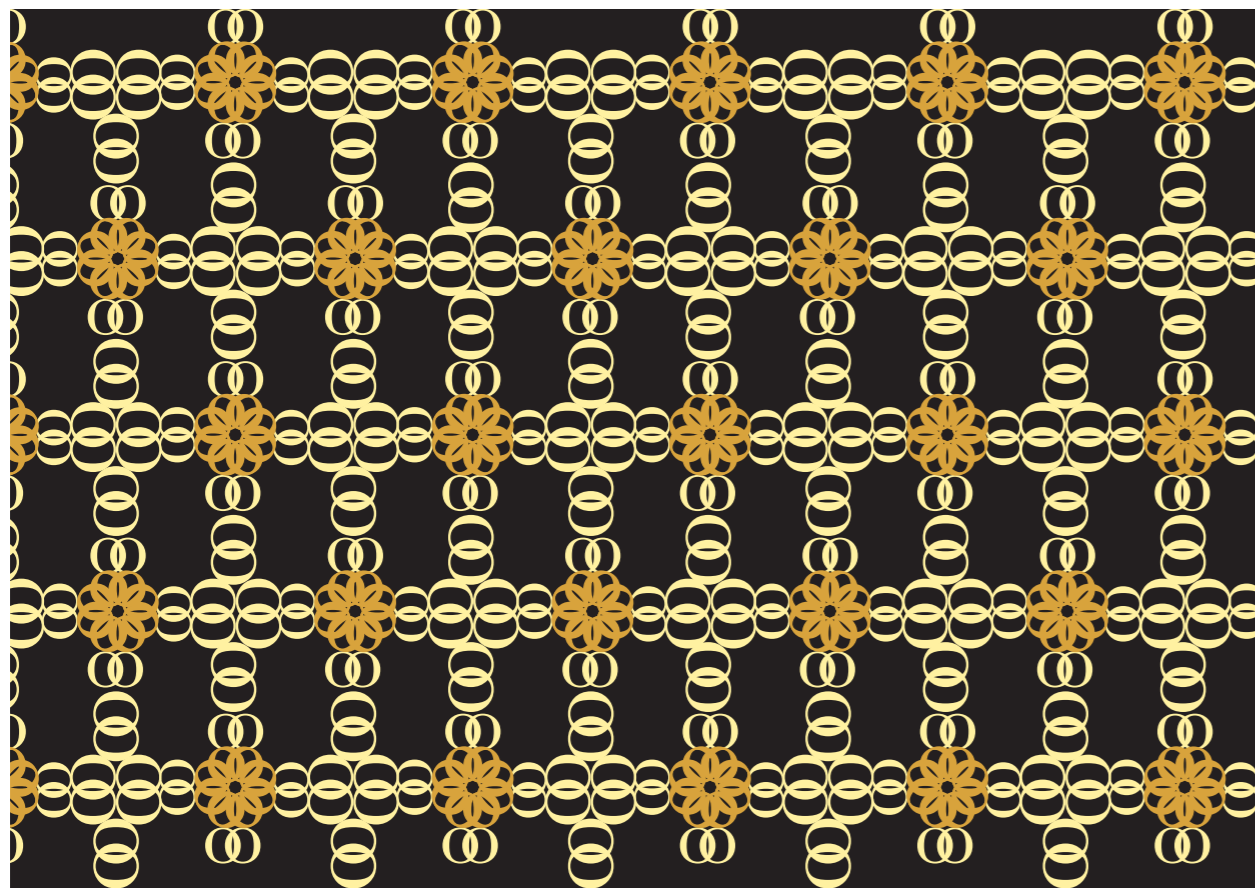
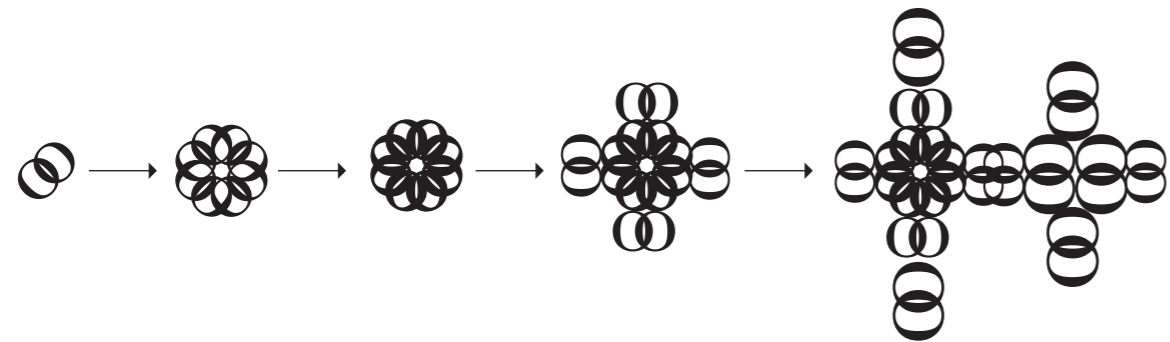
m



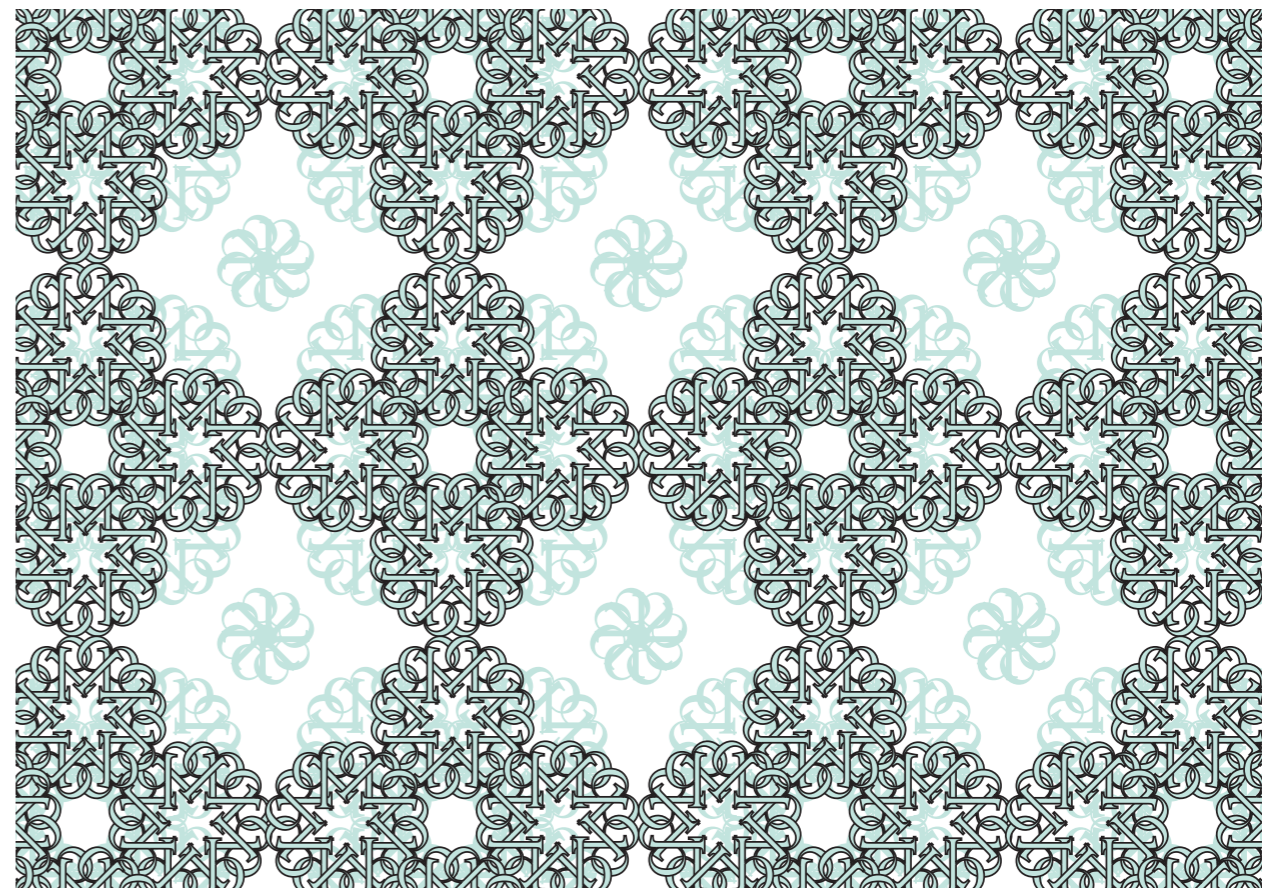
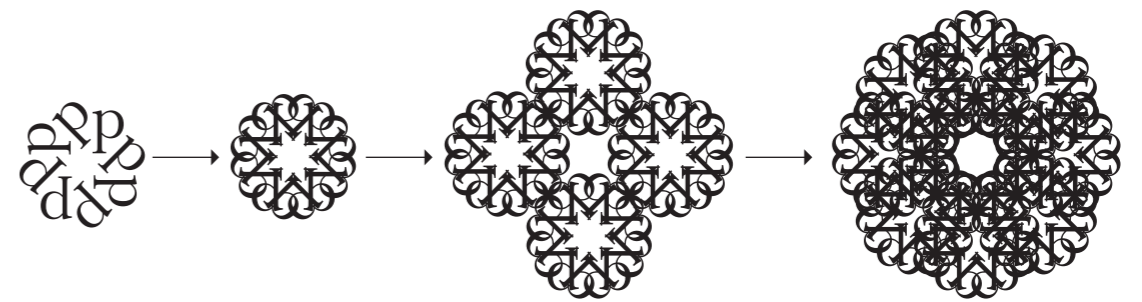
n



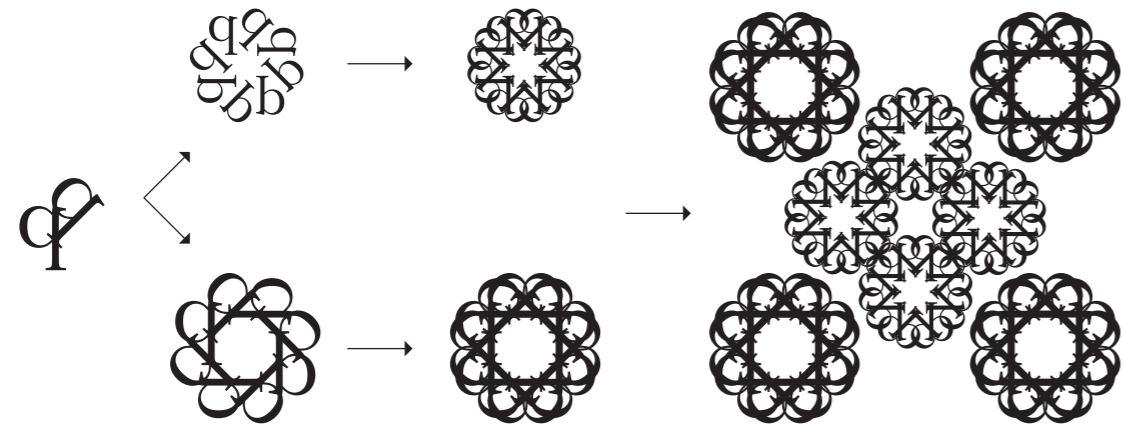
# O



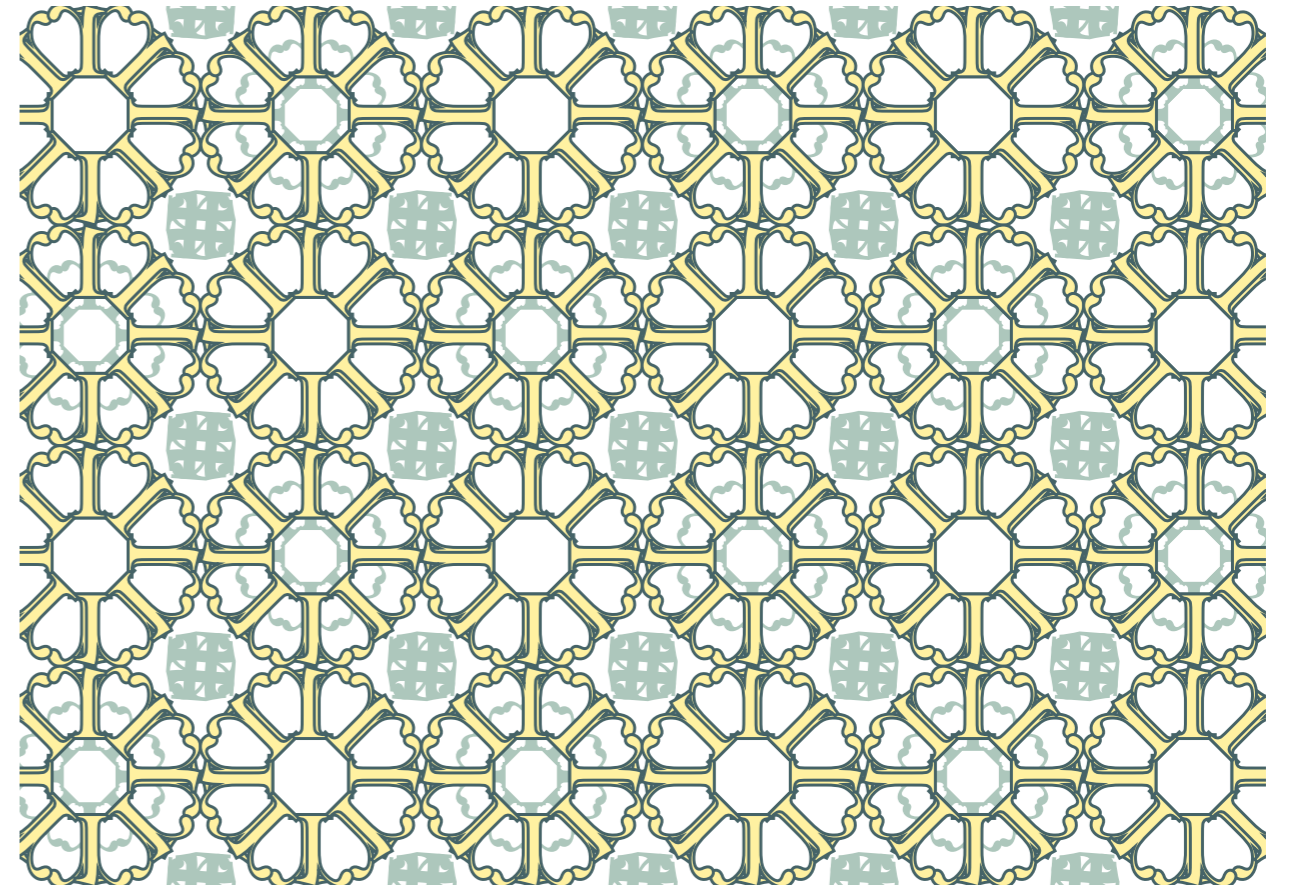
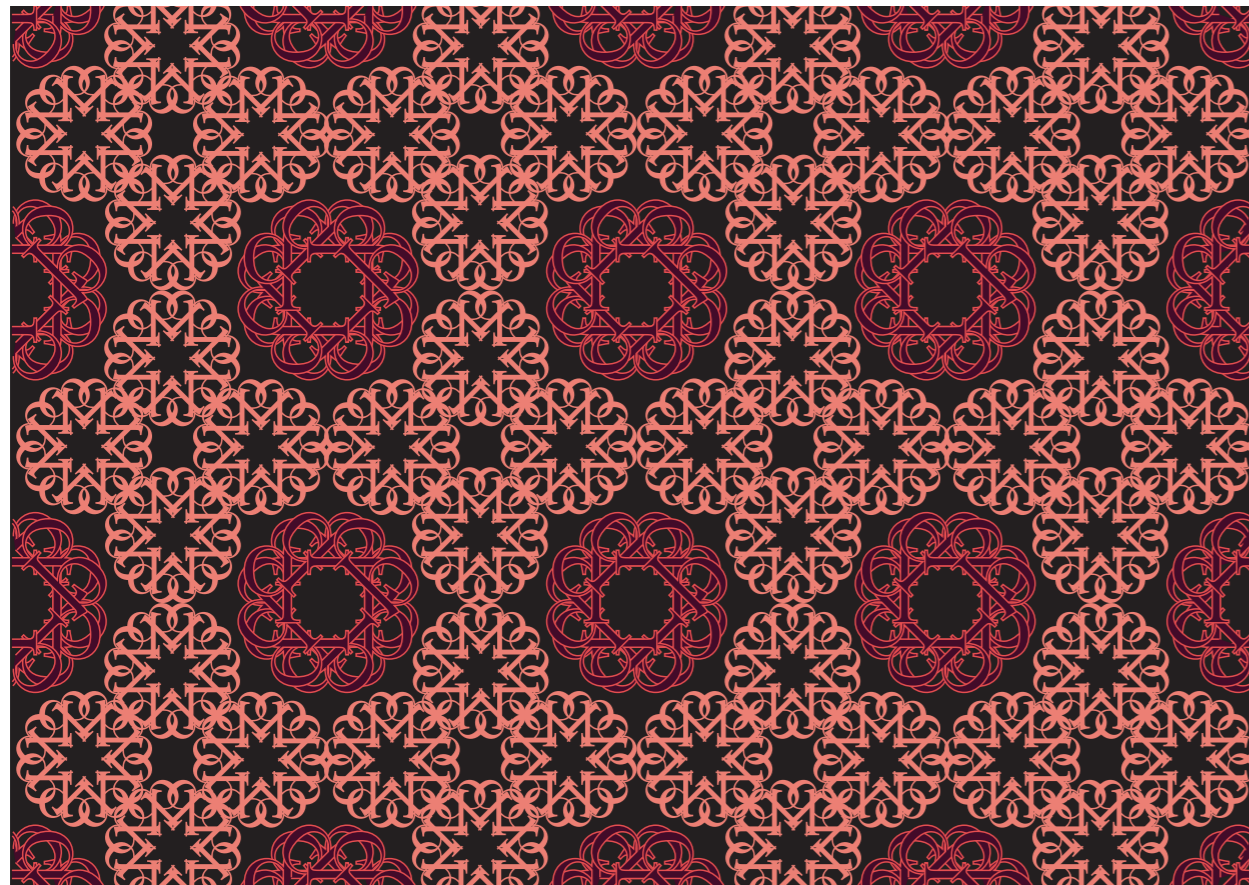
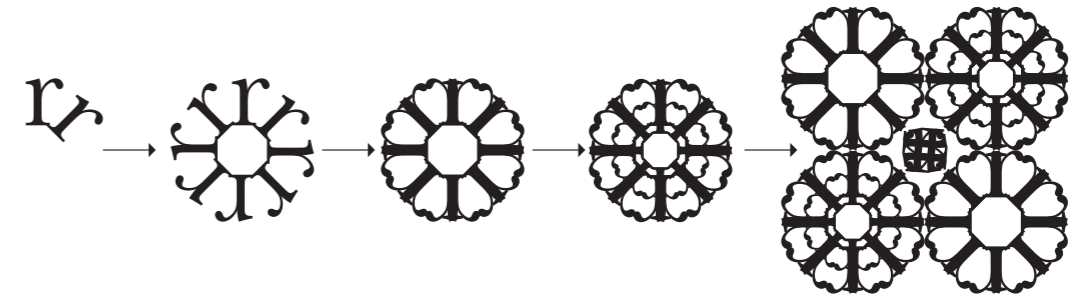
# P



q

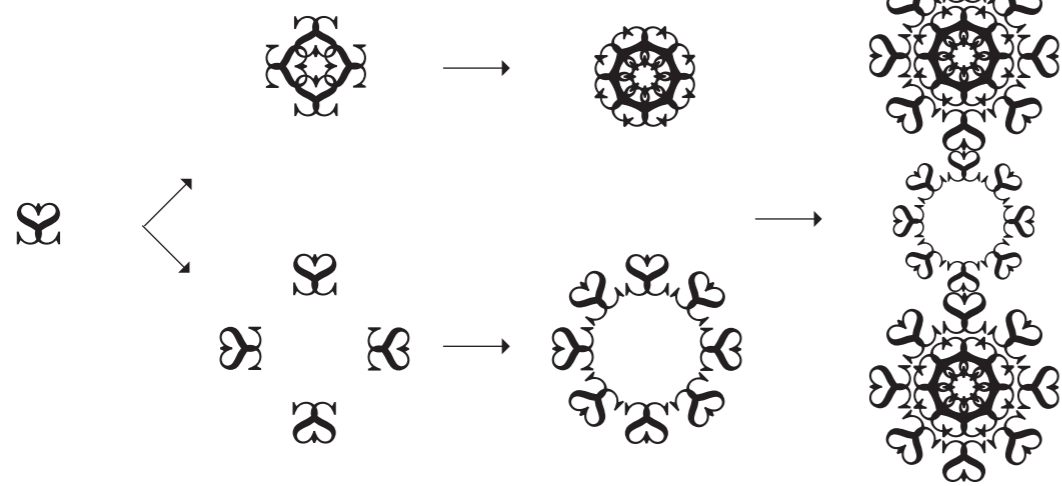


r

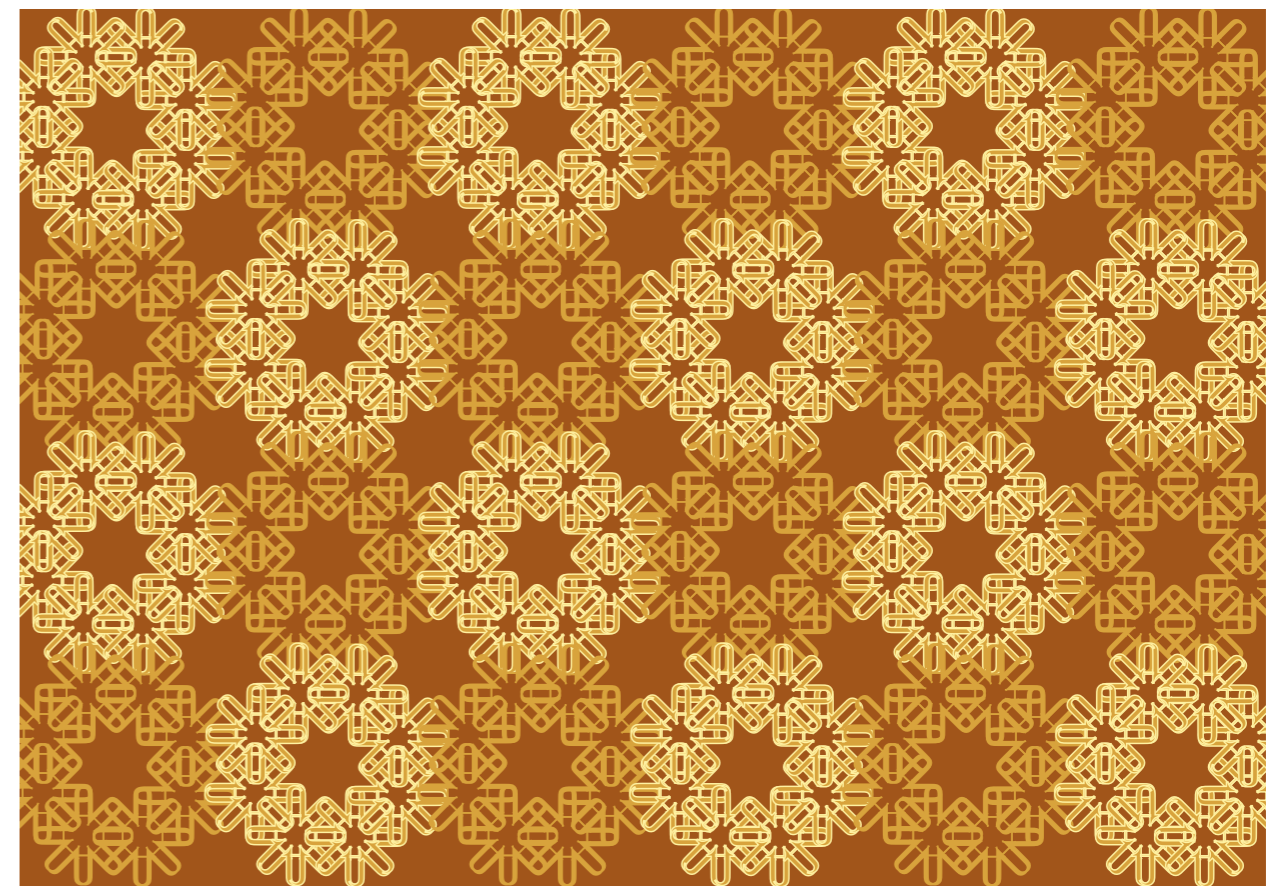
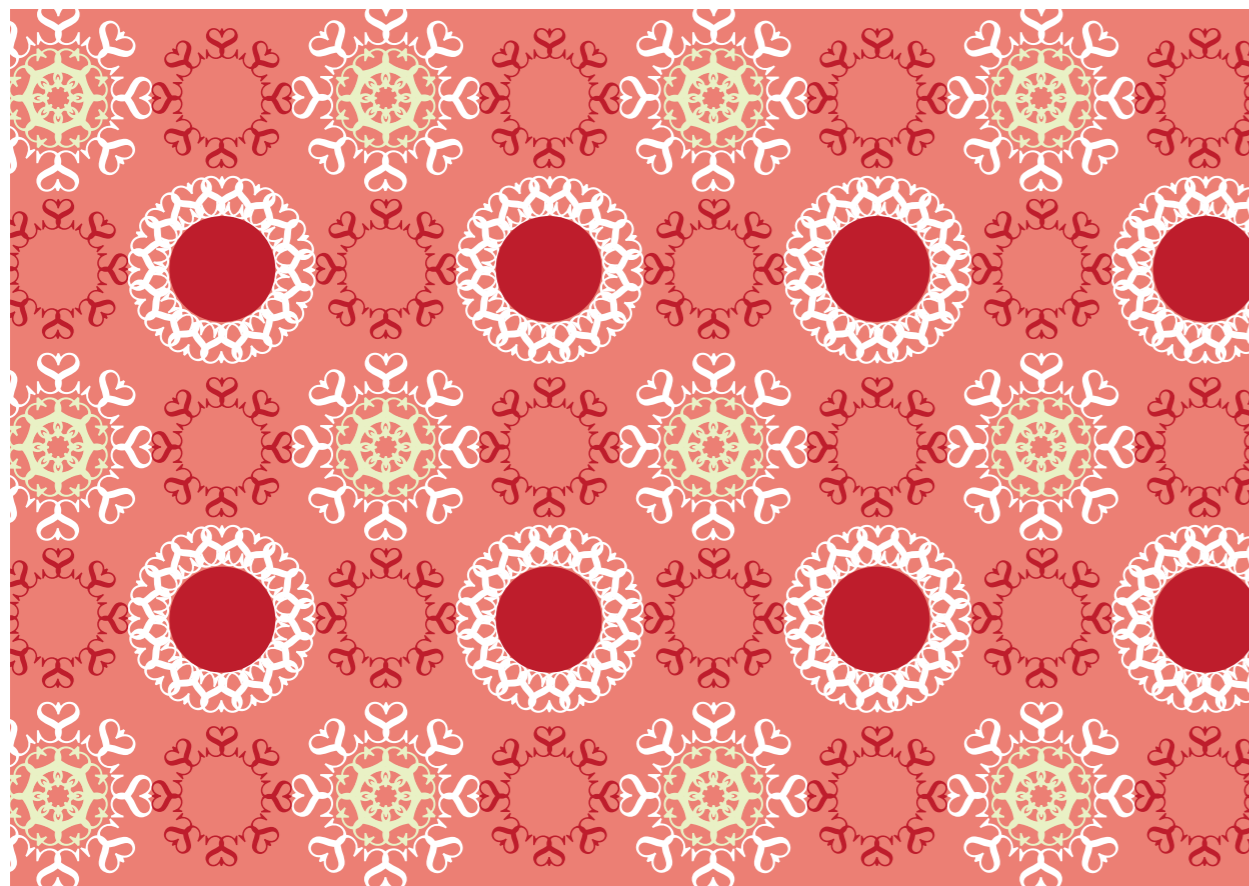
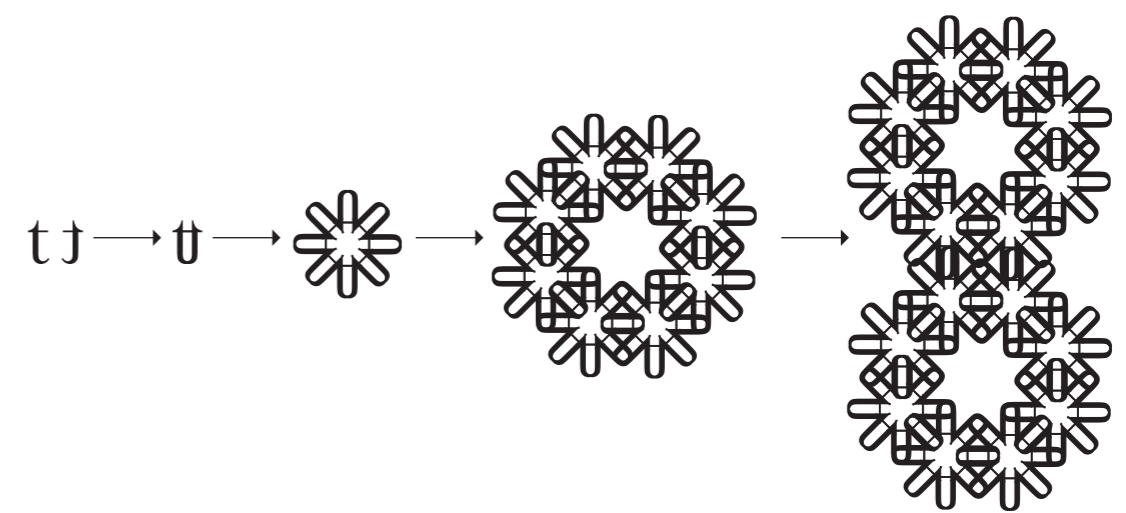




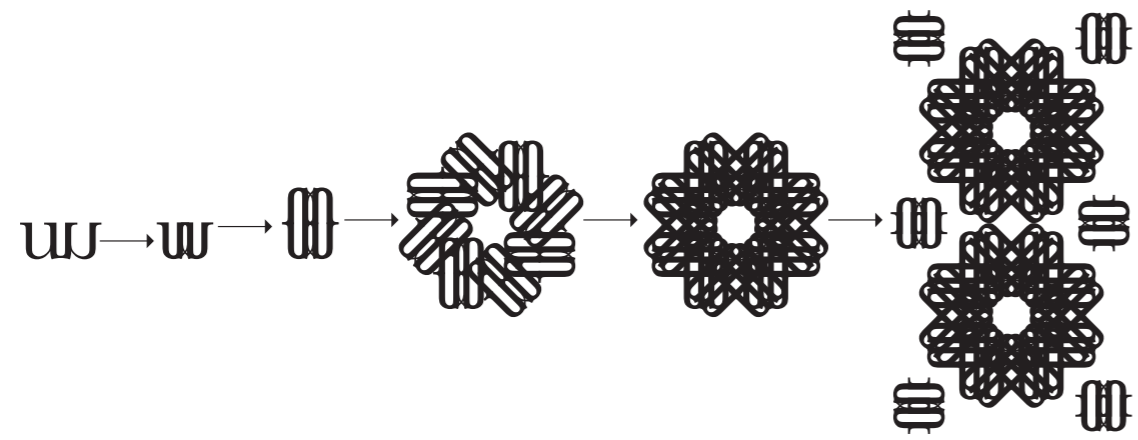
# S



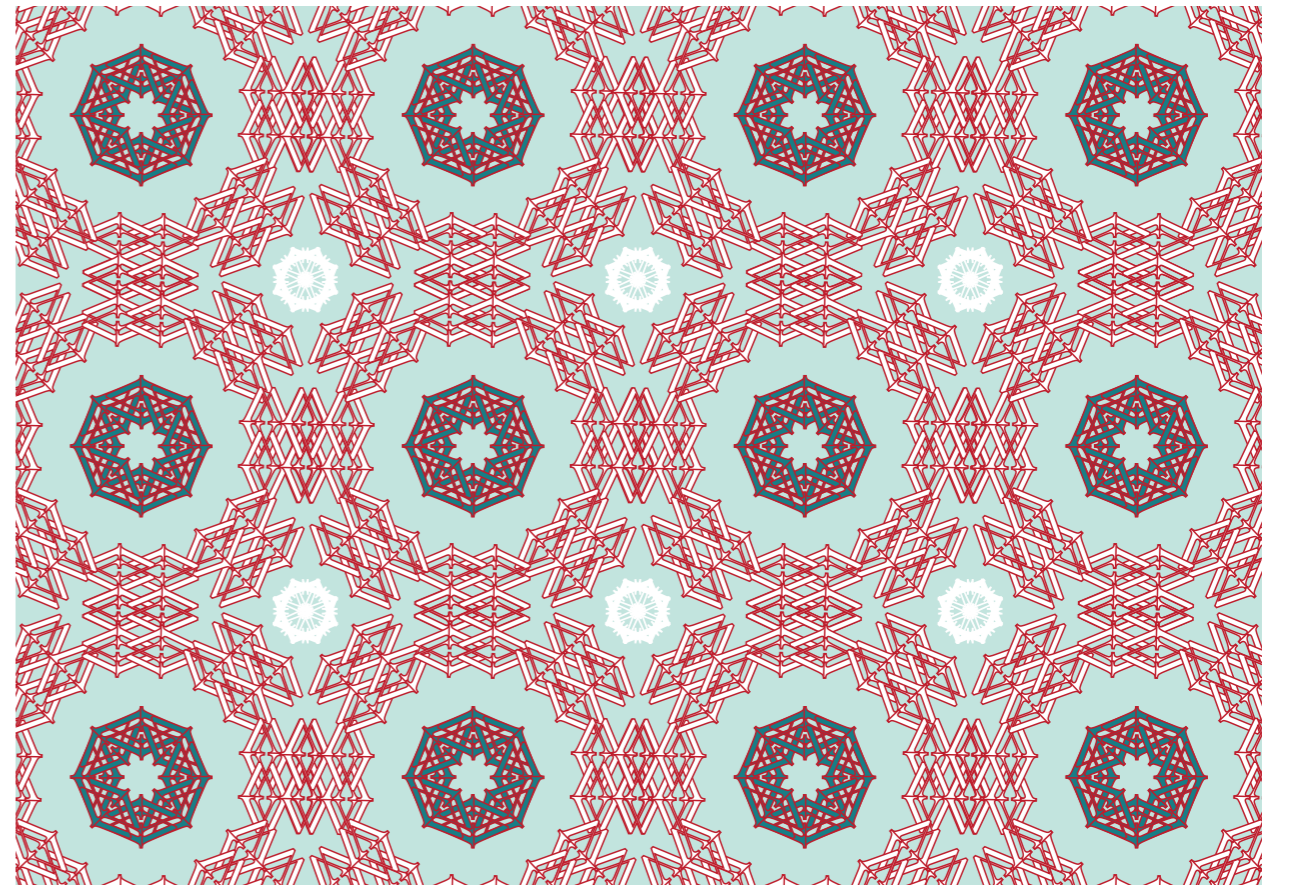
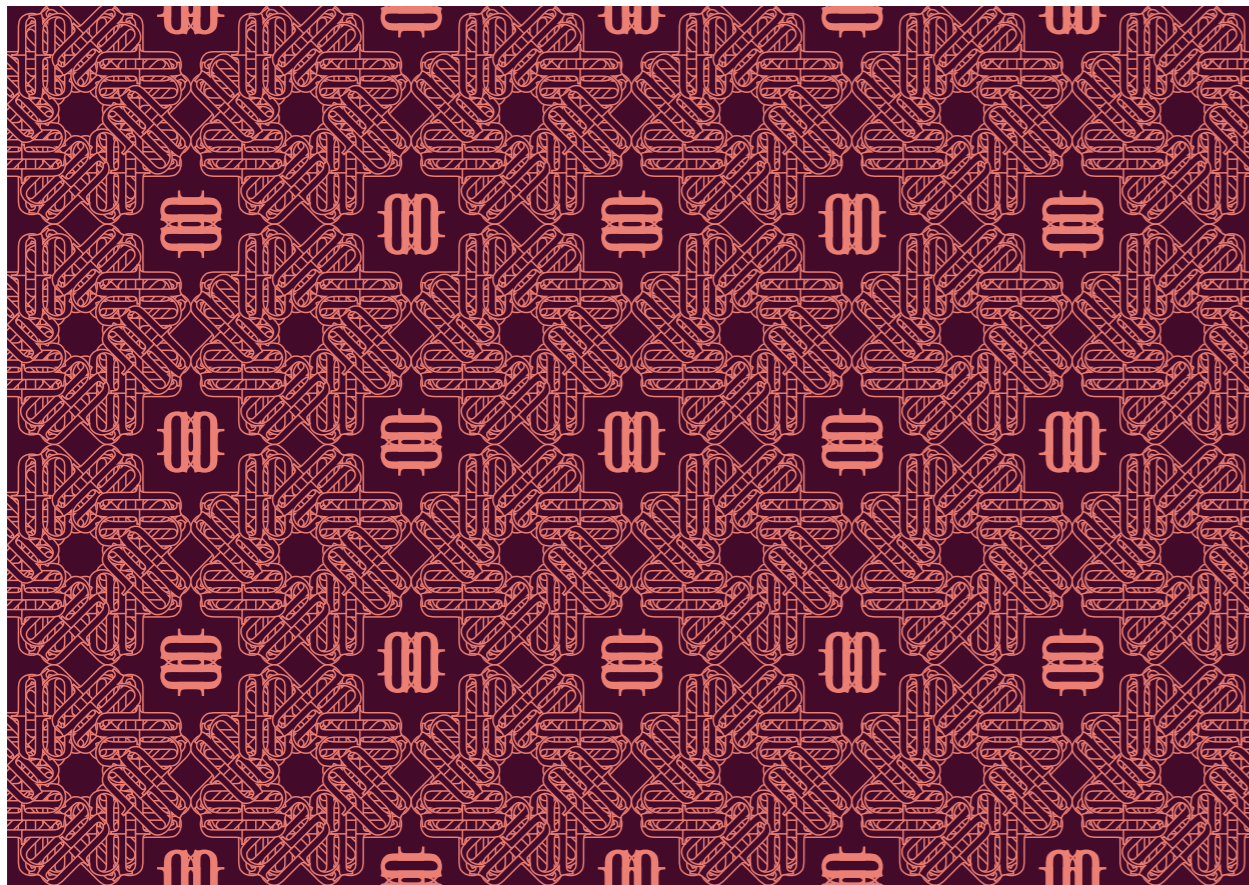
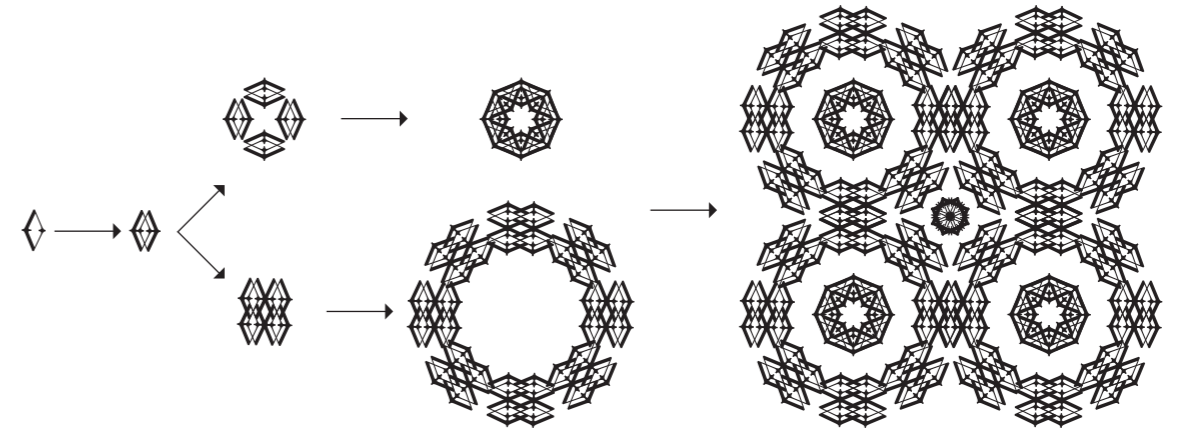
# t



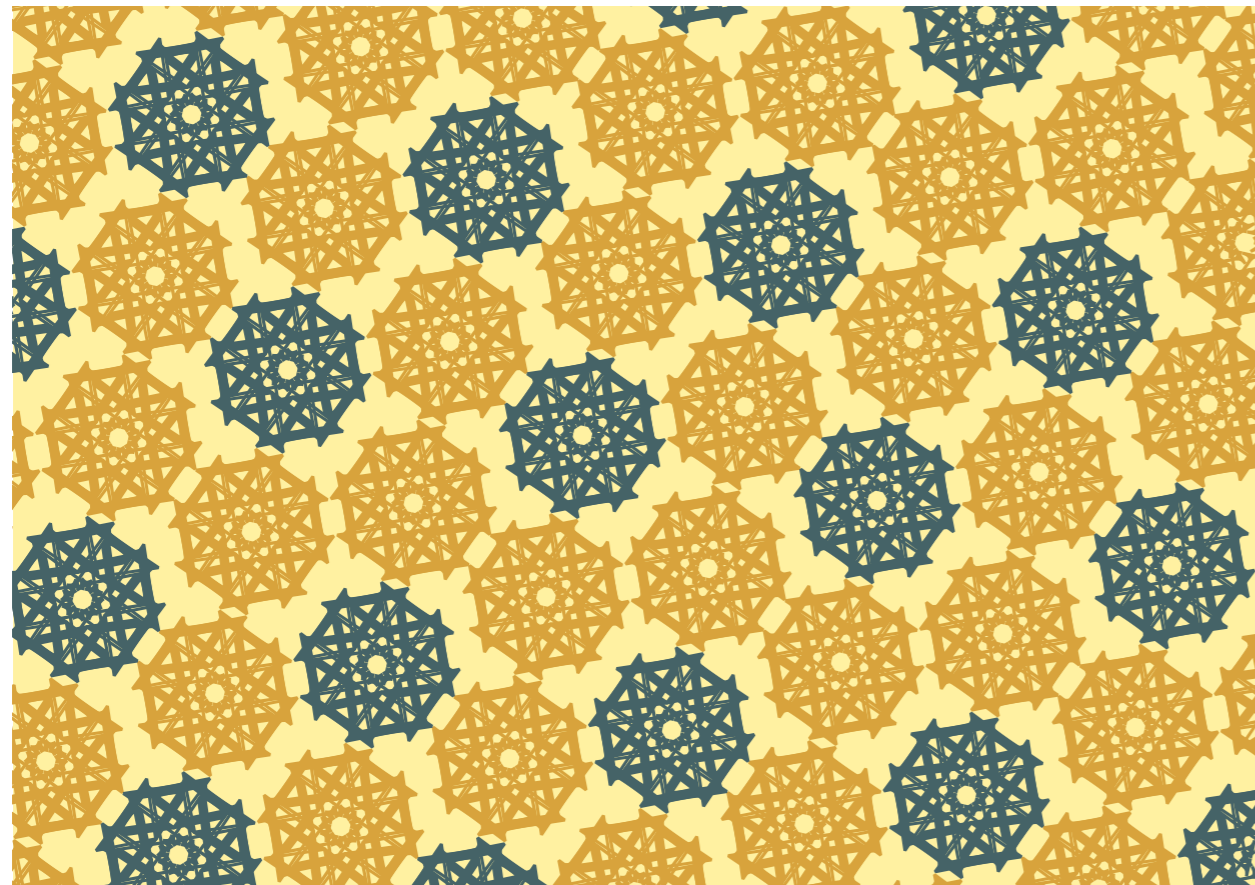
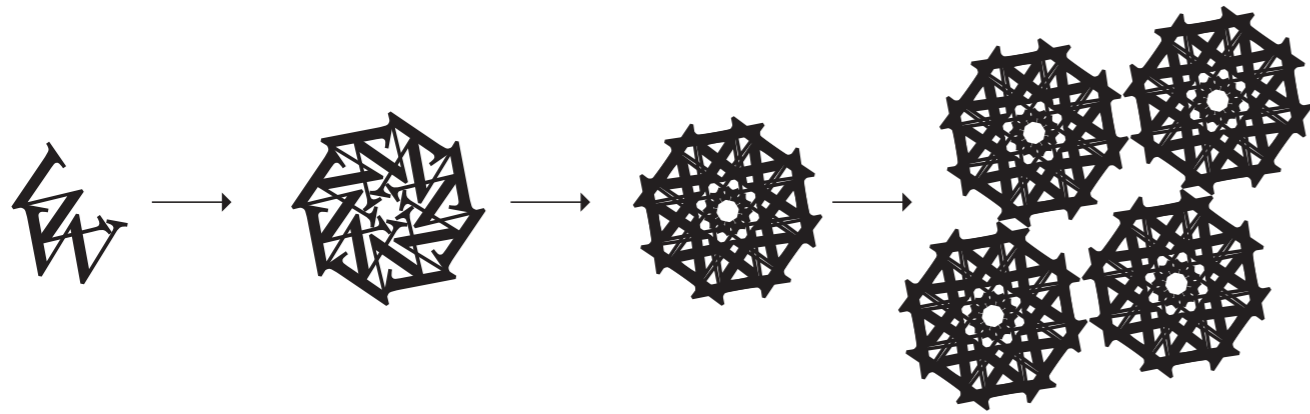
# u



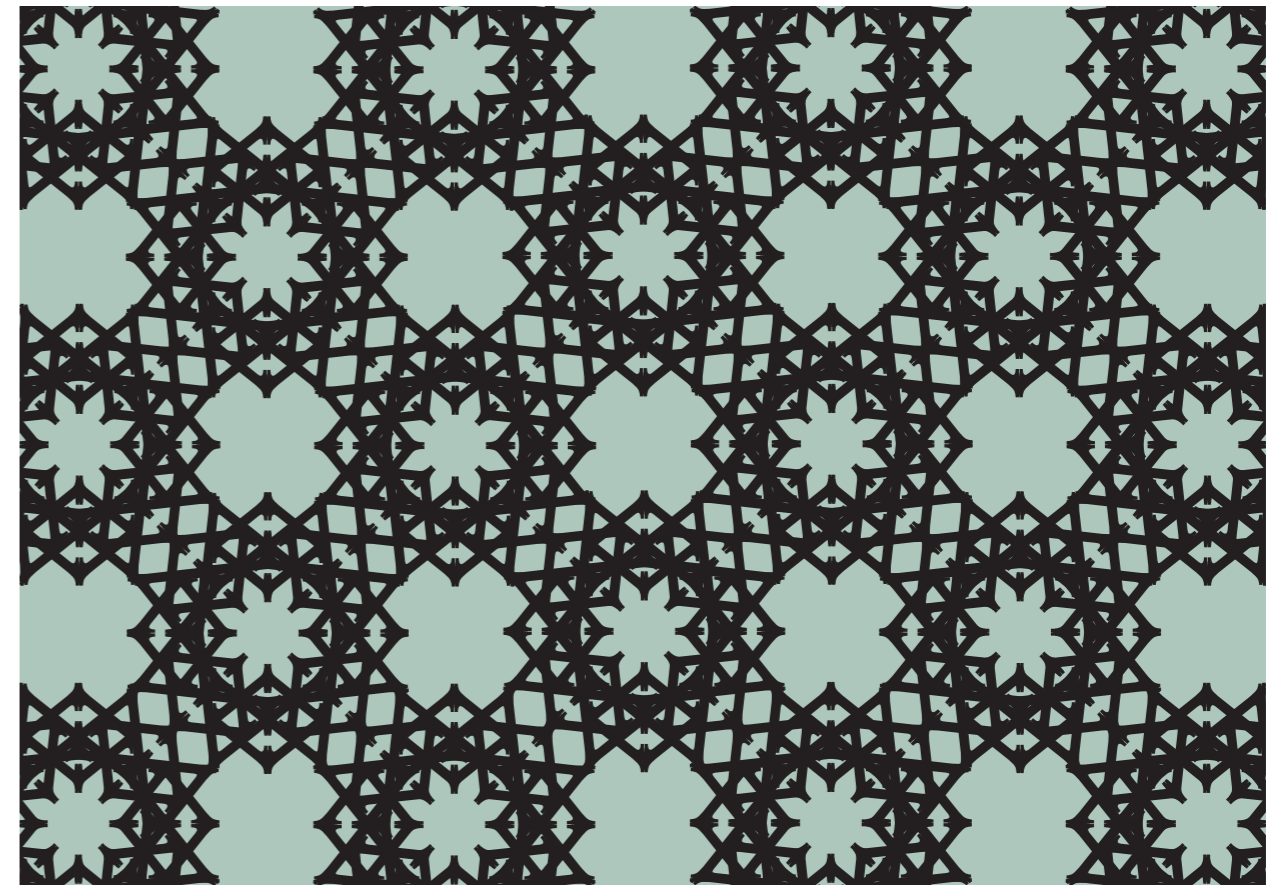
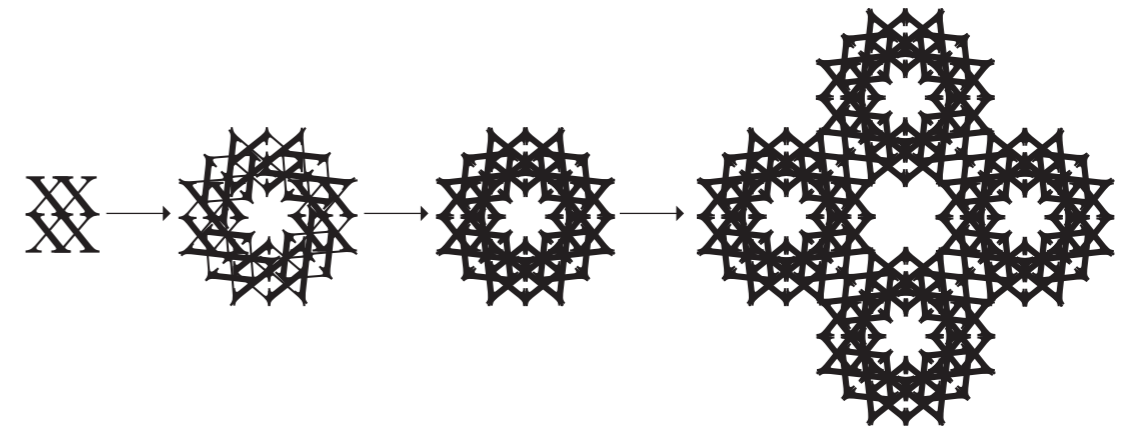
# v



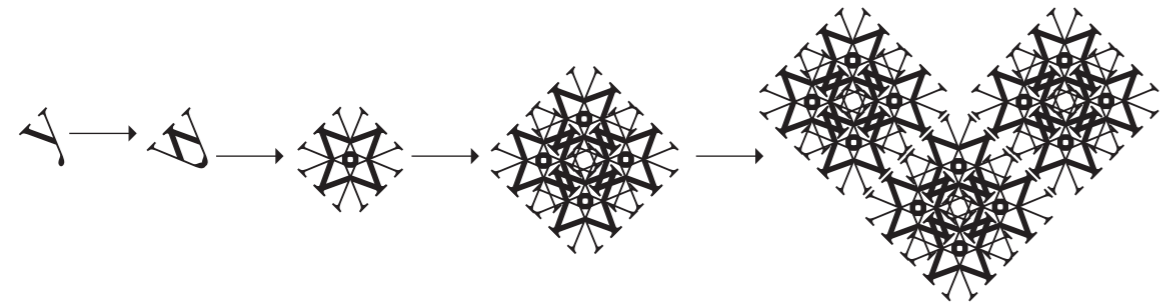
W



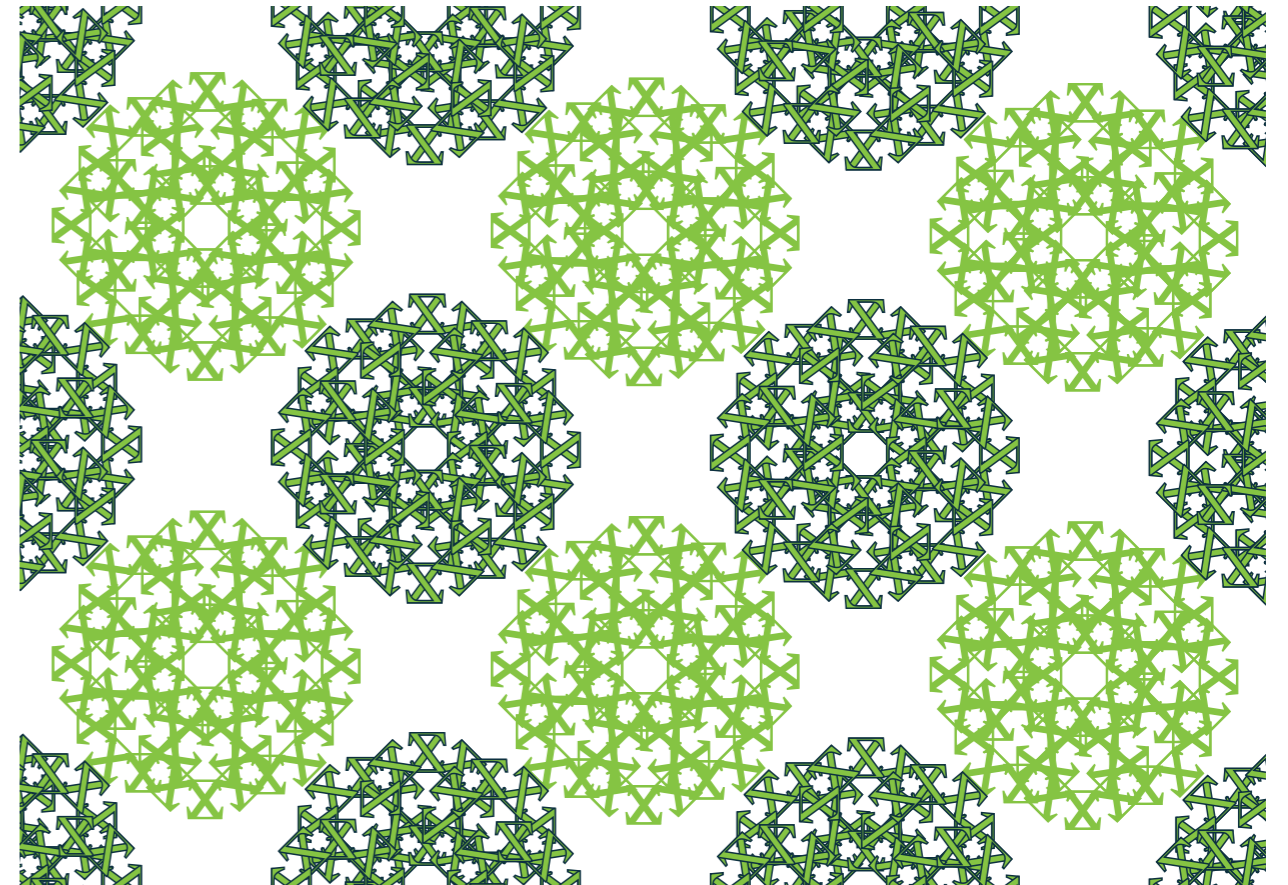
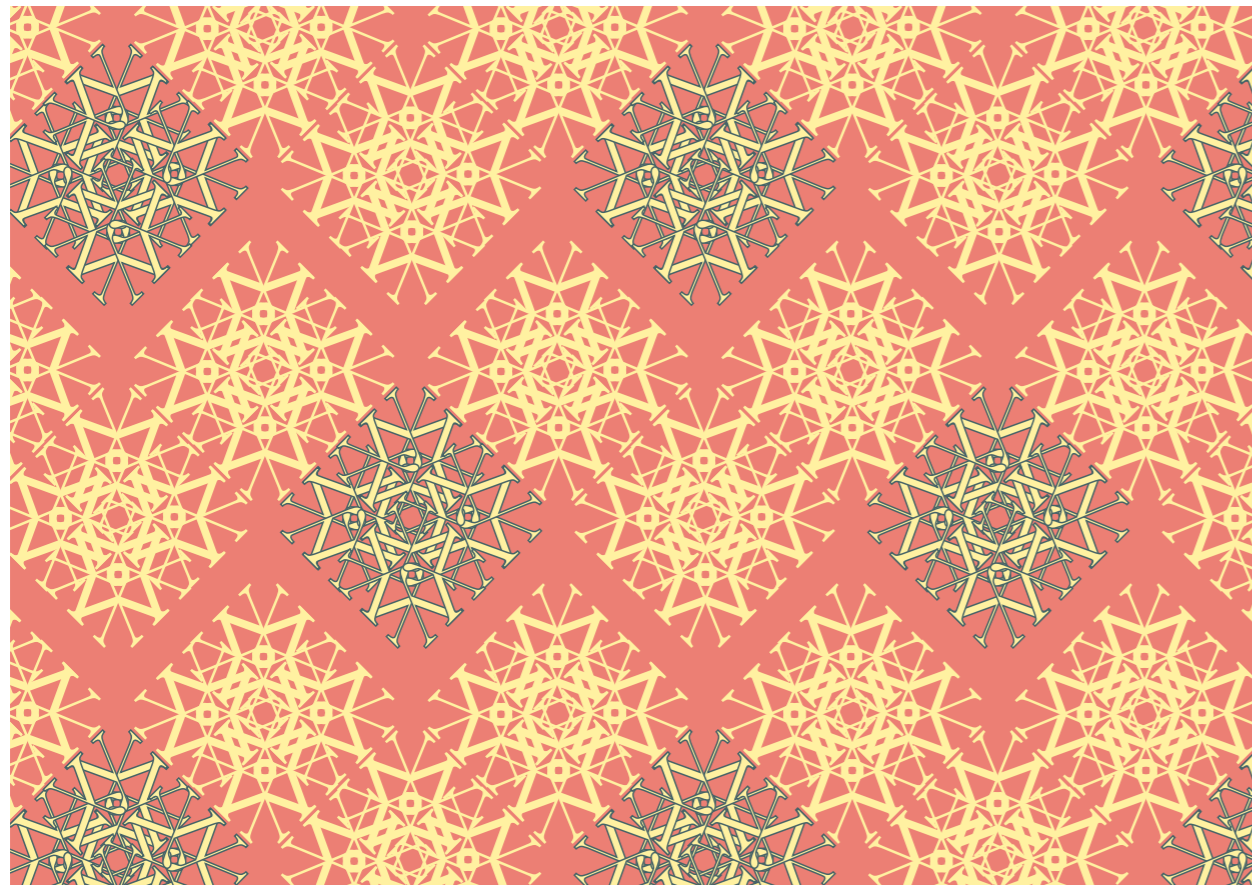
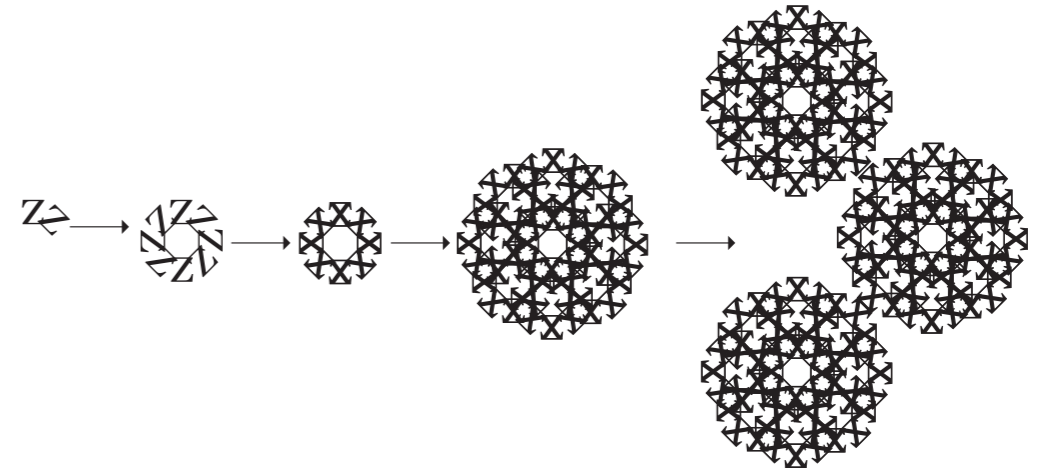
X



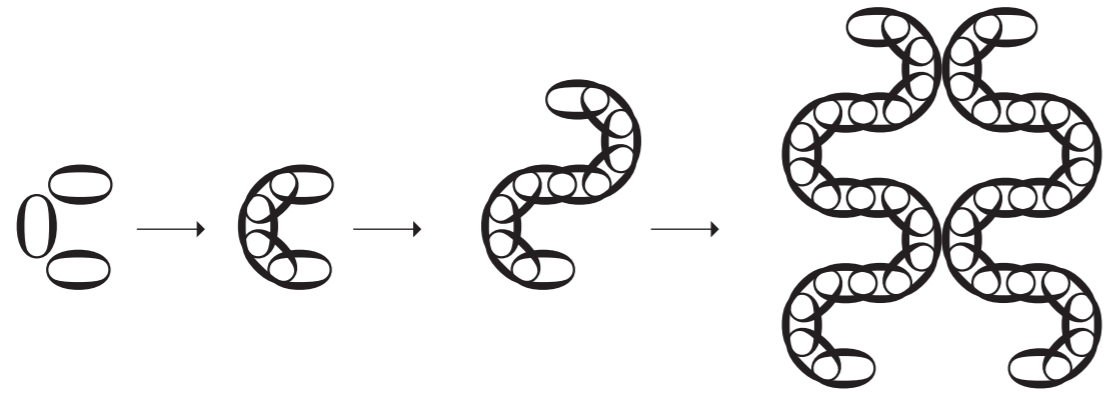
y



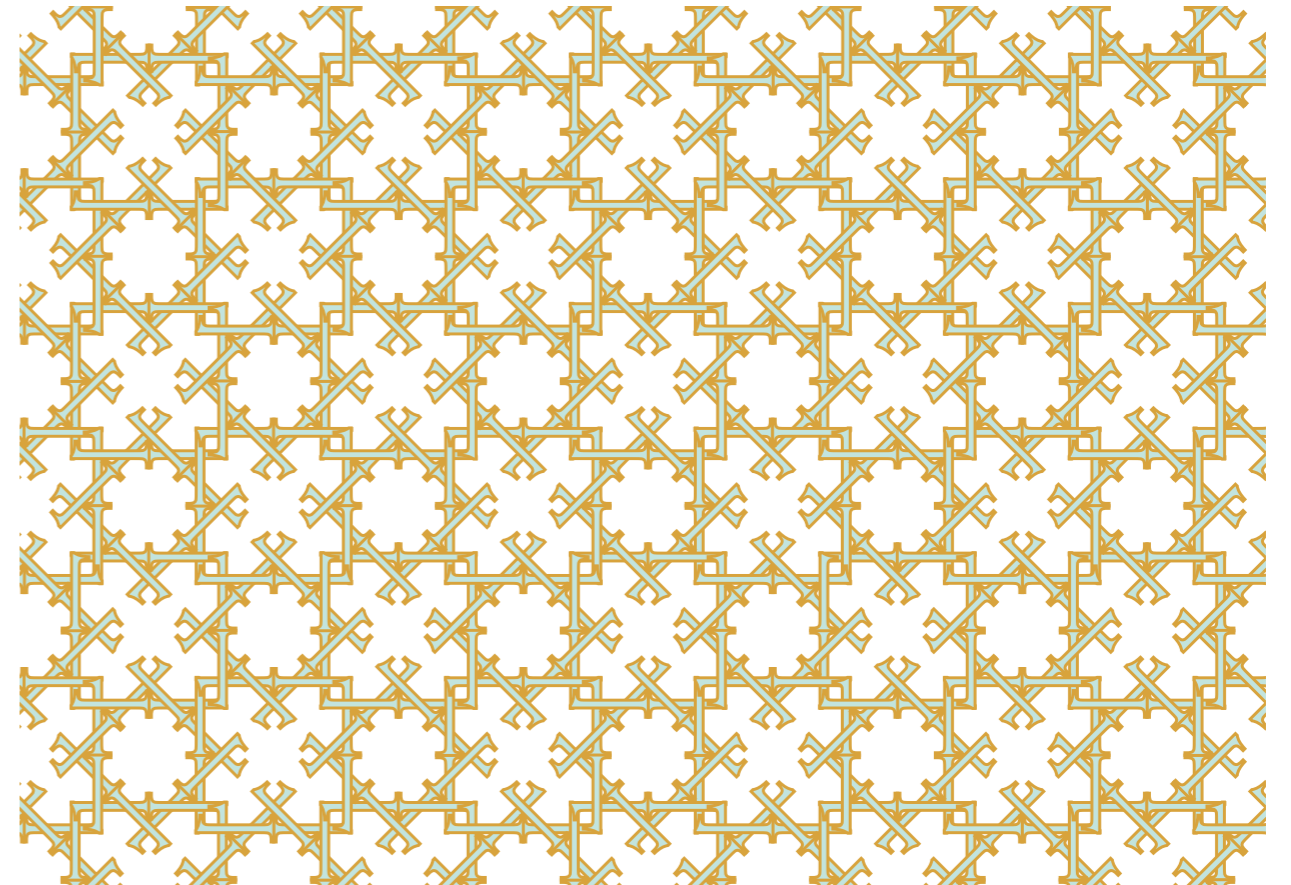
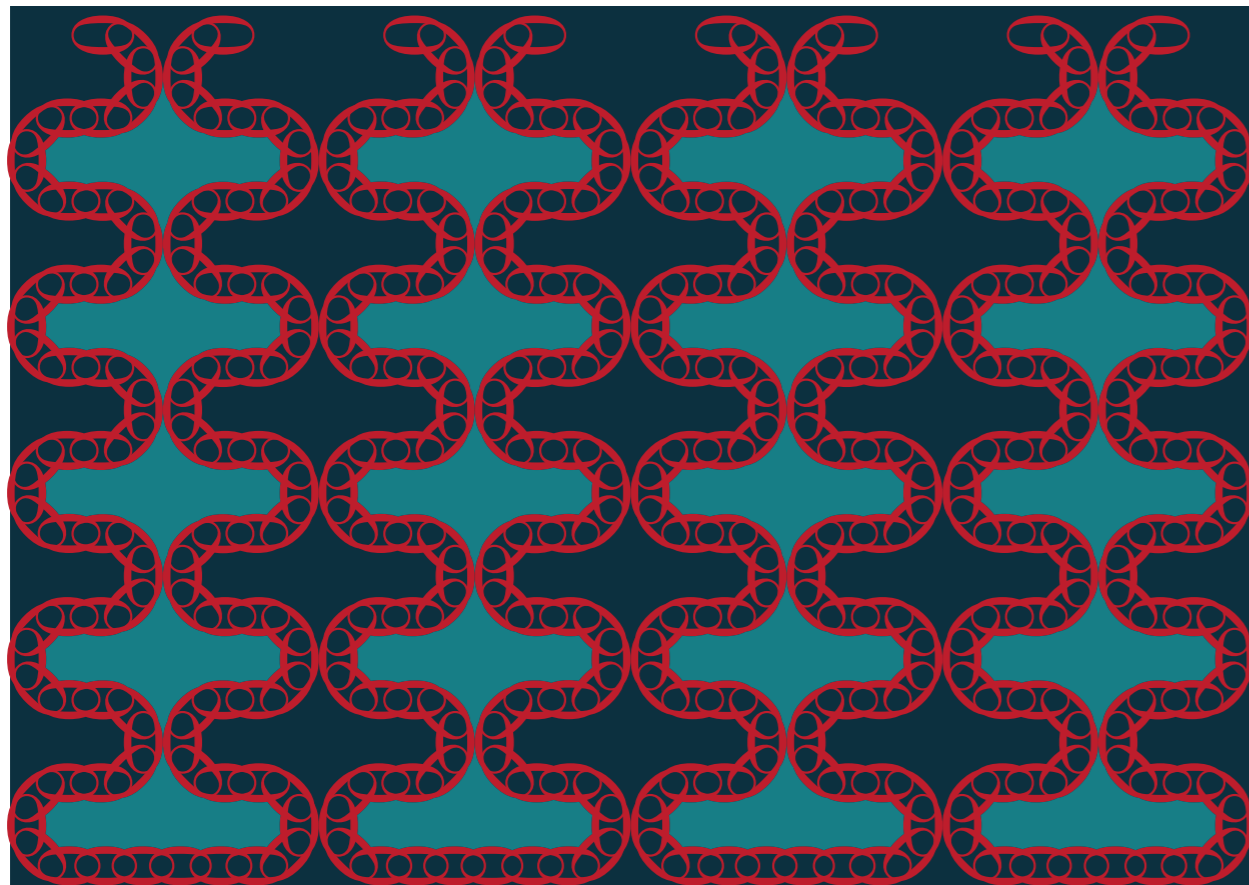
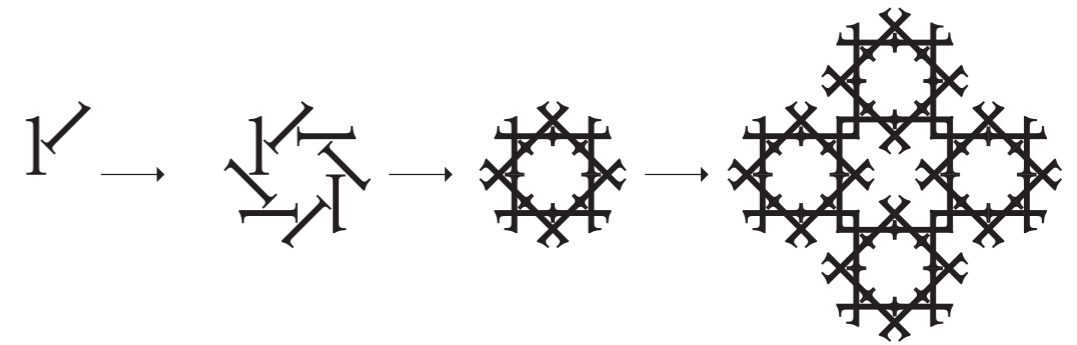
Z



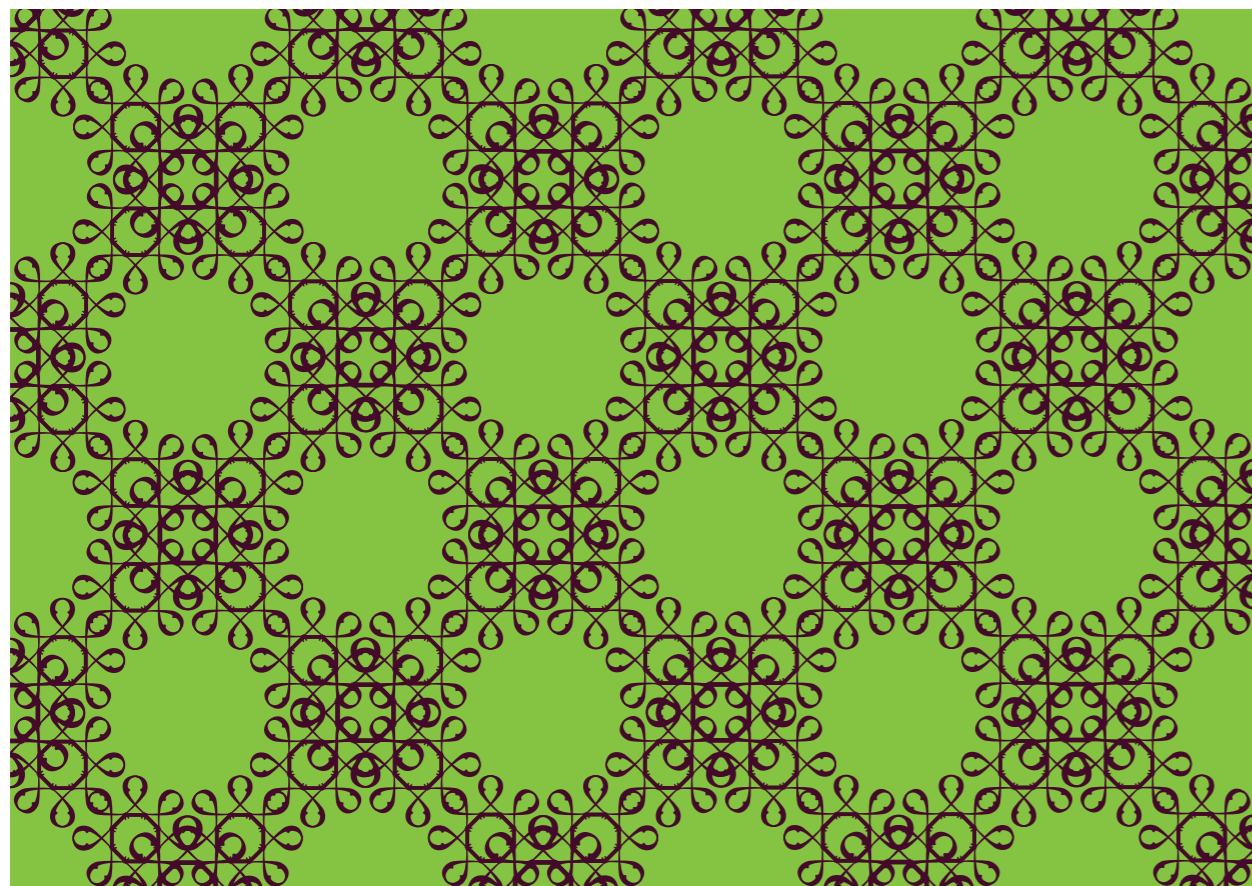
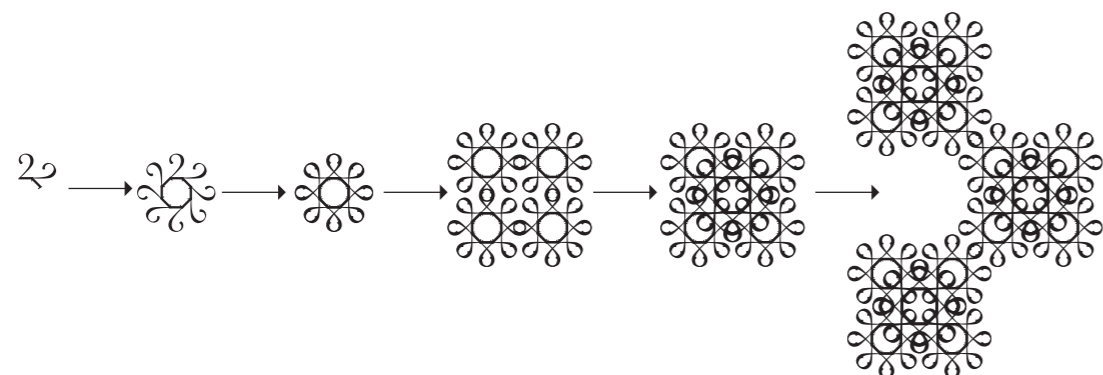
# 0



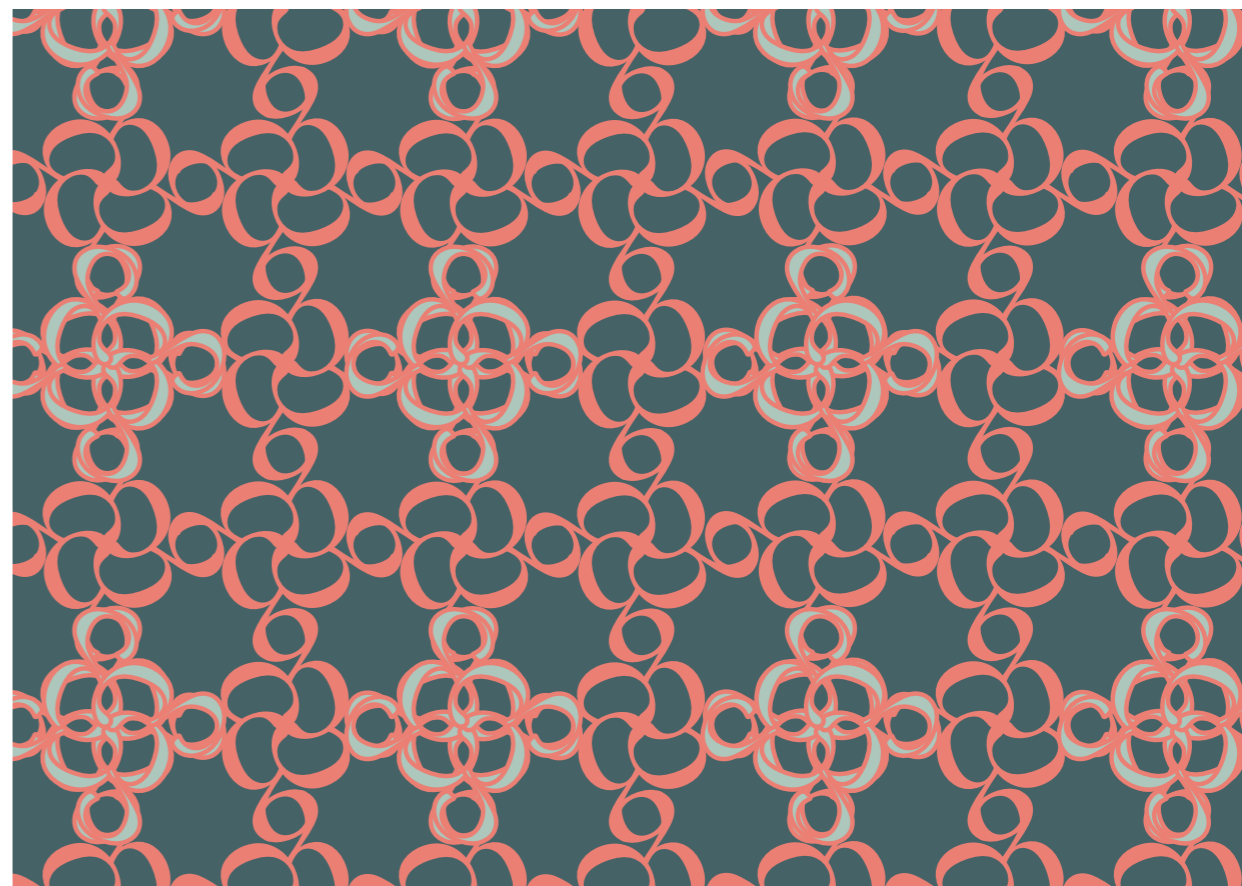
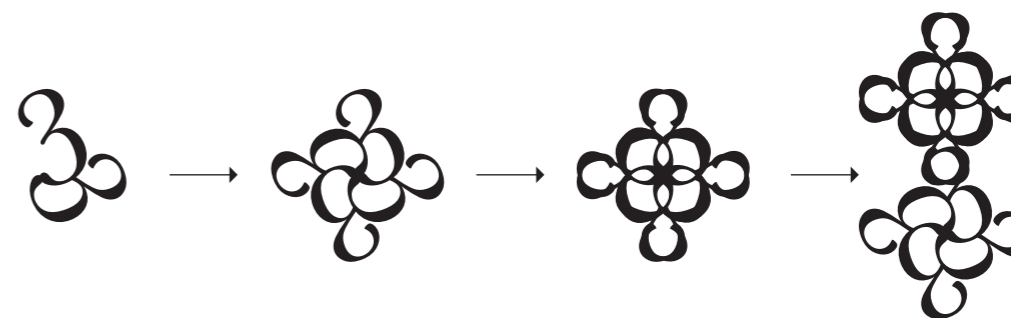
# 1



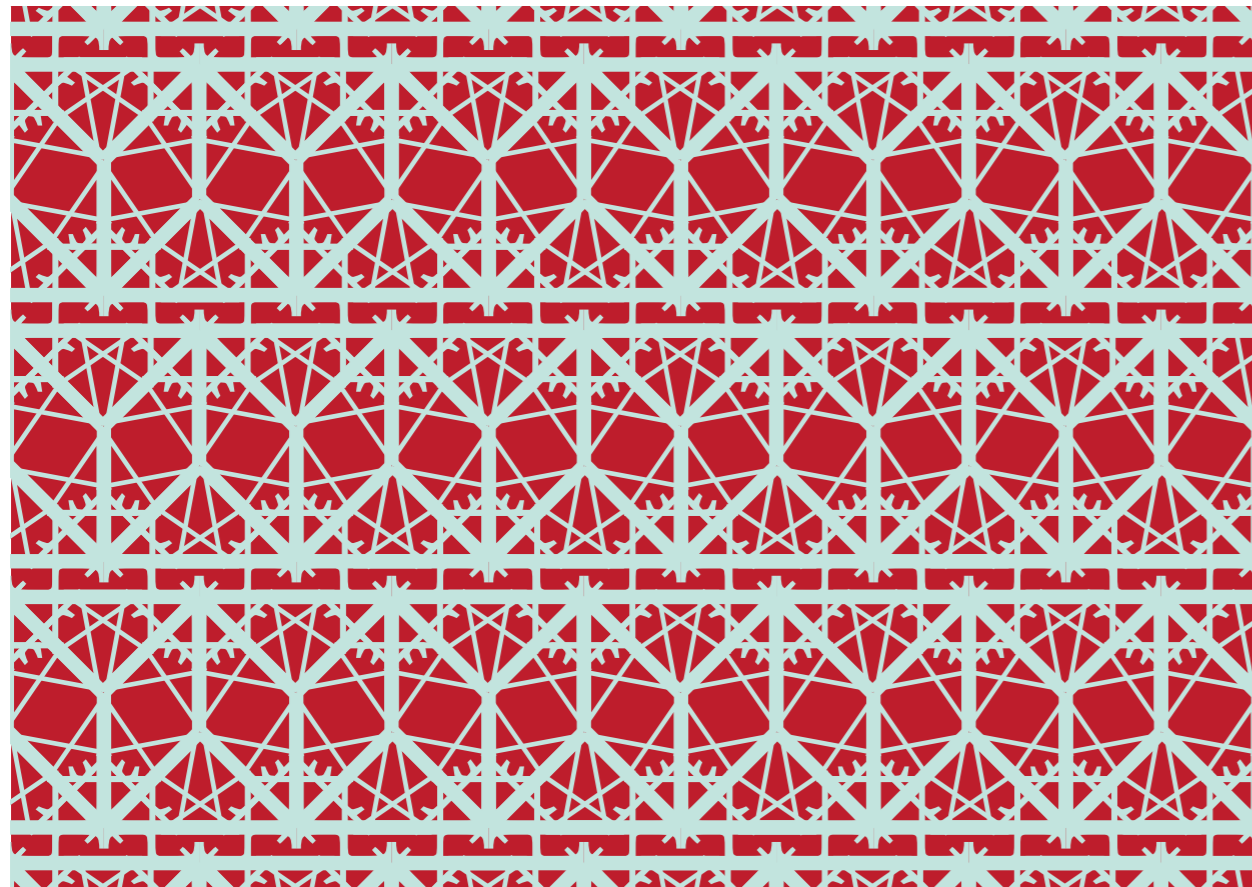
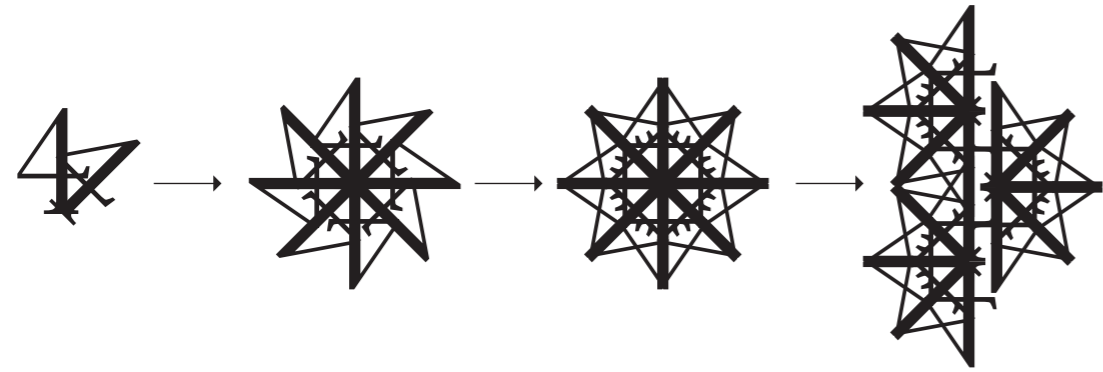
# 2



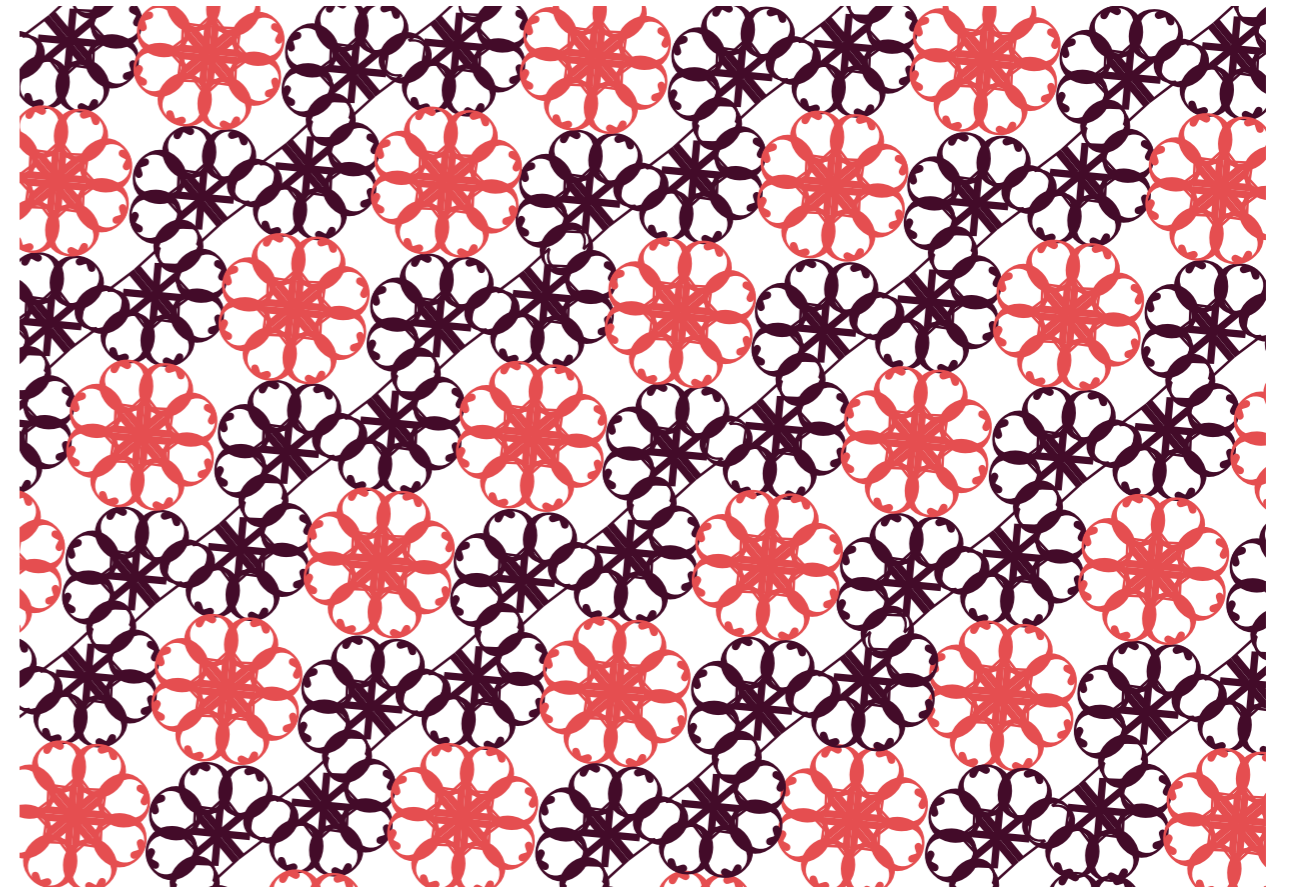
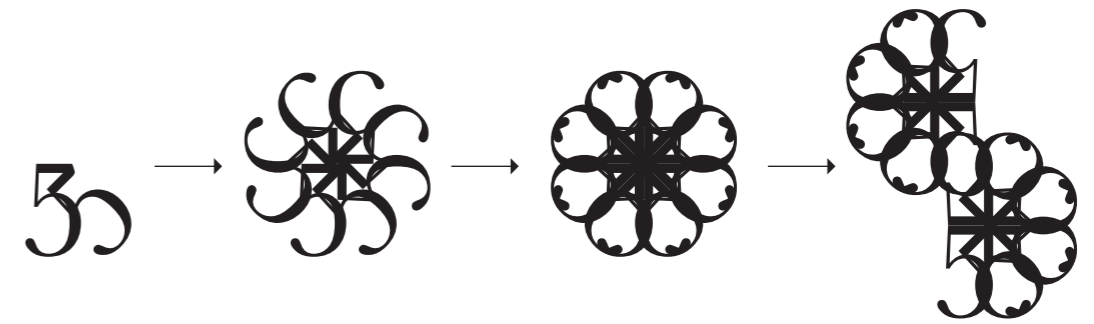
# 3



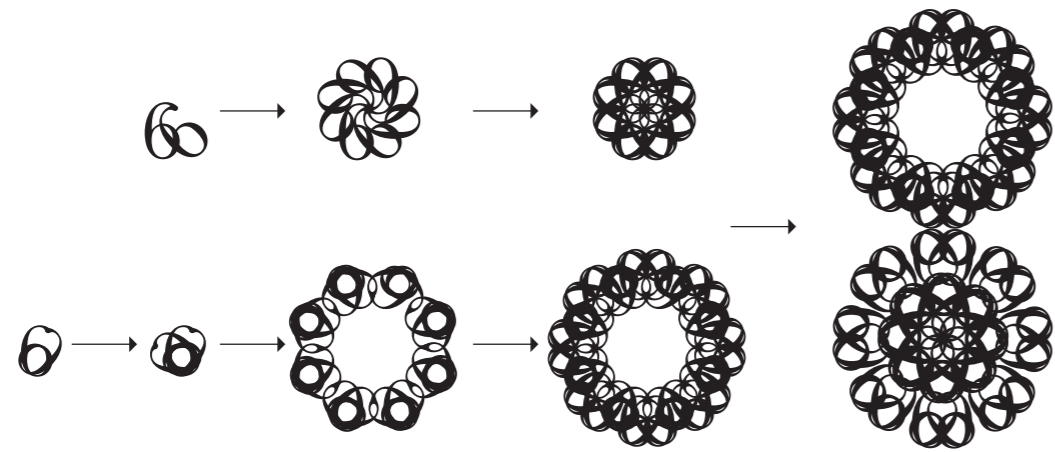
# 4



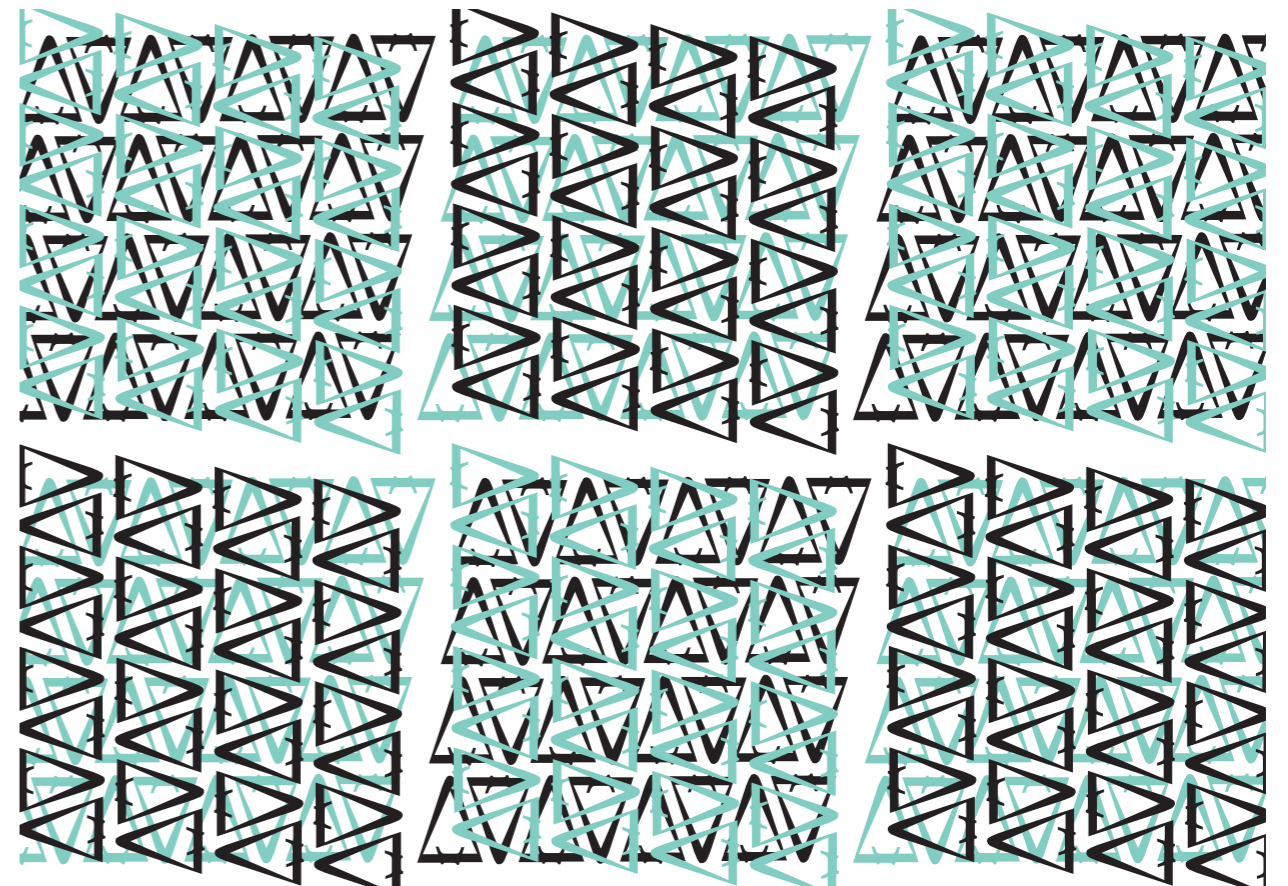
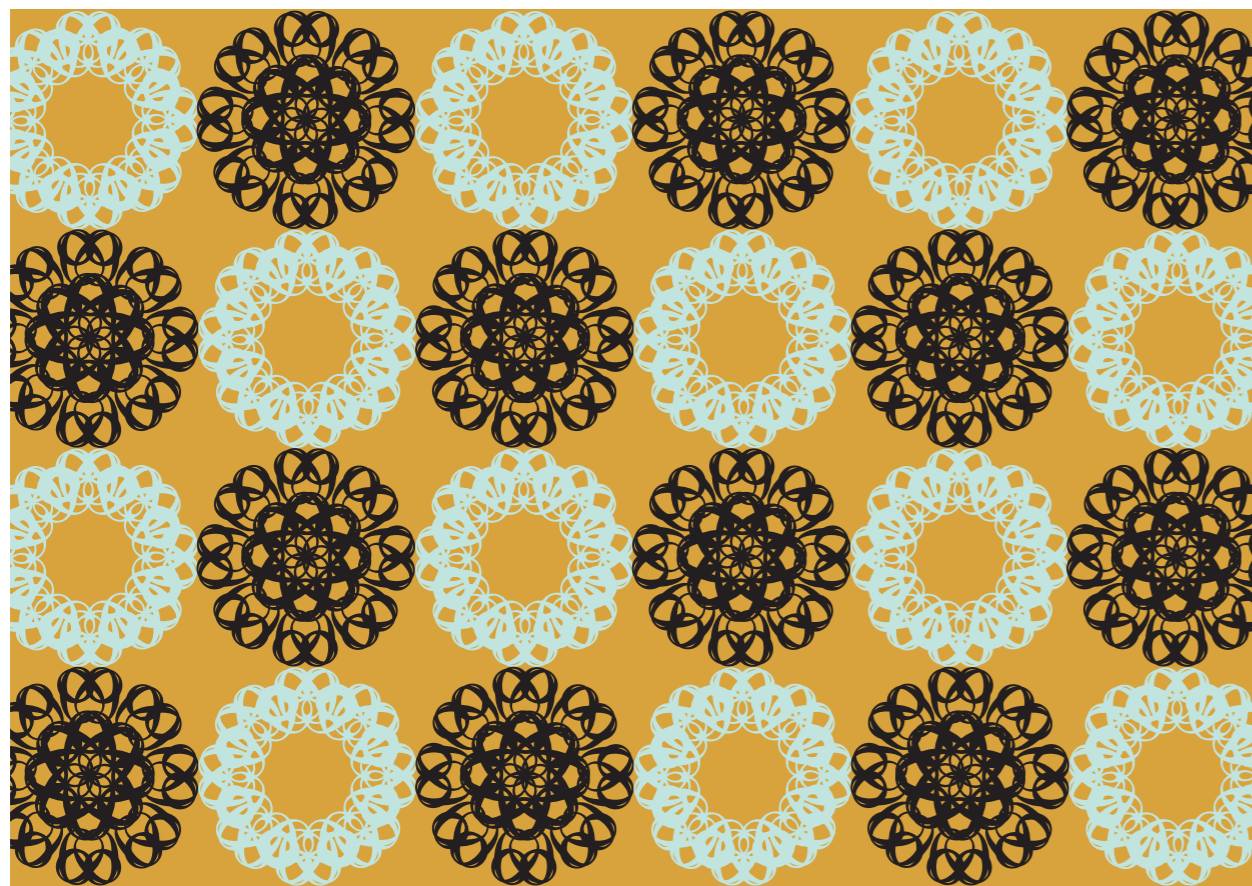
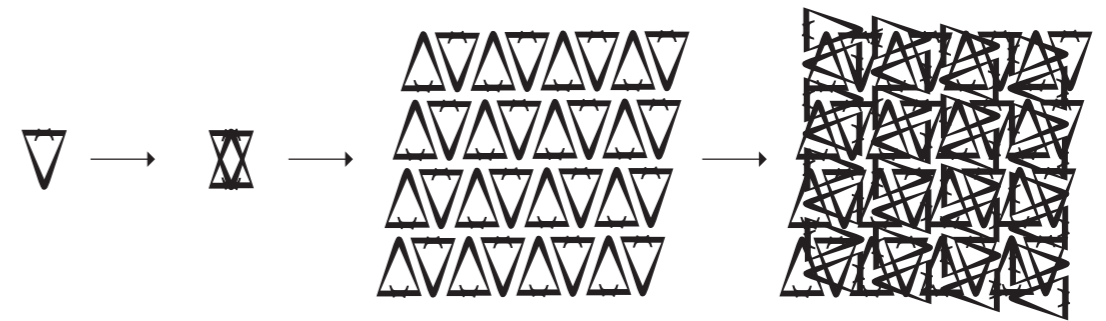
# 5



# 6

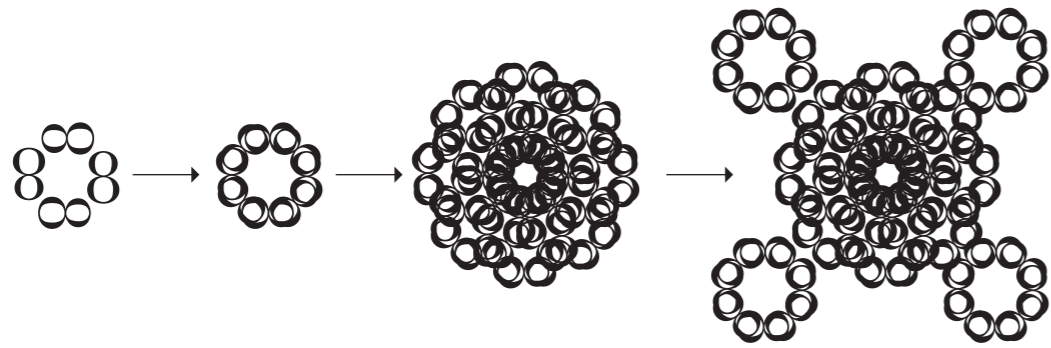


# 7

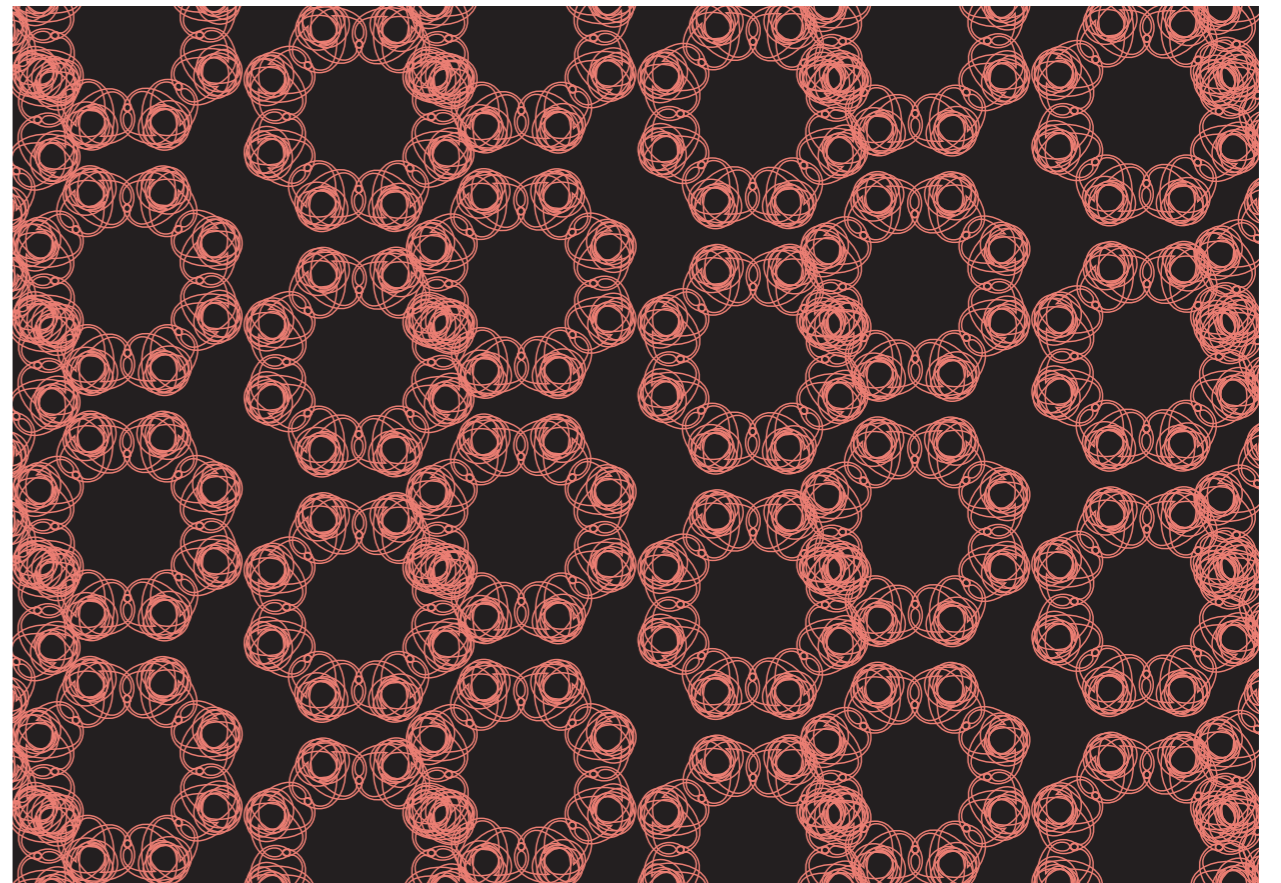
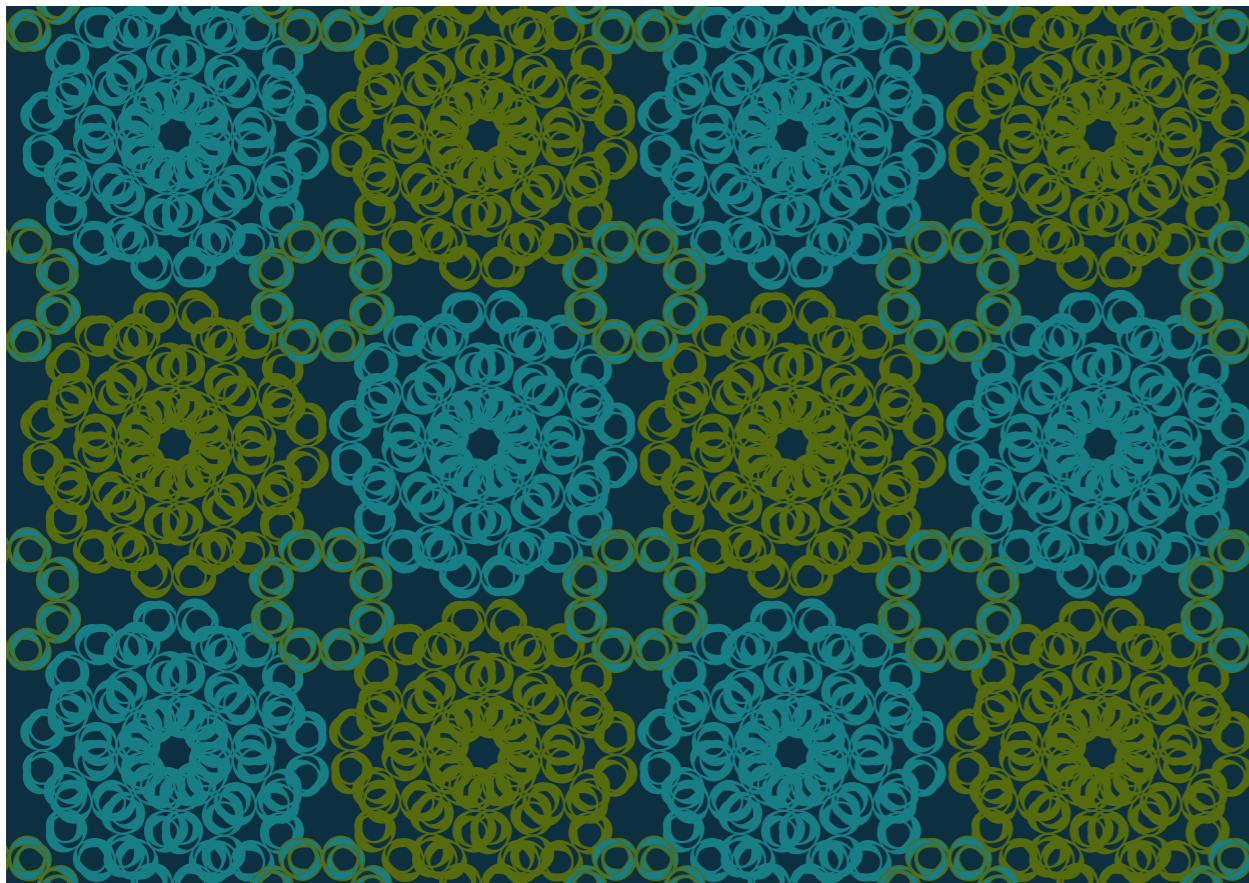
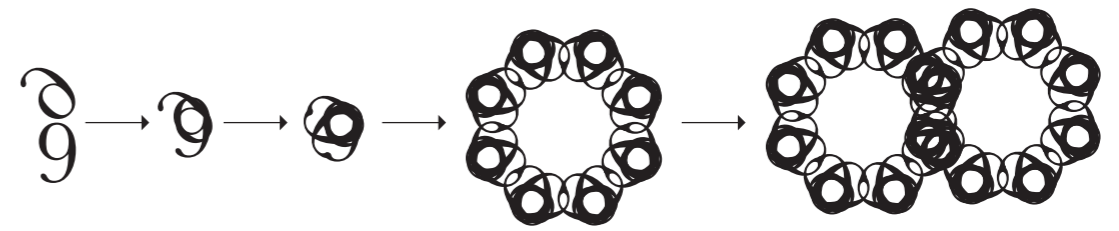




# 8



# 9



## 7.4. Aplicación práctica

### 7.4.1. Washi Ningyo (Muñecas japonesas de papel)

Las Washi Ningyo, son muñecas propias de la provincia de Tokyo. Tradicionalmente se les daban a las niñas para enseñarles a vestir el kimono.

También son utilizadas en ceremonias purificadoras, como en el festival Hina Matsuri en las cuales las muñecas son sopladadas y frotadas para posteriormente ser arrojadas al río para que se lleven toda la mala suerte con ellas. Las muñecas pueden representar mitos y motivos de la cultura tradicional, el cuadro de costumbres, escenas de la vida social del Japón, o bien en el teatro, los cuentos, la historia o las leyendas del país. Los personajes comunmente representados son geishas y maikos, soldados samurai, figuras y actores del teatro Noh o del Kabuki, etc., por lo que exigen profundizar en la simbología de los estampados tradicionales, en códigos de color y tipologías para el kimono, en elementos

de gestualidad y expresión japonesas, en adornos, atributos y peinados posibles.

Son realizadas en dos tipos, las planas llamadas Shiori Ningyo, y las tridimensionales llamadas Anesama Ningyo (literalmente muñeca de la hermana mayor). Las Shiori Ningyo se usan como marcadores para libros, o bien se enmarcan para usarlas como decoración mural. Las Anesama Ningyo son verdaderas “esculturas” de papel, se montan en bases para poder apreciarlas desde cualquier perspectiva o bien, en pequeñas escenografías.

En este caso, se han elaborado 36 muñecas planas (Shiori Ningyo), vestidas con los 36 diferentes diseños de estampados tipográficos. El objetivo es que sirvan como pequeñas maquetas a escala de kimonos.

Proceso:

*doblar  
para  
hacer cuello*



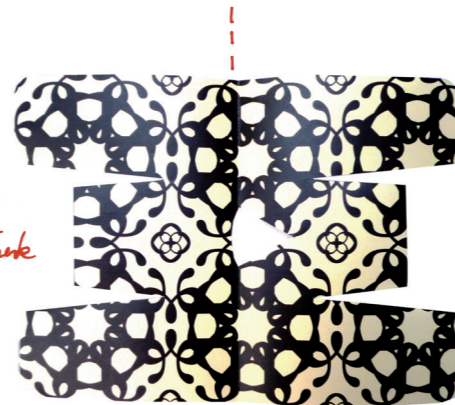
*doblar en  
1/3 parte*



*doblar la  
otra parte*



*recortar  
simetricamente*



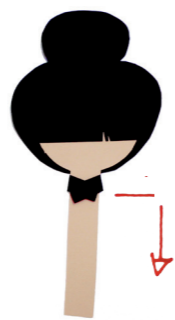
*doblar*



*añadir mangas  
al cuerpo del kimono*



*Añadir el obi*



*Colocarla en  
el cuello para  
fijar la cabeza*



*Añadir cabeza  
al kimono*



*Terminada!!*



Resultado:



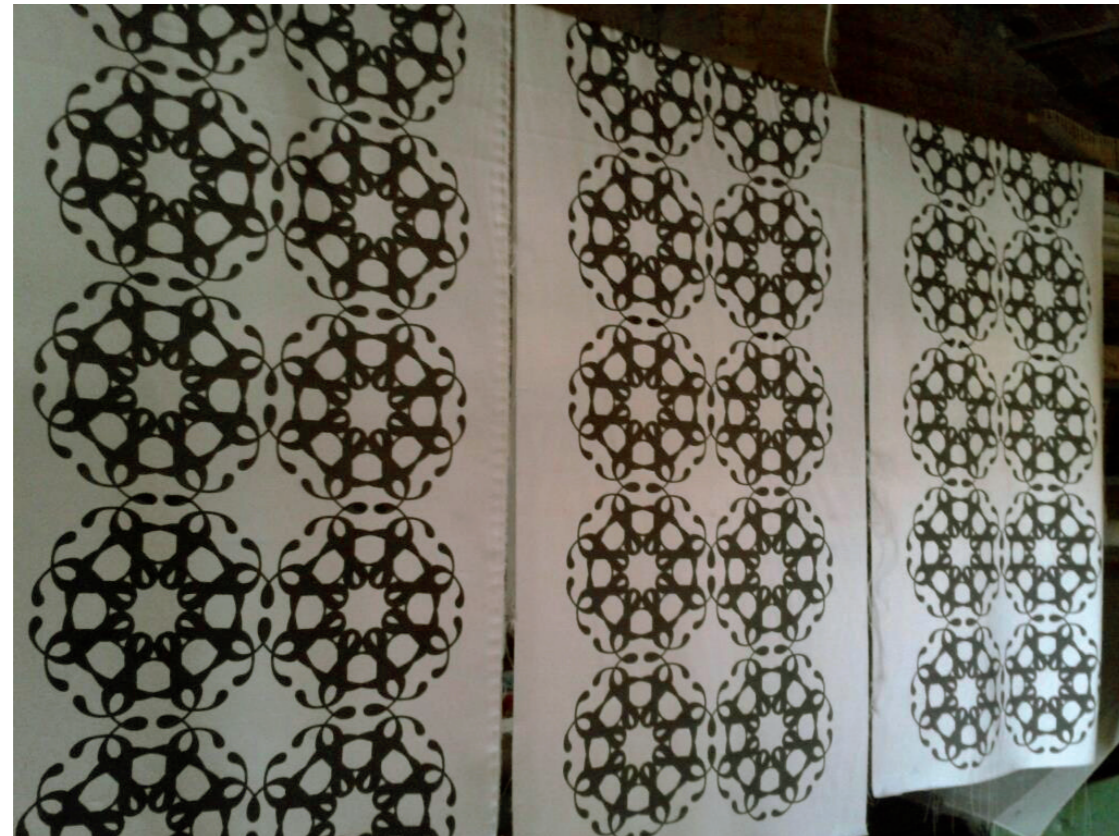
## 7.4.2. kimono

En cuanto a la aplicación en textil, se elige el Kimono Furisode. Tras la confección de éste, por sus características, también podría catalogarse como Houmongi o Komon.

Es estampado con el diseño a base de la tipografía "a" Baskerville, que forman módulos geométricos que se emplean por todo el kimono de manera regular en negro sobre tela de raso de color verde agua. Los remates son negros, al igual que el obi que lo envuelve, haciendo juego con el motivo estampado.


El proceso de estampación se ha realizado por serigrafía manual, estampando 12 metros de tela, divididos en fragmentos de 140 x 37 centímetros, en los cuales se estamparon 16 módulos dispuestos de dos en dos en cada fragmento:

Proceso:



Resultado:



A decorative circular logo composed of overlapping circles, with the number '8.' centered inside.

# 8. conclusiones

El objetivo del proyecto ha sido realizar una producción artística, representada en una serie de estampados originales y hacer estos diseños “realidad” dándole la posibilidad de aplicarlos en productos diversos, como la aplicación textil en kimono. Para ello ha sido necesario previamente conocer los antecedentes históricos del diseño, sus influencias, y cada aspecto formal vinculado a la elaboración de un estampado ornamental, a su aplicación textil y a la elaboración de un kimono y la tradición que lo rodea. Por todo ello cabe destacar toda la información adquirida tras el desarrollo de este Trabajo Final de Máster.

Uno de los puntos importantes es situarse en un contexto histórico desde el principio: Con la Revolución Industrial surgió un sistema de fabricación a máquina, permitiendo la fabricación en serie, esto trajo consigo una disciplina, el diseño gráfico, que jugaba un papel importante en la publicidad para comercializar lo que se producía. Nuevas tipografías de estilos muy diferentes unos de otros, diseños de Estilo Victoriano que reflejaban los valores del momento, impresos en litografía con ornamentación recargada y compleja, una vuelta del diseño y la artesanía con el lenguaje del Arts&Crafts, respetando la naturaleza de los materiales y los métodos de producción, una incursión en la decoración japonesa debido al choque cultural entre países asiáticos y europeos despertando la fascinación de lo llamativo y lo exótico en artistas y diseñadores del Art Nouveau.

Se inicia la importancia por los motivos geométricos repartidos en el espacio a través de módulos dispuestos en una red con la Secesión Vienesa, surge una búsqueda de la simplicidad y de las formas más auténticas antes que del lujo y del gasto con el Art Decó abriendo las puertas al Modernismo, que a falta de dinero, refleja la ausencia de ornamento y la renuncia consciente a la composición académica clásica.

Más tarde, la Escuela de la Bauhaus, conocido, también como un movimiento que sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico, recuperando los métodos artesanales y comercializando productos que, integrados en la producción industrial, se convertían en objetos de consumo asequibles para el gran público. Sin olvidar al diseño industrial y junto con los resquicios de la gran revolución del siglo XVIII y principios del XIX, nace el Estilo Internacional, resultado de la industria, la mecánica, la ingeniería y la ciencia de los materiales.

Después, el Posmodernismo, un híbrido del diseño, dado que en el proceso de creación las formas se combinaban al azar convirtiéndolo en una verdadera enciclopedia de materiales, con él, rápidos avances en informática. Los diseñadores exploraron las posibilidades de este nuevo mundo de ordenadores y programas gráficos creando un sin fin de obras a todo color.

Tras conocer y analizar la primera imagen de la sociedad de consumo con la revolución de la industria, los primeros precedentes del arte y las nuevas formas digitales del diseño, se desarrolla este proyecto en base a una inquietud por el estudio de las tendencias y referentes que existen hoy en día.

Estos referentes son diseñadores con una amplia experiencia en el campo de diversas ramas del arte, todos ellos diseñan estampados como figuras a seguir está: Emily Burmingham por sus infinidades de aplicaciones y diseños extraordinarios a base de vectores y Zuzana Licko, diseñadora de estampados tipográficos, el elemento que da nombre y tema a esta obra. Su libro *Hypnopædia*, con 140 estampados diferentes a base de tipografía únicamente, ha sido la mayor fuente de inspiración junto con el método de elaboración de módulos a partir de rotaciones desde un punto concreto.

La importancia de la tipografía en un lenguaje completamente diferente al que estamos acostumbrados a ubicarla, usarla como módulo del cual partir a la hora de crear estampados geométricos ha sido más que estimulante. Al inicio de este proyecto era impensable creer en la cantidad de resultados atractivos y diferentes que se pueden llegar a conseguir únicamente con una letra, sin embargo al concluir el trabajo, encontramos una serie de estampados de los cuales es difícil y a la vez interesante averiguar con qué letra están contruidos, generando un juego a la hora de contemplarlos.

#### **TIPOGRAFÍA COMO ESTAMPADO TEXTIL LLEVADO AL KIMONO.**

Una búsqueda de la innovación y mezcla de oriente más occidente, diseños actuales y originales estampados en prendas tradicionales japonesas. Aplicación llevada a kimonos, puesto que es una prenda que sin estampados carecería de su atractivo exótico.

#### **ATRACCIÓN DE LO ORIENTAL Y LO OCCIDENTAL EN UN MISMO CONCEPTO.**

Unión y combinación de oriente, el traje tradicional; y de occidente, la tipografía latina, debido a la fascinación de occidente por todo lo desconocido y exótico de oriente del mismo modo que de oriente lo occidental. Esta es la razón principal para la elaboración de la aplicación en textil. Una oportunidad tentadora de enlazar valores de Oriente y Occidente, fusión entre lo espiritual y lo científico, lo racional y lo intuitivo, dando lugar a una nueva visión, quizá más equilibrada, de nuestro entorno. Después de todo, entre los opuestos siempre se haya una atracción que produce luz y magia.

#### **EL DISEÑO COMO REPRESENTACIÓN: GEISHAS DE ORIGAMI Y KIMONO REAL.**

Adentrandonos en el mundo japonés hemos aprendido y averiguado mucho sobre las costumbres que durante años siguen perdurando en este país. Uno de los descubrimientos fascinantes aportados gracias a la investigación en este proyecto han sido las muñecas de papel, llamadas Washi Ningyo. Estas muñecas educativas han sido el elemento elegido para mostrar los 36 estampados tipográficos, utilizándolas como pequeñas maquetas a escala que posteriormente pueden ser utilizadas, entre otros usos, como marcapáginas de un libro como se hace en Japón.

La aplicación de los diseños en el kimono ha sido larga y laboriosa, pero muy satisfactoria, sobre todo al ver los estampados “cobrar vida” y certificar que son un producto que puede salir al mercado, tanto en forma de kimono como en infinidades de aplicaciones a nivel de diseño y producción.

#### **CONCEPTO DE HERENCIA RECIBIDA.**

El área de trabajo desarrollado ha supuesto una oportunidad para profundizar y adquirir mayor conocimiento en el mundo del estampado, a demás de un descubrimiento como ha sido todo lo relacionado con el mundo oriental: el kimono, las geishas, sus tradiciones y costumbres, su estética y su visión del mundo en general. Ha sido gratificante el tiempo invertido en el estudio de estos temas, al igual que la parte de producción práctica. La creación de estampados tipográficos es un puzzle que nunca va a dejar de entretenerte y sorprenderte.

#### **AGRADECIMIENTOS.**

A Rodrigo Pérez Galindo por su dirección y supervisión de este Proyecto.  
A Rafael Mólck Martínez - Villanova por su prestación a la hora de serigrafiar los 12 metros de tela para el kimono.  
A Francisco José Carballo Miranda por su ayuda tanto en la parte de serigrafado como en el retoque de los detalles finales de este proyecto.  
A Pepi Corchado Durán por la confección del kimono, así como su ayuda en la elaboración de las Washi Ningyo.  
A Rebeca Beltrán García por su prestación como modelo para las fotografías del kimono.  
A Moisés Piris González por su constante apoyo e interés en el proyecto, así como la corrección exhaustiva del mismo.  
Y a Sandra Bombillar por su aportación de ideas en los detalles finales.





# Fuentes / Bibliografía

## BIBLIOGRAFÍA:

- \_ WONG, WUCIUS (1995). Fundamentos del diseño. trad. Homero Alsina Thevenet. G. Gili.
- \_ PHILLIPS, PETER - BUNCE, GUILLIAN (1996). Diseños de repetición, manual para diseñadores, artistas y arquitectos. Barcelona: G. Gili, S.A.
- \_ COLE, DRUSILLA (2008). Estampados (Patterns). Barcelona: Art Blume, S.L.
- \_ FISCHER, JOACHIM (2009). Wallpaper. Tandem Verlag GmbH h.f.ullmann.
- \_ BOWLES, MELANIE (2009). Diseño y estampación textil digital. Barcelona: Art Blume, S.L.
- \_ SANTUE, ENRIC (1988). El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días: Alianza.
- \_ LUPTON, ELLEN y ABBOTT M., J. (2002). El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño. Barcelona: G. Gili, S.A.
- \_ PEDOE, DAN (1979). La geometría en las artes. BARCELONA: G. Gili, S.A.
- \_ GHYKA, MATILA (1977). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes: Poseidón.
- \_ GRAHAM-DIAZ, NAOMI (2001). Make-Up of Geisha and Maiko.
- \_ LICKO, ZUZANA (1997). Hypnopædia. Emigre fonts.

## SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA WEB:

- \_ [http:// serigrafia4t.com](http://serigrafia4t.com)
- \_ <http://www.emigre.com>
- \_ <http://www.jonathan-saunders.com>
- \_ <http://www.monografias.com>
- \_ <http://es.wikipedia.org>
- \_ <http://www.portaldearte.cl>
- \_ <http://easdmurciatmp.blogspot.com>
- \_ <http://www.vogue.es>
- \_ <http://stylebeat.blogspot.com.es/>
- \_ <http://www.kunstkraft.com/>
- \_ <http://nadiasparham.co.uk/>
- \_ <http://www.crinson.com/>
- \_ <http://www.emilyburningham.com/>
- \_ <http://www.kubooa.co.uk>
- \_ <http://www.designbyjulieingham.co.uk>
- \_ <http://www.byhanna.com/>
- \_ <http://www.emigre.com/>
- \_ <http://www.sheydisseny.com>
- \_ <http://www.behance.net/>
- \_ <http://kevinrileyvalente.blogspot.com.es>
- \_ <http://www.robincamille.com>
- \_ <http://mathildedpd.blogspot.com.es>
- \_ <http://www.geigi-gakko.castillejo.or>
- \_ <http://ImmortalGeisha.com>
- \_ <http://japonismo.com>

## OTRAS FUENTES DOCUMENTALES:

- \_ Documental televisivo de la BBC Geisha Girl. Primero estrenado en el canal BBC Four del Reino Unido en enero de 2006.
- \_ Revista Escala No. 175, febrero 2004. Oriente y occidente ¿Opuestos o complementarios?
- \_ Memorias de una geisha (novela y película)

