

11  
24

Introducción • al • diseño • decorativo

# diseño textil

aplicada • a • la • Industria • del • estampado • en • tela



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MEXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

TESIS  
para obtener el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

PRESENTA

Lilia Beltrán Cardoso

Director de tesis: Lic. Julian López Huerta

México, D.F. 1996



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Mi agradecimiento para:**

**Mis padres;**

Que con amor y paciencia me han apoyado.  
Los quiero mucho.

**Mis hermanos;**

Por su comprensión y cariño.

**Y a ti Dafne;**

Por tu gran compañía.

**Gracias a:**

**Lic. Santiago Ortega Hernández**  
**Lic. Olga A. Duarte Hernández**  
**Lic. José Manuel García Ramírez**  
**Profa. Ma. Rosa Montiel Reynoso**

Y en especial a mi asesor,  
**Lic. Julian López Huerta.**

A la Lic. **Ixchel Suárez de Powell**,  
por su colaboración durante  
la investigación del proyecto.

A **Fabiola Garza Murillo**,  
por su valiosa ayuda.

Y en general, a todas aquellas  
personas que colaboraron  
en la realización del proyecto.



# INDICE

**INTRODUCCION**

2

**LA INDUSTRIA DEL ESTAMPADO TEXTIL**

## Antecedentes

**EL MEXICO PREHISPANICO**

5

Materiales

6

Métodos de elaboración

7

Diseño prehispánico

8

Técnicas prehispánicas para la aplicación del color

11

## La Industria del Estampado en Tela

**LA INDUSTRIA**

14

Utilidad

14

Presentación

14

**EL ESTAMPADO**

15

Diseño decorativo

15

Selección del soporte

17

Procesos de impresión

19

Tintes

23

**EL DISEÑADOR GRAFICO EN LA DECORACION**

## El Papel del Diseñador Gráfico

**CONFIGURADOR**

27

Capacidad de Observación

28

Capacidad de Memoria

28

Interpretación

28

Representación Gráfica

28

**PROMOTOR**

28

## Representación Gráfica

**FACTORES**

29

**Factores externos**

29

La continua necesidad de renovarse

29

La proyección

30

Requerimientos de la industria

32

**Factores internos**

35

Forma

35

Estructura

37

Color

41

3

## Principios de Formación

<b>COMPOSICION</b>	43
Diseño por imitación	43
Diseño por invención	43
Diseño mixto	43
<b>PROCESO COMPOSITIVO</b>	44
Interrelacion de formas	44
Repetición	48
Técnicas Compositivas	51
Principios básicos	53
Color	55
Propuesta Metodológica	57

4

## **PROPUESTA PRACTICA**

### Estudio

<b>INDUSTRIA</b>	60
<b>DESTINATARIO</b>	62
<b>PROPUESTA CREATIVA</b>	64

Desarrollo práctico	71
---------------------	----

<b>CONCLUSIONES</b>	89
---------------------	----

<b>GLOSARIO</b>	92
-----------------	----

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	97
---------------------	----



# **INTRODUCCION**

El diseño decorativo, de una u otra forma siempre ha estado presente en la vida del hombre, quizá este sea el motivo por el cual, no dá la suficiente importancia a la variedad de diseños que existen alrededor; telas, papeles, tapices, muebles, artículos decorativos y muchos otros más. "Tales motivos los consideramos como fondo y rara vez se analizan sus intrincaciones".<sup>1</sup> Forman parte del enamoramiento entre objeto y consumidor.

Como productor de imágenes, el diseñador gráfico podrá estudiar y analizar, los elementos y factores que lo han de ayudar a la creación de diversas composiciones decorativas, conduciéndolo a una adecuada aplicación, de acuerdo a un determinado problema. "El estudio de la composición decorativa no es simple fantasía, imaginación individual pura y de invención espontánea, sino que tiene por base principios de lógica y armonía, cuya realidad es indiscutible".<sup>2</sup>

Se estudiara a través del proyecto: la gran importancia que tiene la decoración para el diseñador gráfico y la industria; el papel que desempeña el diseñador dentro de la misma; el gran campo de desarrollo que representa, y lo fascinante e interesante que puede resultar su estudio y creación. Introduciendo así las bases necesarias para una óptima realización y aplicación, al mismo tiempo, se sugiere la metodología tentativa "para que se utilice según sus facultades individuales de cada diseñador, ya que el arte no tiene límites en su expresión".<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> E. H. Gombrich, El Sentido del Orden, p. 9.

<sup>2</sup> Edmundo Couty, El Dibujo y la Composición Decorativa, p. 3.

<sup>3</sup> Claude Humbert, Diseño Ornamental, p. 4.

La Decoración es una área muy extensa, motivo por el cual, se ejemplificará a través del estampado en tela, industria de gran importancia para el país.

**Capítulo 1.** La importancia del diseño decorativo para la industria y el diseñador gráfico. Algunos puntos importantes para introducirse en este fascinante campo de la decoración, bases necesarias para quienes deseen explorarla. Debido a su gran extensión, ejemplificaré a través del estampado en tela.

**Capítulo 2.** El papel que desempeña el diseñador gráfico dentro de la decoración. Factores que influenciarán la realización de los diseños y algunos puntos importantes para llegar a una óptima aplicación.

**Capítulo 3.** Definición de la propuesta práctica y formal del proyecto. Ejemplificación gráfica del proceso compositivo. Presentación de la propuesta final, alternativas de color y posibles aplicaciones a la industria. Aunque el papel del diseñador no implica la realización de las prendas estampadas, su presentación ejemplificará el objetivo principal del configurador decorativo.

1

**LA INDUSTRIA  
DEL  
ESTAMPADO  
TEXTIL**

# Antecedentes

## EL MEXICO PREHISPANICO

Los orígenes del diseño aplicado a la tela, datan de épocas muy antiguas y aunque mucho ha recorrido hasta la actualidad, una investigación profunda no sería el propósito del presente proyecto, sin embargo, considero de importancia e interés el dar a conocer algunos antecedentes. El problema principal radica en la gran extensión del tema; "no hay tribu o cultura carente de una tradición de ornamentación",<sup>1</sup> es a través del México Prehispánico que se da una muestra de sus orígenes.

La realización de los primeros atuendos fueron producto de lo que el hombre "cazaba y recolectaba, al volverse sedentario y agricultor, sembraba plantas para la confección de sus telas, y que fue perfeccionando paulatinamente en sus técnicas de elaboración".<sup>2</sup> La necesidad de protegerse de los cambios de clima, fue lo que le dio origen principalmente. Por otra parte, el hombre se enfrentaba en su vida diaria a diferentes obstáculos, que le obligaban a protegerse de raspaduras, picuques y quemaduras. Con el tiempo, la vestimenta se convirtió en una divisa, distinguiendo los diferentes cargos y posiciones que el individuo desempeña dentro de su grupo (militar, clérigo, civil,...). Entre los grupos indígenas, el vestido es característica del rango ocupado por su portador, convirtiéndose en un símbolo de estatus social, que refleja los méritos que el individuo ha<sup>3</sup> acumulado en el servicio a su comunidad.

---

<sup>1</sup> Autores como M. Kentdoy, Claude Humbert, J.S. Meyer y Ernst Hans Josef Gombrich (consultar bibliografía) utilizaron el término "ornamentación" para definir lo que expongo como "diseño decorativo". (v. infra, El diseño, p. 12)

<sup>2</sup> Ruth D. Lechuga, El traje indígena de México, p. 8.

<sup>3</sup> Ibid, p.7.

La producción estaba a cargo de la mujer indígena, quien desempeñaba un importante papel dentro de la comunidad por sus labores; "preparación de fibras, hilado, colores, etc." que representaban la "esencia misma de la femeneidad, don divino comparable con la maternidad".<sup>5</sup> Cada vestimenta estaba dotada de una "importancia especial, consecuencia de ser elaborada por el mismo pueblo, por sus propias mujeres y con el producto de su tierra (materia prima), y que los habitantes portaban con orgullo, ya que forman parte de la expresión de su cultura y tradición".<sup>6</sup>

Después de la conquista muchas tradiciones se perdieron, pero aun existen grupos de indígenas casi desconocidos en los medios urbanos, portadores de la tradición más antigua del país, y que se han negado a aceptar imposiciones culturales ajenas. La indumentaria, sigue siendo una de las expresiones culturales más importantes de los diferentes grupos humanos y la que fácilmente aprecia el observador extraño, es distintiva para cada grupo étnico y en muchas ocasiones varía de pueblo en pueblo. Las prendas son esencialmente las mismas en el México indígena actual, y aunque difieren en el tamaño, en los materiales empleados, en la decoración y la forma de portarlos, es posible conocer el lugar de procedencia de una persona, sólo por el vestido que lleva.<sup>7</sup>

## Materiales

Los materiales empleados para los textiles son fibras de diversos orígenes, entre las más utilizadas en el México antiguo, destaca en primer término el algodón, fibra de diferentes intensidades de color, desde un delicado tono apenas perceptible de leonado, hasta un café pleno. Llamado quauhixcatl por los mexicas; lxcatl por los

náhuatl y tamán en maya. El algodón se empleaba principalmente en regiones de clima tropical, en otras regiones se consideraban como prendas de lujo, que solamente se permitían a las personas de alcurnia.<sup>8</sup>

Otros pueblos como los otomíes y mazaahuas, empleaban el henequén, fibra obtenida de las pencas de maguey, de la que obtenían bebidas, edulcorantes, vestidos, cordeles, bolsas, jabón y en fin una gran cantidad de artículos de primera necesidad. También se encontraron restos textiles, que son producto de plantas del desierto; fibras de agaves y de yucas, que son una especie de palma con hojas gruesas, parecida al maguey. Otras empleadas eran las fibras de liber, extraídas de tallos de plantas.<sup>9</sup>

El hombre indígena de hoy, tuvo que adaptarse a nuevas fibras y materiales, facilitando su labor y demostrando su gran capacidad para incorporar instrumentos nuevos a sus técnicas de elaboración, adaptándolos para realizar motivos tradicionales. Por ejemplo; las puntas de maguey han sido sustituidas por las agujas de acero, la labor de corte se ha facilitado con las tijeras y a través de la máquina de coser y el telar colonial se ha simplificado su trabajo. Con respecto a las fibras, el algodón se emplea en pequeñas cantidades, cultivado por algunas comunidades para su propio consumo; actualmente todo el algodón de

---

<sup>1</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, p. 7.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>4</sup> *Ibid.*, pp. 120, 121.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 14.

colores es producto industrial (teñido con anilinas), por lo que muchas mujeres artesanas aprovechan su existencia comercial. El henequén y las fibras de otras variedades del agave se utilizan ampliamente en la vida diaria del indígena, pero no son empleados para confeccionar vestidos, sólo para algunos accesorios. La lana y la seda, fibras traídas por los españoles, actualmente son escasas, por tal razón y por la fácil obtención de fibras sintéticas en el mercado, muchos artesanos han optado por emplear fibras acrílicas para sustituirlas.<sup>10</sup>

Por último, "la industrialización textil, ha dejado huella, en muchos pueblos se ha remplazado el tejido casero por la manta industrial y, más recientemente, por algunas telas de fibra sintética".<sup>11</sup>

### Métodos de elaboración

Los métodos que utilizaban para la estructuración de sus vestimentas o telas, y que hoy en día el indígena sigue empleando e inclusive se usan los mismos implementos y técnicas, son;

**El telar de cintura o de otate** (se construye con palos de esta vara). Se forma de dos varillas paralelas (enjulios), una de las varillas se amarra con una cuerda a un lugar fijo (árbol, argolla, etc.) y la otra se sujeta con algún cinturón al talle de la tejedora; entre ambas varillas, se tienden primero las hebras en dirección longitudinal, operación denominada urdimbre, los hilos se suelen endurecer con agua de maíz. Los hilos se dividen en dos grupos; el primero incluye todos los pares, el segundo todos los impares, y se mantienen separados por la varilla de paso, generalmente un carrizo.

La vara de lizo, es un palo al que se fija con un cordel adicional, cada hebra par o impar de la urdimbre. Al subir o bajar estos palos con los hilos pares e impares, los filamentos de la urdimbre se entrecruzan y dejan un hueco (la calada), por donde se pasan los hilos de la trama. Estos últimos suelen estar enrollados sobre un madero que tiene una ranura en cada extremo, la cual sirve de bobina. Otro implemento importante es el machete, que es una tabla plana y pulida que aprieta la trama y abre los espacios entre los hilos. El templeo es una vara prendida debajo de la tela y sirve para lograr una anchura permanente; cuando se hacen tejidos complicados se usan algunos palos adicionales. El largo de la tela depende de la planeación que se hizo al urdir, su única limitación es el peso del material tejido que soportará la tejedora sobre su cintura. El ancho de cada tira está limitado al alcance de los brazos de la tejedora, puesto que su posición es fija, por ser ella misma el marco del telar.<sup>12</sup>

**El telar horizontal.** En este modelo, se clavan dos estacas en el suelo a distancia conveniente para sostener la urdimbre, los hilos se pasan entre éstas en forma de ocho, lo cual produce un entrecruzamiento previo, necesario para poder pasar posteriormente los hilos de la trama. La longitud de la tela esta determinada por la distancia entre los palos, por lo cual generalmente se ponen otras varas intermedias, y cada una de éstas duplica el tamaño que va tener el lienzo. La anchura de la tela depende del número de vueltas de hilo

<sup>10</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, pp. 121-126.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 126.

<sup>12</sup> *Ibid.*, pp. 27-28.

colores es producto industrial (teñido con anilinas), por lo que muchas mujeres artesanas aprovechan su existencia comercial. El henequén y las fibras de otras variedades del agave se utilizan ampliamente en la vida diaria del indígena, pero no son empleados para confeccionar vestidos, sólo para algunos accesorios. La lana y la seda, fibras traídas por los españoles, actualmente son escasas, por tal razón y por la fácil obtención de fibras sintéticas en el mercado, muchos artesanos han optado por emplear fibras acrílicas para sustituirlas.<sup>10</sup>

Por último, "la industrialización textil, ha dejado huella, en muchos pueblos se ha remplazado el tejido casero por la manta industrial y, más recientemente, por algunas telas de fibra sintética".<sup>11</sup>

### Métodos de elaboración

Los métodos que utilizaban para la estructuración de sus vestimentas o telas, y que hoy en día el indígena sigue empleando e inclusive se usan los mismos implementos y técnicas, son;

**El telar de cintura o de otate** (se construye con palos de esta vara). Se forma de dos varillas paralelas (enjulios), una de las varillas se amarra con una cuerda a un lugar fijo (árbol, argolla, etc.) y la otra se sujeta con algún cinturón al talle de la tejedora; entre ambas varillas, se tienden primero las hebras en dirección longitudinal, operación denominada urdimbre, los hilos se suelen endurecer con agua de maíz. Los hilos se dividen en dos grupos; el primero incluye todos los pares, el segundo todos los impares, y se mantienen separados por la varilla de paso, generalmente un carrizo.

La vara de lizo, es un palo al que se fija con un cordel adicional, cada hebra par o impar de la urdimbre. Al subir o bajar estos palos con los hilos pares e impares, los filamentos de la urdimbre se entrecruzan y dejan un hueco (la calada), por donde se pasan los hilos de la trama. Estos últimos suelen estar enrollados sobre un madero que tiene una ranura en cada extremo, la cual sirve de bobina. Otro implemento importante es el machete, que es una tabla plana y pulida que aprieta la trama y abre los espacios entre los hilos. El templeo es una vara prendida debajo de la tela y sirve para lograr una anchura permanente; cuando se hacen tejidos complicados se usan algunos palos adicionales. El largo de la tela depende de la planeación que se hizo al urdir, su única limitación es el peso del material tejido que soportará la tejedora sobre su cintura. El ancho de cada tira está limitado al alcance de los brazos de la tejedora, puesto que su posición es fija, por ser ella misma el marco del telar.<sup>12</sup>

**El telar horizontal.** En este modelo, se clavan dos estacas en el suelo a distancia conveniente para sostener la urdimbre, los hilos se pasan entre éstas en forma de ocho, lo cual produce un entrecruzamiento previo, necesario para poder pasar posteriormente los hilos de la trama. La longitud de la tela esta determinada por la distancia entre los palos, por lo cual generalmente se ponen otras varas intermedias, y cada una de éstas duplica el tamaño que va tener el lienzo. La anchura de la tela depende del número de vueltas de hilo

---

<sup>10</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, pp. 121-126.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 126.

<sup>12</sup> *Ibid.*, pp. 27-28.

sobre las estacas, pues mientras más hilos tenga la urdimbre, más ancho será el tejido. Los accesorios son fundamentalmente los mismos que el telar de cintura, pero las telas hechas con este método pueden tener un ancho mayor porque las tejedoras tienen más libertad de movimiento.<sup>13</sup>

"La mayoría de las técnicas textiles prehispánicas han sobrevivido hasta nuestros días; las acciones de hilar, urdir y tejer se ejecutan en la misma forma que en la antigüedad y se emplean las mismas herramientas. La mujer indígena maneja su telar con maestría y elabora telas de gran belleza, variedad y delicadeza".<sup>14</sup>

## Diseño Prehispánico

El diseño (v. infra, El diseño decorativo, p. 15) en los textiles prehispánicos, tenía una gran importancia no sólo por su riqueza decorativa, sino porque cada uno de ellos poseía "tradición y significado"<sup>15</sup>, lo cual puede variar dependiendo del grupo o sociedad del que se trató. A través del diseño se pueden distinguir los diferentes grupos étnicos y pueblos entre sí. Cada comunidad posee prendas distintivas al cargo o rango ocupado por su portador, reflejando los méritos que el individuo ha acumulado en el servicio a su comunidad. El indígena no selecciona el dibujo por ser bonito, es su identificación con su propio grupo étnico.<sup>16</sup>

Aunque también se realizaban telas sencillas tejidas solamente de algodón blanco, la mayoría estaban adornadas con los más diversos dibujos; los cronistas las llamaban "mantas ricas". Estos diseños no eran producto de algún capricho artístico, sino que eran símbolos relacionados con la

cosmovisión de los pueblos prehispánicos"<sup>17</sup>, es decir, "la esencia misma de la visión del mundo del hombre prehispánico"<sup>18</sup>, lenguaje complejo, pero comprensible para todos los que hablaban la misma lengua o idioma. Por ejemplo;

1. "Los mayas eran fundamentalmente astrónomos y matemáticos. De aquí que trazaran dibujos estilizados del Sol, la Luna, Venus, las estrellas; los números y los meses del año también eran plasmados en sus atuendos. Los colores tenían un significado propio. A cada uno de los puntos cardinales se le atribuía un color en particular, que al mismo tiempo, era atributo de la deidad que reinaba en estas regiones y representaba también cada uno de los elementos; tierra, fuego, aire y agua".<sup>19</sup>

2. "La mitología náhuatl era rica; actos como el de la creación de cinco diferentes mundos que representaban mediante un signo convencional, cuyo significado era compartido con todos aquellos que formaban parte de la misma cultura".<sup>20</sup>

3. Toda cultura tenía sus propios dioses, los cuales "poseían cada uno atributos especiales, esto según las funciones que desempeñaban; los toltecas adoraban a quetzalcóatl, que representaban con el caracol;

---

<sup>13</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, pp. 27,28.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 128.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>20</sup> *Ibid.*



**1. MOTIVOS DECORATIVOS EMPLEADOS EN EL TEXTIL MEXICANO.**

**ANIMALES Y FLORES. \***  
**SN. PABLITO, PAHUATLAN, PUEBLA.**

---

\* México en el diseño, "de hilo en hilo", Agosto-Septiembre 1991, Año 1 Núm. 5, p. 28.



**2. TELA ELABORADA EN TELAR DE CINTURA Y BORDADO.**

**HUIPIL CEREMONIAL. \*  
SURESTE DE MEXICO.**

\* México en el diseño, "de hilo en hilo", Agosto-Septiembre 1991, Año 1 Núm. 5, p. 29.

los aztecas adoraban a *textcatlipoca*, representado por el espejo de obsidiana, y estos a su vez, tenían un doble en forma de animal, éste es el que se ve muy frecuentemente plasmado en las telas".<sup>21</sup>

Actualmente, existen toda una variedad de diseños que tienen su correspondencia en el pasado. Y aunque la tentación de aplicar estas interpretaciones a los textiles actuales es grande, puede ser engañoso; ya que quizás no se conoce su significado, o bien el mismo dibujo quiere decir algo completamente diferente para las tejedoras actuales e inclusive un mismo motivo puede significar algo distinto para grupos étnicos diferentes. Otros motivos en los diseños indígenas actuales, son producto de la observación, la artesana plasma en sus textiles todo aquello que la rodea, con estilizaciones e interpretaciones verdaderamente bellas; árboles, plantas, seres humanos, casas, milpas y conforme penetran en la ciudad; automóviles y aviones. Hay dibujos que son producto de la asimilación de patrones importados y aunque es difícil discernir el origen de un motivo determinado, debido a que se introduce sufriendo modificaciones en su adaptación al gusto indígena, es así como evoluciona a través del tiempo hacia algo bastante diferente a lo original. Esto es el resultado de una cultura viva, que interpreta constantemente los motivos.<sup>22</sup> Pero, siempre caracterizados por ese toque que los hace que sean admirados, motivo por el cual representan una "gran riqueza de formas, que pueden ser utilizadas en contextos actuales para sustentar por sus peculiares categorías formales, un diseño original y genuina-

<sup>21</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, p. 40.

<sup>22</sup> *Ibid*, pp. 144-146.



### 3. TELA ELABORADA EN TELAR DE CINTURA Y BORDADO.

#### ORNAMENTAL. \* PUEBLA.

\* México en el diseño, "de hilo en hilo", Agosto-Septiembre 1991, Año 1 Núm. 5, p. 29.

mente nacional".<sup>23</sup> Posible propuesta formal, para la creación de diseños decorativos con aplicación al estampado en tela, lo cual, no quiere decir que sea la única propuesta existente, el diseñador podrá elegir con entera libertad la que más satisfaga sus intereses expresivos.

Son diversos los ejemplos que existen en el mercado de diseños aplicados a la tela, donde cada persona elige la tela del color y diseño de acuerdo con su gusto personal. Y aunque muchos ya son la asimilación de patrones importados, se introducen sufriendo modificaciones al gusto del diseñador (resultado de la visión personal del mismo) y a la demanda del consumidor,<sup>24</sup> esto es sólo parte de su evolución. Espero que cada diseñador tome sus propias decisiones y "preserve sin presiones todo aquello que considerará valioso para su cultura".<sup>25</sup>

### Técnicas prehispánicas para la aplicación del color.

Las técnicas que se empleaban para la coloración de sus vestimentas o telas, consistía fundamentalmente en "sumergir el material en una substancia tintoréa, generalmente en caliente y un mordente para que se fije",<sup>26</sup> proceso realizable en; fibra, hilo o tela terminada. Su aplicación se puede realizar mediante el teñido y las técnicas de reserva; en el primer caso, se obtiene un color uniforme; en el segundo

<sup>23</sup> Animales Prehispánicos, Archivo General de la Nación, p. 5.

<sup>24</sup> Ruth D. Lechuga, El traje indígena de México, p. 146.

<sup>25</sup> Ibid, p. 245.

<sup>26</sup> Ibid, p. 34.

caso, las técnicas de reserva "consisten en resguardar algunas porciones de la tela de los efectos del tinte, obteniendo diversos efectos y diseños"<sup>27</sup>; algunas de estas técnicas son:

1. **"El Batik**, reserva algunas partes con materiales líquidos (parafina, cera, resinas calientes)"<sup>28</sup>.

2. **"El Plangi**, se amarran firmemente partes de la tela, con el único fin de que queden del color del lienzo".<sup>29</sup>

3. **"El Ikat**, consiste en amarrar los hilos de la urdimbre, actualmente es común en los rebozos".<sup>30</sup>

4. **El Stencil**, "consiste en reproducir un dibujo pasando la pintura por un modelo previamente picado o recortado".<sup>31</sup>

5. **El estampado por sello**, "consiste en marcar por medio de la presión y el color distintas formas".<sup>32</sup>

6. **"Mano libre**, aplicación del color con brocha, pudiendo dibujar toda clase de diseños".<sup>33</sup>

Los colorantes eran variados como las fibras que se teñían con ellos. Se extraían de plantas, animales y piedras. Los colores vegetales se obtenían de maderas como el palo de Brasil o palo de Campeche, obteniendo un color rojo; de semillas como el achiote, se obtiene un color encarnado; de hojas y tallos como el añil y el muictle, se obtienen el azul; de plantas parásitas como el zacatlazcalli se produce el color

amarillo, al igual que algunos musgos. Existen todavía muchas plantas y flores que se emplean localmente para obtener una amplia gama de tonos. La materia colorante es extraída generalmente por infusión o cocción y concentrada por evaporación del agua o de alguna sustancia que ayudaba a la precipitación del polvo. En muchas ocasiones se usaba directamente el agua de cocción de la planta.<sup>34</sup>

De origen animal existen dos colorantes importantes; la cochinilla y el púrpura de Tyros. El primero es un parásito del nopal que puede ser silvestre o cultivado, este último produce el tinte rojo fino. El tinte es obtenido por desecación y molienda; el empleo de la cochinilla se usaba en el México antiguo solamente para la pintura de códices, la cerámica, etc., ya que los rojos brillantes se lograron sólo en la seda y la lana. El púrpura de Tyros es famoso en todo el mundo, su equivalente en el México antiguo se obtenía de un molusco que habitaba a lo largo de la costa del Pacífico, sólo se aprovechaba la secreción que produce el animal cuando se sopla sobre él, de modo que un mismo molusco puede ser aprovechado varias veces.<sup>35</sup>

---

<sup>27</sup> Ruth D. Lechuga, *El traje indígena de México*, p. 34.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> *Ibid.*

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Pequeño Larousse Ilustrado (1994).

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> D. Lechuga, *Op. cit.*, p. 34.

<sup>34</sup> *Ibid.*, pp. 16, 17.

<sup>35</sup> *Ibid.*, pp. 17, 18.

Los pigmentos de origen mineral provienen generalmente de tierras o piedras. Muchos de ellos se empleaban para pintar y algunos también para teñir telas; por ejemplo; el tizatl -yeso- para obtener colores blancos, la malaquita para el verde y varios óxidos de fierro que daban diferentes tonos, desde ocres hasta rojos intensos, los cuales se logran con el fuego.<sup>36</sup>

Existían otros productos con los cuales el hombre antiguo decoraba sus indumentarias, entre los más importantes figuraba la pluma, empleada de diferentes maneras para enriquecer los textiles. El pelo de conejo era otra fibra empleada por algunos grupos para embellecer sus tejidos. Así como pieles de diferentes animales y adornos como; caracoles, colmillos y muchos otros.<sup>37</sup>

La decoración a existido a través de la historia en muy diversos pueblos, es el México prehispánico sólo un ejemplo. Quizás en la actualidad, el Arte decorativo no sea tan rico en significado como en la antigüedad, pero es indiscutible que existe una gran riqueza formal.

---

<sup>36</sup> Ruth D. Lechuga, El traje indígena de México, p. 18.

<sup>37</sup> Ibid, pp. 15,16.

# La Industria del Estampado Textil

## LA INDUSTRIA

Toda industria básicamente busca satisfacer dos necesidades:

- a. Utilidad
- b. Presentación

### a. Utilidad

Responde a las necesidades básicas del hombre, y no sólo estas, sino diversidad de necesidades que han surgido con fines consumistas. Aunque el soporte será visto más adelante, cabe mencionar que la tela surgió en base a la necesidad de protegerse principalmente de los cambios de clima, pero con el tiempo se han encontrado muchos otros usos en base a la misma, sin olvidar nunca su fin utilitario.

### b. Presentación

Factor determinante para la industria y propósito de estudio para el diseñador gráfico, representa la primera imagen que percibe el espectador del producto, es decir, la atracción visual que ayudará a captar su atención e interés; significa para la industria una estrategia para incrementar sus ventas. Son muchas las maneras que el diseñador puede utilizar para dar a conocer su producto; es el diseño decorativo una alternativa que dará presentación y atracción visual, abriendo una nueva posibilidad de campo de trabajo para el diseñador gráfico.

Hoy en día, la industria textil no está a cargo de una sola persona como lo era en la antigüedad, existen diversidad de industrias y personas dedicadas al mismo campo; elaboración e investigación de fibras, elaboración de telas, acabados generales y especiales, teñido y estam-

pado, tejido, confección, etc. Es la industria del estampado textil y el tejido (aunque por su extensión sólo abarcaré el estampado) las que representan para el diseñador gráfico un posible campo de trabajo y quien a visto a través de la tela el soporte ideal para dar salida a sus inspiraciones decorativas. No olvidando que ésta es solo una muestra de las múltiples aplicaciones (soportes) existentes en el mercado; papel, cartón, metal, plástico, madera, vidrio, etc., y que pueden ser vistos como posibles clientes en un futuro.

Los puntos más importantes, por los cuales el diseñador gráfico puede ver en la industria del estampado textil un posible campo de desarrollo, son:

**1.** Representa un amplio campo de trabajo, debido a;

**a.** La exigencia del consumidor de encontrar variedad en los diseños, factor importante para la continua renovación de los mismos.

**b.** La flexibilidad de los diseños para adecuarse a muchas otras aplicaciones, es decir, abrirse a nuevas posibilidades en diferentes industrias.

**2.** El diseñador posee mayor libertad en la creación de sus diseños, ya que él mismo marcará sus propias metas, eligiendo la que más satisfaga sus intereses expresivos. Aunque existen algunas limitantes (v. infra, Factores externos e internos, cap. 2, Representación Gráfica.) estas no afectarán su creatividad.

**3.** Invitar a los diseñadores a explorar este fascinante campo de la "Decoración", para que en un futuro sus diseños sean reconocidos, no sólo por su carácter nacional, sino por su calidad.

**4.** Competir con las empresas extranjeras, quienes en la mayoría de los casos venden sus diseños a nuestras industrias (aunque este último punto sea demasiado elevado, podría ser un objetivo a futuro).

## EL ESTAMPADO

Se podría definir el término "estampar" de la siguiente manera; es la acción de marcar por medio de color (es) y la presión (ayudado de medios mecánicos) diversos dibujos (diseños) en un soporte. Es así, como se obtienen los cuatro puntos más importantes en la industria del estampado.

- a.** Diseño decorativo. (la idea artística)
- b.** Selección del soporte.
- c.** Procesos de impresión.
- d.** Tintes.

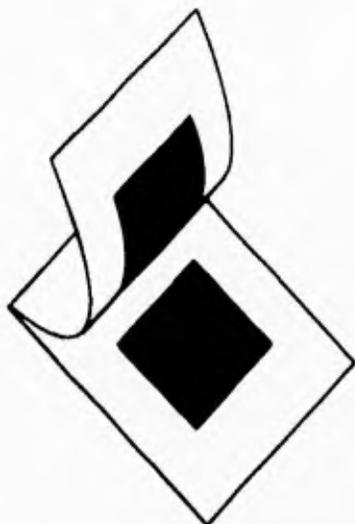
### **a. Diseño Decorativo.**

El diseño gráfico es un "proceso de creación visual determinado a un propósito",<sup>38</sup> en este caso, la decoración ("acción de adornar una cosa"<sup>39</sup>; muebles, tapicería, alfombras, papel, tela, etc.). El Arte Decorativo es el área encargada de su investigación y aunque tiene por base los mismos principios (estructuración del diseño), varía dependiendo de su aplicación (soporte); debido a su gran extensión me permitiré a través de este proyecto dar un ejemplo de esta interesante área.

---

<sup>38</sup> Wictus Wong, Fundamentos del diseño bi-dimensional y tri-dimensional, p. 9.

<sup>39</sup> M. Kentloy, Técnicas del Ornamento Actual, p. 7.



El estampado enlaza las dos diferentes partes; diseño y soporte para crear un conjunto placentero, enriqueciendo y destacando la superficie monótona del soporte, estableciendo un punto de interés y atracción para el espectador (mayor impacto visual). Propósito que lograré a través del "efecto" en conjunto de la combinación de los diferentes elementos gráficos del diseño (v. infra, Factores Internos, p.35), estímulos que se unen positivamente para crear "Conjuntos expresivos", es decir, invenciones que sugiere la mente del diseñador a partir de la observación y su experiencia profesional, "comunicándolas bajo una forma fácilmente comprensible para todos y, por el medio descriptivo más exacto y rápido que existe, el dibujo".<sup>40</sup> Y transmitiéndolas a través de un soporte para que este sea admirado. "El encanto y atractivo de la ornamentación, transforma al objeto sin cambiarlo en realidad",<sup>41</sup> es decir, no afecta su fin utilitario, sólo le dá mejor apariencia.

El diseñador gráfico, ha encontrado en el campo de la decoración un medio de expresión ideal para representar sus pensamientos por medio de gráficos. Su capacidad inventiva y creativa aunada al conocimiento del lenguaje gráfico, le permitirán crear múltiples alternativas de composición con amplias posibilidades en la industria del estampado o cualquier industria dedicada al área de la decoración.

#### 4. TRANSFERENCIA DE UN GRAFICO A UN SOPORTE. \*

\* Hermann Blume, Ilustración y Diseño, p. 180.

<sup>40</sup> Edmundo Couty, El Dibujo y la Composición Decorativa, p. 3.

<sup>41</sup> E. H. Gombrich, El sentido del orden, p. 217.



## 5. DISEÑOS PLANOS (BI-DIMENSIONAL). \*

\* Architectural Digest, The AD100, 1990. Printed in the United States of America, an exclusive guide to the world's finest interior designers. (recortes)

Art & Decoration, la revue de ma maison. No. 221,222, Pub. Paris. (recortes)

Linea Directa, Comercial Mexicana, No. 11. Año I, octubre 1994. Imp. Mexico, D.F. (recortes)

De esta manera se podría concluir, que el diseño decorativo "consiste principalmente en añadir belleza<sup>42</sup> a la forma simple y rudimentaria que tiene una aplicación determinada".<sup>43</sup> Es para el diseñador una necesidad artística el crear distintas "composiciones decorativas, lo cual no quiere decir que sean invenciones espontáneas, sino todo un proceso que tiene por base principios de lógica y armonía"<sup>44</sup>, teniendo como objetivo principal el deleite del espectador (destinatario). Es la industria quien ve en el diseño decorativo, una respuesta a su necesidad de presentación, de un "fin puramente decorativo pasa a un fin utilitario, sin perder su calidad de belleza y de creación".<sup>45</sup>

### b. Selección del soporte

El soporte es el sostén de nuestro diseño, es decir, el medio por el cual será transmitido y admirado. De acuerdo a lo anterior, se podría clasificar el diseño decorativo de acuerdo al soporte, de la siguiente manera:

1. Diseños planos
2. Diseños en relieve

**1. Los diseños planos** poseen sólo dos dimensiones; altura y anchura, los vemos expuestos en superficies planas de cualquier objeto; adquiridos anteriormente

<sup>42</sup> El concepto "belleza" a sido tema de conflicto por mucho tiempo en el Arte y aunque no se ha llegado a una solución sólida, no sería el proposito del tema llegar a está. Sin embargo, he de definir el término de manera simple y de acuerdo a mi proyecto; el añadir belleza a un objeto, quiere decir que sea placentero, agradable y digno de ser admirado.

<sup>43</sup> Edmundo Couty, El Dibujo y la Composición Decorativa, p. 4.

<sup>44</sup> Ibid, p. 3.

<sup>45</sup> Claude Humbert, Diseño Ornamental, p. 24.



## 6. DISEÑOS EN RELIEVE (TRI-DIMENSIONAL).\*

\* Architectural Digest, The AD100, 1990, Printed in the United States of America, an exclusive guide to the world's finest interior designers. (recortes)

Art & Décoration, la revue de ma maison. No. 221,222. Pub. Paris. (recortes)

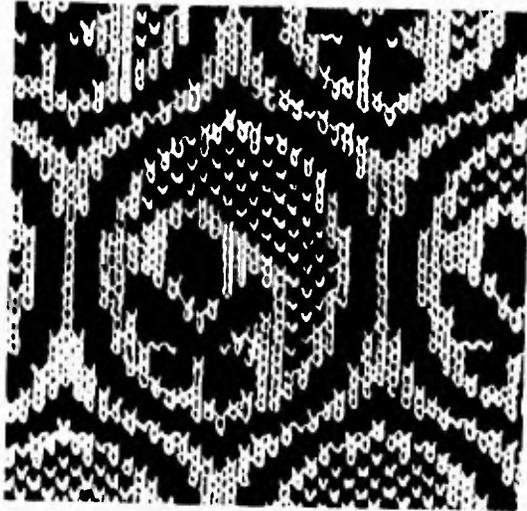
Línea Directa, Comercial Mexicana, No. 11, Año 1, octubre 1994. Imp. México, D.F. (recortes)

por el trazo y adheridos al objeto por medios mecánicos, por ejemplo; el papel tapiz o envoltura, estampado en tela, decoración en cajas de cartón, bolsas de plástico y diversidad de artículos más. (Fig. 5)

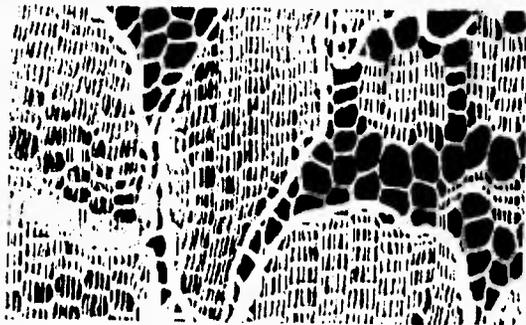
**2. Los diseños en relieve** son adquiridos en un principio por el trazo como los anteriores, pero la aplicación al objeto es un proceso manual, es decir, por medio del modelado (formas que poseen las tres dimensiones; altura, anchura y espesor) por ejemplo, el tallado en madera, la herrería y algunos otros objetos. (Fig. 6)

La tela es una estructura más o menos plana, lo bastante flexible como para poder transformarse<sup>46</sup> en diversidad de artículos útiles para el hombre; prendas de vestir (camisas, pantalones, vestidos, ropa infantil, etc.), telas de uso doméstico (cortinas, sábanas, manteles, colchas, etc.), así como usos industriales en donde se requiere cierta flexibilidad. La creación de diversas alternativas decorativas se hace indispensable para satisfacer la demanda del consumidor; motivo por el cual, se ha visto en la tela un amplio campo de desarrollo, convirtiéndose en el soporte ideal para el presente proyecto. La industria del estampado textil se basa fundamentalmente en superficies planas, la diferencia radica principalmente en los procesos de impresión o aplicación. (v. infra, p. 19)

<sup>46</sup> Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 169.



TEJIDO DE PUNTO.



ENCAJE.

## 7. DISEÑOS ESTRUCTURALES. \*

\* Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, pp. 171-262.

Cabe mencionar, que las telas son elaboradas a base de fibras naturales y artificiales, o una mezcla de ambas para mejorar sus cualidades; en el **cuadro 1** se enlistan algunos ejemplos de estas fibras. Hoy en día, la diversidad de mezclas existentes han dado al hombre una mayor calidad textil y diversos tipos de tela para elegir, dependiendo de las necesidades de la industria interesada. (v. infra, Propuesta práctica, p. 60)

### FIBRAS TEXTILES

FIBRAS NATURALES	FIBRAS ARTIFICIALES
Asbesto	Acetato y Triacetato
Algodón (+uso)	Acrílico Nylon (+uso)
Lino (+uso)	Anidex Nytril
Yute	Aromid Poliéster (+uso)
Seda (+uso)	Azlon Rayón (+uso)
Lana (+uso)	Vidrio Saran
	Lastrite Spandex
	Metálica Vinal
	Novoloid Modacrílica

Cuadro 1. Ejemplo de fibras textiles.<sup>47</sup>

### c. Procesos de impresión

Todo diseño expuesto en una tela tiene un mismo principio, en cual se puede desarrollar el diseñador con entera libertad, la diferencia radica principalmente en los procesos de aplicación.

#### 1. Estructurales

#### 2. Aplicados

<sup>47</sup> Norma Hollen y otras, Introducción a los textiles, p. 169.



TELA TERMINADA (TELA CRUDA).



ESTAMPADA CON RODILLO.

1. **Los Estructurales**, se tejen directamente en la tela (figuras tejidas) y se elaboran intercambiando los patrones de ligamento en el diseño, diferenciándolos de los del fondo. Un ejemplo es el tejido de Jacquard, donde cada hilo de la urdimbre está controlado en forma independiente mediante tarjetas perforadas que se unen en una banda continua. A medida que las tarjetas se mueven en el telar, todos los hilos de la urdimbre son elevados por varillas unidas a ellos. Cuando las varillas chocan con las tarjetas, algunas pasarán por los orificios y los hilos de la urdimbre se elevarán; otros permanecerán abajo, en esta forma se constituye la calada para el paso del hilo de la forma, es decir, el diseño. Este tipo de decorados se realizan al hilo de la tela, suelen ser más costosos, pero de mayor permanencia.<sup>48</sup> Como ejemplo; el tejido de punto y el encaje. (Fig. 7)

2. **"Los Aplicados**, son acabados que se colocan sobre una tela tejida (tela terminada), casi siempre son menos costosos y sus diseños pueden ser temporales o permanentes. Asimismo, pueden lograrse efectos que no son posibles de obtener en el tejido".<sup>49</sup> (Fig. 8)

El tema propuesto para el proyecto, representa un ejemplo del proceso aplicado, reproduciendo los diseños por medio de colorantes en forma de pasta y colocándolos sobre la tela, su aplicación se realiza con máquinas de un diseño especial.<sup>50</sup> A continuación, se analizarán los procesos de estampación más comunes en la industria. (**Cuadro 2**)

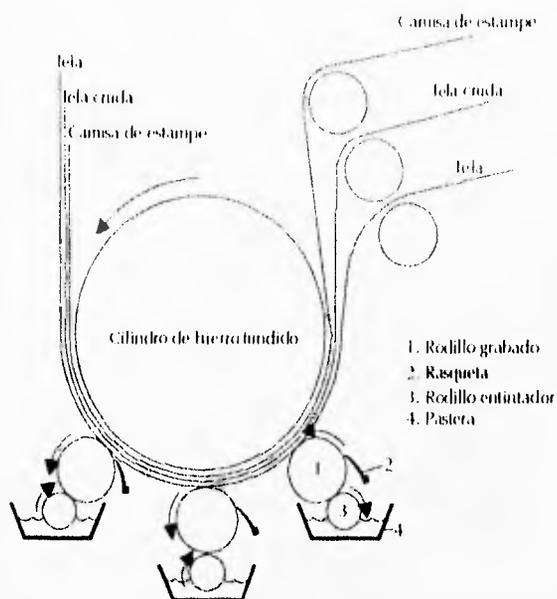
## 8. DISEÑOS APLICADOS. \*

\* Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 302.

<sup>48</sup> Ibid, pp. 258-262.

<sup>49</sup> Ibid.

<sup>50</sup> Ibid, p. 332.



**DIRECTO      POR CORROSION      POR RESERVA**

Directo por rodillos	Corrosión	Batik
Por transferencia de calor		lenido atado
Pantallas		

**Cuadro 2.** Procesos de estampado de mayor uso.<sup>51</sup>

**Estampado con rodillos.** En la fig. 9 se pueden observar las partes más importantes de la máquina de estampado, a partir de ésta se mostrará su funcionamiento. En el rodillo de hierro fundido, es colocada la tela que se va a estampar, una cubierta ahulada y tela cruda; el paño protector proporciona una buena superficie para que el estampado sea nítido, la tela cruda de estampe protege la cubierta y absorbe el exceso de tinta. La tela recibe el diseño de los rodillos de estampe, el número de colores depende del número de rodillos entintadores que posea la máquina empleada. Los rodillos entintadores toman el color y lo depositan en los rodillos de estampe; una cuchilla elimina el exceso de color, de manera que solo las partes grabadas del rodillo de cobre se llenan con el tinte antes de entrar en contacto con la tela. Existe también una máquina de estampe Duplex, es decir, imprime por ambos lados de la tela, con el mismo o diferente diseño.<sup>52</sup> (Fig. 9)

**9. ESTAMPADORA DIRECTA DE RODILLOS. \***

\* Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 302.

<sup>51</sup> Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 332.

<sup>52</sup> Ibid, pp. 332,333.

**Estampado por termotransferencia.** "Proceso en que los diseños pasan a la tela por calor y presión a través de un papel anteriormente impreso. El papel se estampa por rotograbado, flexografía, offset o un proceso de serigrafía. La tela o prenda se colocan sobre un marco de plástico y se humedecen con una solución especial. El papel se coloca sobre la tela y después se recubre con una capa de silicón. Este conjunto se somete a presión y temperatura de 200°C durante unos cuantos segundos, en los cuales el dibujo se vaporiza y pasa por sublimación del papel a la tela. Las ventajas del estampado por termotransferencia son: mejor penetración y claridad del diseño, menores costos de producción y eliminación de los problemas de contaminación, colocación del estampado sobre la tela o directamente en la prenda".<sup>53</sup>

**Estampado con pantalla.** "Se emplea para diseños mayores al que abarca la circunferencia de los rodillos que se utilizan en el estampado con rodillo. El diseño se aplica a la pantalla de manera que toda excepto el motivo, quede recubierto con material resistente. Se utiliza una pantalla por cada color; el color pasa a través de la pantalla por medio de una rasqueta".<sup>54</sup> En el proceso manual, la tela se coloca sobre una mesa larga, dos personas colocan la pantalla sobre la tela y aplican el color, mueven la pantalla a una nueva posición y repiten el proceso hasta estampar toda la tela. En el proceso automático, la tela que se va a estampar se coloca en una banda transportadora. Sobre ella se sitúa una serie de pantallas planas que bajan en forma automática. El color también se aplica automáticamente y la tela se mueve pasando en forma continua a los hornos para el secado. El estampado con pantallas rotatorias, se hace con mallas metálicas

cilíndricas que trabajan en la misma forma que las planas, excepto que la operación es continua en lugar de intermitente.<sup>55</sup> (Fig. 10a)

**Estampado por corrosión.** El estampado consiste en la impresión del diseño con una pasta corrosiva (el color de la tela será preferentemente oscuro), producto químico que eliminará el color, ya sea en áreas blancas o de color (en algunos casos se puede mezclar el tinte con la pasta corrosiva).<sup>56</sup> (Fig. 10b)

**Estampado por reserva.** Evita que el color entre en la tela.

**Batik.** Proceso manual, mediante el cual se derrama cera sobre la tela dándole la forma del diseño, al solidificarse la cera se tiñe la pieza, la cual evita la penetración del color en las partes cubiertas. Los colores se desarrollan tiñendo primero los claros, cubriendo las partes y volviendo a teñir hasta que se completa el diseño. Posteriormente se elimina mediante un solvente.<sup>57</sup>

**Teñido atado.** Proceso manual, en donde el hilo o la tela se anudan en ciertas áreas con hilos finos, se tiñe la tela en pieza y se desanuda después, dejando áreas sin teñir.<sup>58</sup>

---

<sup>53</sup> Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 333.

<sup>54</sup> Ibid, p. 333.

<sup>55</sup> Ibid, p. 334.

<sup>56</sup> Ibid, p. 334.

<sup>57</sup> Ibid, pp. 334,335.

<sup>58</sup> Ibid.

**Estampado por termotransferencia.** "Proceso en que los diseños pasan a la tela por calor y presión a través de un papel anteriormente impreso. El papel se estampa por rotograbado, flexografía, offset o un proceso de serigrafía. La tela o prenda se colocan sobre un marco de plástico y se humedecen con una solución especial. El papel se coloca sobre la tela y después se recubre con una capa de silicón. Este conjunto se somete a presión y temperatura de 200°C durante unos cuantos segundos, en los cuales el dibujo se vaporiza y pasa por sublimación del papel a la tela. Las ventajas del estampado por termotransferencia son: mejor penetración y claridad del diseño, menores costos de producción y eliminación de los problemas de contaminación, colocación del estampado sobre la tela o directamente en la prenda".<sup>53</sup>

**Estampado con pantalla.** "Se emplea para diseños mayores al que abarca la circunferencia de los rodillos que se utilizan en el estampado con rodillo. El diseño se aplica a la pantalla de manera que toda excepto el motivo, quede recubierto con material resistente. Se utiliza una pantalla por cada color; el color pasa a través de la pantalla por medio de una rasqueta".<sup>54</sup> En el proceso manual, la tela se coloca sobre una mesa larga, dos personas colocan la pantalla sobre la tela y aplican el color, mueven la pantalla a una nueva posición y repiten el proceso hasta estampar toda la tela. En el proceso automático, la tela que se va a estampar se coloca en una banda transportadora. Sobre ella se sitúa una serie de pantallas planas que bajan en forma automática. El color también se aplica automáticamente y la tela se mueve pasando en forma continua a los hornos para el secado. El estampado con pantallas rotatorias, se hace con mallas metálicas

cilíndricas que trabajan en la misma forma que las planas, excepto que la operación es continua en lugar de intermitente.<sup>55</sup> (Fig. 10a)

**Estampado por corrosión.** El estampado consiste en la impresión del diseño con una pasta corrosiva (el color de la tela será preferentemente obscuro), producto químico que eliminará el color, ya sea en áreas blancas o de color (en algunos casos se puede mezclar el tinte con la pasta corrosiva).<sup>56</sup> (Fig. 10b)

**Estampado por reserva.** Evita que el color entre en la tela.

**Batik.** Proceso manual, mediante el cual se derrama cera sobre la tela dándole la forma del diseño, al solidificarse la cera se tiñe la pieza, la cual evita la penetración del color en las partes cubiertas. Los colores se desarrollan tiñendo primero los claros, cubriendo las partes y volviendo a teñir hasta que se completa el diseño. Posteriormente se elimina mediante un solvente.<sup>57</sup>

**Teñido atado.** Proceso manual, en donde el hilo o la tela se anudan en ciertas áreas con hilos finos, se tiñe la tela en pieza y se desanuda después, dejando áreas sin teñir.<sup>58</sup>

---

<sup>53</sup> Norma Hollen y otros, *Introducción a los textiles*, p. 333.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 333.

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 334.

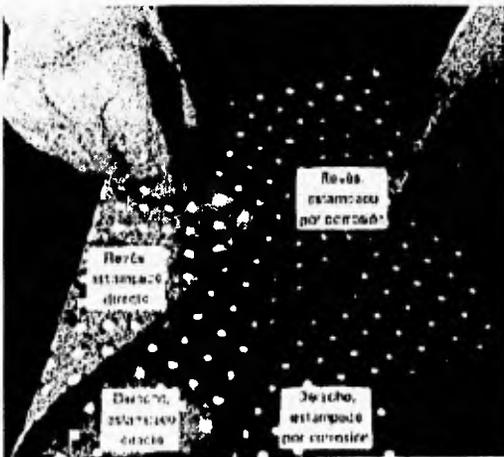
<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 334.

<sup>57</sup> *Ibid.*, pp. 334, 335.

<sup>58</sup> *Ibid.*



10a. ESTAMPADORA DE CILINDROS ROTATORIOS.



10b. COMPARACION DEL ESTAMPADO POR CORROSION Y ESTAMPADO DIRECTO.

10. PROCESOS DE IMPRESION. \*

\* Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, pp. 334, 335.

Estos dos últimos no son empleados por la industria, es el diseñador quien los emplea como medio de presentación para exponer sus diseños. Sin duda, existen algunos otros métodos para la aplicación del color, he presentado sólo algunos de los más comunes para la industria. Es el diseñador, quien propondrá el método por el cual será aplicado su diseño, sin olvidar, que el diseño decorativo esta caracterizado por una gran flexibilidad, lo que le permitirá adecuarlo a otros procesos, según lo requiera la industria.

d. Tintes

El consumidor ve en el color, un factor de gran importancia cuando selecciona prendas de vestir o cualquier otro producto textil, cuando este palidece o se observan rayas se desecha aún antes de ser usado. Es a la industria quien le corresponde la buena aplicación (absorbencia) y resistencia (durabilidad) de los tintes; no al diseñador, sino técnicos e investigadores que están a su servicio. "Los factores que influyen en la permanencia de color son; naturaleza química de las fibras, naturaleza química de los colorantes y pigmentos, penetración de los colorantes en la tela y, fijación de los colorantes o pigmentos sobre la tela o dentro de ella".<sup>39</sup>

Los colorantes deberan ser resistentes al lavado, al lavado en seco, el blanqueo, la eliminación de manchas y suciedad con todas las variedades de tiempo, temperatura y sustancias que se utilizan, la luz, el sudor, la abrasión, humos y otros factores. Las pérdidas de color que puede

<sup>39</sup> Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 336.

observar el consumidor son: sangrado, pérdida del color por agua; descarga, pérdida del color por fricción o abrasión; y la migración, la transferencia de color al área adyacente o una superficie cercana. Los gases atmosféricos (decoloración por humo), el sudor y la luz solar pueden provocar una decoloración como resultado de un cambio químico en el colorante.<sup>60</sup> Poco a poco la industria va corrigiendo estos problemas, por ejemplo, existen ciertos colorantes al azufre y a la tina que degradan y destruyen la tela de algodón, el daño es evidente hasta que se lava la tela, y entonces se producen rasgaduras y orificios. Los fabricantes saben cuales disolventes provocan problemas y pueden corregirlos oxidando completamente el colorante dentro de la fibra.<sup>61</sup>

Los colorantes son pequeñas partículas solubles en agua o en algún otro vehículo para penetrar en la fibra, las partículas que no se disuelven permanecen en el exterior, teniendo baja solidez. La etapa en la que se aplica el color no tiene mucho que ver con la solidez que éste tenga, pero sí con la penetración del colorante y el diseño de la tela. Es decir, las fibras que se tiñen con más facilidad son las absorbentes, tienen en sus moléculas grupos reactivos afines al colorante y dichos grupos reaccionan con las moléculas del colorante. Para regular la penetración del colorante se emplean aceleradores y reguladores; la humedad y el calor hinchan las fibras por separado o junto, haciendo que las cadenas moleculares se separen de manera que haya más grupos reactivos expuestos para reaccionar con el colorante. Durante el secado las cadenas se juntan nuevamente, atrapando el colorante en la fibra.<sup>62</sup>

Son muchos los factores que dañan el color, el uso va acabando superficialmente a los mismos. La mejor forma de verificar la penetración del tinte en telas es examinándolas. En la tela para costura, destéjase un hilo para ver si tiene el mismo color en toda su longitud; en prendas listas para usarse, obsérvese los bordes de las costuras, y en los estampados obsérvese el lado del revés, mientras más color haya, mejor penetración del colorante.<sup>63</sup> Para el consumidor en algunas ocasiones sería difícil predecir la durabilidad del color en determinada tela, es recomendable que se verifique la etiqueta, donde se puede garantizar la solidez del color, dando algunas sugerencias para un mayor cuidado de la prenda.

Es el tintorero quien determina el colorante de acuerdo al contenido de la fibra y al uso final de la tela. En el **Cuadro 3**, se enumeran algunos ejemplos de colorantes de acuerdo a su composición química o método de aplicación, características y usos finales; el diseñador podrá darse cuenta de la labor que se desarrolla en torno a la durabilidad del color.

Lo expuesto hasta ahora, formula de manera sintetizada las bases necesarias para que el diseñador gráfico se introduzca sin temores en el campo de la decoración textil. La investigación previa a la realización práctica del proyecto, da las bases para una buena aplicación.

---

<sup>60</sup> Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, p. 169.

<sup>61</sup> Ibid, p. 328.

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Ibid, p. 337.

Colorantes	Usos típicos	Características
Catiónicos (básicos). Se utilizan con mordentes sobre fibras distintas a la seda y a la lana. Gama completa de color.	Se utilizan principalmente en acrílicos. Estampado directo sobre acetato. Estampados por corrosión sobre algodón. Se utilizan poliéster modificado.	Colores sólidos en acrílicos. En fibras naturales, mala resistencia a la luz, al lavado y al sudor. Tiende a sangrar y a desgastarse.
Ácido (amófico). Gama completa de color.	Nylon, seda, lana, rayón modificado.	Colores brillantes. Varía a la luz. Mala resistencia al lavado.
Azúcos (maltales y rapidógenos). Gama completa de color.	Principalmente algodón.	Buena a excelente solidez a la luz y al lavado. Tonalidades brillantes.
Desarrollados Colorantes desarrollados en la fibra. Gama completa de color. Costo moderado. Colores más opacos que los ácidos básicos.	Principalmente fibras de celulosa. Estampados por corrosión.	Buena a excelente solidez a la luz. Regular al lavado.
Dispersos Las partículas del colorante se dispersan en agua y se disuelven en las fibras. Buena variedad de colores.	Desarrollados para acetato, pero se utilizan en todas las fibras excepto seda y lana.	Buena a excelente solidez a la luz y al lavado. Los azules y violetas sobre acetato de decoloran.
Mordentes (cromo) Regular variedad de colores. Más opacos que los tintes ácidos.	Principalmente se utiliza en lana.	Buena a excelente resistencia a la luz y al lavado. Colores opacos.
Reactivos Se combinan químicamente con la fibra. Producen las tonalidades más brillantes.	Principalmente se utiliza en el algodón.	Buena resistencia al lavado y a la luz. Sensible a los blanqueadores de cloro.
Al azufre. Insolubles en agua. Gama completa de colores excepto rojo. Colores opacos.	Principalmente para algodón. En ropa de trabajo pesada. Se utiliza más el tinte negro.	Resistencia a la luz y al lavado que varía de mala a excelente. Sensible al blanqueador de cloro. Los artículos almacenados sufren degradaciones (se reblandecen).
A la llama Insolubles en agua. Variedad de colores incompleta.	Principalmente se utiliza para ropa de trabajo de algodón, prendas deportivas, estampados, telas para cortinas.	Resistencia al lavado y a la luz de buena a excelente.

**CUADRO 3. CLASIFICACION DE LOS COLORANTES \***

\* Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, pp. 328,329.

2

**EL DISEÑADOR  
GRAFICO  
EN LA  
DECORACION**

# El Papel del Diseñador Gráfico

El diseñador, como creador decorativo tiene fundamentalmente dos objetivos a seguir:

1. Configurator
2. Promotor

## CONFIGURADOR

La necesidad de comunicarse es indispensable para el hombre; el habla, los ojos, los gestos, las manos, los sonidos y los objetos son algunos ejemplos de lenguajes que utilizamos para expresarnos. El dibujo, es el lenguaje gráfico por medio del cual se expresa el diseñador, por lo tanto, la tarea del diseñador como configurador, consiste en exponer lo que visualiza su mente (de acuerdo a determinado problema) a través de este lenguaje, lo que implica su conocimiento y dominio.

El diseñador gráfico a través del diseño decorativo, "tiene como fin desarrollar su capacidad creadora, siguiendo sus propios impulsos libre y espontáneamente, haciendo intervenir sus propios dotes de invención, al mismo tiempo que es ampliada la experiencia técnica y se práctica, van siendo conocidas y comprendidas de manera racional las normas compositivas, a la vez, que son desarrollados el criterio y el gusto, aprendiendo a desplegar las alas de la fantasía".<sup>1</sup> Es así, como el diseñador podrá trabajar con un alto grado de libertad y responsabilidad.

---

<sup>1</sup> M. Kentloy, *Técnicas del Ornamento Actual*, p. 8.

La configuración es un proceso elaborado que sólo a través de la experiencia se irá adquiriendo fluidez en los trazos. Este complejo proceso se podría clasificar de la siguiente manera:

- a. Capacidad de observación
- b. Capacidad de memoria
- c. Interpretación (Capacidad creativa e imaginativa)
- d. Representación gráfica

**a. Capacidad de observación.** Etapa inicial del proceso, implica el saber leer cualquier objeto que se nos presenta no importando su procedencia, lo principal es pensar que puede ser motivo de inspiración para una futura creación, el diseñador logrará su objetivo mirando atentamente y largo rato el objeto, lo que le permitirá crear una imagen más precisa y duradera en la mente del diseñador, denominado también como "recuerdo visual".<sup>2</sup>

**b. Capacidad de memoria.** Se refiere a la capacidad de retener los "recuerdos visuales"; el diseñador con la práctica irá almacenando diversidad de imágenes en su mente, que será capaz de representar gráficamente sin la presencia material del objeto.

**c. Interpretación.** Tiene mucho que ver con la capacidad creativa e imaginativa, de cada diseñador para expresar su manera de ver el entorno, lo que da origen a diversidad de estilos artísticos.

**d. Representación gráfica.** Es el trazo o la exposición de las invenciones del diseñador, por medio de elementos gráficos propios del lenguaje visual. (v. infra, Representación gráfica, p. 29)

Es por medio de estas cuatro etapas, que se sintetiza la tarea del diseñador gráfico como configurador decorativo.

## PROMOTOR

Como mencionamos anteriormente, el arte decorativo implica dos partes; el diseño y el objeto a aplicar, hoy en día, existen diversidad de industrias que han encontrado en el diseño decorativo un aliado inseparable para sus productos, tan sólo en la industria del estampado, podemos encontrar; prendas de vestir (dama, caballero, juvenil, infantil, casual, sport, gala, etc.), colchas, sábanas, cortinas, tapicería, mantelería y muchos otros artículos que podemos encontrar en el mercado. Por lo tanto, la creación de diseño decorativo ya no es gratuita, cada uno de éstos busca su lugar dentro de la industria, obteniendo beneficios tanto para el diseñador como para la industria.

La estructuración del diseño será condicionada, es decir, ajustada a las necesidades de aplicación de la industria a la cual se va a dirigir, las cuales "no influirán en la originalidad y libre expresión del diseñador, lejos de ser un obstáculo a su imaginación, evita las vacilaciones y los ensayos inútiles que han sido siempre motivo de estériles inquietudes". La función del diseñador como promotor es llevar hacia un mercado sus creaciones, buscando la mejor forma posible para que el diseño y soporte sea fabricado, distribuido y usado.

---

<sup>2</sup> Edmundo Couty, El Dibujo y la Composición Decorativa, p.4.

<sup>3</sup> Ibid.

# Representación Gráfica

## FACTORES

El diseño decorativo, esta caracterizado por su gran libertad de expresión y de creación, lo cual no quiere decir que ésta sea una acción espontánea, al contrario, lleva implícito un arduo trabajo de experimentación, análisis de elementos gráficos y técnicas compositivas propias del lenguaje visual. Antes de entrar con problemas prácticos, es necesario analizar los factores que influyen o participan de alguna manera en la realización o estructuración de un diseño decorativo, lo que permitirá al diseñador expresarse con mayor soltura y eficacia.

Para su estudio se ha dividido de la siguiente manera:

- a. Factores externos
- b. Factores internos

### a. Factores externos

Estos factores, son los que condicionan o influyen el desarrollo de un diseño antes de su representación gráfica y que es importante que se tomen en cuenta, estos son:

1. La continua necesidad de renovarse
2. La proyección
3. Los requerimientos de la industria

#### 1. La continua necesidad de renovarse

El factor renovación es el punto más importante para el diseñador, la industria y el consumidor; sin éste factor, simplemente no habría la necesidad de crear nuevos diseños. Para el diseñador gráfico es una necesidad artística (no



#### 11. MUESTRA DE ALGUNOS ESTAMPADOS \*

\* Nuevo Estilo, Núm. 133, p. 51.

importando el campo en que se desarrolle el renovar lo ya establecido, es decir, siempre en busca de nuevas expresiones, que surgirán en base a un proceso continuo de experimentación, propios del lenguaje visual. El factor renovación dentro de la industria, está siendo motivado por el mismo consumidor, quien exige variedad en lo que compra, motivo por el cual se encuentra en constante movimiento, logrando mayores beneficios para la industria (ventas) y el diseñador; quien podrá encontrar un amplio campo de desarrollo en cualquier industria relacionada con la decoración; para muestra, sólo hay que observar la gran variedad de diseños existentes en el mercado, de donde el consumidor podrá elegir la que más le satisfaga.

#### 2. La proyección

Se refiere a la técnica y utensilios necesarios para plasmar o transmitir sus ideas decorativas, el diseñador podrá elegir de un sin número de técnicas; guache, acuarela, óleo, lápiz, tinta, pastel y muchos otros para proyectar sus diseños. Lo que puede determinar su uso es; en primer término, la habilidad del diseñador para manejar cierto material, y en segundo término, el efecto que se quiera crear en el trabajo, "la elección de los precedimientos y los instrumentos de ejecución, no tiene otro límite ni otra razón que sus cualidades prácticas consideradas en relación con lo que quiere expresar."<sup>4</sup> De igual manera, el diseñador decorativo posee una gran lista de materiales y utensilios para aplicarlos en su proyecto.

---

<sup>4</sup> Edmundo Couty, El Dibujo y la Composición Decorativa, p.65.



En la actualidad, existe un utensilio de gran demanda por los diseñadores gráficos y que representa una gran ayuda para cualquier área que se quiera abarcar. "La computadora", es el medio creativo ideal del que se vale el diseñador para la realización de sus proyectos, es el utensilio electrónico que ayudará a realizar bocetos con amplias posibilidades de componer, redibujar, cambiar, retrazar, establecer variaciones de color y textura más rápida y eficazmente que el dibujo manual.<sup>5</sup> A través de su empleo el diseñador obtiene grandes beneficios, algunos de estos son; "ahorro en tiempos de realización, reducción de los costos operativos, incremento considerable en la productividad, optimización de los espacios disponibles y calidad en la presentación de los proyectos".<sup>6</sup> La computadora, es la herramienta ideal que todo diseñador debería tener y sino, digna de tomarse en cuenta para una futura adquisición.

Su empleo dentro del proyecto es experimental y opcional, el diseñador tiene la libertad de elegir el material y utensilios que más se adecuen a sus necesidades. En la estructuración de un diseño decorativo, la computadora representa una gran herramienta hecha a las necesidades del diseñador, es la manera más efectiva de dar salida a las ideas decorativas, obteniendo resultados óptimos a corto plazo. No es mi objetivo desplazar

## 12. EFECTOS REALIZADOS POR COMPUTADORA \*

\* Gráficos de Corel Draw.

<sup>5</sup> Cámara Nacional de la Industria de las Artes Gráficas, No. 132 Año XXI, Nov-Dic. 1991, p. 48.

<sup>6</sup> Ibid.

corto plazo. No es mi objetivo desplazar el trabajo manual, por el contrario, siempre estará arriba o al mismo nivel, pero nunca será menor que éste, la única gran desventaja del trabajo manual es que se obtienen resultados a largo plazo, lo cual no es conveniente tanto para la industria como para el diseñador.

### 3. Requerimientos de la industria

Al llevar las propuestas decorativas a la industria, estas se verán mínimamente limitadas por los requerimientos de la misma, estos dependiendo del objeto a aplicar y los medios mecánicos que se utilizarán para su impresión, evitando posibles errores en la aplicación. Requerimientos que de ninguna manera afectarán la creatividad e imaginación del diseñador.

Estos requerimientos serán determinados por la industria a la cual se está enfocando el diseño; lo anterior no quiere decir, que el diseñador se pueda enfrentar a otros requerimientos, pero esto dependerá de la industria a la cual se quiera enfocar el diseñador y la experiencia que se vaya adquiriendo. En el caso del estampado textil, se deberá estar consciente de tres factores para una óptima aplicación, por medio de los cuales podrá situarse en determinado problema, estos son:

- a. Destinatario
- b. Marco de referencia o formato
- c. Capacidad de colores

**a. Destinatario.** Factor determinante para la óptima estructuración y aplicación de un diseño. De cierta forma, el diseño

decorativo siempre implica un objeto, es decir, aquel en el cual será plasmado. Objeto que habrá sido estructurado de acuerdo a las necesidades de un determinado destinatario, el cual condicionará de cierta forma la creación de los diseños.

Es así como el configurador decorativo buscará atacar el mecanismo perceptivo (el cual compartimos universalmente todos los seres humanos) de determinado destinatario, desencadenando emociones y sensaciones en él mismo, obteniendo su "reacción subjetiva"<sup>7</sup>, esto se debe a las múltiples posibilidades de interpretación, lo que hace más difícil predecir el "efecto" que tendrá un diseño en determinado espectador, lo que a uno le impresiona a otro le parece indiferente, ésta limitante permite al diseñador crear una diversidad ilimitada de composiciones. El diseñador gráfico antes de realizar sus proyectos deberá seleccionar y estudiar, la industria y el posible destinatario, para una mayor optimización del decorado.

Dentro de la industria del estampado textil, existen diversidad de posibilidades; estampado para bebé, niño (a), jóvenes, caballero, dama, tercera edad, maternidad, manteles, cortinas, sabanas, edredones, tapicería, etc., a la vez que se pueden elegir entre; informal, sport, deportes, gala, para el trabajo y para vacacionar, para lugares cálidos o fríos; estos son sólo algunos ejemplos de donde el diseñador podrá seleccionar.

**b. Marco de referencia o formato.** Factor que nos va a indicar el espacio disponible para la aplicación del diseño en determi-

---

<sup>7</sup> E. H. Gombrich, El sentido del orden, p. 160.



### 13. FORMATO LIMITADO \*

\* Arts & Decoration, la revue de ma maison, No. 221/8F, p.27.

nado objeto, es decir, "las limitantes exteriores de un diseño de acuerdo al objeto a aplicar, definiendo la zona dentro de la cual funcionan juntos los elementos creados".<sup>8</sup> En la decoración se pueden distinguir dos tipos de formato:

- a. Formato limitado<sup>9</sup>
- b. Formato ilimitado o continuo<sup>10</sup>

**a. Formato limitado.** Denominado también como "formato cerrado"<sup>11</sup>, la composición está restringida a determinadas medidas del producto, por ejemplo; el estampado de un lápiz, un vaso, una tarjeta, una libreta y algunos otros artículos de pequeña y mediana dimensión; los diseños podrán ser vistos y realizados en el "formato real"<sup>12</sup> del objeto a aplicar. (Fig. 13)

**b. Formato ilimitado o continuo.** Este formato es empleado en productos de gran dimensión; telas, tapices, papel decorado, mosaicos, parquets, etc., aunque estos dos últimos sean productos de mediana dimensión, están destinados a crear formatos de amplias dimensiones. Por lo tanto, el diseñador no puede crear sus diseños en base a un "formato real", sino en base a una parte del mismo, el cual será susceptible a ser ampliado en todos los sentidos, repitiéndose continuamente sin atender a una delimitación determinada.<sup>13</sup> (Fig. 14)

<sup>8</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 12.

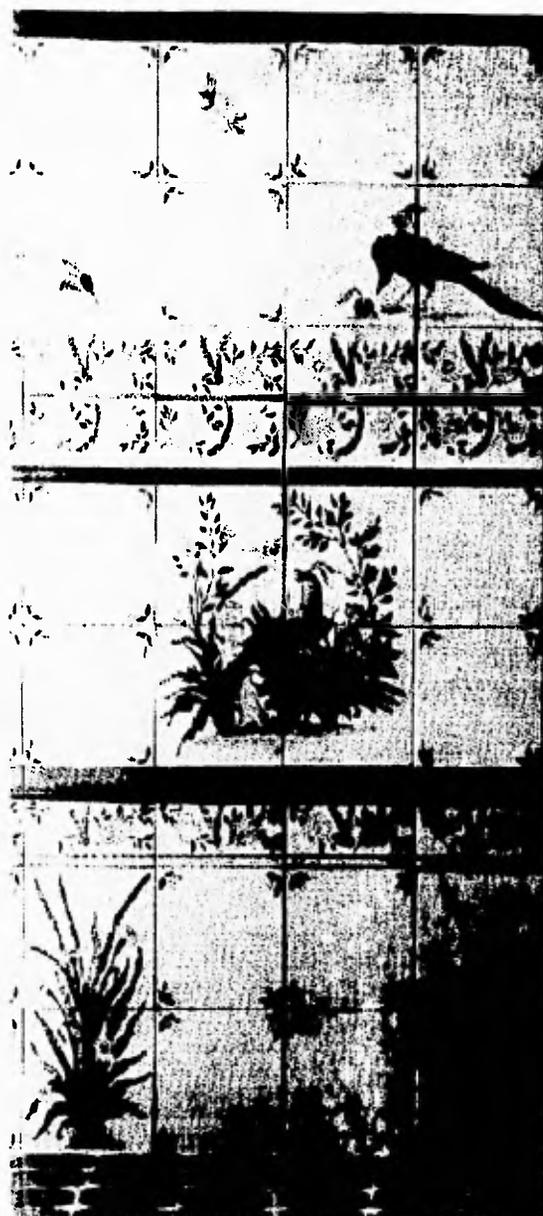
<sup>9</sup> F. S. Meyer, Manual de la Ornamentación, p. 306.

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*



#### 14. FORMATO ILIMITADO \*

\* Architectural Digest, The AD100, Agosto 15 1990, p. 327.

El formato ilimitado es empleado en la estructuración y aplicación de los diseños dentro de la industria del estampado en tela, principalmente por su gran longitud del soporte. Para éste formato deberán tomarse en cuenta los siguientes puntos:

1. En cuanto a la creación del diseño, no se tiene más límite que los que impone la industria.

2. El marco o formato pueden ser repetido indefinidamente, "aunque ajustado en sus proporciones al ancho requerido del telar"<sup>14</sup> o máquina de impresión.

3. Para la creación de los diseños, "es indispensable que se tenga en cuenta las dos dimensiones; largo y ancho".<sup>15</sup> El diseñador como promotor, deberá buscar las posibles alternativas para su proyecto, existiendo diversas y diferentes industrias; es aquí donde la computadora demostrará su capacidad para adecuarse a las necesidades de cualquier industria.

4. En las composiciones de formato ilimitado, "el buen ajuste de los motivos y sus enlaces es muy importante, pues de estos depende todo el efecto del diseño".<sup>16</sup> Con esto quiero decir, que cada uno de los extremos del marco deberán enlazarse perfectamente con el siguiente, para evitar líneas horizontales, verticales o diagonales no deseadas en el diseño, sólo que así, lo requiera la propuesta del diseñador.

<sup>14</sup> M. Kentdoy, Técnica del Ornamento Actual, p. 48.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

**c. Capacidad de colores.** Este factor depende principalmente, de los medios mecánicos empleados por cada una de las industrias interesadas en adquirir proyectos decorativos, lo cual no representa un obstáculo para el diseñador, ya que podrá adecuarse según las necesidades requeridas.

Hasta ahora, se han visto los requerimientos básicos que deberán tomarse en cuenta para la industrialización de los proyectos decorativos, sin olvidar, que es la industria quien seleccionará según sus propias necesidades y para su propio beneficio. El análisis de los requerimientos, dependerán del campo que desee explorar o que sea de interés para cada diseñador.

## **b. Factores internos**

Estos factores, son los que hacen posible la comunicación entre el espectador y el diseñador, es el medio por el cual se expresa el diseñador, la representación gráfica de lo que visualiza su mente. El conocimiento previo al enfrentamiento de problemas prácticos, dará las bases para entrar en éste campo con mayor seguridad y soltura, aunque ya debe ser conocido por el diseñador gráfico realizará un repaso de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Es el lenguaje gráfico la base de la creación del diseño bi-dimensional y "a diferencia del lenguaje hablado o escrito, cuyas leyes gramaticales están más o menos establecidas, el lenguaje visual carece de leyes obvias. Cada teórico del diseño puede poseer un conjunto de descubrimientos distintos por completo"<sup>17</sup>

Cabe mencionar, que el propósito del presente proyecto no es dar reglas rígidas que se tengan que seguir al pie de la letra, sino dar las bases para que el diseñador gráfico se introduzca y vaya ampliándose dentro de este gran campo de la "Decoración".

Básicamente son tres los elementos que integran un diseño decorativo, estos son:

1. Forma
2. Estructura
3. Color

### **1. Forma**

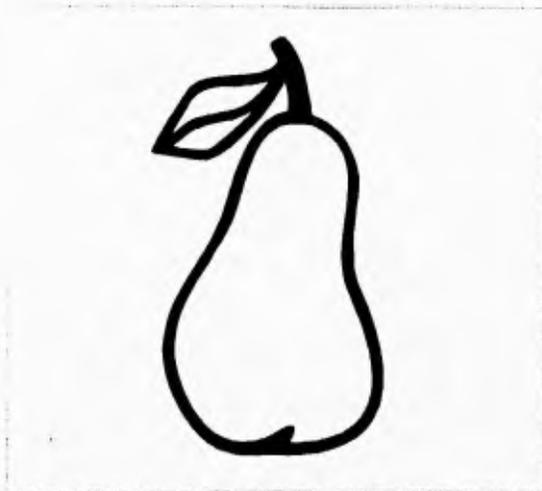
La imagen de un diseño decorativo está constituida básicamente por formas y figuras,<sup>18</sup> elementos de gran importancia, ya que "aportan la identificación del espectador, es decir, de nuestra percepción".<sup>19</sup> Para la creación de cualquier forma hay que partir de elementos más sencillos, lo que Wucius Wong denomina como "elementos conceptuales" (no visibles); punto, línea, plano y volumen son la estructura o el esqueleto de la forma, y en sí de todo el diseño.

---

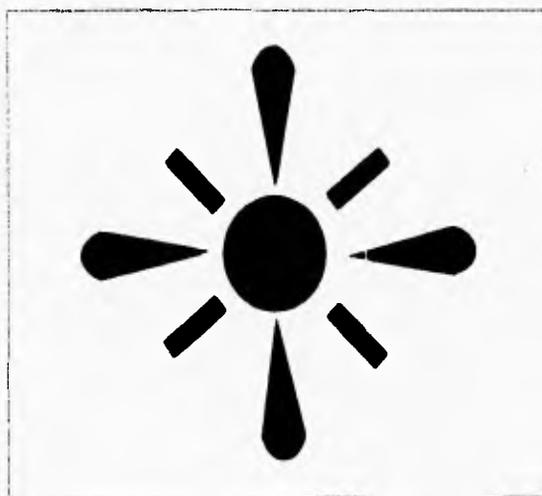
<sup>17</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, p. 41.

<sup>18</sup> "Los términos figura y forma a menudo se usan como sinónimos, pero no tienen el mismo significado. Una figura es un área delimitada por una línea. Una figura a la que se le da volumen y grosor, y que se puede mostrar en vistas diferentes es una forma. Las formas exhiben algún tipo de profundidad y volumen; características asociadas con las figuras tri-dimensionales, mientras que las figuras son formas representadas desde ángulos y distancias determinadas, una forma, por lo tanto, puede tener muchas figuras". (Wucius, Op. cit. 1995, p. 139)

<sup>19</sup> Wucius, Op. cit. 1985, p. 13.



15a. NATURAL.



15b. ESTILIZADA.

#### 15. CLASIFICACION DEL DISEÑO DECORATIVO CON RESPECTO A LA FORMA. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional 1995, p. 150.

Wucius Wong clasifica genéricamente a la forma de la siguiente manera; figurativas, naturales, artificiales, verbales y abstractas; y de figuras; caligráficas, orgánicas y geométricas.<sup>20</sup> A través de éstas y de sus combinaciones, el diseñador podrá crear diversos motivos aplicables a la decoración. De lo descrito anteriormente, se podría clasificar el diseño decorativo con respecto a su forma o figura, de la siguiente manera:

- a. Natural
- b. Estilizada
- c. Geométrica
- d. Abstracta
- e. Mixta

**a. Natural:** "Son representaciones totales o parciales de la figura humana, de cualquier ser vivo y todas las cosas que rodean al hombre."<sup>21</sup> Es decir, la reproducción más cercana a la realidad de cualquier ser o objeto en el entorno, ya sea en su totalidad o un detalle de la misma. (Fig. 15a)

**b. Estilizada:** "Es la interpretación convencional de los rasgos característicos de una forma natural."<sup>22</sup> (Fig. 15b)

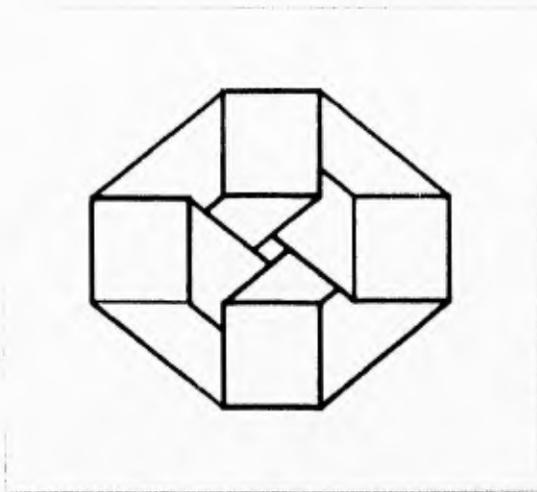
**c. Geométricas:** "Realizadas con elementos gráficos geométricos"<sup>23</sup>, utilizando utensilios de mayor precisión; compas, escuadras, etc. (Fig. 16a)

<sup>20</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional 1995, p. 146-150.

<sup>21</sup> Dígalo con un Cartel, ARMO, p. 11.

<sup>22</sup> M. Kentdoy, Técnica del Ornamento Actual, p. 17.

<sup>23</sup> Ibid.



16a. GEOMETICA



16b. ABSTRACTA.

## 16. CLASIFICACION DEL DISEÑO DECORATIVO CON RESPECTO A LA FORMA.\*

\* Wacius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional 1995, p. 150.

**d. Abstracta:** "No tiene relación aparente con el mundo objetivo que nos rodea."<sup>24</sup> (Fig. 16b)

**e. Mixta:** Se refiere a la mezcla de dos o más, de las mencionadas anteriormente.

A través de este número limitado de elementos (punto, línea, plano y volúmen) el diseñador tendrá las herramientas para crear un inagotable número de "formas" o "motivos" caracterizados por el estilo personal de su creador, es decir, dotar al diseño de una característica gráfica visual, por la que se pueda distinguir y diferenciar de lo ordinario, asumiendo una personalidad propia.<sup>25</sup> Para lograr este objetivo, se realiza un estudio comparativo de los resultados obtenidos a través de la exploración de los diversos elementos, siempre en busca de una mayor expresividad.

## 2. Estructura

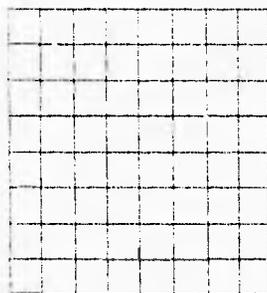
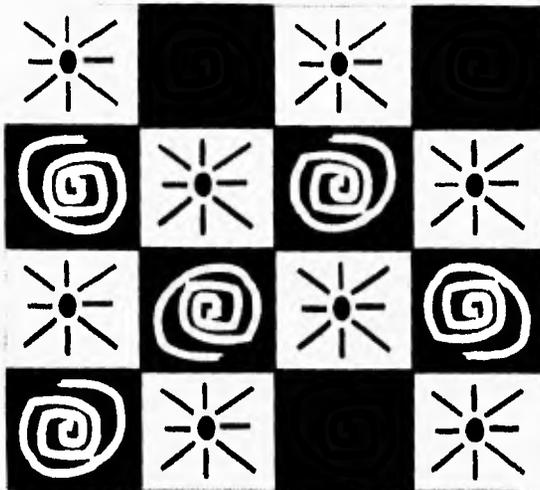
Toda actividad creativa implica un proceso de composición, es decir, buscar el equilibrio entre cada una de las partes dentro del diseño y "expresar una sensación de forma visualmente agradable."<sup>26</sup> La estructura que se va a analizar es la bi-dimensional (dos dimensiones), la que es posible trazar en una superficie plana.

La estructura permite al diseñador alcanzar una mayor seguridad de acción, tanto en la creación, construcción y organización de las formas. Formada por un conjunto de líneas auxiliares que ayudarán a

<sup>24</sup> Dígalo con un Cartel. ARMO, p. 12.

<sup>25</sup> Bruno Munari. Diseño y Comunicación Visual, p. 39.

<sup>26</sup> Curso de diseño gráfico. Ed. educar cultura recreativa. tomo I, p. 1.



ENREJADO BASICO

## 17. ESTRUCTURA FORMAL \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional 1995, p. 28.

encontrar el lugar adecuado para cada elemento, logrando el equilibrio deseado e imponiendo cierto orden en el diseño. "Se considera que teniendo el apoyo de una superficie modulada, se obliga a tomar en consideración la superficie entera, ofreciendo relaciones precisas entre los elementos que han de disponer"<sup>27</sup>, sin embargo, puede existir una estructura sin haber pensado conscientemente en ella, pero estará presente siempre que haya una organización.

Básicamente, existen tres tipos de estructuras aplicables a toda creación visual, estos son:

- a. Estructura formal
- b. Estructura informal
- c. Estructura Semiformal

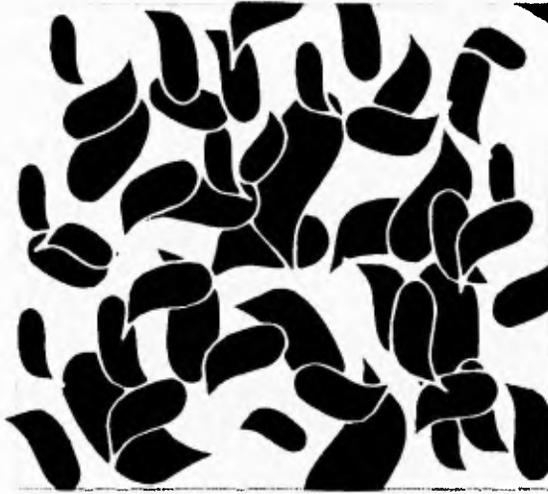
**a. Estructura formal.** "Se compone de líneas construidas de manera rígida y matemática, las cuales han de guiar la formación completa del diseño."<sup>28</sup> Aunque su utilización produce una fuerte sensación de regularidad, es por medio de otros elementos como las formas y el color que se puede activar el diseño. (Fig. 17)

La estructura se basa principalmente en el "enrejado"<sup>29</sup>, es decir, líneas auxiliares (horizontales, verticales y diagonales) que se cruzan y enlazan de manera proporcionada para crear subdivisiones, las cuales predeterminan la disposición de los

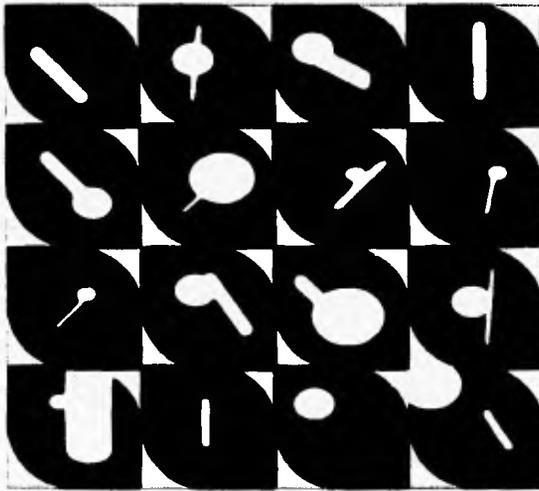
<sup>27</sup> Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, p.37.

<sup>28</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 27.

<sup>29</sup> Ibid, p.29.



18a. INFORMAL.



18b. SEMIFORMAL.

## 18. EJEMPLOS DE ESTRUCTURA. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional 1995, pp. 82, 41.

elementos integrantes. El enrejado o retícula parte de las formas elementales: cuadrado, triángulo y círculo, de estas mismas el diseñador puede crear infinidad de retículas, al igual que pueden surgir variaciones de la misma; proporción, dirección, deslizamiento, combinación, reflexión, curvatura o quebrantamiento, etc.<sup>30</sup>

**b. Estructura informal.** No posee líneas que prederminan la disposición de una forma, la misma ira buscando libremente su lugar, por lo que su organización es indefinida. El diseñador ira buscando el espacio adecuado para cada elemento y al mismo tiempo buscará el equilibrio y armonía de la totalidad de la composición.<sup>31</sup> (Fig. 18a)

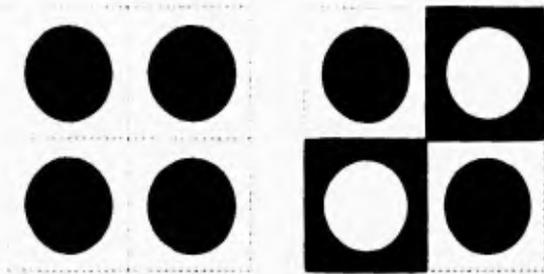
El formato limitado es ideal para hacer uso de esta estructura, sus medidas ya conocidas permitirán visualizar la totalidad de la composición; en el formato ilimitado se puede hacer uso de ésta, pero la continuidad o repetición de módulos marca cierta disciplina en el diseño, estructura que analizaremos a continuación.

**c. Estructura semiformal.** Surge de la combinación de las dos anteriores, dentro de una estructura rígida puede existir una ligera irregularidad, o a la inversa una estructura irregular se puede someter a cierta disciplina dentro de la composición.<sup>32</sup> (Fig. 18b)

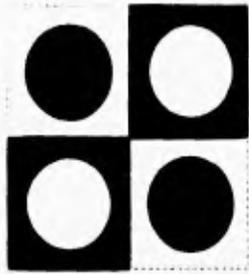
<sup>30</sup> Se recomienda ampliar la información, por medio de la consulta del libro de Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985 y 1995.

<sup>31</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 59-61.

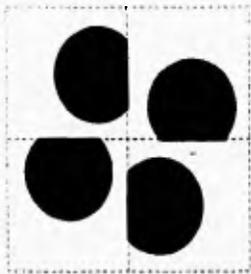
<sup>32</sup> Ibid.



a



b



c



d



e

A su vez, todo tipo de estructura puede ser inactiva o activa.

"Estructura inactiva, se compone de líneas estructurales que son puramente conceptuales, construidas en un diseño para guiar la ubicación de la forma o módulos, pero nunca interfieren con sus figuras ni dividen el espacio en zonas distintas, donde puedan ser introducidas las variaciones de color".<sup>33</sup> (Fig. 19a)

"Estructura activa, se compone de líneas conceptuales, sin embargo, las líneas pueden dividir el espacio en subdivisiones individuales, que interactúan de varias maneras con los módulos que contienen."<sup>34</sup>

a. Las subdivisiones estructurales aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada módulo existe aislado, como si tuviera su propia y pequeña referencia a un marco. Puede tener un fondo de color diferente al de sus módulos vecinos. Se pueden introducir eficazmente juegos alternados, sistemáticos o azarosos de formas positivas y negativas.<sup>35</sup> (Fig. 19b)

b. Dentro de la subdivisión estructural, cada módulo puede ser trasladado para asumir posiciones excéntricas. Puede incluso deslizarse más allá de la zona definida por la subdivisión estructural.

## 19. ESTRUCTURA INACTIVA Y ACTIVA. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional 1995 p. 26.

<sup>33</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 59-61.

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> *Ibid.*

Cuando esto ocurre, puede cortarse la porción del módulo que quede fuera de los límites, tal como éstos quedan claramente marcados por las líneas estructurales activas. De esta manera queda afectada la figura del módulo.<sup>36</sup> (Fig. 19c)

c. Cuando el módulo penetra en el dominio de una subdivisión estructural adyacente, puede considerarse esta situación como el encuentro de dos formas (el módulo y su adyacente subdivisión estructural) y puede procederse como se desea a la penetración, unión, sustracción o intersección.<sup>37</sup> (Fig. 19d)

d. El espacio aislado por un módulo en una subdivisión estructural puede ser reunido con cualquier módulo o subdivisión estructural vecina.<sup>38</sup> (Fig. 19e)

Al mismo tiempo, la aplicación de cualquier estructura puede ser visible o invisible, en el primer caso, la estructura que sostiene la composición es perceptible al espectador; en el segundo caso, la estructura existe, pero no es perceptible.<sup>39</sup>

El empleo de la estructura en la realización de diseño decorativo, será determinado por cada diseñador, el buscar el espacio adecuado no es trabajo sencillo, requiere de un continuo proceso de experimentación y, "una vez descubierto el equilibrio visual, se fija."<sup>40</sup>

**Estructura de repetición.** Esta es muy común en la estructuración de diseños textiles, cubriendo superficies de grandes dimensiones. "Los módulos son colocados regularmente con un espacio igual alrededor de cada uno"<sup>41</sup>, se trató de una estructura formal y puede ser activa o inactiva,

visible o invisible. En este tipo de estructura, toda la superficie del diseño (o una parte elegida en ella) queda dividida en subdivisiones estructurales de exactamente la misma forma y mismo tamaño, sin intervalos espaciales desaparejos entre ellos.<sup>42</sup> (Fig. 20)

### 3. El color

Elemento primordial en la decoración, forma parte al igual que la "forma" (como mencione anteriormente), de la identificación del espectador; lo que Wucius Wong denomina como "elementos visuales, ya que son los que realmente vemos."<sup>43</sup> Su aplicación activará con mayor fuerza el diseño, proporcionándole un mayor impacto visual. Los colores atraen con mayor efectividad la atención del espectador (receptor), al mismo tiempo que "dan un carácter y una expresión a los productos",<sup>44</sup> para los cuales funciona.

La principal preocupación del diseñador decorativo es encontrar una "armonía cromática",<sup>45</sup> es decir, "una combinación de colores que se mezclan en forma rápida y agradable. La armonía es esencial en el sentido en que todos los colores de una composición se deben adaptar recíprocamente de manera que forman un todo unificado".<sup>46</sup>

<sup>36</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tridimensional 1995, pp. 59-61.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Bruno Munari, Diseño y Comunicación Visual, p. 37.

<sup>41</sup> Wucius, Op. cit., p. 37.

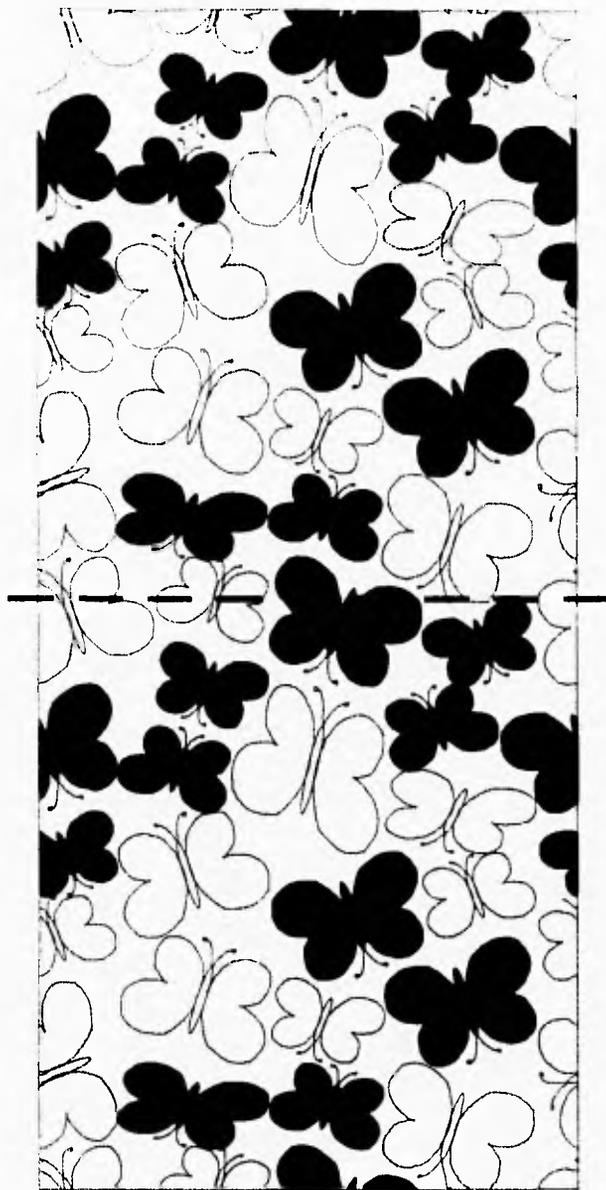
<sup>42</sup> Ibid, p. 61

<sup>43</sup> Ibid, p. 43.

<sup>44</sup> Augusto Garau, Las armonías del color, p. 37.

<sup>45</sup> Ibid, p. 11.

<sup>46</sup> Ibid.



## 20. ESTRUCTURA DE REPETICION \*

\* Dibujo para estampado, realizado en la computadora.

La aplicación del color en la decoración es un método sencillo, que implica el proceso de búsqueda hacia una armonía cromática, lo cual no quiere decir que esta sea una labor irresponsable, "no debemos olvidar que el diseñador es una persona que resuelve problemas, los cuales le son siempre dados y no se pueden alterar, sino que deben encontrarse las soluciones apropiadas y explorar todas las situaciones visuales posibles, dentro de las exigencias de los problemas específicos".<sup>47</sup>

La experimentación, es el proceso principal por medio del cual se lograra nuestro objetivo, método seguro y confiable que consiste en; "dentro de condiciones claramente establecidas, se trabaja por variación una serie de posibilidades. Las relaciones que esta mantiene entre sí se definen y ordenan compositivamente. A través de la continua comparación, ponderación y evaluación de las cualidades de los colores, se desarrolla una visión consciente y matizada, obteniendo experiencias confiables a través de ejercicios comparativos, el diseñador desarrollará procesos de pensamiento y de configuración, control y crítica de esta actividad, favoreciendo la autonomía y sensibiliza la capacidad de juicio".<sup>48</sup> Al mismo tiempo, que se aprenderá el manejo del material, en este caso, se explorarán las grandes ventajas del empleo de la computadora.

<sup>47</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 42.

<sup>48</sup> Manfred Mair, Procesos Elementales de Proyección y Configuración, p.11.

# Principios de Formación

## COMPOSICION

Vistos los elementos gráficos que nos han de ayudar a estructurar el proyecto, el siguiente paso es el proceso de composición, donde elementos gráficos, imaginación y creatividad, se entazan para dar forma a una ilimitada gama de configuraciones decorativas. La creación de diseños se puede clasificar de la siguiente manera:

- a. Diseño decorativo por imitación
- b. Diseño decorativo por invención
- c. Diseño decorativo mixto

**a. Diseño por imitación o reproducción.<sup>49</sup>**

Se refiere a la copia total o parcial de algún objeto, estilo o cultura; retoma ideas ya establecidas para modificarlas y presentarlas como originales, también ha recurrido a la copia fiel de objetos o momentos que representan nuestro entorno (fotografía), lo importante para el diseñador es explorar las distintas posibilidades de rediseño, obteniendo resultados altamente favorables (como es el caso de los gráficos prehispánicos mexicanos).

**b. Diseño por invención o imaginación.<sup>50</sup>** El diseñador buscará a través de la evolución del trazo nuevas expresiones, algo diferente a lo ya establecido, aunque este resulte de manera subjetiva.

**c. Diseño decorativo mixto.** Aquí se demuestra la gran flexibilidad que posee el diseño decorativo, para combinar o mezclar las dos anteriores.

---

<sup>49</sup> E. S. Meyer, Manual de la ornamentación, p. 6.

<sup>50</sup> Ibid.

El diseño de imitación no es menos importante, ni menos expresivo que el diseño inventivo, ya sea uno u otro, o la combinación de ambos, el diseñador logrará sorprendentes resultados. Independientemente de cual elija el diseñador, el proceso de composición es sin duda el factor de mayor importancia en el presente proyecto, es aquí donde a partir de un proceso continuo de experimentación, se tendrá una mayor oportunidad para expresar y transmitir lo que visualiza su mente, con el fin de "expresar una sensación visualmente agradable."<sup>51</sup>

## PROCESO COMPOSITIVO

El proceso compositivo no implica reglas rígidas, sino una serie de sugerencias que el diseñador será capaz de transformar, modificar o combinar; su finalización será determinada por las metas de cada diseñador y la industria. La interrelación entre las distintas partes que integran un diseño decorativo, significa el buscar la conexión y la fuerza de atracción que las mantenga unidas con el todo, produciendo así un "conjunto armónico en el sentido en que las diferentes partes de una composición, se deben adaptar recíprocamente de manera que formen un todo unificado"<sup>52</sup>, resultado de una óptima conexión entre las partes integrantes; forma y color (principalmente como elementos visibles) y la estructura (visible o no) como soporte y equilibrio del diseño. Para un mayor entendimiento del proceso compositivo, se ha dividido en:

- a. Interrelación de Formas
- b. Repetición
- c. Técnicas Compositivas
- d. Principios básicos
- e. Color
- f. Esquema Metodológico

### a. Interrelación de formas.

El diseño de la forma o figura, es primordial en la decoración por ser la parte más evidente (figuras claramente definidas) de la composición, motivo por el cual, se debe tener especial cuidado en ésta. En el estampado textil a menudo es útil ver primero una forma aislada y luego verla como un elemento entre otros. Al parecer el diseño de una forma es un método sencillo en teoría, pero sólo a través de un arduo trabajo de experimentación y comparación se puede llegar a una solución óptima, "el diseñador deberá explorar concienzudamente las numerosas opciones para modelar una forma."<sup>53</sup> La unión entre las distintas formas será determinada por la imaginación y creatividad de cada diseñador.

La creación de una forma puede realizarse de la siguiente manera:

**Simple.**<sup>54</sup> El diseño de una sola forma. (Fig. 21a)

**Múltiple.**<sup>55</sup> Cuando hay repetición de formas (pueden variar ligeramente), pero deben estar asociadas, superpuestas, entrelazadas o unidas para que sean interpretadas como una sola imagen dentro del diseño. (Fig. 21b)

---

<sup>51</sup> "Curso de diseño gráfico", Ed. educar cultura recreativa, tomo I, p. 1.

<sup>52</sup> Augusto Garau, Las armonías del color, p. 11.

<sup>53</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tridimensional 1995, pp. 152, 153.

<sup>54</sup> Ibid.

<sup>55</sup> Ibid.



21a. SIMPLE.



21b. MULTIPLE.



21c. COMPUESTA.

## 21. DISEÑO DE FORMAS. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 190, 193 y 197.

**Compuesta.**<sup>56</sup> Se unen diferentes formas para crear una forma compuesta (una forma múltiple se puede convertir en compuesta al añadirle un elemento de forma diferente). (Fig. 21c)

Cuando ha finalizado la creación de la forma (s) que van a incluirse en el diseño, se busca interrelacionarlas entre ellas mismas, para formar a un "conjunto armónico", es decir, la composición. El diseñador actuará siempre dentro de un marco de referencia establecido por el mismo o determinado por la industria (si se cuenta con un posible comprador).

A continuación, se enlistaran algunas posibilidades de interacción entre formas o figuras dentro de una composición.

**Distanciamiento.** Las figuras se encuentran separadas las unas de las otras, pero a la vez son cercanas para no perder la unidad.<sup>57</sup> (Fig. 22a)

**Toque.** Dos o más figuras se encuentran en un punto.<sup>58</sup> (Fig. 22b)

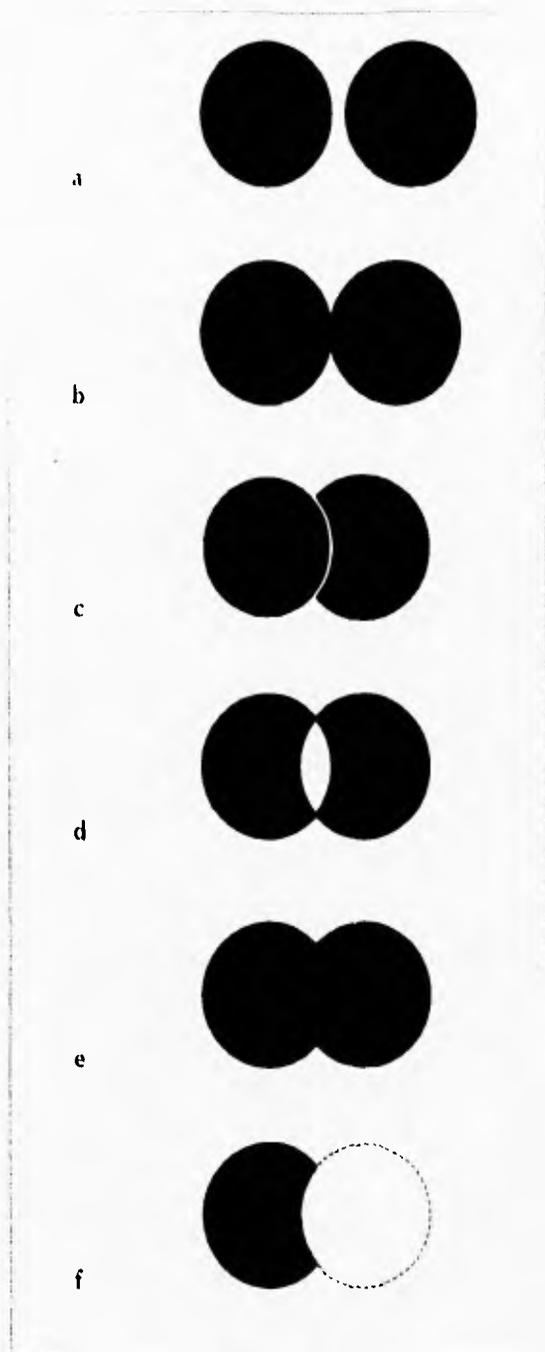
**Superposición.** Una figura aparece encima o por debajo de la otra.<sup>59</sup> (Fig. 22c)

<sup>56</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 152, 153.

<sup>57</sup> Ibid, 1985, p. 17.

<sup>58</sup> Ibid.

<sup>59</sup> Ibid.



## 22. DISEÑO DE FORMAS. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 16.

**Penetración o interpenetración de planos.** Dos o más figuras se enlazan por medio de un cruce, creando en su unión un efecto de transparencia.<sup>60</sup> (Fig. 22d)

**Unión o Adición de planos.** Al unirse dos o más planos se pueden crear diferentes efectos.<sup>61</sup> (Fig. 22e)

**Sustracción de planos.** Al superponerse una figura negativa sobre una positiva, el espacio del primero parece como si se hubiera sustraído del plano positivo.<sup>62</sup> (Fig. 22f)

**Multiplicación de planos.** Cuando el mismo plano se puede multiplicar, es decir, usar repetidas veces sin cambiar de contorno o tamaño una forma.<sup>63</sup> (Fig. 22g)

**División de planos.** Una figura se puede dividir en partes iguales o desiguales, manteniéndose identificable al contorno original, produciendo efectos interesantes, a su vez se pueden tocar, unir, penetrar o sustraerse.<sup>64</sup> (Fig. 22h)

De igual manera la interrelación puede dar la sensación de profundidad (tridimensionalidad) como es el caso de la superposición y multiplicación de planos (cuando se hace uso de la superposición o contraste entre planos negativos y positivos),

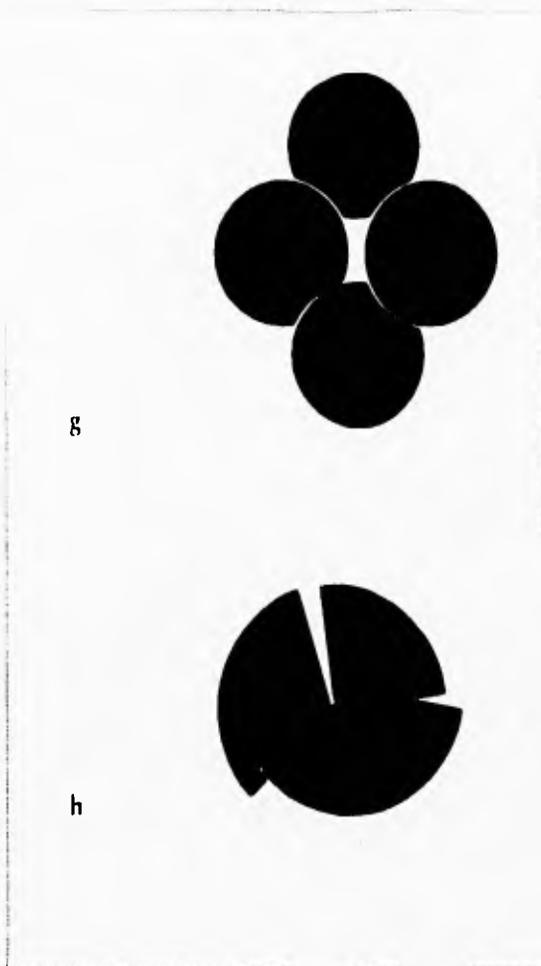
<sup>60</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 162, 165.

<sup>61</sup> Ibid.

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> Ibid.



la división de planos (cuando se emplea la superposición, el contraste de color o tonos para dar la sensación de más cercano o lejano) además de algunos otros que sintetizaré a continuación:<sup>65</sup>

**La superposición.** Mencionada anteriormente. (Fig. 22c)

**El cambio de tamaño, color y textura.** Su empleo crea la ilusión de profundidad, el aumento de tamaño sugiere aproximación, al igual que los colores cálidos y oscuros, y las texturas gruesas; la disminución de tamaño sugiere alejamiento, al igual que los colores claros y fríos, y las texturas finas. (Fig. 23a,b.)

**Cambio en el punto de vista.** La vista frontal de una figura es paralela al plano de la imagen, al variar uno de sus ángulos, se realizará una rotación espacial ilusoria, aunque esta no sea muy profunda. (Fig. 23c)

**Curvatura o quebrantamiento.** Al manipular o torcer una figura por medio de la curvatura o quebrantamiento, cambia su frontalidad. (Fig. 23d)

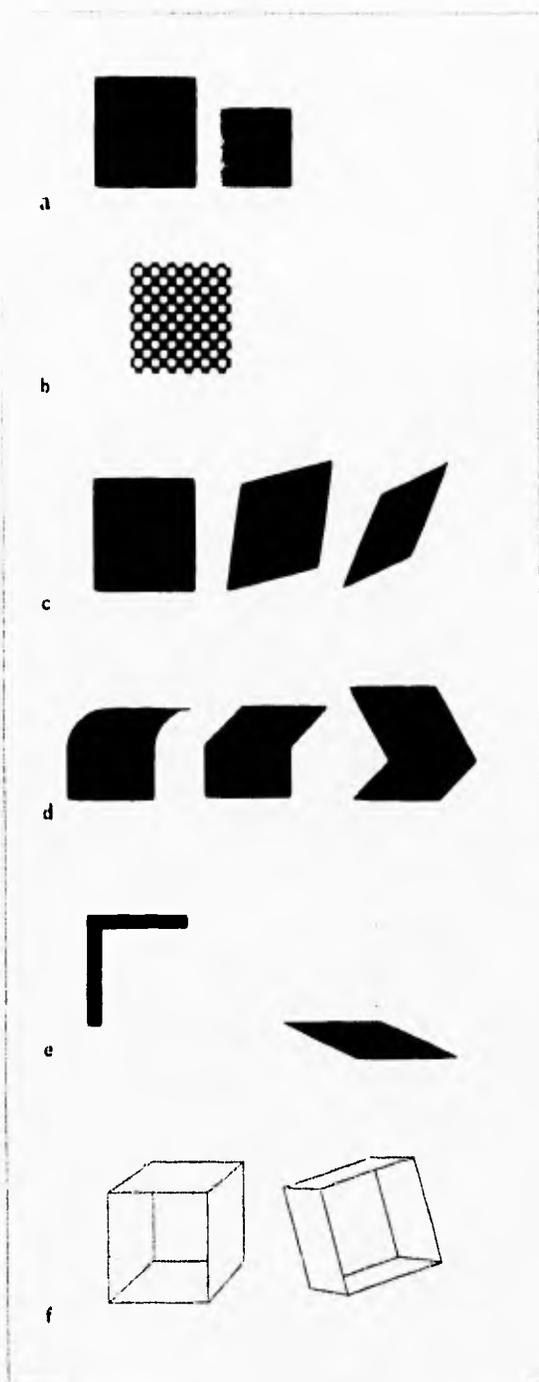
**Agregado de sombra.** La sombra enfatiza la existencia física de una forma. (Fig. 23e)

**Volúmen.** Todas las formas lisas (planas) pueden convertirse en formas tridimensionales en el espacio ilusorio con la sugestión de un grosor, lo que sólo requiere perspectivas suplementarias agregadas a lo frontal. El espacio ilusorio se puede sugerir por medio de sistemas isométricos de proyección o por medio de leyes de perspectiva. (Fig. 23f)

## 22. DISEÑO DE FORMAS. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985. p. 16.

<sup>65</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995. pp. 93.96.



### 23. ESPACIOS ILUSORIOS. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 96.

En el estampado textil el espacio ilusorio es empleado con menos frecuencia, lo cual no quiere decir que sea imposible emplearlo, ofreciendo muchas posibilidades interesantes para el diseñador, sólo hay que tener en cuenta, que el diseño no sea demasiado conflictivo.

### b. Repetición

Como mencione anteriormente, el formato ilimitado es empleado en la industria del estampado textil, esto se debe principalmente a su gran longitud del soporte. Pero ¿cómo es que se va a cubrir esta extensa superficie?, la "repetición" método sencillo empleado dentro de éste formato y cuya aplicación continua permitirá darle mayor unidad al diseño. La repetición puede surgir en base a:

1. Módulos
2. Estructura

**1. Módulos.** Se refiere a la forma o figura (simples, múltiples o compuestas), es decir, "formas unitarias, que se componen de una o más formas".<sup>66</sup> Estos a su vez, se pueden clasificar en "submódulos y supermódulos; los primeros son elementos más pequeños utilizados dentro del mismo módulo; y los segundos son creados apartir del mismo o diferentes módulos, que al agruparse se convierten en una forma mayor."<sup>67</sup> La repetición permitirá que estos sean "suceptibles a ampliarse en todos los sentidos, repitiendosé continuamente sin atender una delimitación determinada",<sup>68</sup>

<sup>66</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 19.

<sup>67</sup> Ibid.

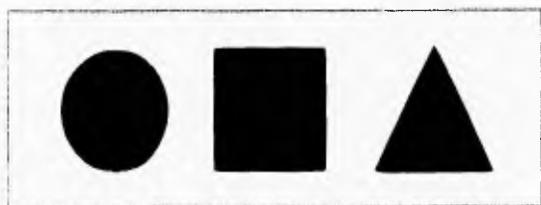
<sup>68</sup> Ibid, p. 25.



a



b



c



d

aportando de inmediato una "sensación de armonía."<sup>69</sup> Propósito principal dentro de este proyecto de investigación.

La repetición de formas o módulos se puede dar de distintas maneras:<sup>70</sup>

1. Repetición de la misma figura, aunque su utilización resultaría monótona, es por medio del color, tamaño o textura que se puede activar el diseño. (Fig. 24a)

2. Repetición del tamaño, es similar al caso anterior, con la diferencia que se puede variar un poco la figura. (Fig. 24b)

3. Repetición de color y textura, teniendo como factor variable a la forma. (Fig. 24c)

4. Repetición de dirección, sólo cuando hay un sentido de dirección definido. (Fig. 24d)

**2. Estructura.** Se refiere a la disposición de las formas o módulos, de acuerdo a la estructura empleada dentro del marco de referencia ya definido. La repetición implica reproducir la misma figura o módulo en el diseño, colocándolos a intervalos que pueden quedar determinados mediante las líneas o los espacios producidos por la retícula estructural. La alternativas en cuanto a la disposición son ilimitadas, algunas de estas son:

1. La repetición de una misma figura o módulo, puede estructurarse en;

#### 24. REPETICION POR MODULOS. \*

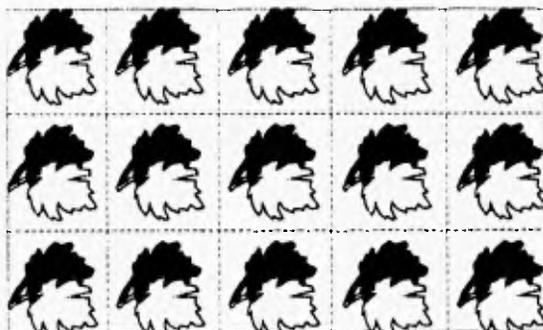
\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 18.

<sup>69</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 19.

<sup>70</sup> Ibid.



a



b



c

a. Dos sentidos, esta es la más sencilla, va que implica la disposición de formas unitarias o superunitarias, como una continuidad de dos sentidos, produciendo hileras horizontales, verticales o cualquier ángulo dado. Lo anterior no quiere decir que las hileras sólo sean rectas, pueden ser curvas o en forma de gancho.<sup>71</sup> (Fig. 25a)

b. Cuatro sentidos, cuando las hileras se repiten de forma regular.<sup>72</sup> (Fig. 25b)

c. Seis sentidos, las formas unitarias o superunitarias son guiadas por triángulos. (Fig. 25c)

d. Variación de los sentidos, el diseñador deberá explorar de igual forma las posibilidades, colocando el módulo (s) de distintas formas.

La repetición puede ser indefinida, sólo hay que poner atención al equilibrio del diseño. Estas son sólo algunas sugerencias de las cuales el diseñador deberá explorar las diferentes posibilidades (que surgirán a través de la experiencia que se vaya adquiriendo). De igual manera, colocará el módulo y la estructura de distintas formas (dirección, posición, reflexión, giro, dilatación, etc.), así como también utilizar como factor variable el color y la textura.

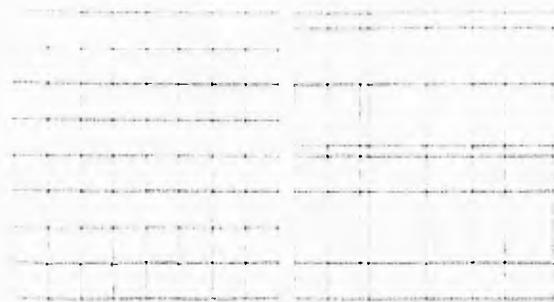
El diseñador decorativo a base de la experimentación ira adquiriendo experiencia y profesionalismo.

## 25. REPETICION EN LA ESTRUCTURA. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, pp. 198-206.

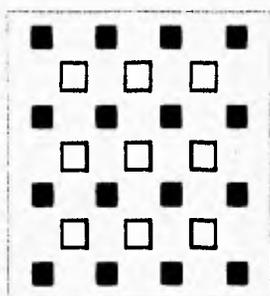
<sup>71</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1995, p. 198.

<sup>72</sup> Ibid.

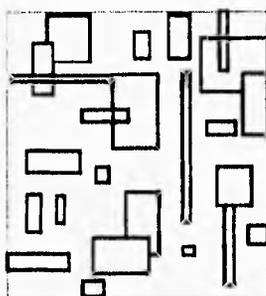


a

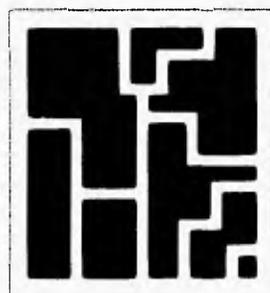
b



c



d



e



f

### c. Técnicas compositivas

Las técnicas visuales, representan para el diseñador una amplia gama de posibilidades para reforzar la expresión visual, algunas de estas pueden resultar menos activas o inadecuadas para determinado propósito, sólo a través del estudio y la experimentación se llegará a resultados confiables. De igual manera, se pueden mezclar una o más técnicas, lo que nos llevará a sorprendentes resultados. El diseñador será quien determine su empleo. "Enumerarlas todas resultaría imposible, al igual que lograr una definición acertada debido a la interpretación personal de cada diseñador"<sup>73</sup>, a continuación mencionaré algunas posibles propuestas de técnicas visuales.<sup>74</sup>

**Regularidad.** El diseño refleja un orden basado en algún principio o método, respecto al cual no se permiten desviaciones. (Fig. 26a)

**Irregularidad.** La composición no se adapta a ningún plan descifrable. (Fig. 26b)

**Simplicidad.** La sencillez se ve reflejada en el diseño, a través de un orden, libre de complicaciones. (Fig. 26c)

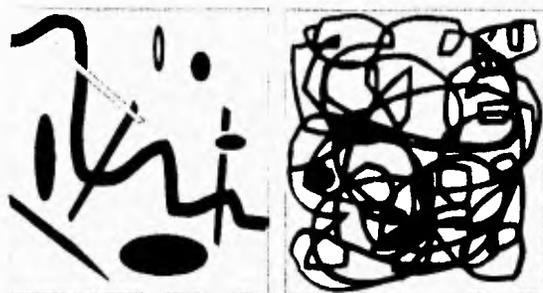
**Complejidad.** Esta técnica implica un gran número de elementos organizados de forma irregular, lo que da lugar a un difícil proceso de organización. (Fig. 26d)

#### 26. TÉCNICAS COMPOSITIVAS. \*

\* D. A. Dondis, La sintaxis de la imagen, pp. 123-147.

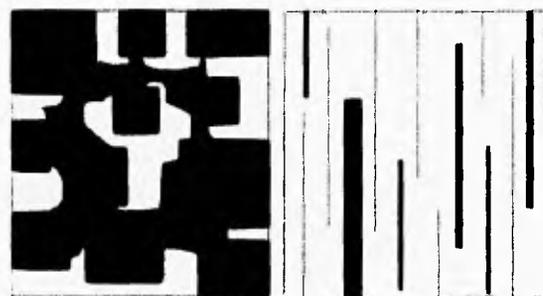
<sup>73</sup> D.A. Dondis, La sintaxis de la imagen, pp. 123-147.

<sup>74</sup> Ibid.



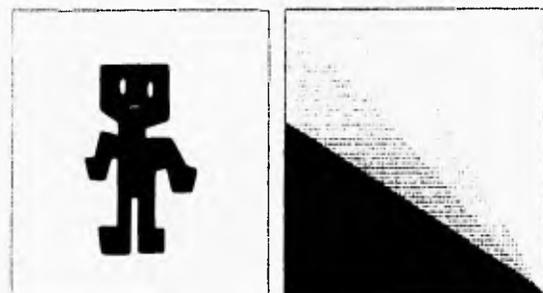
g

h



i

j



k

l

**Fragmentación.** Se refiere a la descomposición o corte de los elementos de un diseño, conservando su carácter individual, pero relacionados entre sí. (Fig. 26e)

**Profusión.** Se refiere a diseños exageradamente recargados de elementos detallados, enriqueciendo al mismo. (Fig. 26f)

**Espontaneidad.** Técnica caracterizada por la falta aparente de un plan, es de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante. (Fig. 26g)

**Transparencia.** Esta técnica implica un detalle visual a través del cual se puede ver lo que esta detrás, es decir, es percibido por el ojo. (Fig. 26h)

**Opacidad.** Todo lo contrario a la anterior, el bloqueo o la ocultación de elementos que estan por detrás. (Fig. 26i)

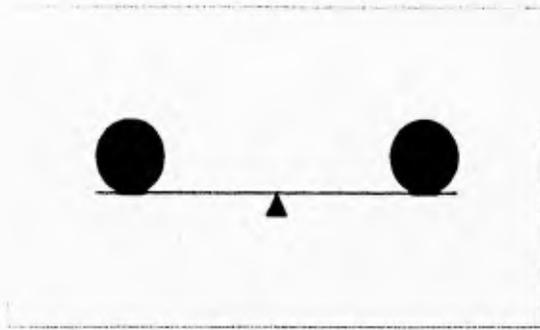
**Variación.** Técnica que permite la diversidad y la variedad. (Fig. 26j)

**Distorsión.** Técnica que fuerza el realismo, desviándose de los contornos regulares y, a veces, también de la forma auténtica. Responde a un intenso propósito que, bien manejada produce respuestas también muy intensas. (Fig. 26k)

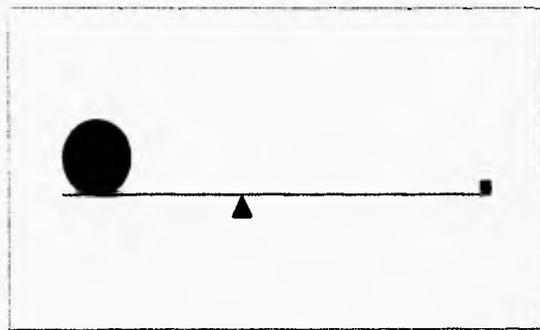
**Volúmen.** Se refiere a la aplicación del espacio ilusorio, manejado anteriormente. (Fig. 26l)

## 26. TECNICAS COMPOSITIVAS. \*

\* D. A. Dondis, La sintaxis de la imagen, pp. 123-147.



a



b

## d. Principios básicos

Son innumerables las técnicas que ayudan al diseñador en su propósito, pero la existencia de algunas en particular son las que forman parte de los "principios básicos", importantes para la realización de cualquier diseño decorativo.

1. Unidad
2. Activación
3. Legibilidad

### 1. Unidad

Se define como "la colección de numerosas unidades que deben ensamblarse tan perfectamente que se perciban y consideren como un objeto único;<sup>75</sup> el equilibrio es básico en nuestro propósito, definiéndose como el "espacio y el peso adecuado para establecer la unidad en el diseño."<sup>76</sup>

El equilibrio puede darse de dos formas distintas:

- a. Simétrico
- b. Asimétrico

**a. El equilibrio simétrico** se refiere a los pesos iguales o uniformes tanto de un lado como el otro. (Fig. 27a)

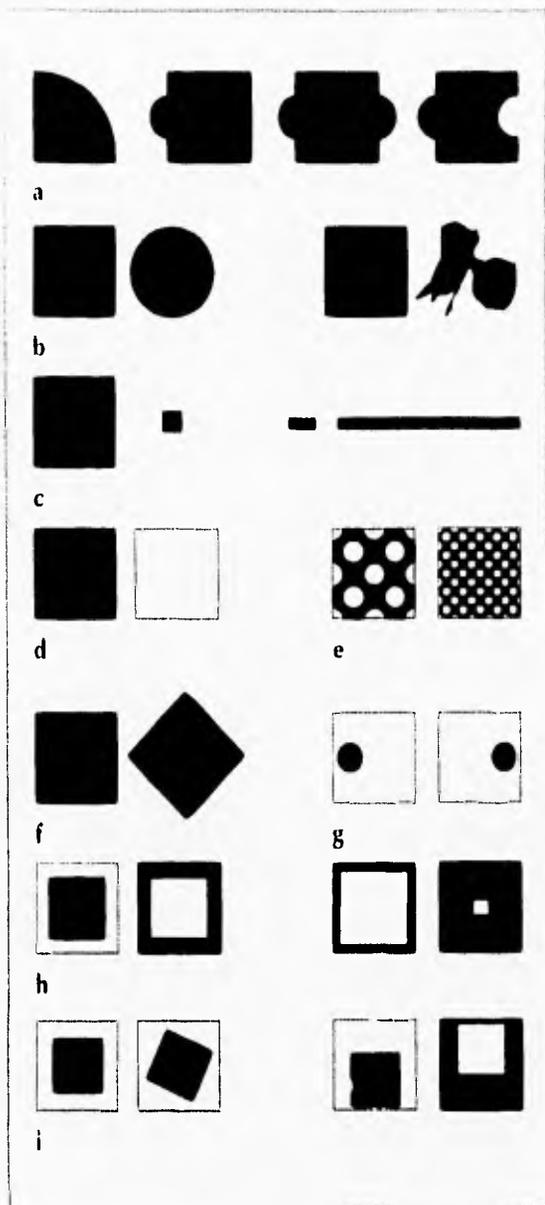
**El equilibrio asimétrico** se refiere a los pesos desiguales que mantienen el equilibrio por medio de compensación, por

## 27. EQUILIBRIO.\*

\* Wai-cus Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 72.

<sup>75</sup> D.A. Dondis, La sintaxis de la imagen, p. 133.

<sup>76</sup> M. Kentdoy, Técnica del Ornamento Actual, p. 19.



impulso o tensión,<sup>77</sup> lo que resulta más variado y dinámico. El equilibrio es el que mantiene la unidad de los diversos elementos en la totalidad del diseño. Entendiéndose que el equilibrio se puede dar tanto en la forma, estructura y color. (Fig. 27b)

## 2. Activación

En segundo término, tenemos y no por esto menos importante a la "activación", es decir, la energía que posee para atraer al espectador. Para lograr este objetivo el diseñador se vale de diferentes técnicas (mencionadas algunas anteriormente), entre estas la más importante es el "contraste", técnica dinámica que estimula y atrae en conjunto la atención del espectador. "El contraste es solo una clase de comparación, por la cual las diferencias se hacen más claras",<sup>78</sup> es aplicable tanto a la forma, el diseño y la estructura.

### Forma.

Las formas individuales o módulos contienen elementos contrastantes dentro de los mismos, lo que contribuye a que estos sean más interesantes. (Fig. 28a)

### Diseño.

El contraste entre formas dentro del diseño, puede surgir de diferentes maneras, a continuación mencionaré algunas.<sup>79</sup>

## 28. ACTIVACION. \*

\* Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, p. 72.

<sup>77</sup> D.A. Dondis, La sintaxis de la Imagen. p. 37.

<sup>78</sup> Wucius Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional 1985, pp. 71-75

<sup>79</sup> Ibid.

**Contraste de figura.** Puede surgir entre una forma geométrica y una orgánica, curvilínea y rectilínea, abstracta y natural, etc. (Fig. 28b)

**Contraste de tamaño.** Surge entre lo grande y pequeño en formas planas; largo y corto en formas lineales. (Fig. 28c)

**Contraste de color.** Surge entre colores claros y oscuros, cálido y frío, brillante y opáco, etc. (Fig. 28d)

**Contraste de textura.** Surge entre texturas gruesas y finas, púlido y tosco, parejo y disparejo, etc. (Fig. 28e)

**Contraste de dirección.** Cuando dos formas se enfrentan entre sí crean un contraste de naturaleza muy distinta. (Fig. 28f)

**Contraste de posición.** Surge en relación con el marco, el centro, la subdivisión estructural que la contiene, o las líneas estructurales cercanas u otra forma; arriba y abajo, izquierda y derecha, céntrico y excéntrico, etc. (Fig. 28g)

**Contraste de espacio.** El espacio se puede percibir como ocupado y vacío (positivo y negativo), como apretado o expansivo, y en el espacio ilusorio avanza y retrocede. (Fig. 28h)

**Contraste de gravedad.** La gravedad se puede percibir como estable y inestable, ligero y pesado. (Fig. 28i)

El opuesto al contraste es la armonía, técnica regular y simple; aunque ambas técnicas son excelentes para estructurar

cualquier creación visual. La armonía es tranquilizadora y el contraste excitante. una composición decorativa es un equilibrio entre ambos conceptos, necesita del contraste para atraer, pero a la vez no debe ser exagerado o abundante ya que lo muy complejo termina por aburrir, al igual que lo muy simple. Debe ser lo suficientemente claro para no caer en una confusión.

### **Estructura.**

El contraste en la estructura es completamente informal, excluyendo la regularidad. No tiene líneas estructurales y los módulos son colocados libremente, el equilibrio asimétrico es lo que lo mantiene unido. (Fig. 20, v. supra, p. 42)

## **3. Legibilidad**

La visión, es un punto importante en el diseño para no perder la unidad en la composición, todos los elementos deben ser lo suficientemente claros para no crear confusión en el espectador.

El contraste es factor importante en este punto, ya que a través de las diferencias dentro del diseño, habrá mayor legibilidad y bastante claridad para el espectador, factor importante en toda creación visual.

### **e. El color**

La aplicación del color en la composición de diseño decorativo, implica una mayor observación por parte del diseñador para encontrar una "Armonía Cromática", es decir, una perfecta interrelación entre los colores de forma rápida y agradable. Es el color una técnica visual cuyo objetivo es

"establecer relaciones activas", asociaciones que en conjunto captaran la atención del espectador. El método propuesto para la aplicación del color dentro del proyecto, surge de forma subjetiva, es decir, a través de la experimentación, comparación y observación, se obtendrán resultados óptimos y confiables. Manfred Mair en su libro, "Procesos Elementales de Proyección y Configuración", tomo 2 (v. infra, Bibliografía), analiza y aplica este método, explicándolo de la siguiente manera; "dentro de condiciones claramente establecidas, se trabaja por variación una serie de posibilidades. Las relaciones que estas mantienen entre sí se definen y ordenan comparativamente. A través de la continua comparación, ponderación y evaluación de las cualidades, y cantidades de colores, se desarrolla una visión consciente y matizada, obteniendo experiencias confiables."<sup>80</sup>

Para lo cual hay que tomar en cuenta los siguientes puntos:

1. Un color no puede analizarse en sí mismo, sino sólo en relación con otros colores.<sup>81</sup>
2. El color sufre cambios por la influencia de sus vecinos.<sup>82</sup>
3. El color es alterable con respecto a la proporción de las figuras.<sup>83</sup>
4. Cada conjunto cromático sólo puede compararse con otros como totalidad. Es decir, los enlaces entre color y forma requieren de una serie de decisiones que no deben ser tomadas aisladamente, sino siempre en conexión de lo demás.<sup>84</sup>

Aunque en la mayoría de los casos se busque una armonía, la desarmonía puede y existe dentro de la decoración, aunque esto ya es cuestión de gustos, "evidentemente no se puede discutir sobre los gustos personales ni sobre los gustos colectivos que varían en el tiempo y en el espacio. Tanto hay gustos para colores armónicos como los hay para aproximaciones ásperas."<sup>85</sup>

El conocimiento técnico y la planificación cuidadosa, son elementos importantes en la proyección de nuestro proyecto, pero existe un tercer elemento de igual importancia, este es el "tanteo intelectual"<sup>86</sup>, es decir, la intuición, la cual no es una solución arbitraria, ya que toda "acción intuitiva esta respaldada por conocimientos adquiridos anteriormente y que ya forman parte del pensamiento del diseñador."<sup>87</sup>

El conocimiento de los diferentes factores que influyen en la estructuración de un diseño, aunado a la constante experimentación, darán al diseñador las herramientas, por medio de las cuales ira refinando sus criterios y coordinando mejor todos los factores. Y a través de la experiencia ira sensibilizando su capacidad imaginativa y configuradora, adiestrándolo para procesos de mayor complejidad, lo que le permitirá ampliar sus horizontes dentro de la "Decoración".

---

<sup>80</sup> Manfred Mair, *Procesos Elementales de Proyección y Configuración*, p. 11.

<sup>81</sup> *Ibid.*

<sup>82</sup> Augusto Garau, *Las armonías del color*, p. 7.

<sup>83</sup> Manfred Mair, *Op. cit.*, p. 11.

<sup>84</sup> *Ibid.*

<sup>85</sup> Garau, *Op. cit.*, p. 34.

<sup>86</sup> D. A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, p. 127.

<sup>87</sup> *Ibid.*



## f. Propuesta metodológica

El diseñar, significa un proceso continuo de pensamiento, lo que implica una selección y comparación (a través de la experimentación) para llegar a una solución óptima, es así como el diseñador podrá tomar con responsabilidad sus propias decisiones, creando para este propósito un método tentativo que guiará la realización práctica del proyecto. (Fig. 29)

**Propuesta práctica.** Se define con claridad el objetivo principal del proyecto; "la realización de configuraciones decorativas destinadas a un fin utilitario, es decir, aplicadas a la industria del estampado en tela".

**Industria.** El diseñador deberá especificarla industria a la cual dirigirá la realización de sus diseños. La industria del estampado en tela abarca diferentes áreas; tapicería, cortinas, colchas, sabanas, manteles, prendas de vestir (pantalones, camisas, blusas, vestidos, calcetines, batas, cha- marras...) y diversos artículos más. Por lo tanto, el predeterminar con anterioridad el objetivo a seguir dará al diseñador mayores resultados.

**Destinatario.** En base a la industria ya seleccionada por el diseñador, se determinará el destinatario, lo cual nos dará las bases (características del mismo) para posteriormente proyectarlas gráficamente. Al mismo tiempo, se analizarán las posibilidades en el mercado.

**Propuesta creativa.** Es importante para el diseñador gráfico definir formalmente su propuesta, para que dentro de lo posible, se vaya definiendo su propio estilo (interpretación).

**Proyección de ideas.** Es aquí donde se refleja gráficamente el punto anterior, creando las primeras ideas o alternativas que después pasarán a la etapa compositiva.

**Proceso compositivo.** A través de este proceso, los diversos elementos buscarán la conexión adecuada para unificarse; obteniendo diversas alternativas compositivas.

**Selección.** Se refiere al proceso mediante el cual se compararán las diferentes alternativas, lo que nos guiará a una selección adecuada, siendo el diseñador su propio crítico.

**Presentación.** Muestra de los diseños decorativos a las posibles industrias, para lo cual, se recomienda la realización de un muestrario.

**Aplicación.** Es recomendable incluir en el diseño propuesto, alternativas de color, propuestas de coordinados y propuestas de aplicación, con el fin de dar una mayor visión de la adaptación real del diseño.

3

**PROPUESTA  
PRACTICA**

# Estudio

El desarrollo de la propuesta práctica como se ha visto hasta ahora, lleva consigo un previo análisis de factores como la industria y el destinatario principalmente, para llegar así a una acertada aplicación del diseño.

## LA INDUSTRIA

Para la creación de diseño decorativo, es necesario que el diseñador especifique la industria en la cual se va a desarrollar (lo cual no quiere decir que sea el único campo de desarrollo, podrá desvelverse en cualquier campo que elija), logrando evitar posibles vacilaciones y asegurando una mayor optimización. Es la industria del vestido un ejemplo de gran importancia para el desarrollo del configurador decorativo, debido principalmente a:

**a.** La existencia de diversas industrias que emplean el estampado para la creación de sus diferentes prendas.

**b.** La gran demanda o necesidad del consumidor para adquirir estos productos, provocando una búsqueda continua de nuevas alternativas decorativas, lo que permitirá al diseñador desarrollarse con libertad. El diseño "evoluciona por razones consumistas, en el sentido de que son usados para persuadir a alguien a comprar".<sup>1</sup>

Los factores que deberán tomarse en cuenta para la realización de los decorados en la industria del vestido, son:

---

<sup>1</sup> Jordi Ilovet, Ideología y metodología del diseño, p. 126.

**1. El marco de referencia.** Este no podrá ser definido hasta ser seleccionado por la industria, quien determinará la aplicación del diseño y en base a ésta se fijará la dimensión del formato para su reproducción. Se podría pensar en el estampado total de la prenda, optando por el estampado continuo, de igual manera, se podría pensar en la aplicación del diseño en algunas piezas de la prenda, optando por el estampado directo por pieza, en el caso de que se tuvieran los medios y costos para su producción. La selección del diseño y su aplicación serán determinadas por la experiencia de la misma industria, quien determinará las dimensiones del marco, enfocándose a su aplicación y medios de producción.

Cabe mencionar, que algunas empresas para la venta de la prenda realizan una muestra para exponerla a la selección de los compradores, con lo cual quiero decir, que nunca se está completamente seguro del diseño y su aplicación, hasta que el producto es consumido. Para la realización del muestrario, el diseñador podrá elegir las dimensiones en las cuales trabajará y adaptarse a las dimensiones requeridas por cada industria.

**2. Capacidad de colores.** El número de tintas será determinado de igual manera por los medios de producción de cada industria, uno de los propósitos del muestrario es exponer diferentes alternativas de color, con el fin de mostrar la versatilidad que posee cada composición.

**3. La moda.** Factor de gran importancia e influencia para la creación de los diseños; su objetivo principal es el crear "algo diferente" (aunque esté sea de forma subjetiva). Las industrias se ven influenciadas

por las tendencias de los grandes modistos (así que surgen en países donde reina la moda (Italia, París, E.U., etc.), asegurando mayores beneficios para las mismas, ya que el consumidor tratará de imitar a este pequeño grupo, quienes marcarán de cierta forma la pauta a seguir.<sup>2</sup> Este factor no deberá ser visto como una limitante, ya que el diseñador será libre de retomar o transformar los elementos sugeridos por las tendencias de temporada, creando diseños de gran interés.

**Primavera-Verano y Otoño-Invierno,** son temas que motivarán la creación de nuevos diseños dentro de la industria del vestido. Las tendencias de cada temporada son proporcionadas por la Cámara de la Industria del Vestido, quienes junto con Du Pont (Centro de Información LIKRA),<sup>3</sup> organizan conferencias con el fin de proporcionar información a las industrias interesadas, quienes adecuarán a sus necesidades. De igual forma, las revistas especializadas en el ramo de la moda son fuentes de información importantísimas para el diseñador.

No hay que olvidar que el objetivo no es copiar, sino retomar y transformar para dar nuevas alternativas a la industria en base a las tendencias de temporada. La propuesta práctica del proyecto, surgirá en base a los puntos más importantes de las tendencias de temporada Primavera-Verano 96, las cuales se han dividido en los siguientes temas.

---

<sup>2</sup> Es una necesidad psicológica, a través de la cual el hombre encuentra una identificación con su clase (o lo que quiere representar) logrando así los anhelos de ascensión social o hallan los signos externos imprecindibles para mantener y difundir una imagen determinada. Es la industria quien ha encontrado en el diseño, un aliado como configurador en esta cadena de productividad. (Jordi Ilovet. Op. cit. p. 12b)

<sup>3</sup> Centro de información LIKRA, Du pont, Homero No. 206. Col. Polanco, México, D.F.

**a. Cuerpo y Alma.**<sup>4</sup> Diseños dinámicos y agradables, expresados a través de formas simples y atrayentes. El trazo tiene mayor libertad y espontaneidad, un poco infantil. Estilos sencillos, modernos, juvenes y alegres. Los diseños propuestos emplean motivos a pequeña escala; cuadros, listados y flores naif (dotados de espíritu infantil).<sup>5</sup> Se emplean suaves tonos pastel y colores vivos (sin ser agresivos), importancia del blanco para equilibrar la composición cromática.

**b. Cuerpos Decorados.**<sup>6</sup> Se emplean texturas y colores de la naturaleza, todos los tonos medios, la gama de marrón, las armonías camaleón y camuflaje, sutiles y sombreadas. Dibujos rústicos y efectos de relieve inspirados en la naturaleza, logrando un aspecto tridimensional.

**c. Cuerpos Cibernéticos.**<sup>7</sup> Estructuras estrictas, con suave fluidez, líneas limpias, bien definidas, deportivas, en versión cibernética. Siempre hay contraste; tupidos y opacos con transparencia, mate con brillo, neutros frescos y grisáceos, desde el blanco al antracita oscuro, con toques suaves de tonos pastel claro (lila, rosa, azul y aguamarina).

El diseñador tendrá la libertad de retomar los elementos que juzgue necesarios para proyectarlos de acuerdo a sus necesidades expresivas. Sin olvidar, que el destinatario es un factor determinante y que influirá en gran medida estas decisiones.

## 2. DESTINATARIO

La industria del vestido es un campo muy extenso, las alternativas que posee el diseñador son variadas; dama, caballero,

juvenil e infantil, dentro de estas mismas existen más posibilidades; gala, formal e informal y dentro de las mismas existen aún más alternativas; para la playa, el trabajo, un día de campo, uso diario, etc., son diversas las alternativas que existen en el estampado en tela, por tal motivo, es necesario que el diseñador enfoque bien su trabajo.

La determinación del destinatario puede surgir en un principio en base a los propios intereses del diseñador (los cuales se irán ampliando con la experiencia adquirida). En ese caso se determinó en base a un estudio, que consistió en recorrer algunos comercios especializados en la venta de tela estampada por rollo y prendas confeccionadas. Observando que las áreas de mayor cantidad y variedad en el estampado son; dama y juvenil, las áreas más descuidadas son infantil y caballero (Cuadro 4), con mayor porcentaje en tela por rollo. El estampado en caballeros es poco usual y si se requiere algún estampado para prenda se recurre a juvenil. El área infantil es un área de mayor porcentaje de desarrollo para el diseñador, debido principalmente a que el empleo del estampado es más común y la existencia de diversidad de industrias en el país dedicadas al mismo ramo.

---

<sup>4</sup> Centro de Información LIKRA, Du pont. Homero No. 206, Col. Polanco, México, D.F.

<sup>5</sup> El naif significa ingenuidad (un poco infantil), los pintores dibujan sin modelo y nada más lo que recuerdan, tratando de romper con el academismo al descuidar las leyes de perspectiva y cromáticas, aunque manteniéndose vinculados a la figuración y a las escenas de la realidad, sea cotidiana o bien la transfiguración fantástica.

<sup>6</sup> Centro de información LIKRA, Op. cit.

<sup>7</sup> Ibid.

ESTUDIO			
DESTINATARIO	DISEÑO		
	MUY VARIADO	VARIADO	POCO VARIADO
DAMA	✓		
CABALLERO			✓
JUVENIL	✓		
INFANTIL		✓	

Cuadro 4.

Aún dentro del área infantil existen diferentes alternativas; niño o niña, en dos diferentes etapas; de los cero meses a los seis años y de los siete a los quince años, antes de la adolescencia. Seleccionando para el desarrollo práctico, a las niñas entre los cero meses y seis años.

**a. Características.** Determinar las características del destinatario, ayudará a encontrar el medio para crear visualmente una identificación más directa con el mismo, herramientas que el diseñador será capaz de transformar en imágenes, su desarrollo se podrá observar en la realización de la propuesta práctica. **Cuadro 5**

**b. Mercado.** "Existen algunas industrias con una gran necesidad de diseño, considero que existe un amplio campo de trabajo para el configurador decorativo".<sup>8</sup> El papel del diseñador gráfico como promotor, es dar salida a sus propuestas decorativas para llegar a la aplicación real del diseño creado, para lo cual, sugiero

realizar un directorio de todas aquellas industrias que podrían interesarse en el proyecto, lo demás corre por cuenta propia de cada diseñador. **Cuadro 6**

#### CARACTERISTICAS

##### INFANTE 0 - 6 AÑOS

SINCHILEZ  
 DELICADEZA  
 ESPONTANEIDAD  
 LIBERTAD  
 MOVIMIENTO  
 SUAVIDAD  
 ALLEGRIA  
 AMOR  
 PERMANENCIA  
 SINCERIDAD  
 SAGAZ  
 PRECOZ  
 VARIEDAD  
 FANTASIA  
 MODERNO  
 INOCENTE  
 SENSIBLE  
 REBELDE

Cuadro 5.

#### PROPUESTAS DE MERCADO

Baby duy  
 Kuki  
 Jim Miss  
 Yedid  
 Semáforo  
 Kaltex  
 Colortex, S.A.  
 KinKolor, S.A.

Cuadro 6.

<sup>8</sup> Entrevista realizada al Sr. Jaime Lledid, Mamelucos "Baby Duy", agosto de 1995.

### 3. PROPUESTA CREATIVA

La propuesta práctica consiste, en la realización de diseños textiles enfocados al estampado de prendas para niña entre los cero meses y los seis años, ropa informal o casual. El definir formalmente la propuesta dará mayor seguridad al diseñador en sus trazos y sus ideas, fijándose él mismo sus propias metas creativas.

La realización de los diseños propuestos en el proyecto surgieron en base a tres puntos importantes.

a. El primer punto, se basa en las características del destinatario seleccionado, las cuales se tomaron en cuenta para la creación de las formas y el proceso compositivo, estableciendo una identificación más directa entre el destinatario y el diseño.

2. El segundo punto, se refiere al seguimiento de las tendencias de temporada, retomando los puntos más importantes y de acuerdo al destinatario propuesto, para así exponerlos visualmente en la composición.

#### Primavera-Verano 96

1. Diseños dinámicos y agradables
2. Formas sencillas y elementales
3. Trazos espontáneos (dotados de espíritu infantil)
4. Toque alegre y juveniles
5. Estilos modernos
6. Tonos suaves y colores vivos.

c. El tercer punto y no por esto menos importante que los anteriores, es la propuesta creativa, es decir, la creación de diseños textiles inspirados en los dibujos de los niños, principalmente son dos puntos los que motivaron ésta elección.

1. Los dibujos de los niños son parte de un lenguaje gráfico que los ayuda en su desarrollo. Cada una de sus creaciones esta dotada de esa espontaneidad, sencillez, encanto e ingenuidad; conceptos de gran importancia en el desarrollo de la propuesta práctica en relación con las características y con las tendencias de temporada.

2. Lenguaje digno de ser admirado por su gran riqueza formal, empleado en diversidad de proyectos creativos, obteniendo como resultado diseños de gran originalidad.

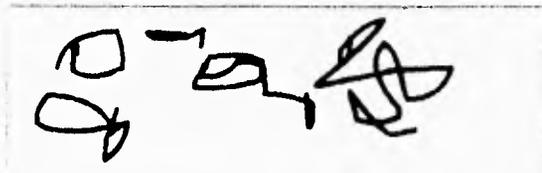
El dibujo infantil han sido estudiado por la Noofagia<sup>9</sup>, a través de diferentes etapas evolutivas, influenciados por sus padres, maestros y en si, de todo lo que los rodea; "el niño dibuja lo que sabe, no lo que ve". La propuesta formal consiste en estudiar y retomar las primeras etapas correspondientes al desarrollo gráfico de un niño desde sus comienzos hasta los once años aproximadamente, cabe mencionar que el desarrollo de cada niño no es igual a todos los demás, ya que en algunos puede darse con mayor rapidez. Pero, de forma generalizada se han descrito de la siguiente manera.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> La Noofagia es la encargada de estudiar y analizar el lenguaje gráfico infantil.

<sup>10</sup> Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.



GARABATEO



EXPANDIDO



LABERINTO



CELULAR

### 30. GARABATEO, EN SUS CUATRO FASES. \*

\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.

**a. Garabateo.** Etapa inicial en donde los niños conocen el material básico: pluma, lápiz, colores y hojas, experimentando con los mismos. (Fig. 30)

**b. Renacuajo.** El niño logra interpretar a las personas gráficamente por medio de la cabeza, ojos y extremidades, su dibujo es sencillo, elemental y lineal. (Fig. 31a)

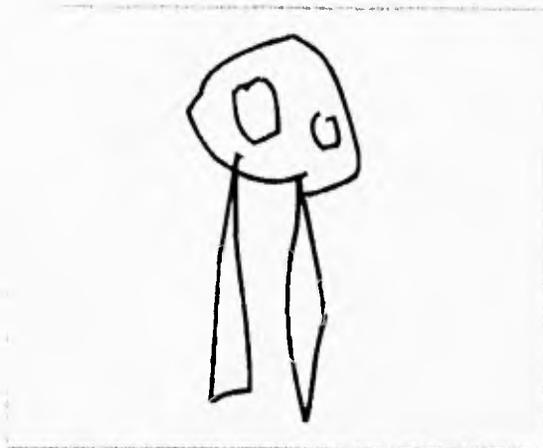
**c. Esquematismo.** La relación con su entorno se refleja a través del dibujo; flores, pasto, arboles, animales, el sol, la luna, etc., aparecen en sus creaciones; las personas de frente y animales de perfil; su dibujo es sencillo, elemental y lineal. (Fig. 31b)

**d. Sobre la línea.** Los niños aprenden sus primeras letras utilizando una línea base, la cual emplean para sus dibujos; sus personajes comienzan a tener brazos y manos; su dibujo es sencillo y lineal. (Fig. 31c)

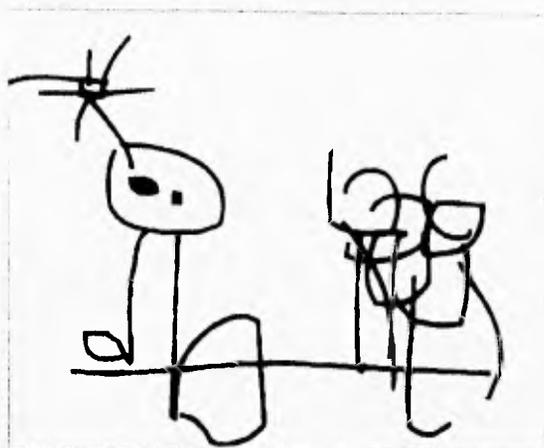
**e. Inclinación.** El niño tiende a inclinar las figuras que realiza, sus dibujos son sencillos, elementales y lineales. (Fig. 31d)

**f. Dispersión.** El niño tiende a la saturación de su hoja, la cual gira para colocar diferentes figuras. Lo importante es no dejar espacios vacíos, al igual que en sus prácticas de escritura. El niño a través de la práctica va siendo más observador. Sus dibujos son sencillos y lineales. (Fig. 32a)

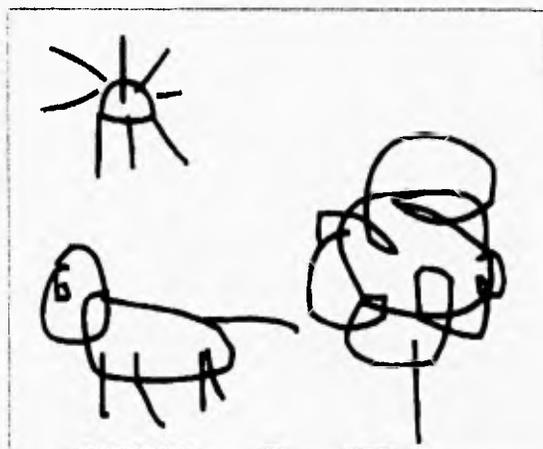
**g. Transparencia.** El niño al ser más observador define mejor a sus personajes; cabeza, cabello, ojos, boca, nariz, brazos, manos, tronco, piernas y pies aparecen con mayor regularidad; logra una definición de los sexos colocándole a sus personajes vestido o pantalón, al ser lineal su dibujo tien-



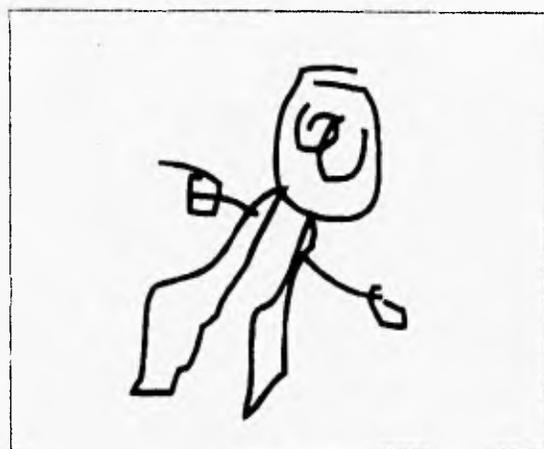
a.



c.



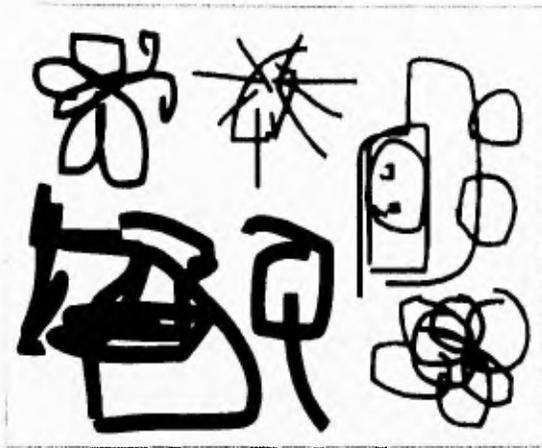
b.



d.

### 31. LENGUAJE GRAFICO INFANTIL. \*

\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.



a.



b.

## 32. LENGUAJE GRAFICO INFANTIL. \*

\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.

den a transparentarse los trazos; dentro de una casa existen muebles, al interpretar esto el niño tiende a dibujar la casa y sobre esta los muebles creando transparencia. (Fig. 32b)

**h. Abatimiento.** Los dibujos realizados se pueden percibir en varios planos, resultado de una mejor observación y aunque no muy comprensible para los niños experimentan con la perspectiva. (Fig. 33a)

**i. Yuxtaposición.** El niño a aprendido la teoría de los conjuntos, la cual se refleja en en sus dibujos repitiendo la misma figura. (Fig. 33b)

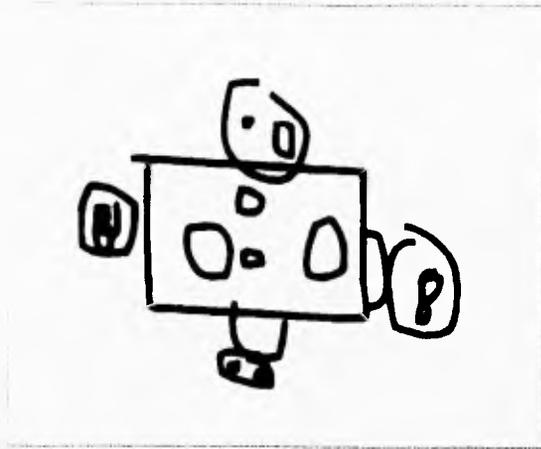
**j. Pequeñez.** El niño a través de sus dibujos expresa sus sentimientos; cuando se es tímido o retraído se tiende a dibujar en pequeña escala. (Fig. 33c)

**k. Gigantismo.** Etapa contraria a la anterior, los niños más desenvueltos tienden a ocupar todo su espacio. (Fig. 33d)

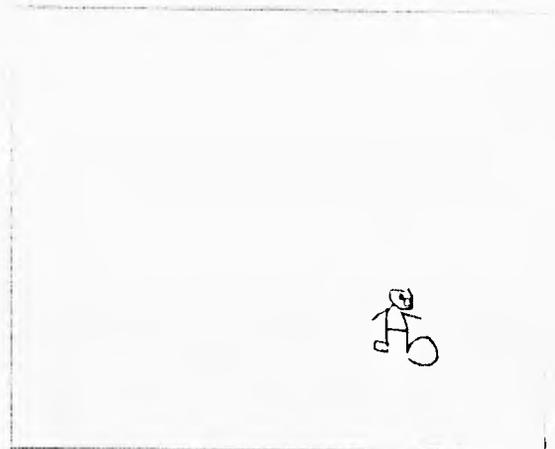
**l. Rigidez.** Las figuras carecen de movimiento, al igual que las etapas anteriores; sus personajes son vistos de frente y perfil. (Fig. 34a)

**m. Movimiento.** Los personajes del niño adquieren movimiento al experimentar diferentes posiciones en sus cuerpos. (Fig. 34b)

**n. Ejemplaridad.** El niño se da cuenta de la importancia de las personas que lo rodean; papá, mamá y hermanos. Define las jerarquías por los tamaños de cada personaje. Sus dibujos son más detallados y comienzan a experimentar con los colores planos. (Fig. 35a)



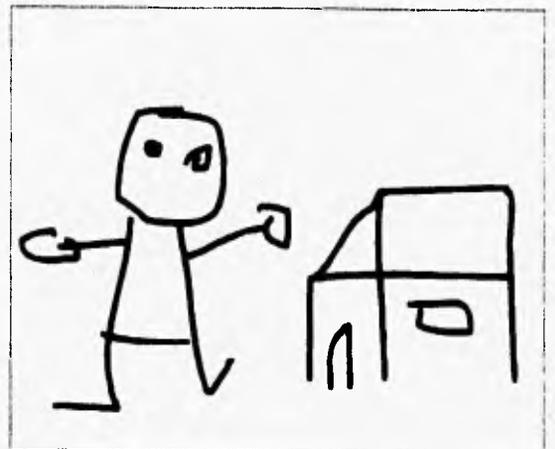
a.



c.



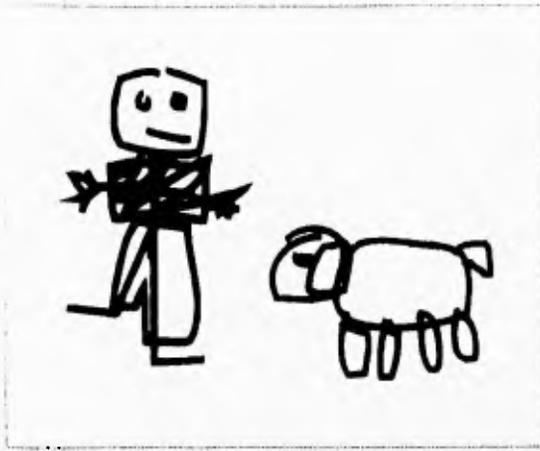
b.



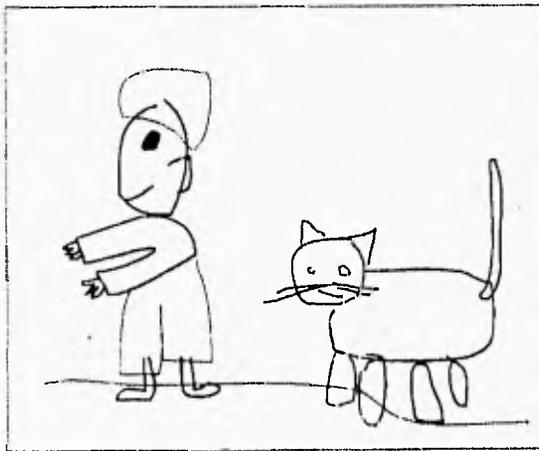
d.

### 33. LENGUAJE GRAFICO INFANTIL. \*

\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.



a.



b.

**o. Simétrismo.** Busca en sus creaciones el equilibrio, colocando una figura en el centro y dos iguales encontradas. (Fig. 35b)

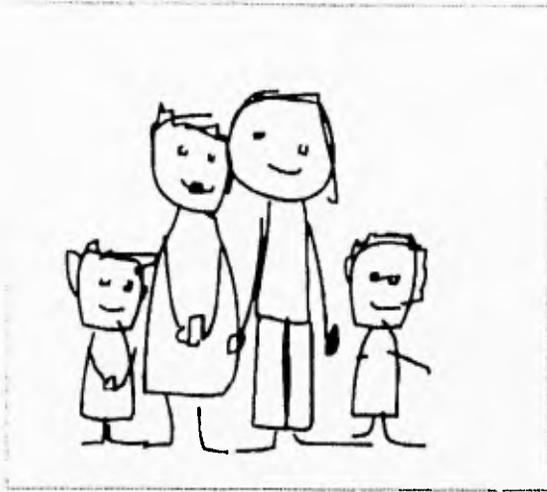
**p. Utilidad u objetividad.** El niño podrá definir gráficamente la utilidad de cada una de las personas que lo rodean. (Fig. 35c)

**17. Realismo visual.** El niño a evolucionado a través de las diferentes etapas, ahora puede realizar dibujos muchos más detallados, complejos y más apegados a la realidad, el color ya forma parte de sus creaciones. (Fig. 35d)

La propuesta formal consiste principalmente en retomar de los tres puntos anteriormente mencionados, una o varias partes para interrelacionarlas entre sí, hasta obtener como resultado del proceso compositivo una óptima propuesta al problema planteado. La ejemplificación de lo expuesto hasta ahora teóricamente, me llevará a la realización de una alternativa decorativa, con el fin de conocer su desarrollo práctico (objetivo importante dentro del proyecto) y por medio del cual el diseñador realizará posteriores alternativas.

### 34. LENGUAJE GRAFICO INFANTIL.\*

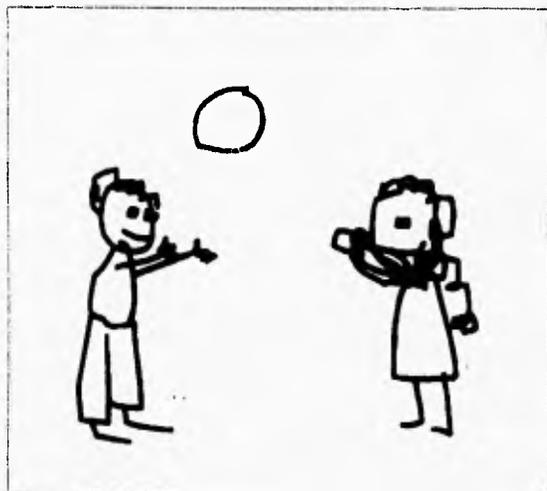
\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.



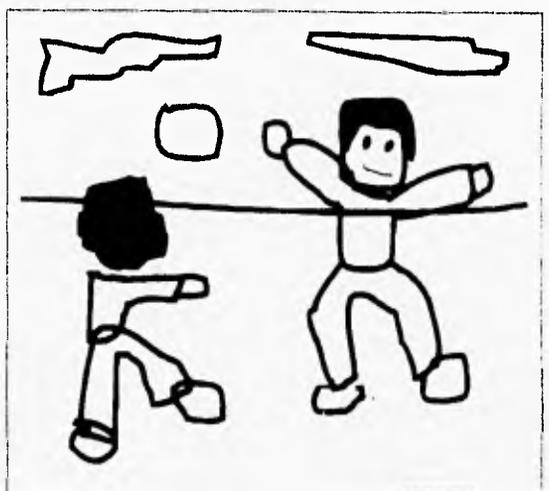
a.



c.



b.



d.

### 35. LENGUAJE GRAFICO INFANTIL. \*

\* Información proporcionada por el Prof. y Pintor Gregorio Gutiérrez Balderas, de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado del INBA.

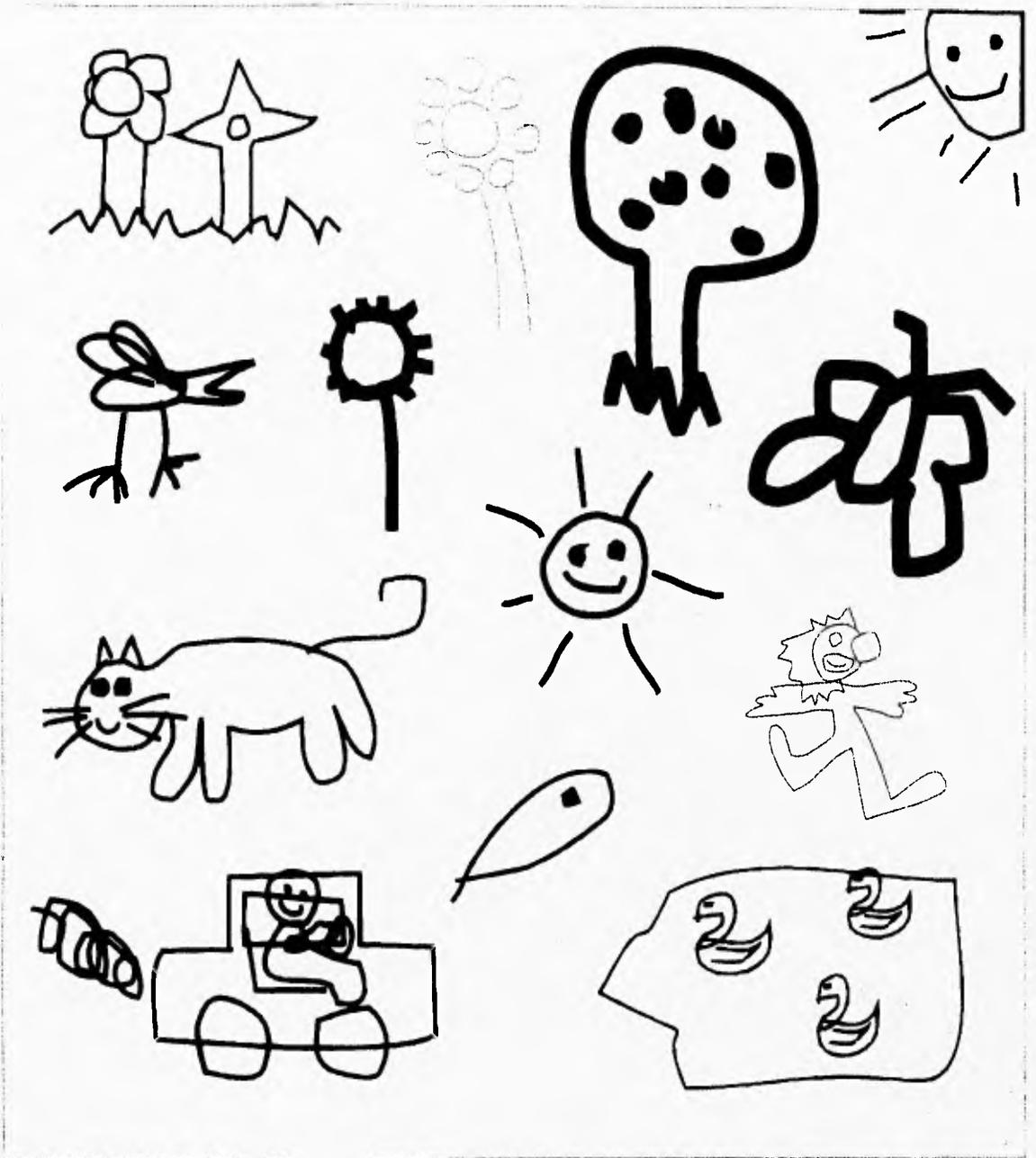
## Desarrollo práctico

A través del desarrollo práctico, se efectuará la propuesta gráfica de lo expuesto hasta ahora teóricamente, observando la síntesis de su estructuración y definición de la misma. Para posteriormente ejecutar la muestra de color y alternativas de aplicación. Es la muestra por medio de la cual el diseñador podrá desarrollar posteriores alternativas, con el fin de realizar su muestrario.

El primer paso del proyecto, es dar salida a las primeras ideas (Fig. 36 y 37), la estructuración de la forma (s) posibles a proyectar en una configuración. Teniendo en cuenta las bases mencionadas en la propuesta creativa (v. supra, p. 64), los trazos y la figura en sí, son producto de la espontaneidad y rebeldía, necesarias para acentuar el dinamismo y contraste; la simplicidad de interpretación del entorno de los niños, da claridad y sencillez, pero, es la distorsión de la realidad la que da mayor impacto visual al diseño.

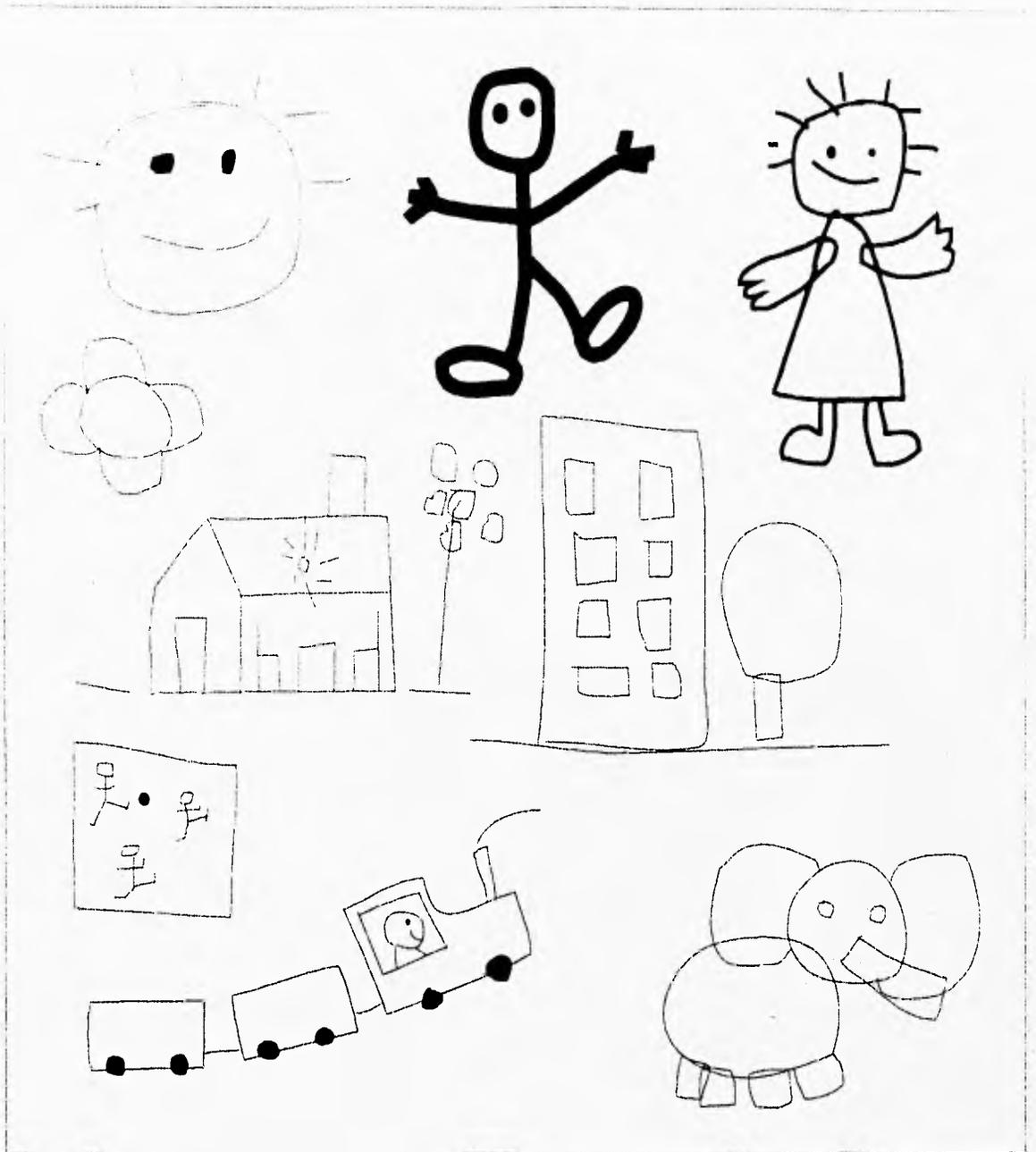
Las alternativas que pueden surgir son variadas, para esto es necesaria una comparación y selección del motivo (toda forma o figura podrá adecuarse al propósito requerido, aunque el óptimo resultado sólo se observará cuando esté en relación con el conjunto). La fig. 38, muestra el motivo seleccionado para la propuesta a desarrollar, pudiendo observar que dentro de la misma existen diferentes alternativas formales, comparando y seleccionando, para determinar su efectividad a partir de la fig. 39, aunque la misma puede variar a través del proceso compositivo.

Como se ha visto, el proceso compositivo lleva consigo una continua necesidad de experimentación, comparación y selección, a través de las diferentes y variadas



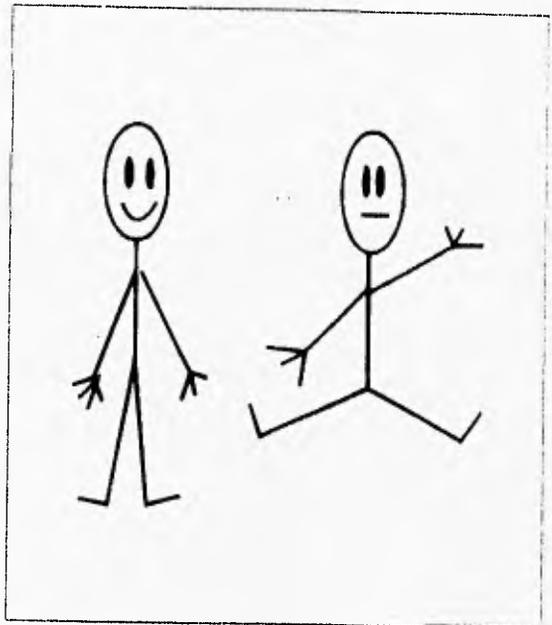
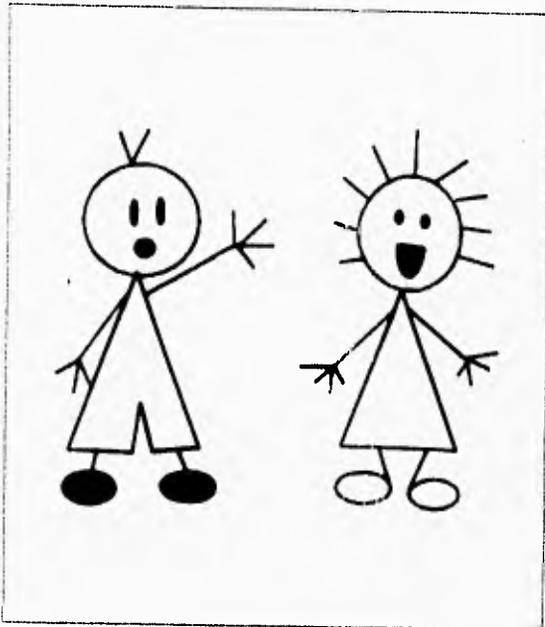
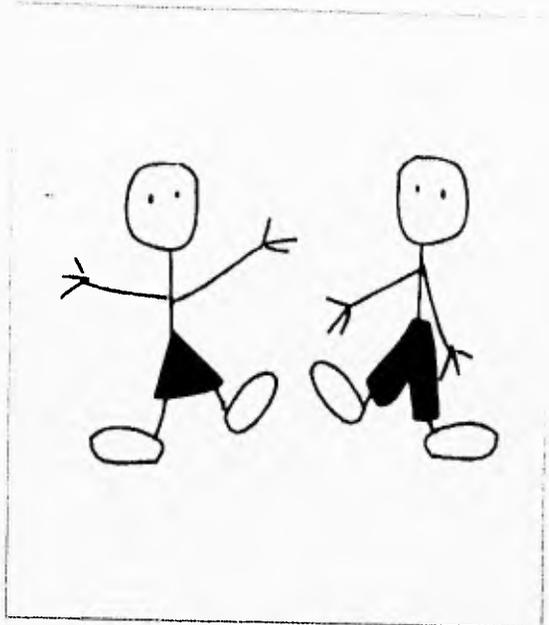
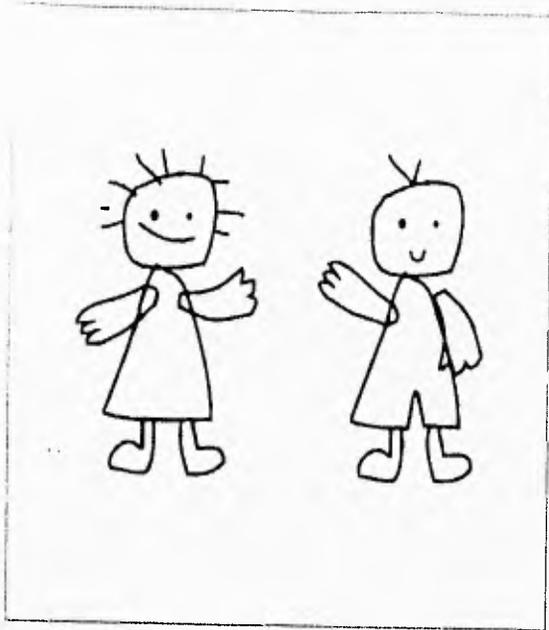
36. PROYECCION DE IDEAS.

---



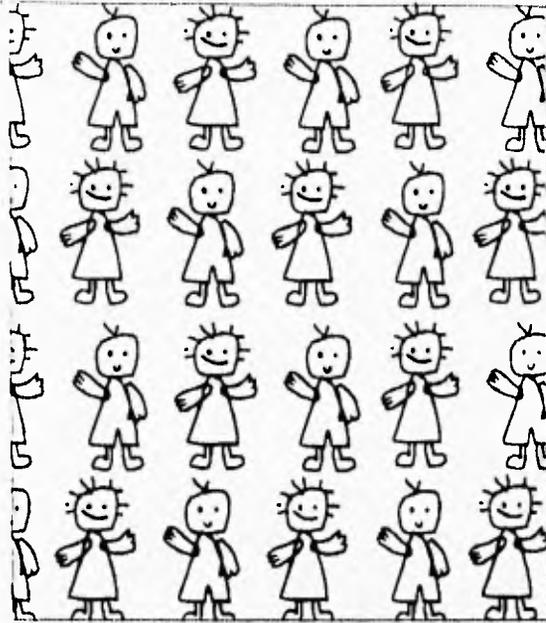
37. PROYECCION DE IDEAS.

---

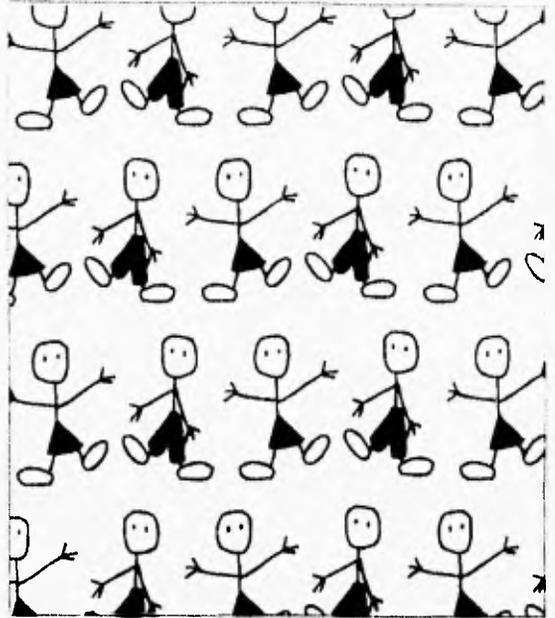


**38. PROCESO COMPOSITIVO.**

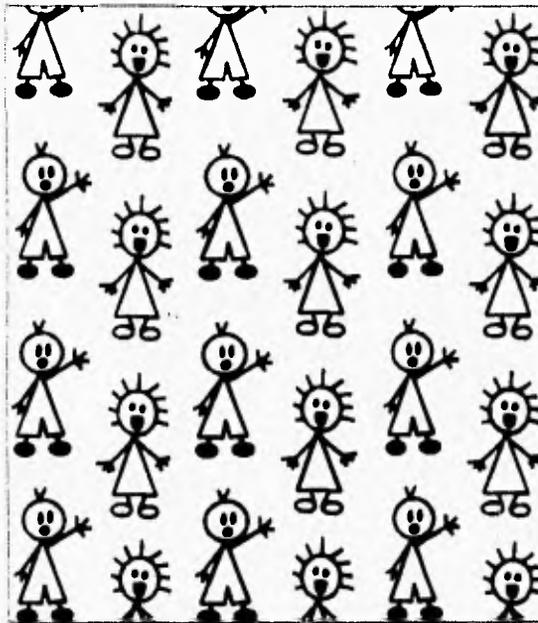
---



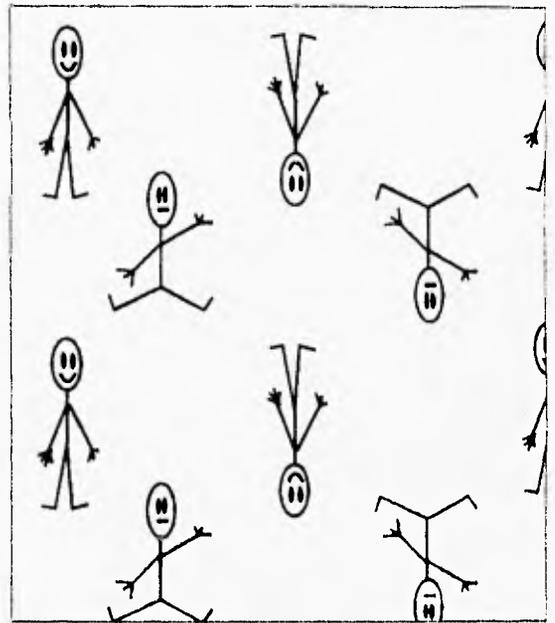
a



c



b



d

39. PROCESO COMPOSITIVO.

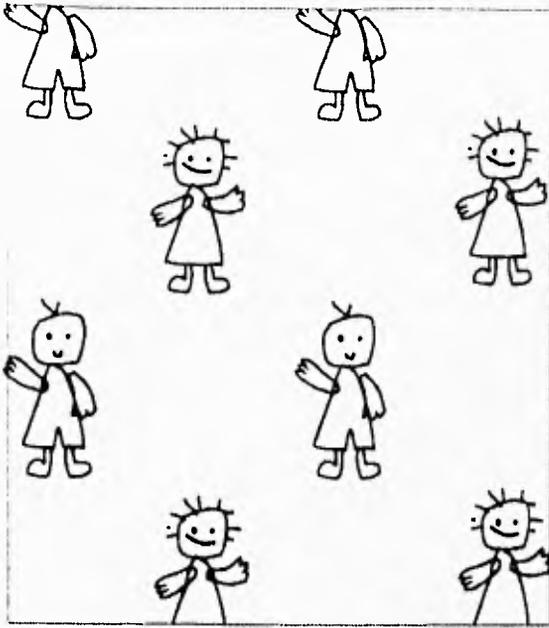
interrelaciones que van surgiendo en el desarrollo hacia la estructuración de configuraciones decorativas. La fig. 39, 40 y 41 son la muestra sintetizada del proceso compositivo, donde a partir de diferentes estructuras: formal (Fig. 39a y b), informal (Fig. 40a, b y c) y semiformal (Fig. 39c y d, 41a, b, c y d), se busca un mayor dinamismo. El diseño final emplea una estructura semiformal, donde a partir de una estructura pentagonal (Fig. 40d) se organizan los diferentes submódulos en posiciones diversas, dando libertad al mismo y variedad. El empleo de una estructura es fundamental en la estructuración de los diseños decorativos para tela, asegurando la continuidad y equilibrio de la composición. Al mismo tiempo, el motivo seleccionado va transformándose en el proceso (Fig. 41 a, b, c y d), puliéndose cada una de sus partes y reforzando el dinamismo y la armonía.

De esta manera se podrá llegar a una solución óptima (Fig. 41d) la cual se transformará al emplear diferentes técnicas compositivas con el fin de dar mayor impacto visual. El proceso se puede observar en las figs. 42 y 43, donde la irregularidad en los grosores de las líneas (Fig. 42b), la variación en línea y masa (Fig. 43a) y el empleo de texturas (Fig. 43b) darán un mayor resultado visual en el diseño. La fig. 44 muestra la propuesta decorativa final; diseño alegre (reflejo del dinamismo y la variación, empleados de diferentes maneras dentro de la composición); formas sencillas y elementales, dotadas de fantasía (consecuencia de retomar elementos del lenguaje infantil).

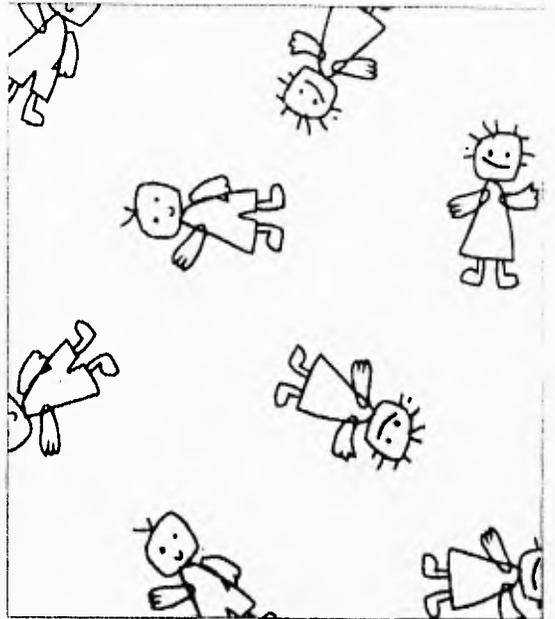
El color, es el siguiente paso en el proceso compositivo, donde a través de la experimentación y comparación de diferentes alternativas, y de acuerdo a las necesida-

des propuestas, se llegó a cuatro opciones, muestra en dos tintas (Fig. 45). Principalmente se busca que la combinación sea contrastante (empleando la técnica de claro-oscuro) y suave (variando la disposición de los colores en cada motivo) lo que acentuará cada una de las partes y proporcionará mayor legibilidad al diseño. La combinación en las cuatro alternativas (Fig. 45) son mezclas que no compiten entre sí, pero se distinguen una de la otra. La labor del diseñador decorativo textil, abarca aún más que la estructuración del diseño, si se quiere dar una mayor visión a la industria. Por tal motivo, deberá presentar junto con las propuestas de color, alternativas de fondo (Fig. 46), es decir, la tela a la cual se aplicará el estampado, al mismo tiempo que se presentan alternativas de coordinados y aplicación, para su industrialización (Fig. 47, 48 y 48a). El fondo y los coordinados son de gran importancia, ya que a través del primero se creará una mayor unificación en cada una de las partes del diseño, activando todo el conjunto (lo cual no quiere decir que la falta de éste sea inapropiado, su empleo será determinado por las necesidades del diseñador). En el segundo caso, por lo regular toda prenda de vestir necesita combinarse con otra prenda, coordinar diferentes piezas para que el consumidor tenga la posibilidad de crear su propio vestuario y facilitar su búsqueda.

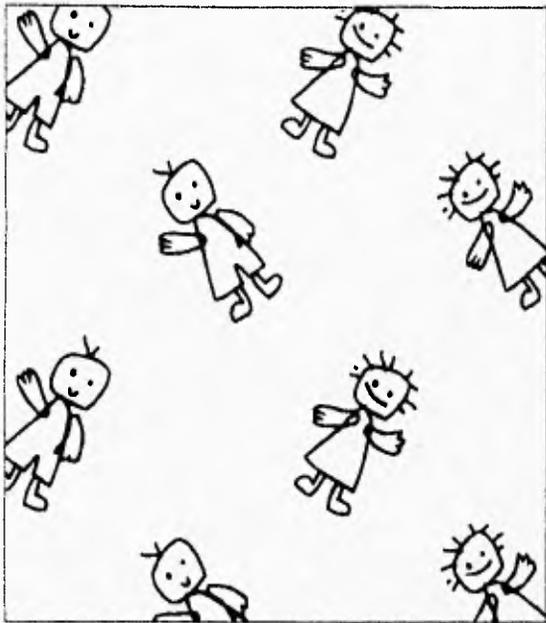
La realización del muestrario es parte importante en el decorador, por medio de ésta podrá negociar sus creaciones. Para su realización hay que tomar en cuenta los siguientes puntos; propuesta en blanco y negro, de una a dos alternativas de color (dos y cuatro, una y tres tintas), la propuesta de fondo y coordinados, fina-



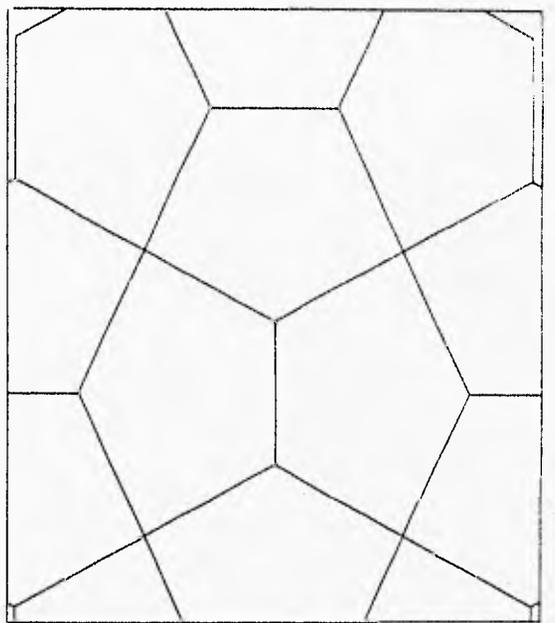
a



c

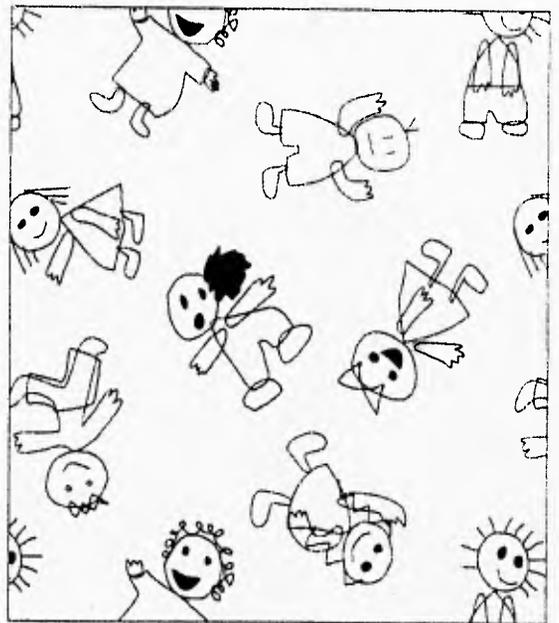
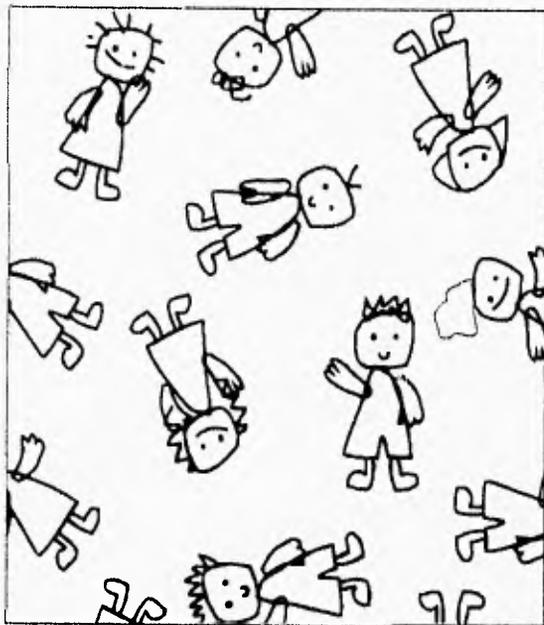
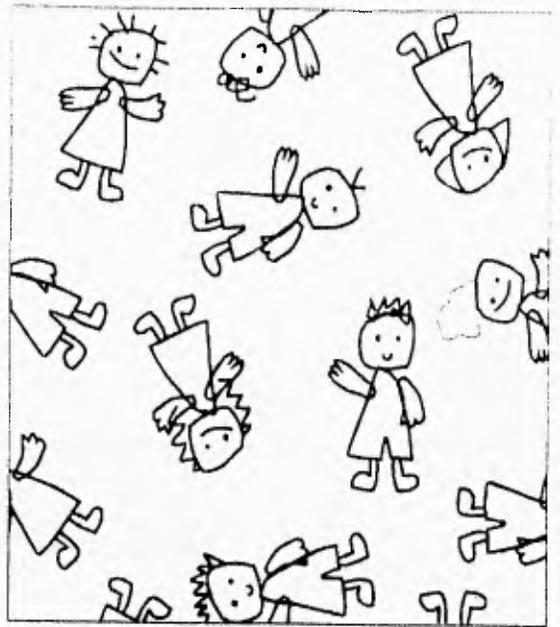
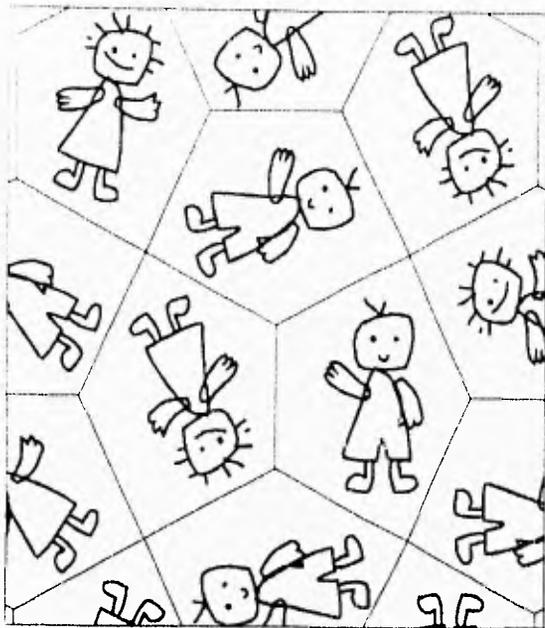


b



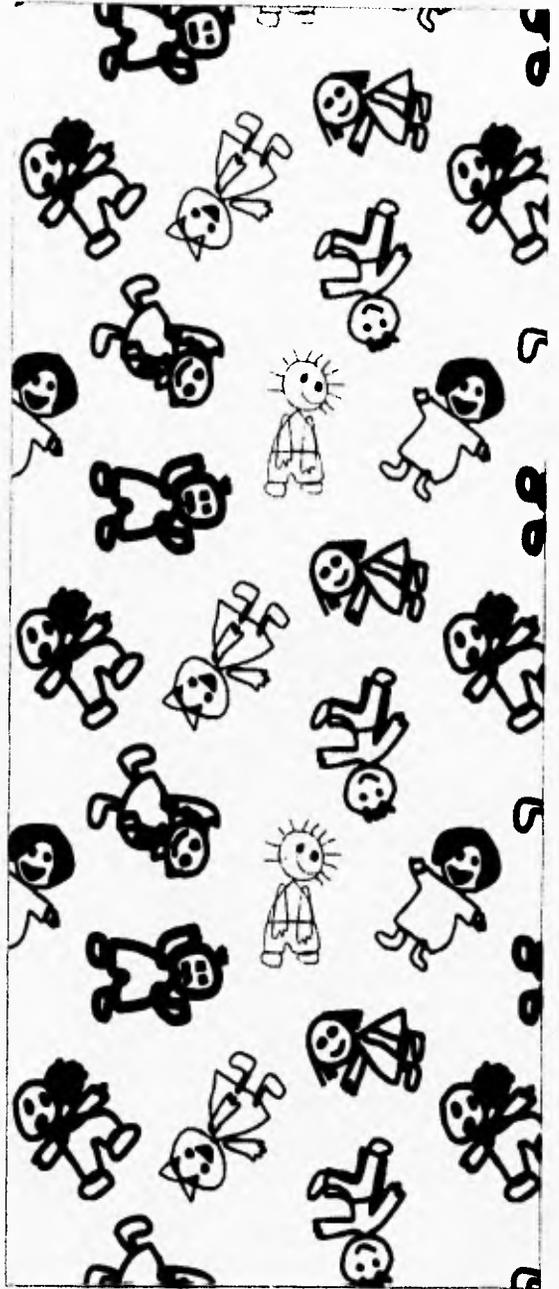
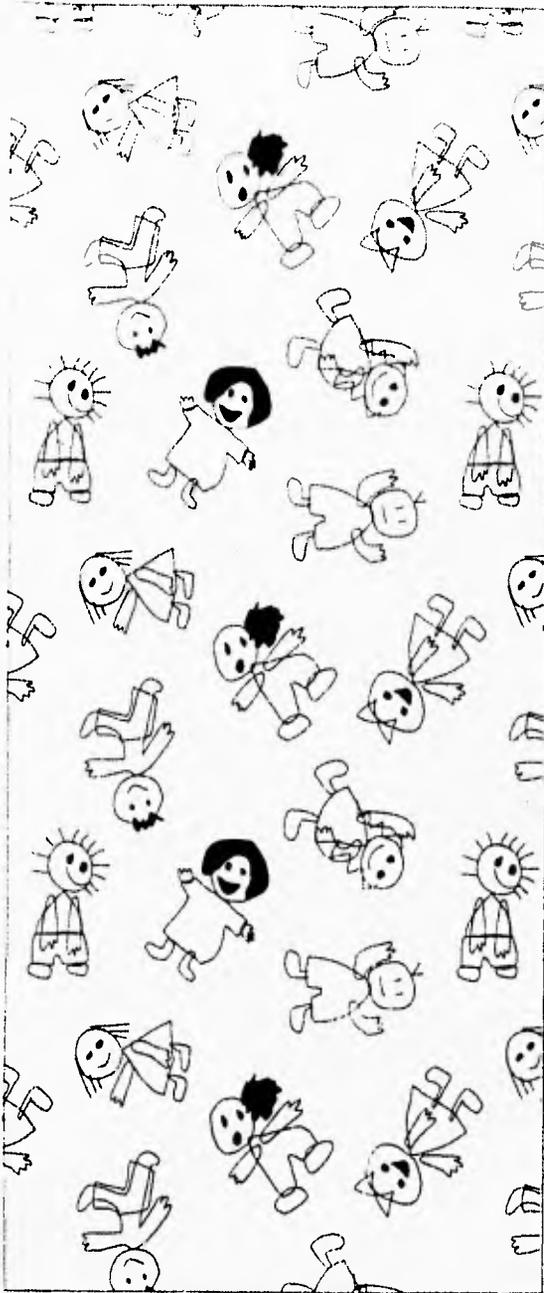
d

**40. PROCESO COMPOSITIVO.**



**41. PROCESO COMPOSITIVO.**

---



42. TECNICAS PROPUESTAS.

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

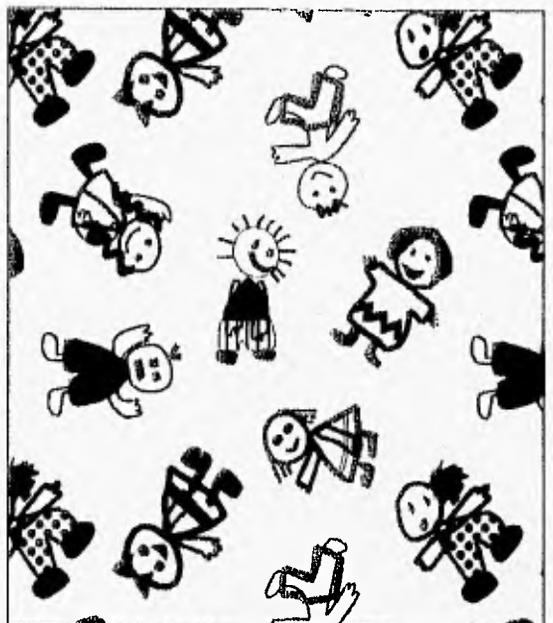
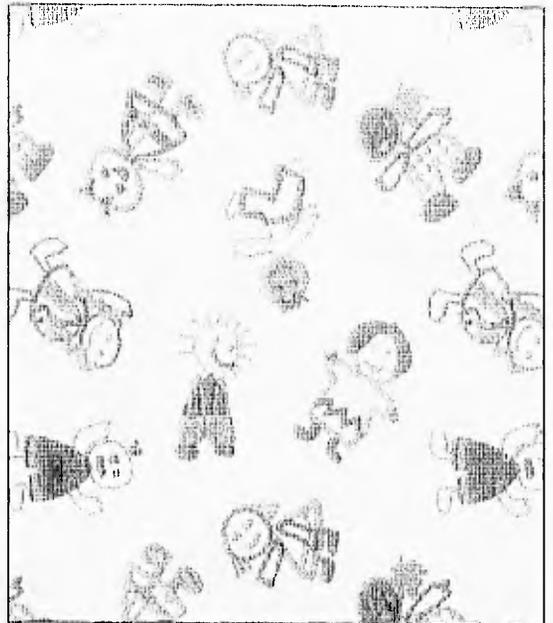


43. TECNICAS PROPUESTAS.

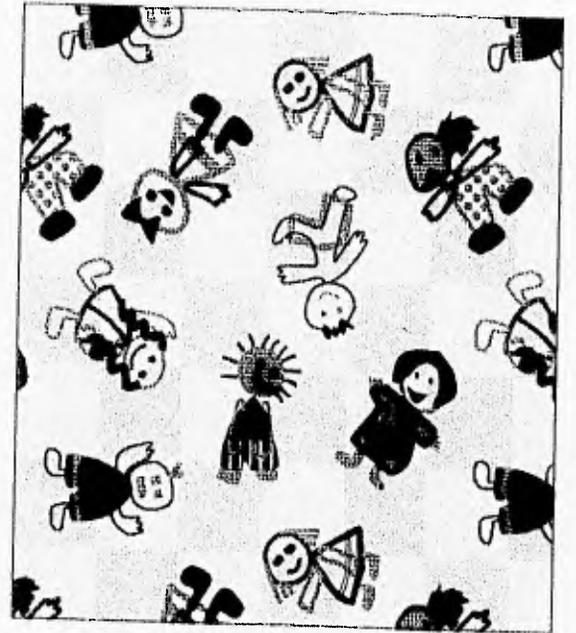
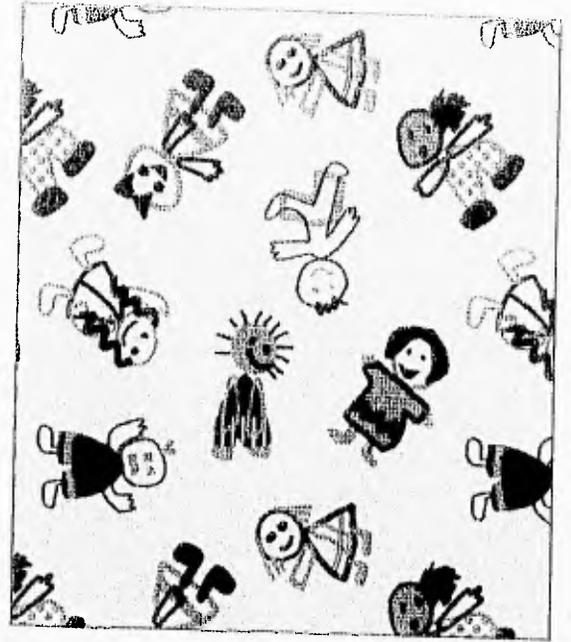
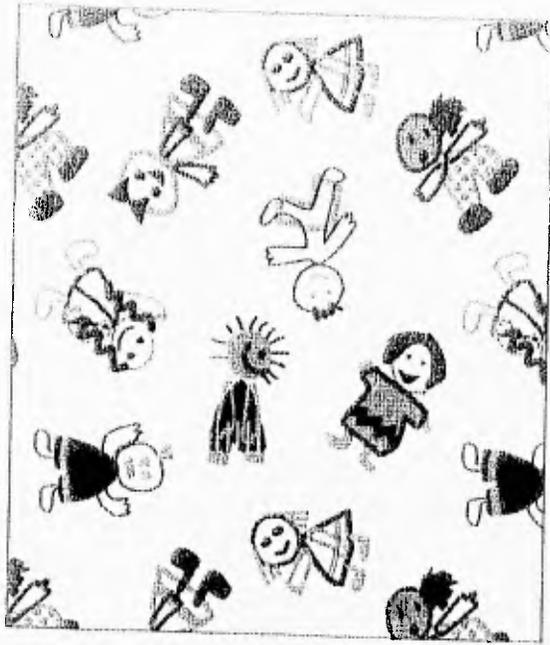


44. PROPUESTA DECORATIVA.

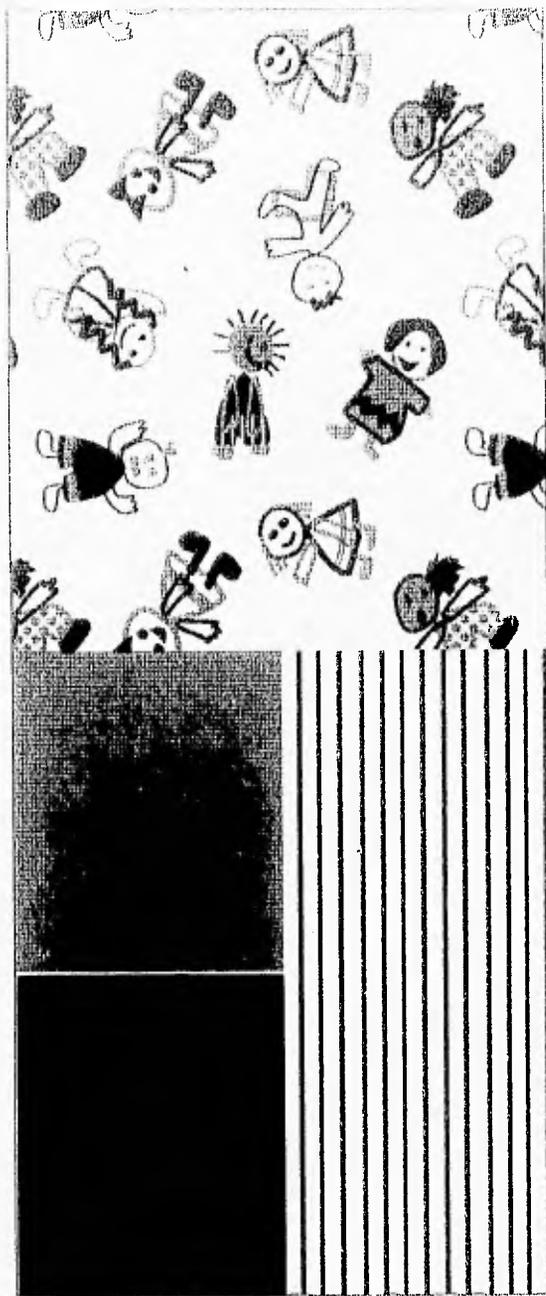
---



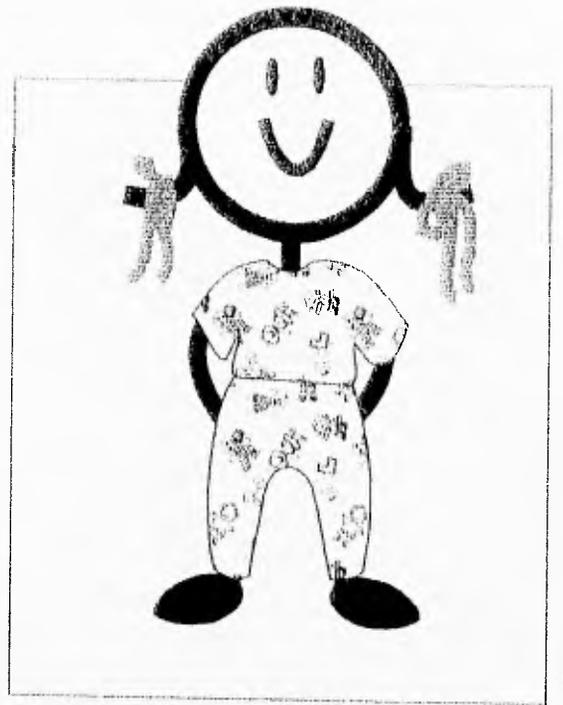
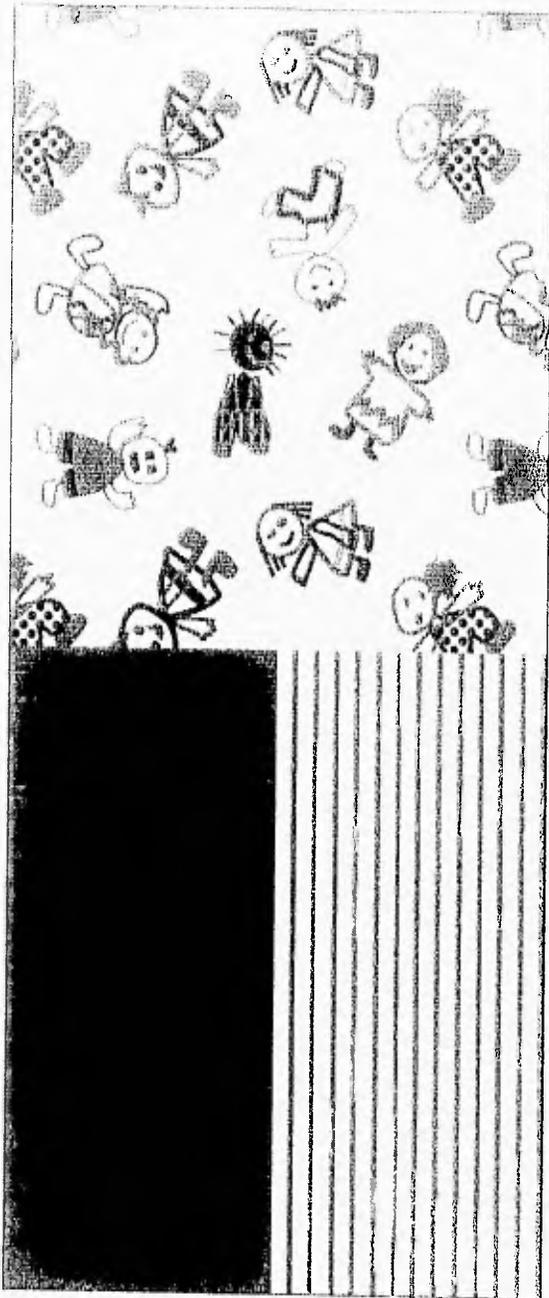
45. ALTERNATIVAS DE COLOR (DOS TINTAS)



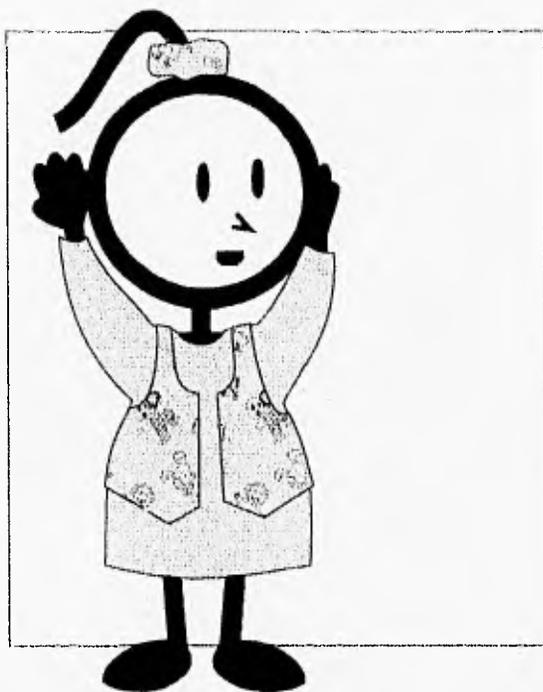
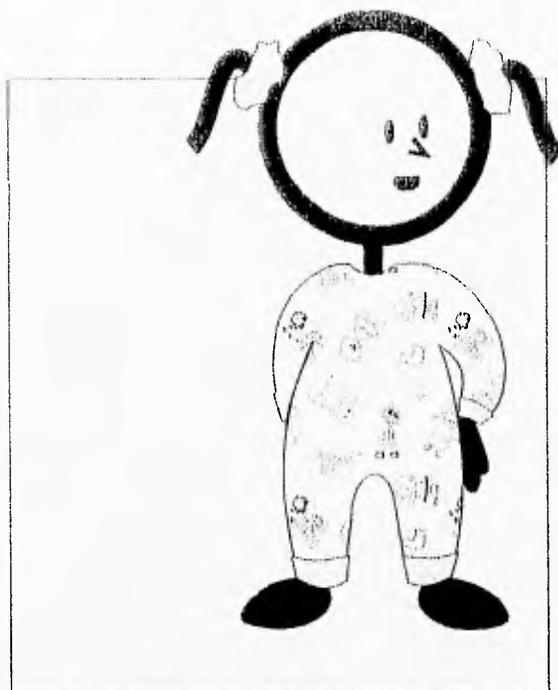
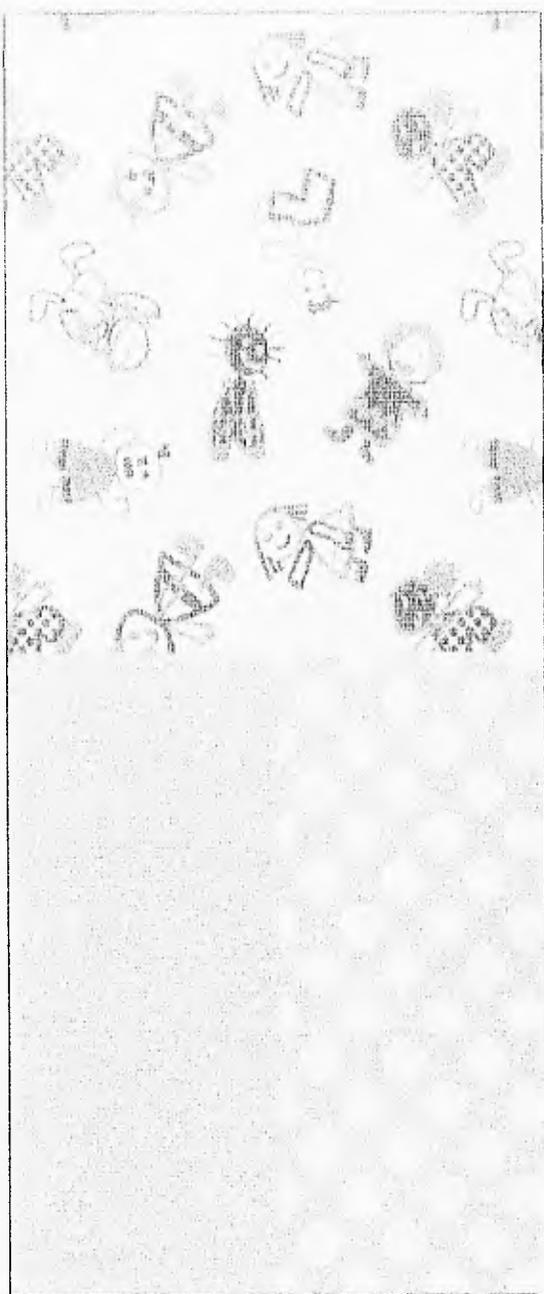
46. FONDOS PROPUESTOS PARA EL DISEÑO SELECCIONADO.



47. MUESTRAS DE COORDINADOS Y  
PROPUESTAS DE APLICACION.



48. MUESTRAS DE COORDINADOS Y  
PROPUESTAS DE APLICACION.



48a. MUESTRAS DE COORDINADOS Y  
PROPUESTAS DE APLICACION.

lizando con la propuesta de aplicación; proporcionando presentación a su trabajo, al mismo tiempo que facilita la elección de la industria.

Es a partir de las figuras 49 y 49a, que se podrán observar los resultados obtenidos en este proceso, muestra directa de la aplicación real y objetivo final del decorador textil.





FR. AFINSTRAS DE APLICACION REAL

87a

# CONCLUSIONES

La gran importancia del diseño decorativo en la industria del vestido, abre una nueva posibilidad de desarrollo para el diseñador gráfico. Su óptima realización requiere de un previo estudio, ya que su valor no es en sí mismo, funciona en base a la aplicación a la cual esta determinada. Diseño y soporte se entrelazan para crear un conjunto armónico, agradable a la visión del consumidor, a la vez, que se tienen un fin utilitario (ambos elementos vitales para los fines consumistas de la industria); de esta manera, la decoración no es gratuita, ya que cada creación busca su lugar dentro de alguna industria. El diseñador gráfico posee los elementos y la experiencia para introducirse, y explorar esta alternativa de desarrollo, desenvolviéndose con libertad y responsabilidad. El papel del diseñador como configurador decorativo no abarca la selección de la tela y colorantes, es el tintorero y la industria, quienes cuentan con la experiencia necesaria para determinar su empleo, aunque su conocimiento dará mayor seguridad al diseñador al proyectar sus propuestas.

Las propuestas realizadas al final del proyecto, son un ejemplo a través del cual he experimentado y confrontado el estudio teórico expuesto con anterioridad, aunque he generalizado algunos puntos considero que son sólo las bases para realizar posteriores proyectos y que sólo a partir de la experiencia se ira adquiriendo mayor soltura en el trazo, lo que permitirá mejorar su calidad creativa, y crear mayor enlace con las industrias. También me permitio enfrentar algunos problemas de impresión; el primero, la selección de la técnica de impresión, la serigrafía, técnica empleada por varias industrias para la realización de sus muestras, dando calidad y presentación a los diseños; en

segundo término, la realización de los originales para impresión, donde me percate que ciertas partes de los motivos se taparían con la segunda tinta, para cual fue necesario ajustar o invertir los colores dependiendo el caso. El proceso de impresión fue sencillo, la aplicación de las dos tintas, para después pasar al horno de secado. Después se pasa al corte para la prenda y costura de la misma, para así llegar a la presentación de las figuras 50 y 51.

El campo de la decoración es muy amplio, pero en algunos casos muy cerrado, para lo cual el diseñador tendrá que ir abriendo paso poco a poco, la realización del muestrario es parte importante para el diseñador decotivo, teniendo más oportunidades al exponer diferentes alternativas que la industria podrá seleccionar o modificar de acuerdo a sus necesidades; con la experiencia adquirida el diseñador podrá ampliar sus posibilidades hacia otras industrias.



# **GLOSARIO**

## A

**Abstracta, forma.** Creación de una forma que no tiene referencia aparente con nada de nuestro entorno.

**Activa, estructura.** Las líneas conceptuales pueden ser divididas, interactuando de varias maneras con los módulos que contiene.

**Activación.** Se refiere a la energía que posee el diseño para atraer al espectador.

**Adición.** Unión de dos o más formas creando una mayor.

**Adornar.** La adición de elementos con el fin de enriquecer determinado objeto.

**Aplicados, Pocosos.** Acabados que se colocan sobre la tela terminada.

**Armonía.** Técnica visual que determina cierto orden y regularidad en el diseño (tranquilizadora).

**Artificial, Fibra.** Producto creado por el hombre.

**Asimétrico, Equilibrio.** Se refiere a los pesos desiguales, que mantienen el equilibrio por impulso o por tensión. (D.A. Dondis, La sintaxis de la imagen, p. 37)

**Atuendo.** Prenda que es empleada para cubrir al hombre.

## B

**Batik.** Técnica de reserva manual, consiste en la aplicación de materiales líquidos (parafina, cera, resinas calientes) sobre la tela dándole la forma del diseño, al solidificarse la cera se tiñe la pieza, evitando la penetración de color en las partes cubiertas. Los colores se desarrollan tiñendo primero los claros, cubriendo las partes y volviendo a teñir hasta que se completa el diseño. Posteriormente se elimina mediante un solvente.

**Belleza.** Aunque el término es muy complejo he de definirlo de forma simple y de acuerdo al proyecto; el añadir belleza a un objeto decorativo quiere decir que este sea placentero, agradable y digno de ser admirado.

## C

**Cintura, Telar de.** Recibe este nombre porque la tejedora lo amarra al talle, se conoce también como el telar de otate, a pesar de ser un artefacto muy sencillo, permite hacer telas muy complicadas y adornadas, consiste en entrecruzar perpendicularmente los hilos en la urdimbre para formar una tela.

**Color.** Técnica visual de gran importancia en la decoración.

**Color, Capacidad de.** Se refiere al número de tintes empleados, los cuales dependerán de los medios mecánicos empleados por cada una de las industrias interesadas. (factor variable)

**Coloración.** Aplicación del color (tes) en la tela.

**Colorante.** Partículas pequeñas solubles en agua o en algún otro vehículo para penetrar en la fibra.

**Composición.** Proceso de enlace entre los diferentes elementos de una configuración visual, adaptándose cada uno para formar un todo unificado.

**Compositivas, Técnicas,** o técnicas visuales que refuerzan la expresión visual.

**Compuesta, forma.** Diferentes formas se unen para crear una sola.

**Conceptuales, elementos.** Elementos invisibles, que son componentes estructurales de una forma.

**Configurador.** Es la acción del diseñador al exponer lo que visualiza su mente a través del lenguaje gráfico.

**Conjunto expresivo.** La unión de diferentes elementos con el fin de comunicarlo a sus semejantes.

**Contraste.** Relación entre formas o componentes de formas, destacando sus diferencias.

**Coordinado.** Combinaciones posibles para el estampado propuesto.

**Corrosión, Estampado por.** Consiste en la impresión del diseño con una pasta corrosiva (el color de la tela será preferentemente obscuro), producto químico que eliminará el color, ya sea en áreas blancas o de color (en algunos casos se puede mezclar tinte con la pasta corrosiva).

## D

**Decoración.** Por medio de está, se pretende hacer más agradable la presencia de algún objeto o ambiente.

**Dibujo.** Se refiere al trazo por medio de cualquier utensilio para crear diversas formas o figuras en una superficie.

**Diseño.** Es este un proceso de creación gráfica determinado a un propósito visual.

**Duplex, Estampado.** Proceso de impresión que consiste en el estampado por ambos lados de la tela.

## E

**Elementos.** Componentes estructurales visibles o invisibles de una forma o diseño.

**Estampado.** Acción de marcar por medio del color (res) y la presión (avudado de medios mecánicos) diversos dibujos (diseños) en un soporte.

**Estilizada, forma.** Creación de una forma en base a la interpretación de los rasgos característicos de una forma natural.

**Estructura.** Retícula a base de líneas auxiliares (horizontales, verticales, diagonales, quebradas, onduladas, etc.) por medio de la cual se puede disponer las formas o figuras en la composición.

**Estructurales, Procesos.** La realización de los diseños, son tejidos directamente en la tela.

**Expresión.** Forma que utiliza el hombre para comunicarse con sus semejantes.

**Externos, Factores.** Puntos importantes, que condicionan o influyen el desarrollo de un diseño antes de su realización.

## F

**Factores.** Elementos que influyen o participan de alguna manera en la realización o estructuración de un diseño.

**Fibra.** Filamento plegable (parecido a un cabello), unidades fundamentales que se utilizan en la fabricación de los textiles (telas). Las fibras repercuten en el tacto, textura y aspecto de la tela. (Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, pp. 13-26)

**Figura.** Es una área delimitada por una línea (contorno).

**Forma.** Exhibe de alguna forma un tipo de profundidad y volumen.

**Formal, estructura.** Compuesta por líneas construidas de forma rígida y matemática, guiando la formación completa del diseño.

## G

**Geométrica, forma.** Creación de una forma utilizando utensilios de precisión; compás, escuadras, etc.

## H

**Horizontal, Telar.** Consiste en cuatro estacas que han sido clavadas en el suelo a distancia conveniente, para sostener la urdimbre, el tejido y accesorios son los mismos que el de cintura, obteniendo mayor anchura en la tela, ya que las tejedoras tienen más libertad de movimiento.

## I

**Ikat.** Consiste en amarrar los hilos de la urdimbre; muy común en la elaboración de rebozos.

**Ilimitado, Formato.** El diseño es sólo una parte del mismo, el cual será susceptible a ser ampliado en todos los sentidos, repitiéndose continuamente sin atender a una delimitación determinada.

**Ilusorio, espacio.** Presencia aparente de un volumen y profundidad en un diseño bi-dimensional.

**Imitación, Diseño.** Se refiere a la copia total o parcial de algún objeto, estilo o cultura, retomando ideas ya establecidas y transformándolas.

**Impacto visual.** Surge del efecto que en conjunto produce la unión de diferentes elementos visuales, estableciendo un punto de interés y atracción para el espectador.

**Impresión, Procesos.** Se refiere a los medios mecánicos para la aplicación de los diseños.

**Inactiva, forma.** Se compone de líneas estructurales conceptuales, guiando la ubicación de la forma o módulos, pero nunca interfieren con sus figuras, ni divide el espacio en zonas distintas, donde pueden ser introducidas las variantes de color o forma.

**Informal, Estructura.** No se poseen líneas estructurales que dirijan el diseño, su equilibrio es asimétrico, por lo que su organización es indefinida.

**Internos, Factores.** Estos son los elementos mediante los cuales se puede expresar y comunicar gráficamente con sus semejantes.

**Interpretación.** Es la forma de exponer o expresar su manera de ver el entorno de cada diseñador, lo que da origen a diversidad de estilos artísticos.

**Interrelación.** La búsqueda constante de un ensamble perfecto entre los diferentes componentes de una forma o un diseño.

**Invencción, Diseño.** A través de la evolución del trazo se buscarán nuevas expresiones.

## L

**Legibilidad.** Los elementos deberán ser lo suficientemente claros dentro del diseño para no crear confusión y perder la unidad del diseño.

**Leonado.** Tono café apenas perceptible.

**Líber.** Capa delgada y fibrosa, interior de la corteza de los árboles.

**Limitado, Formato.** La composición está restringida a determinadas medidas del producto, apreciando la totalidad del diseño.

## M

**Mano libre.** Consiste en la aplicación del color por medio de brocha, pincel, manos, etc., por medio de este se pueden realizar toda clase de diseños.

**Mantas ricas.** Telas adornadas con los más diversos dibujos.

**Marco de referencia.** Borde que rodea una composición (área del diseño).

**Memoria, Capacidad de.** Capacidad de retener los recuerdos visuales.

**Mezcla.** Combinación de fibras para mejorar su calidad.

**Mixto, Diseño.** La mezcla que surge del diseño de imitación y invención.

**Mordente.** Sustancia empleada para fijar el color en la tela.

**Motivo.** Forma(s) que están destinadas a un fin decorativo.

**Muestrario.** Es la forma de presentar diferentes muestras.

**Múltiple, forma.** Repetición de una forma (puede variar ligeramente), estando asociadas, entrelazadas, superpuestas o unidas, para que se interpreten como una sola imagen dentro del diseño.

## N

**Natural, Fibra.** Es esta extraída de productos naturales.

**Natural, forma.** La reproducción más cercana a la realidad de cualquier ser o objeto en el entorno, ya sea en su totalidad o un detalle de la misma.

## O

**Observación, Capacidad de.** Implica el saber leer cualquier objeto que se nos presenta, capacidad que debe tener o practicar el diseñador decorativo.

**Ornamentación.** Se define como el "adorno o motivo", es decir, la composición de formas y colores que se unen para decorar la superficie monótona y vacía de un objeto cualquiera." (M. Kentdoy, Técnicas del Ornamento Actual, p.8.)

## P

**Pantalla, Estampado por.** El diseño se aplica a la pantalla de manera que todo, excepto el motivo quede recubierto con material resistente. Lo que permitirá que sólo el color se adhiera al motivo, imprimiéndose en el soporte (una pantalla por cada color). Su proceso puede ser automático o manual.

**Plangi.** Técnica de reserva manual, consiste en anarrar firmemente partes de la tela, con el único fin de que queden del color del lienzo.

**Pigmento.** Partículas de color insoluble que se sostienen sobre la superficie de una tela, por medio de un agente espesante. Su aplicación es rápida, sencilla y económica. (Norma Hollen y otros, Op. cit., p. 328)

**Plano, Diseño.** Se refiere a la aplicación de los diseños en superficies planas, papel tapiz, estampado en tela, etc.

**Principios básicos.** Puntos fundamentales en la realización de la creación visual.

**Promotor.** Analiza las posibilidades en el mercado para los diseños creados, buscando la mejor forma para que la propuesta creativa sea fabricada, distribuida y usada.

**Proyección.** Se refiere a la técnica y utensilios elegidos por el diseñador para plasmar sus ideas decorativas.

## R

**Receptor.** Es el individuo (s) al cual está destinado el proyecto visual (propuesta práctica).

**Relieve, Diseño.** La aplicación tri-dimensional de los diseños (altura, anchura y espesor), lo que implica un proceso de modelado, tallado en madera.

**Repetición.** Uso repetido de una forma.

**Repetición, Estructura.** La estructura es repetida indefinidamente para cubrir superficies de grandes dimensiones (tela).

**Representación Gráfica.** Es el trazo o la exposición de los pensamientos del diseñador por medio de elementos gráficos, propios del lenguaje visual.

**Reserva, Técnicas de.** Técnicas empleadas para la aplicación del color, consiste en resguardar algunas porciones de la tela de los efectos del tinte, obteniendo así diversos efectos y diseños.

**Reticula.** Líneas espaciadas regularmente para colocar las formas en una composición.

**Rodillo, Estampado por.** Proceso de impresión que consiste en un cilindro giratorio, por medio del cual se estampara la tela de forma continua.

**Rutina, Acabados.** Un acabado se define como cualquier proceso realizado sobre la fibra, hilo o tela, ya sea antes o después del tejido para cambiar la apariencia (lo que se ve), el tacto (lo que se siente) y el comportamiento (lo que hace a la tela). Todo acabado eleva el costo de la tela. Los acabados de rutina o generales son: limpieza, blanqueo, carbonizado, mercerización, acabados con amoníaco, gaseado, etc. (Norma Hollen y otros, Introducción a los textiles, pp. 296-300)

## S

**Sello, Estampado por.** Técnica de reseva que consiste en la reproducción de un dibujo pasando la pintura por un modelo, el cual será marcado en la tela por medio de la presión.

**Stencil.** Consiste en reproducir un dibujo pasando la pintura por un modelo previamente picado o recortado.

**Semiformal, estructura.** Dentro de una estructura rígida puede existir una ligera irregularidad, o a la inversa.

**Simbolo.** Imágenes o gráficos que estan dotados de un significado.

**Simétrico, Equilibrio.** Se refiere a los pesos iguales o uniformes, tanto de un lado como el otro.

**Simple, forma.** La creación de una forma unitaria.

**Soporte.** Es el objeto o la superficie donde seran plasmados los diseños.

## T

**Tela.** Estructura plana y flexible, capaz de transformarse en diversidad de artículos útiles para el hombre.

**Telar.** Máquina donde se entrelazan los hilos para formar una tela.

**Tinte.** Hace referencia al color empleado.

**Tintorero.** Individuo encargado de seleccionar el colorante adecuado.

**Teñido.** Técnica empleada para una aplicación del color uniformemente en la fibra, hilo o tela. Consiste en sumergir la tela en una substancia tintoréa, generalmente en caliente y un mordente para que se fije.

**Transferencia, Estampado por.** Proceso de impresión que consiste en la transferencia del diseño por medio del calor (sublimación) a la tela, impreso con anterioridad en papel especial.

## U

**Unidad.** Los diferentes elementos deberán ensamblarse el uno con el otro, de forma que se perciban como un objeto unico.

**Unitaria, forma.** Forma usada repetidamente en una composición.

**Urdimbre.** La acción de tender las hebras en dirección longitudinal para después realizar el tejido.

## V

**Visuales, elementos.** Características visibles que contribuyen a la apariencia de una forma.

**Visuales, Recuerdos.** La imagen permanente en la memoria, de cualquier objeto en el entorno.

**Volúmen.** Espacio tri-dimensional delimitado por planos.



# **BIBLIOGRAFIA**

- Blume, Hermann 1987. Guía completa de ilustración. Técnicas y materiales., 3era. reimpresión. Imp. por Omnia, S.A., España.
- Carreon Cutierrez, Ma. Luisa (s.a). El Dibujo Decorativo., Proyecto para tesis, (Biblioteca de San Carlos).
- Couty, Edmundo (s.a). El Dibujo y la Composición Decorativa., 3era. ed., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- D. Lechuga, Ruth 1987. El traje indígena de México., Panorama editorial, S.A., México.
- Dondis, D.A. 1984. La Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- G., José Manuel y García de la Torre 1970. Decoración y Psicología., Ed. Científico, México.
- Garau, Augusto 1986. Las armonías del color., Ed. Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México.
- Gersther, Karl 1979. Diseñar Programas., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Gombrich, E. H. 1979. El sentido del orden., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Hidalgo, Rosa María (s.a). Digalo con un cartel., grupo ARMO.
- Hollen, Norma y otros 1990. Introducción a los textiles., 2da. ed., Ed. Limusa Noriega, México.
- Humbert, Claude 1970. Diseño Ornamental., Ed. Blume, ed. española.
- Kentdoy, M. 1970. Técnica del Ornamento Actual, 2da. ed., Una creación de L.E.D.A. (Las ediciones de Arte Barcelona).
- Llovet, Jordi 1981. Ideología y Metodología del diseño., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Mair, Manfred 1982. Procesos elementales de proyección y configuración. Curso básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea (Suiza), t. 1 y 2., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Meyer, F. S. 1965. Manual de Ornamentación., 5ed. ampl., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Munari, Bruno 1985. Diseño y Comunicación Visual., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Wucius Wong 1985. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional., 4ta. ed., Ed. G.G., S.A., Barcelona.
- Wucius Wong 1995. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional., Ed. G.G., S.A., México.
- \_\_\_\_\_ (1979). Animales Prehispánicos. Archivo General de la Nación.
- \_\_\_\_\_ 1990. Architectural Digest. The AD 100., Printed in the United States of America, an exclusive guide to the world's finest interior designers.
- \_\_\_\_\_ 1980. Art & Décoration. la revue de maison., No. 221, 222., Publicada en París.
- \_\_\_\_\_ 1991. Cámara Nacional de la Industria de las Artes Gráficas., No. 132, Año XXI, Nov. Dic. 1991., Impresión Maclago Impresores, S.A. de C.V., México, D.F.
- \_\_\_\_\_ 1991. Curso de Diseño Gráfico., I.I., Ed. educar, cultura recreativa, S.A., Imp. en Colombia.
- \_\_\_\_\_ 1994. Diccionario Larousse Ilustrado., Imp. por Larousse.
- \_\_\_\_\_ 1994. Línea Directa Comercial Mexicana., No. 11, año 1, octubre 1994., Imp. México, D.F.
- \_\_\_\_\_ 1991. México en el diseño. Agosto - Septiembre, Año 1, Núm. 5, 1991.
- \_\_\_\_\_ (s.a). Nuevo Estilo., Núm. 133, edita Sarpe, Madrid.