





**MEMORIA**

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
"Ilustración textil aplicada al modelo Slip On"  
Rocío Benítez Pérez

**ULL**

Universidad  
de La Laguna



FACULTAD DE BELLAS ARTES

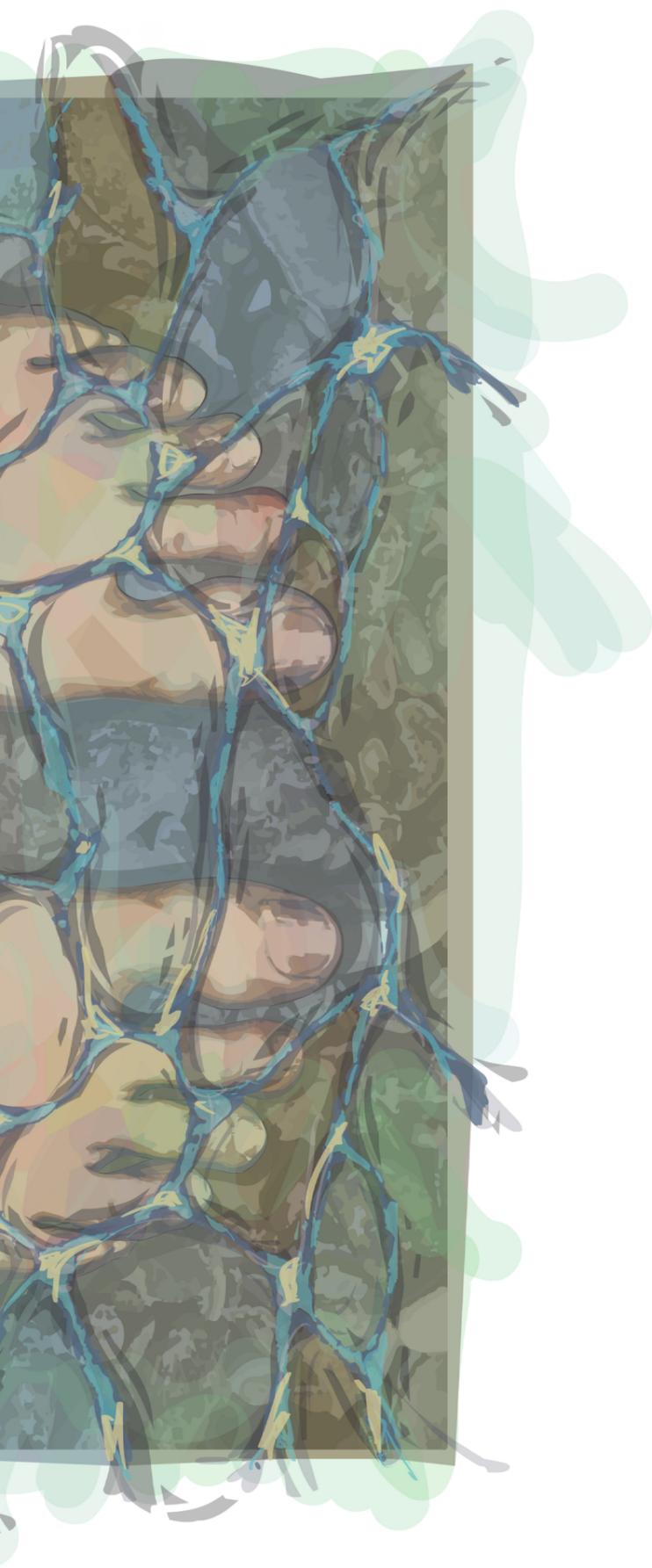
Memoria  
TRABAJO DE FIN DE GRADO  
BELLAS ARTES  
(ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN)  
UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA  
Septiembre 2015

Departamento de Humanidades  
Sección Bellas Artes  
Campus de Guajara  
Universidad de la Laguna  
España

Tutorizado por:  
Rosana Ara García  
Profesora titular del Departamento de Bellas Artes  
Universidad de la Laguna

Rocío Benítez Pérez  
ciodraw@gmail.com  
alu0100594676  
DNI: 79065665Z

El presente proyecto forma parte de los estudios universitarios de Grado. Incluye la memoria de la asignatura Trabajo de Fin de Grado y en ella se engloban las diferentes colecciones resultantes en forma de ilustración aplicada a textiles, concretamente, a calzado. El planteamiento del trabajo se define gracias a la puntualización de unos objetivos tanto teóricos como artísticos, junto con la metodología necesaria para llevarlos a cabo.



## ÍNDICE

---

- Agradecimientos
- Introducción
- Contextualización
  - Moda actual
  - El estilo deportivo
  - Las Vans
- Referentes
  - Grandes firmas y alianzas
  - Ilustradores, artistas plásticos y diseñadores gráficos
- Objetivos
  - Antecedentes personales
  - Antecedentes académicos
  - Antecedentes del Proyecto
- Realización de obras
  - Proceso de trabajo creativo
    - Concreción de la idea
    - Ejecución de los diseños
    - Diseños finales
  - Cronograma
- Conclusiones
- Bibliografía
- Glosario

Para desarrollar este proyecto he tenido que "andar con pies de plomo" debido a que, de entrada, desde el punto de vista de ilustradora parecía un proyecto demasiado ambicioso. Pero no obstante, decidí "darle pie" estando "al pie del cañón" y "siguiendo al pie de la letra" un buen plan de trabajo. Por ello me "puse en pie" y comencé "con buen pie" algo que, en definitiva, me ha reconfortado desarrollar.

## AGRADECIMIENTOS

---

En primer lugar me gustaría agradecer a Marco y María por confiarme documentación específica sobre Diseño y Moda; a Carla Fernández Moragón por facilitarme el camino con las nuevas tecnologías y programas informáticos de edición, al igual que su aporte y conocimiento de teoría del color e impresión; a Javier Velazco su ayuda y amplio conocimiento en fotografía e imagen digital; a Cristina Martins por su aportación de documentación sobre Moda actual, tendencias, color, diseño de Moda y publicidad; a Fabio Sánchez Sangareau y Alicia Benítez Pérez por su colaboración como modelos de fotografía; a la agencia de modelos Olé Group por facilitarme material y estudio fotográfico para la realización de fotografías de estudio de productos; a José Eugenio Sánchez Giuseppe por hacer que este proyecto tenga un posible futuro gracias a sus conocimientos del sector de la Moda y el entramado del grupo Tenerife Moda, sus aportaciones para nuevas empresas textiles, su asesoramiento sobre tejidos y facilitar contactos, como por ejemplo empresas de impresión textil; y por último, y no por ello menos importante, a mi familia, amigos y a mi tutora de TFG Rosana Ara y a María Candelaria por dedicarme su tiempo y apoyo.

## INTRODUCCIÓN

---

Este Proyecto es el fruto de la fusión de diferentes conceptos adquiridos durante el paso por la carrera de Bellas Artes. En él se combinan "Arte y "Moda", aplicando la ilustración como ligadura entre ambas partes. Esta idea aparece como una semilla que va evolucionando conforme van aconteciendo diferentes experiencias personales, ya sea en el mundo profesional de la Moda, como en el mundo artístico dentro de la Universidad.

La importancia que yo concedo a estos dos campos, el del Arte y el de la Moda, y que considero van unidos, ha hecho real y factible la consolidación de este proyecto de manera que puede ser utilizado como objeto de autopromoción, incluso como primer contacto con un futuro proyecto empresarial. Tanto la Moda como el Arte en la actualidad comparten muchas similitudes, y en este proyecto intento aunar mis conocimientos en ambos campos estudiando aquellos aspectos que puedan determinar el éxito o el fracaso de la mayoría de las ideas y productos finales.

El cuerpo es uno de los elementos más utilizados en el Arte y es asimismo el soporte predilecto de la Moda. Del cuerpo son "Los pies" los elegidos para para desarrollar este proyecto, por lo tanto el prototipo de calzado, como la ilustración, dirige el foco de atención hacia "los pies".

El presente proyecto consta de tres colecciones diferentes de prototipos de calzado, más una extensión en forma de edición limitada de una de ellas. Para cada una se ha diseñado un logotipo de manera que haga referencia al tema. Cada colección se caracteriza por una ilustración determinada realizada con técnicas digitales, intentando buscar la adecuación perfecta entre el proceso de creación y el método de producción. El carácter personal de cada ilustración viene determinado por la combinación de colores y la superposición de las diferentes capas, así como por las imágenes que se representan.

En el apartado "Resultados" presento como sería el calzado basándome en el modelo Slip On, con las combinaciones de colores y estampados en cada una de sus partes, la ilustración agregada en la parte frontal de éste, y la ilustración original sin modificar. Estas láminas son la carta de presentación de cada colección y sus prototipos, hay que decir que no se trata de prototipos "físicos", sino el diseño de un posible y futuro producto.

"El mundo de la moda ha dejado de ser un submundo más. El mundo de la moda es nuestro mundo como un todo. El arte de la moda no es un arte entre otros".

<sup>1</sup> ZUCCI, Victoria; Artículo "Moda y diseño: ¿El octavo arte?"; Documento: Revista informativa y cultural de la Universidad de Murcia; may-1987 (Artículo aparecido en Campus N° 17, correspondiente a Mayo-Junio de 1987).



## CONTEXTUALIZACIÓN

---

Moda actual  
El estilo deportivo  
Las Vans



A partir de 1987 se comienza a escuchar que la moda podría llegar a marginar la tradicional función de ésta como distintivo de clases.

"Tirantes, gabardinas o americanas, alpargatas, cazadoras y vaqueros, se reparten indistintamente por los cuerpos de la cada vez más achatada pirámide social. El intercambio de referentes conlleva la pérdida de la referencia de la imagen -referencia económica-político-social"<sup>1</sup>.

Actualmente la combinación de todo tipo de prendas es algo que no concuerda ya con la clase social a la que pertenezca uno. "El deseo de desear algo que no se tiene, en esta sociedad que consume y se consume en el deseo de consumir, y que, por lo tanto, exige la infinita variedad en los objetos, fácilmente adquiribles y rápidamente agotables"<sup>2</sup>, ha forzado a la industria a crear un cambio constante de productos de moda y, como consecuencia, generar un esfuerzo creativo, imaginativo, sin precedentes históricos.

Por otro lado, el espectador, convertido en consumidor de diseño, se transforma en usuario directo de este tipo de arte, no siendo sólo el ojo lo que da vida a lo bello en la contemplación distanciada sino que ahora, su cuerpo, lo porta sobre sí.

Ahora bien, ¿se puede equiparar la moda al arte?, ¿se influyen estas dos expresiones creativas ente sí? Creo que es un tema que a menudo ha quedado en el aire.

Siempre ha habido una relación estrecha entre Moda y Arte. Acordémonos de las alianzas entre diseñadores y artistas plásticos, como los diseños y pelucas que elaboraba Salvador Dalí, el vestido "Mondrian" de Yves Saint Laurent, o más recientemente, las gráficas del artista japonés Takashi Murakami en las carteras Louis Vuitton. Estos acontecimientos cuestionan los límites entre la moda y el arte y surgen, desde hace años, cuando el Museo Metropolitano de Nueva York (el Met), junto con curadores y empresarios de la moda, como Anna Wintour (directora de la Revista Vogue), inició sus exposiciones de moda.

La gran mayoría de los artistas y diseñadores, afirman que la moda y el arte son expresiones estéticas que comparten la misma visión, es decir, que son maneras de expresar pensamientos y sentimientos de los seres humanos.

Y en ese aspecto, desde mi punto de vista, hay que destacar que la moda parece estar más cerca de los hombres y las mujeres ya que el ritual de vestirse es un acto diario. Por ello, no creo que ser artista o haber pasado por una academia de arte sea imprescindible para expresarnos de una manera estética. Muchas veces, nuestro estado de ánimo o nuestra línea de pensamiento define nuestra manera de vestir. Esta es una de las ideas principales que consolidan el objetivo de este proyecto. Otra manera de relacionar la moda y el arte es el coleccionismo y la compra obsesiva de moda y arte. El impulso que tienen algunas personas por adquirir la Kelly Bag de Hermés o un cuadro de Andy Warhol, crece cada vez más. Afortunadamente algunos saben que una pieza de alta costura es para lucirla en una pasarela y tenerla como objeto de exhibición; así como una colección de arte es adquirida de manera consciente a sabiendas que en el futuro se va a ceder al público para que lo contemple y aprenda de ella.<sup>3</sup>

El mundo del arte puede abarcar numerosos campos que están interrelacionados entre si y que cooperan en la consolidación del término "arte".

En la actualidad es difícil dividir los diferentes ámbitos artísticos con rigurosa exactitud. En la pintura, la escultura, la ilustración, pasando por el diseño y la fotografía, existen relaciones con otros campos como el diseño y la indumentaria, la ilustración de moda, el diseño textil de tejidos, la creación de firmas y logotipos de marcas, etc... Los artistas a lo largo de la historia han ido saltando de ámbito según sus intenciones e ideas.

El mundo de la moda es muy amplio, y en él se alojan artistas de alto calibre que colaboran con expertos del patronaje, diseño y confección de prendas. La ilustración en el mundo de la moda puede emplearse en multitud de aplicaciones, tanto para ilustrar los primeros esbozos y bocetos de una colección, como para el estudio del diseño de tejidos. Muchos diseñadores famosos han solicitado la colaboración de numerosos artistas para producir sus colecciones.

Las colecciones que se crean a gran escala, para un público muy amplio, pasan por un proceso industrial en el que trabajan codo con codo con expertos del sector.

Para lograr el éxito en el mercado a veces es necesario ser multifacético y conocer de cerca sus diferentes aspectos. Considero que, cuantas más puertas abras más conocimiento estará al alcance de tu mano porque el conocimiento es poder.

<sup>1,2</sup> ZUCCI, Victoria; Artículo "Moda y diseño: ¿El octavo arte?"; Documento: Revista informativa y cultural de la Universidad de Murcia; may-1987 (Artículo aparecido en Campus N° 17, correspondiente a Mayo-Junio de 1987).

<sup>3</sup> ELIAS, Lucía; Artículo "El arte en la moda y la moda en el arte"; Revista Diners, 4 Junio de 2012.

EL ESTILO DEPORTIVO ES LA TENDENCIA ACTUAL SOBRE LA PASARELA DE ASFALTO, EL CALZADO DEPORTIVO Y LAS ZAPATILLAS SE HAN CONVERTIDO EN LOS NUEVOS SALONES, "LOS NUEVOS MUST".

No podemos olvidar que una de las partes importantes de la vestimenta es el calzado. No sólo atendiendo a la parte estética sino por su funcionalidad, el calzado ha sido muy importante en la historia. Las evidencias nos enseñan que la historia del calzado comienza a partir del año 10.000 a.C., al final del periodo paleolítico, muestra de ello son las pinturas, de esta época, encontradas en cuevas de España y del sur de Francia. (imagen 1)

La protección de los pies aparece cuando las condiciones climatológicas eran extremas o cuando se pretendía realizar alguna actividad que podía dañarlos. En la edad media, tanto los hombres como las mujeres usaban zapatos de cuero abiertos que tenían una forma semejante a las actuales zapatillas (imagen 2). Desde entonces se entiende el concepto de calzado unisex como algo normal. Que se asemejara a las zapatillas, para mí entender, tiene algo que ver con la búsqueda de la comodidad y el confort. La moda actual recupera, parece ser, conceptos que habían sido dados de lado por las tendencias que estaban vigentes hasta hace algunos años.

El calzado deportivo y las zapatillas parecen abrirse camino en el mundo de la moda, y vienen pisando más fuerte que nunca. Las causantes de este absoluto boom del sport chic y las que se abren paso creando la fiebre por el athleisure (así es como se denomina en la industria de la moda a la fusión de la ropa atlética con la de calle) fueron las Sneakers de Isabel Marant. Todo comenzó con las típicas zapatillas de deporte blancas, donde Reebok vuelve a ser la marca de referencia con su modelo clásica, siguiéndoles las running más estrambóticas de colores ácidos o tejidos deluxe, propuesta de Chanel.

Actualmente ha irrumpido con fuerza un nuevo prototipo: los modelos Slip On, sin cordones, con la suela gruesa y blanca y que se hicieron populares por la marca Vans. Estos han sido incorporados a las propuestas de firmas de pasarela como la italiana Moncler. (imagen 3)

El éxito de este calzado, a caballo entre las Slippers y las Skaters, se debe al juego que dan a la hora de combinarlas, tanto con looks de estética deportiva, como con la mezcla de prendas y complementos más sofisticados, con cierto aire lady o retro. Las encontramos estampadas, metalizadas, a todo color, con diferentes acabados

y tejidos etc...

Han sido icono de la cultura popular y objeto de deseo de una gran parte de las mujeres, porque los zapatos son uno de los complementos fetiche de nuestro vestidor. Si repasamos la historia y vemos su evolución podemos ver cómo se han ido adaptando a cada época, tanto en el mundo de la moda como de la propia sociedad. Los cambios también se reflejan sobre la pasarela con nuevas propuestas cada temporada. Las zapatillas Slip On, junto a otros modelos deportivos, han sido las últimas en formar parte en colecciones de Alta Costura como las de Céline (imagen 4), con una versión estampada bicolor; o las de Antonio Marras que conquistaron con un modelo en charol de color nude con la suela negra. Con éstos dos ejemplos vemos cómo la moda casual se han convertido en propuestas de gama alta.<sup>4</sup>



<sup>4</sup> "ANÓNIMO"; "Un salto del gimnasio a la calle"; holafashion.es, 07 de Octubre de 2014.

Como suele ocurrir siempre que se producen estos hits en el mundo de las tendencias de moda, las diferentes firmas incluidas las de low cost toman muy buena nota para crear su hueco en los armarios populares.



(1)

“Slip On” en marcas de diseñadores famosos. (Imagen 1)



(2)

“Slip On” en marcas baratas mucho más accesibles. (Imagen 2)

Este modelo de zapatillas, las Slip On, fueron creadas por la marca deportiva Vans, que empezó aproximadamente en 1966 con Paul Van Doren en una pequeña tienda en Anaheim, California, justo al lado de la fábrica de caucho Van Doren. Pero el primer modelo que se vendió fue el de Vans 45, actualmente conocido como “Authentic”.

En 1979 fue la primera vez que se presentó el modelo número 98, más conocido como “Classic Slip-On”, diseñado por Randy. Consiguió crear un zapato sin cordones (o slip on) y Vans adaptó el concepto a sus zapatillas. Comenzó a hacerse popular entre los primeros skaters y aficionados al BMX, difundándose por todo el sur de California. Pero cuando realmente se impulsa la imagen, más allá de las fronteras de EE.UU de Vans es cuando Sean Penn, en 1982, apare en la película “Fast Times at Ridgemont High” con unos Slip-On checkerboard .



Vans 45, Authentic



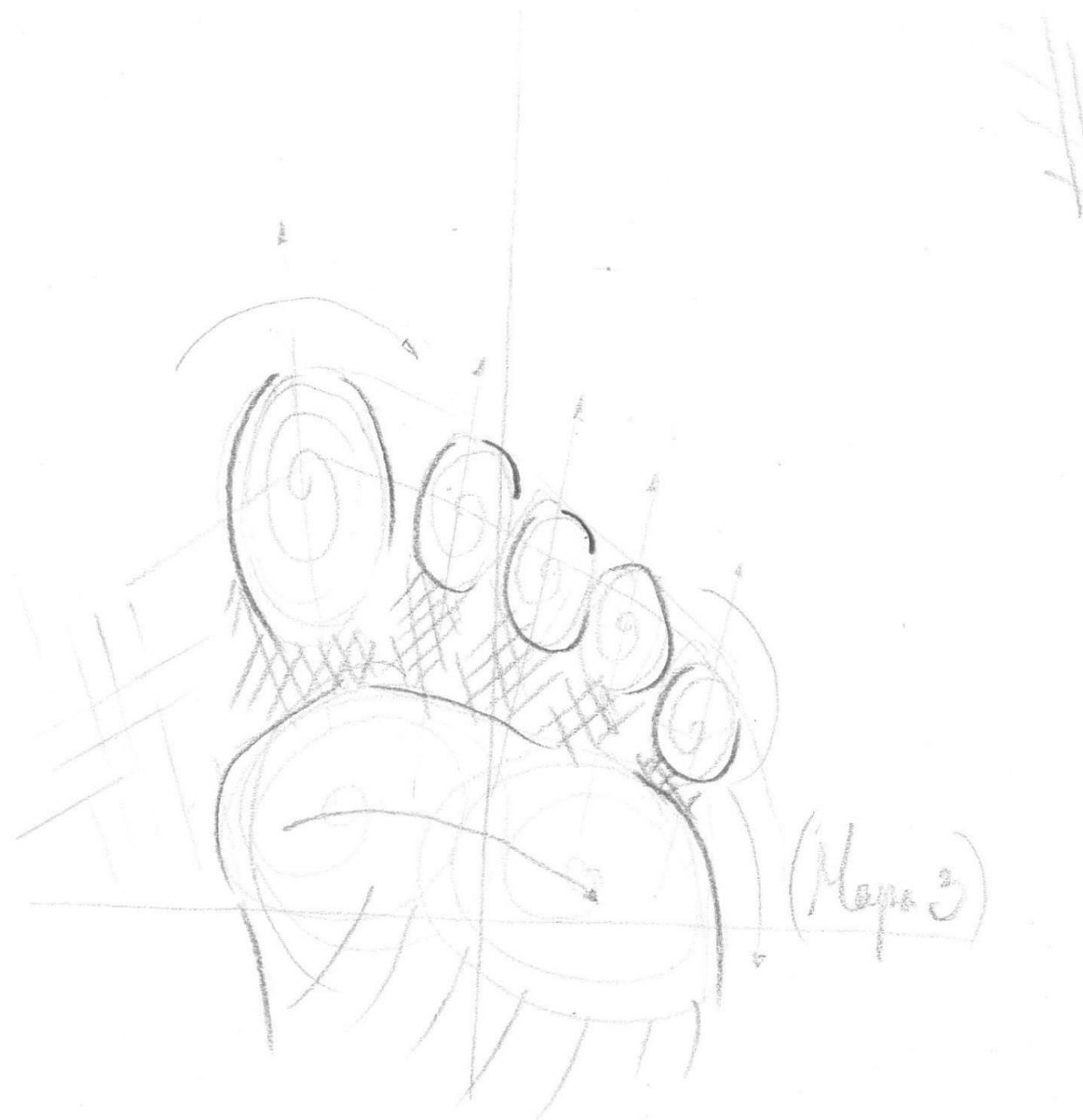
Vans 98 Slip-On

En el año 2000 la prestigiosa revista Forbes reconoció a Vans como la “mejor compañía pequeña de América” del año 2000. Actualmente Vans fabrica calzado específicamente para el deporte extremo y auspicia a skaters y bikers.

## REFERENTES

---

Grandes firmas y alianzas  
Ilustradores, artistas plásticos y diseñadores gráficos



## REFERENTES

Hemos contemplado muchas obras de artistas enriquecedores a lo largo de nuestra trayectoria como estudiantes de Bellas Artes que han cambiado nuestra concepción del arte. Sin embargo existen varios referentes claves ligados a éste proyecto.

Estos se han agrupado dos apartados: Grandes Firmas y Alianzas, e Ilustradores, Artistas Plásticos y Diseñadores gráficos.

### Grandes firmas y alianzas

#### VANS X ROBERT VERDI – HERMÈS SLIP ON

La conocidísima marca Hermès es uno de los pilares que ha consolidado el mundo de la Moda. Nace en 1837 pero es un siglo más tarde cuando se crean sus conocidísimos pañuelos de seda diseñados por Robert Dumas. Aún son conocidos por su exclusividad y estilo. Hoy en día se hacen artesanalmente exactamente igual que en 1937, cuando se creó el primero. Los temas de sus diseños son variados, utilizan temas de actualidad como fuente de inspiración, el mundo que vivimos, la naturaleza, etc. Y utilizan una amplia gama de colores que son trabajados en sus talleres de Lyon en Francia.

En 2011 el reconocido styler y trendsetter Robert Verdi tuvo la genial idea de utilizar los diseños de los pañuelos vintage de Hermès para las zapatillas Vans Slip On de su colección. De esta unión surgieron unas zapatillas únicas. Verdi estampó los diseños de los clásicos pañuelos de seda creando siete modelos distintos de zapatillas, las cuales, lamentablemente, no se encuentran a la venta ya que fueron confeccionadas exclusivamente para él.



#### LIBERTY ART FABRICS Y VANS

La londinense Liberty Art Fabrics es conocida por sus diseños textiles. Desde 1884 colaboran afamados protagonistas del Art Nouveau. Actualmente tiene un equipo de profesionales, pertenecientes al sector textil, que realizan colecciones de estampados cada temporada ya que existe una gran demanda del mercado. La calidad de los tejidos y diseños, los hacen únicos por eso ha sido uno de los grandes referentes para este proyecto.

Al igual que numerosas firmas, Liberty Art Fabrics ha colaborado, en numerosas ocasiones, en la creación de "colecciones capsula" con Vans. Una de las últimas fue presentada con los modelos de Vans: Era, Authentic y Classic Slip-On cuyos estampados primaverales están inspirados en escenas de Alicia en el País de las Maravillas.



### Ilustradores, artistas plásticos y diseñadores gráficos

#### MATHEUS LOPES CASTRO

Matheus Lopes Castro es un joven ilustrador y diseñador con sede en Belo Horizonte, Brasil. Desde los 14 años trabaja para el mundo del arte, concretamente en el ámbito de la ilustración ya que para él es el medio de comunicarse con el mundo exterior. Considera que sus imágenes sustituyen a las palabras: "Me parece que es la forma más pura y sincera de expresarme y de conectar con gente que piensa como yo".

Pertenece al grupo de nuevos artistas que crecen y se hacen por medio de las redes sociales. Podemos encontrarlo en diferentes portales de internet, gracias a lo cual su trabajo llega a gente de todo el mundo.

De sus ilustraciones me cautivó su estilo desenfadado y llamativo, con un aire Pop Art lo cual lo convierte en uno de los grandes referentes de este proyecto.



<http://mathiole.com/about/>  
(2º Párrafo)

Domingo Ayala, artista gomero que estudió Bellas Artes en la Universidad de Diseño de Tenerife está afincado actualmente en Barcelona. En 1997 empezó su carrera como ilustrador. Sus primeros trabajos, ligados al mundo textil, estaban destinados a la estampación industrial de tapicerías y ropa del hogar.

También ha trabajado como ilustrador para las editoriales Destino y Planeta, así como para las revistas Woman y Cosmopolitan. Además colabora con las firmas Custo Barcelona y Dorotea, actualmente insignias de la moda nacional.

En 2003 creó, con la empresa de moda Fashion Dalas Barcelona, su primera colección de T-Shirts como la marca "Domingo Ayala Collection". Actualmente podemos ver sus colecciones en revistas de moda como Glamour, Vogue, Woman, InStyle e internacionales como en la Americana Teen Vogue.

De Domingo Ayala me interesa fundamentalmente la alta calidad de sus estampados, la selección de tejidos que utiliza y sus bordados. En cada una de sus prendas podemos observar su cuidadoso acabado. Además su estilo, fácilmente reconocible, transmite una frescura muy acertada para un tipo de público juvenil al que está destinado. Su trayectoria es un aliciente para mí y un referente importante en este proyecto.



Laura Delgado es una artista plástica argentina. En sus obras, de gran carácter, emplea un tipo de mancha suelta y espontánea para conformar las figuras de sus composiciones, utilizando diferentes técnicas.

A lo largo de su carrera ha utilizado distintas temáticas. Una de las que más me ha interesado es la de la serie Pies, resuelta con pinceladas muy amplias y dinámicas y con mucho colorido. Desde el primer momento me sentí identificada con estas obras al ver reflejada mi idea de representar los pies bajo el agua.





Choose Your Shoes nace en 2005 como proyecto personal de Michael Burk, al que se le ocurrió customizar las conocidísimas Vans Slip-On (modelo de zapatillas sin cordones de Vans) con diseños muy originales cuya temática se basaba en los Skater Old School (estilo creado por los primeros patinadores de monopatín y patines en paralelo).

Todas las zapatillas eran y siguen siendo pintadas a mano por Michael Burk, lo que les aporta un plus de exclusividad que las hace más demandadas. Gracias a su genial idea de auto-promocionarse empleando las nuevas tecnologías y las redes, Choose Your Shoes se han hecho muy populares apareciendo en numerosas revistas y libros, e incluso en tiendas Vans internacionales.

La idea de customizar un modelo de calzado, muy aceptado popularmente, es la gran referencia de este trabajo. Además para mí, es un gran ejemplo el esfuerzo y el esmero que Michael Burk pone en cada una de sus obras.



# OBJETIVOS

---

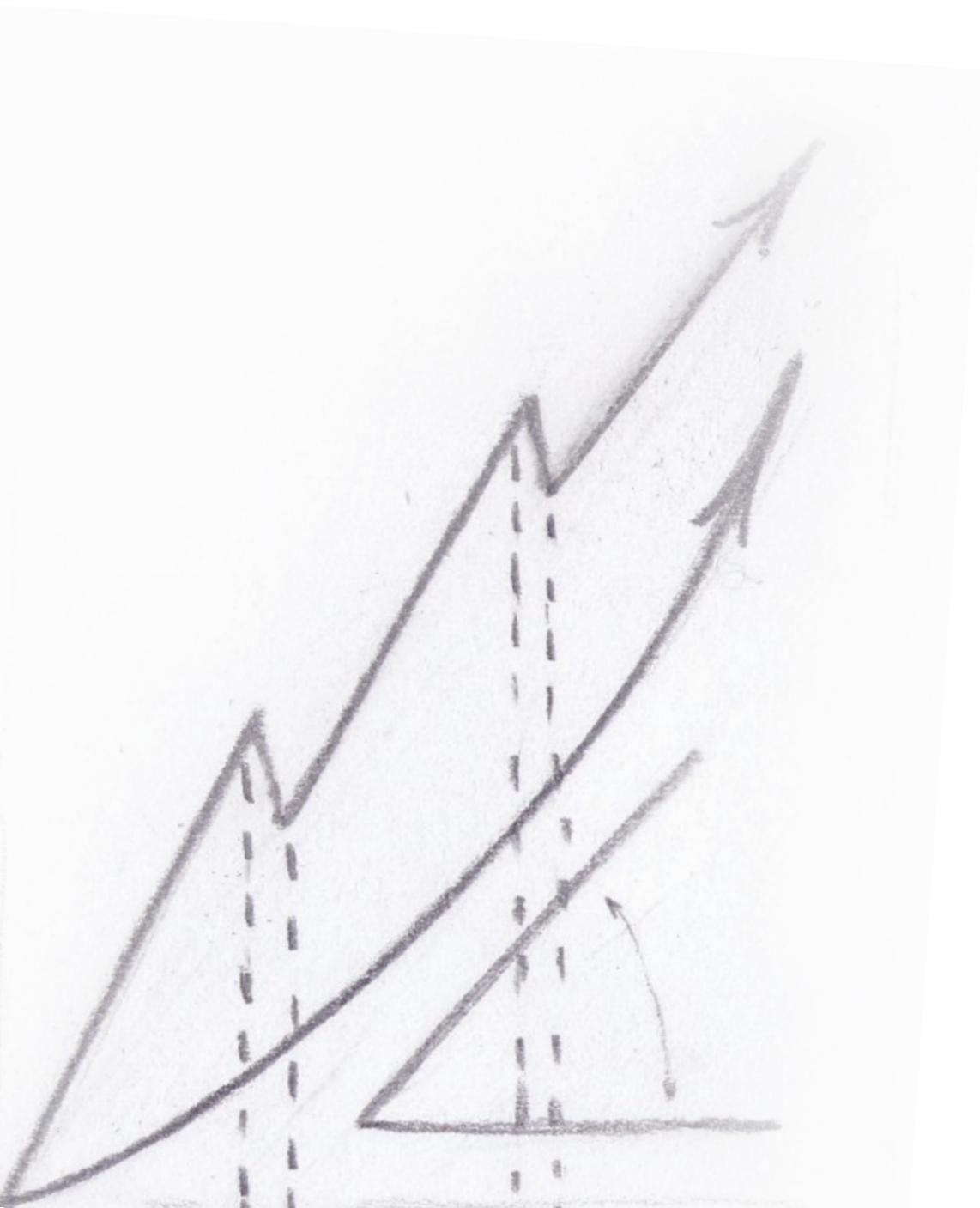
El dominio de las técnicas para aumentar y desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y creativas de las artes visuales son los objetivos clave de este proyecto. Para desarrollarlo y conseguirlo se destacaron los siguientes:

## Generales:

- Aplicar, en el desarrollo de las colecciones, los conocimientos específicos del Itinerario de Ilustración unido a la propia experiencia profesional en el campo de la Moda.
- Idear un trabajo creativo de alta calidad profesional, con la intención de exponerlo de manera eficaz y con la posibilidad, en un futuro, de una colección física real.
- Estar cualificado para continuar el aprendizaje de manera autodidacta
- Saber adaptar el lenguaje estético a las nuevas tecnologías.

## Específicos:

- Analizar los puntos fuertes y las debilidades en el trabajo propio para fomentar el pensamiento auto-crítico y enmendar posibles errores.
- Gestionar la información y programar la temporalización consecuentemente con el trabajo a realizar y aprender de ello para proyectos futuros.
- Comprender la técnica como capacidad de vincular el lenguaje personal con el proceso creativo.
- Conseguir un nuevo lenguaje tecnológico sin desvincularse de la identidad artística personal.



## ANTECEDENTES PERSONALES

---

Antecedentes académicos  
Antecedentes del Proyecto



## ANTECEDENTES ACADEMICOS

EL largo camino del aprendizaje y la educación en general, en mi opinión, nunca tiene fin. Todos los días nos acostamos sabiendo algo nuevo, es inevitable.

El comienzo de un artista, su manera de ver, de crear hasta llegar a un estilo personal conlleva mucho trabajo oculto: caminos equivocados, encuentros casuales, descubrimiento de artistas que nos nutren y que nos abren nuevas vías de expresión, etc... el aprendizaje no termina nunca. La evolución es continua y creo que nunca concluirá.

Los estudios en la Facultad de Bellas Artes suponen una toma de contacto con este mundo apasionante que es el arte. Personalmente han sido enriquecedores. Unas veces me han abierto muchas puertas, otras se han cerrado, y de otras me llevo la llave para poder acceder a ellas cuando sea preciso. Este ha sido solamente el comienzo de un largo camino de luchas internas entre ideas, procesos de aprendizaje, proyectos futuros.... que me animan a seguir con fuerza y decisión.

Algunas de las obras realizadas en diferentes asignaturas como Pintura de 2º Curso o Dibujo de 2º y 3º, e incluso 4º con Creación artística, abrieron mi mente en diferentes aspectos artísticos. En la asignatura de Pintura me gustaban obras de estilo Impresionista y en dibujo me llamaba mucho la atención un amplio abanico de estilos, desde las técnicas tradicionales en obras realistas, como el empleo de la mancha como registro de identidad y elemento constructivo.

Mi evolución pasó por el empleo de múltiples técnicas, tanto a la hora de pintar sobre lienzo como de ilustrar sobre cualquier tipo de soporte. El óleo, el acrílico, las acuarelas, los lápices de color, los pasteles, formaron parte de las variadas herramientas que me ayudaron a crear algunas de mis obras preferidas. También me gustó el paso por otras asignaturas como Creación Artística II y el contacto que pude disfrutar con la creación de uno de los personajes de mi pequeño guión fílmico, Elva.



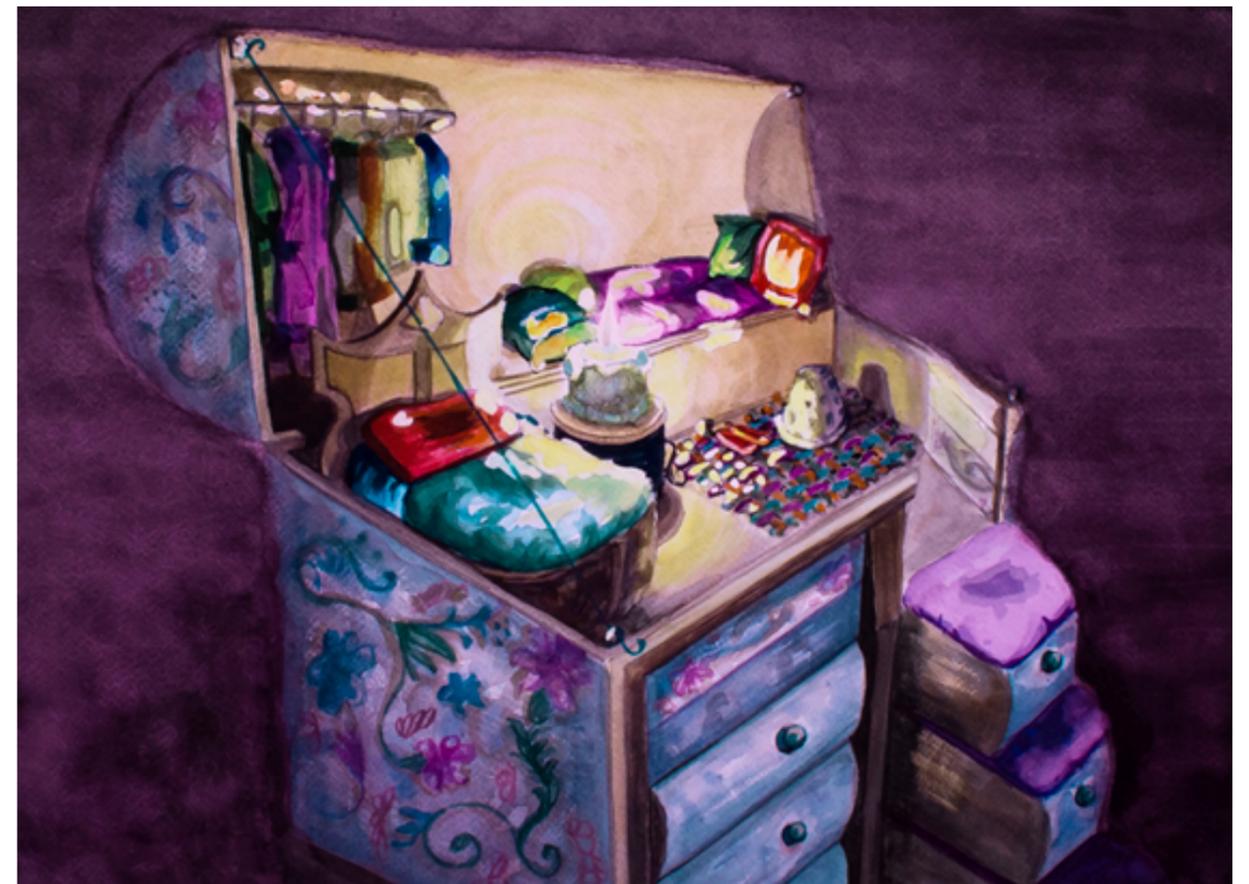
(“Pulgarcita y la Luna” Pastel sobre Canson, Creación Artística I)



(“Elva” Estudio de personaje en 3D. Busto de pasta de papel, acabado con acrílico y detalles de barniz. 12cm Aprox.)



(“Reflejo” Óleo sobre lienzo. Pintura II)



(“La habitación de Pulgarcita” Acuarela sobre papel, Creación Artística I)

## ANTECEDENTES DEL PROYECTO

---

Siempre me han interesado los diseños aplicados en diferentes productos textiles, sobre todo las zapatillas y camisetas. En este apartado muestro algunos resultados de customización, algunos de ellos realizados durante los cursos de 3º y 4º de Bellas Artes.

En un principio pensé en continuar con este tema para el TFG pero, debido a las limitaciones que presentaba pintar a mano, decidí enfocar el TFG hacia la creación digital y posible postproducción física de los prototipos.

## Calzado customizado

---

Todas las zapatillas que realicé están pintadas a mano con pintura textil.

**Zapatilla nº 1-** El diseño está inspirado en el conocido "Tedy Bear" y en este caso se trata de una visión maléfica del típico oso de peluche, combinada con el concepto "zombi".



**Zapatilla nº 2-** El tema está inspirado en la fábula "El escarabajo y el Aguila" de las fabulas de Esopo. Un mandala se sitúa en la base donde aparece el protagonista de la fábula, el escarabajo.



**Zapatillas nº 3-** El tema son los elefantes. El estilo destinado al verano tiene un aire primaveral y dinámico. La imagen abarca los dos zapatos como si fuese un único lienzo.



**Zapatillas nº 4-** Se ha utilizado lejía para desteñir, y así conseguir los efectos degradados del cielo y el agua. El diseño está inspirado en el mar. Además he introducido mi tema fetiche, los elefantes.



# Ropa costumizada

## Camisetas con elefantes

El tema de los elefantes se puede decir que es un gusto heredado. Mi madre, antes de yo nacer, coleccionaba figuritas e ilustraciones de elefantes. Estas, por lo tanto, estaban presentes en mi entorno desde que nació.

Uno de los mejores recuerdos de mi infancia es cuando mi madre me leía libros. Uno de los que más me gustaba era L'histoire de Babar, creado, en 1931 por el francés Jean de Brunhoff en formato de álbum ilustrado. Tiene su origen en los dibujos que hizo inspirándose en las historias que contaba su mujer a sus hijos. Estos dieron paso a muchas historias posteriores sobre este personaje, derivando en una serie de libros infantiles. Jean de Brunhoff es muy considerado en Francia en cuanto a ilustraciones infantiles se refiere.

Los cuentos de Babar narran la historia de un pequeño elefante que llega a una ciudad, cuando huye de la jungla para escapar de un cazador. Allí se viste como los hombres y cuando regresa a su casa en coche, cuenta los avances de la civilización por lo que es aplaudido y coronado rey de los elefantes.

Todos esos recuerdos han influido en la elección del tema para ilustrar éstas camisetas. En ellas represento, de manera caricaturizada, personajes de mi entorno familiar, amigos etc.



## Las camisetas mexicanas

Mexican es una calavera mejicana de colores vivos, un tema muy recurrente en mis diseños. Representa a la Santa Muerte venerada en Méjico y se decoran con flores y colores llamativos para captar la atención del público. Basándome en esta idea creé este grupo de ilustraciones. La serie consta de 6 camisetas de las cuales se muestran algunas.

El proceso se comienza dibujando la imagen de la calavera sobre la superficie de la camiseta de color muy saturado. A continuación se le da lejía a las zonas que deben quedar claras, definiendo de este modo el claroscuro de la imagen. Seguidamente se realiza una serie de salpicados, también con lejía y de forma aleatoria, para dar un toque envejecido y de estilo roquero.

En algunas como la fot. N° 2 se introduce el color con pinturas textiles, pinturas textiles 3D y pinturas textiles fosforescentes.



## REALIZACIÓN DE LA OBRA

---

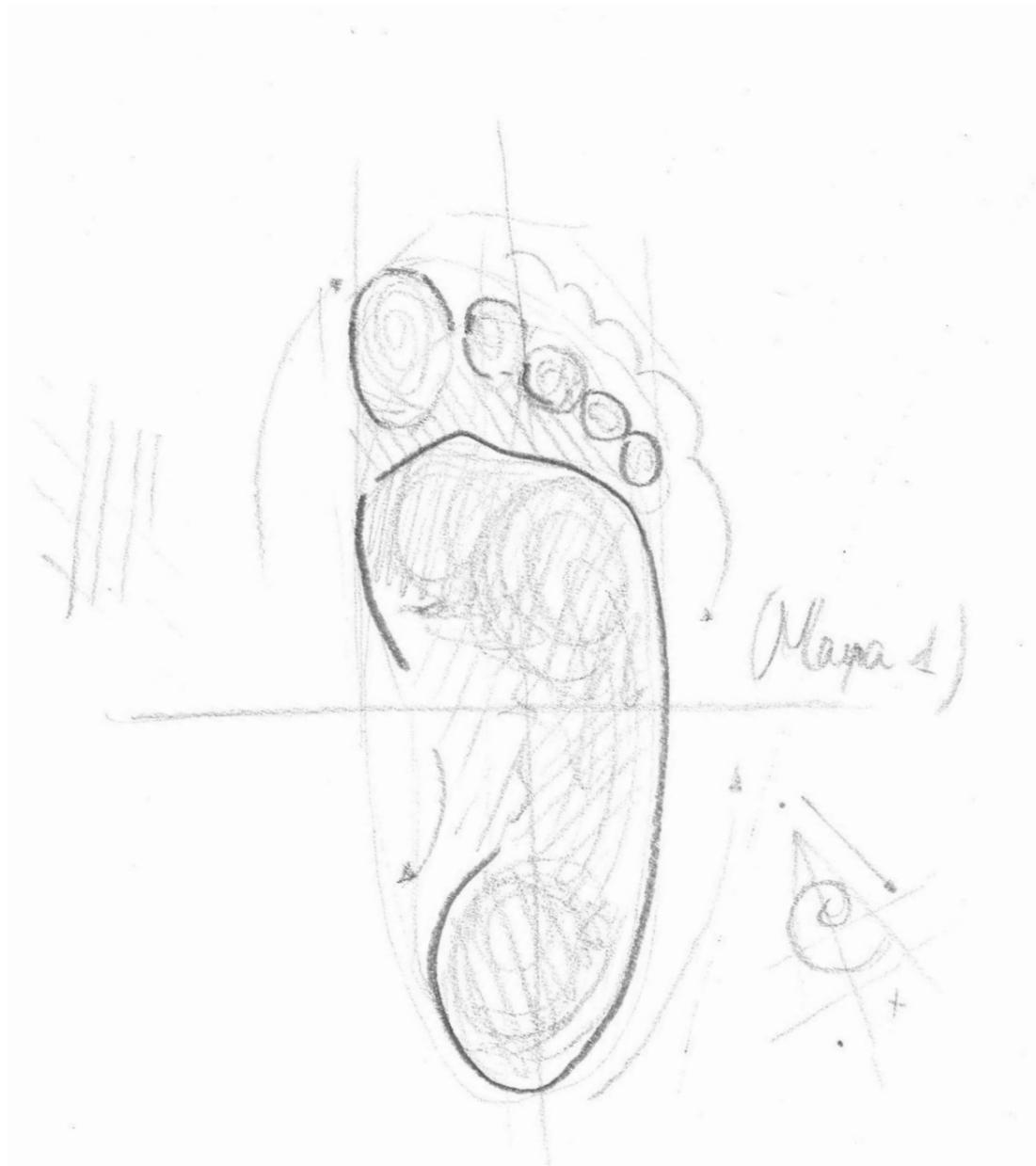
Proceso de trabajo creativo

Concreción de la idea

Ejecución de los diseños

Diseños finales

Cronograma



## REALIZACIÓN DE LA OBRA

---

El presente trabajo presenta tres colecciones: Cío Underwater junto a una colección interna Cío Underwater "Limited Edition", Cío'summer y Pop Foot.

En un principio la idea principal era muy heterogénea, no tenía solidez y no se sostenía por sí misma. Conforme se fue investigando y haciendo pruebas, fueron surgiendo, como raíces, ideas que complementaban a la principal, y a su vez se complementaban entre sí. Combinar el mundo del Arte con el de la Moda parecía algo imposible, desde el punto de vista de un simple alumno, casi sin experiencia profesional ni artística. Pero, poco a poco los puentes se fueron creando entre la Moda y el Arte, como si de costuras se tratara, las ideas aleatorias, en forma de mil retales, fueron confeccionando algo que tenía sentido. El camino ya tenía un nombre, el del "diseño de ilustraciones con aplicación textil", ahora tocaba emprenderlo.

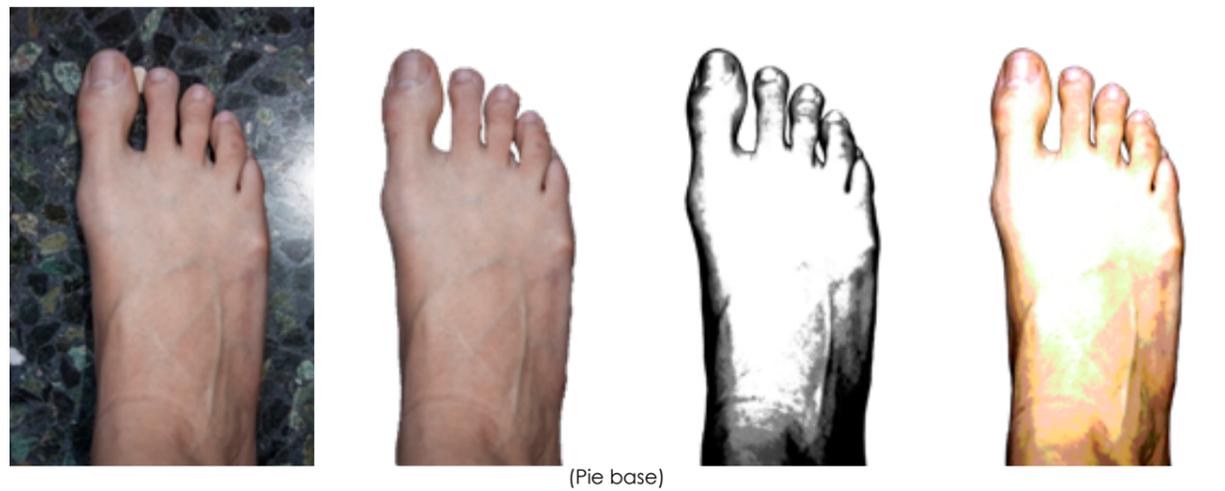
Se pretendía crear una colección de calzado ilustrado a mano, pero debido al estudio previo de los materiales, los grandes costes que supondrían realizar el proyecto de esta manera, al no tener un margen de error considerable, y la escasa profesionalidad que se conseguía en la ilustración, debido a la cuestionable calidad de los materiales, fue descartada esta opción. El proceso de customización a mano es lento y cuidadoso, debido a que el comportamiento de estos materiales es algo que no está bajo el control directo del artista.

No se descartó el crear la colección de calzado ilustrado, y al final se optó por apoyarse en las nuevas tecnologías para poder desarrollar un estudio previo a las obras definitivas, que garantizara una buena calidad en la ilustración; un amplio abanico de posibilidades, aplicables a las obras definitivas; un aprovechamiento del espacio y del tiempo, óptimo; un gran margen de error para poder rectificar, sin miedo a perder; y sobre todo, un ahorro en material de estudio previo innecesario en ciertas situaciones. Desde un principio, tomar apuntes y realizar ejercicios, se convirtió en una rutina que parecía que no tendría fin, debido a la complejidad del, casi desconocido para mí, lenguaje tecnológico. Una vez conseguido un poco de nivel para, por lo menos, ver resultados, cosa que no ocurrió hasta mucho tiempo después, el trabajo fue de ir a trompicones a comenzar a fluir.

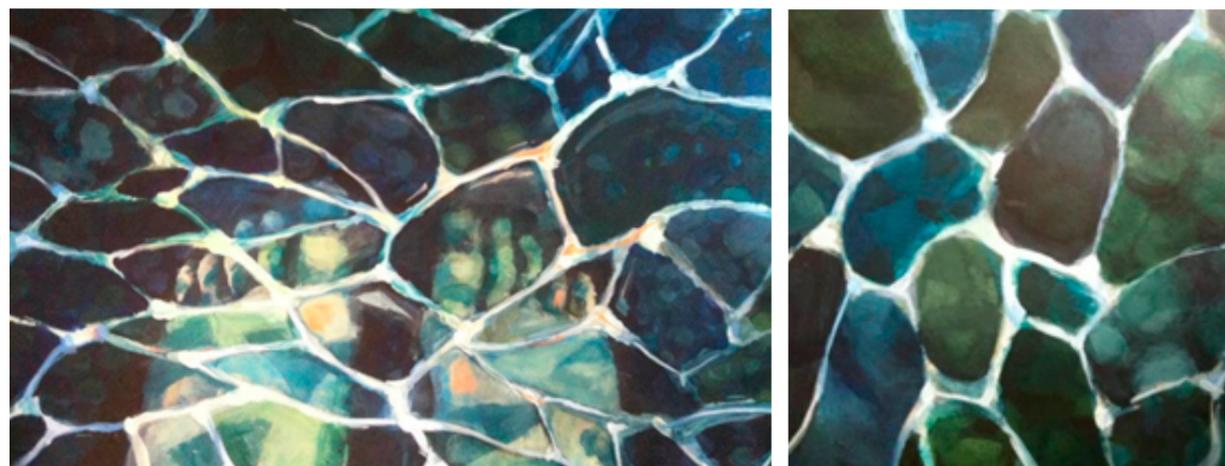
Después de hacer uno o más bocetos para aclarar, un poco más, lo que se busca transmitir, necesitaba buscar imágenes de referencia para no empezar en una lámina totalmente en blanco, puesto que esto, sobre todo, cuando se trabaja en ilustración digital, puede llegar a bloquearte. Una vez que se dispone de los primeros resultados, que más adelante pasaron a ser pasos previos de las obras definitivas, toca ser crítico consigo mismo, y escoger la mejor opción, siguiendo un auto-criterio. Para ello he tenido en cuenta tanto la parte plástica, estructural y estética del resultado, como la parte que atiende al esfuerzo, todo ello puesto en una balanza frente al resultado obtenido.

Finalmente, se consideró la opción de realizar colecciones diferentes de calzado ilustrado que tuvieran una relación especial entre sí, y que compartieran una idea global principal, "los pies".

Los pies serían el objeto a tener en cuenta, a la hora de realizar los diseños. El tema principal, por el cual es aceptado, es porque se relacionan las sensaciones que transmite tener los pies sobre diferentes superficies, o bajo ellas, con la comodidad de llevar unas zapatillas deportivas y, a la vez, recrear visualmente diferentes situaciones de "tus pies".

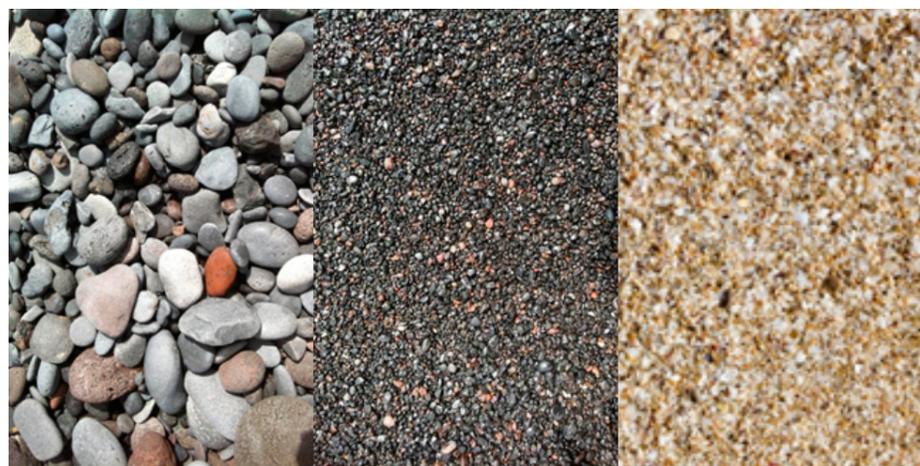


(Pie base)



(Ilustración de referencia)

(Referencia de reflejos)



(Referencia de callado y arena)



(Referencia de plumas)



## CONCRECIÓN DE LA IDEA

Como los hermanos Dalmau, Custo y David, se emprende un camino curvilíneo que recorre diferentes aspectos del arte y la experiencia, en el que se combinan ideas opuestas que al fusionarlas dan su fruto en forma de obra-prototipo.

De manera inesperada la idea principal evolucionó después de un largo periodo de maduración, tanto mental como productiva, desde algo que no tenía nada que ver con las primeras propuestas. Partiendo de la evolución y el paso por la carrera de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna, se han sementado nociones y conocimientos varios sobre el mundo del arte. Por otro lado, la experiencia profesional en el mundo de la moda ha generado conexiones imprescindibles de este nuevo proyecto. La combinación de estos dos aspectos ha dado paso a imaginar posibles ideas artísticas relacionadas estrechamente con el mundo de la moda.

En principio, se pasó de la percepción de una ilustración como obra artística exclusivamente visual, a relacionarlo con el mundo de la artesanía e ilustración. La obra ya no era solamente la imagen, ahora la imagen y el soporte formaban parte estrecha de la obra en sí. Más adelante, se fueron variando los conceptos que se querían plasmar en las obras, pasando de experiencias biográficas y familiares, entremezcladas con presencias animales (elefantes), a la consolidación de ideas, que parten de sensaciones personales, producidas por el mar en contacto con el cuerpo.

En esta última y nueva idea, se concentraron multitud de puntos a favor, que causaban mayor satisfacción artística, en mi caso personal. La maduración y consolidación de la idea fue evolucionando poco a poco, dando paso, concretamente, al tema que englobaría este proyecto.

La continua realización de pruebas y producción de prototipos en la primera fase artesanal, facilitó concretar como soporte adecuado el "calzado". La mezcla de materiales, técnicas y tejidos empleados, sirvió como estudio del medio escogido, para concluir optando por un modelo que cumpliera todas las características deseadas para su adaptación a las exigencias del objetivo final.

Se llegó a la conclusión de que el mejor modelo para este proyecto sería el de las famosas "Slip On" de Vans. La sencillez de las Slip-On es lo que las hace tan auténticas: tela unida a una suela de caucho vulcanizado; no tiene cordones, ni ojales o cámaras de aire fantásticas. Son unas zapatillas sencillas y cómodas, versátiles y de calidad, que permiten la creación de miles de diseños originales para elegir un estilo propio.

Una vez encontrado el soporte indicado para los diseños se comenzó la búsqueda de información. La Red de Internet fue una de las herramientas que más beneficiaron el desarrollo las primeras ideas de este proyecto puesto que, gracias a las diferentes redes sociales se dan a conocer nuevos creativos. La búsqueda de bibliografía de libros de Diseño de Moda, también ayudaron a concretar un poco más las ideas principales.

Seguidamente se realiza una recopilación de imágenes relacionadas con algunas ideas. Estas imágenes sirvieron después para crear plantillas en forma de collages y así poder comenzar con el proceso creativo digital.

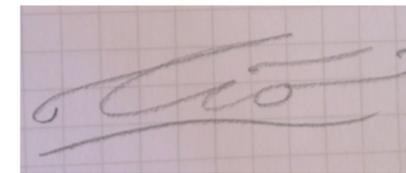
## EJECUCIÓN DE LOS DISEÑOS

### Logotipo y definición del nombre de la firma: Cío

¿Por qué "Cío"? "Cío" es una de las múltiples abreviaciones de mi nombre, Rocío. La combinación de las letras y la personalización de esta abreviación, viene "como anillo al dedo" para encabezar la firma que conformara las colecciones y que engloba este proyecto.

El logotipo se concibió como una línea de expresión personal que va dibujando el nombre de la firma, "Cío". Se trata de una línea modulada con movimiento y dinamismo, que hacen de "Cío" una visión muy personal y atractiva.

En las siguientes imágenes se puede ver el proceso hasta llegar a la imagen definitiva.



(Definitivo)

## LAS COLECCIONES

Esta colección está basada en uno de los trabajos realizados, en el 4º año de la carrera de Bellas Artes, en el que se plasmaron unos pies que se encontraban bajo el agua. Dicha obra está realizada en acrílico, y fue inspirada por la sensación que causa el tema "el mar" en mí. El hecho de poder ver tus pies bajo el agua y, a la vez, sentirla rozarte y abrazarte, se entremezcla en mi mente con, el placer que da pensar en, la libertad y grandeza del mar.

### Cío Underwater

Esta colección está basada en uno de los trabajos realizados para la asignatura de Creación Artística de 4º curso. La idea era plasmar la visión de unos pies bajo el agua. La obra, realizada en acrílico sobre papel Super Alfa de grabado, une dos temáticas que siempre me han atraído: el mar, por su grandeza y la sensación de libertad que produce en mí, y los pies porque hacen referencia a la idea de avanzar y de movimiento. Estos dos temas unidos dan forma a la visión de ver tus pies bajo el agua y, al mismo tiempo, dar la sensación que produce el agua cuando te roza y te abraza.

La colección consta de dos ilustraciones, cada una con tres variantes de color lo que hace que se constituyan en seis prototipos diferentes. En una se ve un pie sin definición del sexo, ya que la idea es un prototipo unisex. En la segunda ilustración se dibuja un pie femenino definido por uñas de colores.

Para esta serie se ha creado un logotipo que haga referencia a esta colección por lo que está inspirado en el mar y las olas, constituyéndose éstas, como el elemento perfecto ya que lleva asociada la idea de fuerza.

El término "Cío Underwater", "Cío" porque es el nombre de la firma y "Underwater", "bajo el agua" en inglés, creo que encaja perfectamente con el tema que refleja la visión íntima del autor de los pies bajo el agua.



### Cío Underwater "Limited Edition"

Este conjunto es una variante de la Cío Underwater Es una edición limitada que busca un toque diferente, divertido y llamativo. Se han empleado colores fluor y brillantes con el fin de conseguir un impacto visual.

La ilustración original, Cío Underwater, se ha utilizado para esta serie que consta de tres prototipos diferentes.

Para el logotipo se ha utilizado el mismo que el anterior, Cío Underwater, pero definido por un colorido que dé ese aspecto diferente y atrevido que representa esta colección.



### Cío'summer

Es una colección exclusivamente femenina. Se puede decir que es la continuación de la anterior. La intención era crear un lanzamiento para el verano, por lo que se decidió aplicar una gama de colores más cálida. La superficie donde se apoyan los pies ya no es el mar sino arena, tanto clara como negra.

Para esta serie se han realizado tres ilustraciones con tres variantes cada una. El primer grupo de ilustraciones está inspirado en un elemento por el cual se me identifica: un pendiente de plumas, con una calavera azul hecho a mano, que llevo en la oreja derecha con mucha frecuencia.

En el segundo grupo destacan tres elementos que quiero identificar con la frescura del verano: los tatuajes en forma de "mandala", anillos para los pies, y la arena cálida de la playa.

En el tercer grupo se representan unos pies con "sandalias descalzas" de cuentas de cristal.

La creación del logotipo para esta colección está inspirada en el verano, el calor, los colores brillantes y llamativos. Se optó por interpretar unas gafas de sol rojas en forma de corazón sobre arena clara, en cuyos cristales se refleja el nombre de la colección: "Cío' Summer". "Cío" que es el nombre de la firma y "Summer", verano en inglés.

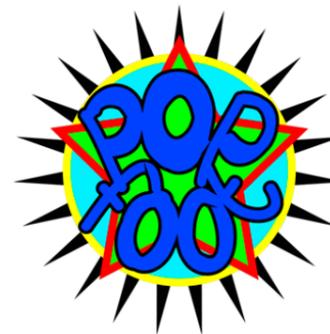


### Pop Foot

A esta colección se le intenta dar un estilo "pop-art", y los comics de los años 80, abierto a gustos diversos. Se ha introducido una combinación de colores y texturas diferentes a las anteriores. La sensación de alegría se logra a través de una paleta de colores fuertemente contrastados donde se introducen colores fluor.

El conjunto lo forman cinco prototipos de la misma ilustración que se logran variando la combinación de los colores de partes de las zapatillas con los de la ilustración.

Gracias a su colorido vibrante, esta colección toma el nombre de "Pop Foot", "Pop" por el estilo "Pop Art" y "Foot", pies, en inglés. Y como si de una explosión de color se tratara el logotipo combina figuras geométricas para asemejar las típicas explosiones y bocadillos de los comics ochenteros.

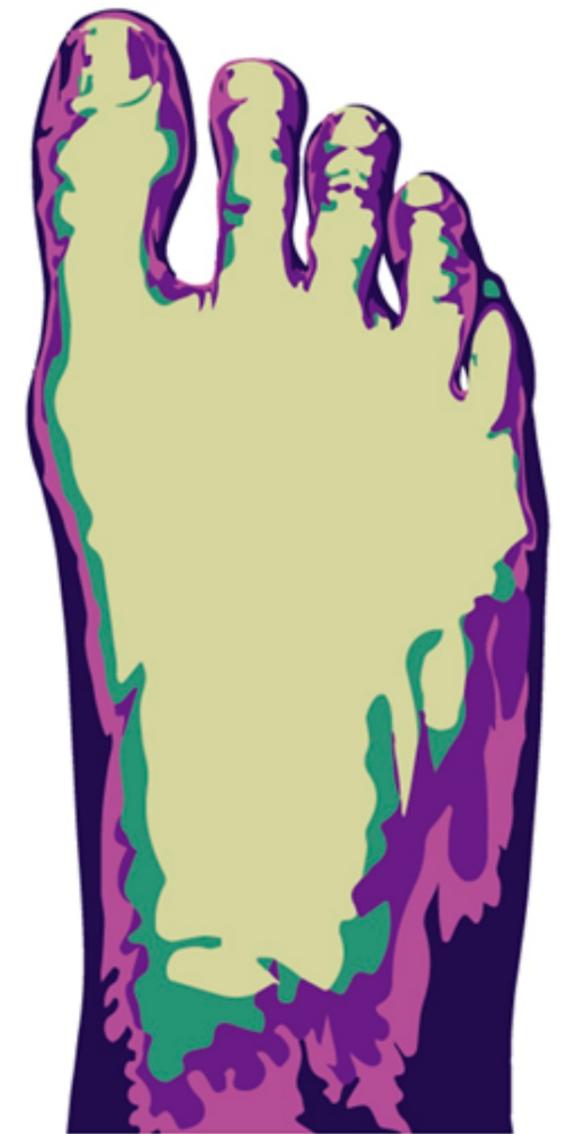


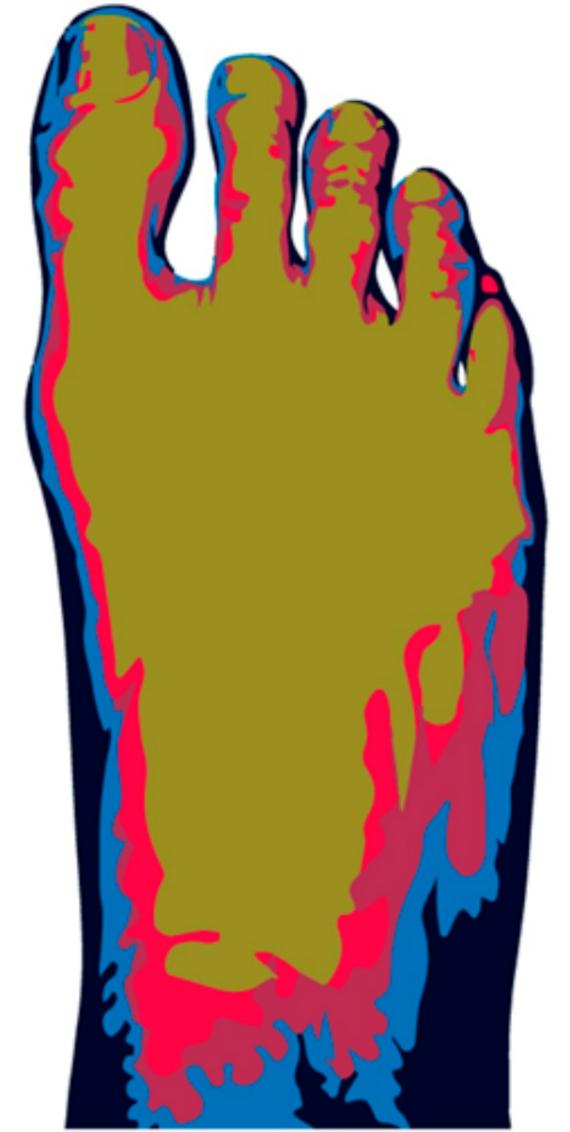
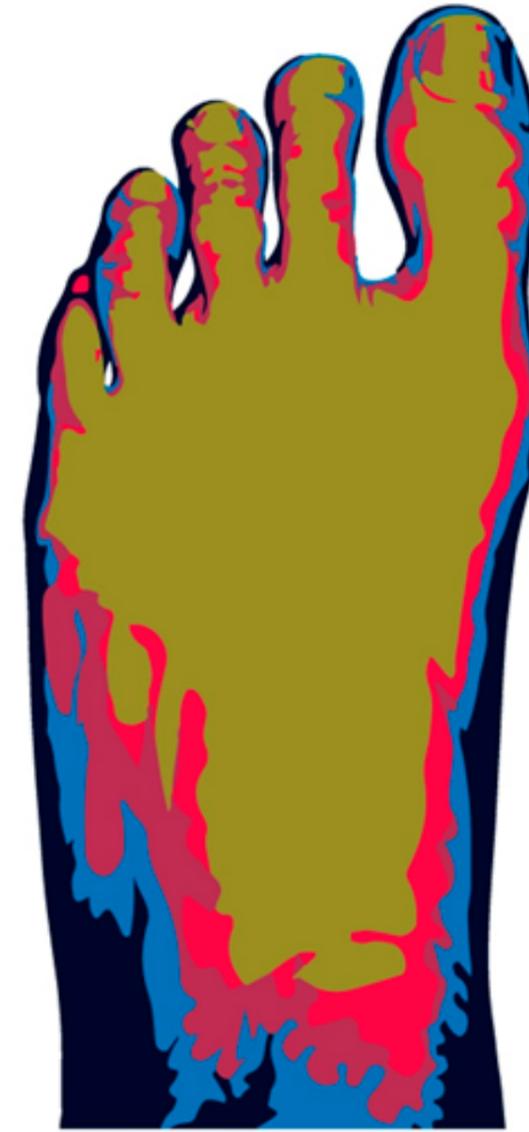


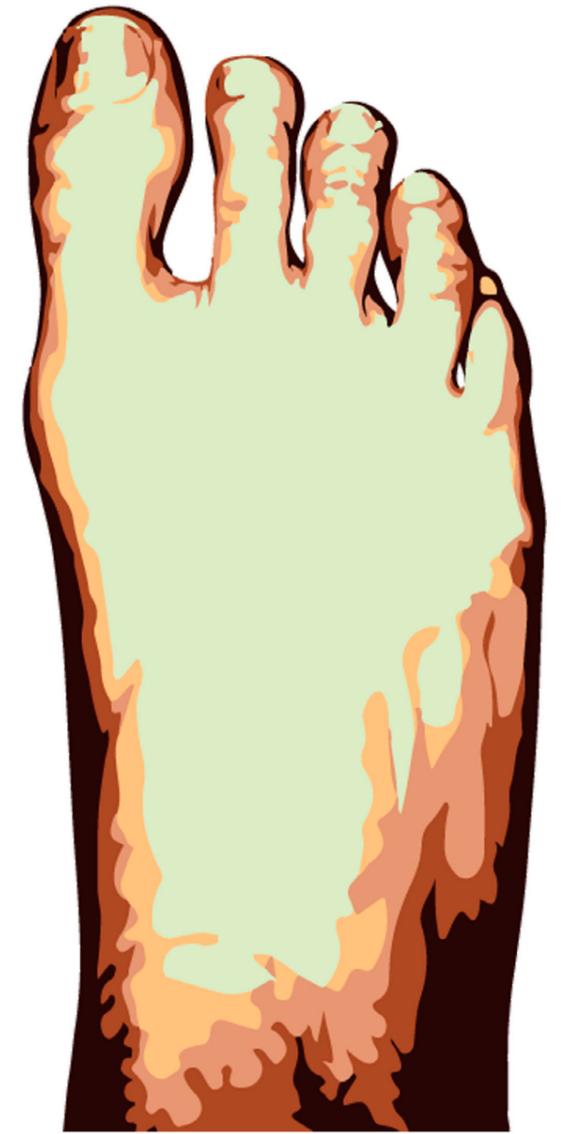
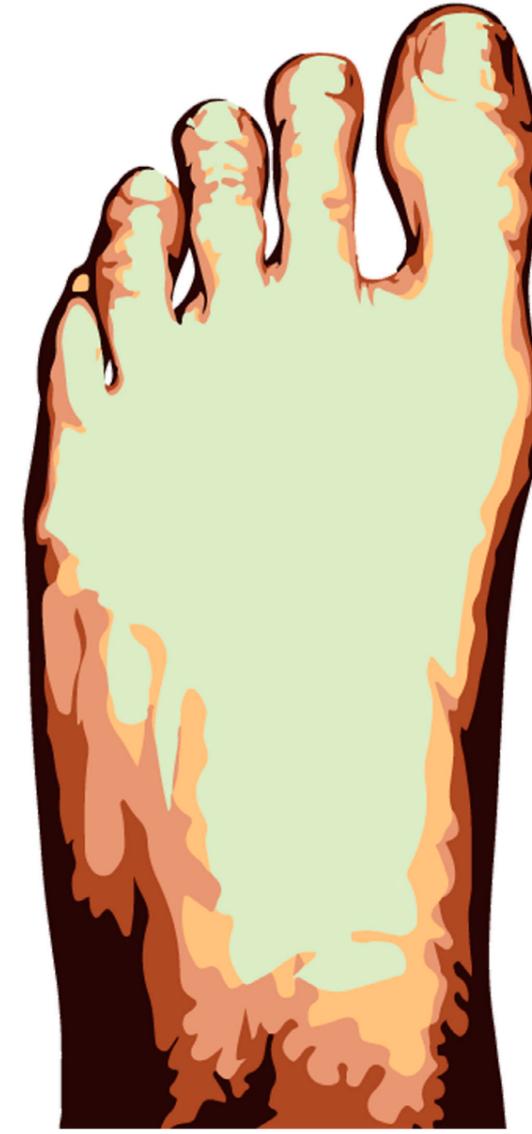
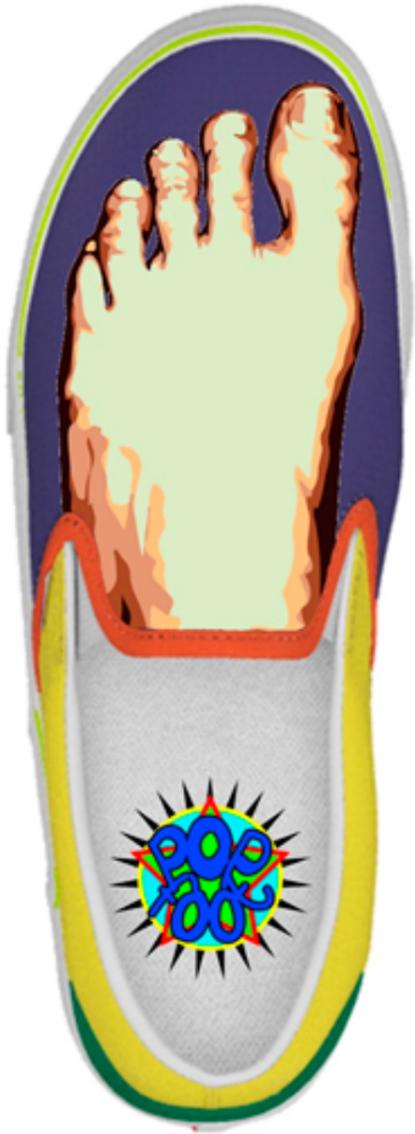


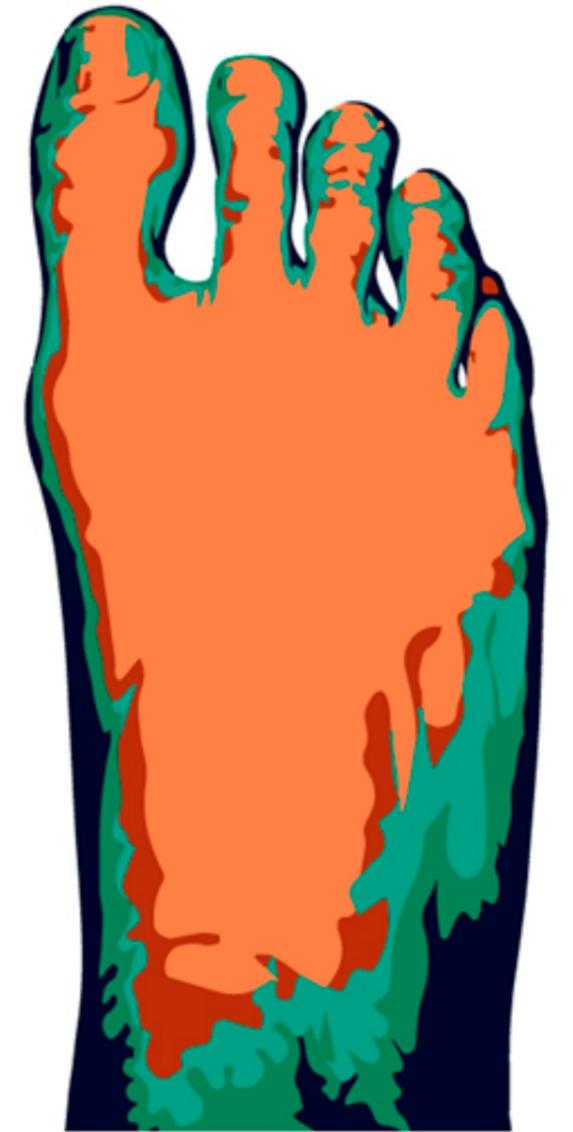
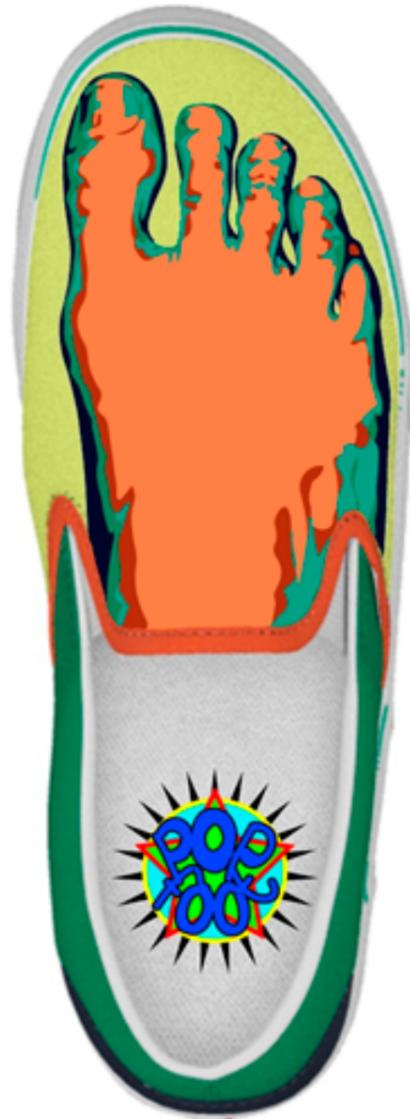
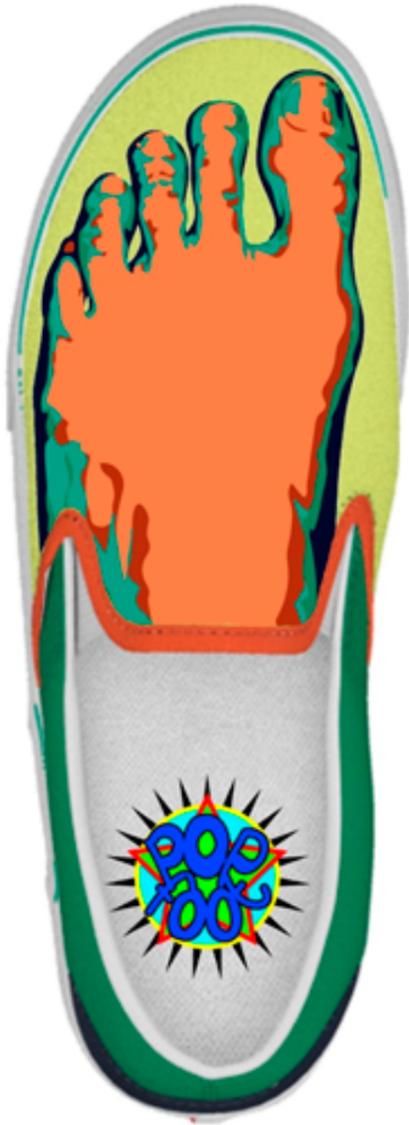
DISEÑOS FINALES

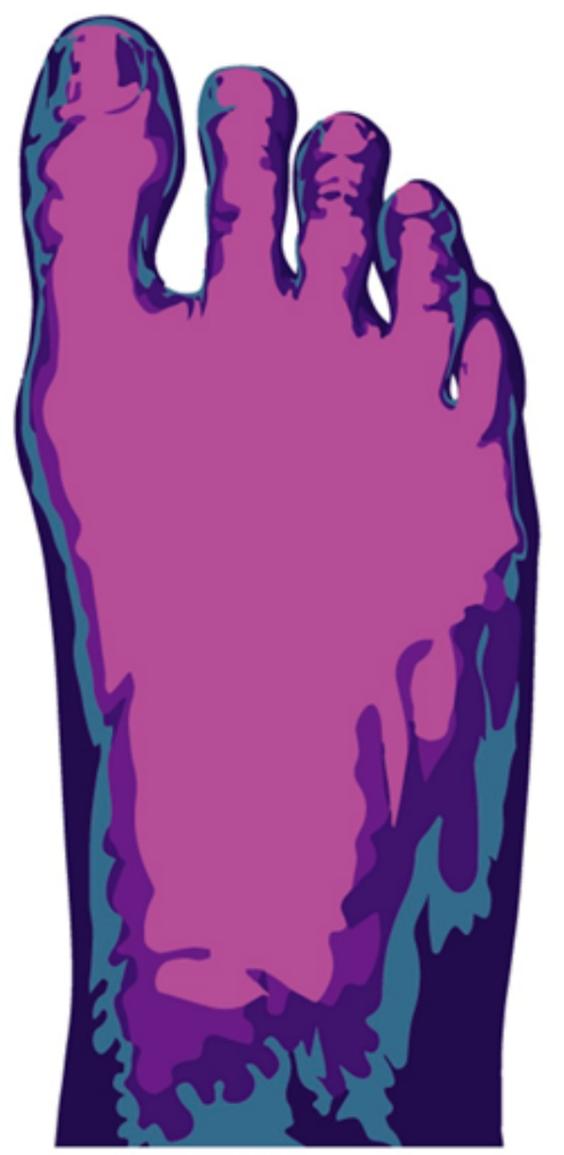






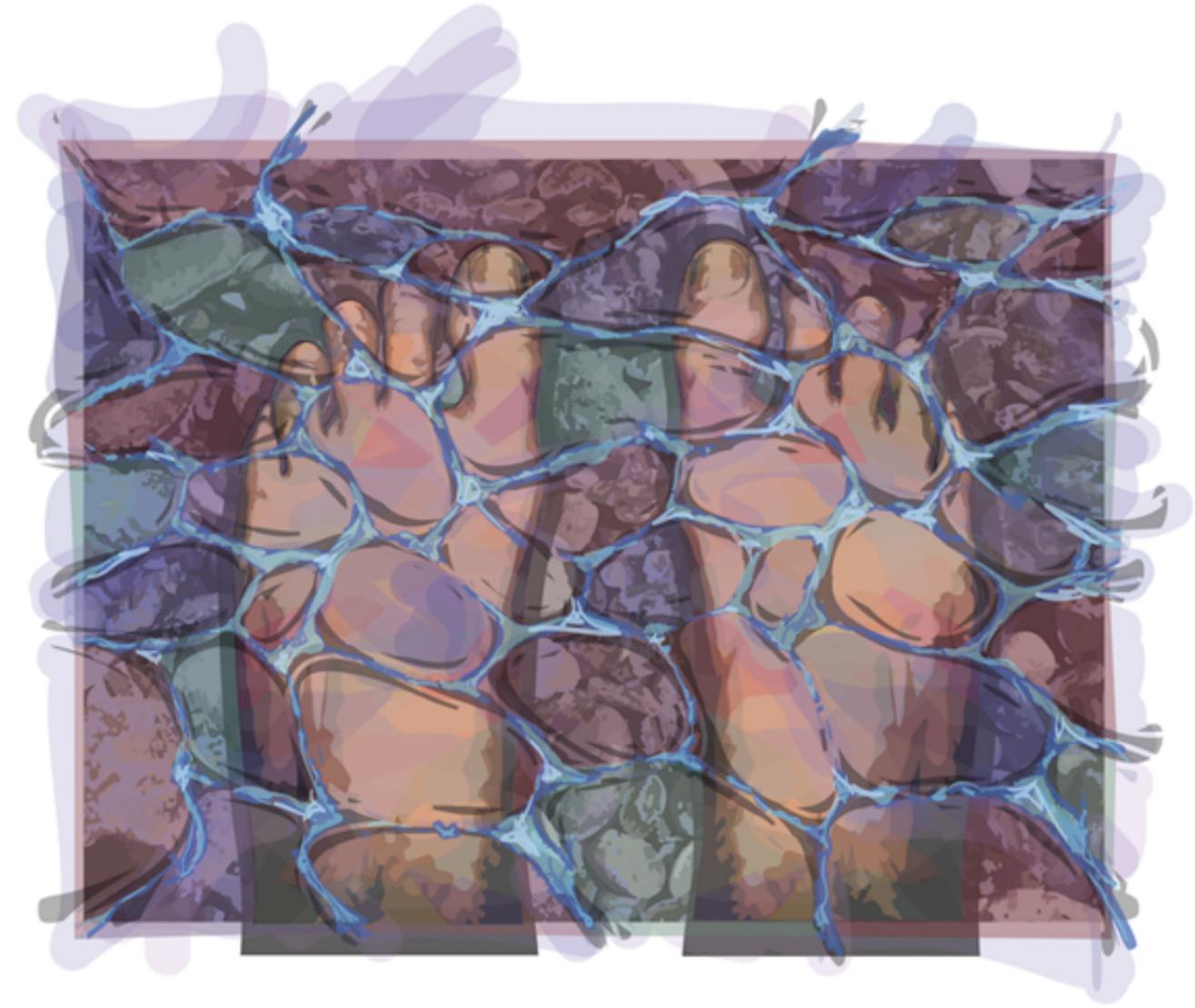


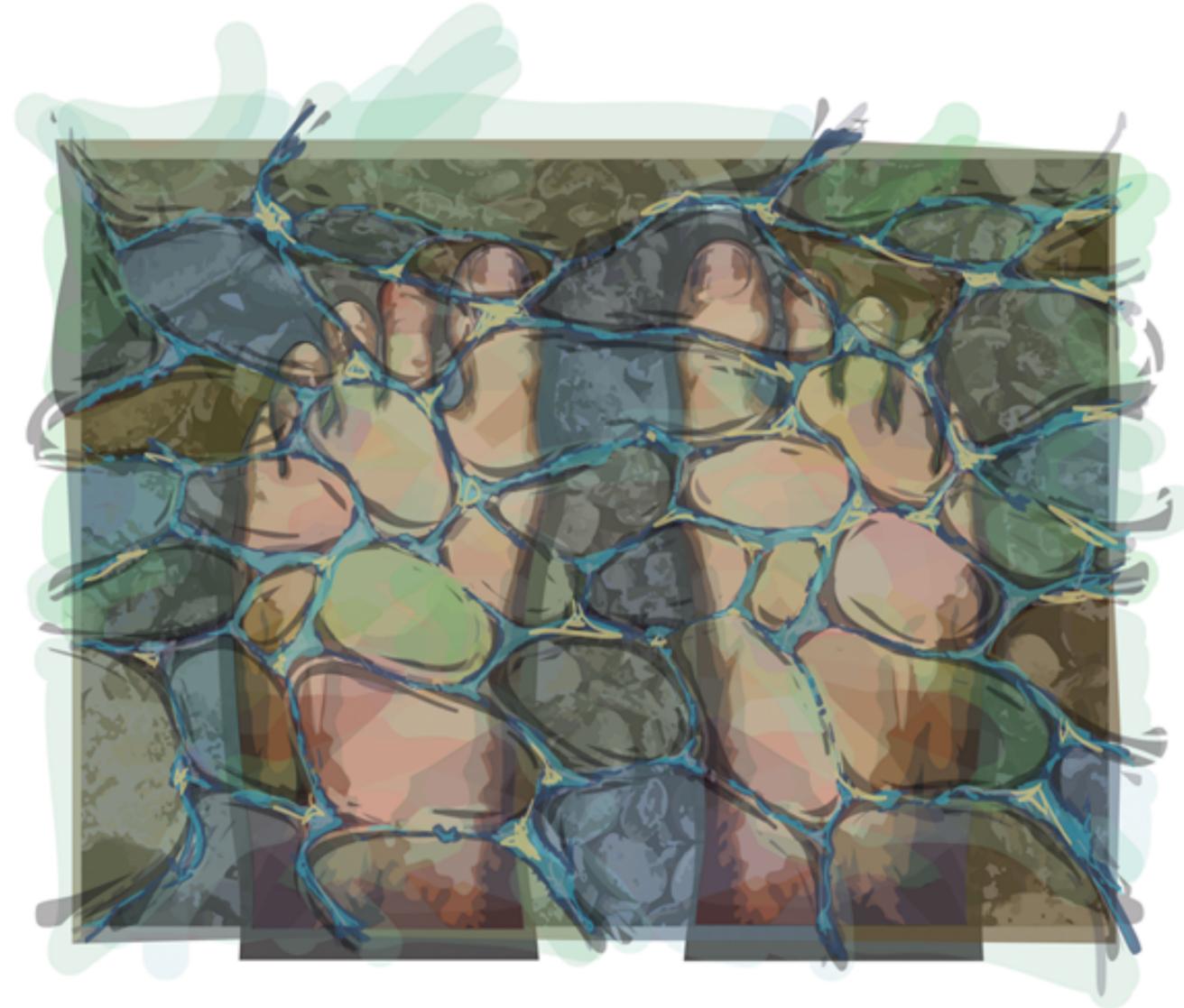


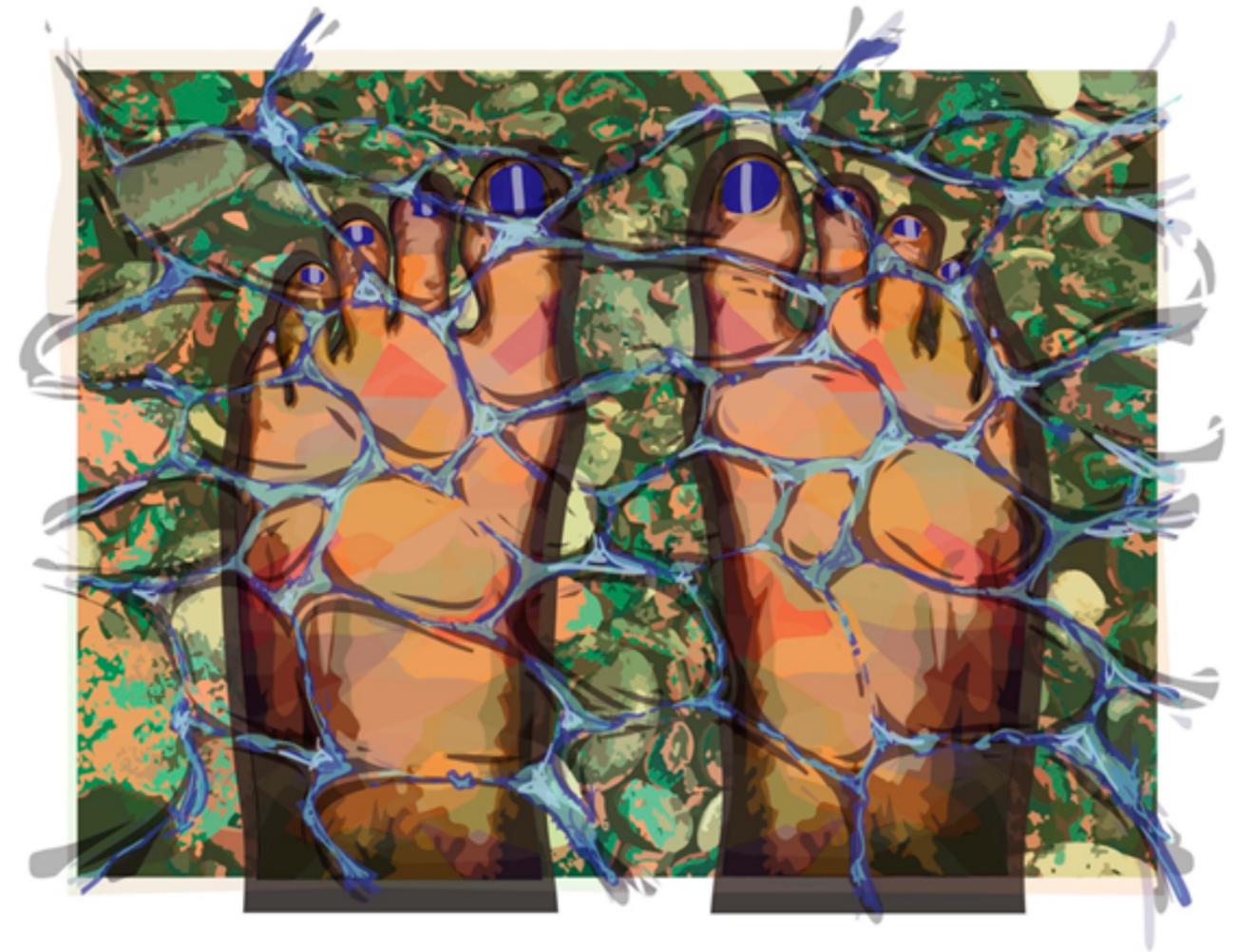


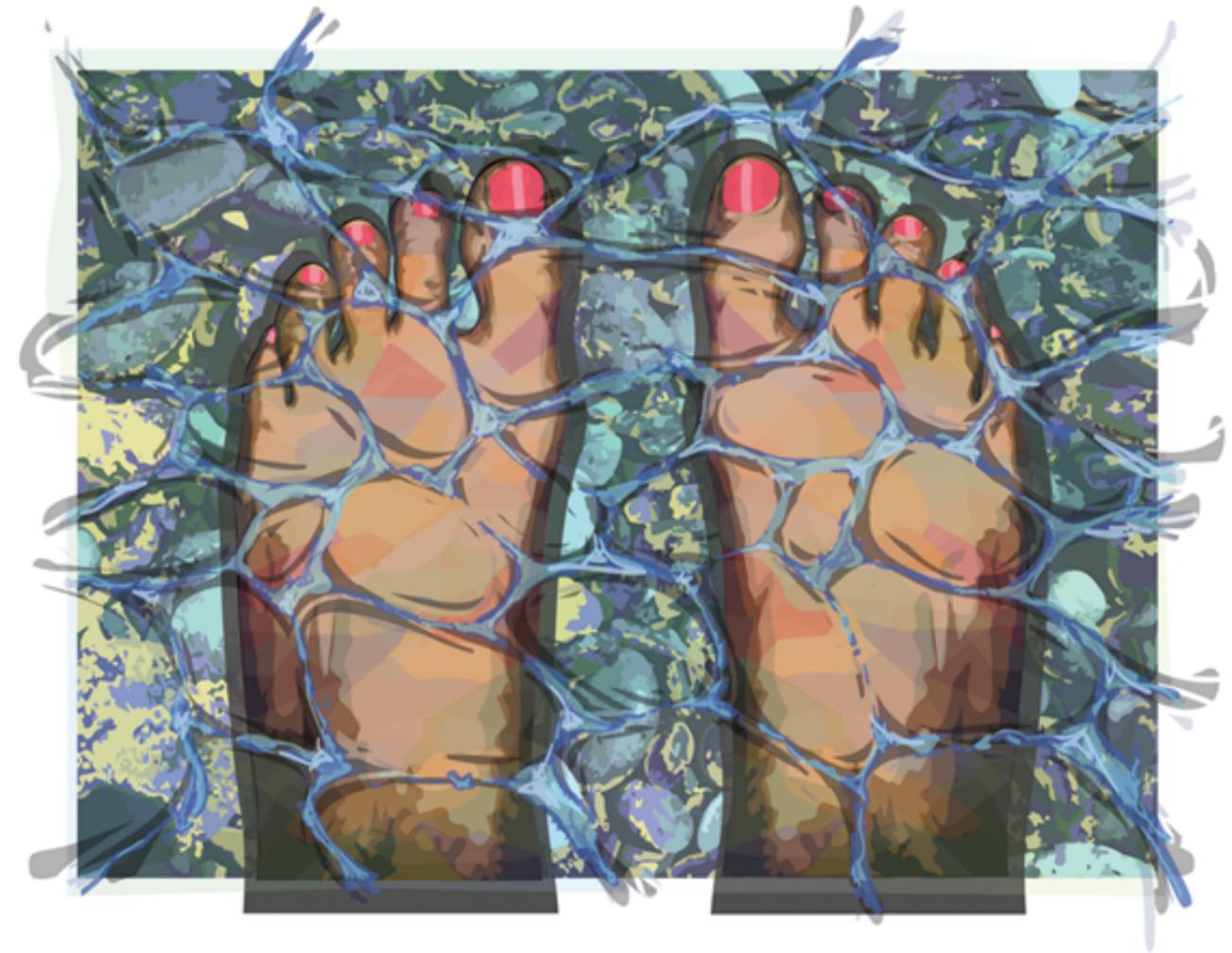


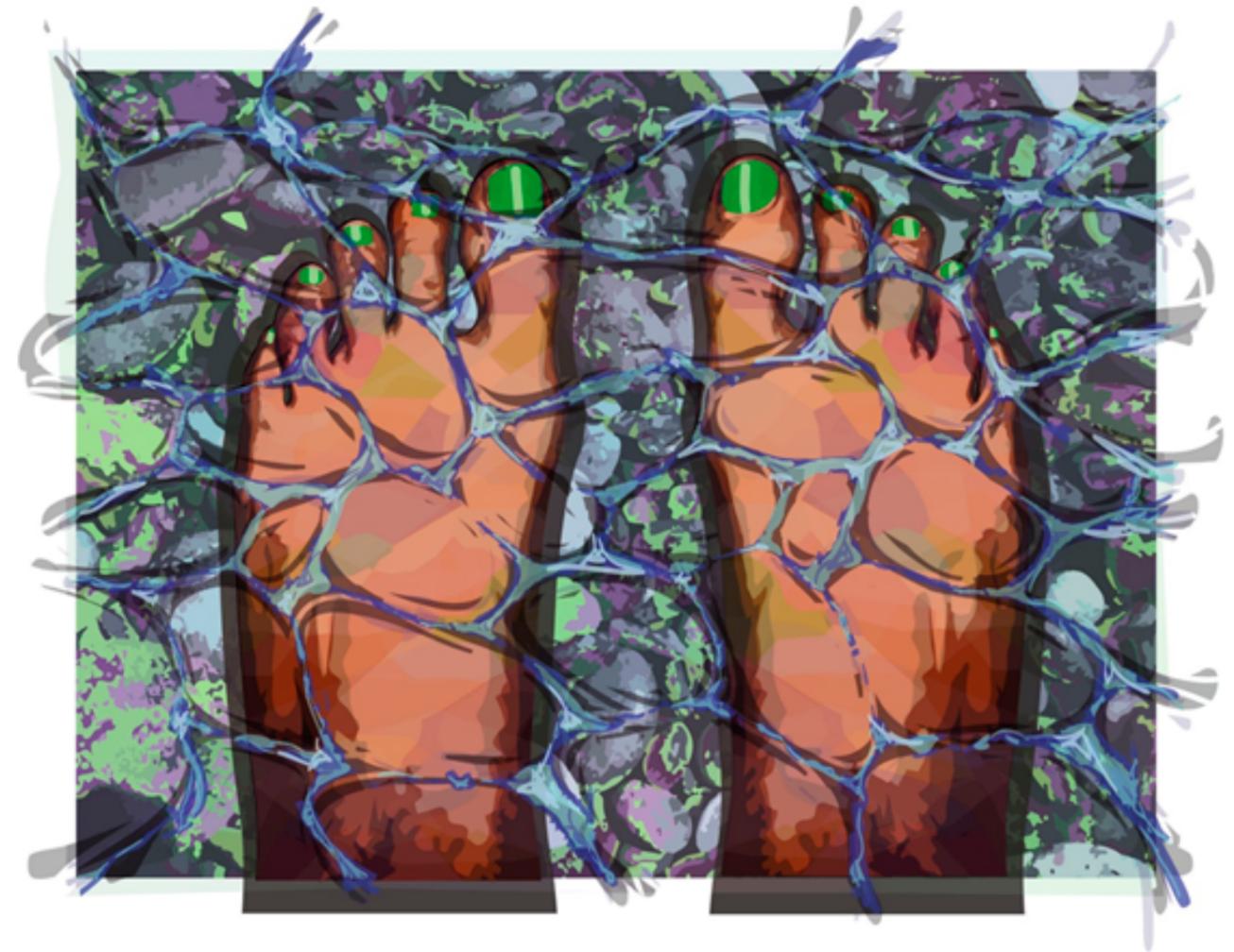






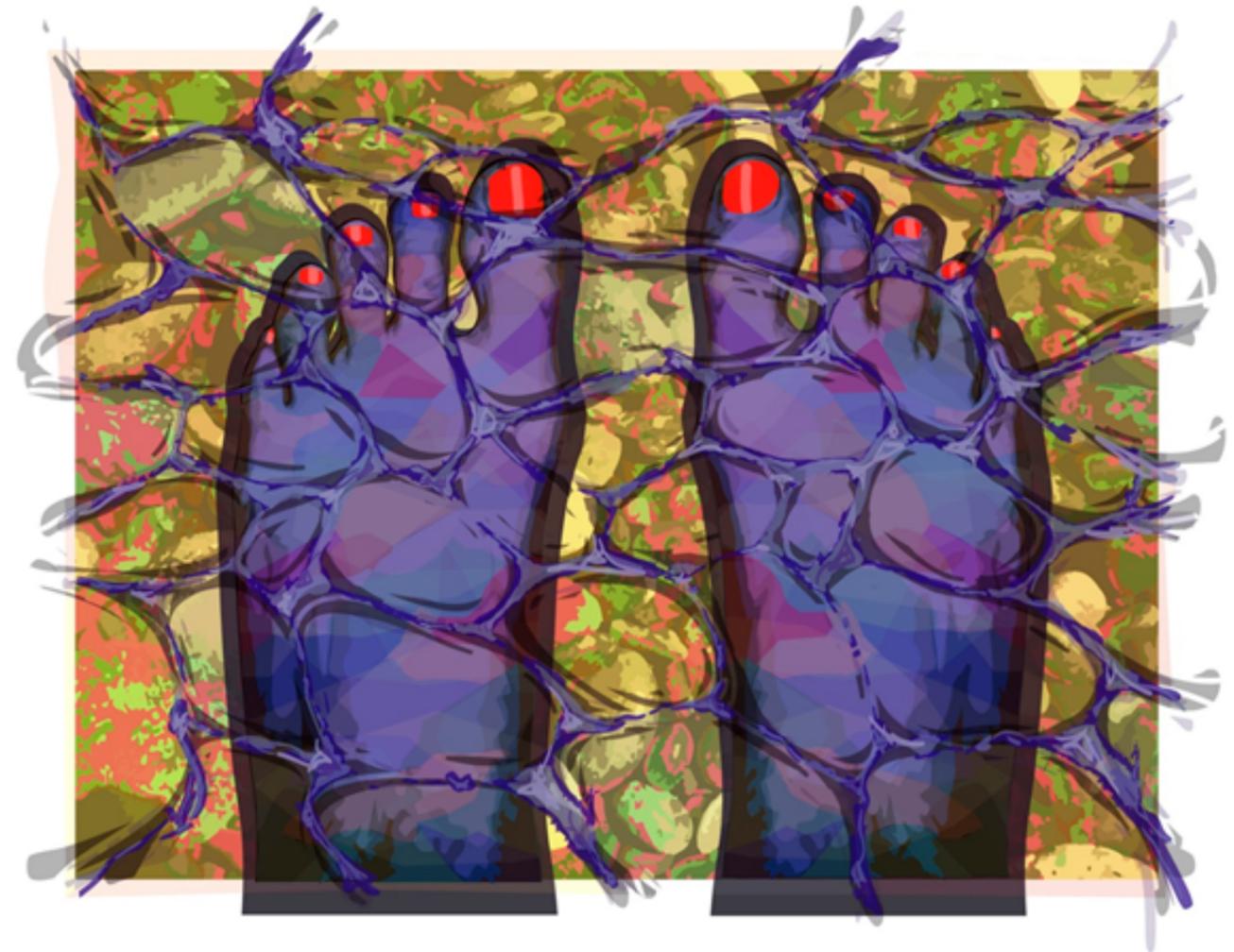


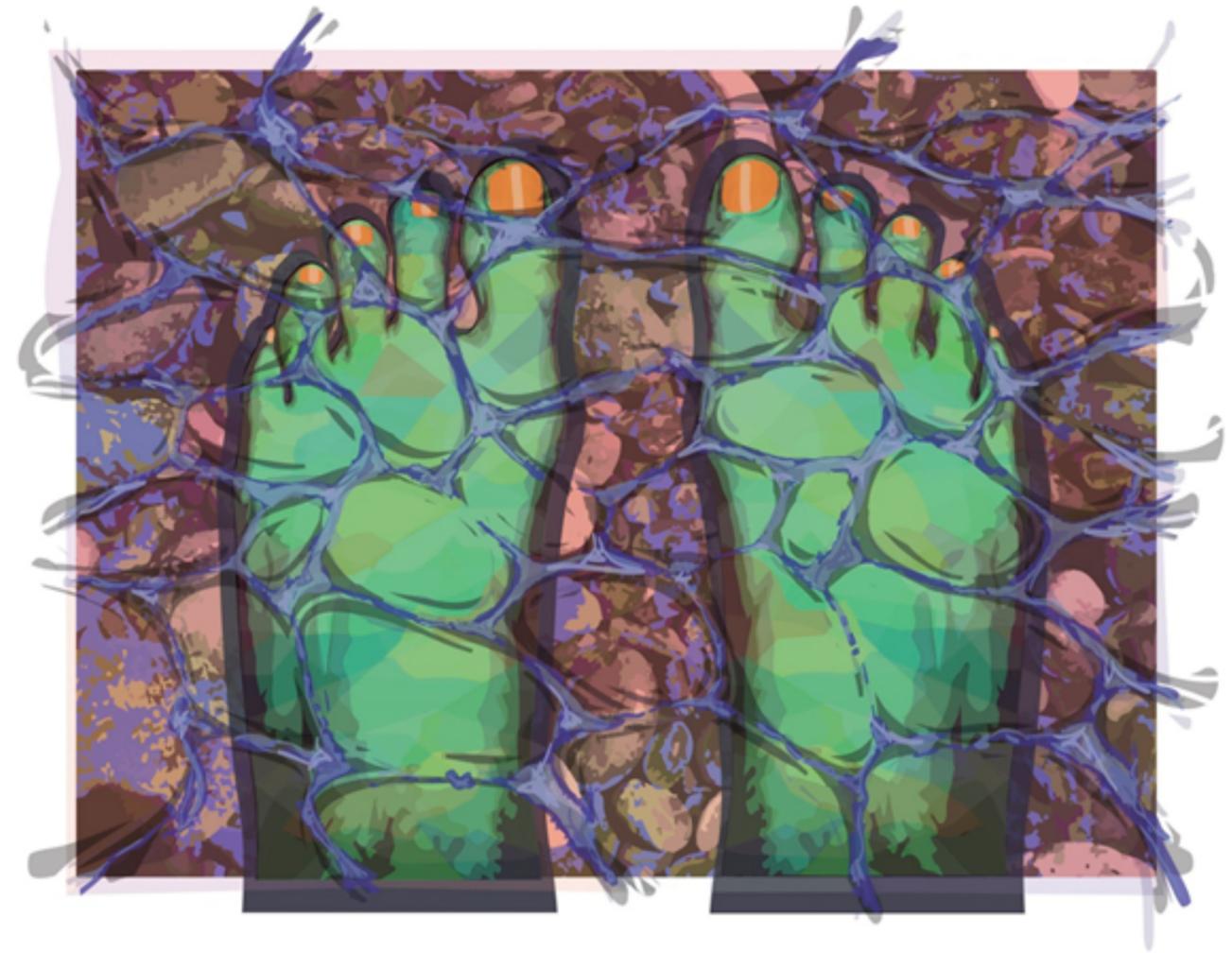


















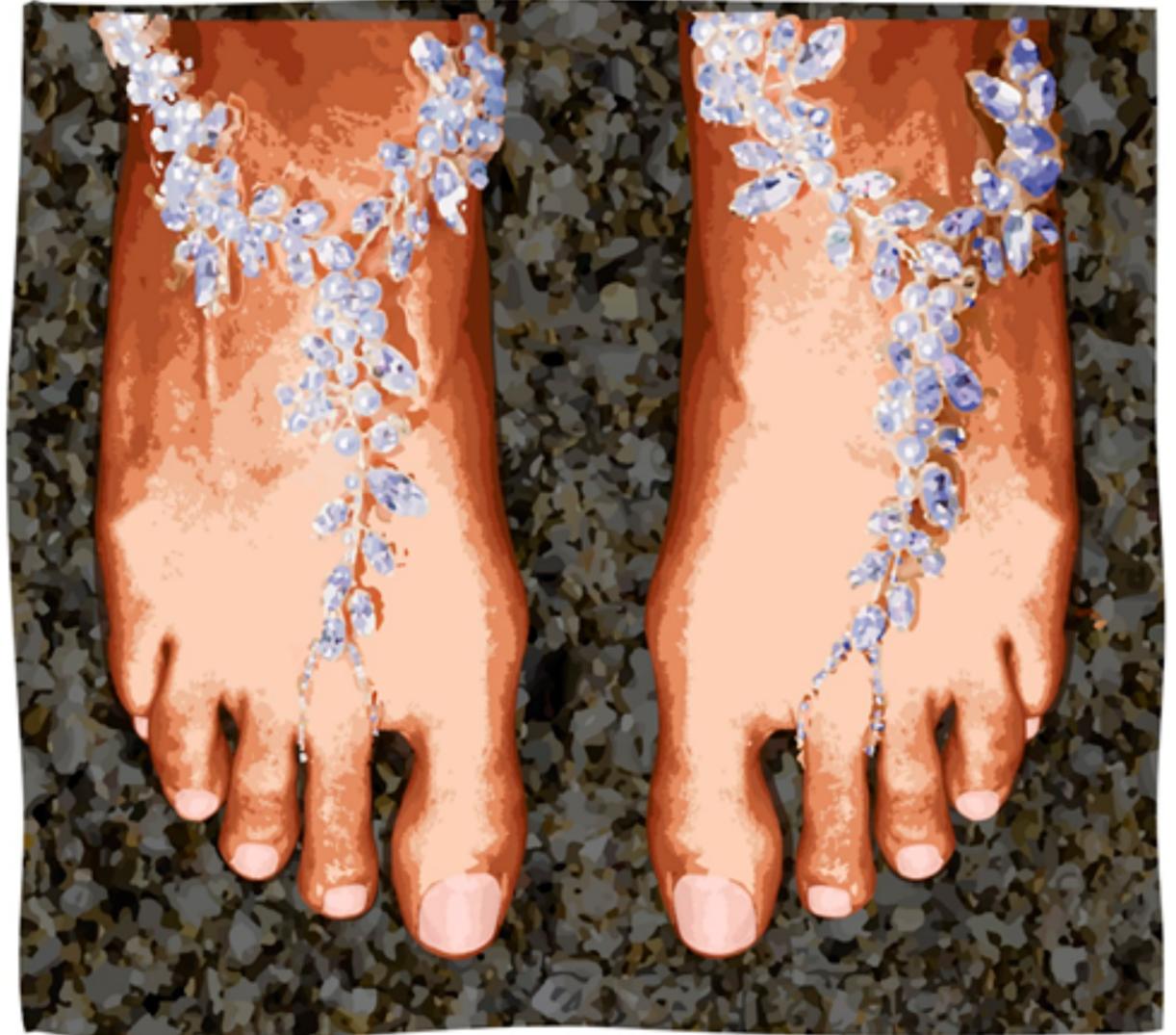














## CRONOGRAMA

Enero 2015							Febrero 2015							Marzo 2015							Abril 2015						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4						1							1			1	2	3	4	5	
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30			
														30	31												

Mayo 2015							Junio 2015							Julio 2015							Agosto 2015						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30	31	29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30
																					31						

Septiembre 2015							Octubre 2015							Noviembre 2015							Diciembre 2015						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4							1		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30					26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31			
														30													

- Enero: empezar con la recopilación de datos.
- Febrero y mitad de Marzo: definición de las ideas a travea de bocetos.
- Mitad de Febrero, Marzo, Abril, Mayo y Junio: Imagen digitalizada.
- Junio: fotomontaje.
- Julio: trabajar memoria.
- Septiembre días 14-17: entrega online TFG
- Septiembre días 21-23: ensayo exposición TFG
- Septiembre día 24 (12.00h): Tribunal TFG

## CONCLUSIONES

---

Se puede decir que el presente Proyecto que he llevado a cabo durante casi nueve largos meses ha concluido, desde mi punto de vista, satisfactoriamente. Este es el comienzo de un largo camino que afronto con emoción e ilusión. Si bien he adquirido unos conocimientos más profundos sobre las posibilidades que ofrece la ilustración digital, me he dado cuenta de que es un mundo muy amplio, y que únicamente con tesón y trabajo diario se pueden lograr resultados interesantes. Mi idea, por tanto, es seguir experimentando y documentándome sobre el tema, para poder conseguir nuevas maneras de expresión, y sobre todo poder hacer real una futura colección donde se refleje mi percepción y gusto por la ilustración aplicada a textil y calzado.

En cuanto a la creación de las colecciones de prototipos de calzado ilustrado, tengo la intención de seguir creando nuevas colecciones, con el sueño de que puedan llegar a ser físicamente reales. No quiero que el calzado se convierta en único soporte de mis futuras ideas, y por ello no cierro puertas a nuevas tendencias de moda.

La evolución de la primera idea, más artesana, hasta el concluyente resultado de esta, ha creado nuevos caminos que me proporcionan diferentes visiones del entorno actual y, por tanto, me permiten estar al día con las nuevas tendencias. Las diferentes cualidades de la ilustración digital, en relación con futuros proyectos dentro del sector de la Moda, es muy amplia y me permite conservar la ilusión. Ya se pueden percibir atisbos de, lo que podríamos llamar, el comienzo creativo en el mundo de la Moda con posibles colaboraciones con colecciones "capsula" con diferentes empresas del sector.

## BIBLIOGRAFÍA EN TEXTO

- "ANÓNIMO"; "Un salto del gimnasio a la calle"; holafashion.es , 07 de Octubre de 2014
- AA. VV.; Moda: Historia de los diseños y estilos que han marcado época (General); Lunweg (11 de octubre de 2011).
- ELIAS, Lucía; Artículo "El arte en la moda y la moda en el arte"; Revista Diners, 4 Junio de 2012.
- HOPKINS, John (Autor), Cuenca Mill, Cristóbal (Traductor); El dibujo en la moda (Manuales de diseño de moda); Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1 (13 de octubre de 2010).
- ZUCCI, Victoria; Artículo "Moda y diseño: ¿El octavo arte?"; Documento: Revista informativa y cultural de la Universidad de Murcia; may-1987 (Artículo aparecido en Campus Nº 17, correspondiente a Mayo-Junio de 1987).

(2015)

- <http://agnes-cecile.tumblr.com/>
- <http://domingoayalablog.blogspot.com.es/>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Jeremy\\_Scott](http://en.wikipedia.org/wiki/Jeremy_Scott)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Babar>
- <http://followpics.co/like-the-idea-of-the-dress-how-the-skin-blends-into-design-perhaps-not-a-tree-as-design-zuhair-murad-haute-couture-fw-2013/>
- [http://issuu.com/morenamiatenerife/docs/morena\\_mia\\_](http://issuu.com/morenamiatenerife/docs/morena_mia_)
- <http://mathiole.deviantart.com/>
- <http://mathiole.deviantart.com/gallery/?offset=24>
- <http://nosurprises.it/>
- <http://nosurprises.it/about/>
- <http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=http://www.liberty.co.uk/liberty-art-fabrics/article/fcp-content&prev=search>
- [http://www.adidas.com/us/jeremy\\_scott](http://www.adidas.com/us/jeremy_scott)
- <http://www.coolturemag.com/pack-paisley-la-colaboracion-de-le-coq-sportif-y-liberty-art-fabrics/>
- [http://www.daretodiy.com/2013\\_09\\_01\\_archive.html](http://www.daretodiy.com/2013_09_01_archive.html)
- <http://www.enpasarela.com/las-nuevas-zapatillas-de-kenzo-y-vans/>
- <http://www.graficotextil.com/detalle-blog.php?id=37>
- <http://www.hola.com/biografias/kenzo/biografia/>
- <http://www.lauradelgado.com.ar/index.html>
- <http://www.morenamia.com/>
- <http://www.mypaintedshoes.com/>
- <http://www.mypaintedshoes.com/where-my-way-is-freehand-sliponshoes-hand-painted-shoes-p-4984.html>
- <http://www.neomoda.com/2975/disenador-de-moda-jeremy-scott-redisena-adidas-originales>
- <http://www.onsitecatalog.com/catalogs/1910/5447/#/34>
- <http://www.shop.jeremyscott.com/>
- <http://www.tenerifemoda.com/>
- <http://www.visioninvisible.com.ar/2011/06/16/vans-x-robert-verdi-hermes-slip-on/>
- <http://www.vogue.es/>
- <http://www.vogue.es/disenador/saint-laurent/1426>
- <http://www.vogue.es/moda/modapedia/marcas/hermes/140>
- <https://es-es.facebook.com/pages/La-Delgado-Artista-Pl%C3%A1stica/433056243480016>
- <https://pisadasmyblog.wordpress.com/2015/01/15/pisadas-liberty-art-fabrics/>
- <https://www.etsy.com/es/listing/126299814/zombie-pies-van-de-zapatos-de-lona-o>
- <https://www.etsy.com/listing/128648262/sale-human-foot-anatomy-hand-painted>
- <https://www.etsy.com/shop/BStreetShoes?ref=l2-shopheader-name>
- [https://www.facebook.com/agnescecile/timeline?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/agnescecile/timeline?ref=page_internal)
- <https://www.facebook.com/AlessandroPautassoArt>
- <https://www.facebook.com/chooseyourshoes?fref=photo>
- <https://www.flickr.com/photos/mburk/>
- [https://www.google.es/search?q=Agnes+Cecile&espv=2&biw=1280&bih=899&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=uEX3VL7Ri8P\\_UKkvhPAB&ved=0CCMQsAQ&dpr=1](https://www.google.es/search?q=Agnes+Cecile&espv=2&biw=1280&bih=899&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=uEX3VL7Ri8P_UKkvhPAB&ved=0CCMQsAQ&dpr=1)
- <https://www.google.es/search?q=Matheus+Lopes+Castro&sa=X&espv=2&biw=1280&bih=856&tbm=isch&tbo=u&source=univ&ei=2gr3VL7oJsb7apKmgqgH&ved=0CCEQsAQ>
- <https://www.pinterest.com/LauraDelgadoart/pinturas/>
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=FCarXRadOnk>

# GLOSARIO

---

- BMX: (Sigla de Bike Moto Cross) es una modalidad acrobática del ciclismo cuyo origen está en California.
- Motocross: Modalidad de motociclismo que consiste en competir en velocidad por terrenos al aire libre muy accidentados
- Snowboard: Modalidad de esquí que consiste en descender por la nieve sobre una sola tabla y sin bastones.
- Alta Costura: Confección de prendas de vestir de calidad y exclusivas para cada cliente, generalmente realizada por un diseñador o modisto de prestigio. Conjunto de diseñadores o modistos que se dedican a ese tipo de confección.
- Athleisure: Es como se denomina en la industria de la moda a la fusión de la ropa atlética con la de calle.
- Bikers: Ciclistas o motociclistas.
- Checkerboard: Ajedrez.
- Colecciones capsula: Es una colección fuera de la temporada en la que estamos que se diferencia del resto por algo característico. Son colecciones pequeñas que no suelen superar las 20 piezas. A menudo nacen de la colaboración de grandes diseñadores o supermodelos con algunas firmas lowcost.
- Color nude: Recibe este nombre por asemejarse al color de la piel.
- Customizar: Se trata de una adaptación del término inglés customize, que se refiere a modificar algo de acuerdo a las preferencias personales.
- Deluxe Lujoso.
- Hits: Producto de éxito.
- Estilo lady: Es el estilo de una "señorita". Se compone por todas las prendas de vestir típicas de una mujer femenina: tacones afilados, faldas de tubo, vestidos ajustados, blusas insinuantes, etc.
- Las running: zapatillas deportivas para correr.

- Low cost: Precio bajo.
- Los Must: algo que "necesitas tener".
- Prototipo: Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.
- Retro: Que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado.
- Skate: monopatín.
- Skatepark: parque o ambiente construido con propósitos recreativos, normalmente de madera (skateparks interiores) o comúnmente de hormigón, y que es usado para la práctica de deportes tales como skateboarding, patinaje agresivo, roller, snakeboard, BMX y scooter freestyle, con el fin de practicar, y desarrollar su deporte y técnica.
- Skaters: Patinador.
- Slip On: zapatillas deportivas sin cordones creadas por la marca Vans.
- Slippers: tipo de zapato plano y cómodo que se llama así por su parecido con las zapatillas de estar por casa típicamente masculinas, que en los últimos años se han convertido en una de las tendencias de calzado que más ha triunfado entre las adictas a la moda.
- Sport chic: seleccionar cuidadosamente lo que vamos a lucir durante nuestras horas de entrenamiento.
- Styler: Estilista.
- Surf: Actividad recreativa o deportiva que consiste en deslizarse por el mar manteniéndose de pie sobre una tabla que es empujada por las olas.
- Trendsetter: Persona que se dedica a captar tendencias de moda.
- T-Shirts: camiseta.
- Vintage: hace referencia a prendas de décadas anteriores, ya sea de los años 20, 50, 60... Que tenga un toque añejo, es decir, antiguo.



