



bellas artes

2014-2015



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: MUNDO ORNAMETAL

Ilustración digital decorativa

ESTUDIANTE: Asier De Dios Camacho

DIRECTOR/A: Amparo Alepuz

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE ALTEA

Universidad Miguél Hernández de Elche





PALABRAS CLAVE: Ornamento, Ilustración, Estampado, Síntesis

RESUMEN: El eje fundamental del proyecto es la creación de ilustraciones digitales con el fin de emplearlas sobre distintos materiales.

Para su creación me he centrado en el estudio de la ornamentación vegetal y de la síntesis. Se ha depurado el estilo de inspiración logrando darle un enfoque mucho más simple y depurado.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos
2. Referentes
3. Justificación de la propuesta
4. Proceso de Producción
5. Resultados
6. Bibliografía

4	-	4
5	-	8
9	-	9
10	-	13
14	-	24
25	-	26

PROPUESTA

La propuesta de Trabajo de Fin de Grado que presentamos está basada en la creación de una serie de figuras ornamentales realizadas digitalmente para su aplicación en estampación. Para su creación me he centrado en el estudio de la ornamentación vegetal antigua que tanto en la arquitectura, el diseño de mobiliario, el diseño textil, la ornamentación de cenefas, marcos y otras muchas aplicaciones con estos elementos se han hecho a lo largo de historia.

El proyecto consiste en generar unas ilustraciones que puedan aplicarse a diferentes usos, materiales y soportes. De ahí que hayamos optado por el diseño de estos motivos en un medio digital.

Asimismo pretendemos generar un estilo de ornamentación floral actual con connotaciones contemporáneas en cuanto a estilo, buscando el equilibrio entre la síntesis formal a través de los elementos geométricos y el dibujo y la expresividad mediante la composición y las variables que generaremos en las aplicaciones. Utilizaremos una paleta de colores simple, plana y unas líneas oscilantes en cuanto al grosor, puntas y trazados, intentando sacar el máximo rendimiento a la sensibilidad que en el trazo ofrece el uso de los software adecuados que connotan la diferencia entre lo manual y lo digital pero mantienen la sensibilidad artística. Cada ornamento creado puede funcionar en solitario, servir como elemento o como un estampado continuo, que utilizan la repetición para crear una trama.

OBJETIVOS

- Crear una línea de diseños ornamentales vintage basada en motivos vegetales para un posterior uso en distintos soportes.
- Crear un estilo conjunto que defina a todos los diseños.
- Poder aplicar el trabajo realizado sobre distintos soportes.
- Dar a las piezas un enfoque moderno.
- Lograr que las obras transmitan dinamismo y equilibrio.

REFERENTES

La técnica de la ornamentación viene de lejos. En la antigüedad tenía mucha más relevancia que en la actualidad. Se cuidaba más el embellecimiento de objetos por medio de este tipo de diseños. La técnica de la ornamentación como ya he mencionado anteriormente, viene de lejos. En la antigüedad tenía mucha más relevancia que en la actualidad. Se cuidaba más el embellecimiento de objetos por medio de este tipo de diseños. Ya los egipcios en sus trajes y adornos empleaban creaciones de este tipo. En cuanto a la decoración en épocas anteriores, destacar el uso del empapelado en las paredes. Para ello se empleaban mayoritariamente motivos de carácter vegetal. En cuanto a la decoración en épocas anteriores, destacar el uso del empapelado en las paredes. Para ello se empleaban mayoritariamente motivos de carácter vegetal.



Fig1. Ejemplo estampado egipcio.

El tema del papel pintado procede de Oriente y llegó a Europa en el siglo XVII. El éxito de este tipo de papel se dio con la revolución industrial ya que la mecanización facilitaba su fabricación. Durante la década de los 60 y los 70 consiguió su mayor auge habiendo una gran variedad de diseños.

Como referente temático y visual, me he dejado influenciar por diversos tipos de medios. Por un lado está el tema audiovisual con los atrezzo de películas y series. Sea el ejemplo de *Mad Men* (2007-2015) Serie americana perteneciente al género de drama de época y situada en los años 60.



Fig2. Captura de pantalla capítulo Mad Men. Dirigida por Matthew Weiner y producida por Lionsgate Television. (2007-2015)

Otro tipo de referente visual ha sido la fotografía y la decoración en las maquetaciones de libros y revistas antiguas. Claro ejemplo de ello, la revista suiza Camera. Es una revista de fotografía que dejó de fabricarse en 1981. En ella la maquetación posee motivos decorativos y fotografías de la época que muestran la decoración en la cual se basa mi proyecto.

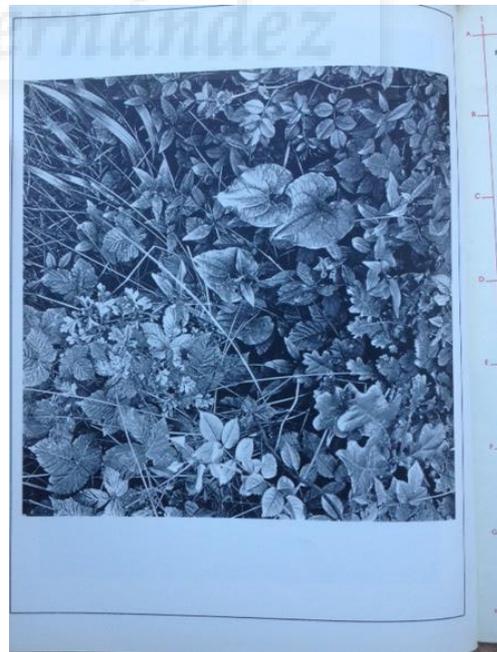


Fig3. y Fig4. Fotografías de la revista Camera. Edición Alemana. Mayo de 1980 y Enero de 1972 respectivamente.

El resto de referentes visuales son diferentes tipos de decoración, como la decoración en el arte islámico o los capiteles de estilo jónico y corintio de la antigua Grecia. La decoración islámica a diferencia de la occidental, no imita la naturaleza. Para ellos es un acto de impiedad. Así es como ellos consiguen la estilización de los motivos vegetales. Por influencia de la cultura persa sasánida se produce una estilización de los motivos vegetales, haciéndose irreconocibles. A este tipo de decoración se le denomina ataurique.

Por otra parte, el movimiento Jugendstil me ha servido de gran ayuda. Los diseñadores del Jugendstil se inspiraban en el funcionamiento del mundo natural que revelaban los avances en investigación científica y tecnológica. Las formas orgánicas y los motivos vegetales manieristas empleados, estaban directamente influenciados por los estudios fotográficos de estructuras vegetales de Karl Blossfeldt (1865-1932), y por los dibujos botánicos de Ernst Haeckel (1834-1919). Estos detallados estudios ayudaron a comprender mejor la naturaleza, lo que permitió a los diseñadores del Jugendstil dotar a su obra de un gran sentido del dinamismo y de un fuerte desarrollo orgánico.



Fig5. Ornamento del estilo Jugendstil. 1900-1920

Como referente conceptual, tengo que citar indudablemente el movimiento Arts and Crafts (Artes y Oficios) al que se asocia la figura de William Morris (1834-1896) Como diseñador y artesano, su obra ejercería gran influencia en el diseño de libros, en el arte de la impresión, en las artes visuales y en el diseño industrial del siglo XIX.. Fundó en 1861 una sociedad dedicada

a la producción de papeles pintados, telas, bordados, alfombras y muebles. Su estilo, muy personal, está marcado por ricos y densos esquemas florales y follajes.



Fig6. Brer Rabbit. William Morris 1882.

Otro referente a tener en cuenta, conceptualmente hablando, ha sido Vasili kandinsky. Durante su época en la Bauhaus (1922-1933) se aprecia en sus trabajos una evolución hacia la síntesis. Para ello estudió la psicología de la forma. Realizaba una identificación visual simple de los elementos y los colocaba sobre el lienzo consiguiendo una sensación de equilibrio y armonía.



Fig7. Composición 8. Vasili Kandinsky 1923.

JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

El proyecto surge del gusto e interés por las ilustraciones antiguas y las decoraciones que se realizaban en ellas y poder diseñar formas para colocar sobre diferentes soportes empleando distintas técnicas y así obtener mis propias creaciones y verlas aplicadas a elementos de la moda y el diseño.

Las composiciones simples y simétricas siempre me han resultado llamativas por lo que encontré en este trabajo un buen medio para poder plasmarlo.

Poniendo en marcha la investigación sobre ilustraciones y decoración antigua, lo más interesante basándome en mis gustos artísticos fueron las estampaciones con ornamentación vegetal. En ello se basa mi proyecto. En sus diferentes tipos y estilos. En este apartado hice hincapié sobre la figura de William Morris y su trabajo de diseño y estampación.

El poder reproducir mis propios trabajos en diferentes soportes es un proceso que he ido conociendo más este año en el taller de grabado y serigrafía. Me resultan unas técnicas muy interesantes con las que poder dar salida a ilustraciones, fotografías y diseños. Cursando asignaturas relacionadas con estos puntos, me di cuenta que realizando el diseño digitalmente me proporcionaba una gran ayuda para el trabajo. Es más fácil llegar a diferentes soportes, y esto es uno de mis objetivos e inquietudes.

Todo esto fue lo que me incitó a encaminar mi proyecto por este camino, el de realizar un trabajo de diseño para su posterior estampación.

Los estampados antiguos que me han llamado la atención se empleaban para diversas funciones decorativas como el entelado de sillas o en la fabricación de colchas. Prácticamente todos ellos están diseñados en módulos que se repiten en serie para formar un conjunto.

Habiéndome guiado durante el proceso por la síntesis de formas, he querido conseguir unos módulos diseñados para funcionar en solitario y eliminar posibles sobrecargas visuales. Quería conseguir hacer módulos equilibrados, con dinamismo y atractivos para el espectador.

PROCESO DE PRODUCCIÓN

Antes de comenzar con el proyecto, fijé un esquema de producción sobre el que trabajar, definiendo varios apartados los pasos que debía de realizar para lograr el objetivo propuesto. Éstos eran los siguientes:

- Documentación visual e investigación de referentes.
- Bocetaje a lápiz.
- Entintado y definición de estilo.
- Digitalización vectorizada.
- Proceso de impresión y aplicación mediante la estampación en diferentes soportes.

El punto de partida fue la documentación visual y la investigación. El objetivo era recopilar imágenes e información de todo aquello que me llamase la atención sobre los ornamentos decorativos, métodos de estampación, decoración antigua, síntesis de formas y la depuración de estilo.

Una vez visualizado todo, entendiendo las formas y los métodos de trabajo que se llevaban a cabo, comencé a bocetar. Tenía que llevar al papel los diseños que tenía en mente después de la investigación sobre los referentes.

Comencé con papel y lápiz. Haciendo pequeños esquemas de las formas que quería llevar a cabo. Durante este proceso iba definiendo el enfoque de las obras, intentando dotar a todas con el mismo tipo de línea. Para ello me documente sobre la síntesis de las formas fijándome en los trabajos de otros artistas como la evolución de los trabajos de Vasili Kandinsky.



Fig8. Esquema de encaje a lápiz.

Teniendo el esquema del diseño realizado, el siguiente paso fue pasarlo a tinta. En este proceso fui definiendo el estilo. Comprendí como quería que fuese el resultado final. Jugando con el movimiento de las formas y la simplicidad de las líneas, podía conseguir resultados armónicos. Para llegar a ello me centre en la simetría por lo que haciendo la mitad de los diseños era suficiente.

Continuando con el interés por la estampación, investigué sobre diferentes métodos y los materiales que se empleaban en cada uno. Tras ello, tomé la decisión de hacer el trabajo digitalmente. Hoy en día las tecnologías facilitan en muchos casos estos temas. Aunque la intención era diseñar algo que funcionase como un solo elemento principal, la digitalización de los módulos me permitía un abanico de posibilidades mucho mayor para hacer muchas más pruebas en mucho menos tiempo. Solo debía escalar y decidir el tamaño exacto al que quería que se reprodujese y escoger un soporte sobre el cual llevarlo a cabo. De todos modos, la serigrafía artesanal hubiese sido una opción más que válida para llevar a cabo este proceso.



Fig9. Ejemplo diseño a boli primeros bocetos.



Fig10. Ejemplo diseño a boli final.

Para llevar cada diseño al ámbito digital, decidí utilizar Adobe Illustrator. Este es un programa de diseño vectorial con el que podía conseguir los resultados que quería. Para empezar el proceso importaba una foto del diseño y colocaba una línea vertical para definir bien el centro

de la figura final. A continuación, iba creando capas en las cuales hacía una parte del diseño para que este se fuese generando poco a poco. En cada capa vectorizaba una parte del diseño. Esto lo realizaba con la herramienta pluma que me permitía ir jugando con la curvatura de las líneas. Después agrupaba los elementos, los copiaba y los reflejaba teniendo siempre como guía la línea vertical hecha en la primera capa. Así conseguía la simetría deseada. Este proceso lo iba repitiendo con diferentes partes del conjunto para ir visualizándolo parte por parte y ver que podía ser descartado y que no. En algunas partes de ciertos diseños creaba dos figuras superpuestas y por medio de la herramienta buscatrazos, conseguía generar un espacio con la forma de la figura del frente sobre la del fondo. Todo este proceso fue repetido con todos los diseños llevados a cabo.



Fig11. Captura de pantalla utilización herramienta pluma.

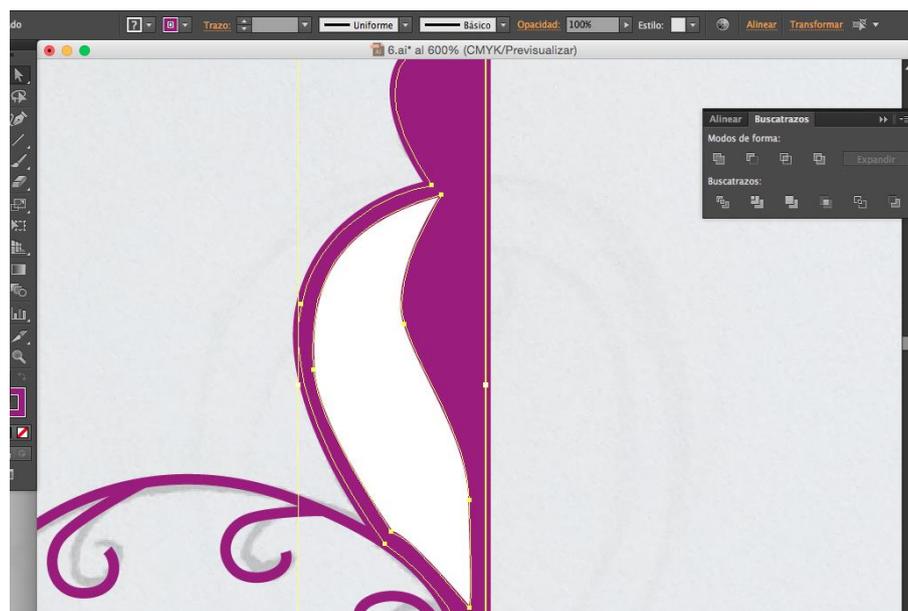


Fig12. Captura de pantalla utilización herramienta buscatrazos.

En cuanto al tratamiento empleado, debía de darle contraste resaltando la figura sobre el fondo. La mayor parte de los colores que se utilizaban en las estampaciones antiguas eran tonos apagados. Se empleaban mucho los colores tierra. Para darle un enfoque más moderno y actual he variado la elección de los colores por unos algo más llamativos. Para ellos me inspiré en los tonos fríos de la obra *Brer Rabbit* de William Morris.



RESULTADOS

Como vemos con los diseños propuestos, podemos afirmar que el trabajo ha cumplido con el objetivo principal, crear una serie de diseños basados en la ornamentación vegetal y en la síntesis y depuración de las formas. Para conseguirlo, queremos destacar la planificación y dentro de ésta, la investigación y la documentación visual previa para poder entender bien las formas sobre las que se asienta el proyecto.

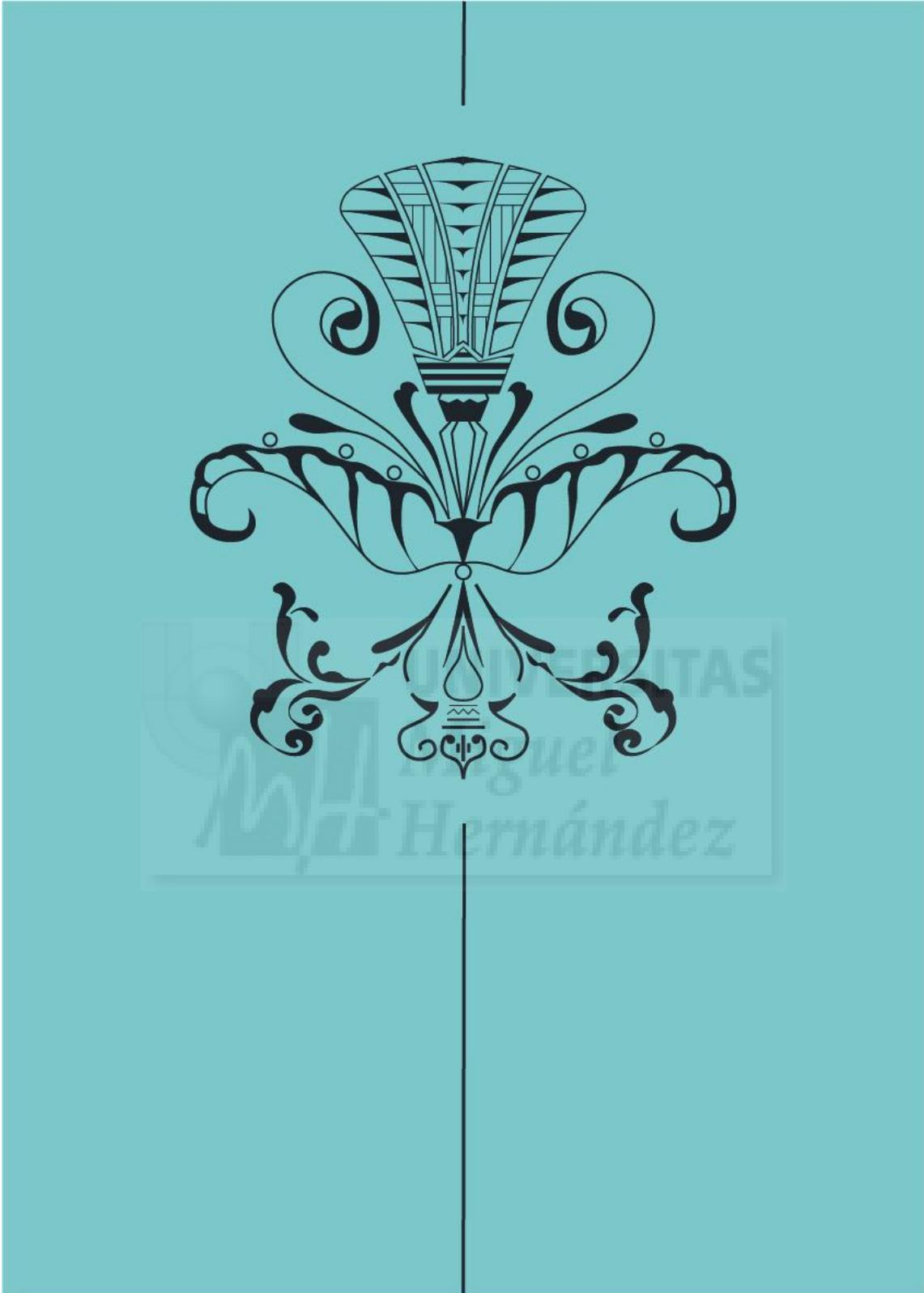
Se ha depurado el estilo de inspiración logrando darle un enfoque mucho más simple y depurado a la ornamentación vegetal. Simplificando sus formas y jugando con el estilo de trazo. Añadiendo a esto el hecho de la simetría, hace que se genere un equilibrio visual que transmita dinamismo.

Con los primeros diseños hemos visto que no se cumplía el objetivo marcado ya que no tenían un estilo que definiese a todos. La evolución de estos hizo que se consiguiese los diseños finales. Se fue entendiendo mejor el tratamiento del trazo y el movimiento de las formas, lo que nos llevó a conseguir diez diseños diferentes para esta serie.

Mientras se desarrolló todo el proceso creativo siempre teníamos en mente el pensamiento de la estampación, de poder plasmar lo realizado en algún tipo de soporte. Intentábamos visualizar cada módulo sobre algo, bien una camiseta, unas cortinas, o incluso en una lámina enmarcada. Están diseñados para su estampación en solitario y el hecho de extraer parte de los diseños para crear estampados continuos nos daba mucho más juego en cuanto a los soportes sobre los que plasmarlos. Creemos que hay un gran abanico de posibilidades para dar salida al estilo generado.

Hemos visto la posibilidad de emplearlos en el mundo audiovisual creando graphic motion. Diciendo esto dejamos claro que las posibilidades con las que podemos trabajar aplicando estos diseños son infinitas.

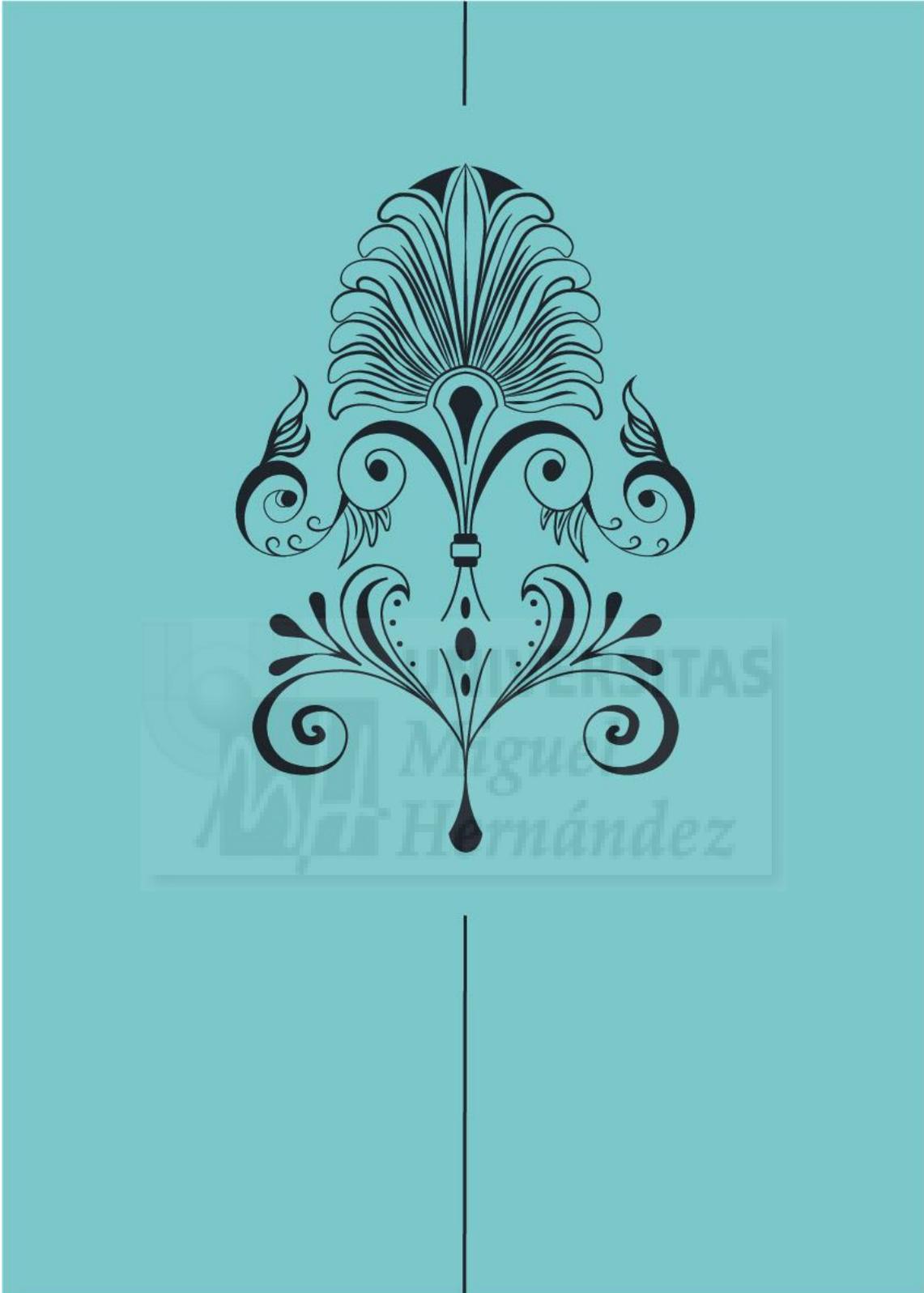
En definitiva decir que los resultados finales nos motivan para seguir trabajando por esta línea y poder profundizar más en temas de materiales y experimentación en diferentes medios.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



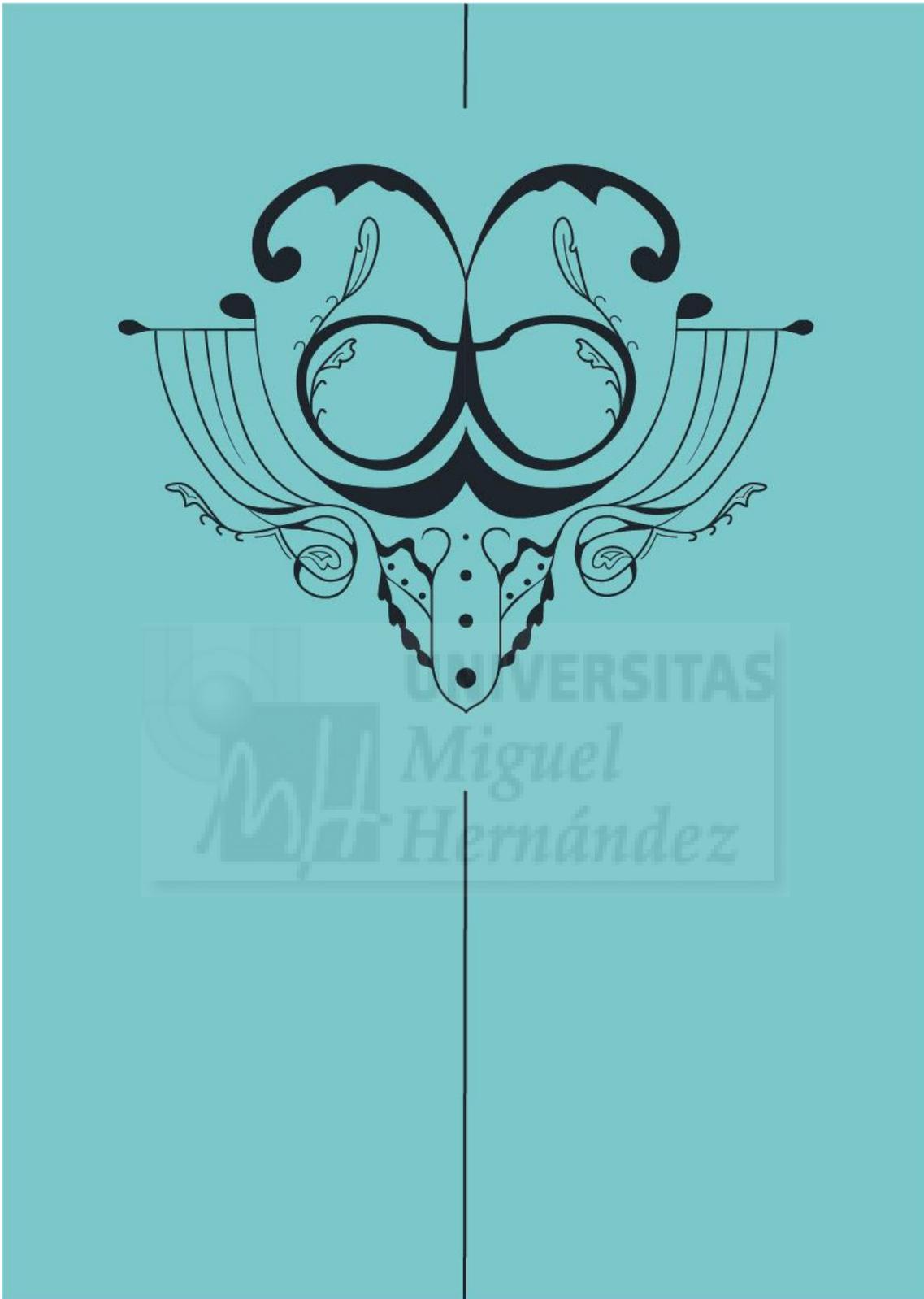
Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



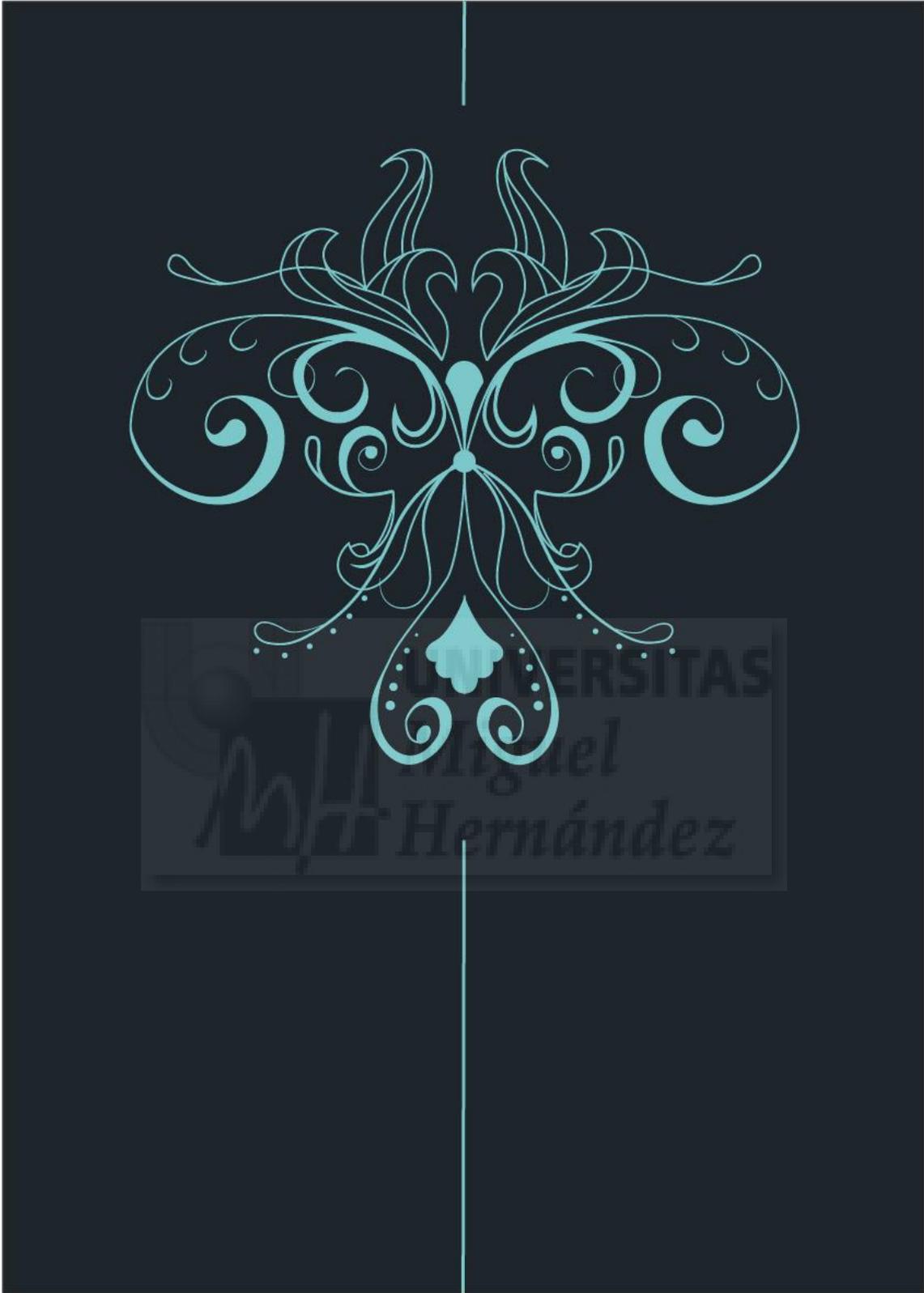
Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.



Asier De Dios Camacho. <Sin título> 2015. Diseño ilustración digital.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS:

GOMBRICH, ERNST, El sentido del orden. Estudio sobre la psicología de las artes decorativas. Phaidon Press Limite, 2010. ISBN 978 0 714859149

RIEGL, ALOIS, Problemas de estilo. Gustavo Gili, 1980. EAN 9788425209710

EDWARDS, CLIVE, Cómo leer estampados. Curso intensivo en diseño textil. Lisma Ediciones, 2009. ISBN 978 84 92447 29 9

KUBO, MICHAEL y MOUSSAVI, FARSHID, La función del ornamento. Actar, 2000. ISBN 978 8496954311

ANDREWS, GEORGE F., Arquitectura Mexicana. Arqueología Mexicana. Editorial Raices. Vol. 2, Num. 11, 1995.

REFERENCIAS INTERNET

<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/morris.htm>

Biografía sobre William Morris.

<http://www.candelavizcaino.com/2014/11/libros-ilustrados.html>

Entrada de blog donde habla sobre la ilustración en los libros.

<http://clio.rediris.es/fichas/artesislam/islam1.htm>

Artículo sobre la decoración en el arte islámico.

<http://www.imaging-resource.com/news/2013/02/05/legendary-camera-magazine-rises-from-the-ashes>

Artículo sobre la historia de la revista Camera.

http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/eu/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/libro/mc/bei/capitulos/Capitulo_siglodeoro.pdf

Capítulo de un libro que habla de manuscritos y libros del siglo de oro español y muestra páginas de ellos donde se pueden ver ilustraciones con ornamentos decorativos.

<http://es.slideshare.net/vicentecamarasadominguez/elementos-decorativos-del-islam>
Presentación sobre los diferentes motivos del arte islámico.

<http://es.scribd.com/doc/55901041/Historia-Ornamentacion-de-los-Mayas-Aztecas-e-Incas#scribd>

Documento sobre la historia de la ornamentación de los Mayas, Aztecas e Incas.

<http://es.scribd.com/doc/59205187/El-Arte-Nuevo-Aleman-Jugendstil#scribd>

Documento sobre el movimiento Jugendstil

https://es.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts

Documentación sobre el movimiento Arts & Crafts

<http://paperback.infolio.es/articulos/loos/ornato.pdf>

Comentario del libro Ornamento y delito de Adolf Loos.

TESIS DOCTORALES

MALTAS I MERCADER, ANTONI. Wassily Kandinsky y la evolución de la forma, Fundamentos teóricos para presenciar el espacio y el tiempo. Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona. Universitat Politècnica de Catalunya. Tesis Doctoral.