

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Cuerpo B

Arte y Diseño Textil

Los supuestos del fauvismo aplicados a una colección de estampados textiles

- ▶ **Nombre y Apellido del Autor** | *Ailin Rogaczewski*
- ▶ **Cuerpo B del PG**
- ▶ **Fecha de presentación** | *21/07/2017*
- ▶ **Carrera de Pertenencia** | *Diseño Textil E Indumentaria*
- ▶ **Categoría** | *Creación y Expresión*
- ▶ **Línea Temática** | *Diseño y producción de espacios, objetos e imágenes*

Agradecimientos

Agradezco a Lila Somma, por el seguimiento brindado en la etapa última y más importante de mi carrera académica. Agradezco también a mis papás por haberme guiado hasta la culminación de este ciclo, y a mi hermana por su apoyo e infaltable crítica, eternamente constructiva. Por último, agradezco a mis colegas, Agustina y María José, por el aliento que me han dado, primordial en toda recta final.

Índice

Índice imágenes seleccionadas	5
Introducción	6
Capítulo 1. Relación entre arte y diseño	17
1.1 El arte a comienzos del siglo XX.....	17
1.2 Lenguaje de arte	18
1.2.1 Composición	19
1.2.2 Expresión	21
1.3 El diseño a comienzos del siglo XX.....	22
1.4 Lenguaje de diseño.....	24
1.4.1 Composición	24
1.4.2 Función	26
1.5 Arte y diseño.....	27
Capítulo 2. El Fauvismo	29
2.1 El primer ismo pictórico del siglo XX	30
2.1.1 Ruptura con el Impresionismo.....	31
2.1.2 Influencias.....	32
2.1.3 Características	33
2.2 Referentes	34
2.2.1 Matisse.....	35
2.2.2 Derain	37
2.2.3 Vlaminck	39
2.3 Desintegración.....	41
Capítulo 3. Diseño de estampados textiles	44
3.1 Breve historia de la estampación	44
3.2 Introducción al Diseño Textil	46
3.3 Consigna de diseño e inspiración.....	47
3.4 Predicción de tendencias	49
3.5 Clasificación de estampados.....	51
3.6 Técnicas de estampación textil	52
3.7 Teoría de color.....	56
Capítulo 4. Artistas y diseñadores textiles	60
4.1 Raoul Dufy	60
4.1.1 Raoul Dufy y Diseño Textil	62
4.1.2 Relación con el Fauvismo	64
4.1.3 Análisis de obra.....	65
4.2 Thomas Traum.....	66
4.2.1 Thomas Traum y Diseño Textil.....	67
4.2.2 Relación con el Fauvismo	68
4.2.3 Análisis de obra.....	70
Capítulo 5. Colección de estampados textiles	72
5.1 El universo de la colección.....	72
5.2 Los supuestos del fauvismo	74
5.3 Estudio de composición	75
5.4 Consigna del diseño.....	76
5.5 Preparación del diseño	77
5.6 Presentación de la colección.....	79
5.7 Aporte de la colección.....	80
Conclusiones	82
Imágenes Seleccionadas	88

Lista de Referencias Bibliográficas	91
Bibliografía	95

Índice imágenes seleccionadas

Figura 1. Olive Trees at Collioure	86
Figura 2. The Drying Sails	86
Figura 3. On the Banks of the Seine at Carrières-sur-Seine	87
Figura 4. The Kessler Family on Horseback	87
Figura 5. Estampado de Dufy	88
Figura 6. Estampado de Traum, Ripped flowers	88

Introducción

En el Salón de Otoño de 1905 se inauguró la primera exhibición de un movimiento fundamentalmente pictórico, llamado Fauvismo. Fue la primera corriente vanguardista surgida en el siglo XX, y ésta se caracterizó por la plasmación exaltada del color. (Preckler, 2003).

Este movimiento artístico sintetiza las formas y hace uso del color plano, dos características convenientes en la creación de un estampado, por lo que resulta útil tomar el Fauvismo como inspiración para el diseño de una colección textil.

El primer motivo que impulsa el presente Proyecto de Graduación, perteneciente a la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, es establecer una relación entre el arte y el Diseño Textil; el segundo motivo tiene que ver con el simbolismo, ya que no es arbitraria la elección de una vanguardia para tomarla como inspiración y crear una colección: los fauvistas defendían la expresión, ante todo, y ese mismo manifiesto se respetará en el objeto artístico. En el diseño del mismo se aplicarán los supuestos fauvistas estudiados durante en el Proyecto de Graduación, por lo que será altamente vibrantes tales como las obras de aquellos artistas.

La pregunta problema que plantea este Trabajo Final de Grado es: ¿Cómo se relaciona el arte y el Diseño Textil?

El objetivo general del presente Proyecto de Graduación es crear una colección de estampados textiles a partir de los supuestos fauvistas. Entre los objetivos específicos se encuentran definir un lenguaje propio del arte y del diseño, dar cuenta de los supuestos fauvistas, definir el conocimiento funcional que requiere el diseño de estampados textiles, evidenciar el trabajo de artistas relacionados al Fauvismo que han incursionado en el Diseño Textil, y, por último, exponer cómo la aplicación de lenguaje de arte y diseño, junto a la adaptación los supuestos fauvistas y el empleo de los conocimientos funcionales del Diseño Textil, fueron productivos para la creación de nuevos diseños para la estampación textil.

La categoría en el cual está incluido el Proyecto de Graduación es Creación y Expresión, ya que el énfasis está puesto en la plasmación de una propuesta creativa de estampas textiles, en donde la autora se expresa como creadora. El trabajo conlleva una búsqueda artística, basada en el estudio de un movimiento artístico, que deviene en la producción de un objeto artístico. La línea temática es Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, dado que se estudia la expresión estética, así también como los distintos procesos tecnológicos para llevar a cabo la creación del objeto artístico.

Para la realización de este Trabajo Final de Grado será de utilidad el estudio de antecedentes presentados dentro de la Facultad de Diseño y Comunicación, entre los cuales es importante destacar en primer lugar el Proyecto de Graduación de Cáceres (2012) *Moda y arte surrealista (Interpretación del diseño)*, en donde la autora recopila información acerca de los conceptos de arte surrealista y moda para fusionarlos y crear entonces un nuevo concepto: se genera la interpretación o lectura de una nueva colección basada en los fundamentos surrealistas aplicados a moda. En su Trabajo Final de Grado se plantea cómo se expresa el arte surrealista a través del diseño de indumentaria en la actualidad, y para alcanzar el objetivo se abordan los conceptos de arte y surrealismo, sus representantes, y consecuentemente se estudian diseñadores que lo tomen como influencia. Si bien su trabajo es relevante porque coincide con la búsqueda de una vanguardia para aplicarla luego en el diseño, la autora no se enfoca en aspectos técnicos de arte, y su objeto de creación no es textil.

En segundo lugar, el Proyecto de Graduación de Deraiopian (2014), *Moda, vanguardias artísticas y movimientos juveniles del siglo XX (La interacción que revolucionó la moda)*, aborda la temática moda y vanguardias artísticas, como su nombre lo indica, con la intención de evidenciar la estrecha relación que existe entre la moda y el arte; esta vinculación se manifiesta aún en la actualidad mediante diseñadores que se valen de conceptos de arte al momento de crear sus colecciones. Su Trabajo Final de Grado establece la problemática de cómo generar una colección

de indumentaria innovadora y actual que revalorice las vanguardias artísticas y movimientos juveniles del siglo XX. Su aporte es indagar como los estilos llegaron a convertirse en vanguardias y, a su vez, evidenciar cómo un diseñador puede utilizarlas aplicándolas a sus colecciones. El trabajo de la autora no se enfoca en aspectos técnicos de arte y apunta a más de una vanguardia, aunque no al Fauvismo; por otro lado, su Trabajo Final de Grado hace un estudio del trabajo de diseñadores de moda que ya hayan aplicado lo que la autora presenta en su cuerpo C, en lugar de buscar diferenciación con el objeto de creación. De todas maneras, su objetivo principal de revalorizar las vanguardias para crear un nuevo objeto de creación resulta fructífero para la realización de este Proyecto de Graduación.

En tercer lugar, el Trabajo Final de Grado de Fossati (2015), titulado *Arte e Indumentaria (Complementos de las artes plásticas y la indumentaria por inspiración y técnicas.)*, resulta útil para dar cuenta qué diseñadores actualmente en Argentina se inspiran en artistas plásticos y en sus obras, utilizando las técnicas plásticas para aplicar en sus diseños, valiéndose de distintos medios para generar estampas en las superficies de los textiles. El principal objetivo de su Proyecto de Graduación es conocer como dos disciplinas tales como el arte plástico y la indumentaria se complementan para devenir una, y sus objetivos específicos tienen relación con dar cuenta del origen de las técnicas plásticas, cuáles son las utilizadas, qué textiles y fibras se manipulan, decisiones de diseño y qué tiene en cuenta el diseñador a la hora inspirarse en las obras del artista plástico en cuestión. La autora concluye todo el proyecto dando cuenta en primer lugar del complemento arte e indumentaria, y, por otro lado, manifestando de qué manera se juntan y qué forma esta relación. El enfoque de este Proyecto de Graduación está relacionado con la indumentaria nacional principalmente, sin tratar de manera general los textiles y la estampación en producción.

En cuarto lugar, el Proyecto de Graduación de Loureiro (2016), *El surrealismo y su influencia en la moda entre los años 1940 y 2000. La transformación de la*

indumentaria, investiga y analiza el fuerte vínculo entre el dicho movimiento artístico y la indumentaria durante las décadas nombradas. La autora hizo una investigación sobre distintos diseñadores por década que se destacó por utilizar técnicas y conceptos surrealistas a la hora de diseñar una colección; se realizó a su vez una documentación visual acerca de la historia de la moda y el movimiento artístico. A lo largo de todo el Proyecto de Graduación, la autora explica por qué los conceptos, ideologías, y técnicas surrealistas se manifiestan en la idea rectora de un diseñador de indumentaria que es el inicio fundamental para desarrollar una serie que forma una colección. Tras explicar los orígenes del movimiento artístico de vanguardia, así como sus principales referentes, se analizan los diseñadores que siguieron los conceptos surrealistas, para determinar cómo evolucionó el mundo de la moda en base a ello. La perspectiva de este trabajo de grado es de carácter histórico, y forma parte de la categoría investigación, por lo que el objeto de estudio no está relacionado con la creación sino con el profundo estudio de la materia planteada.

En quinto lugar, el Proyecto de Graduación *Revolución diseño. Intervenciones textiles digitales como herramienta para diseñadores que emprenden una marca de indumentaria.*, de Mertens (2015), busca reflexionar acerca de cómo métodos de intervención textil que usan tecnologías digitales, tales como estampas, ayudan a los diseñadores a dar valor agregado a sus prendas a la hora de crear una colección. Se aborda la temática del diseño de computadora y los programas digitales existentes, así también como los tipos de imágenes y los programas específicos para generar cada una, ya que a partir de esto se generan las intervenciones textiles digitales. Con toda esta información, luego se abordan temas como las estampas y su desarrollo digital, y se estudian técnicas de estampación por termotransfusión, como ser la sublimación y el transfer, y la impresión digital. Finalmente, se analizan casos específicos de diseñadores que utilizan esos métodos en Argentina y el exterior. Si bien su Trabajo Final de Grado se enfoca en estampas digitales y cómo crear imágenes, no trata

temas de composición o expresión, ni tampoco hace un estudio sobre influencias para diseñar, es decir, la primera etapa en el proceso de diseño.

En sexto lugar, el Proyecto de Graduación de Monllau (2012), *Diseño de superficies (Diseño de estampado por rapport.)*. Busca generar una técnica para el desarrollo de estampados por rapport, es decir, en la aplicación de diferentes operaciones de simetría sobre un mismo módulo. Para lograr esto, la autora se utilizó la investigación a través de la observación y entrevista a diferentes diseñadores dedicados a la materia, para dar cuenta de su proceso y los recursos que utilizan. Asimismo, se detallan las técnicas de estampado que existen, las nuevas tecnologías disponibles y los diferentes procesos para la estampación textil. La autora explica la importancia de explicar cada una de las técnicas ya que ellas constituyen límites a la hora de pensar en un estampado. Además, se plantea un estudio acerca de: el proceso creativo, desde la determinación del concepto, hasta la materialización de los diseños; el rol del diseñador; y el desarrollo de una colección de estampados por rapport, detallando la búsqueda conceptual, el uso de simetrías, y la propuesta de usos. Su Trabajo Final de Grado tiene trabajo de campo y estudia las técnicas de estampación detalladamente, así también como desarrollar un objeto de creación, aunque no lo relaciona con otros campos disciplinarios, como el arte.

En séptimo lugar, el Proyecto de Graduación de Nogales Herrera (2016), titulado *Identidad textil ecuatoriana. Creación de una línea basada en técnicas de culturas ecuatorianas.*, propone la creación de una colección de indumentaria a partir de influencias de varias culturas ecuatorianas. Para lograr el objetivo, la autora explica que el diseñador debe combinar herramientas de diseño para comunicar el mensaje que pretende transmitir, entre ellas: el color, la forma y el textil. Cada uno de estos elementos tienen sus propios significados y el uso correcto de los mismos llevan a que el mensaje recibido sea acertado. Su marco teórico se compone con temáticas referidas al diseñador de autor: tendencias, identidad, el papel del diseñador y el futuro del diseño. Continúa su estudio con las fibras textiles, exponiendo los distintos

orígenes, tanto de las naturales como las sintéticas. Luego se enfoca en los tejidos de tipo artesanal, desde la influencia étnica, la tradición, sus componentes y los colores naturales. El Proyecto de Graduación prosigue con un estudio del comercio textil en Ecuador y finaliza con el desarrollo de una colección que refleja la identidad ecuatoriana mediante sus tradiciones plasmadas en los textiles. El eje de estudio no abarca temas como la expresión, aunque sí medios para lograrla.

En octavo lugar, el Proyecto de Graduación de Saccaggio (2016), *Diseño de autor: una forma de arte. La indumentaria como reflejo del diseñador*, propone realizar una vinculación entre el diseño de autor y el arte. Para demostrar la relación entre las dos disciplinas, fue necesaria la configuración de un marco teórico que estableciera la relación que se encuentra entre el arte y el diseño. La autora plantea que puede vincularse el diseño de indumentaria conceptual a un proceso artístico, por lo que en su Trabajo Final de Grado se realizaron entrevistas a dos diseñadoras de autor, con el objetivo de observar hasta qué punto ellas sentían que su trabajo está vinculado a la disciplina artística. Las diseñadoras entrevistadas coincidían en que el diseño de autor es un canal de expresión y, por ello, un arte. Finalmente, se concluye con una colección de diseño de autor que utiliza una temática elegida por la autora como método de expresión. El Proyecto de Graduación establece una relación de especial interés entre el arte y el diseño, aunque lo hace específicamente con el diseño de autor de indumentaria; la relación no enmarca al diseño en general, y no hace un estudio en profundidad referido a los textiles o al Diseño Textil.

En noveno lugar, el Trabajo Final de Grado de Schuller (2012), titulado *¿Seguimos influenciados por el arte? (Reflexiones sobre las cualidades plásticas del diseño.)*, explora la disciplina del diseño y su innegable vinculación con el mundo artístico. El marco teórico estudia la inserción del diseño en la historia del arte, con el propósito de sentar las bases de una disciplina que hoy opera por sus propios medios, como lo es el diseño. A lo largo del trabajo, se exponen las características que ha dejado la historia del arte en la formación del diseño, cómo ha contribuido con su desarrollo, y

qué cuestiones en común aún mantienen entre ellas. Mediante elementos ideológicos, recursos y aspectos compartidos por el arte y el diseño, el Proyecto de Graduación revela la validez del vínculo establecido, y su esencial influencia. El autor concluye explicando que las reflexiones acerca de las cualidades plásticas del diseño residen en encontrar un punto de equilibrio entre la tecnología y los recursos primitivos, como el dibujo mano y la lectura, que también nutren el proceso de diseño. El autor tiene un enfoque histórico, y no utiliza la relación establecida entre arte y diseño para la creación de un objeto artístico.

Por último, lugar, el Proyecto de Graduación de Sly (2012), *Artes plásticas y diseño de indumentaria en una misma pasión (Fusión de dos artes.)*, estudia la fusión entre el arte y la moda, entendida como un proceso de creatividad y construcción. Éste se delimitará dentro del rubro de la indumentaria y el arte, haciendo enfoque en una nueva tendencia a investigar: la Alta Costura, es decir, diseñadores creadores de prendas con el mero propósito de exhibirlas. Al dejar de lado el fin de la funcionalidad, la moda también puede servir como un método de expresión. La autora busca, por un lado, dar cuenta de la nueva tendencia que surge a partir de la fusión entre arte y la moda, que excede a la Alta Costura; y por otro, exponer la relación entre el artista y el diseñador, ya que los grandes museos comenzaron a exhibir las piezas de los diseñadores de Alta Costura, otorgándoles el lugar de artistas. La autora toma como estudio de caso al diseñador Alexander McQueen, y lo utiliza para sustentar y comenzar a definir una correcta identidad de la tendencia estudiada, la cual puede definirse como una nueva manera de crear. El Trabajo Final de Grado enmarca al diseño en la categoría de arte, al eliminar el costado funcional de este último. En lugar de buscar complementar las dos disciplinas, busca colocar una al nivel de la otra.

El presente Proyecto de Graduación está compuesto por cinco capítulos, respetando un plan de redacción cuyo orden va de lo general a lo particular. Con el propósito de estudiar los supuestos fauvistas para la creación de una colección de estampados, en el primer capítulo se presenta el marco teórico, compuesto por varios autores que

abordan las distintas temáticas de especial trascendencia para el Trabajo Final de Grado. Para poder analizar una vanguardia artística y dar cuenta de cómo es productiva para creación de una colección textil, es necesario abordar, en una primera instancia, conceptos referidos al arte, y luego, al diseño. El marco teórico comienza brindando un contexto que enmarca el movimiento artístico elegido, e introduce los conceptos que se definen a continuación: composición y expresión. En segundo lugar, presenta un contexto referido a lo textil, y prosigue abordando conceptos propios del diseño, que diferencian la disciplina respecto a la artística: composición y función. En el cierre de capítulo, se deja por sentado la justificación de la elección de los conceptos desarrollados, y cómo éstos pueden servir para una relación entre el arte y el diseño. Los temas que abarcan el primer capítulo permiten no sólo analizar de manera formal el corpus, sino también examinar e incluso producir el objeto artístico presentado en el capítulo cinco, y materializado en el cuerpo C. Tras abordar las principales temáticas de relevancia para el presente trabajo final de grado, se puede observar una combinación de diferentes elementos pertenecientes a distintas categorías, tales como historia, crítica y apreciación artística. Presentar un contexto a comienzos del siglo XX resulta útil para poder establecer una analogía entre las disciplinas artísticas y de diseño de aquel momento, y dar cuenta aún de la influencia que tuvieron. Definir conceptos que permiten la crítica y apreciación de imágenes visuales, es decir, propios de un lenguaje visual, resultan fundamentales para el Proyecto de Graduación, cuyo aporte es el uso de esos lenguajes para la producción del objeto artístico, enmarcando al Diseño Textil en un lugar de arte. En la producción de la colección de estampados textiles se verán combinados los conceptos de lenguaje visual desarrollados en el marco teórico: composición, expresión, y función. No pueden separarse dentro de la obra, ya que conformarán una unidad orgánica e intrínseca. El objetivo general del presente Trabajo Final de Grado de es crear una colección de estampados textiles a partir de los supuestos fauvistas deviene posible

tras estudiar los conceptos seleccionados y brindar un contexto histórico que de un soporte tanto al movimiento artístico en cuestión, como a la materia tratada.

El segundo capítulo le corresponde a la profundización del movimiento artístico elegido, es decir, el Fauvismo. Tras haber introducido un contexto en el primer capítulo del presente trabajo, se prosigue explicando las influencias que ha recibido el movimiento: en primer lugar, los postimpresionistas Cézanne, Gauguin y Van Gogh, de quienes tomaron el libre uso de color, la expresión e intuición y el gusto por el artificio; en segundo lugar, el arte de África occidental y el arte de Oceanía, de donde tomaron principalmente la inclinación hacia las artes decorativas. Tras exponer las distintas influencias que han recibido los artistas pertenecientes al grupo, se detallan sus principales características, entre las cuales se ubican el color como centro de creación, y la veneración a la expresión de los sentimientos del artista. Finalmente, se presenta el corpus, el cual resulta fundamental para la creación del objeto artístico; el mismo se vale de una selección de obras que pertenecen a los principales referentes del movimiento: Matisse, Derain y Vlaminck. Las obras forman parte de la etapa de oro del Fauvismo, y cada una de ellas se expuso en el Salón d'Automne. Éstas presentan una resignificación al compromiso de forma y color, estrategias decorativas y vívidas composiciones.

En el tercer capítulo, se aborda el Diseño Textil de estampados. Se expone primeramente el proceso creativo del mismo, el cual comienza con diferentes medios de arte para representar distintos conceptos o temáticas. Luego se continúa con la preparación para el diseño, es decir, el dibujo; hay diferentes medios: manual, software digital o mixto. Se prosigue el estudio con aspectos técnicos de producción, y prosiguiendo, se exponen las distintas técnicas de estampación, en especial por rodillo, serigrafía, impresión digital o sublimación. Cada una de las técnicas nombradas logra resultados diferentes, y es preciso definir la técnica a utilizar incluso antes de comenzar a diseñar, ya que cada una requiere un preparado diferente, como la separación de capas por color, por ejemplo. El tercer capítulo del Proyecto de

Graduación introduce conceptos necesarios para abordar el trabajo de campo que sigue a continuación. Los aspectos técnicos en el ámbito textil resultan fundamentales a la hora de diseñar, ya que no sólo la inspiración o el concepto o temática a representar alcanzan para definir el trabajo a realizar.

El cuarto capítulo expone empíricamente la experiencia de dos reconocidos artistas que han incursionado en el Diseño Textil, entablando una relación directa entre ambas disciplinas. El primer artista pertenece a un contexto moderno, e incluso formó parte del Fauvismo, tratándose de Raoul Dufy. En segundo lugar, se eligió un artista contemporáneo, con características similares al Fauvismo, Thomas Traum. En primera instancia, se brinda una biografía de cada uno para dar cuenta de sus hechos logrados y del prestigio que tienen ambos creativos. En segundo lugar, se desarrolla un subcapítulo dedicado a la experiencia que cada uno ha tenido diseñado colecciones de estampados textiles: en el caso de Dufy, con el renombrado Poiret y luego con Bianchini-Fèrrier, y en el caso de Traum con la lujosa firma KENZO. Se prosigue entablando la relación que cada uno tiene con el Fauvismo, desde recursos formales hasta intenciones, ya que es de especial trascendencia justificar la elección de cada uno de estos artistas. Finalmente, se realiza un análisis de obra de cada uno aplicando los conceptos estudiados en el marco teórico del presente Proyecto de Graduación.

Finalmente, el capítulo cinco del Trabajo Final de Grado le corresponde al objeto de creación. En primer lugar, se toman los conceptos desarrollados en el marco teórico y se utilizan para describir formalmente la colección de estampados textiles. Aquí es donde se puede realmente comprobar la relación planteada entre arte y diseño, así como el aporte a la materia de combinar tecnicismos, creatividad y conocimientos históricos para enmarcar al Diseño Textil en un ámbito artístico. Dentro de la composición de los diseños, se ven aplicados los conceptos desarrollados en el marco teórico se combinan en la creación del objeto. Del mismo modo, se exponen los supuestos del Fauvismo, estudiados profundamente en el segundo capítulo del

Proyecto de Graduación, y cómo son volcados en los diseños presentados. Tras detallar el proceso creativo, se explican los aspectos técnicos de la colección, y la justificación de por qué se seleccionaron esos métodos en particular. Todos los temas abordados a lo largo del Trabajo Final de Grado cobran sentido en la concreción de la colección final de tesis, la cual sería inconcebible sin el arduo estudio previamente realizado,

El aporte que brinda a la materia el presente Proyecto de Graduación es el uso de crítica e historia de arte para la producción creativa de una colección textil, combinando tecnicismos, creatividad y conocimientos históricos para enmarcar al Diseño Textil en un ámbito de arte. Por su parte, el aporte pretende defender y mantener vigente un recurso creativo, el color, que ha sido de vital importancia en la configuración de las vanguardias artísticas, así también como en el campo del Diseño Textil. El Trabajo Final de Grado da cuenta de su importancia en la construcción del corpus, así también como en la colección final.

Capítulo 1. Relación entre arte y diseño

A fin de dar cuenta de los supuestos del movimiento artístico fauvista y cómo éste es productivo para la creación de nuevos diseños para estampación textil, este Proyecto de Graduación propone un marco teórico que aborde las distintas temáticas necesarias para poder llevar a cabo el objetivo general. Las obras que componen el corpus requieren la incursión de temáticas como las del lenguaje artístico a partir de elementos específicos que rigen la configuración y percepción de la obra; de este modo, tras poner en contexto la primera vanguardia artística, se definen dos conceptos esenciales para el estudio de la misma, siendo éstos la *composición* y la *expresión*.

Debido que el objeto artístico consta de una colección de estampados, también resulta necesario brindar un contexto histórico textil, enmarcado en el mismo espacio de tiempo que surgió el Fauvismo. Asimismo, es fundamental definir conceptos propios de lenguaje de diseño, con el fin de establecer una diferencia con aquellos de arte, ya que además de diferenciar la definición de *composición* en el diseño con aquella de arte, también entra en juego el significado de *función*. Debido a que tanto el corpus como el objeto de creación de este Trabajo Final de Grado se tratan de imágenes visuales, resulta de especial trascendencia establecer un lenguaje formal para la lectura y comprensión de los mismos. Sobre la base de las condiciones anteriores, resulta fructífero establecer una relación entre arte y diseño, en la cual ambos lenguajes se retroalimenten y sean beneficiosos para los fines de este trabajo final.

1.1 El arte a comienzos del siglo XX

Gombrich (1997) data que, para la primera mitad del siglo XX, los artistas ya habían adquirido conciencia de los diferentes estilos artísticos existentes, de modo que comenzaron a investigar y emprender nuevos movimientos. La imitación de la naturaleza ya no era lo único que importaba en el arte, sino que prevalecía la expresión de los sentimientos a través de color y forma.

El autor explica que esta búsqueda de una nueva representación puso de manifiesto el conflicto de la solidez: en arte, ésta se logra mediante el *modelado*, es decir, la incidencia de luz sobre los elementos que componen la obra. En su ausencia, el efecto resultante es plano. El arte moderno dio prioridad al esquema decorativo, como se ilustrará a continuación, sacrificando el modelado de luces y sombras. Los artistas lo consideraron una liberación, ya que los colores pasaron a permanecer brillantes y puros al no estar ensombrecidos. Se abandonó la sutileza pasada de un arte refinado y se adoptó un proceder espontáneo en efectos de forma y color: el esquema cromático devino simple e intenso, y la armonía *bárbara*. En 1905 en París, aparecen así los *fauves* (Trad. fieras salvajes), un grupo de pintores que expuso sus obras cuyo abierto desdén por las formas de la naturaleza y su uso de colores violentos les valió el nombre de salvajes. El destacado del grupo, Matisse (1869-1954) tenía un talento especial para la simplificación decorativa; creó un estilo inconfundible que influyó en gran medida el curso del diseño moderno, tras estudiar las gamas de color de tapices orientales y paisajes del norte de África. El grandísimo aporte de Matisse fue transformar lo que veía ante sí en un esquema decorativo, en efectos del artificio, los colores brillantes y contornos simples.

En sus notas, el pintor afirma:

Para mí, la expresividad no reside en la pasión que está a punto de estallar en un rostro o que se afirmará por un movimiento violento. Se encuentra, por el contrario, en toda la distribución del cuadro; el lugar que ocupan los cuerpos, los vacíos a su alrededor, las proporciones, todo tiene un papel propio que representar. La composición no es más que el arte de disponer de manera decorativa los diversos elementos con los que un pintor cuenta para expresar sus sentimientos. En un cuadro cada elemento ha de estar a la vista y representar el papel que le corresponda, ya sea principal o secundario. Aquello que no tenga una utilidad concreta dentro del cuadro es, por esta misma razón, molesto. Toda obra comporta una armonía de conjunto y cualquiera detalla superfluo podría tomar en el espíritu del espectador el lugar de otro detalle especial. (Matisse, 1908, p. 17).

1.2 Lenguaje de arte

En el manifiesto escrito por Matisse (1908) hacia comienzos del siglo XX, el pintor expone dos pilares de naturaleza artística fundamentales para el desarrollo de la

primera vanguardia artística: la composición y la expresión. Matisse consideraba sus obras una representación de su espíritu, y, por ende, la importancia a esos dos principios, siendo la expresión el fin y la composición el medio.

1.2.1 Composición

Berger (1976) expone que la obra de arte es fundamentalmente una reflexión sobre la naturaleza, siendo ésta una cuestión de pensamiento y sensibilidad a su vez. La reflexión del artista se expresa mediante una ordenación, o un conjunto de relaciones ligadas entre sí, que pone de manifiesto la intervención del hombre. Entre las relaciones establecidas por la composición, tal como lo detalló el mismo Matisse (1908), se encuentran: la distribución de la superficie, la disposición de formas, sus proporciones; se la puede entender como una ordenación de medios plásticos, y constituye una realidad en la que el autor es el hombre.

Sin embargo, la composición no se reduce a colocar elementos sobre una superficie, sino que -como primera condición del lenguaje plástico- procede por metamorfosis, convirtiendo a los elementos de una obra en formas de la misma naturaleza, sostenidos por una fuerza interna. El artista convierte los elementos a los que recurre en medios de expresión, haciendo de la composición “la puesta en relación de elementos convertidos en medios plásticos con miras a transmitir al espectador el sentimiento o la emoción del artista.” (Berger, 1976, pp. 143-144).

El autor continúa explicando que la composición entonces se manifiesta por un efecto de totalidad, en donde cada uno de los elementos cede una parte de su unidad al conjunto, valiéndose de una virtud cualitativa, en lugar de cuantitativa, ya que no se limita a sumar elementos que se agregan unos a otros. A fin producir una unidad de impresión en el espectador o lector de la obra, la composición tiene por objeto ordenar las partes heterogéneas en elementos homogéneos de lenguaje, y lo consigue a condición de someterse a una unidad de expresión, en la que sólo el artista creador es capaz. Por otro lado, la composición también tiene como finalidad producir y regular el

movimiento interno del cuadro, aquello que hace de la obra un todo animado por cuya superficie se animan líneas y colores.

En conclusión, la composición se encarga de designar el conjunto de las operaciones reguladoras de relaciones de una obra, con el propósito de aportar cohesión. Siendo un principio de metamorfosis, y debiéndose a la unidad de expresión del artista, la composición convierte a cada uno de los elementos que componen una obra al mismo sentido. (Berger, 1976).

Tomasini (2012) retoma los contenidos de Berger (1976), y logra sintetizarlos. Continúa su análisis con el *ritmo*, el cual se genera por la repetición, regular o irregular, de formas idénticas o similares. Asimismo, estudia el *equilibrio*, implicante del análisis de la distribución de los elementos plásticos sobre el plano visual y el reconocimiento de aquellos componentes que captan la atención del espectador. Según como se encuentran distribuidos los elementos, predominan distintas sensaciones: orden, quietud, serenidad, tensión, agitación, movimiento, entre otras.

En el análisis del equilibrio de una obra, el autor expone que deben tenerse en cuenta dos aspectos; en primer lugar, el peso visual de los elementos plásticos y, en segundo, la ubicación de los mismos en el plano del cuadro. Los recursos que influyen en el peso visual son: la profundidad espacial, tamaño, color, valor, forma, aislamiento, interés intrínseco del objeto.

Por su parte, la ubicación de los elementos se refiere cuando los elementos están ubicados sobre el *esqueleto estructural*. Es decir, dentro del cuadro, percibimos ciertos puntos de mayor reposo y otros de mayor tensión; el esqueleto tiene ciertas líneas importantes para nuestra percepción, siendo éstas la mediana vertical, la mediana horizontal y las diagonales principales. (Arnheim, 2010).

Retomando el estudio de Tomasini (2012), el punto de mayor reposo se encuentra en el centro del campo visual, y éste genera sensación comodidad y placidez; en cambio, los puntos alejados del centro se perciben como inestables, y aquellos ubicados fuera

de la estructura de soporte generan tensión, porque la percepción se esfuerza en acomodarlos sobre la estructura.

Por profundidad espacial, el autor se refiere a puntos de fuga y lugares que se dirigen hacia el fondo. Las vistas en profundidad atraen la mirada del espectador y actúan como elementos compensadores del peso visual ubicado en la parte inferior del cuadro.

El tamaño de los objetos tiene por lógica que, a mayor tamaño, más importante resulta. Con respecto a color y valor, los colores cálidos tienen mayor peso visual que los fríos; éstos últimos tranquilizan la percepción, mientras que los primeros la irritan y captan la atención de manera preferencial. Las luces y sombras generan una marcada contraposición cuando se coloca un objeto asaz iluminado en un entorno oscuro, generando que la atención del espectador se pose sobre el objeto alumbrado. Sucede algo similar con el aislamiento de los objetos, en donde el único objeto capta mayor atención que un conjunto de elementos amontonados. El interés intrínseco hace referencia a aquellos elementos que presentan mayor interés visual que otros, tales como manos y rostro, u ojos dentro del rostro. Otros elementos que influyen en la percepción son las composiciones triangulares, ya que, al tener la base ancha, se perciben como estructuras sumamente estables; el mayor peso visual se asienta en la parte inferior, produciendo reposo plástico. (Tomasini, 2012).

Significa entonces, según como se ordenen e interactúen entre sí todos los agentes plásticos o elementos de una obra, será el resultado obtenido, pudiendo dominar la alegría, agitación, movimiento, y tensión, tal como demuestran las composiciones fauvistas estudiadas en el Capítulo dos.

1.2.2 Expresión

Arnheim (2010) pone en evidencia que no es posible reconocer el valor de lo que se ve si únicamente se lo describe a base de tamaños o formas, es decir, en meras mediciones. No se puede separar las cualidades dinámicas de las formas y colores de toda experiencia visual; al dar cuenta de esa dinámica, se hace posible examinar lo

que conoce como *expresión* -aquel concepto por demás trascendente para los fauvistas. Cuando se distinguen las cualidades dinámicas de los objetos, en lugar de describir simples medidas, éstas devienen portadoras de sentido expresivo.

De esta manera, la expresión puede definirse como “modos de comportamiento orgánico o inorgánico evidenciados en el aspecto dinámico de los objetos o sucesos perceptuales.” (Arnheim, 2010, p. 450). Es decir, esos modos presentan propiedades estructurales que no permanecen limitadas a lo captado por sentidos eternos, sino que son activas dentro de la mente humana y el artista las emplea de manera metafórica para caracterizar fenómenos no sensoriales. Resulta preciso reconocer que la expresión visual reside en todo objeto o suceso articuladamente.

Por consiguiente, la expresión se puede entender como la manera de ver el mundo del artista. Sus medios de comunicación son las cualidades expresivas y lo que determina los esquemas formales que él crea. Si se pretende interpretar la expresión que comunica cierta obra, se deberá atender a las proporciones y direcciones de la misma, pero no en cuantas propiedades geométricas estáticas, sino que estos rasgos formales se entenderán como medios ordenados portadores de sentido. (Arnheim, 2010).

Cabe agregar, el enfoque del autor es de carácter psicológico. Dewey (2005), por su parte, propone un acercamiento etimológico, y presenta una analogía para la definición del término, en donde un acto de expresión es un exprimir, un presionar: el jugo se expresa cuando las uvas son trituradas en la prensa de vinos. Se requiere la toma de la prensa así también como la de la uva para expresar el jugo, y se requieren objetos del entorno resistentes, así como también una emoción interna y el impulso para constituir una expresión de emoción. En otras palabras, se requieren los elementos que componen la obra, su dinamismo, la mano del artista y su sensación interior que será volcada al lienzo.

1.3 El diseño a comienzos del siglo XX

A comienzos del siglo pasado, aparece el modisto francés Poiret, con una afición hacia la ornamentación y un gusto por lo Oriental similar al de Matisse. Según data Gertrud (2000), para aquel entonces, las mercancías procedentes del Lejano Oriente que llegaban a Francia se convirtieron en lo moderno. Al parecer, tanto los pintores franceses como los modistos hallaron inspiración en el exotismo extranjero. No sólo compartían el gusto por lo oriental, sino que además por la vistosidad de los colores; los vestidos del modisto son una explosión de color. La suntuosidad oriental con sus motivos decorativos y la luminosidad cromática resulta ser un punto en común en los dos creadores. “A semejanza del arte, la moda se lanza a proceso de rupturas de escalada, de cambios profundos que, a pesar de su no literalidad, de sus vueltas y revueltas, de sus aparentes retrocesos, la emparentan con la vanguardia”. (Laver, 1982, p. 232).

Mir Balmaceda (1995) da cuenta de esta relación y afirma que la paleta de colores introducida por Poiret estuvo completamente influida por los fauvistas y cubistas, además de Oriente. El modisto fue el primero en sentir su trabajo como un arte e incluso incursionó en otras áreas, tales como el diseño de telas. Sus diseños eran de estructura simple, pero de gran efecto debido a su especial manejo de color. Su interés por el arte fauvista quedó plasmado en su trabajo, valiéndose el reconocimiento de revolucionario por sus nuevos colores, los cuales desplazaron los tonos suaves y deslavados establecidos anteriormente.

Con Poiret aparece una nueva estética caracterizada por estampas a rayas y bordados repletos de inspiración oriental. El diseñador logra reunir los artistas decorativos con los modistos: las formas geométricas son tomadas de la pintura y pasan a utilizarse en estampas y bordados. (Deslandres, 1976).

El aporte de Poiret es intrínseco para el Proyecto de Graduación, ya que remite a la pregunta-problema de cómo se relacionan el arte y el Diseño Textil. El diseñador francés fue pionero en entablar esa relación, por ello el contexto de diseño se enmarca alrededor de su contribución a comienzos del siglo pasado.

1.4 Lenguaje de diseño

La siguiente parte constituyente del marco teórico del presente Trabajo Final de Grado expone conceptos referidos a la composición y función. El objeto de creación, compuesto de imágenes visuales, hace preciso la definición de los mismos para su respectivo análisis y producción. Además, la definición de esos dos conceptos discrimina la disciplina artística respecto a la de diseño, diferencia que resulta de especial trascendencia comprender si se busca entablar una relación entre los dos campos. En el subcapítulo dedicado al lenguaje de arte, la combinación de conceptos era composición y expresión, mientras que, en éste perteneciente al lenguaje de diseño, los conceptos cambian, siendo composición y función, e incluso, el primero difiere en contenido.

1.4.1 Composición

A diferencia de la composición de Berger (1976), Wong (2012) define distintos tipos de composición de acuerdo al diseño. En primer lugar, define el tipo de composición *independiente*, en donde formas *simples*, *múltiples* o *compuestas* se componen sin un marco de referencia; no obstante, luego pueden contenerse dentro de un marco de referencia definido. Una forma simple se crea a partir de un dibujo que se usa como base para el desarrollo del diseño. La repetición de una forma simple deviene en forma múltiple. Por último, una forma compuesta se refiere a la composición creada con componentes diferentes o bien, la mezcla de componentes diferentes y similares.

En segundo lugar, el autor define la composición *con repetición*, en donde las formas simples, múltiples o compuestas se pueden aplicar de dos distintas maneras: o bien como formas unitarias, en donde una forma se usa de manera repetida dentro de una composición; o bien, como una forma superunitaria, es decir, dos o más formas unitarias se agrupan y repiten el conjunto dentro de un diseño. La repetición requiere reproducir la misma figura en un diseño, organizado como un orden matemático. Las composiciones de este tipo pueden presentar una continuidad en dos, cuatro y hasta

seis sentidos, dependiendo de la disposición de las formas que producen hileras dentro del diseño.

En tercer lugar, el autor expone la composición con *radiación*, esto es, formas unitarias o superunitarias repetidas alrededor de un mismo centro, produciendo una radiación. Este tipo de diseño presenta un *centro de referencia*, en donde todas las líneas se encuentran o bien, giran alrededor. La radiación de las formas puede ser de 360 grados o menos; a su vez, otras maneras de generar este tipo de composición es combinar las formas mediante giro y traslación, giro y reflexión o giro y dilatación.

Por otro lado, el autor describe la composición *con gradación*, refiriéndose a la alteración de forma sistemática de uno de los siguientes elementos del diseño: figura, tamaño, posición, dirección, o proporción. Las formas obtenidas mediante la gradación se ubican secuencialmente, con una leve transición entre ellas, además de poder ubicarlas en orden creciente o decreciente. La gradación de figura se da variando la forma interna y externamente; la de tamaño aumentando o reduciendo las formas; aquella referida a la posición es posible en una repetición con líneas estructurales que intercepten las formas y las corten de manera parcial; la gradación de dirección se genera girando una forma a la derecha o izquierda sobre un fondo plano; por último, la gradación de proporción se refiere al estrechamiento o ampliación de las formas, distorsionando la figura.

En quinto lugar, Wong (2012) describe la composición *con semejanza*, en donde se presenta una leve variación de forma, color o textura de las formas unitarias. Es importante entender que la semejanza difiere de la repetición, al no ser estricta la relación entre las formas. Este tipo de composición se puede dar a través de semejanza y repetición, cuando se repiten formas con leves variaciones; semejanza y radiación, cuando las formas semejantes se giran regular o libremente; o semejanza y gradación, en donde las formas que se disponen transitan ligeramente de densas a dispersas.

En sexto lugar, el autor describe la composición *con concentración*. “La concentración es la reunión de formas unitarias en áreas concretar dentro de una composición. Esto produce movimientos rítmicos, que a menudo generan un centro de interés y aspectos subordinados.” (Wong, 2012, p. 219). En este tipo de composición se pueden producir tres variaciones: puntos de concentración, que marcan la condensación con mayor densidad de las formas unitarias; concentración lineal, es decir, un área concentrada del diseño que forma una banda con formas unitarias; o concentración superficial, cuando las formas se agrupan como una superficie de similar densidad.

Posteriormente, el autor prosigue con la composición *con contraste*, usado para exponer distinciones visuales. El contraste hace referencia a la apariencia de la forma, relacionada con la figura, tamaño, color o textura; la colocación, haciendo referencia a la posición, dirección y relaciones espaciales de las formas; o la cantidad de formas, es decir, la densidad y dispersión de elementos.

Finalmente, se concluye la clasificación con la composición *con anomalía*, refiriéndose a la combinación de elementos regulares e irregulares que presenta un diseño. La anomalía sólo puede darse en composiciones estrictamente regulares, ya que ese aspecto es el que hace resaltar la más leve irregularidad. La anomalía puede afectar la forma, el tamaño, el color, la textura, la posición o la dirección dentro de un diseño, y el elemento anómalo suele ser el centro de interés de la composición. (Wong, 2012).

1.4.2 Función

De acuerdo a Gillam Scott (1992), el diseño resulta fundamental para los humanos, quienes diseñan cada vez que hacen algo con una razón definida. Ciertas acciones además de ser intencionales devienen creadoras, por lo que puede definirse que el “Diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad.” (Guilla Scott, 1992, p. 1). El acto creador produce algo nuevo que forma parte de un esquema humano, personal y social. Los humanos creadores utilizan su imaginación, conocimiento y habilidad para crear algo que responda a las necesidades que tienen, en lugar de limitarse a lo que

las circunstancias les ofrece. Todo aquello utilizado por los humanos, desde indumentaria hasta viviendas, se inventó para llenar algún tipo de necesidad.

González Ruiz comparte la misma postura, y afirma:

Si diseñar implica supeditar la creación de formas a un propósito, el propósito del Diseño es siempre responder a una necesidad del hombre. Su verdadera dimensión y su rol social los adquiere al dar una respuesta formal a una función, es decir al modo de acción en virtud del cual un objeto cumple la finalidad para la cual ha sido creado. Dos enunciados están ligados al Diseño: el de ciencia proyectual destinada al bien individual y social y el de objeto proyectado que responde a una necesidad. El fin, el propósito, el objetivo del Diseño, es el de crear objetos útiles a las necesidades del hombre en su hábitat, en su entorno social y físico. ... La razón de ser necesario o útil es inherente al Diseño; es una razón intrínseca, estructural, esencial. (1994, pp. 37-38).

Retomando las ideas de Gillam Scott (1992), además de las necesidades materiales, existen aquellas referidas al espíritu y emoción, las cuales también están relacionadas con la creación. En efecto, la creación de los jarrones de cerámica de la Antigua Grecia satisfacía por un lado dos tipos materiales de necesidad: uno utilitario, refiriéndose a los múltiples usos a los que se destinaban los jarrones, desde beber vino hasta contener cenizas funerarias; y otro económico, representando trabajo productivo para artesanos, mercaderes y marinos, así como productos que podían comercializarse alrededor del Mediterráneo a cambio de otros que Atenas precisara. No obstante, además de la utilidad de estos jarrones, resultaba un placer contemplar las historias que relataban, representadas con ingenio y elegancia. Gran parte del valor de los jarrones griegos radica en las necesidades cumplidas no materiales, tales como el espíritu y la emoción, haciendo posible que milenios después aún se contemplen esas piezas de griegas, aún sin darle un uso material.

El autor concluye su línea de pensamiento explicando que crear hace referencia a hacer algo nuevo a partir de algún tipo de necesidad humana, sea ésta personal o de origen social. Las necesidades humanas presentan dos aspectos: en primer lugar, aquél referido a la *función*, es decir, el uso específico que le es destinado a una cosa; en segundo lugar, aquel referido a la *expresión*.

1.5 Arte y diseño

En los marcos de las observaciones anteriores es posible entablar una diferencia entre el arte y el diseño, en donde la composición del primero está atado directamente con la expresión del artista, mientras que el segundo depende netamente de la funcionalidad que requiere el diseño.

Además, un mismo concepto no significa lo mismo según cada lenguaje. La *composición* en un lenguaje de arte, hace referencia a la relación entre los elementos de una obra, mientras que, en un lenguaje de diseño, no se habla de un tipo en general, sino que hay varios dependiendo de las condiciones del diseño. Para Berger (1976), la composición está relacionada con la reflexión del artista, mientras que para Wong (2012), con la configuración del diseñador.

La diferencia principal, como se ha marcado, está en los conceptos de *expresión* vs. *función*. La primera se refiere a la manera de ver el mundo del artista, mientras que la segunda lo limita: el creador debe responder a ciertos fundamentos para poder cumplir el objetivo de su creación.

Capítulo 2. El Fauvismo

De acuerdo a de Olaguer-Feliú (1989), para concebir el desarrollo y evolución de los *ismos* pictóricos del siglo XX, es preciso considerar dos aspectos: en primer lugar, la circunstancia personal de los artistas que ahora pretendían manifestar su creatividad y ser originales al mismo tiempo y, en segundo lugar, el contexto en el que se encontraban. Hacia los comienzos del siglo XX, el autor explica que las corrientes ya estaban acabadas, entre las cuales se hallaban Van Gogh, Gauguin y Cézanne, y aún no habían nacido nuevas tendencias. Los artistas emergentes de la época creían haberlo visto todo ya, sin posibilidades de innovación. El Renacimiento previó las bases de la pintura moderna desde la técnica y composición, el Barroco dominó los efectos de luz y sombra, Rubens aportó expresión mediante movimiento, abundancia y forma, Van Dyck retrató la elegancia a través de proporciones y gestos, y Velázquez la perspectiva aérea. En base a todas las contribuciones artísticas pasadas, los artistas del siglo XIX creyeron que ya estaba todo hecho, más allá de las evoluciones temáticas que se realizaron, tales como neoclásicas, románticas y realistas. A esto se debe que, hacia finales de ese mismo siglo, los pintores pretendieron captar la *impresión*, más que la realidad, dando lugar a la corriente impresionista.

Según de Olaguer-Feliú (1989), sin embargo, hacia 1900, con la llegada de la fotografía, los jóvenes pintores de la época consideran que ésta había reemplazado a la pintura, y no encuentran innovación en la última corriente impresionista. Es así que se plantean crear un nuevo concepto de pintura. Esa postura de los nuevos artistas va a permanecer durante todo el desarrollo del siglo XX, dando lugar al arte moderno. El nuevo siglo trae avances técnicos, intelectuales y materiales, generando un clima de confianza y expectativas de prosperidad en todos los campos en Europa, incluyendo el artístico. Este contexto es propicio para la creación de una nueva pintura, y lo que más tarde se conoce como los *ismos* pictóricos del siglo XX. Esta búsqueda de nuevos conceptos de pintura acarrea un nuevo afán artístico, junto a una libertad de creación absoluta para inventar y escoger reglas. En París de 1900 comienzan a gestarse los

primeros movimientos pictóricos del siglo. En ese mismo año se celebra la Gran Exposición Mundial, reuniendo lo más avanzado del arte. Entre 1900 y 1904, los jóvenes artistas discuten y analizan ideas artísticas, y un año más tarde, surge el primer *ismo* pictórico: el Fauvismo. (Olaguer-Feliú, 1989).

2.1 El primer ismo pictórico del siglo XX

Continuando con la línea del autor, de Olaguer-Feliú (1989) explica que, a partir de 1904, un grupo de pintores amigos comienzan una búsqueda para romper con el arte tradicional, entre quienes se hallan: Matisse, Derain, Vlaminck, Manguin, Friesz, Puy, Vallat, Dufy, Marquet y Van Dongen. Los artistas pretendían acabar con la figuración realista, la correcta perspectiva y la paleta de color naturalista. Con ese propósito, comenzaron a estudiar diferentes influencias allegadas al grupo: el Arte africano, debido a su pureza elemental y dureza expresiva, y la pintura de Gauguin, ocasionalmente dura y elemental también, entre otras. El grupo de pintores preparó las bases del camino hacia la abstracción, aunque no rompen por completo con la figuración prevalente. El líder del grupo, Matisse, sostenía que la obra de arte debía imponerse al espectador previo a que éste haga una lectura del tema, y esa imposición la lograron mediante el color. El empleo de color que desplegaron fue salvaje: utilizaron pinceles anchos, una generosa cantidad de pasta, y explotaron colores puros, contrastados e irreales. Fue el triunfo del color, y Matisse defendía el poder del mismo e incluso sostenía que se debía aumentarlo. Además de la dominancia del color, el grupo creó una nueva pintura dislocando la perspectiva imperante y dibujando arbitrariamente.

En 1905 se inaugura en el Salón de Otoño de París las obras preparadas por este grupo de artistas, pertenecientes a la nueva pintura. Se las agrupa en la Sala VII e inmediatamente provocan un escándalo. El crítico de arte Vauxcelles los calificó de *fauves* (Trad. fieras salvajes), y a partir de ese momento se consolidan como el movimiento artístico del Fauvismo. Su cromatismo fuerte, vívido y llameante impuso la primacía del color, y marcaron definitivamente una pintura de un antes y un después.

El primer ismo pictórico fue el que abrió las puertas a los que siguieron después y comenzaron un estudio que las vanguardias siguientes retoman y continúan. (Olague-Feliú, 1989).

2.1.1 Ruptura con el Impresionismo

Según Elderfield (1993), el mundo de la naturaleza como estímulo para un arte basado en lo óptico era el principio impresionista por excelencia, y hacia 1900, Matisse embarcó una búsqueda estilística para romper con esa fascinación vigente por el mundo exterior, y comenzar a sentir atracción por el mundo del arte, y especialmente el del color. Es en Collioure, al sur de Francia, donde se formó el Fauvismo, hacia 1905, con Matisse y Derain. Allí se gestaron las obras luego presentadas en el Salon d'Automne de aquel año. Derain escribió a Vlaminck una carta de especial trascendencia para comprender el desarrollo de la primera vanguardia, en la que detalla sus aprendizajes al lado de Matisse. Derain afirma:

Una nueva concepción de luz que consiste en la negación de sombras. La luz aquí es muy fuerte, las sombras muy luminosas. Cada sombra es todo un mundo de claridad y luminosidad que contrasta con la luz solar: lo que se conoce como reflejos. Hasta ahora, los dos hemos pasado esto por alto, pero contribuirá en el futuro a renovar la *expresión* en lo que se refiere a la *composición*. (1955, pp. 154-155).

De acuerdo a Elderfield (1993), el planteamiento que hace el pintor respecto a que sombras y reflejos tienen igual luminosidad, lo separa por completo de los impresionistas: su preocupación por la luz propone prescindir de las sombras en su sentido tradicional; en cambio, se debe tratarlas como zonas de color luminoso, no muy diferentes a aquellas creadas por luz reflejada. Consecuentemente, se da un nuevo tipo de contraste, generado por tintas y no por tonos. En la composición pictórica, esta nueva forma depurada de colorismo le confiere al cuadro, por un lado, una destacada organización por superficies, y por otro, destaca el fuerte contraste en las áreas de color. A diferencia de los impresionistas, los fauves ya no distinguen las zonas de sombras de las iluminadas mediante variaciones tonales, sino que apuestan al energético contraste.

2.1.2 Influencias

El punto de arranque del Fauvismo fue volver a la pureza de recursos. Inicialmente, los fauves buscaron recrear una pintura que fusionase las distintas influencias que el grupo estudiaba: por un lado, la libertad y el desembarazo de teorías de los impresionistas, y por el otro, la yuxtaposición cromática del postimpresionismo. A esto se debe que al Fauvismo se lo trate de un movimiento de *síntesis*, aunque no por eso, menos radical. Al comienzo, las influencias eran muy fuertes en sus obras, pudiéndose ver cómo tomaron distintos métodos del pasado, como el color plano de Gauguin, la pincelada frotada de Van Gogh y las divisiones arbitrarias de color de Cézanne, y lo combinaron creando una técnica mixta. El empleo de recursos pertenecientes a artistas anteriores a ellos fue con la intención de resignificar la pintura, de renovarla. Los fauvistas tomaron influencias del arte africano. Hacia 1905, Vlaminck data haber visto algunas esculturas de arte negro en Argenteuil, al noroeste de Francia, y también, haber recibido un obsequio de una gran máscara que Derain terminó por comprar. Éste último se la enseñó a Matisse y a Picasso, y fue tal la impresión que causó la obra, que el grupo de pintores comenzó a coleccionar arte primitivo. La apreciación que hacían del arte negro se debe a su curiosidad por los *fetiches bárbaros*, considerados como la expresión de un arte instintivo; en otras palabras, el interés de los fauves por el arte primitivo se basa en la connotación emocional. (Elderfield, 1993).

Murrell (2008) confirma esta influencia africana entre los artistas europeos que formaron una vanguardia en el desarrollo del arte moderno. En Francia, Matisse, Picasso y la Escuela de París se valieron de la estética de las esculturas africanas tradicionales para fusionarlas con otras influencias y renovar su arte. Sin conocer el significado o funciones originales que tenía el arte en África Occidental y Central, estos artistas pudieron reconocer de manera inmediata el aspecto espiritual de la composición en el arte africano, y lo adaptaron a sus obras, rompiendo con el naturalismo prevalente desde la pintura renacentista. Los artistas modernos se

sintieron atraídos por la escultura africana debido a la sofisticación con la que abstraía la figura humana, siendo la exagerada planicidad uno de los principales elementos de la estética africana frecuentemente evocado en la pintura modernista.

2.1.3 Características

Rewald (2004) expone que los pintores fauves fueron los primeros en romper con los métodos más antiguos y tradicionales de la percepción. Su respuesta espontánea y subjetiva de la naturaleza se expresó en pinceladas energéticas, colores vibrantes y directos del tubo. Sus diversas influencias los llevó al rechazo del espacio tridimensional y a buscar un nuevo espacio definido por el movimiento de los colores planos. Los fauves se preocuparon por los aspectos formales de la organización pictórica.

Elderfield (1993) continúa su estudio explicado que el Fauvismo, a diferencia de casi todo el resto de los movimientos de arte moderno posteriores, no hizo declaraciones teóricas ni de intenciones; fue un nuevo arte del color, pero al mismo tiempo, un movimiento artístico único. No alcanza, sin embargo, considerar únicamente la liberación del color puro para definirlo. Las atribuciones de Matisse superan la autonomía del color, y van hasta la naturalidad de la *expresión* plasmada en técnicas mixtas, la virtualidad de lo primitivo, y la autonomía pictórica: aquello que lo llevó a redescubrir una pintura esencialmente decorativa.

En cuanto a la pintura de 1905 en Collioure, se comienzan a ver características distinguidas del movimiento: una pincelada divisionista y partida en los colores cálidos con aplicación sólida para los azules, es decir, unidades de color claramente definidas; y un espacio que se extiende hacia los laterales y no al fondo, en otras palabras, un fondo macizamente aplastado, que genera una nueva pintura abierta que se extiende hacia afuera a través del campo de visión del observador. Cabe agregar que la densidad de color y la pincelada suelta tuvo un precedente en las obras de Van Gogh y las de Gauguin, y el interés de los fauves en formas planas también lo tomaron de la pintura postimpresionista. En sus escritos a Vlaminck, Derain admite que con Matisse

sólo se ocupan del estudio de color, dejando el tema del dibujo como problema paralelo. De esta manera, el estilo de pintura de color plano que se desarrolló en Collioure sentó las bases del Fauvismo que dominaría el año siguiente. (Elderfield, 1993).

Essers afirma:

Con el uso de colores artificiales a raudales, estaban contribuyendo a la emancipación de uno de los elementos principales de la pintura: el color. Los fauvistas coincidían en el rechazo de los matices de la paleta impresionista y en su búsqueda de los poderes de expresión del color puro. Por ello no tenían interés en la reproducción realista de la naturaleza. (1989, p. 14).

Retomando las ideas de Ederfield (1993), respecto a Matisse y sus bases colorísticas, el líder del grupo creó un sistema de disposición de colores que devino una constatación en sus obras, en donde la composición estaba organizada de manera tal que los colores intensos podían yuxtaponerse, pero además mantenerse separados, equilibrados a través de la superficie plana del lienzo y comunicándose entre sí desde los lados. Cuando el pintor se planteó emplear contrastes violentos, colocó los colores primarios uno al lado del otro y los trabajó de manera expresiva. Sin embargo, consiguió el mismo efecto constructivo colocando los colores por separado a través del cuadro. El contraste de colores complementarios en zonas espaciales pasó a ser el sello del pintor; sus obras parecen reflejar la luz desde la superficie plana y abierta. Colocar un color complementario junto a otro crea una especie de sobreexcitación, de temblor óptico, y el método de Matisse sólo admite tintas puras. Esta interacción de colores planos le confiere a su obra coherencia pictórica, y ese descubrimiento, el logro más importante del Fauvismo, lo consiguió en un estilo de técnica mixta, es decir, la combinación de pinceladas con zonas de color. Optar por mezclar técnicas fue otro de los elementos que intencionalmente lo separa de los impresionistas, quienes se distinguían por una pincelada regular y aplicada por todo el lienzo. Fue de esta manera que nació el Fauvismo: aislando y reformulando los componentes pictóricos de manera autónoma.

2.2 Referentes

En los marcos de las observaciones anteriores, es posible afirmar que en el Salon d'Automne de París de 1905, la serie de pinturas expuestas por el grupo de pintores amigos eran exquisitamente decorativas, con una libertad artística renovada. La figura dominante del grupo fue Matisse, y quienes lo acompañaron en el rol protagónico fueron Derain y Vlaminck. Los tres pintores fueron los fauves más importantes, el triángulo esencial, así también como los más osados pictóricamente.

Matisse fue uno de los artistas más influyentes del siglo XX, su notable trayectoria e innovaciones en cuanto a estilo pictórico cambiaron de manera fundamental el curso del arte moderno, afectando incluso múltiples generaciones que le siguieron. Tras experimentar con una diversidad de estilos, el líder fauvista creó su propio lenguaje pictórico, empleado nuevos tipos de pinceladas, luz y composición. (Dabrowski, 2004).

Rewald (2004) agrega que, junto al líder del grupo, Derain introdujo la paleta de color anti naturalista y las pinceladas expresivas a sus pinturas de Collioure de 1905. Por su parte, Vlaminck dio el paso final hacia el estilo fauve tras ver las pinturas producidas aquel verano por sus contemporáneos. A éste último lo llamaban un fauve *natural* debido a su propia naturaleza exuberante.

2.2.1 Matisse

Según Friedman (2016), Matisse nació en 1869, en Le Cateau-Cambrésis, al norte de Francia. La principal industria de la región estaba constituida por los molinos de lana, y sus padres eran tejedores. El artista se crió en las cercanías de Bohain, famosa región por sus tejidos de lujo, y esa temprana exposición a los textiles marcó su lenguaje visual. La colección que poseía de alfombras y telas europeas, africanas y orientales dan cuenta de su sentido de color y motivos que luego aparecieron en sus composiciones.

Tras incursionar en derecho, el autor relata que Matisse comenzó sus estudios de pintura con el simbolista Moreau y participó en el Salón de París. Su descubrimiento

como artista sucedió durante los veranos de 1904 y 1905, al Sur de Francia, donde la luz brillante lo inspiró a crear obras ópticamente dinámicas, de colores vibrantes y chocantes, junto a Derain y Vlaminck, las cuales les valieron el nombre de fieras salvajes. La obra de este período, conocido como fauvista, lo situó en una trayectoria profesional descrita como construcción con color, y ese enfoque permaneció central a lo largo de sus diversas etapas de trabajo.

Si bien sus pinturas parecen haber sido ejecutadas con facilidad debido a la fluidez que presentan, el artista advierte que es sólo una aparente simplicidad, ya que, en realidad, Matisse trabajaba arduamente para lograr “un arte del equilibrio, de la pureza y la serenidad”. (Matisse, 1908, p. 42).

Además de las manchas de color de gran contraste, hay otros dos elementos constantes en la obra de Matisse: líneas rítmicas y ornamento. El artista trajo de un viaje a Algeria cerámicas y telas, y comenzó a hacer uso del arte islámico, tomándolo como un importante punto de partida para la creación de sus cuadros. Hacia 1903, se realizaron diversas exposiciones de arte del Islam en el Musée Des Arts Décoratifs de Paris, y a su vez, el Louvre mantenía su exposición de arte musulmán permanentemente abierta. Matisse estudió la cerámica islámica y se apropió de sus reglas, siendo éstas el uso de color plano y puro (sin modular), la reducción del dibujo al empleo de la línea arabesco y sin profundidad espacial. La opulencia está permitida siempre que sea ligera y vaporosa, y el máximo efecto debe lograrse con el menor dispendio. Además de la cerámica, el tapiz es otra de las principales fuentes de acceso a Oriente del pintor, siendo el único moderno que concedió tal importancia a tapices y telas: su discurso artístico es decorativo. La concepción que tiene Matisse respecto al lenguaje de la decoración es que debe expresar el espíritu a través del color puro y arabescos abstractos, reducción del espacio a un nivel plano y ritmo en el trazo, de modo que la obra decorativa no describe contenidos espirituales, sino que hace alusión a éstos. Matisse, por un lado, interpretó y tomó esa alusión del arte

islámico, y por otro, entendió a través del arte occidental clásico que el dibujo y el color son los elementos de fuerza de una obra. (Essers, 1989).

De acuerdo al Museo Metropolitano de Arte, la pintura *Olivos en Collioure* (1906) fue una de las primeras y más importantes obras del período fauve de Matisse (Ver Figura 1, p. 86, Anexo Imágenes Seleccionadas). Pintada en el pintoresco pueblo en la costa mediterránea de Collioure, Matisse empleó colores vibrantes y antinaturales tan característicos de los fauves.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el presente Proyecto de Graduación afirma que *Olivos en Collioure* es esencialmente fauve: cumple el propósito fauvista de acabar con la figuración realista, la perspectiva y el color naturalista, así como encaminarse hacia la abstracción. La obra a su vez se impone al espectador mediante el color, cumpliendo el propósito específico de Matisse. Éste está empleado de manera salvaje, irreal y contrastado, con pinceles anchos. El dibujo, por su parte, es arbitrario. En la obra no hay sombras, sino múltiples zonas de color luminoso. Se puede apreciar las influencias previas del artista, en el empleo de color plano, la pincelada frotada, las divisiones arbitrarias de color y la técnica mixta. La obra es energética y vibrante, y se ve el sistema de disposición de colores creado por Matisse, en donde los colores intensos se encuentran yuxtapuestos y separados a la vez. Por último, el fondo está aplastado y se extiende por fuera del campo de visión del espectador.

2.2.2 Derain

De acuerdo a Kalitina, Barskaïa y Gheorghievskaïa (1995), Derain nació en 1880, en el pequeño pueblo de Chatou, al oeste de Paris, en una familia en lo absoluto artística. Su padre tenía una confitería y era consejero municipal, y esperaba que su hijo fuese ingeniero. El joven Derain comenzó a estudiar pintura en el estudio de Carrière, donde conoció a Matisse. En el verano de 1900, Derain se familiarizó con Vlaminck. Los jóvenes artistas pintaban en un estudio que alquilaron en Chatou y viajaban juntos a

Paris. No obstante, cada vez que visitaban el Louvre, Vlaminck demostraba su desdén por la pintura de museo, defendiendo que ésta implicaba la pérdida de la individualidad. A pesar de esta diferencia, los dos artistas compartían un gran interés por el arte Post-Impresionista y, en especial, la obra de Van Gogh: era la primera vez que se encontraban con el uso de colores suculentos y vívidos, aquello por lo que sentían tanta inclinación.

Según Kalitina, Barskaïa y Gheorghievskaiã (1995) Derain era un gran lector y reflexionaba en gran medida acerca de arte. Él consideraba que el período realista había concluido y era hora de buscar algo nuevo, basado en líneas de síntesis y simplicidad. En el verano en Collioure, hacia 1905, Derain se fascinó con la luz de la costa mediterránea, percibiendo que las sombras eran apenas pálidas. El joven admiraba la alegría presente en las obras de Matisse, su colega de pintura en el pueblo costero. Aquella estadía resultó por demás fructífera para Derain, quien produjo múltiples obras y, a su regreso a París, expuso en el Salon d'Automne, el cual devino famoso por la participación de los Fauves. Allí, las pinturas de Derain se expusieron junto a la de sus amigos, Matisse y Vlaminck. Los Fauves dedicaron especial atención a la organización decorativa de sus lienzos, subordinando todos los elementos pictóricos a la superficie plana, pero fue el color el que sobretodo ayudó a los pintores a expresar su estado emocional y su percepción del mundo. El culto a color era revolucionario a comienzos del siglo XX, y Vlaminck y Derain consideraban emplearlo de manera violenta, bárbara, explosiva y vehemente. Los lienzos fauvistas de Derain están vinculados a sus viajes al Sur de Francia y también a Londres. Si se compara los ciclos de Collioure y Londres, se puede afirmar que Derain no siempre tuvo en cuenta las especificidades climáticas o de iluminación en las orillas del Mediterráneo o del Támesis. En ambas series, el rojo, el naranja, el amarillo, el azul y el verde son percibidos con la misma fuerza e intensidad.

Los autores afirman que el lugar que ocupó Derain en la formación del Fauvismo fue extremadamente importante, aunque a pesar de todo su significado, su período

fauvista fue de corta duración. El Fauvismo le había enseñado la capacidad de seleccionar lo esencial, de abordar un cuadro como algo constructivo y sujeto a sus propias leyes. Si bien fue el color la base de sus estudios entre 1905 y 1906, Derain decidió aplicar esos principios de economía y selección al estudio de la *forma* plástica, conllevando a un nuevo estilo de pintura. Eventualmente, el Cubismo nació.

La obra *The Drying Sails* (Ver Figura 2, p. 86, Anexo Imágenes Seleccionadas), fue creada en Collioure en 1905, cuando Derain trabajaba junto a Matisse. Hay manchas claras, puras y contrastantes de color que el pintor aplica en toques variformes: las velas blancas, los barcos azules y verdes, las casas amarillas bajo techos rojos. Este paisaje demuestra la sensibilidad de Derain en cuanto a relaciones espaciales y alternancia de planos. Esta vista de Collioure, la impresión de la profundidad espacial está dada por las pintorescas curvas de la costa ondulante, y que parece un espiral en la pintura. Se puede decir que Derain intentó crear su propia interpretación del espacio Fauvista. Las múltiples pinceladas, dirigidas a diferentes direcciones, generan un recorrido visual en la obra, además de dinamismo. Los botes repetidos conceden ritmo a la obra, así también como las montañas detrás. El dibujo de las personas y objetos presentados en el lienzo está simplificado, y pueden definirse apenas como zonas de color.

El período de Collioure fue de especial trascendencia para el desarrollo práctico y estilístico de Derain, así también como para sus principios creativos. Allí produjo la mayoría de sus obras de la etapa fauvista, en su mayoría bajo la temática del paisaje. (Kalitina, Barskaïa y Gheorghievskaiïa, 1995).

2.2.3 Vlaminck

Según Carrà (1993), Vlaminck nació en París hacia 1876, y fue hijo de una familia de profesores de música flamenca. Pasó parte de su infancia y adolescencia en el campo, donde comenzó a estudiar pintura con un instructor local. En 1900, conoció a Derain al azar, en un tren, y devinieron amigos cercanos; con él discutía acerca de arte e iban juntos al campo a pintar.

De acuerdo al autor, al año siguiente, Vlaminck tuvo dos eventos que le dejaron una marca: en primer lugar, la obra de Van Gogh, expuesta en la Galería Berheim-Jeuna; y, en segundo lugar, Matisse, quien tenía siete años más de experiencia, respaldado por un enorme talento y una carga de ideas que lo convertían en líder para Vlaminck, entre otros pintores. A la brevedad, además, conoció el arte africano, el cual lo cautivó por su fuerza instintiva. De esta manera, la obra de Van Gogh, las ideas y liderazgo de Matisse y el arte africano ofrecieron nuevas posibilidades creativas para la revelación contra el Impresionismo imperante de la época. Vlaminck vio en cada una de estas influencias un escape para su instinto rebelde.

El autor explica que a diferencia de Matisse y Derain, quienes actuaban por voluntad y razón, Vlaminck consideraba que el instinto estaba en la base de todo arte, yendo en contra de las corrientes intelectuales. Los colores, contornos, líneas quebradas, manchas y pinceladas expresivas no eran una decisión arbitraria en Matisse y Derain; éstos eran demasiado racionales y lúcidos como para concebir una pintura que no respondiese a una poética, si bien sus emociones dominaban la pintura. Vlaminck, sin embargo, era por demás inmediato y violento como para subordinar su impulso mientras trabajaba en sus obras con una energía radical.

Tras pequeñas exhibiciones, la ocasión de presentar sus obras en público se dio en 1905, en el Salon d'Automne, exposición que generó un escándalo entre los críticos de arte. Sin embargo, el año siguiente fue un año dorado para los fauvistas, en donde se concibieron grandes obras, cuya exuberancia cromática desbordada no abrumó el equilibrio interno de la obra, ni su encanto. La producción de Vlaminck de 1906 fue rica, y los críticos generaron un debate apasionado, prosiguiendo al escándalo anterior. Sin embargo, en 1907, los fauves comenzaron a dudar acerca de las posibilidades de desarrollo de este estilo de pintura. Ese mismo año, Vlaminck se vio asaz afectado por la retrospectiva de Cézanne presentada en el Salon d'Automne. Para el joven pintor, resultó una revelación reconocer el valor de la forma, los límites de color y el espacio bidimensional, presente en la obra de Cézanne. En aquella

época, la revolución que se estaba gestando era referida a la forma; en algún punto, era idéntica a aquella generada por los fauves, aunque al mismo tiempo, contraria. Vlaminck no pudo evitar interesarse por esta nueva dirección, dejando que el Fauvismo llegase a su fin. (Carrà, 1993).

En su obra *On the Banks of the Seine at Carrières-sur-Seine* de 1906 (Ver Figura 3, p. 87, Anexo Imágenes Seleccionadas), el color es el eje alrededor del cual gira el lienzo. La explosión de emoción se transmite mediante los contrastes explosivos entre colores cálidos y fríos, las líneas espontáneas y quebradas, haciendo de la pintura un manifiesto de los principios fauvistas. Cálidos como rojos y amarillos, junto a fríos como verdes y azules conviven en un contraste explosivo. La pincelada es espontánea e impulsiva, y las sombras están abolidas. El resultado de los instintos violentos del pintor es una composición llena de emoción y expresión.

2.3 Desintegración

Retomando las ideas de Elderfield (1993), la exposición anual de 1907 representó la culminación del Fauvismo, aunque también el principio de su desintegración. Se ha considerado al Fauvismo y al cubismo como los dos opuestos del arte moderno de principios del siglo pasado, en donde el primero simboliza lo instintivo, el color, la libertad, lo fragmentado, el frenesí; frente al segundo que encarna lo razonable, lo monocromo, la estructura, lo estilísticamente coherente, la sobriedad. Si bien los dos movimientos tomaron direcciones diferentes, tuvieron una gran fuente común: Cézanne. La última fase del Fauvismo y la primera del cubismo coincide en ese mismo año, 1907.

El Fauvismo acabó como estilo en 1907 de manera tan indeterminada como su comienzo. Quienes en un comienzo estaban con Matisse, terminaron yéndose con Picasso. Esta polarización de vanguardia que se dio en París a partir de 1908 separó a Matisse de su grupo, y la creciente apreciación de Picasso contribuyó con el fin del movimiento. El Fauvismo es responsable de haber creado la lógica de la forma mediante el color; Matisse y su obsesión por la pureza pictórica dio cuenta de que el

color por sí sólo era capaz de registrar por completo las cualidades pictóricas que el resto de los elementos en una pintura expresan por separado, tales como la profundidad, contornos, superficies, sustancia e ilusión. Las fauves usaron el color exaltado de un modo armonioso, aunque su diversidad como estilo les permitió múltiples interpretaciones, entre ellas, la de fieras salvajes. (Elderfield, 1993).

Kalitina, Barskaïa y Gheorghievskaa (1995) afirman que el Fauvismo unió, por un breve tiempo, un brillante grupo de pintores que, aún durante su período de mayor afinidad, presentó características artísticas individuales entre sus miembros. Matisse se volcaba por las monumentales composiciones decorativas en donde se combinaban colores brillantes con líneas simples, aunque refinadas, de dibujo. Vlaminck se distinguía por su expresividad interior, percibiendo en sus lienzos el inquieto espíritu del autor, con sus cortantes pinceladas y estridentes combinaciones de colores. Derain, en cambio, gravitaba entre los dos contemporáneos: sus obras a veces se acercan a las de Matisse, otras veces a las de Vlaminck, no obstante, él mantiene invariablemente su identidad y perspectiva del mundo. Derain es percibido como más aprensivo y tenso que Matisse, y a su vez, más racional y reservado que Vlaminck.

A modo de conclusión, se puede afirmar que al Fauvismo se lo trata de un movimiento de síntesis por tomar distintos elementos correspondientes de otros movimientos previos, no obstante, éstos son explotados de tal manera, que al movimiento se lo consideró radical. Los fauvistas emplearon recursos pertenecientes a artistas anteriores a ellos con el único propósito de lograr su fin y crear una nueva pintura. Entre sus características se destaca la espontaneidad y la manera subjetiva de representar el mundo. Además del color naturalista, los fauves rechazaron el espacio tridimensional y, si bien fueron dedicados respecto al estudio de su arte, no realizaron jamás una declaración de intenciones. El triángulo esencial del Fauvismo estuvo compuesto por Matisse, el líder, junto a Derain y Vlaminck. El trío contribuyó al desarrollo del arte moderno con sus aportes estilísticos en cuanto a luz, color y

composición. La culminación del primer ismo pictórico estuvo relacionada con la polarización que se generó con el surgimiento del Cubismo. A pesar de haber durado un breve período, el Fauvismo representó un quiebre en la historia del arte por el modo de concebir las obras y los pensamientos y sentimientos respecto de las mismas.

Capítulo 3. Diseño de estampados textiles

Conforme a Briggs-Goode (2013), el campo que abarca el diseño de estampados textiles es uno práctico y creativo, en donde los diseñadores especializados en el nicho se encargan del desarrollo de las imágenes, estampas y colores. Los diseñadores textiles buscan fuentes de inspiración, hacen búsqueda de tendencias, reconocen los distintos estilos de estampado y tienen un amplio conocimiento de técnicas de estampación. Se requieren habilidades fundamentales de diseño, como dibujo, color y repetición para llevar adelante la tarea del diseño de estampados textiles.

3.1 Breve historia de la estampación

Según Miró y Aromí (2010), el hombre cambió la apariencia de sus ropajes desde antaño, dándole diferentes tonalidades cromáticas mediante colorantes de origen natural. Estas ornamentaciones en las prendas textiles no hacen más que dar cuenta del bagaje artístico que requiere el proceso de la estampación, relación que pretende establecer el presente Proyecto de Graduación.

La estampación consiste en la transferencia de una imagen a un soporte escogido, ya sean textiles, mediante una matriz o un molde. La estampación sobre tejidos apenas cuenta con 300 años en Europa. Durante los siglos XVI, XVII y XVIII, con la repartición de nuevos territorios descubiertos por el continente europeo, materias primas, productos manufacturados y costumbres autóctonas se intercambiaron con las del viejo continente. De esta manera, telas estampadas multicolores que reproducían la flora y fauna de Asia, en particular, procedentes de China e India, comenzaron a llegar a Europa. Los batiks, por ejemplo, provinieron de la isla de Java, y para los fabricantes europeos resultaba fascinante la solidez de los colores de esas iconografías, algunos de ellos de tonalidades que no habían visto jamás hasta la fecha. Se marcó de esta manera una nueva producción con la llegada de las nuevas mercaderías: por un lado, se importaron las materias tintóreas; por el otro, se comenzó a investigar cómo emular las nuevas tonalidades en los pequeños talleres y grandes manufacturas perfiladas

como futuras áreas industriales de Europa. Entre las telas estampadas de múltiples colores que llegaban a Europa, se destacaron aquellas llegadas de las regiones chinas Macao y Cantón. Además del colorante, era de crítica importancia la materia prima del tejido, en este caso, algodón. La planta ya se conocía en Europa, debido a que se importaba de Egipto, y se cultivaba también al sur de la península Ibérica. No obstante, el algodón americano era superior en calidad y más abundante, por lo que se comenzó a importar la materia prima de manera masiva y la producción obtenida echó los cimientos para emprender una industrialización vigorosa. Resulta de especial trascendencia el hecho de que en las instalaciones donde se llevaban a cabo los procesos de estampación también se disponía generalmente de telares para tejer el algodón, haciendo posible el control de calidad del producto terminado y la procedencia de la materia prima a su vez. (Miró y Aromí, 2010).

Las piezas de tejido estampado producidas en esos talleres recibieron el nombre de *indianas*, haciendo referencia a su procedencia de la India, o *pintados*. En estos tejidos de algodón se estampaban principalmente temáticas florales. Al comienzo representaban un producto de lujo, debido a su novedad y escasez, además del valor agregado de su procedencia extranjera; eventualmente, sin embargo, la burguesía ascendente tuvo acceso a las mismas, como consecuencia del establecimiento de factorías textiles en las principales ciudades, así como zonas portuarias europeas. Una vez establecido el oficio de estampador, cada cual podía establecerse por su cuenta con los materiales necesarios, y los estampados multicolores pasaron a estar en manos de clases populares. Hasta el siglo XX, los diseñadores debían estar de acuerdo con la industria de la estampación para saber la cantidad de colores posibles a estampar, así también como los procedimientos requeridos con los moldes. Los diseñadores debían evitar las rayas o cualquier otro elemento vertical, difícil de encajar y producir, hasta la aparición de las máquinas de cilindros a finales del siglo XVIII. El nuevo sistema permitió la producción a gran escala, y se mantuvo vigente hasta mediados del siglo XX. A comienzos del vigésimo siglo, se recuperó la antigua forma

de serigrafía japonesa, tipo de estampación con grandes moldes, también llamados *pantallas* de malla transparente, la cual permitió estampar amplias superficies de tejido. En la década de 1970, se produce una revolución con la introducción del sistema rotativo *a la lionesa*: los cilindros se graban por sistemas informáticos, a través de *plotters* que perforan la plancha de níquel con la reproducción del diseño a estampar. También cambió la parte artística, ya que, a partir de escanear un diseño original, la descomposición de los colores se ha simplificado, así también como la adaptación de las medidas. Paulatinamente, se introdujeron equipos informáticos integrados, capaces de estampar el tejido directamente de la impresora, generando un nuevo paradigma de belleza en el Diseño Textil, ya que la forma de diseñar un estampado ya no está limitada a medidas o cantidad de colores. (Miró y Aromí, 2010).

3.2 Introducción al Diseño Textil

De acuerdo a Joyce (1993), para trabajar en el campo del Diseño Textil, un diseñador debe dominar tres habilidades específicas: diseñar, trabajar con color y hacer repeticiones. Si bien un profesional del Diseño Textil puede especializarse en cualquier de las tres áreas nombradas, es imprescindible que cuente con la capacidad de ser proficiente en todas ellas.

Con respecto a la primera de las habilidades requeridas, el autor explica que un Diseño Textil comienza con una idea o tema. El diseñador, entonces, realiza una búsqueda para seleccionar material de referencia acorde para desarrollar la idea, y luego, de manera creativa, aplica sus conocimientos de diseño, sentido de color e incluso imaginación para darle forma a sus ideas.

Por otra parte, la selección de color de un diseño es una parte intrínseca del mismo. Un diseño mediocre puede ser mejorado en gran medida si se sabe de manejo de color; contrariamente, un diseño bien ejecutado puede verse arruinado si se toman malas decisiones de color. Por lo general, los diseñadores crean e imprimen un conjunto de tres o más colores junto a cada patrón que diseñan. Estas secciones de color se denominan variantes de color, o combinaciones de colores. (Joyce, 1993).

Finalmente, el autor concluye con el tercer requerimiento, relacionado con las repeticiones, las cuáles son la versión final de un diseño, elaborado y pintado para cumplir con las especificaciones técnicas exactas del proceso de estampación. La renderización de un diseño en sus medidas predeterminadas muestra como el patrón se verá estampado una y otra vez, sin interrupción. Cuando la repetición concluye, el diseño se envía a la planta de estampación para materializarse sobre un tejido.

3.3 Consigna de diseño e inspiración

Retomando las ideas de Briggs-Goode (2013), para llevar adelante una colección textil, como primera instancia se debe responder a lo que se conoce como consigna de diseño, es decir, el resumen de las condiciones del proyecto a llevar a cabo. En ella se especifica el concepto, la temática y fuente de inspiración; el consumidor o mercado; la aplicación del producto; y la paleta de color. A su vez, también debe figurar la cantidad de diseños que contendrá la colección (el promedio es entre seis y diez), especificaciones técnicas, medidas y pantones de color. También puede incluir información respecto a la fabricación, tejidos empleados, tiempos de producción y cotizaciones. Un brief de una colección textil llamada *Vintage femenino* detalla:

Para una colección de mujer destinada al mercado de masas, deben explorarse estampados y colores que generen imágenes impactantes, para lo que se pueden emplear tonos de base suave mezclados con colores vivos, como el añil, esmeralda o fucsia, que sugieran un estilo vintage. La imaginería abstracta puede contrarrestarse con motivos florales vintage, y pueden crearse imágenes de encajes o bordados, de forma que los detalles elegantes enfatizan el concepto de belleza femenina. Puede aumentarse el impacto visual mediante el contraste y el enfoque desenfocado de la escala y las promociones. La colección debe incorporar un mínimo de ocho diseños, en repetición, destinados al mercado de masas. La gama de colores empleará la paleta dada, combinada con un máximo de ocho colores; las combinaciones de color alternativas son opcionales. Los estampados deben ser apropiados para aplicarse en serigrafía sobre tejidos vaporosos femeninos para vestidos de mujer, y el proyecto debe incluir visualizaciones de sus diseños. El diseño de sus estampados será el centro del proyecto, y debe destacar por su creatividad a la vez que por tener un enfoque comercial. (Briggs-Goode, 2013, p. 12).

El autor continúa explicando que tras enfrentarse a la consigna, el diseñador comienza con la búsqueda de inspiración. El primer paso constituye generalmente la creación de un collage o *moodboard*, en donde se arma una composición con imágenes que mejor

capturan las ideas o conceptos a expresar. Estas imágenes pueden estar creadas o no por el diseñador, y deben aportar la atmósfera de la colección, mediante colores, texturas y estilo. Los diseñadores buscan ideas como inspiración en múltiples lugares: en un viaje, conociendo otras culturas, en la arquitectura, en un museo o galerías, en ferias artesanales o vintage, o incluso hasta en cine y música. Los diseñadores textiles coinciden en la importancia de hacer una investigación previa, para luego abstraer las ideas y desarrollar un estilo particular para la colección. Inclusive, la inspiración misma puede ser un estado de ánimo o un concepto; aunque presenta mayor dificultad ese tipo de inspiración, el resultado final puede ser por demás innovador.

Joyce (1993) hace hincapié en la importancia de tener buen material de referencia. La carrera de un diseñador textil puede abarcar dos o tres décadas, durante los cuales se pueden trabajar miles de diseños, y las tendencias en cuanto a estilos, temáticas, color y técnicas pueden variar constantemente. Por esta razón, los diseñadores deben estar alerta a todo tipo de material de referencia. En un estudio de diseño se pueden encontrar fotografías, libros y revistas de todo el mundo, para tomar como inspiración de culturas pasadas y presentes. La manera en que cada diseñador trabaja con su material de referencia puede variar enormemente, de modo que la relación entre el diseño final y su referencia puede ser irreconocible, o bien tener una conexión evidente. Para utilizar el material de referencia como inspiración de una manera original, se debe cambiar o combinar diseños y estilos, darle un nuevo enfoque. Un diseñador textil, o cualquier artista realmente, debe estar en continuo desarrollo visual, gestando su sentido de diseño y color, dedicando tiempo y energía a investigar y mirar múltiples fuentes de arte, desde revistas de diseño actuales hasta antigüedades de museo.

Siguiendo la línea del autor, cuando un diseñador se entrena de manera consiente para leer y percibir arte, no sólo está desarrollando su lenguaje visual, sino que además almacena mentalmente ideas y conceptos que, luego, se aplicarán a la hora de diseñar. Si el diseñador estudia las obras de arte, además aprenderá acerca de

relaciones espaciales, relaciones de color, y a diseñar ideas y conceptos propios. Una obra de arte puede apreciarse en diversos niveles, por el costado emocional que expresa, o por las habilidades técnicas de su creador, por ejemplo. De esta manera, es posible extraer de una misma obra diversos elementos que resulten fructíferos a la hora de traducirlos en un diseño.

Además de la inspiración, resulta de especial trascendencia la predicción de tendencias, sector desarrollado para apoyar el trabajo de los diseñadores en el proceso de toma de decisiones. Durante el proceso de investigación y desarrollo de la colección textil, se debe considerar el espíritu de la época, y los cambios sociales y culturales que influyen en la decisión de los consumidores. Por esta razón, más allá de la etapa de búsqueda inspiracional resulte crucial, también es importante fusionarla con las tendencias dominantes del mercado. (Joyce, 1993).

3.4 Predicción de tendencias

De acuerdo a Grose (2012), el proceso de predicción de tendencias comienza dos años antes de cada temporada, y concluye con una extensa guía y análisis de los mercados, abarcando colores, materiales, estampados, estilos, imágenes, consumidores y tecnología. Los profesionales dedicados a juntar ese tipo de información la recaudan de múltiples fuentes, tales como empresas de investigación de mercados, *cool hunters* (Trad. cazadores de tendencias), moda callejera, diseñadores dominantes y emergentes e, incluso, exposiciones de museos.

Grose (2012) afirma:

En cualquier ámbito comercial, las tendencias del mercado ayudarán a dar forma a la dirección futura del negocio y a que la organización satisfaga las necesidades y los deseos del cliente. El negocio de la moda no es una excepción. Las tendencias en los negocios se pueden clasificar a grandes rasgos en tres categorías: macro, micro y megatendencias. Las macrotendencias o tendencias del entorno son trazadas por fuerzas a largo plazo sociales, globales y políticas, a menudo denominadas modelo PESTEL, modelo que representa las fuerzas políticas, económicas, sociológicas, tecnológicas, medioambientales y legales. (...) Las microtendencias son más inmediatas; pueden suscitar mucho interés o provocar mucho ruido, pero tienden a desaparecer tan rápidamente como surgen. Las microtendencias afectan sobre todo a la industria de la moda y le dan forma. Pueden estar relacionadas con el tiempo, por ejemplo, la nieve o una ola de calor, o ser

modas pasajeras que surgen y desaparecen con rapidez. (...) Las macro y microtendencias pueden evolucionar y convertirse en lo que se conoce por megatendencias. Una megatendencia durará más y afectará a aspectos más importantes de la sociedad que las macro o microtendencias y llega a suponer un proceso complejo en el que intervienen fuerzas económicas globales, convicciones políticas y avances tecnológicos. (Grose, 2012, pp. 22-23).

Vejlgaard (2007) agrega, respecto a las megatendencias, que hay ciertos sectores de la sociedad, como los artistas, por ejemplo, que dirigen el desarrollo de las mismas. Además de los artistas, cabe nombrar a los jóvenes, las subculturas o tribus urbanas, las personas asaz adineradas, famosos, medios de comunicación y diseñadores inclusive. El autor brinda como ejemplo de megatendencia la moda ética, la cual se ha ido desarrollando desde comienzos de siglo.

Retomando las ideas de Briggs-Goode (2013), la autora expone que la aparición de la *moda rápida* ha alterado los períodos de cambio en la industria de la moda: las dos temporadas habituales por año se redujeron a una, haciendo posible producir tres líneas por temporada, o incluso, una nueva cada mes. La aparición de Zara en la década de los 1990 influyó en gran medida en este recorte de tiempos, achicando el período de cambio de nuevas líneas de seis a dos semanas en la actualidad. Las nuevas tecnologías permitieron aprovechar al máximo los tiempos, generando un aceleramiento de la producción y una reducción de las cadenas de suministro. Esto provoca una rotación de productos constante, y un flujo permanente de artículos.

El autor concluye dando cuenta de que la creación de una demanda siempre nueva es el resultado del replazo permanente de productos, aunque también, es una consecuencia de la *obsolescencia programada*, que incentiva la insatisfacción por el producto que el consumidor tiene porque ya no está de moda, y motiva la búsqueda de la última prenda, y así sucesivamente. De todos modos, la obsolescencia programada requiere un enfoque unitario sobre las tendencias cambiantes, cohesión proveniente de los previsores de tendencias que brinda información a los distintos sectores de la industria, desde diseñadores, fabricantes y comerciantes. El diseñador

debe interpretar la previsión para el desarrollo de su colección, y así crear diseños que resulten innovadores para el público.

3.5 Clasificación de estampados

Según Lurie (1994), hay cuatro grandes categorías en donde subscribir los estampados: rayas, tartanes y cuadros, lunares y flores, y palabras y lemas.

La primera categoría, de acuerdo al autor, por tratarse de un estampado geométrico como son las rayas, está relacionada con el deseo de orden y organización. Se las asocia a la seriedad y rectitud. El esfuerzo de organización depende, sin embargo, de la anchura de las rayas: las más anchas sugieren esfuerzo físico, mientras que las más estrechas tienen que ver con la actividad mental y el orden intelectual. Esto parecería explicar por qué los equipos deportivos, como fútbol y rugby, usan rayas anchas y los oficinistas, contadores e inversionistas, por ejemplo, rayas estrechas.

El autor continúa su estudio con la segunda categoría de tartanes y cuadros, la cual, al ser geométrica, también implica esfuerzo ordenando, aunque aquí se relaciona en mayor medida con los deportes individuales, tales como tenis y golf. El tamaño del cuadro también revela información acerca del esfuerzo implicado, de manera que, a menor tamaño del cuadro, menos fatiga requiere la actividad: los cuadros grandes se reservan para trabajos al aire libre de tipo agricultura, construcción, casa o camping, por ejemplo, y los más pequeños a actividades lúdicas como golf y navegación. El *gingham* (tartán sencillo que combina blanco y otro color en cantidades iguales) se asocia con la vida rural, el trabajo duro, austeridad, ahorro e incluso hasta pobreza. Sin embargo, cuando el *gingham* lo porta alguien de mayor sofisticación puede significar el deseo de una vida más simple, o bien, connotar ironía en caso de combinarlo con ropas por demás exquisitas. Hay otro tipo de tartanes, como el de los habitantes de las Highlands escocesas, que tienen un significado netamente político, ya que históricamente se reservó para informar la descendencia de una familia.

La tercera categoría según Lurie (1994), lunares y flores, se diferencia de las dos anteriores, ya que, al tratarse de líneas curvas, lo que aquí se sugiere es libertad y

relajación. Los lunares esconden la paradoja de ser elementos curvos dispuestos sobre una cuadrícula rectangular, lo que parecería traducirse como humor. A mayor tamaño el círculo, mayor humor: los lunares de gran tamaño que portan los payasos sugieren farsa y bromas pesadas; los de tamaño medio connotan alegría y vitalidad; los más pequeños se asocian al humor verbal, pudiendo ser sofisticado o sencillo según los colores empleados. Por su parte, los estampados figurativos tienen la capacidad de poder combinar libertad y expresión con cierto orden convencional, ya que suelen combinar rectas y curvas en una cuadrícula (visible o no). Este tipo de estampado parece simbolizar el deseo de controlar objetos, seres o conceptos; o bien, el objeto figurado simboliza la representación de quien lo porta. En la indumentaria femenina, el objeto figurativo con mayor presencia es el botánico. Esto sucede porque las flores simbolizan la femineidad, y además es posible encontrar una enorme variedad, brindando la oportunidad de que cada mujer porte la flor que la identifique mejor: las rosas son clásicas, las margaritas sencillas, las orquídeas glamorosas, por ejemplo. A su vez, la representación de las plantas también tiene distintos estilos, pudiendo ser naturalista o decorativo impresionista; el naturalismo suele elegirlos personas prácticas y realistas, mientras que aquellos que excluyen este estilo suelen no estar en contacto con el mundo natural.

Finalmente, el autor concluye con la cuarta categoría de palabras y lemas es la más reciente. El mensaje impreso puede ser simplemente la marca, denotando *status*, o gustos culturales, opiniones políticas, inclinación sexual y estado de ánimo, entre tantas otras posibilidades. Este tipo de estampado resulta un complemento al lenguaje de la moda.

3.6 Técnicas de estampación textil

De acuerdo a Udale (2008), el estampado sobre un tejido se puede llevar a cabo con distintas técnicas, entre ellas serigrafía, tampones, rodillos, transferencia, manual o digitalmente.

En primer lugar, el autor explica la pintura manual. Este tipo de técnica se realiza directamente sobre el tejido utilizando diversas herramientas (como pinceles y esponjas, por ejemplo), a las cuales se les ha aplicado tinta previa a transferirlo sobre el tejido. El resultado obtenido puede ser único, haciendo que la pintura manual de una apariencia artesanal a la pieza de tela. La desventaja de este tipo de técnica es su lentitud, por lo que no se recomienda en producciones de varios metros de tela.

En segundo lugar, el autor continúa con la estampación con tampones, una de las técnicas más antiguas. Ésta consiste en esculpir en relieve o tallar la superficie de un material duro, como madera, linóleo o caucho, por ejemplo, con un dibujo para obtener una imagen en negativo. Luego, al tampón se le coloca tinta y se aplica mediante presión sobre el tejido para dejar una huella. En 1834, Perrot mecanizó este tipo de estampación, permitiendo estampar dibujos en múltiples colores. A su vez, la técnica Perrotine dio lugar a la producción a gran escala del tejido estampado.

El autor prosigue en tercer lugar con la estampación con rodillos, la cual consiste en estampar con planchas de cobre. Esta técnica se introdujo en la década de 1770 y permitió que los motivos pudiesen hacerse en serie en grandes superficies, del mismo modo que la obtención de estampados con buen nivel de detalle. Se estampaba esencialmente con un único color, y si se quería añadir un segundo, se lo hacía de manera manual con tampones o coloración a mano. Eventualmente, este proceso evolucionó y, en 1783, Bell patentó la estampación con máquina de rodillos, la cual permitía estampar piezas continuas de tela, por ende, realizar una producción industrial. Al breve tiempo se logró conseguir la estampación multicolor con ese mismo proceso.

Siguiendo la línea de Udale (2008), en cuarto lugar se encuentra la serigrafía, técnica que para la estampación emplea un dibujo, tinta, regleta y pantalla o pieza de seda tensada sobre un marco o bastidor. Para la serigrafía se debe realizar una matriz del dibujo que se aplica sobre la pantalla, de modo que la tinta sólo pasa a la seda en las partes *positivas* del mismo; luego, la pantalla se coloca sobre el tejido y, presionando

con la regleta, se deja pasar la tinta a través de la pantalla, consiguiendo la estampación del dibujo sobre el tejido; por último, se fija el estampado con calor. Si se quiere estampar un dibujo con múltiples colores, es preciso crear una pantalla para cada distinto color del dibujo. Esta técnica se empleaba ya en el siglo XVII, y actualmente, se realiza con la diferencia de que la malla es de nailon o poliéster, y la matriz se obtiene con una emulsión fotográfica.

Por otro lado, explica Udale (2008), también existe la serigrafía rotativa, que consiste en una serie de cilindros de malla metálica fina, dentro de los cuales hay una regleta que empuja la pasta para estampar a través de la malla hasta el tejido. El dibujo puede grabarse con láser desde el ordenador sobre la malla metálica o puede insolarse mediante un proceso fotográfico. A diferencia de la serigrafía plana, la estampación rotativa presenta mayor rapidez y eficacia.

El autor expone el séptimo lugar, con la estampación por transferencia. Esta técnica consta de dos pasos: en primer lugar, se imprime un dibujo con colorantes dispersos sobre un papel especial para transferencia que se deja secar; en segundo lugar, el papel se coloca boca abajo sobre el tejido y, con una plancha de sublimación, se aplica calor y presión para transferir el dibujo a la tela. Este proceso asegura que los colorantes penetren el tejido, en lugar de permanecer en la superficie, lo que da a la tela un tacto agradable y no impide que respire. La sublimación en la estampación por transferencia se utiliza con tejidos sintéticos; no obstante, también se lo puede aplicar a tejidos no sintéticos, aunque previamente habrá de aplicarles una imprimación.

Por último, el autor finaliza con la estampación digital, diferente de las técnicas previamente detalladas. La estampación por chorro de tinta para textiles no produce un contacto mecánico con el cabezal de impresión, y la forma en que se producen los colores del dibujo difiere con cualquier otra técnica: la tinta se dirige a través de unas boquillas que contornadamente dejan que ésta gotee sobre la superficie del tejido, imprimiendo línea por línea, como una impresora para papel. Generalmente se emplea las llamadas tintas CMYK, que son un conjunto de tintas compuesto por tres o cuatro

colores primarios, entre ellos cian, magenta, amarillo y, de manera opcional, negro. El avance en la tecnología está permitiendo a los fabricantes especializados en estampación textil con tecnología digital utilizar pigmentos en lugar de colorantes en la producción de tintas. Éstos poseen mayor solidez a la luz y al lavado que los segundos, resultando beneficioso económicamente a su vez. Sin embargo, las tintas a base de pigmentos no son tan fluidas como aquellas a base de colorantes, detalle que resulta de especial trascendencia a la hora de pasar la tinta a través de las boquillas. Por otro lado, los avances tecnológicos conllevaron a la mejora de la adherencia de las tintas pigmentadas a la superficie del tejido. La diferencia que presentan las tintas pigmentadas en referencia a las tintas a base de colorantes es que las primeras pueden imprimirse en gran variedad de fibras y tejidos, mientras que las segundas sólo se pueden utilizar con determinados tipos de materia prima.

El autor prosigue con respecto al proceso para utilizar tintas a base de colorantes. En primer lugar, se requiere aplicar una imprimación química al tejido; luego, el tejido estampa y se aplica vapor para asegurar que la tinta se adhiera por completo a la tela; por último, se lava el tejido para eliminar la imprimación. A diferencia de este proceso, las tintas pigmentadas no requieren un fijado, por lo que la estampación resulta más económica. Además, las tintas pigmentadas no precisan disolver el color. Generalmente, estos disolventes son fabricados con componentes orgánicos volátiles, por lo que las tintas a base de colorantes resultan más dañinas para el entorno que las tintas pigmentadas. Por su parte, el proceso creativo sufre cambios en la estampación digital: el diseñador tiene la posibilidad de trabajar desde el ordenador directamente a la tela, sin necesidad de acudir a un papel para dibujar o pintar como primera instancia. Los diseños obtenidos pueden ser de altísima definición y la posibilidad de estampar múltiples colores se hace posible sin tener que recurrir a numerosas pantallas, como en otros tipos de técnica. Se pueden aplicar a su vez infinitas capas dentro de un mismo diseño, e incluso conseguir un efecto tridimensional. Los diseños pueden repetirse en cualquier medida y no hay limitaciones impuestas por el tamaño

de las pantallas. Por estas múltiples razones, la estampación por chorro de tinta para textiles se diferencia por completo de las técnicas de estampación tradicionales detalladas previamente.

Tras detallar los distintos tipos de técnicas de estampación existentes, se puede afirmar que hay varios factores a tener en cuenta antes de elegir una técnica a utilizar. “Hay que tener en cuenta cómo se trabaja con el dibujo sobre el tejido; la escala, la proporción de color, la colocación y la repetición afectarán al aspecto global del tejido y ... de la prenda confeccionada con él”. (Udale, 2008, p. 62).

3.7 Teoría de color

Conforme a Wesen Bryant (2012), ilustrar con colores es una parte intrínseca del diseñador. La percepción de un color por parte del observador puede verse afectada por el nombre aplicado para describir al mismo, por lo que el lenguaje descriptivo debe ser por demás preciso a la hora de comunicar y obtener un color exacto. Un buen punto de partida para explorar el color es la terminología derivada de la teoría científica que se utiliza en la moda.

Según el autor, con respecto a la teoría científica sobre el color, se puede afirmar que existen distintos sistemas para organizar los colores: por un lado, hay tipos de sistemas de colores sustractivos, como el modelo de color RYB, que clasifica los pigmentos, y el modelo de color CMYK, acrónimo de cian, magenta, amarillo y negro; y, por otro lado, hay sistema de colores aditivos, como el RGB, acrónimo de rojo, verde y azul. El primero de los sistemas clasifica los colores que se obtienen mezclando pigmentos y tintas, mientras que el segundo los clasifica como luz, tal como aparecen en los monitores de los ordenadores.

Wesen Bryant (2012) explica que la teoría de color puede remontarse al siglo 5 a.C., no obstante, el más importante de los sistemas de organización de color debe ser atribuido a Newton. El científico, en 1672, descubrió que, a consecuencia del traspaso de luz blanca en materiales transparentes de diferentes densidades, ésta se descompone en diferentes longitudes de onda, produciendo un espectro de color. La

dimensión de las diversas longitudes de onda determina la percepción de los diferentes colores, de modo que el rojo tiene la longitud de onda más larga, mientras que el violeta, la más corta.

El autor continúa su estudio exponiendo que, de acuerdo con la longitud de onda, los colores del espectro se ordenan de manera descendente bajo el acrónimo R_NA_VA_IV (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta). Esta barra de colores creada por la refracción de la luz fue tomada por Newton, y éste la trasladó a un círculo cromático. Más tarde, el círculo fue ampliado para incluir 12 tonos, clasificados en colores primarios, secundarios y terciarios. Para describir el color, se describieron propiedades como el tono, el valor y la intensidad; también, se consideraron algunas combinaciones de colores específicas como armoniosas, entre ellas: la monocromática, la complementaria, la complementaria dividida, la triádica y la análoga.

Respecto a la categoría de los colores, se puede identificar tres tipos. En primer lugar, los colores primarios, compuestos por los colores rojo, amarillo y azul, que son puros y sin mezcla y dan origen a todos los demás colores; en segundo lugar, los colores secundarios, compuestos por los colores naranja, verde y violeta, que son el producto de la mezcla de dos colores del primer tipo; por último, los colores terciarios, compuestos por los colores rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso, violeta azulado y violeta rojizo, que son el producto de la mezcla de un color del primer tipo y otro del segundo. Por otra parte, respecto a las propiedades del color, el nombre que recibe un color se denomina *tono* y, como se aclaró anteriormente, existen tres tipos de categoría del mismo: primario, secundario y terciario. La luminosidad u oscuridad de un color hace referencia al *valor*, de modo que los colores más claros tienen un valor más alto, mientras que los más oscuros tienen un valor más bajo. La saturación de un color se denomina *intensidad*. Cuando se mezclan pinturas, si se añade el complementario del color, la intensidad de un tono se

puede reducir. Cabe agregar, los tonos neutros tienen un nivel de intensidad bajo. (Wesen Bryant, 2012).

En referencia a las combinaciones de colores, el autor detalla en primer lugar, la combinación monocromática, compuesta por los matices claros y oscuros de un solo tono. En segundo lugar, se halla la combinación análoga, la cual se da entre colores que en el círculo cromático son adyacentes. En tercer lugar, se encuentra la combinación complementaria, dada entre colores que en el círculo cromático son opuestos, incluidos matices claros y oscuros de ambos colores. A su vez, se puede dar la combinación complementaria dividida, compuesta por un color y dos colores adyacentes a su color complementario. Finalmente, se da la combinación triádica, la cual es entre colores que en el círculo cromático son equidistantes, como puede ser, cada cuatro colores, por ejemplo.

Por último, los colores se describen según su temperatura. Éstos pueden ser fríos, como el azul, violeta y verde; o cálidos, como el rojo, amarillo y naranja. Los colores cálidos aparentan cercanía, y por consiguiente mayor tamaño, mientras que los colores fríos aparentan lejanía, y por ende menor tamaño. Los colores cálidos se perciben como excitantes, mientras que los fríos se consideran calmantes por naturaleza. Cabe agregar que la percepción del color dependerá de su relación con los demás dentro de una composición, en donde la intensidad de un tono se amplifica cuando el color se coloca junto a su complementario, por ejemplo. (Wesen Bryant, 2012).

A modo de conclusión del presente Capítulo, es posible afirmar que, desde tiempos pasados, el color jugaba un rol importante en la estampación cuando el hombre daba a sus ropajes distintas tonalidades con el uso de colorantes naturales. Con el tiempo, las técnicas que empleó evolucionaron hasta llegar a la tecnología digital, revolucionando el Diseño Textil, ya que no hay limitaciones en cuanto a color y valores. La teoría de color es fundamental dentro de los conocimientos requeridos para un diseñador textil, ya que es una herramienta de diseño esencial a la hora de

crear composiciones, así como variantes de un mismo modelo de estampado. Además del color, el saber diseñar y componer repeticiones, el responder a una consigna de diseño y estar actualizado en cuanto a tendencias, el conocer los diferentes clasificados de estampados, así también como las múltiples técnicas, forman parte de los conocimientos funcionales del Diseño Textil.

Capítulo 4. Artistas y diseñadores textiles

Según Pevsner (1946), el arte a comienzos del siglo XX se había alejado de las estrechas preocupaciones representacionales, sino que los problemas de la forma y el color puros devinieron el principal contenido del arte. Escribiendo acerca de los primeros textiles diseñados por artistas, y dada su absoluta convicción, la pregunta que se realizó respecto de que si los pintores son capaces de diseñar tejidos resulta retórica.

El Capítulo cuatro del presente Proyecto de Grado está dedicado a dos artistas que se han volcado al Diseño Textil, ambos con cualidades fauvistas, y uno de ellos incluso perteneciente al movimiento eje de estudio. En primer lugar, enmarcado en un contexto moderno, el pintor Raoul Dufy, y posteriormente, y ya en un contexto contemporáneo, el artista Thomas Traum. Los dos artistas han utilizado sus conocimientos de arte para volcarlos en creaciones referidas al Diseño Textil, estableciendo una conexión entre los dos campos.

Tras introducir a los artistas y detallar su experiencia en el campo del Diseño Textil, se procederá a entablar una relación entre cada uno de los artistas con el Fauvismo, teniendo en cuenta las características detalladas en el Capítulo dos; y, por otro lado, se analizará uno de sus diseños de estampados con los conceptos de arte definidos en el marco teórico. Estos subcapítulos son producción propia del Trabajo Final de Grado.

4.1 Raoul Dufy

Tal como se mencionó en el Capítulo dos del presente Trabajo Final de Grado, uno de los pertenecientes al movimiento fauvista fue el francés Raoul Dufy. Según Perez-Tibi (1989), su obra abarca múltiples medios, y a pesar de haber sido considerado un pintor de la alta sociedad, Dufy ha cambiado la moda y el Diseño Textil con su trabajo para el modisto Paul Poiret. A su vez, fue uno de los mejores ilustradores de libros de su tiempo, siendo su mejor obra el Bestiaire de Apollinaire. La obra de Dufy está compuesta por más de 2000 pinturas y unos 5000 diseños de estampados.

Su contribución al arte decorativo es de crucial importancia: Dufy no le dio menor atención a la decoración que a las bellas artes, sino que, por lo contrario, aprendió las reglas y normas de cada una de las técnicas pertenecientes a esta última y las aplicó al arte decorativo. El pintor entendía que la única diferencia entre embellecer una seda con sus imágenes y pintar un lienzo era la técnica y calidad. (Dufy, 1928).

Retomando las ideas del previo autor, las notas de Dufy y su correspondencia, así también como manuscritos no publicados, revelan que, si bien él no fue un teórico como Matisse, Dufy constantemente se replanteaba la base de su arte. Nacido en 1877, el pintor se confrontó con el problema fundamental de la obra de arte, al igual que los artistas de su generación: aquella referida al cómo conciliar la ilusión de una representación (tal como se había transmitido desde el Renacimiento) y la realidad percibida por el propio artista. Esa pregunta esencial era inherente al tema del color y la luz. El impresionismo tardío presente en sus primeras obras; su incorporación al Fauvismo, que le enseñó el milagro en la imaginación del color; y su ligera atracción al Cubismo, que le hizo creer encontrar una solución a sus inquietudes artísticas, demuestran su espíritu inquieto, en constante búsqueda. Si bien Cézanne y Matisse fueron grandes referencias para él, Dufy no se convirtió en un devoto a ellos, sino que, por el contrario, se negó a contentarse con los preceptos estéticos de otros artistas y adaptó sus diversos medios de expresión artísticos a su propio temperamento, satisfaciendo su pasión por el color y su necesidad de orden y claridad.

Perez-Tibi (1989) continúa explicando la carrera decorativa que construyó el pintor, quien utilizó técnicas artesanales en su producción artística, fusionando medios de diversas formas de creación decorativa y pictórica, constantemente en búsqueda de la perfección de medios de expresión, los cuales le servían para enriquecer su lenguaje estético. Su obra pictórica y su producción decorativa resultan inseparables, mismo si difieren en técnica, ambas tienen un estilo en común basado en la esencia de la representación, en donde lo real se mezcla con lo imaginario. La espontaneidad e inventiva en sus pinturas no demuestran el esfuerzo y preparación que conllevan. Una

combinación de elección de temas y expresión en su arte le dio a su obra una aparente sencillez, facilidad y ligereza.

Entendiendo su obra desde todos los diversos aspectos, es posible afirmar que las creaciones de Dufy irradian alegría de vivir y una naturaleza libre de tristeza. Variando sus modos de expresión, Dufy, al igual que sus contemporáneos, hizo una contribución a la integración del arte y la vida. Él descubrió una riqueza infinita en la vida cotidiana, y su imaginación creativa, su fantasía, su energía mental, se combinan para producir una poesía que glorifica la vida en todas sus manifestaciones. Como la de Matisse, la obra de Dufy está llena del placer de pintar, de la alegría de la creación. (Perez-Tibi, 1989).

4.1.1 Raoul Dufy y Diseño Textil

Para entender la contribución de Dufy en el Diseño Textil, es importante comprender primero el papel del gran couturier Poiret, que se alineó con los movimientos vanguardistas franceses, convirtiéndose en un importante contribuyente al Modernismo. Poiret era un gran aficionado en los intersticios entre el arte y la moda, y además de ser influenciado por el Fauvismo y sus técnicas, Poiret fue quien incitó a Raoul Dufy a asumir el Diseño Textil. (Miller, 2007).

Perez-Tibi (1989) data que, desde su primera reunión en 1909-10, Poiret y Dufy formaron una gran amistad, basada en su interés compartido por lo decorativo. El mismo Poiret era un pintor amateur y un colector de arte primitivo (al igual que varios Fauves), por lo que disfrutaba en gran medida la compañía y el talento de los artistas que lo rodeaban, entre ellos los Fauves Derain, Vlaminck y Dufy. El modisto estaba impresionado con la imaginación decorativa de éste último, por lo que le ofreció comisiones para que comenzara sus primeros diseños textiles. Los colores brillantes pintados a mano subrayan el dominio de Dufy de la técnica del grabado en madera y su cultivado sentido de la composición.

El mismo Poiret (1930) relata que junto a Dufy, ambos soñaban con suntuosos vestidos decorados. El modisto le ofreció los medios para realizar los diseños de

estampados, y esto para Dufy representaba no sólo una fuente de ingreso fiable, sino que además era un nuevo medio para enriquecer su arte. Dufy no acostumbraba a abandonar una técnica por otra, y a lo largo de su carrera siempre mantuvo múltiples actividades al mismo tiempo: mientras estaba llevando a cabo sus experimentos en el campo de la pintura (estudiando la obra de Cézanne, por ejemplo), estaba realizando las grabaciones en madera para el libro *el Bestiaire*, y a su vez comenzando sus primeros trabajos referidos al diseño de estampados textiles.

Dominando la técnica de la imprenta, debido a su habilidad con los grabados en madera, Dufy se inmergió con entusiasmo en el campo textil. Él y Poiret abrieron entonces un estudio, llamado la *Petite Usine* (trad. Pequeña Usina), y el pintor se hizo cargo de las operaciones de manufactura: desde el diseño y grabado en maderas hasta la planificación de los colores, e incluso, la propia estampación o, al menos, la supervisión de la misma. De esta manera, Dufy aprendió todas las sutilezas de un proceso que iba a dar nueva vida al estilo de estampación textil. En aquel entonces, los patrones de tejidos de seda, terciopelo o satén, cuando no estaban tejidos en el material, usualmente se bordaban, se aplicaban en relieve, se pintaban a mano o se estampaban con stencil. Dufy, en cambio, utilizó el material como soporte creativo para una obra original, haciendo que los productos de la *Petite Usine* combinaran técnicas de pintura y estampación. (Perez-Tibi, 1989).

El autor concluye con el período de la *Petite Usine* dando cuenta de la discontinuación de su producción en 1911. Con el consentimiento de Poiret, Dufy aceptó una propuesta del reconocido productor de sedas Bianchini, quien le ofreció los medios para estampar sus creaciones en tejidos. La breve colaboración de Dufy con Poiret resultó un punto de quiebre en la carrera del pintor, ya que él se sumergió por completo en la estampación, habiendo dominado varios aspectos de la técnica. Esta unión resultó un evento crucial en el trayecto profesional de Dufy, debido a que le permitió hacer un quiebre de manera gradual con la rigurosa estética del Cubismo que había adoptado, y redescubrir su naturaleza imaginativa, así también como

introducirse en la decoración textil, esencial para el desarrollo de su obra artística, y encontrando una aplicación lógica a su organización cromática.

Con gran ingenio e imaginación, Dufy creó un trabajo completamente original al desarrollar un nuevo proceso basado en colores mordientes. Introducidos desde Turquía hacia el continente europeo alrededor de 1790, este tipo de colores sólo habían sido usados previamente en seda. Por primera vez, Dufy los empleó en algodón, técnica la cual sólo él conocía el secreto para ejecutarla. Los colores mordientes se incrustaban en el tejido sobre el cual eran aplicados, reemplazando el color de fondo sin agregar grosor alguno, ya que el nuevo color estampado automáticamente borraba el color sobre el cual fue aplicado, incluso si éste fuese uno más oscuro. Con el fin de aplicar el color mordiente en una línea, Dufy utilizó una copa a chorros, anteriormente utilizada en Java para aplicar cera líquida a los tejidos de batik. Para esparcirlo sobre superficies más grandes, utilizó un cepillo o una hoja de madera. (Courthion, 1952).

Dufy (1927) explica que para la estampación sobre textiles aplicó la teoría de *couleur-lumière* (trad. color-luz), concebida en su período fauvista. Su principio utilizado en las composiciones hechas en colores mordientes para los teñidos de Bianchini da cuenta de su intención de estampar, sin dejar de ser decorativo y pictórico al mismo tiempo.

4.1.2 Relación con el Fauvismo

Si bien la relación de Dufy con el Fauvismo es directa, la etapa del pintor referida al Diseño Textil es posterior al movimiento pictórico.

En primer lugar, se hace visible la diferencia entre las temáticas elegidas para representar: los fauves originales desarrollaron toda la base de su movimiento en la costa mediterránea de Collioure, en cambio los textiles de Dufy se inspiran en temáticas referidas al placer y a los eventos de la alta sociedad. En sus composiciones podemos ver los modelos de Poiret, representadas una y otra vez: en una fiesta, un partido de polo, una carrera de potros (Ver Figura 4, p. 87, Anexo Imágenes

Seleccionadas). Estas temáticas repetidas están sin embargo representadas en diferentes medios expresivos.

Además de los temas sociales, Dufy tenía un gusto exquisitamente decorativo, por lo que también representó en gran medida flores, plantas y animales (incluso marinos, como conchas de mar y caballitos), a los cuales les dedicó un enorme sentido compositivo y colorístico. Dufy no se guiaba por un sentido realista a la hora de armar sus composiciones, sino que mezclaba elementos de distintas naturalezas, como humanos y animales, y les daba una proporción completamente arbitraria, según sus propias convicciones. Dentro de una misma temática, como animales, los unía según le placía, como elefantes con tigres.

No obstante, en las creaciones textiles del pintor aún se mantienen características netas de la primera vanguardia artística. Entre las similitudes directas con el Fauvismo, está su elección de paleta de color: brillante, contrastante, imperante y, de mayor importancia, arbitraria. Dufy también hace uso del color plano, y de la pincelada suelta. Sus composiciones son alegres y de un espíritu festivo. La expresión continúa siendo un elemento vital en sus composiciones, lo que resulta, más allá de los recursos formales, la mayor conexión con el movimiento pictórico.

4.1.3 Análisis de obra

En un estampado realizado por Dufy (Ver Figura 5, p. 88, Anexo imágenes seleccionadas), es posible observar que la superficie total está principalmente acaparada por dos hojas, dispuestas en direcciones diferentes, y en proporciones gigantes. Se llega a apreciar que hay tantas más, aunque están recortadas por la superficie del cuadro, dando la ilusión de continuar hacia los laterales, característica típica en las composiciones fauvistas. Este estampado tiene movimiento interno, las diversas líneas y colores animan la superficie.

La composición de Dufy tiene ritmo generado por repetición irregular de formas similares, tales como: las hojas, las líneas de las mismas, las manchas de color que las rellenan. En cuanto al equilibrio, es posible reconocer que los elementos que

captan la mayor atención son las dos hojas ubicadas en el centro, aunque no por eso resulten quietas o serenas: la obra presenta tal cantidad de líneas, en tantas direcciones, que generan incuestionablemente sensación de movimiento y agitación. También debe tenerse en cuenta el peso visual de los elementos, dictado en este caso por el gran tamaño de las hojas, los colores contratantes y su valor: la paleta es análoga, compuesta por los colores terciarios amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo. El valor de la paleta es luminoso, y de alta intensidad.

Respecto a la ubicación de los elementos, el centro de las hojas se encuentra alejado del punto central del esqueleto estructural, generando una sensación de tensión en lugar de reposo, ya que la percepción del ojo humano se esmera en acomodarlos sobre la estructura. También, el tallo de cada hoja marca dos diagonales curvas en direcciones diferentes, realizando la sensación de tensión plástica. Si bien no hay profundidad espacial, enfatizado por el uso de colores planos sin modulado y no se presenta ningún elemento indicador de un fondo, las diagonales curvas de los tallos de las hojas dirigen la mirada del espectador hacia distintos lugares de la composición.

En conclusión, se puede afirmar que la obra es altamente rítmica de manera irregular, dinámica, equilibrada, con una paleta análoga, luminosa e intensa. La composición es tensa, y no hay profundidad espacial, ni modulado.

4.2 Thomas Traum

De acuerdo a Miller (2017), Thomas Traum es un artista visual y diseñador nacido en Alemania, y formado en Suiza, en la Escuela Cantonal de Arte de Lausana. Tras graduarse, el artista se mudó a Londres, donde montó su estudio TRAUM INC. Allí realiza múltiples trabajos, desde ilustraciones, hasta estampados textiles y exhibiciones artísticas.

Traum (2017) explica que su verdadero nombre es Thomas Eberwein, y que utiliza el pseudónimo como nombre artístico. Comenzó con el alias como una forma de crear una identidad en internet, aunque le dedicó reflexión a la elección del mismo: *traum* significa sueño en su lengua materna, alemán, aunque *alptraum* también es pesadilla.

La raíz alemana similar de las palabras sueño y pesadilla le permitió al artista encontrar una manera abierta a múltiples significados, cualidad de gran valor en el terreno artístico.

Según Traum (2016), sus mayores fortalezas son las ideas, la dirección de arte y el uso de la tecnología. Su proceso creativo consiste en tener un enfoque directo, pero ser desafiante en la ejecución. El artista admite tener normalmente una idea clara de lo que pretende crear, pero debe hacer una intensa búsqueda y un arduo desarrollo para obtener el resultado buscado. El artista trabaja bajo el dictamen de crear nuevas imágenes para un nuevo mundo, usando nuevas herramientas para nuevas máquinas.

El estudio del artista crea imágenes fijas y en movimiento utilizando un enfoque digital de manera exploratoria, buscando excelencia creativa. Su propuesta se basa en la exploración y comprensión de tecnología innovadora, y en buscar novedosas aplicaciones de su uso en el campo del arte, así también como en el diseño. (TRAUM INC, 2017).

En base a las consideraciones anteriores, es posible afirmar que el artista visual es vanguardista en cuanto a cómo encara sus creaciones, enfocándose en resultados innovadores y con una elevada incorporación tecnológica. La manera de abordar su proceso creativo está relacionada no sólo con la impronta de la innovación, sino que además descoloca el arte de un lugar pictórico y lo envuelve por completo en un esquema visual: Thomas Traum permite hablar de arte visual. El uso de la tecnología no sólo le permite reinventar sus métodos creativos constantemente, sino que genera un resultado final diferente al que se lograría con medios artísticos tradicionales.

4.2.1 Thomas Traum y Diseño Textil

De acuerdo a Traum (2016), el artista ha desarrollado diseños de estampados textiles durante cinco temporadas para la marca de lujo francesa Kenzo. El autor admite que a la hora de diseñar se anima con especificidades de áreas técnicas, relacionadas a nuevos aspectos de la tecnología, combinando programas de distintos campos, como

de diseño e incluso videojuegos, para crear las imágenes correspondientes a los estampados textiles. El artista plantea que cuando los estampados son utilizados sobre un cuerpo, devienen tridimensionales, por lo que él se enfoca en encontrar ambientes en donde los estampados puedan convivir.

Idol Mag (2015) comenta acerca de la colaboración entre el artista y la firma de moda en su colección primavera-verano 2015, describiendo los diseños de estampados como surreales y psicodélicos, a la vez de considerar a Traum como un *prodigio* en la creación de imágenes. Los estampados están compuestos por collages tridimensionales innovadores, que dan cuenta de una inspiración aleatoria, desde hojas de la jungla hasta gráficos ilustrados, e incluso, estampados icónicos, como lunares y rayas. Su arte revela una secuencia cambiante de imágenes vivas y vibrantes que despliegan un mundo ecléctico y alucinógeno. Traum (2015) describe el resultado final como un paisaje hipnótico donde el pistacho y los macarrones de rosa viven con múltiples torres Eiffel, los pasteles se encuentran con bloques de colores vivos, las flores se superponen con puntos y las diagonales modifican la ruta de la eterna franja bretona.

El artista explica que todo lo que su estudio hace, lo hace creando un mundo, un universo creativo. Cuando Traum Inc diseña estampados para KENZO, extrapola recursos o conceptos de la colección creada de la firma de moda, y luego genera un mundo entero. En el caso de Kenzo, cuyo concepto asaz presente es Japón, resulta posible configurar ese mundo y usarlo como tema para luego encontrar todos los ángulos creativos que contiene ese mismo tema y trabajar de una manera dinámica. (Traum, 2017).

Los estampados creados por Traum para Kenzo pueden describirse como salvajes, de colores psicodélicos, y gráficos. El artista tiene una variedad de vívidas ilustraciones que devinieron estampados textiles.

4.2.2 Relación con el Fauvismo

Thomas Traum es un artista visual contemporáneo, con habilidades tecnológicas, más que pictóricas. No obstante, su afán de innovar y crear un arte diferente al de artistas previos lo vinculan al mismo interés que tenían los fauves a comienzo del siglo pasado.

En primer lugar, es evidente que Traum, cuando describe su propio trabajo, está buscando la provocación: su explicación del paisaje *hipnótico* al detallar los estampados realizados para KENZO resulta irónica. Los Fauvistas, siendo el primer ismo pictórico, también buscaron provocar a su audiencia y ser vanguardistas. Además de la pretensión provocativa, los fauves no desarrollaron una teoría para su arte, sino que dedicaron todo su estudio a romper con recursos formales precedentes. Del mismo modo, Traum no es un artista conceptual o teórico, sino que todo su enfoque está en crear imágenes innovadoras, logradas a través de la incorporación de la tecnología. Así como el arte de los fauves fue uno completamente renovado a comienzos del siglo XX, el arte de Traum también lo es en la nueva era digital. El artista visual no se preocupa por asunto que no esté relacionado a mejorar el nivel de innovación a la hora de crear, o con qué tipo de programa tecnológico lo puede lograr. En tiempos de los fauves, esa preocupación se traducía en cuanto a recursos formales pictóricos, y de qué manera Matisse y el resto lograrían crear un arte nuevo.

En cuanto a las similitudes formales que presenta la obra de Traum con aquella fauvista, el recurso que más se destaca es indudablemente el color. El legado que han dejado los fauvistas en cuanto al tema sigue vigente en la obra del artista visual, en donde se ve desplegado un amplio conocimiento respecto al asunto. La fórmula del color puro, saturado, brillante y contrastante la crearon los fauves para *imponer* el cuadro ante el espectador, y es posible afirmar que ese patrón está vigente en la obra de Traum.

Otro elemento característico del Fauvismo fue la arbitrariedad, cualidad que el artista visual también presenta. Los fauves representaban paisajes aleatoriamente y sintetizados, sin respetar la paleta naturalista. En el caso de Traum, él también se

inspira en paisajes, combinado con otros elementos más, aunque su arbitrariedad y abstracción para representarlos es tal, que apenas se hace reconocible la fuente. Los paisajes fauves como los del artista contemporáneo se asimilan en cuanto a dinamismo y agitación.

En conclusión, la obra de los fauves y la de Traum se corresponden debido a la provocación, los recursos formales como el color y la abstracción, la elección de temáticas a representar parcialmente, la falta de una teoría que respalde el acto creativo y la vehemente búsqueda de renovar el arte.

4.2.3 Análisis de obra

En un estampado de Traum realizado para la colección primavera-verano 2015 de Kenzo (Ver Figura 6, p. 88, Anexo Imágenes Seleccionadas), llamado *Ripped flowers* (Trad. Flores rotas), se puede ver la superficie monopolizada por pétalos de flores, distribuidas desde el frente hacia el fondo, y de gran proporción. La obra es altamente rítmica, a intervalos irregulares, y ésta se percibe en la repetición de las siluetas de los pétalos de flores y en las manchas de color que las componen internamente. En cuanto al equilibrio, la atención del espectador está acaparada con el pétalo de mayor tamaño, ubicado al frente y al centro de la composición. Además del elemento central, el acumulamiento de elementos a su alrededor conlleva a una sensación de tensión.

Respecto a la profundidad espacial, ésta se logró ubicando elementos de mayor tamaño al frente de la obra y de menor tamaño al fondo, creando una ilusión de perspectiva. Además de las siluetas de mayor y menor tamaño, los colores están dispuestos en igual proporción, lo que enfatiza la sensación de figura-fondo.

En cuanto a la paleta de color, la misma resulta compleja: está compuesta por una combinación de los colores sustractivos amarillo, magenta y celeste, con el acento de color en un color aditivo, el azul, y la suma de los acromáticos, blanco y negro. Los colores están empleados de manera plana, sin modulado, son brillantes e intensos.

Las manchas de color están completamente sujetas internamente a la silueta de los pétalos, y marcan diversas direcciones que guían la mirada del espectador, ayudando

a identificar que se trata de tal figura. Si las manchas no estuviesen perfectamente direccionadas como lo están, demandaría tremenda dificultad poder identificar cualquier figura, ya que los colores impactan por demás. Aportan además dinamismo a la composición.

En referencia al esqueleto estructural, si bien se puede identificar un objeto de mayor tamaño al frente de la composición, el mismo no está perfectamente centrado, por lo que la percepción del ojo humano se esmera en acomodarlo, y esto le genera una sensación incómoda e inestable. Además, se produce un acumulamiento de elementos más pequeños y más pegados en las zonas superiores de la obra, que son las de mayor tensión. El resultado general es tenso, inestable y agitado. No hay nada en la composición que indique reposo. Además, las líneas internas que presentan los pétalos parecen tirar la obra hacia abajo, por lo que la misma parece pesada e incómoda.

De esta manera, se puede concluir que la composición de Traum tiene asaz ritmo irregular, profundidad espacial, una paleta de color compleja, saturada, brillante e intensa, y la estructura es tensa, dinámica e inestable.

Capítulo 5. Colección de estampados textiles

Tras dar cuenta de los supuestos fauvistas en el presente Proyecto Final de Grado, este capítulo está dedicado al desarrollo de una colección de estampados textiles que aplique tal estudio. Además de respetar recursos formales y expresivos, la colección se enmarca en un contexto contemporáneo, por lo que pretende diferenciarse del movimiento artístico en estudio a través de la incorporación de tecnología para la creación. La integración de la misma permite hablar de arte visual, en lugar de arte pictórico; no obstante, aún se hace posible entablar una relación entre arte y Diseño Textil.

Tras calificar el universo de la colección, en el capítulo se expone cómo los conceptos desarrollados en el marco teórico del presente Proyecto de Graduación se aplican en el diseño de tal colección, generando un vínculo entre el lenguaje de arte y el de diseño. Previamente, se detallan cómo los supuestos fauvistas fueron empleados a la hora de diseñar los textiles, abarcando tanto recursos formales como su manifiesto. A su vez, se explica la consigna de diseño, en donde entra la fuente de inspiración, el mercado al que apunta la colección, la aplicación del producto en donde se emplearán los diseños, las especificaciones técnicas, medidas, colores, e incluso tejidos que se utilizarán para materializar la colección; también, se clasificarán los estampados. Por su parte, se explica el proceso de la preparación del diseño, ya que los estampados textiles requieren de la funcionalidad, por lo que no son iguales a preparar una obra de arte. Finalmente, se expone cómo la presentación de la colección se realiza. Finalmente, se plantea el aporte de la colección y su valor diferencial, que lo diferencia de otros diseñadores, expuestos en el capítulo previo. Si bien la colección relaciona el arte y el Diseño Textil, lo hace de una manera diferente a aquella realizada por Dufy, en tiempos modernos, o incluso de Traum, en la actualidad.

5.1 El universo de la colección

El primero adjetivo que parecería propicio para describir la colección de estampados textiles sería *bold* (Trad. audaz). La primera impresión que se obtiene al mirar los

diseños es que son fuertes, enérgicos y osados. La colección es vívida y dinámica, y gran parte de ese resultado se logró gracias a la extrema simplificación de líneas junto al gran contraste de colores. En su mayoría, los diseños parecerían haber sido dibujados por un niño, debido al alto grado de abstracción y simpleza que presentan. Esa representación eleva en gran medida el sentido de la expresión: lo que resalta son las pinceladas rápidas y voraces, extremadamente coloridas; queda de lado el correcto dibujo, o la representación nítida y realista. Lo relevante resulta el sentido expresivo, por eso se permite la rapidez y arbitrariedad en el dibujo.

Gracias al empleo de los doce colores presentes en el círculo cromático, todos utilizados en su forma plena, y a las variaciones tonales que devinieron de los mismos, resulta posible afirmar que la colección es colorida y alegre. En todos los diseños se presenta la combinación de cálidos y fríos, pero la sensación de calidez es superior por el modo en que ha sido ejecutada la colorimetría.

Si bien se incluyeron elementos que podrían pensarse como geométricos, ningún componente en la colección corresponde matemáticamente a un esquema. Las rayas y los cuadros están presentes, pero sus líneas no son rectas ni la pincelada es prolija. El color se ha empleado de manera plana, pero la pincelada no es pura: está fragmentada y resquebradiza. Esa combinación de elementos generó un sistema, del cual se pudo abstraer un lenguaje plástico conciso. Éste permitió unificar las distintas tendencias elegidas por el autor, sin importar si se tratase de un elemento de la naturaleza, como flores y hojas, o un concepto abstracto y en algún punto pretencioso, como *artsy* (Trad. artístico).

El lenguaje plástico empleado hizo posible que la colección de estampados textiles expresase el mismo ambiente y la misma atmósfera, sin importar *qué* se representó, sino el *cómo*. Esta afirmación permite al presente Trabajo Final de Grado decir que los supuestos fauvistas han sido empleados de manera exitosa, pues a aquellos artistas les era primordial el estudio y ejecución de elementos artísticos en particular, por sobre el tema que pintaban. No importa *qué* se dice, sino *cómo*:

Cuando veo los frescos de Giotto, en Padua, no me preocupo por tratar de saber qué escena de la vida de Cristo tengo ante mis ojos pero en seguida siento y capto el sentimiento que se desprende, porque está en las líneas, en la composición en el color y el título no hará sino conformar mi impresión. (Matisse, 1908, p. 54).

5.2 Los supuestos del fauvismo

El eje de estudio del Trabajo Final de Grado ha sido el primer ismo pictórico del siglo XX y cómo este movimiento artístico resulta fructífero para la producción de nuevos diseños de estampación textil. Con tal propósito, se han estudiado los recursos formales que ha presentado el movimiento pictórico, así también como su manifiesto de la expresión. Resulta trascendental agregar que, si bien las características han sido definidas, se han abstraído y reinterpretado, por lo que la inspiración fauvista no resulta literal ni obvia, sino que el objeto creado presenta cualidades originales por el modo en que ha combinado los distintos elementos referidos a la composición, expresión y función. Éstos no pueden separarse dentro de la obra, porque conforman una unidad orgánica e intrínseca.

El eje principal del Fauvismo, y su elemento revolucionario, ha sido el color, y en segundo lugar, la veneración a la expresión de los sentimientos del artista. Retomando el primero de los ejes, el color se empleó de manera pura y brillante, emitiendo por completo cualquier tipo de modelado o sombra. De manera paralela, se adoptó un proceder espontáneo en cuanto a la forma, y los artistas se propusieron dar un fin a la figuración realista, a la perspectiva estricta y la paleta de color naturalista. El dibujo devino arbitrario como consecuencia de todas las medidas que se tomaron en cuanto a estilo artístico. Del mismo modo, el contraste en cuanto a color pasó a ser una característica primordial en sus obras también.

Todos los elementos nombrados han sido tomados y volcados en la creación de los estampados textiles. A su vez, el presente Proyecto de Grado tuvo en cuenta las propias fuentes de inspiración y de estudio que tuvieron los fauvistas, de modo que se abstraieron las distintas influencias, tales como el color plano de Gauguin, la pincelada frotada de Van Gogh, las divisiones de color arbitrarias de Cézanne y la exagerada

planicidad del arte africano, y se tomaron para crear una técnica mixta en los estampados textiles. La colección presenta pinceladas energéticas y expresivas, colores vibrantes, rechazo al espacio tridimensional y un nuevo espacio definido por el movimiento de colores planos y arbitrarios.

Es posible afirmar que los supuestos del Fauvismo han sido extrapolados para generar posteriormente un nuevo lenguaje expresivo, propio del estilo del autor.

5.3 Estudio de composición

Del mismo modo en que se han analizado las obras que componen el corpus, se procederá a estudiar en términos compositivos el objeto artístico.

Si se refiere a un lenguaje exclusivamente de diseño, la composición de los estampados presentados en la colección textil presenta formas compuestas, es decir, confeccionadas con componentes similares y diferentes, usadas en una composición independiente. A su vez, presentan distintos tipos de gradación, entre ellos de tamaño, figura y dirección, y por otra parte, están compuestos por diferentes contrastes en cuanto a apariencia, tales como tamaño, textura y, principalmente, color. La combinación de distintos tipos de composición le confiere un resultado dinámico y vibrante.

En otros términos, sin embargo, si se analiza desde un punto de vista compositivo artístico, entra en juego el concepto de ritmo: la repetición regular e irregular de formas idénticas y similares en los estampados diseñados es alta, por lo que se puede hablar de altos valores rítmicos. Todos los diseños presentan algún tipo de repetición, ya sea de elementos idénticos o similares. A su vez, estos elementos varían en cuanto a peso visual, algunos siendo de mayor tamaño y de mayor importancia colorística que otros. La ubicación de estos elementos está configurada de manera que la sensación predominante jamás coincide con reposo plástico, ni siquiera en los casos donde hay elementos de tipo geométrico, como rayas o cuadros. En cada uno de los estampados, la sensación es de agitación, vibración y dinamismo. Si bien el instinto creativo del autor ha tenido un rol importante en esta configuración, la ubicación de los

elementos fue especialmente pensada para generar esa sensación al apreciar el resultado final.

En cuanto al carácter expresivo de las obras, se decidió que cada una de las pinceladas iba a estar cargada de cualidades dinámicas, ya sea por estar quebrada, rasgada, sucia, curvada o repleta de movimiento. El estudio de pinceladas ha sido un factor clave en la configuración del dinamismo de las obras, ya que la expresión se conlleva con ésta. Además de la agitación que presentan las pinceladas, las mismas tienen proporciones diferentes, e incluso direcciones contrarias. Los rasgos formales que componen el diseño están pensando como medios ordenados portadores de sentido.

5.4 Consigna del diseño

El resumen de las condiciones del proyecto de la presente colección textil ha sido el siguiente: el concepto de toda la colección ha sido los supuestos fauvistas, bajo la temática de seis diferentes *print trends* (Trad. tendencias de estampados) de la temporada *Resort 2018* (Trad, Crucero 2018), entre ellas: la tendencia floral, follaje, rayas, cuadros, slogan y artsy. La fuente de inspiración, de donde se tomaron los colores y modos de representación, ha sido el corpus del Proyecto de Graduación, compuesto por tres obras del período de oro de Fauvismo, una por cada referente protagonista del movimiento. El consumidor de la colección son mujeres pertenecientes a un mercado de lujo, y la aplicación del producto son vestidos de fiesta. La paleta de color está compuesta por los doce tonos del círculo cromático, y la cantidad de diseños presentes en la colección son seis (uno correspondiente a cada tendencia). Las especificaciones técnicas de la colección toman la forma de rapport, cuya medida de módulo es 20 cm x 20 cm, y los colores están expresados en RGB. La técnica de fabricación es sublimación, por lo que los tejidos que se emplearán serán de origen sintético, tales como seditas.

En cuanto a la clasificación de los estampados, se encuentran presente las cuatro grandes categorías donde subscribir los diseños. Esto se pensó de modo que cada

uno de los tipos de clasificación cumpliera un propósito irónico o humorístico, colaborando con la intención de provocación presente en las obras fauvistas. Los dos primeros tipos, correspondientes a las rayas y los cuadros, connotan ironía por haber sido diseñados para utilizarse en vestidos de fiesta, por demás delicados y exquisitos. Este tipo de estampa, originaria de ámbitos deportivos y rurales, no coincide con la tipología ni la ocasión de uso de un vestido de fiesta, por lo que tiene su gracia que la estampa se haya pensado para esa aplicación de producto. Lo mismo ocurre con las flores y lunares que se tratan de elementos curvos, es decir, libres y relajados. Tanto la estampa floral, como aquella bajo la tendencia artsy, han sido configuradas bajo un elemento curvo, similar a un lunar; éstos son considerados, a mayor tamaño, mayor humor, mientras que los de tamaño medio, connotan alegría y vitalidad. Los prints presentan una combinación de distintos tamaños para poder connotar ambos mensajes de humor y alegría. La estampa de follaje tiene elementos curvos, aunque no circulares, pero se clasifica como libre y relajada, por lo que mantiene su cuota irónica al estamparse sobre un vestido largo de fiesta. Por último, la estampa configurada bajo la tendencia slogan se corresponde al cuarto tipo de clasificación de estampado: palabras y lemas. Éstos suelen emplearse en mensajes de protestas, con opiniones políticas o problemas culturales; sin embargo, en la colección, la palabra elegida ha sido una que los fauvistas han celebrado con alegría, e incluso, es el diseño con mayor cantidad de colores, empleando más tonos que el propio círculo cromático. Cuando se ve el estampado aplicado sobre el producto, el resultado final es gracioso, se aleja por completo de la intención de mensaje político y agresivo.

El intento de provocación que tiene la colección pasa por un costado de alegría, sin ningún tipo de agresión, tal como los fauvistas lo entendían.

5.5 Preparación del diseño

Cómo se ha explicado en el marco teórico del presente Proyecto de Graduación, todo diseño responde a una lógica de funcionalidad, y el Diseño Textil no es excepción. Más allá de concebir un concepto como inspiración y crear composiciones expresivas,

es preciso especificar de manera técnica los diseños creados si se pretende materializarlos y que funcionen a la hora de la producción.

Miró y Aromí (2010) explican que los diseños de estampados textiles requieren una preparación previa para poder ser manufacturados, de modo que diseño y técnica forman una parte intrínseca en el proceso de creación. De acuerdo al diseño, sea éste simple o detallista y rico en colorimetría, es posible el uso de nuevas tecnologías digitales, como imágenes y tratamientos informáticos. Las posibilidades cromáticas y en cuanto a recursos formales son ilimitadas, y pueden emplearse múltiples recursos. El estampado que se pretenda realizar determinará el diseño, sea éste emplazado o tirado: el primero es un motivo colocado en una determinada disposición, mientras que el segundo se repite de manera secuencial a lo largo de todo el tejido. La creación de un estampado tirado requiere la confección de un *rapport* del diseño.

De acuerdo a Miró y Aromí, el *rapport* es “el módulo básico de repetición del motivo o diseño para la creación del estampado tirado, es decir, la unidad básica del diseño que se extiende en todas las direcciones del tejido.” (2010, p. 56). A partir de un diseño original, se realizan una serie de pasos, en donde se adapta el diseño y se lo reformula para obtener el módulo y poder reproducirlo a cualquier dirección, obteniendo el estampado extendido. Para lograr el nuevo motivo, se debe descomponer el original en cuatro cuartos, estableciendo una separación vertical y otra horizontal. Luego, se cambia la disposición de los elementos, en donde aquellos que abajo se sitúan arriba y los de la izquierda a la derecha, y viceversa. Es de especial trascendencia agregar que las formas deben ser simétricas en cada una de las divisiones, por ejemplo, si en la parte inferior de la separación vertical hay un elemento que sobresale, tal como una flor, en el sector superior debe estar entrando, de modo que el encastre sea perfecto a la hora de estampar todo el tejido.

En la colección textil diseñada se decidió crear estampados tirados, ya que el *rapport* coincide con la lógica del espacio fauvista: un espacio que se extiende hacia los laterales y no al fondo, es decir, un fondo macizamente aplastado.

5.6 Presentación de la colección

Tras diseñar la colección textil, habiendo finalizado los respectivos rapports, definido la paleta de color y definiendo la técnica a emplear, el diseñador debe preparar una presentación para introducir su concepto y exhibir consecuentemente sus estampados.

Bowles y Isaac (2009) explican:

El diseñador textil tiene que presentar sus colecciones, una vez diseñadas, en un contexto que permita su comprensión por el público al que las dirige, lo que generalmente significa que debe presentar sus diseños sobre vestidos confeccionados o en artículos de interior. Ello sitúa el diseño en un nuevo nivel, como algo que sucede en un ambiente realista, en el lugar al que pertenece. Por otra parte, en época reciente la industria ha visto la llegada de nuevas técnicas de ilustración que confieren a la moda una gran riqueza y profusión de detalles, debido en parte a los avances de la tecnología digital. Todo esto representa una apertura a un nuevo recurso y también una nueva manera de enfocar el tema. (2009, p. 122).

Los autores exponen que la ilustración actualmente no resulta para el Diseño Textil una interpretación literal, sino que el ilustrador genera universos simbólicos generando ambientes y atmósferas en sus composiciones. El sentido decorativo del Diseño Textil es un gran punto de partida para la ilustración, en donde se pueden combinar dibujo y pintura para crear una obra novedosa, con capacidad narrativa, contribuyendo así otro elemento más, complementario al diseño. A menudo, el ordenador es otra herramienta con la que cuentan los ilustradores para unificar el lenguaje plástico de sus diseños y obtener un resultado cohesivo y único. El diseñador debe tener en cuenta las tendencias del momento, no sólo en sus diseños sino en la manera de representación de los mismos. Si bien el estilo de su ilustración probablemente se verá influenciado por su propia colección textil, aún así tiene la posibilidad de incorporar una tendencia que revele su propio concepto de lo que pretende exponer en sus diseños. El tipo de ropa a la que dirige sus diseños, así también como los tejidos empleados, ayudarán a definir el estilo de ilustración y el medio que elija para expresarse.

Bowles y Isaac (2009) hacen hincapié en la importancia de la representación del figurín cuando la colección de estampados ha sido creada para textiles de moda. En

tal caso, el estilo de dibujo deberá concebirse teniendo en cuenta la figura humana. Depende enteramente del ilustrador la aplicación de técnicas digitales en su representación, teniendo la opción de programas como Photoshop o Adobe Illustrator.

5.7 Aporte de la colección

Como se ha mencionado con anterioridad, la colección textil ha sido diseñada enteramente en ordenador, por lo que la textura que presenta es visual, en lugar de táctil, y las posibilidades colorísticas son infinitas. El haber diseñado la colección de manera digital la ubica en su propia era, en tiempos vigentes donde los diseñadores pueden pararse como artistas visuales. Si bien la inspiración se ha tratado de un movimiento de arte pictórico, la abstracción de sus elementos y el traspaso hacia la representación con una herramienta de medio digital, ha generado que la colección tenga un estilo completamente contemporáneo.

El haber colocado como eje de estudio un ismo pictórico ha brindado el aporte de la incorporación de elementos propios de historia del arte y la apreciación artística al Diseño Textil. A su vez, el haber incorporado tendencias de moda ha ubicado a la colección textil en un contexto actual, dónde las dinámicas de la moda coexisten en ella.

Extrapolar los recursos compositivos de los artistas que compusieron el primer ismo pictórico del siglo XX sirvió para configurar un nuevo lenguaje gráfico o visual y así generar un nuevo universo donde se ubica la colección textil creada. El manifiesto fauvista de la expresión se mantuvo vigente, y fue el motivo por el cual se eligió a la vanguardia como inspiración para la invención y producción de los diseños. Los estampados al ser tratados desde un punto de vista compositivo artístico, se elevaron a una categoría de arte, en donde Diseño Textil y éste último pudieron configurarse y combinarse bajo una misma unidad.

De este modo, el estudio compositivo de la colección, que incluye color y pinceladas, junto a las tendencias y la funcionalidad presente en los estampados, bajo el módulo de rapports, y la presentación de la colección en forma de figurines, ha generado que

la colección tenga un estilo innovador y único, construido por el autor que se presenta como creador en el presente Proyecto de Grado.

Conclusiones

El capítulo final que compone el presente Proyecto de Graduación requiere retomar la pregunta problema planteada en la introducción del mismo: ¿Cómo se relaciona el arte y el Diseño Textil? El interrogante ya afirma que entre los dos campos existe una relación, y procura entablar de qué manera se vinculan. Consecuentemente, el objetivo general planteado en el Trabajo Final de Grado fue crear de una colección de estampados textiles a partir de los supuestos fauvistas. Llevar a cabo el objetivo general implicó la realización de una búsqueda de tal movimiento para la posterior plasmación de una producción creativa. Concretar el objetivo general permitió dar hallazgos respecto de cómo se enlazan el arte y el Diseño Textil, y el resultado obtenido de la producción creativa ratificó tales hallazgos.

En primer lugar, es preciso hacer referencia al primer objetivo específico planteado, respecto a definir un lenguaje propio del arte y del diseño. Tal definición permitió, en primera instancia, establecer una diferencia entre el arte y el diseño, disimilitud sustancial de comprender si se pretende dar cuenta de cómo se relacionan las dos disciplinas. La diferencia corroborada está relacionada con la función que conlleva el acto de diseñar: el arte no implica tal deber, sino que re rige bajo la configuración de la expresión netamente. Si bien en el diseño también está implicado el acto de la expresión, la función es primordial para ser considerado diseño en primer lugar. Además, se halló una segunda diferencia fundamental en un concepto elemental tanto para el arte como para el diseño: la composición. En el arte, se lo concibe como una reflexión del artista, que arraiga pensamiento y sensibilidad a la vez, y que toma forma mediante una ordenación de elementos ligados entre sí. En el diseño, sin embargo, no se habla de una composición única y genérica, proveniente de una reflexión de la naturaleza, sino que, desemejantemente, está clasificada en múltiples tipos según la colocación de las formas diseñadas, y hace referencia únicamente a la estructura, no a consideraciones emotivas. No de menor importancia, la definición de un lenguaje de arte y de diseño permitió analizar el corpus seleccionado en el Trabajo Final de Grado,

haciendo posible volcar tales elementos en la producción creativa final. La inspiración no resultó fructífera únicamente por su manifiesto, sino que cada uno de sus recursos artísticos pudo ser definidos con claridad y utilizados posteriormente en la construcción del estilo del trabajo final.

En segundo lugar, el siguiente objetivo específico se trata de dar cuenta de los supuestos fauvistas. Para ello, primero se debió ubicar en contexto al Fauvismo y entender qué lo llevo a ser el primer ismo pictórico del siglo XX. El nuevo afán de los artistas de la época de querer manifestar su expresión personal y al mismo tiempo ser originales los llevó a generar un nuevo concepto de pintura, postura que comienza con los fauves y se mantiene vigente durante todo el desarrollo del siglo XX. La ruptura con el arte tradicional les implicó estudiar los recursos formales de los pintores anteriores a ellos, para así poder dar un final a la figuración realista, la correcta perspectiva y la paleta de color naturalista. Además de buscar qué debían romper del arte previo, se enfocaron en cuáles elementos tomar de otros estilos que ellos considerasen originales. Así aparece la incorporación de recursos del Arte africano, como la pureza elemental y dureza expresiva, y del postimpresionismo, con la yuxtaposición cromática y la pincelada suelta. La búsqueda estilística emprendida por Matisse desencadenó en el hallazgo del color y la luz, concepción que los separó por completo de los movimientos previos a los fauves. La preocupación de estos nuevos artistas pasó completamente por los recursos formales de la organización pictórica, de modo que el Fauvismo no hizo declaraciones teóricas más allá de establecer que lo primordial es la expresión personal del artista. La combinación de los recursos empleados por los fauves, tales como el color puro y las técnicas mixtas, les generó como consecuencia una pintura esencialmente decorativa. Ese punto es lo que hace precisamente al Fauvismo tan atractivo para utilizarlo como inspiración en una colección de estampados textiles: sus composiciones son esquemas decorativos. Los elementos que los componen, si son abstraídos, pueden ser perfectamente utilizados en la creación de un diseño de estampado textil, ya que sus características responden

a aquellas propias de la decoración. Analizar composiciones de cada uno de los referentes, permite dar cuenta de cómo, aún presentando características similares, cada uno de los artistas fue capaz de crear un sello propio y personal, haciendo posible distinguir un Matisse, de un Derain o un Vlaminck. Esa demostración resulta provechosa para dar cuenta de cómo la mirada personal influye en la construcción de un estilo, de modo que este Proyecto de Graduación puede estudiar y tomar al movimiento artístico como inspiración, y ser capaz de presentar un trabajo original y personal al mismo tiempo.

Como tercer objetivo específico se planteó definir el conocimiento funcional que requiere el diseño de estampados textiles. Además de brindar un breve racconto histórico de la estampación, introducir características generales que se esperan de un diseñador textil y explicar la predicción de tendencias, este capítulo es elemental al hacer posible la materialización de las ideas creativas del presente Proyecto de Graduación. Definir una consigna de diseño, primera instancia que debe responder un diseñador textil, en donde se indican todas las condiciones del proyecto a llevar a cabo; conocer las clasificaciones de los estampados, que permite hablar de estilos; detallar las técnicas de estampación textil, importante para saber cuál es la más propicia para un diseño, o viceversa; y teorizar el color resultan conocimientos esenciales para la producción del objeto artístico. Debido a que este Trabajo Final de Grado pone como eje de estudio el movimiento artístico del Fauvismo, colorístico por excelencia, el subcapítulo dedicado al color resultó intrínseco; además de posibilitar la identificación de paletas, su crítica e incluso la creación de nuevas, pudiendo aumentar o disminuir la complejidad de las mismas. La gran cantidad de conocimientos funcionales que requiere la disciplina del Diseño Textil pone en evidencia el concepto de función tratado en el marco teórico: la combinación composición-expresión no puede ser aplicada por sí sola en un ámbito de diseño de estampados, ya que la falta de funcionalidad de los mismos impediría hablar de diseño. A la hora de crear una composición referida en términos de estampado, se

deben tener en cuenta múltiples aspectos, más allá de la singularidad de la expresión. A modo de ilustración, un diseñador textil debe responder a un mercado, conociendo la clasificación de estampados que mejor se adecua o comprendiendo que tendencias les corresponde a ese segmento; también, debe crear las condiciones técnicas para estampar con un método específico, respetando medidas y fórmulas de color. El diseñador textil, a diferencia del artista, se maneja bajo la imperativa de composición-función. Si bien los artistas no precisan conocimientos de tal envergadura técnica, deberán adquirirlos para poder incursionar en el Diseño Textil. Esa cualidad se demuestra en el Capítulo cuatro del Proyecto de Graduación.

Como cuarto objetivo específico se evidenció el trabajo de artistas relacionados al Fauvismo que han incursionado en el Diseño Textil. El capítulo dedicado al trabajo de Raoul Dufy y Thomas Trau demostró la afirmación inicial de que efectivamente el arte y el Diseño Textil se relacionan, y la experiencia de estos artistas no sólo lo corrobora, sino que además demuestran cómo lograron tal vinculación. En el caso de Dufy, el artista debió hacer un traspaso del arte al mundo textil, y conocer las especificidades del oficio. Sin embargo, el haber comenzado en el mundo de las bellas artes le permitió volcar esos conocimientos a sus diseños de estampados, de modo que no fue excluyente su nueva etapa, sino que resultó inclusiva para sus múltiples habilidades y competencias. Dufy fue pionero en tratar el Diseño Textil como arte pictórico. Además de cumplir con la parte funcional del diseño, el artista utilizó el espacio para expresarse e incluso combinar técnicas de producción con aquellas artesanales, adquiridas en su época cuando era exclusivamente pintor junto al resto de los fauves. Del mismo modo que sus antiguos colegas Matisse, Derain y Vlaminck, Dufy creó un estilo personal destacable, y aunque no se lo reconoce como un personaje protagónico dentro del Fauvismo, sino más bien un miembro que se incorporó luego, el aporte que hizo junto con Poiret le marcaron un lugar en la historia del Modernismo. Con respecto a Trau, por ubicarse en un contexto contemporáneo, propio de la era digital, es posible afirmar que él trata al Diseño Textil como arte visual,

en lugar de pictórico. Los recursos creativos que utiliza para sus composiciones hacen gran uso del color, conectando su trabajo con la revolución del color impuesta por los fauves. El trabajo de Traum permite hablar de imágenes más que de pinturas, pero su modo de abarcarlas es tan exquisito como el de los mismos fauvistas. A la hora de diseñar estampados textiles, el artista visual se envuelve en un universo creativo que utiliza como combustible para sus creaciones, lo que demuestra que, más allá de los amplios conocimientos tecnológicos que él presenta, la expresión en sus trabajos es tan enérgica como aquella introducida con el Fauvismo. Analizar la obra de un artista visual con un lenguaje pictórico es innovador, pero por sobretodo, extremadamente útil para definir con claridad su obra. A primera vista, no pareciera directa la conexión de Traum con el Fauvismo, ya que los separa un siglo, además de los medios que cada uno utiliza en su arte. Sin embargo, la lectura de los recursos formales que emplea el artista, lo conectan estrechamente al movimiento pictórico. De este modo, Dufy y Traum demostraron en sus diseños de estampados textiles cómo lograron crear composiciones que combinaran funcionalidad y expresión, generando como consecuencia un vínculo directo entre el arte y el Diseño Textil.

El último objetivo específico que plantea este Trabajo Final de Grado es exponer cómo la aplicación de lenguaje de arte y diseño, junto a la adaptación los supuestos fauvistas y el empleo de los conocimientos funcionales del Diseño Textil, fueron productivos para la creación de nuevos diseños para la estampación textil. La colección creada es altamente rítmica y dinámica, y tiene un amplio desarrollo respecto a la paleta de color. Si bien se respetan los supuestos fauvistas, la expresión personal está presente, por lo que se puede hablar de la construcción de un estilo personal. Esto se dio debido a que, si bien hubo un estudio de un movimiento artístico para tomarlo como inspiración, los elementos resultantes de esta búsqueda no se tomaron literalmente, sino que fueron abstraídos, dando lugar a la incorporación de la mirada personal del creador. En cierto modo, la pincelada suelta fauvista se reinterpretó o, consecuentemente, la textura táctil provocada por la desbordada

cantidad de pintura que utilizaban los fauvistas en sus pinceladas se tradujo en textura visual. El hecho de que la colección se haya concebido digitalmente, correspondiente al período contemporáneo en el que se creó, también hace al estilo de la misma. De manera conjunta, la expresión personal, los supuestos fauvistas y el conocimiento funcional conviven en la colección de estampados textiles creada para cumplir el propósito general del Trabajo Final de Grado.

Como conclusión final del Proyecto de Graduación, se puede afirmar que el arte y el Diseño Textil se relacionan por combinación, entendida como la coordinación de dos elementos diferentes para lograr un fin. La expresión artística unida a los conocimientos funcionales precisos hizo posible que Dufy diseñe estampados para Poiret y Traum para Kenzo, del mismo modo que este Trabajo Final de Grado cumplió con su objetivo general de crear una colección de estampados textiles a partir de los supuestos fauvistas.

Imágenes Seleccionadas



Figura 1: Olive Trees at Collioure. Fuente: The Metropolitan Museum of Art. (2017). Olive Trees at Collioure. (2017). Disponible en: <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/4591611>



Figura 2: The Drying Sails. Fuente: Kalitina, N., Barskaïa, A., y Gheorghievskaiïa, E. (1995). André Derain: a painter through the ordeal by fire. San Petersburgo: Parkstone Aurora.



Figura 3: On the Banks of the Seine at Carrières-sur-Seine. Fuente: Carrà, M. (1993). Vlamincq. Milan: Gruppo Editoriale.



Figura 4: The Kessler Family on Horseback. Fuente: TATE (2017). The Kessler Family on Horseback (2017). Disponible en: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/dufy-the-kessler-family-on-horseback-t03566>



Figura 5: Estampado de Dufy. Fuente: Write Design Online (2017). Historical and Cultural Context. Drawing Prompt. Raoul Dufy (1877-1953) b. France. (2017). Disponible en: <http://www.writedesignonline.com/Prompts/Dufy.html>

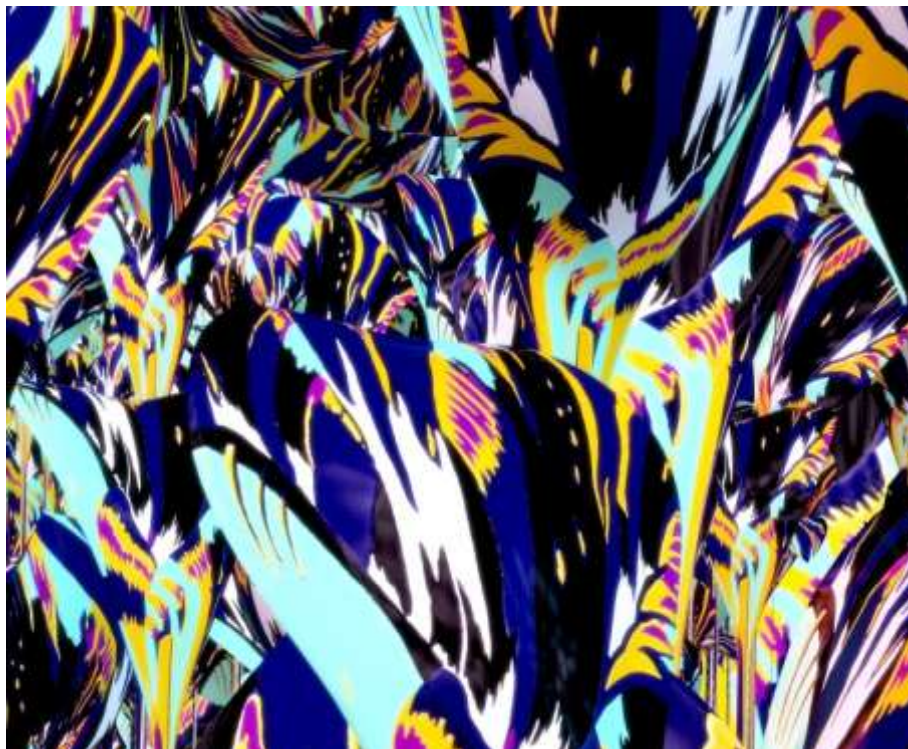


Figura 6: Estampado de Traum, *ripped flowers*. Fuente: TRAUM INC (2017). A hypnotic landscape where pistachio and rose macarons live. (2017). Disponible en: <https://trauminc.com/work/kenzo-in-store-and-web-patterns-ss-2015/>

Lista de Referencias Bibliográficas

- Arnheim, R. (2010). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Berger, R. (1976). *El conocimiento de la pintura*. Barcelona: Norguer.
- Bowles, M. y Isaac. C. (2009). *Diseño y estampación digital*. Barlona: Blume.
- Briggs-Goode, A. (2013). *Diseño de Estampados Textiles*. Barcelona: Blume.
- Cáceres, D. (2012). *Moda y arte surrealista (Interpretación del diseño)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/555.pdf
- Carrà, M. (1993). *Vlaminck*. Milan: Gruppo Editoriale.
- Courthion, P. (1952). *Exposition R. Dufy*. Ginebra: Ville de Genève. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.
- Dabrowski, M. (2004). *Henri Matisse (1869-1954)*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Recuperado el 02/05/17 de http://www.metmuseum.org/toah/hd/mati/hd_mati.htm
- Deraipian, L. A. (2014). *Moda, vanguardias artísticas y movimientos juveniles del siglo XX (La interacción que revolucionó la moda)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/3094.pdf
- De Olaguer-Feliú, F. (1989). *Los Grandes <<ismos>> Pictóricos del siglo XX*. Madrid: Vicens-Vives.
- Derain, A. (1955). *Lettres à Vlaminck*. Paris: Flammarion. Citado en: Elderfield, J. (1993). *El Fauvismo*. Madrid: Alianza Forma.
- Dewey, J. (2005). *Art as Experience*. Nueva York: Penguin. Citado en: Anderson, K. (1993, Febrero). *Art as expression*. *School Arts*, 92(6), 4. [Revista en línea]. Recuperado el 29/05/17 de http://go.galegroup.com/ps/i.do?=&GPS&sw=w&u=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA13419817&asid=a00655c39ca3fbccd5b89d41527b75e
- Deslandres, Y. (1976). *El traje, imagen del hombre*. Barcelona: Tusquets Editores S.A.
- Dufy, R. (1927). *Private Collection*. Manuscrito no publicado. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.
- Dufy, R. (1928). *Sélection*. Bruselas: Éditions Cahiers d'Art. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.
- Elderfield, J. (1993). *El Fauvismo*. Madrid: Alianza Forma.
- Essers, V. (1989). *Henri Matisse*. Colonia: Benedikt Taschen.

- Fossati, M. C. (2015). *Arte e Indumentaria (Complementos de las artes plásticas y la indumentaria por inspiración y técnicas.)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3463.pdf
- Friedmand, S. (2016). *Henri Matisse. French, 1869-1954*. Nueva York: MoMA. Recuperado el 02/05/17 de <http://www.moma.org/artists/3832>
- Gertrud, L. (2000). *Historia de la Moda del Siglo XX*. Londres: H.F. Ullmann.
- Gilliam Scott, R. (1992). *Fundamentos del diseño*. Distrito Federal: Grupo Noriega Editores.
- Gombrich, E. H. (1997). *La Historia del Arte*. Londres: Phaidon Press Limited.
- González Ruiz, G. (1994). *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. San Pablo: Emecé Editores.
- Grose, V. (2012). *Merchandising de Moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Idol Mag (2015). *Kenzo x Thomas Traum SS15 in-store films. (2015)*. Recuperado el 29/05/17 de <http://www.idolmag.co.uk/fashion/kenzo-x-thomas-traum-ss15-in-store-films/>
- Joyce, C. (1993). *Textile Design*. Nueva York: Watson-Guptill Publications.
- Kalitina, N., Barskaïa, A., y Gheorghievskaiã, E. (1995). *André Derain: a painter through the ordeal by fire*. San Petersburgo: Parkstone Aurora.
- Laver, J. (1982). *Costume and Fashion, A Consice History*. Londres: Thames and Hudson. Citado en: Lipovetsky, G. (1990). *El Imperio de lo Efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Loureiro Da Silva, P. (2016). *El surrealismo y su influencia en la moda entre los años 1940 y 2000. La transformación de la indumentaria*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/4870_4260.pdf
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda*. Barcelona: Paidós.
- Matisse, H. (1908). Notas de un pintor. *La Grande Revue*. 52, 24: 733-45. Citado en: Cirlot, L. (1995). *Primeras Vanguardias Artísticas*. Barcelona: Editorial Labor.
- Matisse, H. (1908). Notas de un pintor. *La Grande Revue*. 52, 24: 733-42. Citado en: Friedmand, S. (2016). *Henri Matisse. French, 1869-1954*. Nueva York: MoMA. Recuperado el 02/05/17 de <http://www.moma.org/artists/3832>
- Mertens, K. (2015). *Revolución diseño. Intervenciones textiles digitales como herramienta para diseñadores que emprenden una marca de indumentaria*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3619.pdf

- Miller, M. (18 de abril de 2017). *Focus: Thomas Traum, designer at Traum Inc.* [posteo en blog]. Recuperado el 29/05/17 de <https://www.are.na/blog/focus/2017/04/18/traum-inc.html>
- Miller, S. (2007). *Poiret's 1002 nights: couturier Paul Poiret both inspired a revolution in the presentation of clothes and wrote a new language of fashion for modernism, as Sanda Miller explains.* Apollo, 165(545), 104+. [Revista en línea]. Recuperado el 29/05/17 de http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GPS&sw=w=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA166750889&asid=05423aef72c1190511b707ea3d952189
- Mir Balmaceda, M.J. (1995). *La Moda Femenina en el Paris de Entreguerras.* Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Miró, E. y Aromí, M. (2010). *Estampación.* Barcelona: Parramón.
- Monllau, M. B. (2012). *Diseño de superficies (Diseño de estampado por rapport).* Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1481.pdf
- Murrell, D. (2008). *African Influences in Modern Art.* Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Recuperado el 02/05/17 de http://www.metmuseum.org/toah/hd/aima/hd_aima.htm
- Nogales Herrera, M. G. (2016). *Identidad textil ecuatoriana. Creación de una línea basada en técnicas de culturas ecuatorianas.* Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3742.pdf
- Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy.* Londres: Thames and Hudson.
- Pevsner, N. (1946, diciembre). Can Painters Design Fabrics?. Art in Industry. 13. Citado en: Lutyens, D. (2003). Art on your sleeve: Dominic Lutyens visits Artists' Textiles in Britain 1945-1970, an exhibition of fabric designs by luminaries such as Pablo Picasso and Henri Matisse. (The Week Ahead). *Design Week*, 18(12), S40. [Revista en línea]. Recuperado el 29/05/17 de http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GPS&sw=w&u=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA99982352&asid=e75c6e0b61b0659f31c33f30abc02cd6
- Poiret, P. (1930). *En habillant l'époque.* Paris: Grasset.
- Preckler, A. (2003). *Historia del Arte Universal de los siglos XIX y XX.* Madrid: Complutense.
- Rewald, S. (2004). *Fauvism.* Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Recuperado el 02/05/17 de http://www.metmuseum.org/toah/hd/fauv/hd_fauv.htm
- Saccaggio, M. (2016). *Diseño de autor: una forma de arte. La indumentaria como reflejo del diseñador.* Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4011.pdf
- Schuller, H. J. (2012). *¿Seguimos influenciados por el arte? (Reflexiones sobre las*

cualidades plásticas del diseño.). Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1510.pdf

Sly, L. I. (2012). *Artes plásticas y diseño de indumentaria en una misma pasión (Fusión de dos artes.)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado el 04/03/17 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1514.pdf

The Metropolitan Museum of Art. (2017). *Olive Trees at Collioure*. (2017). Recuperado el 02/05/17 de <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/459161>

Tomasini, C. (2012). *Guía de Análisis de obras*. Manuscrito no publicado.

Traum (2015). *Entrevista por Idol Mag*. Citado en: Idol Mag (2015). *Kenzo x Thomas Traum SS15 in-store films*. (2015). Recuperado el 29/05/17 de <http://www.idolmag.co.uk/fashion/kenzo-x-thomas-traum-ss15-in-store-films/>

Traum (2016). *Entrevista por Lewin, K*. Citado en: Lewin, K. (28 de marzo de 2016). *Focal Point: New images for a new world with Thomas Traum*. [posteo en blog]. Recuperado el 29/05/17 de <http://creativepool.com/magazine/inspiration/focal-point-new-images-for-a-new-world-with-thomas-traum.8219>

Traum (2017). *Entrevista por Miller, M*. Citado en: Miller, M. (18 de abril de 2017). *Focus: Thomas Traum, designer at Traum Inc*. [posteo en blog]. Recuperado el 29/05/17 de <https://www.are.na/blog/focus/2017/04/18/traum-inc.html>

TRAUM INC (2017). *About*. (2017). Recuperado el 29/05/17 de <https://trauminc.com/#about>

Udale, J. (2008). *Diseño Textil. Tejidos y Técnicas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Vejlgaard, H. (2007). *Anatomy of a Trend*. Nueva York: McGraw Hill Professional. Citado en: Grose, V. (2012). *Merchandising de Moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Wesen Bryant, M. (2012). *Dibujo de Moda. Técnicas de Ilustración para diseñadores de moda*. Barcelona: Blume.

Wong, W. (2012). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gráficas 92, SA.

Bibliografía

- Arnheim, R. (2010). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Berger, R. (1976). *El conocimiento de la pintura*. Barcelona: Norguer.
- Bowles, M. y Isaac. C. (2009). *Diseño y estampación digital*. Barlona: Blume.
- Briggs-Goode, A. (2013). *Diseño de Estampados Textiles*. Barcelona: Blume.
- Cáceres, D. (2012). *Moda y arte surrealista (Interpretación del diseño)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/555.pdf
- Carrà, M. (1993). *Vlaminck*. Milan: Gruppo Editoriale.
- Courthion, P. (1952). *Exposition R. Dufy*. Ginebra: Ville de Genève. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.
- Cavendish, R. (2005). The Fauves at the Salon d'Automne: Oct 15th, 1905. *History Today*, 55.10, p52.
- Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. (2014). Proyecto de Graduación. *Escritos en la Facultad nº 93*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Dabrowski, M. (2004). *Henri Matisse (1869-1954)*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Disponible en:
http://www.metmuseum.org/toah/hd/mati/hd_mati.htm
- De Olaguer-Feliú, F. (1989). *Los Grandes <<ismos>> Pictóricos del siglo XX*. Madrid: Vicens-Vives.
- Deraipian, L. A. (2014). *Moda, vanguardias artísticas y movimientos juveniles del siglo XX (La interacción que revolucionó la moda)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3094.pdf
- Derain, A. (1955). *Lettres à Vlaminck*. Paris: Flammarion. Citado en: Elderfield, J. (1993). *El Fauvismo*. Madrid: Alianza Forma.
- Dewey, J. (2005). *Art as Experience*. Nueva York: Penguin. Citado en: Anderson, K. (1993, Febrero). *Art as expression*. *School Arts*, 92(6), 4. [Revista en línea]. Disponible en:
http://go.galegroup.com/ps/i.do?=&GPS&sw=w&u=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA13419817&asid=a00655c39ca3fbccd5b89d41527b75e
- Deslandres, Y. (1976). *El traje, imagen del hombre*. Barcelona: Tusquets Editores S.A.
- Dufy, R. (1927). *Private Collection*. Manuscrito no publicado. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.

- Dufy, R. (1928). *Sélection*. Bruselas: Éditions Cahiers d'Art. Citado en: Perez-Tibi, D. (1989). Dufy. Londres: Thames and Hudson.
- Elderfield, J. (1993). *El Fauvismo*. Madrid: Alianza.
- Essers, V. (1989). *Henri Matisse*. Colonia: Benedikt Taschen.
- Ferrier, J. (1992). *Les fauves: le règne de la couleur: Matisse, Derain, Vlaminck, Marquet, Camoin, Manguin, Van Dongen, Friesz, Braque, Dufy*. Paris: Terrail.
- Fossati, M. C. (2015). *Arte e Indumentaria (Complementos de las artes plásticas y la indumentaria por inspiración y técnicas)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3463.pdf
- Friedman, S. (2016). *Henri Matisse. French, 1869-1954*. Nueva York: MoMA. Disponible en: <http://www.moma.org/artists/3832>
- Gertrud, L. (2000). *Historia de la Moda del Siglo XX*. Londres: H.F. Ullmann.
- Gilliam Scott, R. (1992). *Fundamentos del diseño*. Distrito Federal: Grupo Noriega Editores.
- Gombrich, E. H. (1997). *La Historia del Arte*. Londres: Phaidon Press Limited.
- González Ruiz, G. (1994). *Estudio de Diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*. San Pablo: Emecé Editores.
- Grose, V. (2012). *Merchandising de Moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Idol Mag (2015). *Kenzo x Thomas Traum SS15 in-store films*. (2015). Disponible en: <http://www.idolmag.co.uk/fashion/kenzo-x-thomas-traum-ss15-in-store-films/>
- Johnson, J. (1996). Animals make a good first impression. *School Arts*, 95.7: p21.
- Joyce, C. (1993). *Textile Design*. Nueva York: Watson-Guption Publications.
- Kalitina, N., Barskaïa, A., y Gheorghievskaiã, E. (1995). *André Derain: a painter through the ordeal by fire*. San Peterburgo: Parkstone Aurora.
- Kenneth, P. (1989). The healthy screenprinter. *School Arts*, 89.3: p15.
- Laver, J. (1982). *Costume and Fashion, A Concise History*. Londres: Thames and Hudson. Citado en: Lipovetsky, G. (1990). *El Imperio de lo Efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Loureiro Da Silva, P. (2016). *El surrealismo y su influencia en la moda entre los años 1940 y 2000. La transformación de la indumentaria*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/4870_4260.pdf
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda*. Barcelona: Paidós.
- Matisse, H. (1908). Notas de un pintor. *La Grande Revue*. 52, 24: 733-45. Citado en:

- Cirlot, L. (1995). *Primeras Vanguardias Artísticas*. Barcelona: Editorial Labor.
- Matisse, H. (1908). Notas de un pintor. *La Grande Revue*. 52, 24: 733-42. Citado en: Friedmand, S. (2016). *Henri Matisse. French, 1869-1954*. Nueva York: MoMA. Disponible en: <http://www.moma.org/artists/3832>
- Mertens, K. (2015). *Revolución diseño. Intervenciones textiles digitales como herramienta para diseñadores que emprenden una marca de indumentaria*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3619.pdf
- Miller, M. (18 de abril de 2017). *Focus: Thomas Traum, designer at Traum Inc.* [posteo en blog]. Disponible en: <https://www.are.na/blog/focus/2017/04/18/traum-inc.html>
- Miller, S. (2007). *Poiret's 1002 nights: couturier Paul Poiret both inspired a revolution in the presentation of clothes and wrote a new language of fashion for modernism, as Sanda Miller explains*. *Apollo*, 165(545), 104+. [Revista en línea]. Disponible en: http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GPS&sw=w&u=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA166750889&asid=05423aef72c1190511b707ea3d952189
- Mir Balmaceda, M.J. (1995). *La Moda Femenina en el Paris de Entreguerras*. Barcelona: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Miró, E. y Aromí, M. (2010). *Estampación*. Barcelona: Parramón.
- Monllau, M. B. (2012). *Diseño de superficies (Diseño de estampado por rapport)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1481.pdf
- Murrell, D. (2008). *African Influences in Modern Art*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Disponible en: http://www.metmuseum.org/toah/hd/aima/hd_aima.htm
- Nogales Herrera, M. G. (2016). *Identidad textil ecuatoriana. Creación de una línea basada en técnicas de culturas ecuatorianas*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3742.pdf
- Perez-Tibi, D. (1989). *Dufy*. Londres: Thames and Hudson.
- Pevsner, N. (1946, diciembre). Can Painters Design Fabrics?. *Art in Industry*. 13. Citado en: Lutyens, D. (2003). Art on your sleeve: Dominic Lutyens visits Artists' Textiles in Britain 1945-1970, an exhibition of fabric designs by luminaries such as Pablo Picasso and Henri Matisse. (The Week Ahead). *Design Week*, 18(12), S40. [Revista en línea]. Disponible en: http://go.galegroup.com/ps/i.do?p=GPS&sw=w&u=up_web&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA99982352&asid=e75c6e0b61b0659f31c33f30abc02cd6
- Poiret, P. (1930). *En habillant l'époque*. Paris: Grasset.
- Preckler, A. (2003). *Historia del Arte Universal de los siglos XIX y XX*. Madrid: Complutense.

- Rewald, S. (2004). *Fauvism*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Disponible en: http://www.metmuseum.org/toah/hd/fauv/hd_fauv.htm
- Saccaggio, M. (2016). *Diseño de autor: una forma de arte. La indumentaria como reflejo del diseñador*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4011.pdf
- Schuller, H. J. (2012). *¿Seguimos influenciados por el arte? (Reflexiones sobre las cualidades plásticas del diseño.)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1510.pdf
- Sly, L. I. (2012). *Artes plásticas y diseño de indumentaria en una misma pasión (Fusión de dos artes.)*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1514.pdf
- Museo Metropolitano de Arte. (2017). *Olive Trees at Collioure*. (2017). Disponible en: <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/459161>
- Tomasini, C. (2012). *Guía de Análisis de obras*. Manuscrito no publicado.
- Traum (2015). *Entrevista por Idol Mag*. Citado en: Idol Mag (2015). *Kenzo x Thomas Traum SS15 in-store films*. (2015). Disponible en: <http://www.idolmag.co.uk/fashion/kenzo-x-thomas-traum-ss15-in-store-films/>
- Traum (2016). *Entrevista por Lewin, K*. Citado en: Lewin, K. (28 de marzo de 2016). *Focal Point: New images for a new world with Thomas Traum*. [posteo en blog]. Disponible en: <http://creativepool.com/magazine/inspiration/focal-point-new-images-for-a-new-world-with-thomas-traum.8219>
- Traum (2017). *Entrevista por Miller, M*. Citado en: Miller, M. (18 de abril de 2017). *Focus: Thomas Traum, designer at Traum Inc*. [posteo en blog]. Disponible en: <https://www.are.na/blog/focus/2017/04/18/traum-inc.html>
- TRAUM INC (2017). *About*. (2017). Disponible en: <https://trauminc.com/#about>
- Udale, J. (2008). *Diseño Textil. Tejidos y Técnicas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Vejlgaard, H. (2007). *Anatomy of a Trend*. Nueva York: McGraw Hill Professional. Citado en: Grose, V. (2012). *Merchandising de Moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Wesen Bryant, M. (2012). *Dibujo de Moda. Técnicas de Ilustración para diseñadores de moda*. Barcelona: Blume.
- Wong, W. (2012). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gráficas 92, SA.