

TANNER (PRENDAS VISUALES)

NICOL TATIANA SALDARRIAGA LÓPEZ

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN)

Escuela de Comunicación y Bellas Artes

Programa de Diseño de Modas

Opción de Grado III

Docente

D.I. Esp. GED. MBA. Juan Sebastián Hernández Olave

18 de Noviembre de 2020

Tabla de Contenidos

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
OBJETIVOS	3
OBJETIVO GENERAL	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
EJEMPLO: CAPÍTULO 1: INFORMACIÓN GENERAL	4
TÍTULO 2	4
TÍTULO 2	4
TÍTULO 3.	4
TÍTULO 3.	4
CAPÍTULO 2 FIGURAS Y TABLAS	5
TÍTULO 2	5
TÍTULO 3.	5
TÍTULO 3.	6
CAPÍTULO 4	9
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	9
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	10
LISTA DE REFERENCIAS	11
ANEXOS	12
VITA	13

Resumen

Cómo desarrollar un proyecto de Moda al Arte: Ilustración y técnicas de estampado, es un análisis conceptual y creativo de cómo los muralistas se han limitado muchas veces a un concepto de igualdad y no se ha permitido explorar otras ramas para poder crear prendas que no solo cumplan su función social sino que también abarque el mundo de la imaginación, la libertad de movimiento y sobre todo la singularidad. Este libro trata de salirse de la norma y se apoya en las técnicas de estampación casera como inspiración ya que es una de las artes que por sí sola ya ha generado gran impacto.

La colección se apoya también en la fotografía de retratos y de moda del francés Patrick Demarchelier, sus fotografías ya que son bastante conocidas por transmitir una sutil relajación aunque estén envueltas en estándares poco comunes. En última instancia se toma como inspiración brindar un producto personalizado que permita a las personas plasmar, diseñar y/o modificar imágenes o lugares que vean. La mezcla de estas 3 visiones permitió el nacimiento de esta muestra, que más que una colección pretende crear una nueva percepción de lo que es la moda tratando de llevarla a un estado menos limitado.

Introducción

La moda se convirtió en un fenómeno social que ha marcado profundamente el comportamiento de los individuos, tenemos la posibilidad de descubrir numerosas causas por las que vamos adoptando ciertas tendencias para nuestras propias vidas, una de las primordiales es que la gente, como un ente meramente social. Ahora bien, un colectivo se forma porque poseen intereses en común, tienen la posibilidad de ser intereses musicales, literarios, filosóficos, políticos, culturales, etcétera.

La pregunta principal del proyecto es: ¿Cómo puedo adoptar la transformación de una prenda plasmando una fotografía surrealista o ilustración?

En el ámbito de la indumentaria, son las primordiales influencias que poseen los individuos en el momento de adoptar o es decir, adaptar su historia en camino a ciertos modelos que le permitan asignarse a sí mismo un nombre en la sociedad, no obstante hay un límite bastante diminuto entre una verdadera pasión por algo y el realizado de adaptar dicha pasión únicamente por ser aceptado y conformar parte del colectivo.

Se desarrolló un análisis concreto sobre los muralistas que a continuación detallo: La mayoría de ellos concuerdan que es primordial conseguir más espacios que puedan influenciar en el arte para plasmar puntos de ilustración, y no solo eso la mayoría de los chicos y chicas le han dado mucha trascendencia a este punto, analizando la vestimenta se identificó que el 50% o más de las jóvenes tendía a elegir ropa ancha y cómoda e incluso el 30% lo usaban del mismo color, sudaderas anchas y estampadas y camisetas holgadas, no únicamente en la manera de vestir sino

además en los peinados y formas de andar y desplazarse, mi conclusión ha sido que estamos inclinados cada vez más a continuar el molde preestablecido que se nos está imponiendo.

Si observo se inclina a una propia individualidad que podría ser reflejada en su comportamiento diario y porque no, en su forma de vestir y por ello se busca complementar que los clientes en el momento de obtener el producto se sientan a gustos y seguros de que será la mejor opción para sus vidas.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una colección de indumentaria urbana inspirada en los muralistas modernos en donde a través de las exploraciones con las técnicas de estampación análogas se genere una conexión emocional con el público objetivo que da valor a las relaciones entre arte y moda.

Objetivos Específicos

- 1.** Investigar sobre las características estéticas de los muralistas modernos latinoamericanos para extraer lenguaje visual que será aplicado en la indumentaria a través de las técnicas de estampación.
- 2.** Experimentar diversas tecnologías análogas de estampación para el desarrollo de una propuesta conceptual de estampado de indumentaria bajo el criterio de sostenibilidad.
- 3.** Desarrollar una colección de indumentaria urbana en donde se involucren las técnicas de estampación análogas y sostenibles para evidenciar las posibilidades de experimentación artística a través de estos procesos técnicos.

Capítulo 1: Muralismo como estrategia de construcción visual para prendas

Paralelamente que el graffiti alcanza sus cotas más altas de fama a lo largo de la década de los 80, otro tipo de arte, nombrado por varios como street art, y además desarrollado en la calle, evolucionó de manera paralela a este desplazamiento. Nació cualquier nuevo panorama artístico en el que existían, y siguen haciéndolo actualmente, el arte callejero y el muralismo evidentemente diferenciadas por las técnicas empleadas en todos ellos, y por el fin y fines de los mismos.

El muralismo que es el centro de proyecto busca la construcción de pinturas muralistas, eso quiere decir que son obras que se hacen durante cualquier muro o pared. Este término da enfoque al tipo de arte que conlleva conocimientos y capacidades que se requieren para desarrollarlo, y al desplazamiento que nació alrededor de él. Este desplazamiento nace en México durante el siglo XX y cuenta que la pintura empieza a coger fuerza tras la Revolución Mexicana, por consiguiente, diversos artistas recurrieron a la pintura mural como mecanismo de acción política, intentando encontrar dar a conocer ideales.

A través de la investigación en el camino se cruzó una chica y se puede observar el resumen de la siguiente entrevista:

Koa es su nombre artístico, su nombre real es ana y ella inicialmente estudió gastronomía y estaba enfocada en ese campo, al sentirse esclava de la cocina decidió tomarse un tiempo, donde se dedicó al pirograbado con su hermano. Al pasar el tiempo se dedicó a otros campos como el dibujo y el muralismo, pues su entorno de amigos se dedicaba al arte y la impulsaron a dedicarse más a fondo. Le gustan técnicas como el realismo con lo místico, le apasiona la naturaleza, los

animales, las culturas indígenas y la ciencia, por esto el plasma en sus murales, además le gusta dejar pequeños jeroglíficos en cada pieza que elabora. Koa nos habló acerca de su diario vivir, su modo de vestirse, alimentarse, y relacionarse, donde pudimos concluir que su estilo de vida giraba al consumo consciente, no al maltrato animal, una vida nómada, pasión por brindar ayudas a la sociedad, lo cual tiene sentido porque eso es lo que plasma en sus obras. Ella nos cuenta que el muralismo es un concepto artístico que transmite sentimientos, ideales, formas de ver la vida muy naturalista y por eso las técnicas de pintura que utiliza son de productos vegetales que ayuda a evitar la contaminación del medio ambiente.

Koa nos cuenta que el tipo de muralismo que realiza es una mezcla de lo abstracto con el realismo para dar una percepción más amplia de la creatividad al momento de transmitir y por ello se inspira en artistas como lo son principalmente Amelia Alcock-White (Pintora), Diego Berrocal O'Higgins (Músico) y Jane.artisans (Diseñadora), ella nos cuenta que le gusta dirigirse al público joven para crear consciencia para las nuevas generaciones sin dejar al lado a todo aquel que desee apreciar el mural y no importa el tamaño ya que lo importante es reflejar y transmitir a través de ello. Finalmente nos contó que el muralismo le genera tranquilidad, pero a la hora de presentarse frente a personas le da nervios aunque ha venido trabajando con el tiempo y esto le da felicidad porque es contribuir y dejar una huella en el mundo.

- **Audio de entrevista a Koa:**

<https://drive.google.com/file/d/1K4YWwrYZDIJAbG1Skyy23xuCnRmnsJ0R/view?usp=sharing>

Para entender un poco el lenguaje de un artista-muralista se basa en tres aspectos: Gains, Pains y Customer Job(s).

Los gains son todos aquellos beneficios que los muralistas ven al realizar el trabajo de ilustración como lo son:

1. Realizar un buen trabajo y resaltar en el campo genera reconocimiento, apoyo y admiración al arte.
2. Al tener un impacto en las personas por su trabajo en el arte, se valoriza y hace que el artista tenga mejores ingresos al realizar un mural.
3. Poder desenvolverse en más campos del arte hace que genere sus servicios como artista mucho más amplios a nivel profesional.
4. Promover la responsabilidad ambiental a través de los materiales con los que se crea un mural hace que su trabajo sea más consciente.

Luego se encuentran los pains que son aquellas desventajas e inconvenientes que poseen:

1. No disponer de un espacio autorizado para intervenir ya que necesitan permisos entre propietarios y el estado.
2. Tiempos reducidos para la elaboración de otras técnicas artísticas.
3. No poder dedicarse de lleno al muralismo, ya que este oficio requiere de un alto grado de reconocimiento para ser totalmente lucrativo.
4. Costos elevados por pintura vegetal.
5. Costo por la disposición de la vestimenta a la hora de realizar un mural.
6. Someterse a las condiciones de otras empresas para poder trabajar con ellas.

Y finalmente está el Customer Job(s) que son las actividades habituales del perfil del muralista:

1. Hacer murales en su ciudad natal.

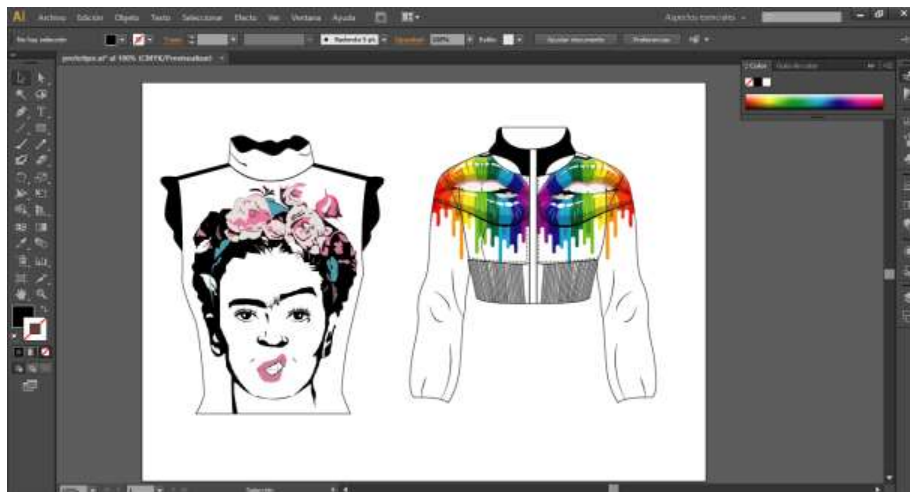
2. Hacer ilustraciones u otras actividades relacionadas con el campo del arte.
3. Hacer un uso consciente de los materiales contaminantes al elaborar una pieza de arte.
4. Usar una vestimenta adecuada a la hora de hacer un mural.
5. Viajar constantemente para inspirar y nutrir su creatividad.
6. Aliarse con marcas y empresas para obtener un mercado de clientes que los sigan.

Capítulo 2: Experimentación creativa a través de la estampación análoga

Se pretende explorar el potencial expresivo de la imagen considerando otras dimensiones de procesos análogos de experimentación con técnicas de estampación.

Figura 1.

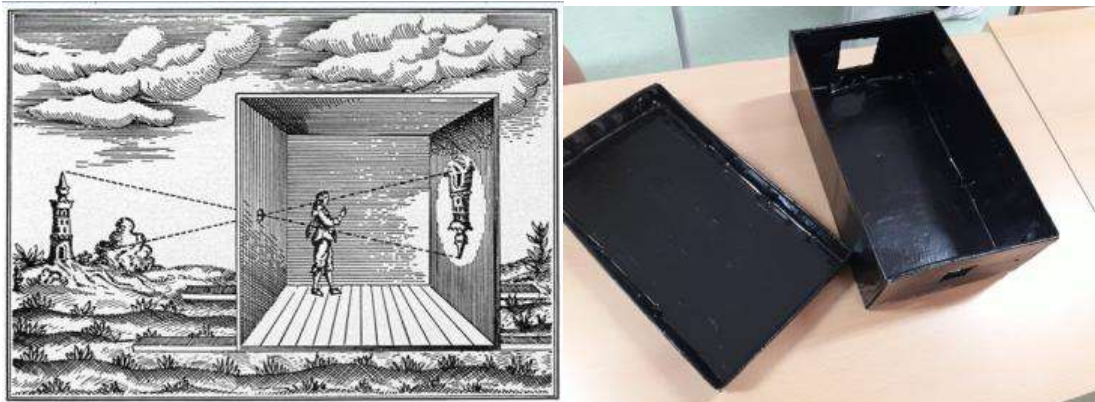
Prototipo de prenda en illustrator

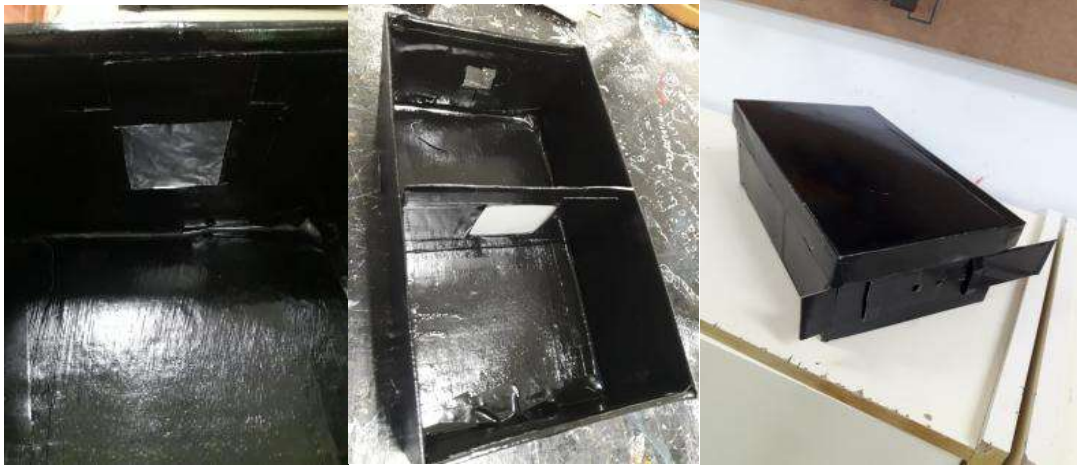


Saldarriaga, T. (2020). Prendas illustrator [Fotografía]. En *illustrator*.

Figura 2.

Proyector casero Cámara oscura:



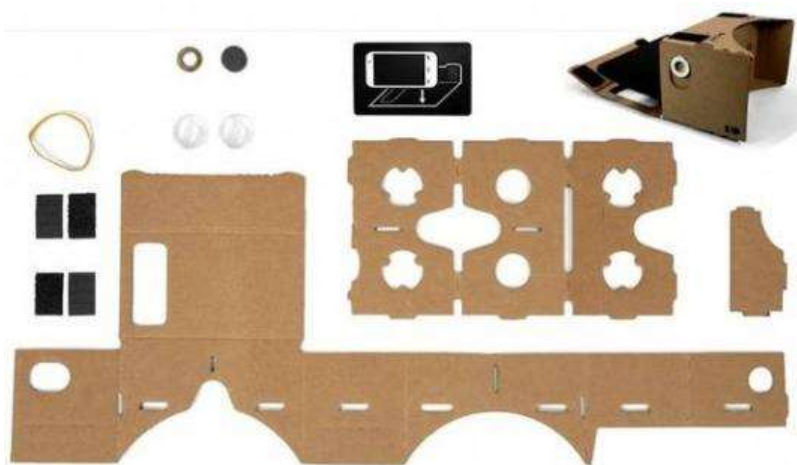


Nota: Proyector casero [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Al hacer la experimentación de cámara oscura pude observar que lo que sucede es que al ponerlo frente algún objeto iluminado se refleja la imagen pero en forma invertida y lo ideal se basa en cubrirse con una tela negra para tener mayor visibilidad.

Figura 3.

Lentes de realidad virtual con aplicaciones de play store:



Lentes de realidad virtual. (2020). [Fotografías]. Pinterest.

En esta experimentación dio como resultado el fracaso en el sentido que las aplicaciones que tiene *playstore* para la realización de realidad virtual no están del todo bien desarrolladas ya que son muy malas en el sentido que no se ve nada ni tampoco te transporta a la realidad virtual o incluso se ve como en el celular y no se ve nada.

Formas de Estampación:

Estampación transfer con vinipel:



Nota: Estampación vinipel [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Esta fue una forma de experimentación de estampación con una imagen normal impresa, vinipel, papel mantequilla, una plancha y una camisa, este proceso se llevó a cabo para hacerlo desde casa y con materiales a la mano, lo primero que se hace es recortar la imagen impresa bien por los bordes, luego se recorte el vinipel un poco más grande que la hoja se envuelve y se

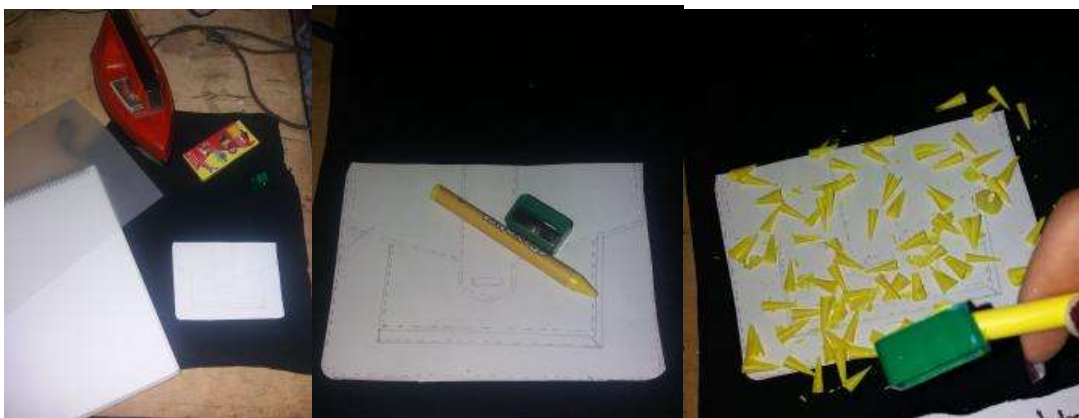
acomoda en la prenda, luego se pone encima el papel mantequilla y se pasa varias veces la plancha caliente para que el papel vinipel se derrita y pegue a la prenda y ya luego se quita el papel mantequilla.

Estampación con crayola - serigrafía casera

Es un proceso que se trata de estampar con crayola y los pasos son primero recortar la imagen o frase que se desee estampar, luego lo que haces es que con un tajalápiz, tajas la crayola hasta llenar totalmente la palabra y luego calentamos la plancha a la temperatura más alta posible cuando esta esté caliente procedes a poner dos hojas de papel y ponemos la plancha y la crayola comienza a derretirse y sin planchar solo sosteniéndola se va adhiriendo a la prenda, luego retiramos la plancha y las hojas y queda lista la prenda, este proceso es interesante ya que puedes ser muy dinámico para prendas para niños, es fácil de hacer, y con materiales que se encuentran en casa. En mi conclusión este es una técnica para estampar figuras para niños.

Figura 5.

Proceso de estampación con crayolas





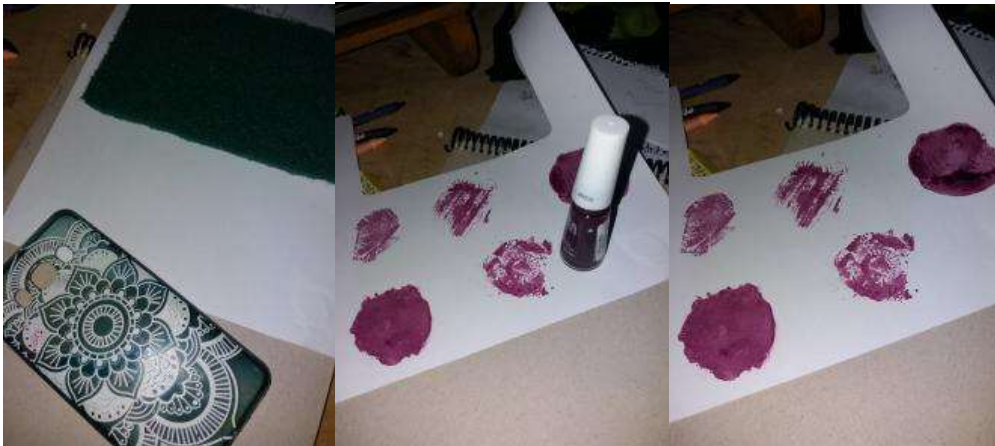
Nota: Estampación con crayolas [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Estampación con esmaltes

La estampación con esmaltes se genera normalmente para uñas, pero yo lo quise practicar directamente en la prenda y fallo, es un proceso complicado de realizar a pesar de que se hizo también en hoja no generó el efecto deseado ya que no todos los esmaltes tienen los mismos componentes.

Figura 6.

Procesos estampación con esmaltes



Nota: Esmalte [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Estampación con esponja o espuma

Este proceso lo lleve a cabo con una esponja de loza y recorte una figura cualquiera, luego aplique pintura para tela en la superficie de la esponja e hice presión sobre la prenda para crear la estampación, es un proceso que es fácil y casero, pero siento que me faltó experimentar más generando figuras un poco más definidas para ver mejores resultados.

Figura 7.

Procesos estampación con espuma



Nota: Esponja [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Estampación con pintura para tela en forma de sello

Realicé un último intento con pintura para tela en forma de sello ya que la misma tapa de la pintura traía un diseño el cual se le podía aplicar la pintura y se hacía presión en la tela para generar la estampación y me gusto me parece que es un proceso muy fácil y se puede generar muchas más figuras de colores para hacer de la prenda más agradable.

Figura 8.

Procesos estampación con pintura



Nota: Sello [Fotografías]. En *Cámara del celular*. Saldarriaga, T. (2020).

Capítulo 3: TANNER, entre la estampación y el arte muralista

Este proyecto se ha realizado con el objetivo de trabajar la estampación para contar historias como instrumento de las artes visuales. El objeto de estudio es el diseño de las ilustraciones de una fotografía a través de la técnica de la estampación. Con esta, se busca que el muralismo y la estampación cuenten una historia de una manera más personal y creativa, plasmando sus sentimientos y su forma de ver e imaginar los hechos que ocurren, así como la importancia de la imagen, que es un medio de expresión que acompaña e incluso muestra mucho más allá que el propio texto. Por ello, surge la colección de TANNER que es un proyecto que lleva a la innovación y a la variedad de recursos, y además, te diferentes técnicas de estampación.

TANNER busca reflejar el lenguaje muralista y apoyándose también en la fotografía de retratos y moda que transmita una indumentaria urbana inspirada en los muralistas modernos en donde a través de las exploraciones con las técnicas de estampación análogas se genere una conexión emocional con el público objetivo que da valor a las relaciones entre arte y moda.

Capítulo 4: Desarrollo de la colección

Se presenta la colección diseñada a partir de los procesos de experimentación desde la estampación como se presenta en la Figura 9.

Figura 9.

Colección diseñada



Nota: Colección [Fotografía]. En *illustrator*. Saldarriaga, T. (2020).

Capítulo 5: Resultados y discusión

Se puede observar que se busca más experimentación y encaminamiento del proyecto en una mejora general, tanto para las características estéticas como estructurales. Destacó especialmente la experimentación y proceso que se hizo ya que mediante eso se pueden generar resultados planteados que mejoren el proyecto y el producto.

También uno de los resultados fue el esperado ya que por medio de la investigación que se mantuvo durante todo el proceso fue clave para el desarrollo y creación del producto.

Buscar cumplir las necesidades del consumidor para adquirir un diseño único e innovador que no sea solo atractivo visualmente sino, que genere impacto es el ideal a llegar.

Aunque el proceso fue complicado pero no imposible, se pudo llevar a cabo la creatividad y el resultado se encamina en el proceso de realización del proyecto, el nivel se vio reflejado y es realmente agradable y gratificante el aprendizaje que se obtiene a través del proceso y la investigación.

El fin del producto es dar a conocer las ventajas que tiene la estampación y así llegar al éxito del producto brindando satisfacción.

Conclusiones y Recomendaciones

En el proceso de creación del producto de la propuesta se encontraron varios puntos a analizar, entre estos, el proceso de durabilidad de los materiales, fue una duda que surgió con el proceso de búsqueda de retazos de tela y de pinturas para estas. La idea principal es ofrecer un producto de calidad y sostenible, al reutilizar telas y buscar pinturas ecoamigables se pudo concluir que estos factores pueden ser relativos al estado en que se encuentren los insumos, haciendo que sea más selectivo y el proceso de búsqueda sea mucho más lento. Por otro lado, está el comportamiento de la pintura sobre la tela, ya que algunos componentes tienen mejor desarrollo sobre ciertos tipos de textiles y hacen que las variedades de telas a intervenir se disminuyan. En conclusión, para la creación del producto se necesita de procesos de búsqueda extensos y selectivos, para la intervención artística el doble, lo cual hace que esta propuesta de producto se torne para la realización de un producto único y artesanal, haciendo que se tenga que elevar su calidad y precio.

Lista de Referencias

Castroviejo, S., & Coello, P. (s. f.). *Sobre la " estampación natural" y noticias acerca de los " Libros de Plantas..."*. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-

SobreLaEstampacionNaturalYNoticiasAcercaDeLosLibro-70476.pdf.

Recuperado 2016, de

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=estampacion&btnG=

Neves, J., & Neves, M. (1994). *Geometría fractal. Una nueva herramienta para el desarrollo del diseño textil. Aplicaciones en la estampación.*

<https://upcommons.upc.edu/handle/2099/6375>.

<https://upcommons.upc.edu/handle/2099/6375>

Muñoz, A. (2011, 29 noviembre). *La mano, la huella y el acto de estampar.*

<http://www.hipo-tesis.eu/fscommand/hipo1/munoz.pdf>. [http://www.hipo-](http://www.hipo-tesis.eu/fscommand/hipo1/munoz.pdf)

[tesis.eu/fscommand/hipo1/munoz.pdf](http://www.hipo-tesis.eu/fscommand/hipo1/munoz.pdf)

Vita

Nicol Tatiana Saldarriaga López, es una Diseñadora, ilustradora y bailarina Colombiana. Nació en Bogotá D.C el 01 de Enero de 1999. Ha participado en una beca de intercambio para Lima-Perú, participó en una feria empresarial, Se graduó en el 2015 con 16 años en la escuela, el siguiente año comenzó su carrera como diseñadora.

Hija de Jorge Omar Saldarriaga y Lizbeth López Quijano, hermana menor de Wendy Dayana Saldarriaga, y vive actualmente con su padre.

Es apasionada por el arte, la pintura y la ilustración, maneja paleta de colores, blanco y negro también, ilustra análoga y digitalmente.