UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

CARRERA DE DISEÑO DE TEXTIL Y MODA

DISEÑO DE INDUMENTARIA COMO SOPORTE ALTERNATIVO PARA LA DIFUSIÓN DE OBRAS DE ARTE.

SUBTITULO: CASO: ESCUELA QUITEÑA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

DOMÉNICA DEL CARMEN SANMARTÍN MOYANO

A U T O R

DIS. SEBASTIÁN QUEZADA

GUÍA DE TRABAJO Y TITULACIÓN

CUENCA - ECUADOR

2019

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi padre, maestro y amigo. Y por cada bendicion, enseñanza, prueba y cada persona que él a puesto en mi vida.
“El da esfuerzo al cansado, y multiplica las fuerzas al que no tiene ningunas”
Isaías 40: 29

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darme padres que me apoyaron cada día y noche de mi formación estudiantil, por darme hermanos que me regalaron ánimos cuano no los poseía, por darme amistades que me enseñaron a ver las situaciones desde otros enfoques, por poner a mi prima en mi vida, la cual a sido como una hermana, por poner docentes que me otrogaron retos para aprender, por asignarme a un mi tutor, Sebastián el cual me guió en cada deisción de mi tesis. Gracias a ti Dios por que cumpliste tu promesa y me regalaste tu sabiduría como lo dijiste en Éxodo 35: 35

RESUMEN

En el presente proyecto de investigación se abordó la problemática social de la desvalorización de obras artísticas ecuatorianas por parte de la juventud, debido a la falta de relación diseño-arte en el medio local, tomando como caso las obras pictóricas de la Escuela Quiteña. Con la investigación bibliográfica y de campo, el análisis de obras pictóricas y los tipos de público se plantearon estrategias de diseño lineales, para trasladar las obras artísticas a la moda, dando como resultado una línea de indumentaria femenina Street Style.

Palabras clave: Street Style, estrategias de diseño, obras pictóricas, arte religioso, moda y arte, tipos de público.

ABSTRACT

Abstract

Designing Clothing as an Alternative Support for the Dissemination of Workd of Art: The case of Quiteña School

This research project deals with th social problem of the devaluation of Ecuadorian works of art on the part of young people. This has been caused by the lack of desing-art relationship at local level. The pictorial works of the Quiteña School were considered in this study . With the purpose of suggesting linear desing strategies to move works of art to fashion, a bibliographical and field study were done. Similary, the kind of public visiting art exhibitions was considered. The result was a line of street style womenswear.

Key Word: street style, desing strategies, pictorial works, religious art, kinds of public

ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria 3
Agradecimiento 5
Resumen..... 6
Abstract 7
Índice de Contenido 10
Índice de Figuras 12
Índice de Tablas.....14
Índice de Cuadros.....15
1. Introducción 16

CAPITULO 1: EL DISEÑO, ARTE Y COMUNICACIÓN 18
Contextualización.....19
1.1 Diseño.....19
1.1.1. Innovación.....20
1.1.1.1. El diseño como comunicación.....21
1.1.1.2.El diseño como arte.....22
1.2.- Diseño de indumentaria.....24
1.2.1.1 Estilo Street Style.....27
1.2.2.- Criterios de diseño para indumentaria.....28
1.2.2.1. Siluetas.....28
1.2.2.2. Tecnologías.....28
1.2.2.3. Cortes.....29
1.2.3.- La indumentaria como herramienta de comunicación.....30
1.2.3.1. La indumentaria como canal expresivo del arte..... 32
1.3. Obras de arte.....34
1.3.1.- Exhibición de obras artísticas.....34

CAPÍTULO 2: ARTE ECUATORIANO, OBRAS ARTÍSTICAS Y SU ESTUDIO 38
2.1- Arte ecuatoriano 40
2.1.1. Arte ecuatoriano en La Colonia.....42
2.1.1.1. Real Audiencia de Quito.....43
2.1.1.1.1. Escuela Quiteña.....44
2.1.1.1.1.1. Obras Artísticas más representativas de la Escuela Quiteña.Siglo VI y XVII.....45
2.2.- Estudio de las obras pictóricas 46
2.2.1.- Contextos de Creación.....46
2.2.1.1 Los Negros de Esmeraldas.....46
2.2.1.2. Serie “Los Profetas”/ “Los reyes de Judá”.....47
2.2.1.3. “Nuestra señora de la Escalera”.....47
2.2.1.4. Virgen de las Flores.....47
2.2.2.- Morfología.....48
2.2.2.1. Punto.....48
2.2.2.2. La línea.....48
2.2.2.3. El plano.....49
2.2.2.4. La textura.....49
2.2.2.5. El color.....49
2.2.2.6. Peso visual.....50
2.2.2.6.1. La ubicación..... .50
2.2.2.6.2. El tamaño.....50
2.2.2.6.3. Foma.....50
2.2.2.6.4. La profundidad de campo.....51

2.2.2.6.5. El aislamiento....51
2.2.2.6.6. El tratamiento superficial....51
2.2.2.1.- ANALISIS MORFOLÓGICO DE OBRAS PICTÓRICAS:....52
2.2.2.1.1.- Análisis morfológico de: Los negros de Esmeraldas....52
2.2.2.1.2.- Análisis morfológico de: Los Profetas: Jonás....54
2.2.2.1.3.- Análisis morfológico de: Los Reyes de Judá: David....56
2.2.2.1.4.- Análisis morfológico de:Los Reyes de Judá: Josías....58
2.2.2.1.5.- La Virgen de la Escalera....60
2.2.2.1.6.- Análisis morfológico de:Virgen de las flores....62
2.2.3.- Técnicas / Metodologías....64

CAPÍTULO 3: RELACION ARTE Y DISEÑO: Estrategias de aplicación....66
3.1.- Variables de comunicación....70
3.1.1.- Anatomía del mensaje visual:....70
3.1.1.1. Representación....70
3.1.1.2. Abstración....70
3.1.1.3. Simbolismo.....71
3.1.2.- Tipos de público de arte....71
3.1.2.1. Ojo común....71
3.1.2.2. Ojo Snob....71
5 3.1.2.3. Ojo Absolutista....72
3.1.2.4. Ojo Crítico....72
3.2.- ESTRATEGIAS DE DISEÑO:....76
3.3. PROCESO DE DISEÑO:....77
3.3.1. Ejemplo de aplicación....78
3.3.2. PROCESO RESUMIDO....92
3.4. BOCETOS ESCOGIDOS:....96
3.5. PATRONAJE:....102
3.6. FICHAS TÉCNICAS:....108
3.7. FOTOGRAFÍAS FINALES:....120

CAPÍTULO 4: VALIDACIÓN....132
4.1. Entrevista a diseñadores:....134
4.2. Entrevista a Artistas:....137
Conclusiones....142
Bibliografía....144
Referencia bibliográfica de figuras....125
Anexos....146

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. La innovación lleva a una idea. Fuente: Juroga. [Ilustración].....16
Figura 2. El diseño y el arte se pueden vincular. Fuente: El Español. [Imagen].....19
Figura 3. Street Style. Fuente: Trends Outfits Inspirations. [Imagen].....24
Figura 4. Street Style. Fuente: Pinterest. [Imagen].....24
Figura 5. Street Style. Fuente: Pinterest. [Imagen].....25
Figura 6. Indumentaria que comunica. Fuente: Cultura Inquieta. [Ilustración].....29
Figura 7. Yves Saint Laurent con Mondrian. Fuente: Dsigno. [Imagen].....31
Figura 8. Ejemplo de fusión entre diseño y arte. Fuente: Theialab. [Imagen].....31
Figura 9. Colección de Louis Viutton con Jeff Koons.
Fuente: La chica de flequillo. [Imagen].....32
Figura 10. Dolce & Gabbana con Romero Britto, Alta Moda en México.
Fuente: Vogue. [Imagen].....32
Figura 11. Arte en Ecuador, Inspirato Corpo. Fuente: Guayaquil es mi destino. [Imagen].....33
Figura 12. Galería de Arte en Quito, Ecuador. Fuente: Quito Times. [Imagen].....35
Figura 13. Réplica de obras de artistas nacionales. Fuente: Quito íntimo. [Imagen].....39
Figura 14. Arte de la colonia. Fuente: Casa Gangotena. [Imagen].....41
Figura 15. Análisis de morfología de: Los negros de Esmeraldas.
Las Líneas realizadas son de autoría propia. Fuente: Wikipedia. [Imagen].....53
Figura 16. Análisis morfológico de la obra: Los Profetas: Jonás.
Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.....56
Figura 17. Análisis morfológico de la obra: Los Reyes de Judá: David.
Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.....59
Figura 18. Análisis morfológico de la obra: Los Reyes de Judá: Josías.
Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.....61
Figura 19. Análisis morfológico de la obra: La Virgen de la Escalera.
Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.....64
Figura 20. Análisis morfológico de la obra: Virgen de las flores.
Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.....66
Figura 21. Técnica de óleo sobre lienzo. Fuente: Superprof. [Imagen].....68
Figura 22. Sistema de comunicación. Fuente: Autoría propia.....70
Figura 23. Los negros de Esmeraldas. Ejemplo para bocetación.....79
Figura 24. Representacional- Común. Fuente: Autoría propia.....89
Figura 25. Abstracto-Snob. Fuente: Autoría propia.....89
Figura 26. Abstracto- Absolutista. Fuente: Autoría propia.....90
Figura 27. Simbólico- Critico. Fuente: Autoría propia.....90
Figura 28.Interrogantes para estrategias. Fuente: Autoría propia.....93
Figura 29.Boceto escogido 1 Los negros de esmeraldas. Fuente: Autoría propia.....97
Figura 30.Boceto escogido 2 Rey Josías. Fuente: Autoría propia.....97
Figura 31.Boceto escogido 3 Virgen de las Flores. Fuente: Autoría propia.....97
Figura 32.Boceto escogido 4 El profeta Jonás. Fuente: Autoría propia.....98
Figura 33.Boceto escogido 5 Virgen de la Escalera. Fuente: Autoría propia.....98
Figura 34.Boceto escogido 6 Rey David. Fuente: Autoría propia.....99
Figura 35. Patronaje “Los Negros de Esmeraldas” . Fuente: Autoría propia.....99
Figura 36. Patronaje “Josías”. Fuente: Autoría propia.....99
Figura 37.Patronaje “Jonás”. Fuente: Autoría propia.....99
Figura 38.Patronaje “Virgen de las Flores” . Fuente: Autoría propia.....99
Figura 39.Patronaje “David”. Fuente: Autoría propia.....99
Figura 40.Patronaje “Virgen de la Escalera”. Fuente: Autoría propia.....99
Figura 41. Foto Delantera “Los negros de Esmeraldas”. Ph: Francisco Orquera.....105
Figura 42. Foto Posterior “Los negros de Esmeraldas”. Ph: Francisco Orquera 105

Figura 43. Foto Delantera “Reyes de Júda: Josías”. Ph: Francisco Orquera.....106
Figura 44. Foto Posterior “Reyes de Júda: Josías”. Ph: Francisco Orquera.....106
Figura 45. Foto Delantera “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera.....107
Figura 46. Foto Posterior “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera.....107
Figura 47. Foto Delantera “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera.....108
Figura 48. Foto Posterior “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera.....108
Figura 49. Foto Delantera “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera.....109
Figura 50. Foto Posterior “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera.....109
Figura 51. Foto Delantera “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera.....110
Figura 52. Foto Posterior “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera.....110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Peso visual: Los negros de Esmeraldas. Fuente: Autoría propia.....53
Tabla 2. Peso visual: Los Profetas: Jonás. Fuente: Autoría propia.....56
Tabla 3. Peso visual: Los Reyes de Judá: David. Fuente: Autoría propia.....59
Tabla 4. Peso visual: Los Reyes de Judá: Josías. Fuente: Autoría propia.....61
Tabla 5. Peso visual: La Virgen de la Escalera. Fuente: Autoría propia.....64
Tabla 6. Peso visual: La Virgen de las flores. Fuente: Autoría propia.....67
Tabla 7. Mensaje en las obras pictóricas. Fuente: Autoría propia.....75
Tabla 8. Tabla de variaciones 1. Fuente: Autoría propia.....75
Tabla 9. Tabla de variaciones 2. Fuente: Autoría propia.....76
Tabla 10. Tabla de variaciones 3. Fuente: Autoría propia.....76
Tabla 11. Tabla de estrategia lineal aplicada. Fuente: Autoría propia.....78
Tabla 12. Estrategias aplicadas en cada análisis de obras pictóricas. Fuente: Autoría propia....79
79

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Cuadro de explicación 1. Fuente: Autoría propia.....80
Cuadro 2. Cuadro de explicación 2. Fuente: Autoría propia.....82
Cuadro 3. Cuadro de explicación 3. Fuente: Autoría propia.....84
Cuadro 4. Cuadro de explicación 4. Fuente: Autoría propia.....86
Cuadro 5. Cuadro de explicación 5. Fuente: Autoría propia.....88
Cuadro 6. Cuadro guía de proceso para bocetación rápida . Fuente: Autoría propia.....93
Cuadro 7. Cuadro guía de proceso para bocetación final. Fuente: Autoría propia.....95
Cuadro 8. Ficha Técnica “Los Negros de Esmeraldas”. Fuente: Autoría propia.....99
Cuadro 9. Ficha Técnica “Josías”. Fuente: Autoría propia.....99
Cuadro 10. Ficha Técnica “Jonás”. Fuente: Autoría propia.....99
Cuadro 11. Ficha Técnica “Virgen de las Flores”. Fuente: Autoría propia.....99
Cuadro 12.Ficha Ténica “David”. Fuente: Autoría propia.....99
Cuadro 13.Ficha Técnica “Virgen de la Escalera”. Fuente: Autoría propia.....99

1.INTRO-DUC-CIÓN

El Ecuador está lleno de elementos culturales e identitarios que marcan su cultura, diferentes elementos como su arte, donde algunos artistas como: Guayasamín, Endara, Kingman han trascendido en el tiempo. El problema establecido se sitúa en el arte ecuatoriano, específicamente, en la Escuela Quiteña de los siglos XVII y XVIII debido a que su sola contemplación o exhibición se realiza a través de las plataformas que no reflejan una trascendencia hacia la sociedad. Desde este contexto, se establece que se puede dar una revalorización a este tipo de arte mediante el diseño de indumentaria Street Style.

El arte y el diseño de modas, en diversos momentos, se han unido de varias maneras a través de la historia, generando nuevas propuestas que han trascendido en el tiempo. Mencionemos ejemplos diversos de casos como el de Schiaparelli y Dalí; el famoso vestido y obra de arte de Mondrian con Yves Saint Laurent o los últimos casos de colaboraciones de arte – diseño de Louis Vuitton con Jeff Koons, lanzando su línea de carteras y bolsos, sin olvidar el caso más cercano para Latinoamérica: la colaboración del pintor brasileño, Romero Britto, con la marca italiana Dolce & Gabanna. Es por esto que el objetivo principal del proyecto se enmarca para crear este tipo de colaboraciones con obras representativas ecuatorianas, llevarlas a una plataforma mayor usando herramientas de diseño y transportándolas a otro entorno como la calle, donde se estima que hay otro tipo de comportamiento, del traje con el sujeto.

La tesis trabajará directamente con el arte y el diseño, dándole un enfoque subjetivista, pues, esta propuesta trata de enlazar arte del pasado con elementos del diseño actual para impulsar a los dos miembros participantes. Empezando por el arte, juega el papel principal en el ser humano, ya que le permite expresar sus vivencias, ideales, problemas, etc.; es decir, se estudiará el contexto de la Escuela Quiteña, hechos que marcaron la época y la cultura en esos momentos.

Según el concepto de arte, los pintores expresan a través de sus obras, la realidad del entorno que los rodea; es decir, su cultura, la cual, nos diferencia del resto de culturas. Mediante de esta explicación se puede plantear que, si la cultura es expresada mediante los pintores, con sus obras pictóricas, ¿qué ocurriría si pasamos a este caso de expresión cultural sobre una línea de indumentaria? ¿Si dejamos de lado a la contemplación, transportándola a un elemento que constantemente está en movimiento en una sociedad, como el traje?

Estos planteamientos nos lleva a recurrir a la cita de Lawrence Zeegen, sobre arte y diseño, los cuales, necesitan de un estudio, tanto de su relación como de su diferenciación, pues, al igual que un artesano necesita que el diseñador respete su creación manual, el pintor requiere el mismo principio: un estudio de su obra, de su composición, sus armonías, técnicas y, analógicamente, la creación de indumentaria: que exprese lo que el pintor quiere reflejar sobre su cultura, para después trasladarlo a un entorno de fricción social, un lugar donde la sociedad admire de manera diferente, a la que se realiza sobre un lienzo en una galería.

Las obras de arte que se estudiarán serán solo obras pictóricas. Cabe aclarar que se ha escogido obras pictóricas de la escuela Quiteña, pues, se piensa que el arte de este movimiento artístico ecuatoriano no se ha difundido en segmentos juveniles actuales, escogiendo entre este movimiento artístico, las más importantes. “La pintura es, […], una afirmación de lo existente, del mundo físico al que ha sido lanzada la humanidad” (Berger, 2009, p. 39)Se piensa que la escuela quiteña, a más de reflejar un entorno, refleja un hecho histórico que marcó el presente, estableciendo, como se dijo antes, que este proyecto de graduación parte de un enfoque subjetivo.

Como resultado de este enfoque, la tesis nace desde una perspectiva artística, afrontándola desde el diseño como el camino para la revalorización de las obras artísticas ecuatorianas, que no son más que una forma de expresión cultural, pues, si el diseño da valor a las artesanías existentes, ¿por qué no dar valor a el arte?

Para el inicio de este capítulo es necesario describir la rama que compete a este proyecto de investigación, El Diseño

CAPÍTULO 1

EL DISEÑO, ARTE Y COMUNICACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

1. DISEÑO

El humano para vivir, ineludiblemente, debe cumplir con ciertas actividades básicas como: comer, vestir, beber, respirar, comunicarse. Una vez que se satisfacen estas necesidades, el hombre busca compensar otras que no son necesariamente primordiales para vivir. El Diseño es aquella rama que, simultáneamente, puede satisfacer las necesidades básicas y secundarias del ser humano; esto se definirá a partir de autores que establecerán ¿qué es el diseño? o ¿qué es diseñar?

El libro Diseñar para los ojos, de Costa (2007), señala que:
El diseño […] constituye hoy el medio fundamental de la comunicación social, su designio más noble es trabajar para mejorar el entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida, […] difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura (p. 11).

El diseño, hablando en término general, constituye una rama que, de manera principal, comunica. Al decir 'mejorar el entorno visual', se refiere a todo lo que se puede ver, entendiendo que el entorno está rodeado de diseño; por ejemplo, la cama, esferos, cucharas, computadoras, vestimenta están construidas de cierta manera para satisfacer una necesidad, para convertirse, después, netamente en un objeto visual. El diseño nace, entonces, para 'mejorar el entorno visual' reconfigurando el objeto para emitir un mensaje visual más claro. Un bulto de telas puede ser llamado 'cama', pero, no puede ser estéticamente lindo para todos o no puede cumplir la función de una cama totalmente.
Por otro lado, Wong (2004) en su libro Fundamentos del diseño, se refiere al diseño como un proceso que, al igual que Costa (2007), tiene como objetivo el 'transportar un mensaje prefijado'.

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor (Wong, 2004, p. 41).

Wong (2004) expresa la diferencia del diseño con el arte, refiriéndose, específicamente, a la pintura y a la escultura, pues, afirma que el artista, en estos casos, expresa a través de su ser, el entorno en el que vive; por otro lado, el diseño tiene un objetivo que, a más de expresar un entorno, es cubrir las necesidades de una masa.

Adicionalmente se puede decir que el diseño es una rama que estudia a los objetos de manera visual, no solo con el fin de examinar el objeto estéticamente, sino, también, de estudiar la forma en la que se desenvuelve el objeto en el entorno, lo que comunica, la función que tiene y cómo se usa. Sin embargo, es necesario saber que el mensaje que se manda es prefijado, estableciendo al diseño de manera proyectual y distinguiéndolo del arte, pues, no solo se proyecta a través de lo que siente (en este caso el diseñador), sino que, también, estudia la manera en la que el hombre usará el objeto, sus dimensiones, formas o su aporte a la facilidad del desenvolvimiento de una actividad.

Figura 1. La innovación lleva a una idea. Fuente: Juroga. [Ilustración].

1.1.1 INNOVACIÓN

La innovación va de mano con el diseño, pues, trata de buscar nuevas opciones para facilitar ciertas acciones. Una de las primeras características del diseño es la innovación, pero, ¿qué es innovar? Para definir este término en cuestión de diseño, se utilizarán autores que describen su definición.

Serrano (2011) en su obra Diseño y Sociedad, define a este término como: "Innovar es proponer un nuevo producto, con valores agregados, superiores a los productos existentes en el mercado. Innovar es el resultado de fusionar los conocimientos con la creatividad" (Serrano, 2011, p. 11). Para la autora, la Innovación es agregar en el objeto más características de las básicas, es decir, no solo que el objeto supla la necesidad principal, sino que agregue un plus al objeto. Por tanto, la innovación es un proceso que necesita del conocimiento de un entorno y de la creatividad de un diseñador, lo cual, podría decirse que es la proyección que tiene el diseñador.

Otro de los referentes conceptuales de innovación es el libro Diseño e Innovación. La gestión del diseño en la empresa, de la Fundación Cotec (2008):

La innovación, en ocasiones, trata de reinventar el futuro, pero, más generalmente, la innovación trata de responder a los cambios que se producen en las vidas de las personas, mediante la modificación y adaptación de productos y servicios y de las tecnologías que los producen, comercializan y distribuyen. Aquí es cuando el diseño se convierte en instrumento de innovación, ya que el diseño es el proceso de un proyecto que transforma la materia prima en productos que la gente puede usar realmente. […] La innovación no necesariamente representa una ruptura y un cambio radical […] es incremental, consecuencia de un proceso de mejora continua (Fundación Cotec, 2008, p. 34).

Desde el término innovación se puede decir que no necesariamente se tiene que crear una fórmula totalmente nueva para 'inventar' algo; se puede plantear como innovación la modificación de ciertas características, en cualquier parte del proceso de la creación del objeto. Se puede inducir, entonces, que el diseño participa no solo desde la modificación de la forma, sino también desde las tecnologías y desde la función, como se describe en la cita; se puede innovar desde la adaptación, las tecnologías, la comercialización y la distribución.

Podemos concluir, desde los autores citados, que la innovación es un cambio que no necesariamente tiene que transformar o 'crear' algo totalmente nuevo, pues, el diseño puede cambiar un porcentaje del proceso creativo o constructivo y, desde esa perspectiva, seguir innovando. Cabe recalcar también, que la innovación es un acto que tiene llegar más allá: la sociedad tiene que notar el cambio en ese producto, cualquiera que sea.

1.1.1.1.- EL DISEÑO COMO COMUNICACIÓN

El diseño como innovación actúa de diferentes enfoques; uno de ellos es la comunicación. La interrogante sería, entonces, ¿qué tiene que ver diseño con la comunicación? Para responder esta interrogante se hará uso de diferentes autores que explican cómo el diseño es mirado desde la comunicación y se concluirá porqué este enfoque ayuda a innovar en el campo del diseño.

La relación entre la comunicación y el diseño se encuentra en el propósito que tiene el diseño desde un aspecto formal, pues, tratar de comunicar un mensaje desde los procesos constructivos del producto sería incoherente, a menos que el mensaje que se quiera portar en el objeto fueran los procesos comunicativos de un objeto, entonces, allí el objeto portaría una estética industrial o artesanal, dependiendo del producto.

Aplicando esta noción de mensaje en la indumentaria sería cuando se realiza patronaje como proceso de construcción de la prenda. En aquel momento, no se puede emitir un mensaje, pues, está en confección y no en manos del usuario; mas sí se podría utilizar el patronaje para mandar un mensaje, por ejemplo, de 'soltura', con prendas oversize, encajando, de nuevo, en un aspecto formal. En ese sentido, el diseño puede comunicar a través de sus procesos constructivos, usando herramientas para llegar a concretar el mensaje que el diseñador desee.

Ya que se habla de un diseño general podríamos usar a Nivelo (2011) que se refiere en Diseño y Sociedad sobre la comunicación desde un enfoque del diseño gráfico. “Por ejemplo, el diseño gráfico es la programación y organización de diversos elementos, con el fin de producir una comunicación visual dirigida a un grupo específico de personas-clientes, con el fin de transmitir un mensaje concreto” (Nivelo, 2011, p. 63). A pesar de que esta definición está dirigida al diseño gráfico se puede hacer una analogía con el diseño de indumentaria, pues, poseen en mismo objetivo, solo cambian los elementos del diseño de indumentaria como: el patronaje, los colores, las prendas, morfologías, tecnologías, elementos que, organizados de la forma correcta, producirían una comunicación visual para un grupo específico, como lo señala Nivelo (2011).

Se concluye, entonces, que el diseño de indumentaria puede enfocarse desde la comunicación, pues, aunque está sobre dicho que su propósito es comunicar, no siempre se llega a cumplir, ya que el público no llega a recibir el mensaje que el diseñador formula. Se aclara, también, que el mensaje puede ser totalmente implícito o explicito, dependiendo del diseñador y la fuerza con la que quiera concretar el mensaje, el cual, además, configura los diferentes elementos, dependiendo del diseño que se maneje, en este caso, el de indumentaria con sus criterios de diseño.

1.1.1.2.-DISEÑO COMO ARTE

El diseño puede, también, establecerse como una forma de innovación desde el arte, pero, se piensa que es necesario instaurar la relación y las diferencias de estas dos ramas, muchas de las veces, confundidas. Para eso se utilizarán autores que escriben sobre estos temas, haciéndolos converger. Por un lado, está Serrano (2011) quien se refiere a Munari para exponer los dos conceptos en cuanto a su diferencia:

La gran diferencia entre las dos áreas radica en la manera de conceptualizar. Mientras el artista –dotado de grandes aptitudes- propone sus objetos como una expresión de su arte; el diseñador, propone los suyos sustentado en lo que Bruno Munari define como "Metodología Proyectual". Para Munari, este método o proceso está constituido de una serie de operaciones necesarias, que siguen un orden lógico (Serrano, 2011, p. 11)

Según esto, para Serrano (2011), la diferencia entre estas dos ramas radica en la forma de creación que se establece para cada uno; por un lado, se encuentra el campo del arte en donde se podría hasta decir que no hay un método como describe el autor. El artista es capaz de realizar un proceso de expresión, sinónimo de representación; es decir, el artista representará todo aquello que le rodea y su contexto para sintetizar los elementos de manera más propia. Mientras que la segunda rama, el diseño, posee un proceso de creación que pasa por un camino diferente. Recurriendo de nuevo a la cita, el diseño pasa por una 'Metodología Proyectual' en la que el diseñador se proyecta en un futuro para llegar a concretar el objeto que desea; en el transcurso, resuelve tecnologías que puedan definir su target.

Por otro lado, en cambio, Richard (2003) en su libro Diseño: ¿el arte de hoy? escribe sobre estas dos ramas: el diseño visto como arte y su diferenciación.

Figura 2. El diseño y el arte se pueden vincular. Fuente: El Español. [Imagen].

El diseño debe comprenderse como algo más serio de lo que ciertas obras dan a entender. […] Se habla de <<muebles de diseño>> o << lámparas de diseño>> para referirse a objetos con formas insólitas, como si el diseño fuera un estilo. […] La pregunta que cabe entonces hacerse es: ¿quizás esas obras sean arte? […] Al llamado functional art concretamente. Un arte cuyas obras también poseen apariencia de un objeto pero sin función práctica alguna (pp. 93- 94).

El autor hace una denuncia sobre la definición que el público o la sociedad tiene sobre el diseño, pues, escribe que el diseño es visto como un adjetivo de cualquier objeto y establece que los diseñadores son personas capaces de dotar solo de características estéticas, como si el diseño conformara esta pequeña parte que la sociedad atribuye al sustantivo de 'bonito'. Richard (2002) explica que esta característica no pertenece al diseño si no, tal vez, a la rama del arte, objetos cuya apariencia no tienen una práctica funcional si no solo estética. Sin embargo, cabe recalcar que el diseño va más allá de una estética o de suplir una necesidad con funciones del objeto. Desde esta perspectiva este estudio pretende establecer al diseño como innovación en comunicación del arte; el adjetivo que se puedan emplear será resultado de la reinterpretación del diseñador, pero, el propósito importante es comunicar las obras que se estudian.

A partir de los autores descritos podemos decir que el diseño y el arte tienen varias semejanzas, que, incluso, se las puede casi confundir. Tanto en el diseño y en el arte existen objetos 'bonitos', pero, la forma de construcción y el nivel de comunicación que se dote a cada rama es la forma en la que se las puede diferenciar. El artista querrá recibir más allá que críticas básicas; el 'bonito' resulta insuficiente. El artista invitará al espectador a reflexionar sobre el mensaje, mientras que, el diseño, aunque lleve un mensaje, no siempre busca que se reflexione sobre el objeto creado; a veces, simplemente, busca satisfacer una necesidad.

1.2.- DISEÑO DE INDUMENTARIA

El diseño cuenta con varias ramas, de las cuales, se desprenden distintos enfoques con diferente finalidad. Tenemos, entre los diseños, el de interiores, el gráfico, el de productos y el que compete a este proyecto: el de indumentaria; por ello, es necesario recurrir a la definición de esta rama.

Saltzman (2004) en su libro El cuerpo diseñado manifiesta que:
El diseño de indumentaria es esencialmente un rediseño del cuerpo. Lo que se proyecta en la ropa afecta directamente la calidad y el modo de vida del usuario; sus percepciones, sus sensaciones, la noción de su cuerpo, su sexualidad, su vitalidad (p. 10).

A partir de la definición de Slatzam (2004) se puede decir que el diseño de indumentaria es una reconfiguración del cuerpo. Al hablar de una reconfiguración, imaginémonos en primera instancia al cuerpo desnudo, con las formas naturales de su torso y de sus extremidades. Al vestirlo de diferentes maneras puede cambiar sus proporciones, anchuras o hacerlo más delgado; pero, además de cambiar o reconfigurar el cuerpo, también estamos cumpliendo una de las primeras necesidades y, tal vez, el inicio de la indumentaria, el cubrir el cuerpo.

Después de haber podido cubrir esta necesidad básica, el diseño entra a formar parte de la indumentaria, no solo en una forma estética como se redactó anteriormente, sino que el diseño empieza a dar características como la funcionalidad, la noción de proporciones, la sexualidad y otros significados que pueden ser receptados por la configuración de distintas maneras con la variación de prendas sobre el cuerpo, reconfigurando el cuerpo de manera visual. También es un elemento que comunica sobre el individuo que lo porta y que habla por sí mismo; por lo tanto, el diseño de indumentaria es una forma de comunicación.

A modo de reflexión, se dice que el diseño de indumentaria es la configuración del cuerpo en una segunda instancia. El usuario que lo porta es capaz de configurar lo que siente y cómo quiere ser visto ante una sociedad; en respuesta, el diseño de indumentaria configura una serie de señales para poder comunicar a su usuario las características que desea usar. La comunicación vista desde el usuario y el diseño de indumentaria sería más que una configuración de colores, texturas, siluetas, sino que en ella se portan experiencias, conocimientos adquiridos, propósitos e, incluso, cubrir formas que no se quieren mostrar ante un público. La indumentaria configura, tanto las señales para los que portan como para los que observan al portador (usuario); este es el objetivo de esta rama del diseño.

1.2.1.- Línea de indumentaria

A partir de describir el diseño de indumentaria desde los autores citados y plantear que el cuerpo puede ser reconfigurado de diversas formas a partir del orden y de la forma de varias prendas, se pretende definir ¿qué es una línea de indumentaria?, reflexionando sobre los conceptos de indumentaria

ya planteado y los autores que han descrito sobre la definición de línea de indumentaria.

Atkinson (2012) dice:
Cada mercado de moda requiere un equilibrio particular de diferentes tipos de prendas. […] la cantidad de prendas sueltas superiores e inferiores que se pueden vender a un mercado están relacionadas. Los diseñadores y los vendedores eligen basándose no solo en la estética y el estilo, sino también en los tipos de prendas que se incluyen en su colección. El proceso que conduce a estas elecciones se denomina planificación de línea (p. 94).

Aunque el autor establece la planificación de una línea de indumentaria se puede deducir que una línea de indumentaria está configurada a partir de prendas tanto superiores como inferiores, las cuales, están relacionadas entre ellas y que no solo están escogidas a base de un estilo, sino, al contrario, en la definición de diseño de indumentaria. Además, está constituida por elementos que tratan de configurar al cuerpo de manera diferente, que comunican con las prendas, las cuales, construyen una línea y tienen como función enviar un mensaje al público.

“Esta planificación de línea incluye un equilibrio entre los tipos de prendas (sueltas, completas, exteriores …) y una mezcla de tallas y de colores tradicionales. Debe asegurar combinaciones posibles de las prendas para crear diferentes modelos” (Atkinston, 2012, p. 94). Se establece, entonces, que una línea de indumentaria debe tener un equilibrio entre los elementos (prendas) que lo conforman y que estos elementos deben poder combinarse entre ellas. La posible combinación entre ellas no debería afectar el mensaje que se quiere transmitir, pues, al ser una línea de indumentaria, tendría que estar relacionada entre cada uno de los diferentes modelos.

Se puede colegir que una línea de indumentaria consiste en una organización de prendas que tengan relación y concordancia unas con otras, pues, a pesar de su variación o combinación, prevalece el mensaje que la línea de indumentaria quiere expresar. Se puede recalcar, también, que al igual que la colección, la línea de indumentaria tiene como objetivo suplir las necesidades de un mercado

Figura 3. Street Style. Fuente: Trends Outfits Inspirations. [Imagen].

Figura 4. Street Style. Fuente: Pinterest. [Imagen].

1.2.1.1.- **ESTILO STREET STYLE**

Una vez estudiada la indumentaria pasamos a describir los estilos existentes en el que la indumentaria se desenvuelve. Se tomarán dos acepciones de lo que significa la palabra 'estilo'. "2. m. Uso, práctica, costumbre, moda. … 4. m. Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico" (RAE, 2014). A partir de las definiciones de la Real Academia de la Lengua (RAE), el estilo se enmarca dentro de lo propio, pues, visto desde la indumentaria, cualquier creación de estilo es escogido por el usuario, el cual, normalmente, es acogido por el contexto en el que el usuario vive.

Dentro de la indumentaria han existido varios estilos. El seleccionado para este proyecto se encuentra dentro de 'estilo de la calle' o Street Style, pues, el objetivo radica en encontrar un nuevo contexto (la calle) para las obras artísticas.

Este estilo es prácticamente nuevo; su creación parte desde la era cibernética o internet, según lo describe Encarna Ruiz (2014):

Así, el primer blog de moda lo creó el ex gerente de la tienda neoyorquina Bergdorf Goodman, Scott Shumann, en el año 2005.

El blog se denomina The Sartorialist (lista de sastre) y fue el precursor del Street Style (moda de la calle). Shumann comenzó a colgar en su blog fotos realizadas a la gente de las calles de Nueva York que vestían de forma llamativa (p. 154).

La creación del Street Style está enlazada a la creación de los blogs de moda, denominado así al estilo de vestimenta que es fotografiada por tener indumentaria atractiva.

Por otro lado, Ruiz (2014) citando al precursor de este estilo, señala:

Shumann dice que inició su trabajo porque le parecía obvio que había un desfase bastante importante entre lo que vestía la gente de la calle y lo que se presentaba en pasarelas […] Su intención era "crear un diálogo entre el mundo de la moda y la gente de la calle (p. 155).

Por tanto, un principal requerimiento de este estilo es crear un diálogo entre los usuarios de la vestimenta y la imposición de la vestimenta en la moda.

El Street style o estilo de la calle, estaría determinado por un estilo propio, no como otros estilos que son determinados por un grupo de individuos. En este estilo, el principal requerimiento es tener uno propio, que llame la atención del contexto que lo rodea, que cree una tendencia. Shumann (como se citó en Ruiz, 2014), encontró este contraste entre la vestimenta 'normal' y observó que no correspondía con las pasarelas que se encontraban en el momento, entendía que el principal objetivo del diseño es satisfacer las necesidades del usuario y que, tal vez, la indumentaria creada no cumplía este objetivo.

Al empezar a fotografiar a personas de la calle y subirlas a su blog, inspiró a varias marcas, rompió paradigmas estéticos, sociales y económicos, liberando estéticas en un mundo globalizado.

Los principales lineamientos del Street style no son una etiqueta de vestimenta con condiciones estrictas, al contrario, es capaz de mezclar entornos que no competen; un ejemplo es la imagen en la que vemos un traje sastre para mujer, combinado con unos zapatos tenis. Aunque en algún punto del tiempo esto se verá completamente mal, quedará marcado como un estilo de esta época, pues, no es creado por un diseñador sino combinado por una persona con gustos únicos, condicionado solo por su pensamiento, logrando crear un estilo propio.

Por lo tanto, el Street style es un estilo de indumentaria que nace a partir de los blogs de moda para crear una relación entre el diseño de indumentaria y su público, el cual, se convierte en la principal fuente de inspiración, su estética, su pensamiento social, cultural, entorno económico; configurando y respondiendo al estilo propio que la persona viste.

Es importante definir a qué se le considera normal y en qué situaciones y circunstancias.

1.2.2.- CRITERIOS DE DISEÑO PARA INDUMENTARIA

Los criterios del diseño de indumetaria se han definido según nuestros objetivos en varias caracteristicas que el diseñador debe tomar para la concreción de una prenda.

1.2.2.1.- SILUETAS

Los criterios de indumentaria direccionan a un elemento muy importante como es la silueta que, a decir de Atkinson (2012) “a menudo es lo que más se recuerda y comenta de una colección. Pueden ser discretas o espectaculares” (p. 80). A partir de esta cita podemos definir a la silueta como la forma total de un outfit y hasta se podría decir que es el símbolo que más se expresa de la indumentaria. Pensemos en una silueta apegada al cuerpo, nos llevaría a pensar en sensualidad; mientras que, con una prenda oversise, en relajación y comodidad. “La silueta de un modelo viene definida en parte por el cuerpo humano: la cabeza, el tronco, los cuatro miembros y sus articulaciones; cada parte del cuerpo tiene una forma diferente y debe tener libertad de movimiento” (Atkinston, 2012, p. 80). El autor indica que para el diseño de indumentaria es necesario considerar las partes corporales y que, cada una de ellas, pueden moverse; es decir, pensar en su funcionalidad.

Como diseñadores y a través del autor citado se puede decir que la silueta es parte importante de la indumentaria, pues, es la forma primordial donde se conformarán los mensajes que el diseñador o el usuario quiera portar; además, la silueta también forma parte de la funcionalidad de la indumentaria ya que, independientemente de la silueta propuesta, se tiene que pensar en el contexto en el que la indumentaria será usada y qué papel tendrá que cumplir.

1.2.2.2.- TECNOLOGÍAS

Por otro lado, tenemos a la tecnología; esta herramienta en el diseño de indumentaria es clave para concreción de una prenda. Su intervención en el proceso se verá en los resultados del diseño que se quiere alcanzar.

En el libro Diseño textil, se escibe como acabado textil a un “término genérico para todos los tratamientos aplicados a una tela tejida terminada como son las tintas y tintes, así como el almidón y los tratamientos para lograr una mayor resistencia al fuego” (Clarke, 2011). Determinando que, a partir de los conocimientos aprendidos y aplicados en la carrera, se peden describir varias tecnologías que ayudarrán a la indumentaria a ser portadores de mensajes, en este caso, obras artísticas.

-Estampado:

Serigrafía
Impresión digital
Sublimación
Vinil
Pintura Manual

-Adornos:

Bordado manual
Bordado a máquina
Termofusión
Bordado de mullos

-Corte y grabado a laser

-Plisado

Las tecnologías son variadas y cada una de ellas otorgan diferentes acabados y texturas que tendrán características tanto visuales como táctiles. Por un lado, las visuales, que al observarlos harán peso en donde se ubique la tecnología o, por el contrario, la tecnología puede dar un atributo visual de ligeralidad. Por otro lado, está el tacto, sentir texturas suaves como rígidas, dependiendo del diseñador.

1.2.2.3.- CORTES

En cuanto al corte podemos describirlo como “acción y efecto de cortar o cortarse” (RAE, 2014). También se define como el “arte y acción de cortar las diferentes piezas que requiere la hechura de un vestido, de un calzado u otras cosas” (RAE, 2014).

Un corte en indumentaria se realiza para obtener varias piezas, pudiendo entender de distintas maneras esta definición. Es decir, el corte nos llevaría a confeccionar las prendas, pero, también, los cortes pueden ser definidos por la obra, rompiendo con el equilibrio de una prenda de ropa; por ejemplo, cortes rectos, diagonales, curvos o que no sean notorios, dependiendo de la concreción que se aplique a la indumentaria.

Es decir, el corte, inicialmente visualizado en un boceto, se puede concretar, de desitintas maneras, con cortes directamente en la tela, o la aplicación de diversas tecnologías, pintura manual, virtualidades, bordados, etc.

1.2.3.- LA INDUMENTARIA COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN

La indumentaria es un objeto que se relaciona entre sus elementos (prendas con prendas) y con el individuo que lo usa (en este caso la mujer); pero, además, como todo objeto que se desenvuelve o vive en el entorno, la indumentaria también pretende establecer una relación con la comunicación; es decir, el lenguaje y la vestimenta.

Saltzman (2004) en su libro El cuerpo diseñado, dice que:

La indumentaria se suma a la unidad que establecen todos los aspectos expresivos de la imagen, revelando datos clave acerca de la identidad, los gustos, los valores, el rol en la sociedad, los grupos de pertenencia, el grado de aceptación o rechazo de lo establecido, la sensibilidad, la personalidad de un individuo (p. 10).

El autor expresa que la indumentaria tiene características de quien la porta, por el hecho mismo en el que el individuo es quien escoge qué ponerse y cómo combinar, al momento de enviar un mensaje en el entorno en el que se desenvolverá.

Por su parte, Umberto Eco (1976) en Saltzman (2004) describe en su obra Psicología del vestir, que el vestido es expresivo. "Es expresivo el hecho de que yo me presente por la mañana en la oficina con una corbata ordinaria a rayas; es expresivo el hecho de que de repente la sustituya por una corbata psicodélica" (p. 117).

Al igual que Saltzman (2004), Eco (1976) afirmaba que el vestido es un elemento expresivo y realiza un ejemplo para explicar qué tanto afectan las características de las prendas en un entorno; pues, las prendas o el conjunto de prendas envían mensajes, dependiendo de las variables que configuran. El contexto es una variable que se considera importante, pues, esta variable configura la mente del individuo, su comportamiento y, en ciertos momentos experienciales, determinará la manera de vestir.

Los autores citados concuerdan en que la vestimenta es expresiva. "La expresión […] se sabe, queda atada a ciertas reglas, de manera que la obediencia o la ruptura de sus presupuestos marca el espacio personal de intervención sobre aquello que vulgarmente denominamos 'consenso' o, en este particular, 'moda'" (Saltzman, 2004). La descripción del autor reafirmará que el contexto en el que se desenvuelve el individuo es una variable importante ya que configura el mensaje antes, en el momento y después de enviarlo; además, el uso del vestuario es una herramienta importante y casi total para configurar el mensaje deseado.

Se concluye, entonces, que la indumentaria es expresiva, pues, es un canal de comunicación que es portado por el emisor y que desea comunicar a un receptor, mediante la configuración de códigos que construyen un mensaje. El papel del diseñador es muy importante en este sentido, pues, configura los códigos de las prendas, para el público deseado. A partir de esta analogía construida con elementos lingüísticos, surge otra interrogante ¿cómo comunicar mediante la indumentaria?

Figura 6. Indumentaria que comunica. Fuente: Cultura Inquieta. [Ilustración].

1.2.3.1.- LA INDUMENTARIA COMO CANAL EXPRESIVO DEL ARTE

El proyecto de tesis busca, como objetivo principal, la relación del arte y el diseño para aportar al mundo del arte y, más aún, al arte ecuatoriano; por ello, es necesario revisar la teoría en cuanto a la indumentaria como un canal expresivo del arte.

Hurtado (2008) define a la indumentaria como un canal expresivo del arte:
El vestido actúa de una forma más inmediata que el arte, el cual está sujeto al capricho y a la distracción de la vista y los demás sentidos. El acto de vestirse se realiza diariamente, y siempre nos encontramos en contacto con las manifestaciones de la moda (p. 90).

De esta manera, la vestimenta por encontrarse de manera más cercana al cuerpo, tiene más posibilidad de ser vista y relacionada con las personas, que el soporte usado en el arte, (lienzo).

Por otro lado, Hayward Gallery (1999) (como se citó en Tuozzo y López, 2013) manifiesta que "alguna concepción del Arte, descarta la posibilidad de empleo o utilidad de la obra de Arte, […] con una actitud contemplativa, postula que […] no se puede hacer nada con una pintura excepto mirarla- (p. 126)". Hayward Gallery (1999) describe que el arte es visto como un objeto que no tiene una función y que tiene que quedarse de esa manera, pero, ¿qué pasaría si el arte cambia de soporte?; es decir, si deja el lienzo, para presentarse en paredes u objetos, como en este caso, en indumentaria.

Para esto, es necesario explicar semejanzas que se dan tanto en la rama del diseño como en el arte. Según Moneyron (2006), la moda es un "elemento principal, fundador, determinante tanto de los comportamientos individuales como colectivos de las estructuras sociales" (p.9), lo que se puede relacionar directamente con la moda, pues, el artista crea también a partir de un pensamiento individual y de los pensamientos colectivos, lo que apoyaría la idea de que tanto el arte puede ser trasladado a otro soporte como la indumentaria.

A través de la historia se han dado varios ejemplos de vinculaciones del diseño y el arte; el mayor ejemplo ocurrió en la década de los 60, con la unión de un gran artista y un diseñador, Yves Saint Lauren (como se citó en Garrigues, 2019) quien dijo: "Para mí, hacer un vestido inspirado en Mondrian o Poliakoff, es poner en movimiento sus obras de arte", al referirse a estos míticos vanguardistas. El diseñador habla y recalca que su objetivo fue poner en movimiento las obras de arte, cumpliendo totalmente su objetivo, pues, esta prenda pasó a ser un ícono de la moda.

Figura 7. Yves Saint Laurent con Mondrian. Fuente: Dsigno..[Imagen].

Otro ejemplo que se puede observar, aunque no tan literal como el ejemplo anterior, es la colaboración que se dio con Elsa Schiparelli y Dalí, dando creaciones como el sombrero zapato. Estos dos personajes, contrario al ejemplo anterior, trabajaban juntos, pues, guardaban estéticas similares.

Figura 8. Ejemplo de fusión entre diseño y arte. Fuente: Theialab. [Imagen]

Por último, pero no menos importante, hay que destacar un evento realizado en Ecuador, específicamente, en la ciudad de Guayaquil, llamado Inspirato Corpo, organizado por Olga Dumet y Gustavo Moscoso, donde se expusieron trajes realizados por artistas y diseñadores.

Figura 11. Arte en Ecuador, Inspirato Corpo. Fuente: Guayaquil es mi destino. [Imagen].

Un ejemplo más contemporáneo fue la colaboración que se realizó entre Louis Viutton con el artista estadunidense Jeff Koons, tomando las obras pictóricas más representativas, para ponerlas de manera literal en bolsos.

Figura 9. Colección de Louis Viutton con Jeff Koons. Fuente: La chica de flequillo. [Imagen].

Es también importante citar trabajos que se han realizado a nivel de Latinoamérica, tal es el caso del artista brasileño, Romero Britto, quien colaboró con la marca italiana Dolce & Gabanna con un vestido de alta costura.

Figura 10. Dolce & Gabbana con Romero Britto, Alta Moda en México. Fuente: Vogue. [Imagen].

En conclusión, la indumentaria puede funcionar como soporte de arte, pero, un soporte más activo, con movimiento, puesto que está más cerca del cuerpo y, de alguna manera, puede catapultar al arte y al artista. El vestido funciona como un soporte que se mueve en la sociedad; un ejemplo de esto son algunos casos redactados anteriormente, los cuales, se han beneficiado tanto el artista como el diseñador para darse a conocer, siendo el vestuario una plataforma importante para los dos participantes

1.3- OBRAS DE ARTE:

Una vez escrita la relación entre diseño y arte, se podrá identificar qué se define por obra artística.

Para Padilla (2006):
Toda obra de arte, sea arquitectura, música, pintura, poesía, etc., es un modo particular de reproducir la creación del Mundo, ese proceso cosmogónico donde el Caos, la materia primordial, va a ser ordenada por el Teos, la mente del artista, haciendo emanar la Idea, el arquetipo, dando lugar a un Cosmos: la obra de arte (p.18).

Se puede establecer que la obra artística corresponde al producto o la suma de la materia primordial y de la mente del artista; además, el autor divide al arte entre las diferentes ramas, como son: arquitectura, música y, lo que compete a este proyecto, la pintura. Por tanto, la obra de arte pasaría a ser el objeto de estudio del diseño para su posterior aplicación en la moda,[2] pues, el vestido ha sido un soporte que se ha usado en la historia como inspiración o para la comunicación del mensaje que fueron plasmados por el artista.

1.3.1.- **EXHIBICIÓN DE OBRAS ARTÍSTICAS**

A partir de la obra de arte se genera la problemática planteada en esta tesis, pues, como lo señala Berger (1980): "la mayoría de la población no visita los museos de arte" (p. 31), lo que genera poco conocimiento del arte de cualquier cultura, en este caso, del arte ecuatoriano.

Para argumentar esta idea, ejemplificamos con textos escritos por Flores y García (2017) en el diario El Comercio, donde se redacta que "durante el siglo XX y lo que va del actual milenio, son pocas las galerías –espacios, concebidos como

[2]Se ejemplificó en el punto anterior, la indumentaria como canal expresivo del arte, en donde se pudo observar que la obra artística se puede transformar.

lugares donde se exhiben y venden obras de arte, que proponen una reflexión crítica sobre la sociedad". Este hecho indica que aunque hay varias plataformas para exhibir arte, la gente no las visita, pues, no encuentran un análisis crítico sobre el sentir y hacer de la sociedad.

Por su parte, Benjamin (2003), al referirse a las exhibiciones de arte, dice:

El arte apareció atado al 'valor para el culto' de la obra precisamente cuando comenzaba la decadencia o descomposición de ese valor y que, sirviendo de puente fugaz entre dos épocas extremas, comienza a desvanecerse como arte independiente o emancipado, sometido ahora a un 'valor para la exhibición' […] estaría entre el status arcaico de sometida a la obra de culto y el estatus futuro de integrada en la obra de disfrute cotidiano (p. 14).

El mismo Benjamin describe cómo la obra de arte y la exhibición se han relacionado a través de la historia; por un lado, tenemos a nuestra obra que en su momento fue un objeto al que se lo tenía mucho respeto y que se los usaba como una divinidad; mientras que, por otro lado, está la obra de arte que pasó a tener un valor para la exhibición: una obra de arte que dejaba la divinidad y que migraba a lugares en donde se los exhibía de forma más abierta. A esto se lo puede relacionar, directamente, en el caso con el que trabaja este estudio, pues, el movimiento artístico de la Escuela Quiteña tiene, como nacimiento, un valor por el culto, pero, en la contemporaneidad, ha quedado escondido, siendo necesario que como parte de la cultura salga a un valor de exhibición, lo que lleva al objetivo del proyecto que es dar un nuevo soporte a la obra artística a través de la indumentaria.

Figura 12. Galería de Arte en Quito, Ecuador. Fuente: Quito Times. [Imagen].

CON-CLUSIÓN

Se puede concluir en este primer capítulo que el diseño es una herramienta, con la cual, el diseñador se proyecta en un punto de encuentro entre el diseño y el arte, desde varios enfoques en la indumentaria. Por ejemplo, el diseño se constituye en aquella rama que otorga innovación y que comunica, no solo un cambio radical, sino progresivo; más aún, cuando tenemos una cultura muy diversa a la cual podemos exaltar.

Un elemento muy importante del diseño es la comunicación, pues, así como el arte comunica, la indumentaria tendría que cumplir también esta función elemental, llegando a la conclusión de que la indumentaria comunica, pero, de manera primordial; comunica peculiaridades como: identidad de una persona, edad, sexo, gustos, cultura…; pues, características como la soltura podrían reflejar una actitud relajada o una indumentaria armada, podría reflejar seriedad, reflexionando que estos son símbolos del vestuario que se utilizan para comunicar a las personas que se encuentran en contacto con el portador, convirtiéndose, así, en un canal de los pensamientos internos de las personas y, a su vez, hacia las relaciones externas que sostiene con una sociedad.

Por otro lado, a pesar de encontrar una similitud entre estas ramas es necesario distinguir también la diferenciación entre arte y diseño. El diseño de indumentaria es aquella rama que satisface necesidades de un público, mientras que el arte no piensa en una funcionalidad más allá que la decorativa, convirtiéndose en un llamado de atención, pues, el diseño de indumentaria no es una característica estética sino la base para la construcción de indumentaria con una funcionalidad más grande que el vestir.

Realizadas estas similitudes y semejanzas, podríamos asentar que la indumentaria, con la unión del diseño y del arte, puede comunicar usando características para un público seleccionado. Sin embargo, también hay ese público que no responde a este tipo de diseño; tenemos, por ejemplo, el *Street Style*, un universo de indumentaria que nació de la unión de las pasarelas con la indumentaria que las personas utilizaban, pues, la ropa usada cotidianamente no correspondía con lo mostrado por los diseñadores, lo que convertía a las calles en la principal fuente de información para el diseño de indumentaria. Esto se pretende corroborar en este proyecto, pues, si las obras de arte salen a las calles en indumentaria que comunique, estarían en una plataforma en donde sería vista por la sociedad y por los diseñadores como un potencial para resaltar a la cultura, convirtiendo así al *Street Style* como un universo donde el estilo identitario es el principal requisito y donde las reglas no existen.

Por último, se puede concluir que las razones por las que se realiza el proyecto radica en la exhibición en varias partes de la ciudad para que sea notoria; en aquellos lugares donde haya más afluencia de gente. Cabe señalar que aún el interés de la gente por educarse para el arte, es baja ya que consideran a la artesanía como el referente inicial de la cultura, dejando de lado características importantes como: el arte, la música, la arquitectura, el lenguaje, la antropología, etc. Es por esto que se ha visto necesario argumentar con resultados de ejemplo anteriores, donde han ‘catapultando’ al artista y al diseñador.

CAPÍTULO 2

ARTE ECUATORIANO, OBRAS ARTÍSTICAS Y SU ESTUDIO

En este capítulo se abordará la investigación de campo, estudiando el caso de la Escuela Quiteña. Para el efecto, se usaron herramientas como la observación y la entrevista con el objetivo de identificar a los representantes más importantes de este movimiento artístico y seleccionar las obras pictóricas que se analizarán en este y en el siguiente capítulo. Cabe recalcar que para el análisis de las obras pictóricas se ha recurrido, también, a la investigación bibliográfica. La redacción inicia por temas generales como el arte ecuatoriano, para llegar a otros más específicos que ya fueron establecidos.

2.1- ARTE ECUATORIANO

Partiremos citando qué es arte. Para los autores Caralt y Casal (2012):

> El arte, […], ha constituido desde tiempos pretéritos la principal vía de expresión de las diferentes civilizaciones que han caminado sobre la Tierra. El papel […] es clave para conocer y comprender el sendero marcado por las diferentes culturas a lo largo de la historia (p. 4)

Desde esta mirada, el elemento estudiado es clave en cualquier entorno de la sociedad; además, el arte marca a la cultura que la crea, siendo un rasgo característico de la identidad, en este caso, de la ecuatoriana.

Otra definición de arte la da Benjamin (2003), en su libro traducido La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica: "El arte es una propuesta de mejoramiento dirigida a la naturaleza: un imitarla cuyo interior escondido es un 'mostrarle cómo'. El arte es, con otras palabras, una mimesis perfeccionada" (p. 116). Aquí el autor muestra el arte como un camino para reflejar una realidad natural; cuando habla de 'mostrarle cómo' expresa que el arte está expuesto a un cambio y, por esa razón, la define como mimética. Además, Benjamin (2003) deja abierto un tema de reinterpretación; es decir, cualquier modificación que se haga a una realidad natural, es, en sí, una reinterpretación.

Para definir al arte ecuatoriano debemos estudiar una historia que tenga algo en común, como Latinoamérica: "el arte originario de nuestros pueblos se fusiona con las manifestaciones traídas por los conquistadores, generando un híbrido bastante rico entre la cosmovisión indígena y la cultura europea" (Pérez y Rizzo, 2016, p. 140). Según los autores, el arte latinoamericano es una hibridación, puesto que fue enseñado por los conquistadores y mezclado con la identidad indígena. Los autores Pérez y Rizzo (2016) definen al arte ecuatoriano como esta hibridación, descrita anteriormente, para luego explicar que el arte ecuatoriano estuvo marcado por estas corrientes hasta la mitad del siglo XX, donde luego aparecieron artistas como Guayasamín y Endara quienes dan una nueva mirada del arte desde una connotación social al entorno que se vivía en ese entonces en Ecuador. Estos pintores rompen con las tendencias que, hasta ese entonces, eran conocidas en el Ecuador; después, describen que el arte ecuatoriano se ha quedado en esta etapa indeleble, donde se han realizado varias copias o reproducciones de los artistas mencionados anteriormente.

Lamentablemente, hay obras artísticas que no se exhiben. Se pudo observar, en la investigación de campo, que varias de las obras que son objetos de este estudio, se encontraban guardadas en bodegas con varios objetos o en las alas de las iglesias, las cuales, se mantenían cerradas.

Para concluir, se puede decir que el arte es el reflejo de una realidad, de una manera mimética sujeta al enfoque del autor. Se define como mimética, pues, se instaura la manera personal en cualquier pintura, así sea realista. Se cree que el arte siempre querrá llegar a una perfección de lo plasmado, dejando de lado características que no llegan a la perfección subjetiva; mientras que, si se quiere definir el arte ecuatoriano, es una hibridación de nuestra cosmovisión indígena con enseñanzas europeas, sabiendo, también, que el arte es cambiante.

El arte ecuatoriano, en su mayoría, está abierto a influencias externas, sin tener un trasfondo profundo y estudiado de nuestro entorno. El arte tampoco ha trascendido mayormente las fronteras en lo que se refiere a calidad, ya que la mayoría de los artistas ecuatorianos muchas veces solo optan por la cantidad.

Figura 13. Réplica de obras de artistas nacionales. Fuente: Quito íntimo. [Imagen].

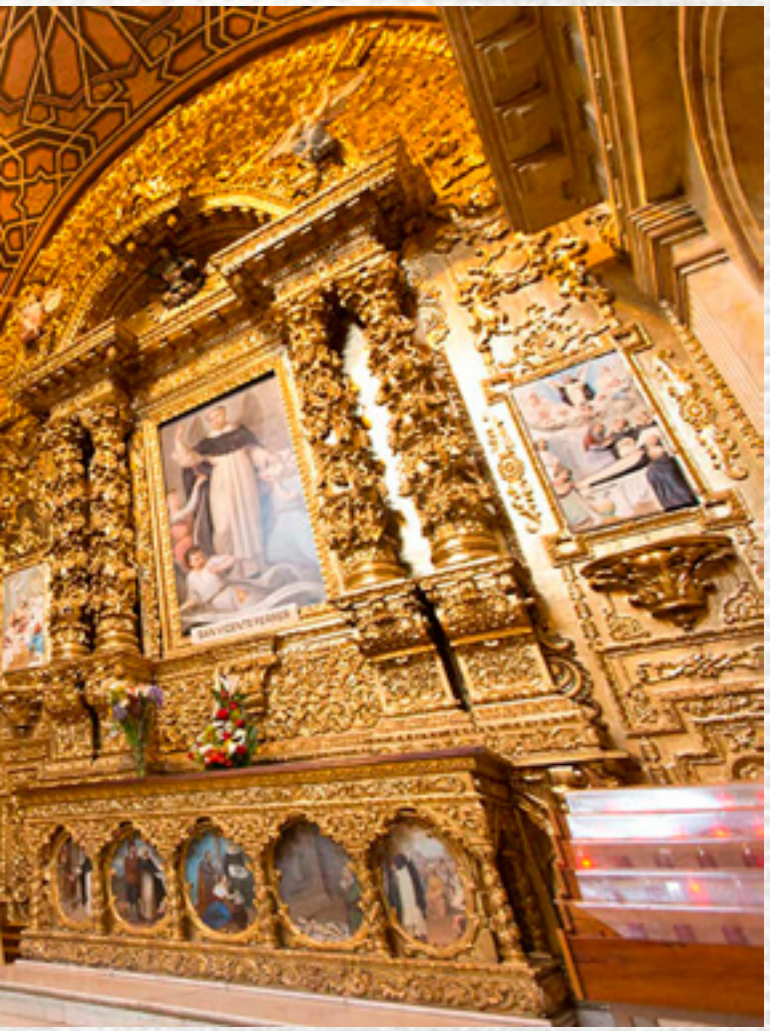
2.1.1. **ARTE ECUATORIANO EN LA COLONIA:**

El presente proyecto tiene un enfoque sociológico- subjetivista, pues, busca relacionar hechos históricos que han marcado a la cultura ecuatoriana con la actualidad. Desde este enfoque, es necesario estudiar el contexto en el que se desenvolvieron los hechos artísticos y la forma en la que se indagó sobre el arte ecuatoriano. La metodología usada fue la investigación de campo y el instrumento de la entrevista. A continuación, se describirá cómo se desenvolvió el campo del arte en esta época.

A partir de le entrevista, Guerra (2019) explica que el arte era visto de una forma diferente a la que hoy conocemos, puesto era una profesión como cualquier otra. Se explica que existían talleres para cada una de las profesiones y que, para llegar a ser un maestro, nuestro indio tenía que ser aprendiz para poder graduarse y tener un taller con más aprendices. Para entender un poco más sobre el arte en la Colonia es necesario entender los rasgos del contexto, es decir, los momentos que se vivían en la época de la Colonia. Para ello, nos remitimos a la Real Audiencia de Quito, la cual, se explicará a continuación.

Figura 14. Arte de la colonia. Fuente: Casa Gangotena. [Imagen].

2.1.1.1.- **REAL AUDIENCIA DE QUITO**



Hay que entender a la Real Audiencia de Quito como un entorno donde se desarrolla una multiplicidad de eventos y que existen varios participantes: habitantes externos, mandados desde la corona; personajes externos que se internaron, españoles visitantes y dueños de tierras designadas desde su corona; y, sus habitantes, internos, indios segregados. Con estos participantes se dio multiplicidad de fricciones y, su convivencia, generó varios resultados, tanto sociales, como económicos y, el más importante, cultural; aspectos que se sustentarán a continuación.

De primera mano tenemos el aspecto social, donde ocurren las relaciones y roses entre españoles y mestizos. El Cronista Histórico, Fernando Guerra (2019), quien trabaja en el Reservorio del Municipio Metropolitano de Quito, habla sobre el ambiente social que se desarrolla la Colonia. “El fenómeno que más destaca aquí es el del mestizaje, es decir, el encuentro de dos culturas que da surgimiento a una tercera con las dos visiones. ¿Qué nos trae la conquista? La religión nueva, el cristianismo, el idioma, el español” (Guerra, 2019) . De tal manera que, al ocurrir la conquista, tanto los indígenas como los españoles conocieron nuevos aspectos de cada cultura. Por lo tanto, al hablar del mestizaje podemos imaginar un choque entre estos dos componentes, del cual, el ser humano formará parte de su resultado, fusionando características de las culturas que conformaron el mestizaje.

Entonces, se puede decir que el conocimiento por parte de Europa, de una nueva tierra, causó más allá de una conquista material, una conquista humana de unos (europeos), sobre otros (indígenas). Contrario a lo que estamos acostumbrados a pensar o a un adoctrinamiento que no era nuestro, esa idea de los indígenas abnegados hacia nuestros conquistadores, es necesario establecer que no fue del todo así.

Guerra (2019) en la entrevista realizada narra que la manera en la que se estableció la Colonia fue respetando la jerarquía de los indígenas, puesto que el color de piel o su etnicidad no establecía en que rango de nivel social se ubicaban. Aclara que, así como existieron blancos que emigraba con la idea de hacer fortuna en América y no lo lograban puesto que, si no tenían una clase alta en España, tampoco la tendrían en el nuevo mundo, también hubo indígenas, como, por ejemplo, las hijas de Atahualpa, quienes mantuvieron su estatus social y contrajeron matrimonio con españoles del mismo rango social. También, describe la forma en la que se organizó la ciudad, pues, en los centros se establecieron las iglesias con sus plazas como signos de catequización, mientras que en los alrededores se encontraban clases altas y, en las afueras, se encontraban los mestizos, mientras que los indígenas, en los campos (Guerra, 2019).

Por otro lado, en la parte económica, Guerra (2019) describe que una vez que el oro fue saqueado completamente, la tierra pasó a ser la siguiente riqueza. Es decir, el poder era determinado por la tierra que se poseía. Un dato importante encontrado en la investi-

gación de campo fue que las obras pictóricas que hoy se las conoce como arte, para esa época era concebida de manera distinta, pues, se consideraba un oficio, al igual que el ser zapatero, herrero, cantero, entre otros oficios.

Como último punto se preguntó a Guerra (2019) sobre la imposición de los españoles sobre los indígenas, en donde se encontraron datos importantes de la cultura. El entrevistado habla que "lo primero que hace la corona en América es la extirpación de idolatría […] que no era cristiana […]. La superposición es lo que más se hizo, es decir, en donde había una huaca se construyó un templo cristiano" (Guerra, 2019). Explica que la cultura indígena, como la conocemos hoy en día, pasó por una superposición por la cultura española, puesto que, además de la extirpación la cual no fue pacífica, se realizaron estas superposiciones no solo en arquitectura, sino en fiestas populares, donde se reemplazan una por otra; un ejemplo, es la fiesta del Inty Raymi por la fiesta de San Juan.

El arte de la Colonia, en la Real Audiencia de Quito, se desenvolvió en un ambiente de cambio y de enseñanza, pero, también, de imposiciones y desigualdad por parte de la corona de España, aunque cabe recalcar el ámbito de la jerarquía social y dejar de pensar que "la raza es un propósito para ser inferior o superior", ideología que la sociedad la conserva hasta la actualidad.

2.1.1.1.1- ESCUELA QUITEÑA

Terminada la descripción del contexto en el que se desenvuelve el arte, se aborda el movimiento artístico, por qué y cómo se creó, acudiendo de nuevo a la entrevista con Guerra (2019), quien señala que las primeras escuelas surgen en los conventos. "Tenemos la de San Juan Evangelista que luego se transforma en San Andrés". Esta sería la primera Escuela de Arte y Oficios fundada por el Fray Jodoco Ricke; en ella, se dictaban clases de varios oficios. El contexto de la escuela Quiteña se desenvolvía en el arte colonial y, su propósito principal, fue estrictamente religioso; es decir, educar a través de las imágenes que se pintaban, pues, los indios mandaban a sus hijos a la Escuela para que los padres los eduque y les enseñe un oficio (Guerra, 2019).

2.1.1.1.1.1- OBRAS ARTÍSTICAS MÁS REPRESENTATIVAS DE LA ESCUELA QUITEÑA. SIGLO XVI Y XVII

A continuación, se redactarán los personajes más importantes de la Escuela Quite, según Salvat (1976).

Fray Pedro Bedón:

"El Padre Bedón fue un religioso consagrado al estudio y enseñanza" (Savat, 1976, p. 90) Fue alumno del jesuita Bernardo Bitti en Lima. A Bedón se le atribuyen obras como Nuestras Señora de la Escalera, la cual, según Savat (1976), guarda relación con las enseñanzas del Padre Bitti. Al respecto, Guerra (2019) relata que el Padre Bedón fue dominico y que aprendió a ser pintor, pues, muchos de los frailes a más de llegar a América para catequizar, aprenden en España el oficio de albañiles, de carpinteros y, luego, lo enseñan en América como un regalo de Dios.

Andrés Sánchez Gallque:

Otro personaje importante fue el nativo Andrés Sánchez Gallque, nacido en Quito en el siglo XVI. Fue alumno del padre Bedón. Tiene atribuida una de las pinturas más importantes del este movimiento artístico, Los Negros de Esmeraldas (Savat, 1976, pp. 93- 94). Según Guerra (2019), de primera mano hay pocos datos sobre este pintor, pero, fue registrado en la cofradía abierta de la Virgen del Rosario como indio pintor, convirtiendo a este personaje indígena como referente para la Escuela Quiteña y, más aún, para el Ecuador. Gallque debió ser un pintor excepcional, pues Sepúlveda lo enviaba a pintar Los Negros de Esmeraldas como un regalo al rey.

Miguel de Santiago:

Este pintor, con padres indios, fue uno de los más destacados, pues, a pesar de haber perdido a su padre con poca edad y ser adoptado, cambió su apellido con el que firmó varias de sus obras. A una temprana edad llega a pintar varios cuadros, replicando algunas obras europeas, entre las que se destaca La Virgen de las Flores (Salvat, 1976, pp. 99-100). Guerra (2019) descarta un mito sobre este pintor. Se dice que, para pintar El Cristo de la agonía, algunas personas aseguran que mató a su alumno y lo crucificó con el objetivo de lograr ese realismo. Esto es desmentido por el entrevistado, pues, si este hecho se hubiese llevado a cabo, Miguel de Santiago habría sido llevado preso.

Nicolás Javier Goríbar:

A Nicolás Javier Goríbar se le atribuye la obra Los Milagros de Nuestra Señora de Guápulo. Las obras que realizó las encontramos en los principales puntos de referencia de la ciudad de Quito, como la iglesia de La Compañía o la Iglesia de Santo Domingo (Salvat, 1976, p. 115). Guerra (2019) lo identifica como un mestizo dedicado a su trabajo manual, la pintura; describe que gracias a su oficio tenía ciertas comodidades que alguien de su estatus social no lo hubiera obtenido. Añade que los contratos que obtenía le otorgaba reconocimiento y, al mismo tiempo, su economía mejoraba.

2.2.- ESTUDIO DE LAS OBRAS PICTÓRICAS

El estudio de las obras pictóricas se ha dividido en tres partes. Como primer análisis se estudian los contextos de creación, pues, se considera necesario entender el trasfondo del porqué y qué ha sucedido con cada una de las obras, considerando parte fundamental para la unión del arte con el diseño. La metodología se basa en la observación y entrevista realizada sobre cada una de las pinturas y lo redactado anteriormente sobre sus autores.

2.2.1.- **CONTEXTOS DE CREACIÓN**

Para el contexto en el que fueron creados se usará la entrevista realizada a Guerra (2019), quien cuenta sobre los datos que se han encontrado en documentos y las razones de creación de las obras pictóricas. Cabe recalcar que los contextos de creación recogen, también, datos que ya se han redactado con respecto al arte en la época colonial.

2.2.1.1.- **LOS NEGROS DE ESMERALDAS**

Guerra (2019) señala que la creación esta primera obra pictórica se da en el ambiente de conquista, pues, un español obispo tenía como objetivo regresarse a España, pero, su único requisito era conquistar Esmeraldas; con este propósito, los invita a un banquete, los viste de nobles españoles (pues recordemos las razas se mantenían en un rango social) para realizarles un retrato, esto con el objetivo de que se le ceda el paso a España. Guerra (2019) señala que esto era mentira, pues, Maldonado en el siglo XVIII sigue planeando la ruta a Esmeraldas.

2.2.1.2.- SERIE"LOS PROFETAS"/ "LOS REYES DE JUDÁ"

Las obras pictóricas que se le atribuyen a Goríbar y de las que se han escogido para aplicarlas en el presente proyecto, son de la serie los Profetas, específicamente, el cuadro del profeta Jonás, pues, es uno de los profetas más reconocidos en la biblia. Por otro lado, se escoge la obra pictórica de David y de Josías de la serie Los reyes de Judá, ya que estas obras, por la calidad observada en la investigación de campo, se encontraban con un color más nítido en cuanto a las demás obras de la serie.

Sobre estas dos colecciones, Guerra (2019) señala que las imágenes de las obras pictóricas fueron sacadas de unos grabados provenientes de Europa, pues, estos folletos venían en formato oficio, sin color, en donde el pintor, en este caso Goríbar, copiaba los dibujos y les daba color

2.2.1.3.- NUESTRAS SEÑORA DE LA ESCALERA

En cuanto a esta obra pictórica, Guerra (2019) describe que, en un inicio, esta pintura se encontraba en la pared de descanso de las gradas del convento de Santo Domingo, pintada directamente en la pared por el Padre Bedón, cuando regresó de Lima y aplicando las enseñanzas del Padre Bitti. Lo interesante de la obra pictórica es que, para el año de 1909, cuando se conmemoraba el centenario de independencia, la pared del convento de Santo Domingo se mandó a demoler y como resolución para no perder esta obra pictórica se raspó desde la parte posterior de la pared donde se encontraba la pintura, dejando el acrílico para poder traspasarlo a un textil.

2.2.1.4.- VIRGEN DE LAS FLORES

Como última obra, Guerra (2019) explica que la Virgen de las flores fue pintada en dos etapas: la primera, se atribuye a Miguel de Santiago; y, la segunda, a su hija, Isabel de Santiago, siendo uno de los pocos casos en los que se reconoce a una mujer con oficio en esta época. Según Guerra (2019) se puede llegar a esta conclusión porque en el taller de oficios en el que Miguel de Santiago trabajaba, asistía seguido su hija Isabel; además, Miguel de Santiago en su deceso no termina de pintar esta obra, llegando a pensar que su hija termina la obra, pero, ya en otra época y con el uso de diferentes colores que se podían adquirir en América.

2.2.2.- **MORFOLOGÍA**

Como segundo punto se realizará el análisis morfológico para las obras pictóricas de arte, el cual, cabe aclarar que es muy diferente al análisis realizado en el diseño de indumentaria, puesto que, obviamente, las obras pictóricas tienen características muy diferentes. Para empezar este análisis es necesario definir a qué hace referencia la morfología.

Para los autores Crespi y Ferrario (1995), hay varias morfologías; esto se puede evidenciar fácilmente en diversos significados que ofrece la Real Academia de la Lengua Española (RAE), donde define a morfología desde tres enfoques: la biología, en donde se manifiesta como la forma de seres orgánicos; la geografía, la cual parte de superficies terrestres y la gramática en donde se estudia la estructura de las palabras. (RAE, 2018).

La morfología en la que nos enfocaremos es la morfología estética, definida como aquella que "estudia el sentido del orden (V.), canon (V.), ritmo (V.), etc. Y la psicología que incluye el concepto de expresión" (Crespi & Ferrario, 1995, p. 81). Es decir, la morfología estética es el sentido o el significado del orden de una obra artística y entender qué significación se le puede dar.

A partir de esto podemos estudiar las principales características de la morfología:

2.2.2.1.-**EL PUNTO:**

Para comenzar es necesario definir el punto, aunque suene que un punto no tendría nada que ver en una obra o que es innecesario describirlo. Para Villafañe (2006):
Las propiedades que definen al punto como elemento plástico son: la dimensión, la forma y el color. Las innumerables posibilidades de variación de cada una de ellas, hacen posible que el punto, por sí solo, pueda cumplir perfectamente cualquier función plástica (p. 99).

En este sentido, el punto es un elemento que tiene una variedad de características que lo conforman, haciendo también que tenga multitud de significados según las características que los construyen. Villafañe (2006), también explica que al situar el punto de una manera virtual sobre el 'plano original' como él lo llama, causa una tensión o una dinámica y que, al mismo tiempo, no es un elemento que gráficamente se tiene que visualizar, puesto que, cumple esta función dinámica en la obra pictórica.

2.2.2.2.- **LA LÍNEA:**

Los autores Crespi y Ferrario (1995) definen que la línea "es el producto de un punto móvil, surge con el movimiento, mediante la destrucción del reposo máximo, el punto" (p. 68). Mientras que para Villafañe (2006), la línea tiene varias funciones, entre ellas, "separa superficies unas con otras, delimita y; además, es aquella herramienta que configura una estructura de una forma" (p. 103).

2.2.2.4.- **LA TEXTURA:**

Villafañe (2006) en su libro Introducción a la teoría de la imagen cita a Munari (1979) quien describe que “la textura es un elemento que sensibiliza y caracteriza materialmente las superficies” (Villafañe, 2006, p. 109). En las texturas interactúan con lo táctil y lo visual, aunque, hay superficies texturadas que interactúan solo con lo visual, esto dependerá del material con el que se configure la textura sobre el plano (Villafañe, 2006).

2.2.2.5.- **EL COLOR:**

Para analizar el color de las obras artísticas es necesario definir qué es el color. Para Arnheim (1988):
El color es un elemento cargado de energía potencial para sensibilizar y activar la totalidad de cualquier otro plano donde lo apliquemos. Esta potencialidad es una cualidad inherente a cada color, que le permite en contextos diferentes ser percibidos de distinta manera (p. 72).

Por lo tanto, color está cargado de significación, no por el color predeterminado que el artista escoja, sino por el contexto en el que se aplica el color y sus combinaciones.

2.2.2.6.-**PESO VISUAL:**

Después de realizar un estudio de las formas de las obras pictóricas es necesario un estudio de los pesos visuales de las obras pictóricas; para ello, se define qué es peso visual.

El primer autor que se citará para describir peso visual será Villafañe (2006), quien, en su obra Introducción a la teoría de la imagen señala que: “El peso visual de un elemento […] corresponde con la actividad y el dinamismo plástico de dicho elemento, es variable” (p. 188). Para el autor, el peso visual es descrito como el elemento de la obra pictórica que causa una actividad visual para el espectador o receptor de información.

Mientras que Crespi y Ferrario (1995) describen el 'peso visual' como 'peso compositivo', pero, con las mismas reglas o factores que el 'peso visual' de Villafañe (2006). El 'peso compositivo' está determinado por dos factores que hacen que el elemento tenga mayor peso, refiriéndose, entonces, a resaltar más una forma por las diferentes características que esta tenga, con respecto a todo el compuesto de la obra pictórica u otros elementos.

Para el estudio del peso visual o del peso compositivo de las obras artísticas es necesario definir cada una de las características que dan mayor peso visual a los elementos de las obras pictóricas, como son:

2.2.2.6.1. LA UBICACIÓN: “Cualquier elemento colocado en el centro del campo, cerca de él o en el vertical central pesa menos que unos que se encuentre alejado de la zona” (Crespi & Ferrario, 1995, p. 97). Es decir, no se tiene dinamismo pues el punto central se encuentra equilibrado causando que no se tenga un peso visual. Hay que recalcar que el peso visual y la composición estructural son cosas diferentes, pues, Villafañe (2006) señala: “Otra cosa es que alguno de los elementos principales de la representación, plásticos o figurativos, se ubique en alguna de las zonas sobresalientes de la composición (el centro o alguno de los cuadrantes)” (p. 188), especificando que un cuadro tendrá su composición estructural, los cuales serán el centro y los cuadrantes.

2.2.2.6.2 EL TAMAÑO: “Las pequeñas diferencias cualitativas causadas por la ubicación pueden ser compensadas y superadas al aumentar, por ejemplo, el tamaño de un elemento” (Villafañe, 2006, p. 188). Como segundo factor, el autor de Introducción a la teoría de la imagen, agrega que el tamaño del elemento se puede recompensar cuando el elemento no está en el punto central; es decir, que el tamaño puede causar una tensión visual con el tamaño del elemento: mientras mayor sea el tamaño, más llamará la atención.

2.2.2.6.3. FORMA: Según Arnheim (1979) (como se citó en Villafañe, 2006), “las formas regulares pesan más que las irregulares y los colores claros más que los oscuros” (p. 188), expresando que el peso visual se direcciona-

rá a los elementos que posean formas más regulares; esto es apoyado por los autores Crespi y Ferrario: “Tanto como influyen la forma y la dirección, las formas regulares pesan más que las irregulares” (p. 97).

2.2.2.6.4. LA PROFUNDIDAD DE CAMPO: El campo de profundidad tiene mayor peso, puesto que, dirigen al punto central o la zona sobresaliente de la composición. “Esta característica es descrita por las líneas cónicas que podrían tener otras obras, las cuales, llevarían al punto central de la obra” (Villafañe, 2006, p. 189).

2.2.2.6.5. EL AISLAMIENTO: El aislamiento provoca mayor peso visual, “al igual que los elementos que estén situados en la parte derecha, tienen mayor peso visual” (Villafañe, 2006, p. 189). Por otro lado, Crespi y Ferrario (1995) acotan: “El aislamiento contribuye al peso, pues hace resaltar una forma” (p. 97).

2.2.2.6.6. EL TRATAMIENTO SUPERFICIAL: El tratamiento visual de los objetos, como las texturas, tienen mayor peso visual que las superficies planas (Villafañe, 2006).

2.2.3.- ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE OBRAS PICTÓRICAS

Para una descripción del análisis morfológico de una obra es necesario empezar con el análisis de las obras de la Escuela Quiteña.

2.2.3.1.- ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE: LOS NEGROS DE ESMERALDAS

El Punto:
Se puede dividir la obra pictórica de forma diagonal desde sus vértices, obteniendo el punto central del Plano Original (P.O). El punto central cae sobre el personaje central de la obra, llevando a que no se tenga un dinamismo y que las tensiones estén equilibradas. Además, hay una simetría y, como se puede observar, existen dos personajes laterales que equilibran con el personaje central.

La Línea:
Para describir las líneas que el cuadro de Los negros de Esmeraldas posee, se comenzará definiendo que la línea, es clara. Tiene varios atributos que son necesarios delimitar; por ejemplo, las más evidentes son las líneas de pliegues en sus capas; las líneas que definen su gorguera, dando luz y dando sombra; líneas que definen sus sombreros; líneas que delimitan los accesorios en sus rostros, estos son los más prolijos; líneas en sus collares y líneas que definen los elementos del collar.

El Plano:
Se describe esta estructura en las obras pictóricas, en cuanto al plano principal como un plano rectangular con dirección horizontal y, en un segundo plano, en este cuadro se describen planos irregulares delimitados por otros planos, excluyendo a otros planos como los accesorios en el rostro que se encuentran delimitados por líneas y, los planos, que parecen ser reatas, definido por líneas en los filos de sus capas. No existen planos con lados o que se compongan de estructuras geométricas, como lados; la mayoría de planos está constituido por curvas irregulares, excepto las lanzas que llevan los personajes y algunos detalles de los accesorios en sus rostros.

Textura:
Ninguno de los planos es totalmente llano, aunque hay planos con texturas; otros, a pesar de su color entero, están compuestos también por sombreados, dando volumen. Las texturas que se representan en los planos corresponden a textiles y prendas como capas y camisones. Estas texturas son orgánicas representando flores. Además, hay texturas geométricas no definidas completamente en las mangas de su vestimenta, texturas conformadas por líneas horizontales, verticales y diagonales, al igual que en las reatas en los filos de las capas.

Colores:
En cuanto a colores se piensa que tiene un "equilibrio cromático" si no referimos con la cromática en su totalidad; es decir, el cuadro expresa tanto colores cálidos como fríos. En cuanto a los colores cálidos están: ocre, marrones, cafés; mientras que, en colores fríos destacan: el azul a lado izquierdo y verdes a lado derecho. Se piensa que es un equilibrio por que los personajes laterales no están del todo vestidos de colores fríos, contienen colores grises y marrones, pero, al mismo tiempo, tanto la gama de los colores azules como verdes están de manera más fuerte y saturada que los marrones. Al igual que los colores descritos, anteriormente, la obra tiene colores neutros, como blancos en las gorgueras y grises en la parte de posterior, como fondo.

Peso visual:

UBICACIÓN	●
TAMAÑO	●
COLOR:	●
PROFUNDIDAD DE CAMPO	
EL AISLAMIENTO	
TRATAMIENTO SUPERFICIAL	●

Tabla 1. Peso visual: Los negros de Esmeraldas. Fuente: Autoría propia.

Para el análisis de la obra, en cuanto a peso visual, se realizó una tabla con las características que definen que elemento pesa más, aclarando que la composición estructural se aplica solamente en la ubicación en el cual se describió:

Ubicación: El personaje no tiene una tensión, encontrándose en el centro de la composición estructural, pues, es de gran importancia según el contexto; mientras que, por tensión, se encuentran los rostros de los dos personajes anteriores en donde se cruzan las diagonales.

Tamaño: El personaje central ocupa más masa del cuadro dándolo mayor tamaño y mayor peso visual.

Color: Por saturación el mayor peso visual se encuentra en los colores verdes y azules, así también el amarillo que se encuentra en la vestimenta del personaje lateral derecho.

Profundidad de campo: No existe profundidad de campo.

El aislamiento: No existe aislamiento.

Tratamiento superficial: El tratamiento superficial de las obras pictóricas se encuentra en las texturas de las vestimentas de los personajes laterales, en sus vestimentas; esto hace equilibro con los colores más saturados que se les da, también, a sus vestimentas.

Peso visual: Los negros de Esmeraldas

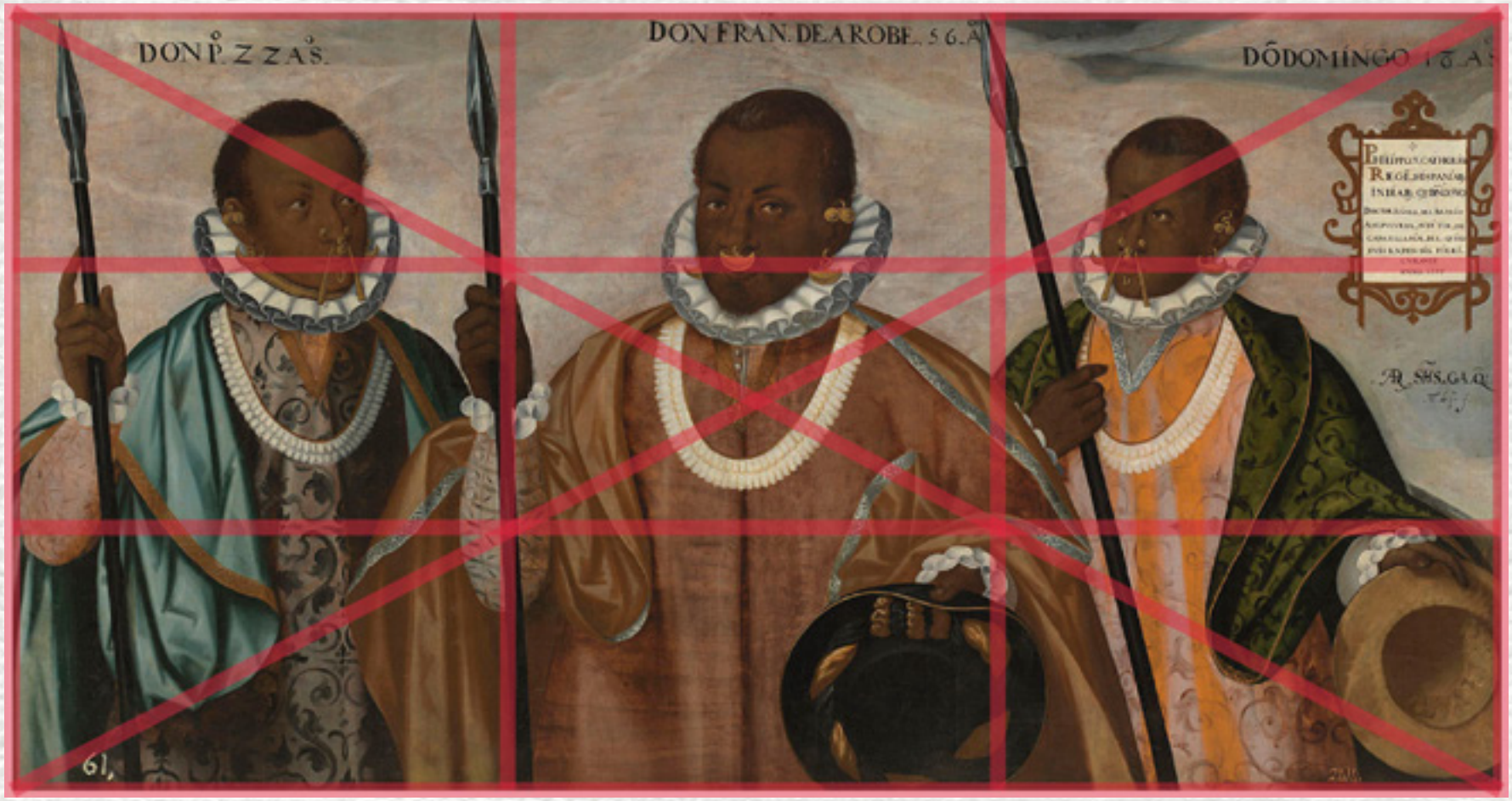


Figura 15. Análisis de morfología de: Los negros de Esmeraldas. Las Líneas realizadas son de autoría propia. Fuente: Wikipedia. [Imagen].

2.2.3.2.- ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE: LOS PROFETAS: JONÁS

El Punto:
Para este cuadro, como se dijo antes, no es necesario que el punto se encuentre físicamente a la vista, puede marcarse de una forma virtual, con el cruce de líneas diagonales, en este caso, el punto virtual marca al personaje, que sería, Jonás. Por otro lado, no se encuentra ningún punto que se pueda visualizar de forma física.

La Línea:
Al poseer esta obra pictórica una estética realista es casi difícil encontrar una línea en este tipo de obras. Se podría decir que, aunque no se visualicen las líneas por la razón dicha anteriormente, existen tipos como el horizonte del mar con el cielo, detrás del profeta.

El Plano:
Como se vio en la teoría el plano, puede estar delimitado por líneas o por planos. En esta obra pictórica no hay líneas pues esto aporta a la estética de realismo. Si vemos a las sombras, luces y a todos los elementos de las obras pictóricas deduciríamos que, la mayoría o su totalidad, son planos irregulares, tanto en su fondo como con el personaje principal. En el fondo podemos ver las nubes que no poseen una línea de contorno, pero, su plano se pude distinguir. En la parte baja como fondo se puede observar el mar como un total y una parte de tierra, por otro lado, se puede distinguir formas denotan el pez de la historia de Jonás. En la parte superior derecha se encuentra lo que sería la profecía de Jonás, de igual manera los planos que se usan no están delimitados por líneas

La Textura:
En cuanto a texturas, la obra no está saturada como en otras obras pictóricas ya que es casi nula; sus sombras y sus luces son las texturas usadas en la obra.

El Color:
La cromática de esta obra es equilibrada, pues, cuenta con tonos fríos, con poca saturación y con colores cálidos que son de mayor saturación. Por un lado, tenemos a los colores fríos, estos no se encuentran en una posición estructural importante y, al ubicarse a los lados, generan una tensión con respecto al centro de la obra, en donde se encuentran colores cálidos, los cuales, sí están en una posición estructural importante; y, al ubicarse al centro, no generan un peso visual.

Peso visual:

UBICACIÓN	●
TAMAÑO	●
COLOR:	●
PROFUNDIDAD DE CAMPO	●
EL AISLAMIENTO	
TRATAMIENTO SUPERFICIAL	●

Tabla 2. Peso visual: Los Profetas: Jonás. Fuente: Autoría propia.

Ubicación:
El personaje principal (Jonás) no tiene dinamismo, pues, se encuentra en pesos visuales en el centro y sin alejarse, mientras que, en composición estructural, el personaje da un equilibrio a cuadro, al encontrarse en los encuadres centrales.

Tamaño:
Tenemos varios elementos con distintas dimensiones, pero, el que más llama la atención gracias al tamaño, es el personaje central, otorgándole nuevamente un peso con respecto los demás elementos.

Color:
Los colores principales que tienen mayor saturación, corresponden a el tomate y a la mostaza, colores de la vestimenta del personaje, puesto que tienen mayor saturación; mientras que, otros colores como el negro, del color del pez, y el celeste quedan en un segundo plano; pues, el negro se encuentra en la parte baja de la obra pictórica y el color celeste no tiene una saturación alta, comparada a los colores principales escritos Profundidad de campo:
La obra pictórica sí posee una profundidad de campo, pero no como la describe Villafañe

(2006), puesto que no se observa una profundidad cónica, sino un paisaje de fondo, mas no profundo.

Aislamiento:
Esta obra pictórica no contiene aislamiento.

Tratamiento Superficial:
El personaje no posee tratamiento superficial, pero, el fondo de la obra pictórica cuenta con texturas como el mar, en la parte baja; y, en el cielo en la parte superior, contrastando con los colores saturados, pero, sin texturas del personaje.

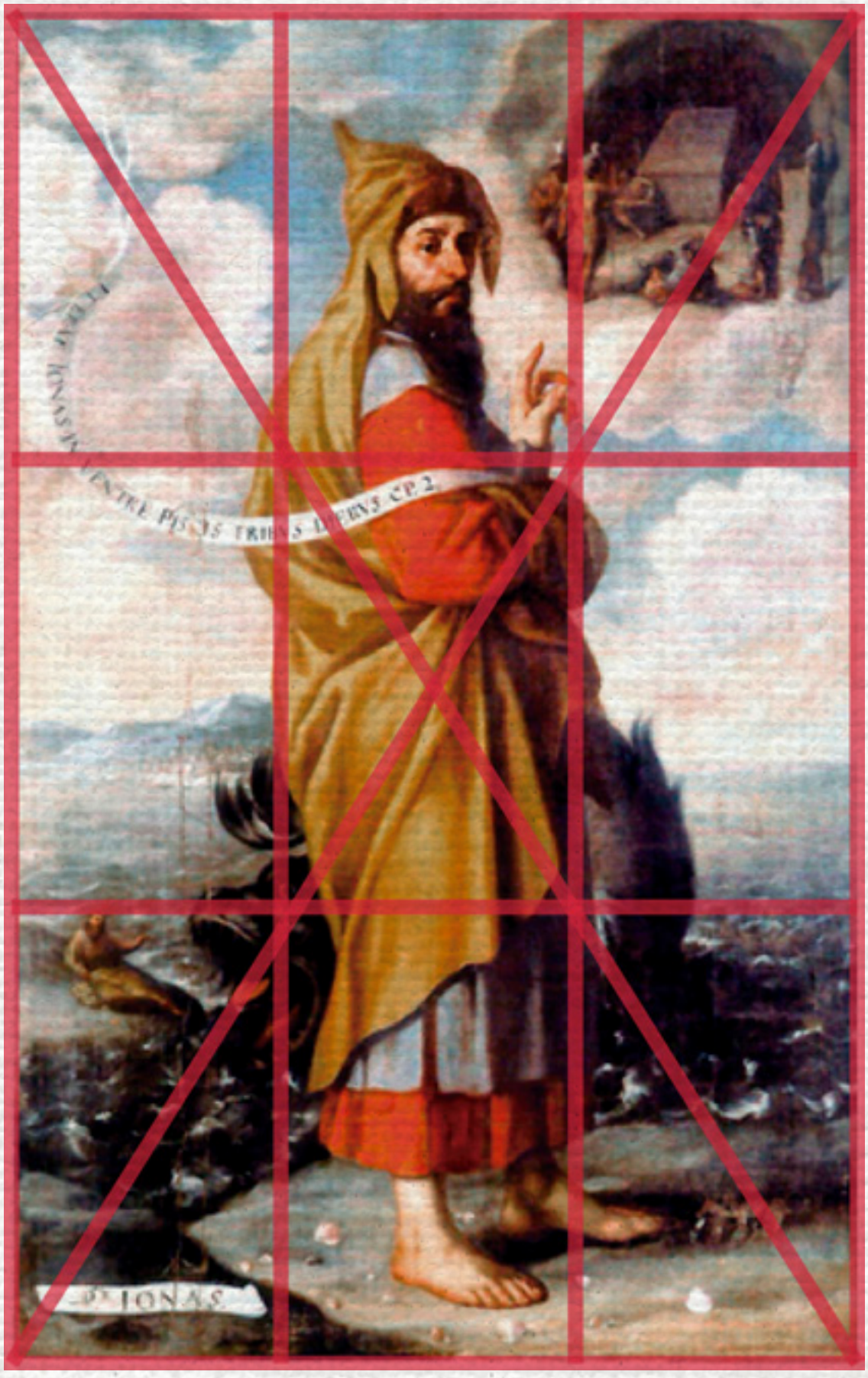


Figura 16. Análisis morfológico de la obra: Los Profetas: Jonás. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.

2.2.3.3.- ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE: LOS REYES DE JUDÁ: DAVID

El Punto:
Como en todos los cuadros, no hay un punto visual, entonces es necesario, establecer los elementos que poseen mayor peso visual, empezando por el personaje de David, el cual, se encuentra en el centro traduciendo este a un dinamismo y movimiento mínimo. El segundo elemento es el arpa, que se encuentra en la parte baja izquierda; esta posee mayor dinamismo pues está más alejada del centro y posee mayor saturación a comparación del libro o la mesa. La mesa, aunque no aparece en su totalidad es sobreentendida, no posee mayor dinamismo, pues, su forma no es de gran tamaño o explicita y; por último, el libro, el cual, posee mínimo dinamismo por su opacidad y por su ubicación con respecto al punto central.

La Línea:
Esta pintura, perteneciente a la serie de Goribar, es realista por lo que se pueden encontrar mínimas líneas. Las líneas estarán ubicadas con la función de dar luz, mas no como un delimitador. Se encuentran líneas en su capa que definen los pliegues, líneas con fluidez; por otro lado, hay líneas en el arpa, ubicada en la parte inferior, las cuales, forman parte de las cuerdas del arpa; y, líneas de su decoración en madera.

El Plano:
En cuanto al plano, no existen planos delimitados por líneas ni planos totalmente llanos, con excepción del fondo. Se puede decir que no hay un plano concreto, pues, hay degradaciones de sombras, haciendo difícil delimitar un plano.

Textura:
Se puede observar varias texturas en la obra pictórica; por ejemplo, en su capa. A pesar de expresar un textil llano, visualmente existe sombras y luces que le dan una textura de pliegues y de un textil pesado. Una textura muy interesante de esta obra pictórica es la capa de piel que lleva el personaje, pues, parece estar pintada hilo por hilo para lograr una textura muy realista. De igual manera, hay una textura interesante en la corona, pues, forma los detalles de un repujado mediante líneas geométricas que dan sombra y luz.

El Color:
La obra se considera 'desequilibrada cromáticamente', pues, la saturación del color cálido (Rojo) crea un dinamismo en cuanto al punto central de la obra, ya que este color no se encuentra en el centro. Además, los colores demás colores, como el azul, no se encuentran mayormente saturados, apoyando este desequilibrio, mientras que, los colores cafés son se pierden con el color negro del fondo sin tener protagonismo. Otro color que se realza en esta obra es el blanco de la capa de piel; el color tampoco se encuentra en el centro, creando un dinamismo y se refuerza con la textura que lleva.

Peso Visual:

UBICACIÓN	●
TAMAÑO	●
COLOR:	●
PROFUNDIDAD DE CAMPO	
EL AISLAMIENTO	
TRATAMIENTO SUPERFICIAL	●

Tabla 3. Peso visual: Los Reyes de Judá: David. Fuente: Autoría propia.

Ubicación:
La obra pictórica no tiene dinamismo, pues, el personaje no se encuentra en el centro; mientras que, en la composición estructural, el personaje establece un equilibrio al encontrarse en el centro de los encuadres.

Tamaño:
La obra pictórica está conformada por varios elementos; el elemento que tiene mayor peso visual es el personaje, pues, tiene mayor tamaño que el libro y el arpa que se encuentra en la parte baja.

Color:
Los colores que poseen mayor peso visual son los colores rojo, azul y blanco ya que tienen una mayor saturación que el color café

en la obra.

Profundidad de campo:
No contiene profundidad de campo.

Aislamiento:
No contiene aislamiento.

Tratamiento superficial:
En cuanto al tratamiento superficial, hay elementos que contienen texturas, otorgándoles un mayor peso como la capa de piel usada por el personaje y la corona que contiene piedras, la cual, está en la cabeza del personaje.

Figura 17. Análisis morfológico de la obra: Los Reyes de Judá: David. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.

2.2.3.4.-LOS REYES DE JUDÁ: JOSÍAS

El Punto:
Esta obra pictórica no contiene un punto visual gráfico. Analizando el punto virtual que otorga dinamismo a la obra, el personaje de Josías se encuentra en el centro del punto, teniendo mayor peso visual y objetos como el ángel, a mano izquierda inferior; el libro, a mano derecha inferior; quedan en segundo plano. Elementos que resaltan en el personaje, según el punto virtual, se componen de la corona y del dedo índice de la mano, pues, se encuentra en el cruce de las líneas, marcando un punto de dinamismo importante.

La Línea:
La línea es concretada por la conformación de líneas irregulares que dan luz y sombra para en la vestimenta del personaje. Es difícil encontrar líneas de manera literal, pues, en cuadros realistas, las líneas son mayoritariamente eliminadas. En elementos fuera del personaje se pueden encontrar líneas en la corona y en la parte inferior izquierda en la concreción de las líneas de las hojas y de las líneas que simulan letras en las páginas abiertas.

Los Planos:
Los planos concretados en la obra pictórica son delimitados por más planos y su forma es completamente irregular; además, se puede definir al personaje como un plano toral que se distingue de formas como el ángel y el libro. La corona es concretada como un plano, pues, se distingue del fondo y del rostro del personaje.

Las Texturas:
Las texturas usadas en esta obra pictórica se pueden describir como formas orgánicas e irregulares, localizadas en la corona, con formas florales; mientras que, en la vestimenta se usan líneas horizontales para expresar un textil satinado. De igual manera, se da una textura a los flecos que adornan la vestimenta del personaje.

Colores:
Los colores que se encuentran en la obra pictórica, se describen como colores cálidos, desde cafés y dorados; además, existen colores neutrales como blancos, negros y grises que contrastan.

Peso Visual:

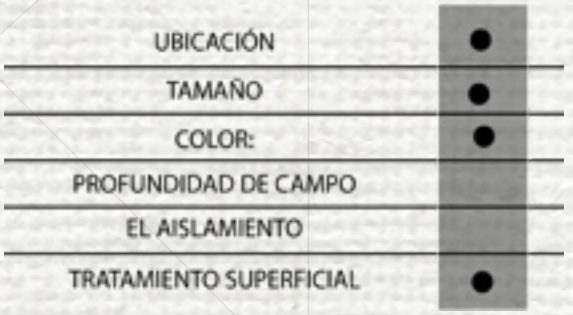


Tabla 4. Peso visual: Los Reyes de Judá: Josías. Fuente: Autoría propia.

Ubicación:
La obra pictórica, perteneciente a la misma serie de pinturas que 'David' analizado anteriormente, tiene al personaje en la parte central, dejando a la obra artística sin dinamismo. Mientras que, en la composición estructural, el personaje tiene una característica especial, pues, su mano derecha termina en el cruce de los encuadres. En el punto que tiene un mayor peso en cuanto a la totalidad de la obra pictórica.

Tamaño:
La forma que tiene mayor peso visual en la obra pictórica es el personaje, pues, en relación con el tamaño del libro, el ángel y la mesa, ocupa mayor espacio, haciendo que el espectador lo vea en un primer plano.

Color:
En cuanto al color, el que tiene un mayor peso visual y es más saturado son el blanco y dorado, pues, contrastan con el fondo café.

Profundidad de campo:
No contiene profundidad de campo

Aislamiento:
No contiene aislamiento.

Tratamiento superficial:
En cuanto al tratamiento superficial, la obra pictórica contiene texturas en la vestimenta del personaje, pero, no sobrepasan a un peso visual mayor puesto que el área de la textura no es de gran tamaño.

Figura 18. Análisis morfológico de la obra: Los Reyes de Judá: Josías. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.

2.2.3.5.-LA VIRGEN DE LA ESCALERA

El Punto:
La virgen se encuentra en el centro de la obra pictórica sin tener dinamismo; mientras que, los demás personajes que se encuentran en los laterales tendrán mayor movimiento. Los personajes no se encuentran ubicados por un orden específico, pues, las guías horizontales no señalan algún orden específico o relación entre los personajes de lado izquierdo con el derecho o con el centro. Se puede decir, también, que se encuentran puntos en la vestimenta del santo ubicado en la parte inferior derecha y de la virgen, recordando que los puntos pueden tener diferentes formas y tamaño de los puntos, con respecto al plano general.

La Línea:
Hay líneas de diferentes maneras, pues, aunque el cuadro es realista, se pueden observar líneas en las vestimentas que portan los personajes. En primer lugar, se puede describir a la virgen con líneas en los bordes de su capa y en la parte baja de su vestido, para dar sombras y luces con pliegues; mientras que, los personajes portan líneas en concretadas con formas florales en los bordes de sus capas; además, las aureolas de los personajes son círculos concretadas solo por líneas. En cuanto al fondo, las ramificaciones pueden ser consideradas líneas irregulares con volumen.

El Plano:
En cuanto a la concreción de los planos, se pueden describir como planos irregulares y es posible definir dos tipos de planos: el plano total de la virgen y los planos de los santos, que, aunque no sean iguales unos con otros, todos están conformados por el torso, cabeza y por la aureola.

Texturas:
Las texturas en esta obra artística se encuentran localizadas en la vestimenta de la virgen, con el propósito de resaltarla de mayor manera, contrastando con los santos que la rodean que no tienen texturas en su vestimenta. Las texturas de la virgen se dividen en las dos prendas que porta: el vestido que contienen texturas de flores; y, la capa que posee estrellas como textura.

Colores:
Los colores que se encuentran en la obra pictórica son constituidos, en su mayoría, por colores fríos, pues, empezando por el color frío más saturado, el azul, dejando al color verde oscuro en un segundo plano, con grises de fondo, contrastando con el color cálido más saturado, el color rojo. Llegando a deducir que los saturados (rojo y azul) contrastan, tanto entre ellos como con colores más bajos (verdes y grises). Otros colores que sobresalen en la obra pictórica son el dorado y el blanco: El dorado que, aunque no ocupa un gran tamaño, se complementa con la textura por su brillo y el color blanco, de igual manera, se encuentra saturado, pero, el espacio que ocupa en la obra pictórica no lo convierte en un color principal.

Peso Visual:

UBICACIÓN	●
TAMAÑO	●
COLOR:	●
PROFUNDIDAD DE CAMPO	●
EL AISLAMIENTO	
TRATAMIENTO SUPERFICIAL	●

Tabla 5. Peso visual: La Virgen de la Escalera. Fuente: Autoría propia.

Ubicación:
La obra pictórica, tiene como peso visual a la virgen, pues, se encuentra en el centro del cruce de las diagonales, donde se establece que no existe dinamismo. Por otro lado, la composición estructural, indica que el elemento que otorga equilibrio a la obra artística es el personaje central; y, por último, los elementos laterales (los santos) se encuentran alejados del peso visual central, generando movimiento.

Tamaño:
El elemento que tiene mayor peso visual es la virgen, pues, comparando con los santos a los lados laterales, la virgen tiene mayor tama-

ño, llamando la atención de mayor manera.

Color:
Se puede decir que la virgen tiene mayor peso visual en cuanto al color, ya que, tiene los colores saturados en su vestimenta, mientras que los santos y demás elementos, tienen colores opacos.

Profundidad de campo:
No contiene profundidad de campo.

Aislamiento:
No contiene aislamiento.

Tratamiento superficial:
El peso visual, en cuanto al tratamiento superficial, se encuentra en la textura usada en la vestimenta de la virgen, pues, contrasta con la vestimenta de los santos, los cuales, tienen vestimenta de colores llanos.

Figura 19. Análisis morfológico de la obra: La Virgen de la Escalera. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.

2.2.3.6.-VIRGEN DE LAS FLORES

El Punto:
En cuanto al punto de este cuadro, los personajes se encuentran centrados, otorgando a la obra pictórica de estabilidad, poco dinamismo. El punto se encuentra centrado en el cuerpo de la virgen, con el niño Jesús en brazos. No hay un punto físico que se pueda leer de manera clara. Las flores que se encuentran alrededor otorgan un dinamismo alto, ya que, enfocan el punto central y, al mismo tiempo, llaman la atención del observador.

La Línea:
Las líneas, en este cuadro, al igual que en las demás obras pictóricas, son difíciles de ubicar, pues, la obra corresponde a una obra realista, dejando de lado las líneas; aunque, podemos decir que la línea en la virgen se define por los pliegues de su indumentaria cono líneas irregulares, mientras que, alrededor de la virgen, se encuentran las flores definidas por líneas orgánicas.

El Plano:
En cuanto a los planos de este cuadro, están delimitados por más planos, planos que definen a la virgen y su forma robusta gracias a la indumentaria que usa; mientras que, las flores son orgánicas e irregulares, la mayoría, en formas de estrellas, formadas con pétalos.

La Textura:
En cuanto a texturas, este cuadro tiene una dualidad; por un lado, tenemos a la virgen y el niño Jesús con colores llanos y sin texturas, de manera limpia; mientras que, por otro lado, tenemos una carga visual muy alta de texturas alrededor de los personajes, pues, la textura de las flores no se compone de un solo tipo de flor, sino de lirios, hortensias, flores con pétalos simples, rosas, dalias, lirios, claveles, orquídeas y narcisos.

El Color:
Al igual que las texturas, tenemos a la virgen con colores lisos y no contiene colores saturados, comparando con los colores que contienen las flores que son colores más variados como: mostazas, rojos, blancos, tomates, azules y verdes.

Peso Visual:

UBICACIÓN	●
TAMAÑO	●
COLOR:	●
PROFUNDIDAD DE CAMPO	●
EL AISLAMIENTO	●
TRATAMIENTO SUPERFICIAL	●

Tabla 6. Peso visual: La Virgen de las flores. Fuente: Autoría propia.

Ubicación:
El elemento central (la virgen) da a la obra pictórica una sensación de estabilidad, pues, no se aleja del cruce de las diagonales; mientras que, los demás elementos que se encuentran alrededor (las flores) dan movimiento. Por otro lado, en la composición estructural de la obra se encuentra la virgen como elemento principal, ya que, se encuentra centrada en los encuadres verticales.

Tamaño:
Existe un contraste entre dos elementos, por un lado, se encuentra la virgen como elemento principal en cuanto al tamaño con respecto al niño Jesús, tiene un mayor peso visual; y, por otro lado, en cuanto a espacio en el plano, se encuentran las flores, que en tamaño ocupan una mayor parte con respecto a la virgen y al niño Jesús.

Color:
Los colores saturados que definen el peso visual en esta obra pictórica se encuentran en los usados en las flores, colores como: rosados, tomate, blancos, azules y verdes; esto contrasta con el color gris de fondo, el cual, pasa a ser un color secundario.

Profundidad de campo:
No existe una profundidad de campo

Aislamiento:
Hay un aislamiento que ayuda a que el peso visual de la virgen aumente, puesto que, se encuentra separado de la textura de las flores.

Tratamiento superficial:
En cuanto al tratamiento superficial, la virgen no contiene ninguna textura que le dé un peso visual, pero, las flores que la rodean en la obra pictórica se podría considerar como un tratamiento superficial al plano total de la obra artística.

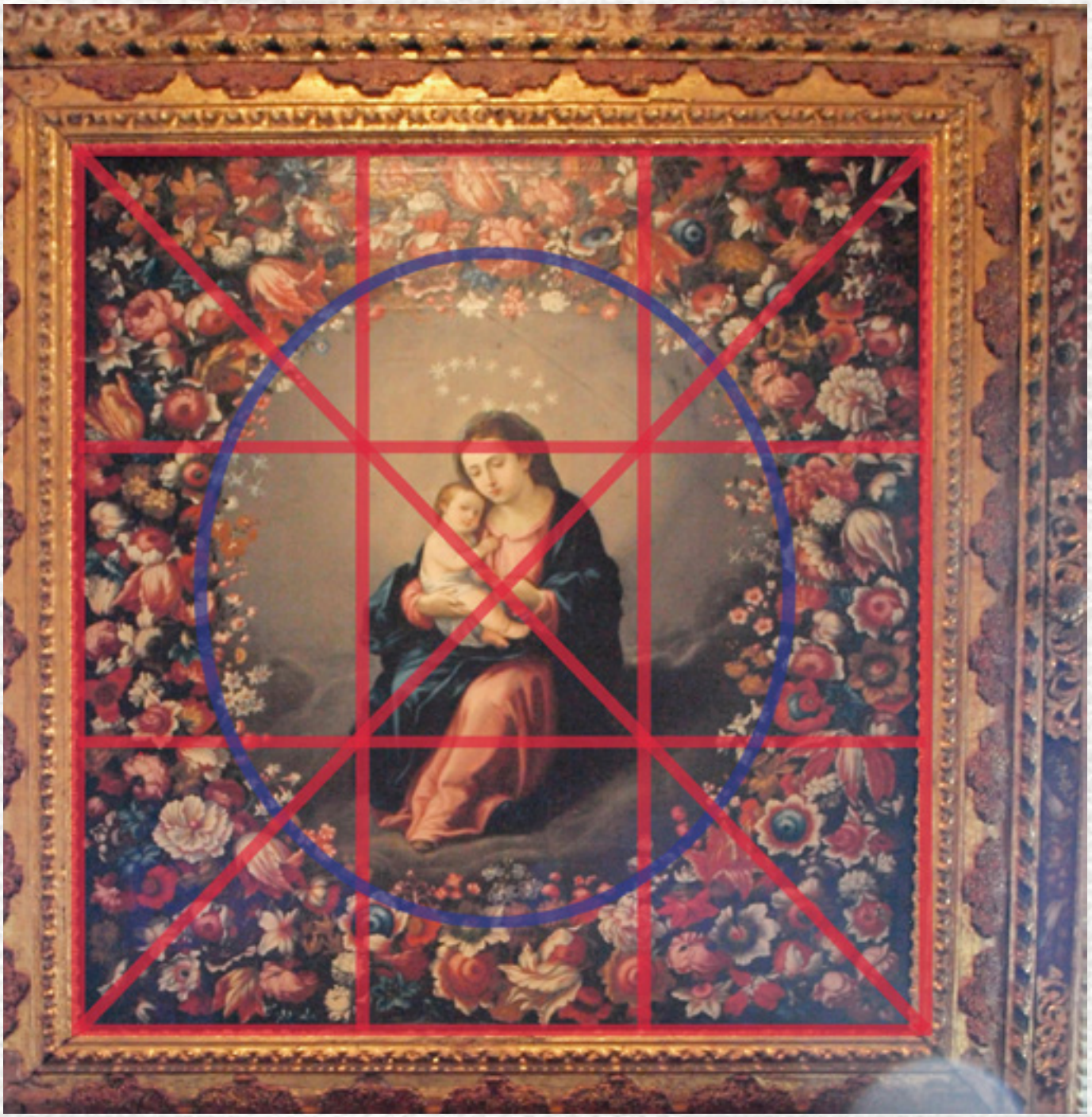


Figura 20. Análisis morfológico de la obra: Virgen de las flores. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano.

2.2.4.- **TÉCNICAS / METODOLOGÍAS:**

Una vez realizado el análisis de la morfología de las obras pictóricas se pasará a analizar las obras desde las técnicas y metodologías que se usaron, las cuales, de igual manera, se usarán en la investigación de campo para la descripción de los procesos que utilizaron los pintores para su creación.

Guerra (2019) explica que la mayoría de obras están pintadas con una técnica de óleo sobre lienzo, entre ellas, las dos series de Goribar: el Jonás de la serie de Los profetas y los reyes David y Josías de la serie Los reyes de Judá. Un dato que Guerra (2019) describe sobre las pinturas es el soporte que se utiliza, pues, normalmente, el bastidor que usa una obra pictórica es cuadrado o rectangular, pero, el de los Reyes es de forma circular, haciéndolo más difícil para mostrar en el bastidor.

Por otro lado, en Los negros de Esmeraldas se usó la técnica de óleo sobre lienzo, pero, la metodología que Gallque usa, es el retrato, pues, recordemos que los jefes de Esmeraldas son traídos a Quito con este propósito (Guerra, 2019).

Refiriéndose a Nuestra señora de la Escalera, Guerra (2019) describe que se usó la técnica de óleo sobre mural, en el descanso de las gradas; y, para cambiar de soporte, se realizó un raspado por la parte de atrás, dejando solo la capa pictórica para trasladarla a la tela.

En cuanto a la técnica de la Virgen de las flores, se usó la técnica de óleo sobre lienzo, pero, la metodología es atribuida por dos personas, como se describió anteriormente: por Miguel de Santiago y por su hija (Guerra, 2019).

Figura 21. Técnica de óleo sobre lienzo. Fuente: Superprof. [Imagen].

CON-
CLUSIÓN

En el segundo capítulo se abordó el objeto de estudio, mediante la investigación de campo y la investigación bibliográfica. Adicionalmente, se puede concluir que el arte ecuatoriano tiene que ser visto más allá de los artistas conocidos, como Guayasamín y Endara. Además, se piensa que el arte es un elemento importante de la cultura y que se podría tomar de referencia varios movimientos y obras de arte del país, para exaltar a la cultura ecuatoriana, dejando descansar a la artesanía que se ha vuelto una herramienta común usada por el diseño.

A partir de esto, se escogió el movimiento artístico de la Escuela Quiteña, pues, como se redactó y se observó en la investigación, es un arte que está guardado y del cual, la gente desconoce o solamente lo ve como una contemplación, cuando se debería cuestionar sobre estas piezas artísticas.

A partir de las herramientas usadas para la investigación se realizó el análisis de las obras en contextos de creación (describiendo el contexto del arte colonial), morfologías, definiendo, también, qué elementos tienen mayor carga visual; y, las técnicas e historias que las obras artísticas han pasado a través del tiempo. Los resultados descritos servirán de información para configurar aquella que se plasmará en la indumentaria.

Por tanto, el primer paso para la concreción del vestuario es la unión de la indumentaria con el arte, pues, se necesitará conocer, como en este capítulo, a la obra, para saber qué información se concreta y se comunica, mediante el soporte de la vestimenta.

CAPÍTULO 3

RELACION ARTE Y DI-SEÑO: Estrategias de aplicación

En el capítulo 3 se describirá la forma en la que se desarrolló la estrategia de diseño, siendo relevante las relaciones diseño y arte que se establecerán para que la estrategia planteada, según los autores citados y la investigación de campo, se complementen.

Esto permite realizar la estrategia de diseño no solo la Escuela Quiteña, sino con otros movimientos artísticos y otras obras pictóricas.

Como primer punto y como se describió anteriormente, el objetivo de este proyecto es establecer la forma de comunicación de obras de arte con elementos que se encuentran en cualquier sistema de comunicación, siendo estos: el emisor, en este caso será el diseñador; el mensaje, que serán las obras pictóricas que se desean comunicar; el código, correspondiendo a la forma en la que se construirá el mensaje; el receptor, siendo el público, al cual, nuestro diseñador quiera llegar; y; el canal, que será la indumentaria.

En la imagen se describe el sistema de comunicación que se usa en un diario vivir, en donde se realiza una analogía para el sistema de comunicación con la indumentaria, existiendo tipos de elementos que serán fijos y que podrán cambiar.

Por un lado, tenemos al diseñador, el cuál será un elemento fijo y el encargado de configurar a los demás elementos para construir el mensaje que se quiere enviar. El diseñador tendrá que fijar los elementos principales para establecer otros; a su vez, los elementos principales fijarán el mensaje (la obra pictórica) y, también, el canal que desea utilizar. En este caso, los elementos principales que se han establecido en este proyecto, son los casos de estudio de la Escuela Quiteña, como obra pictórica y el canal que se usará será el Street Style.

Una vez fijados estos elementos, estableceremos los elementos secundarios, quedando el receptor y el código. Estos elementos variarán, pues, por un lado, tenemos al público, que es externo al diseñador y difícil de manejar de una manera totalitaria, pero, en cambio, es posible definirlo en grupos; y, por otro lado, está el código que dependerá del público establecido por el diseñador para poder definirse.

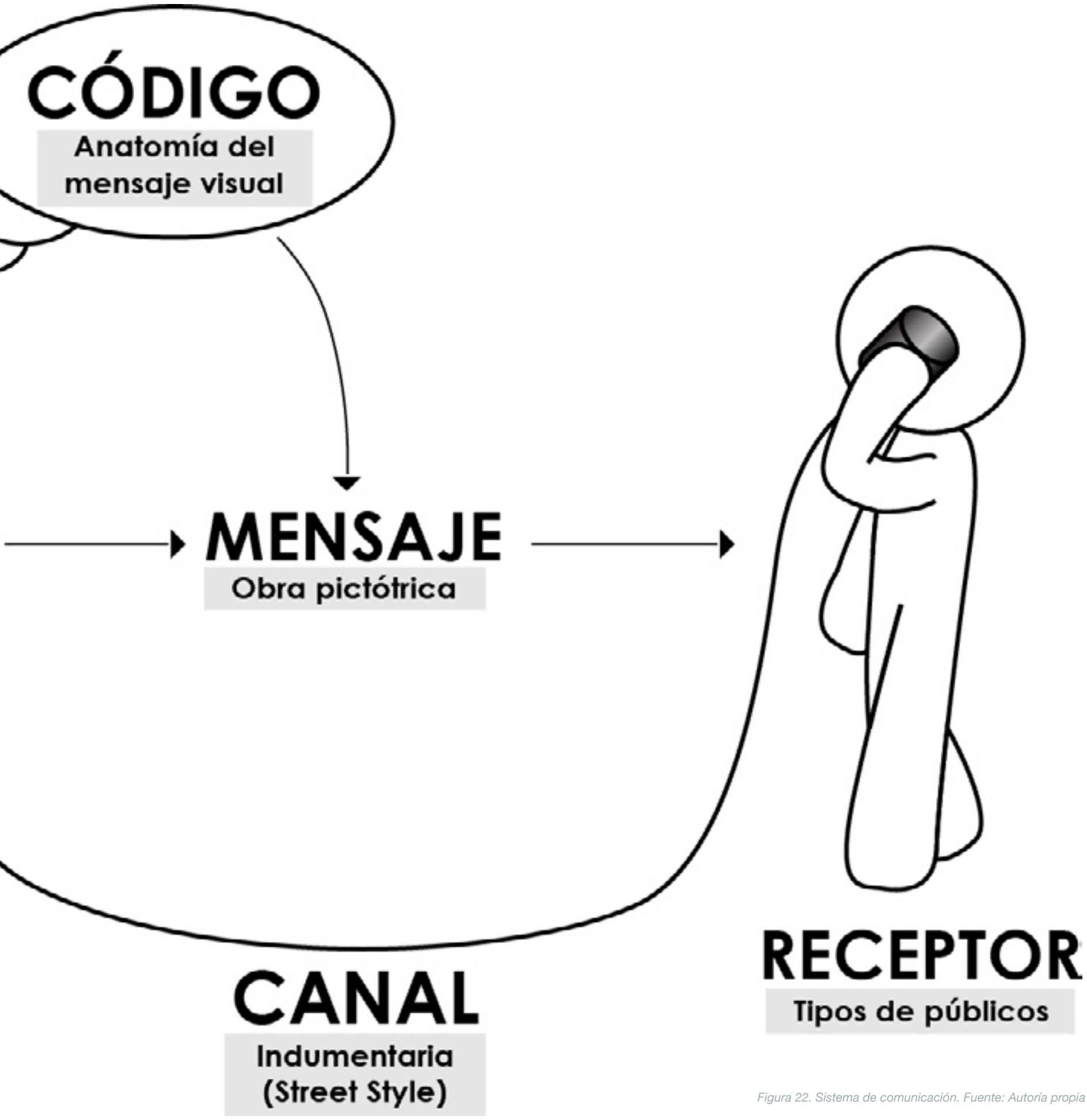


Figura 22. Sistema de comunicación. Fuente: Autoría propia

3.1.-VARIABLES DE COMUNICACIÓN

A partir de la explicación anterior podemos definir a los elementos que varían como variables de comunicación, los cuales, serán descritos a continuación.

3.1.1.- **ANATOMÍA DEL MENSAJE VISUAL:**

Como primer punto, se define la primera variable: la anatomía del mensaje, que establecerá la forma de expresar el mensaje (obra pictórica), es decir, nuestro código. La propuesta se ampara en la teoría del autor Dondis (1982), quien define tres formas en las que el mensaje visual puede variar.

3.1.1.1.- **REPRESENTACIÓN:**

"La realidad es la experiencia visual básica y predominante […]; toda experiencia visual está intensamente sometida a la interpretación visual "(Dondis, 1982, p. 85). El autor establece en este primer nivel, que la representación consiste en lo predominante. Señala que la forma de lo esencial es lo que se realza en este nivel. Con un ejemplo sobre los pájaros, el autor expone que hay varios tipos de pájaros con características diferentes, pero, a pesar de su color, tipo de pico o alas, siguen siendo pájaros. Además, expresa que la experiencia visual siempre estará condicionada por el ojo del diseñador (Dondis, 1982).

3.1.1.2.-**ABSTRACCIÓN:**

Dondis (1982) se refiere a este segundo nivel:
La abstracción no tiene porqué guardar relación alguna con la simbolización real cuando el significado de los símbolos se debe a una atribución arbitraria […]. La reducción de todo lo que vemos a elementos visuales básicos constituye también un proceso de abstracción, de hecho, tiene mucha más importancia para la comprensión y estructuración de los mensajes visuales (Dondis, 1982).

La abstracción se realiza con la recuperación mínima de la imagen visual, sin tener que establecer un significado de lo que se recepta, pues, los significados son dados y propuestos por aquellos que lo establecen.

3.1.1.3.- SIMBOLISMO

A decir de Dondis (1982), en este último nivel, “la abstracción hacia el simbolismo requiere una simplicidad última, la reducción del detalle al mínimo irreductible. Un símbolo, para ser efectivo, no solo debe verse y reconocerse sino también recordarse” (p. 88). Desde el enfoque del tercer nivel, el simbolismo trata de obtener lo más importante en cuanto a forma, al contexto de creación, al hecho más importante y, en cuanto a técnica, lo que más represente a esa técnica, enlazándolo con la significación de lo que se transmite, con la finalidad de impregnar el mensaje de alguna manera.

3.1.2.- TIPOS DE PÚBLICO DE ARTE:

Una vez realizada la descripción de las formas, se puede variar el mensaje visual y enlazarlo con el código de un sistema de comunicación. Para ello, es necesario establecer los tipos de públicos, encontrando que los tipos de receptores o tipos de público son definidos por Guido Ballo en Elena Oliveras (2012) como:

3.1.2.1.- OJO COMÚN:

“El ojo común es el que se guía por la costumbre, por lo que ve en reproducciones de almanaque, por lo convencional, lo tradicional. […] Es el ojo del gran público, del que dice no entender la de pintura […] Es un ojo dogmático, gusta de la imitación” (Oliveras, 2012, pp. 37-38). Para los autores, este tipo de mirada corresponde a públicos que se dejan guiar de una manera muy simple, llevándolas a no cuestionarse ni interesarse por la cultura.

3.1.2.2.- OJO SNOB:

“El ojo orecchiante es snob, sigue la moda y opina de arte como si realmente supiera […]. No lee ni estudia en serio porque no siente verdadero amor por el arte ni tiene base cultural, aunque cree ser un iniciado y pertenecer a una élite” (Oliveras, 2012, p. 38). De tal manera, esta mirada es aquella que aparenta tener un interés por el arte, causando que siga tendencias sin ninguna razón profunda, pues, lo que le motiva a tratar de entender el arte, es movido por ser aceptado por un grupo y sentir pertenencia a lo que está de ‘moda’.

3.1.2.3.-OJO ABSOLUTISTA:

Los autores también describen este tipo de mirada, la absolutista, como "un observador polémico que niega todo lo que no entre en su campo de visión. O todo o nada. […]. Es el ojo que apunta a una sola dirección" (p. 38). Podríamos decir que, esta mirada no usaría lo que no concuerda con sus valores o pilares fundamentales, siendo esta su primera característica.

3.1.2.4.- OJO CRÍTICO:

Esta mirada es conocida como "un ojo formado". "La dificultad está en que no existen reglas para quien quiera formarse; por eso, además de conocimiento, hacen falta intuición, superación de preconceptos, oportuna puesta en foco del ojo" (p. 39). En esta mirada podría enlazarse aquellas personas que se arriesgan en la moda, aquellas que no tienen miedo de usar prendas que no concuerden con el contexto en el que se desenvuelvan, las que tratan de expresar con lo que se identifican.

En este sentido, es necesario aclarar que tanto como los códigos como los tipos de público pueden variar, pero, a continuación, se realizarán las relaciones que se pueden dar entre código y tipo de público, en donde se han definido las más convenientes, que serán nuestras variables de comunicación.

REPRESENTACIONAL- COMÚN:
Como se describió según los autores, el mensaje representacional consiste en describir lo principal de una forma, pero también lo más fiel plasmando la forma literal, tratando de llegar a un público mayor, relacionándolo con el ojo común, pues esta mirada no se interesa sobre buscar un trasfondo del arte, busca un mensaje que comunique de forma rápida y que se comunique lo primordial, por esto se han enlazado estos dos conceptos, pues el representacional comunica lo que el ojo común quiere leer.

ABSTRACTO:
En cuanto a esta variable, el abstracto deja de lado lo simbólico para expresar las formas más representativas, haciendo que la forma se distorsione a lo simple. Al no tener un significado, plasma lo superficial, si se pude llamar así.

Las miradas que corresponde a este tipo de mensaje visual son:

ABSTRACTO- SNOB:
Por un lado, se relaciona con el ojo snob, pues, este tipo de público solo busca pertenecer a un grupo sin interesarse de verdad sobre el arte, deduciendo que no busca el trasfondo, llegando a ver solo colores y formas.

ABSTRACTO- ABSOLUTISTA:
Por otro lado, tenemos al absolutista, el cual, tampoco tiene como objetivo principal buscar el trasfondo de la obra, solo busca y acepta lo que a él le parezca que concuerda con su personalidad, es por esto que, el abstracto se ha enlazado con esta mirada, ya que busca que este tipo de público no reciba un mensaje literal, sino que lo haga reflexionar y escoger entre aceptar o no dentro de sus valores.

SIMBÓLICO- CRÍTICO:
Como última variable se establece el simbólico. Este tipo de código busca establecer la forma y el significado de la forma al mismo tiempo, sin tener que parecerse a la forma principal; busca enviar el mensaje a un público seleccionado, por esto se enlaza a la mirada crítica sin limitaciones. Además, busca el significado de las obras artísticas, como lo dice el autor, supera preceptos y no busca solo una forma; por esta razón se ha definido una relación.

Al partir de las variables de comunicación establecidas podemos dejar sentada la forma general en la que se establecen las relaciones entre las obras pictóricas y el diseño de indumentaria o arte- moda. A continuación, se mostrarán las formas en las que la obra pictórica puede variar para poder llegar a varios públicos.

Tabla 7. Mensaje en las obras pictóricas. Fuente: Autoría propia.

CAMBIOS EN LAS VARIABLES DE COMU-NICACIÓN

Tabla 8. Tabla de variaciones 1. Fuente: Autoría propia.

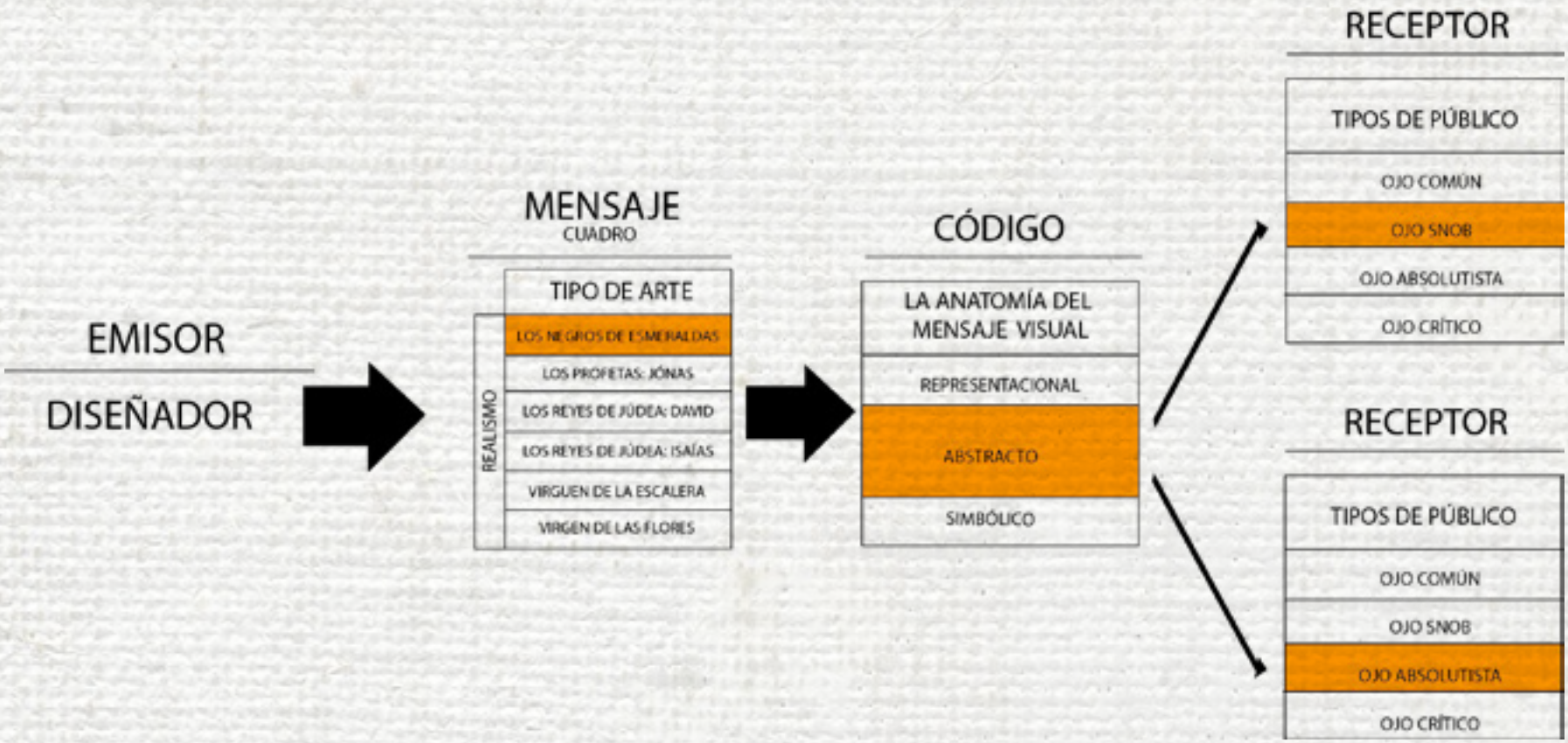


Tabla 9. Tabla de variaciones 2. FuenWte: Autoría propia.

Tabla 10. Tabla de variaciones 3. Fuente: Autoría propia.

3.2. ESTRATEGIAS DE DISEÑO:

Una vez realizadas las variables de comunicación, es necesario describir las estrategias que existen, de manera general, en el diseño y aunque haya estrategias, procesos y métodos, este proyecto se enmarca, específicamente, en la estrategia, pues, se considera son más estructuradas que los procesos y métodos. Por lo tanto, es necesario definir qué es una estrategia de diseño.

Para Jones (1982):
El término 'estrategia de diseño' describe una serie de acciones propias del diseñador o del equipo de planeamiento que tienen como objetivo la transformación de una orden inicial en un diseño final […]. Las acciones que componen una estrategia de diseño pueden haber sido decididas de antemano o cambiadas de acuerdo con los resultados de las acciones previas (p. 39).

Desde este punto de vista, las estrategias de diseño se componen de caminos trazados, en donde el diseñador escoge qué acción ejecutar y cómo ejecutarla; la estrategia, en cambio, tiene como fin transformar la materia prima en producto, pasando una serie de pasos. El mismo Jones (1982) define varias estrategias.

Jones (1982) describe en su libro varias estrategias que pueden ser usadas para el diseño, entre ellas, la estrategia lineal, denominada como la estrategia ideal, ya que, después de terminar una acción se pasa a la acción siguiente; la definiríamos como el popular 'paso a paso'. El autor hace referencia a los inputs y outputs. Los inputs hacen referencia a los estímulos que el diseñador llega a sentir, mientras que, los outputs, reflejan la respuesta que el diseñador da hacia su entorno por los estímulos o inputs.
Al describir esta estrategia, Jones (1982) aclara de igual manera que existe la estrategia cíclica y la define como la estrategia en la que el diseñador debe tener cuidado de caer, pues, al accionar un paso, ir al siguiente y regresar al anterior, se puede caer en una redundancia, en donde como dice el autor, no es bueno caer. Por otro lado, Jones (1982) escribe varias estrategias más, las cuales, no se consideran importantes describirlas a profundidad, pero sí necesario mencionarlas.

Encontramos, entre ellas, la estrategia de ramificación. Jones (1982) la describe como acciones que son desarrolladas en un mismo tiempo y, la cual, tiene un menor tiempo de duración. Las estrategias adaptables las describe como aquellas que se decide la primera acción o la que se realiza en un momento determinado, sin pensar en la siguiente acción.

Por otro lado, se encuentra la estrategia incremental, definida como la estrategia en que incrementa la información para su desarrollo, aunque advierte que, si se obtiene demasiada información se pueden perder las opciones de un buen resultado. Y la última estrategia que presenta Jones (1982) es la estrategia fortuita, definida como una estrategia sin planificación.

De estas estrategias planteadas por Jones (1982) la que se aplicará en el presente proyecto es la estrategia básica para la concreción de las prendas de indumentaria, con las variables de comunicación descritas anteriormente, siendo esta la estrategia lineal, pues, dentro de ella pueden intervenir otras como la cíclica o las adaptables; es decir, se puede regresar de una acción a otra para alguna corrección, haciendo que dentro de una estrategia lineal ocurra una estrategia cíclica o que dentro de la estrategia lineal, una acción se adapte a otra para su concreción.

3.3. PROCESO DE DISEÑO:

Una vez entendidas las variables de comunicación y la estrategia que se aplicará se explicará cómo estos dos elementos se fusionarán en la obra de arte en indumentaria Street style.

ETAPA 1 →	ETAPA 2 →	ETAPA 3 →	ETAPA 4
SILUETAS →	CORTES →	TECNOLOGÍA →	COLORES

Tabla 11. Tabla de estrategia lineal aplicada. Fuente: Autoría propia.

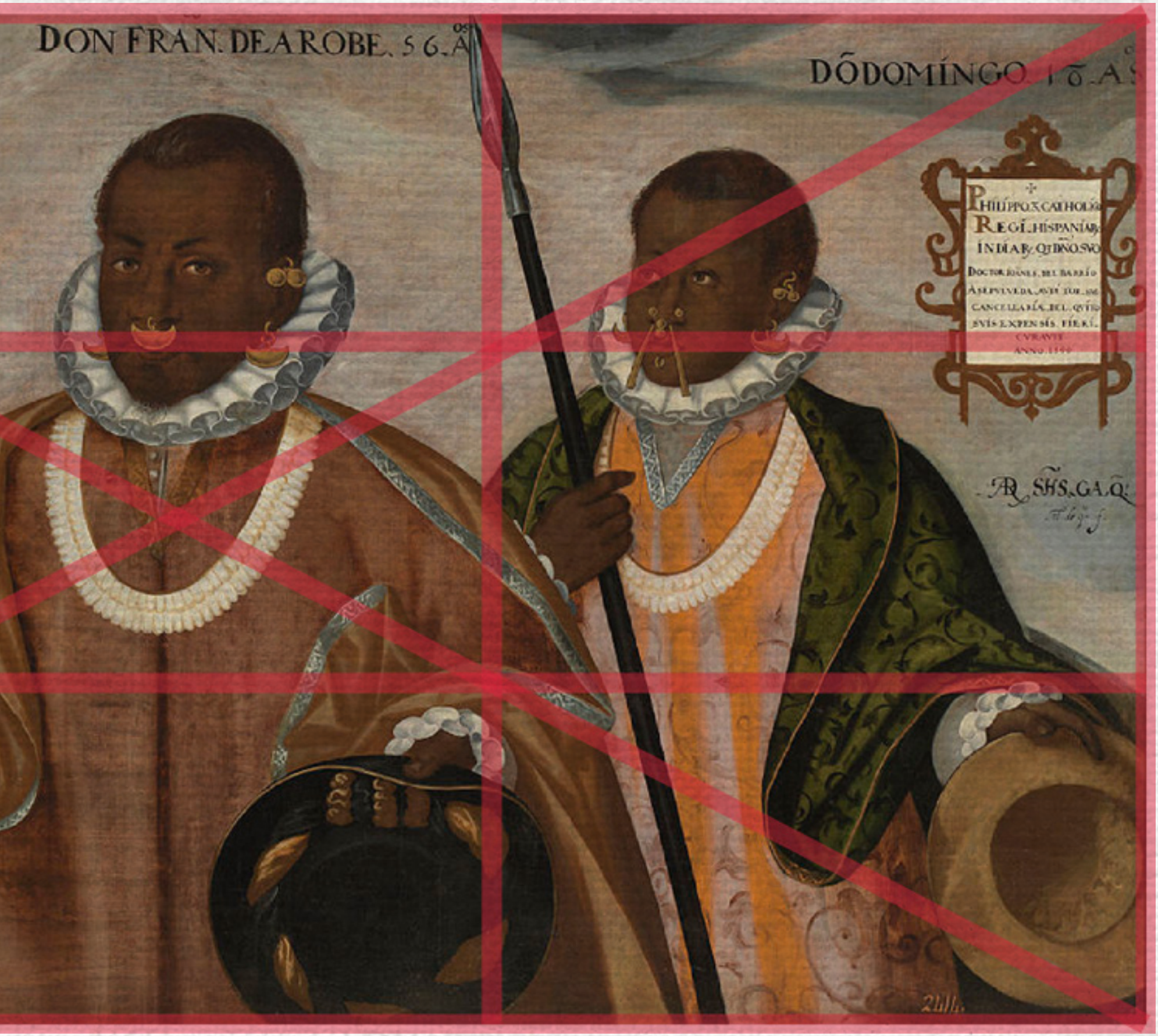
MORFOLOGÍA			
SILUETAS →	CORTES →	TECNOLOGÍA →	COLORES
TÉCNICAS/METODOLOGÍAS			
SILUETAS →	CORTES →	TECNOLOGÍA →	COLORES
CONTEXTOS DE CREACIÓN			
SILUETAS →	CORTES →	TECNOLOGÍA →	COLORES

Tabla 12. Estrategias aplicadas en cada análisis de obras pictóricas. Fuente: Autoría propia.

3.3.1. **EJEMPLO DE APLICACIÓN:**

Para el ejemplo, se trabajará con la obra de Los negros de Esmeraldas de Andrés Sánchez Gallque, empezando con una bocetación rápida, la cual, se explicará a continuación:

Figura 23. Los negros de Esmeraldas. Ejemplo para bocetación.


DON FRAN. DE A ROBE. 56. A
DŌDOMÍNGO 16. A
PHILIPPO. 3. CATHOLICO
REGI. HISPANIAR.
INDIAR. QTINO. SVO
AR. SHS. GA. Q.

SILUETAS → CORTES → TECNOLOGÍA → COLORES

MORFOLOGÍA TÉCNICAS/ METODOLOGÍAS CONTEXTOS DE CREACIÓN

CODIGO: REPRESENTACIONAL - OJO COMÚN

Cuadro 1. Cuadro de explicación 1. Fuente: Autoría propia.

Como se muestra en la imagen se hacen los bocetos rápidos por el número de análisis que se realizó sobre las obras pictóricas, considerando siempre los códigos establecidos.

MORFOLOGÍA:

Se aplicó la estrategia lineal según códigos o variables de comunicación.

Silueta:
Se aplicó una silueta que será representacional en cuanto a la morfología, en este caso, una silueta robusta, pues, el peso visual en cuanto a tamaño y ubicación se centra en los personajes, los cuales, tienen una silueta ancha, dejando una literalidad como silueta.

Cortes:
Se reforzó con la forma robusta, contorneando las tres siluetas y dejando un corte.

Tecnología:
Se usaron aquellas que permitan llegar una literalidad, en este caso, la impresión textil.

Colores:
Para los colores se usaron los pesos visuales de la obra pictórica, es decir, que tengan una mayor saturación; entre ellos están el verde y el celeste, siendo ubicados en la indumentaria.

TÉCNICAS / METODOLOGÍAS:

Para metodológicas o técnicas también se aplicó la estrategia con la misma variable.

Silueta:
en cuanto a la forma, se dificultaba encontrar una forma que encaje con la pintura manual es por esto que se dio paso a otras condicionantes como el Street style para la conformación de la silueta.

Cortes:
En cuanto a los cortes se estableció un corte irregular virtual, pues, se quería plasmar al retrato como un proceso; por ello, se cortó la primera obra con una parte de impresión textil y la segunda, con pintura manual; dejando una línea irregular como corte.

Tecnología:
se aplicó la pintura manual como una literalidad.

CONTEXTOS DE CREACIÓN:

Colores:
Se realiza el uso de los colores con mayor peso visual, para su aplicación.

Silueta:
Para la concreción de la silueta se buscó una silueta que exprese, la conquista o guerra, escogiendo una chaqueta militar.

Cortes:
Se estableció un corte en la mitad de las mangas, de manera vertical, pues, por un lado, se simula una chaqueta militar desgastada y por otro, la obra pictórica, con dorados, para exaltarla como una figura mayor.

Tecnologías:
Se usó la tecnología de la impresión textil para demostrar el cuadro: bordado para enaltecer a la pintura en la parte posterior; y, en la parte delantera, desgaste para expresar derrota.

Cabe aclarar que hay otros aspectos que también condicionarán la indumentaria y serán usadas como alternativas; pues, se observó que el tipo de indumentaria (Street style) y la funcionalidad, también determinarán ciertos aspectos que no se puedan fijar con esta estrategia.

Cuadro 2. Cuadro de explicación 2. Fuente: Autoría propia.

Para este código o variable de comunicación se usó la misma estrategia, pero, se aplicó diferentes criterios ya que este público se deja llevar por tendencias para poder encajar en un grupo.

MORFOLOGÍA:

Silueta:
Para la morfología se usó solo la forma esencial que el peso visual nos determina, siendo una silueta robusta y una silueta abreviada a los tres personajes.

Corte:
En cuanto a cortes se usaron las formas simples de los tres personajes.

Tecnología:
Se usó la pintura manual, pero, no realizando la obra pictórica, sino expresando la pintura manual y formas irregulares.

Colores:
Los colores utilizados para los trajes se definieron como los colores primarios que correspondían a los colores de los pesos visuales; es decir, si el peso visual era el color celeste, se usaba el azul como primario.

TÉCNICAS/METODOLOGÍAS:

Silueta:
En cuanto a la silueta se fijaron por tendencias. Hay relaciones como estas en las que se hace difícil establecer una silueta según la pintura, al contrario, se prefirió usar condicionantes, como en este caso, tendencias.

Corte:
Se aplicó una división en la mitad para simular, en un lado, la realidad; y, en otra, la pintura manual.

Tecnología:
Se usó pintura manual para graficar de forma abstracta.

Colores:
Están presentes los primarios.

CONTEXTOS DE CREACIÓN:

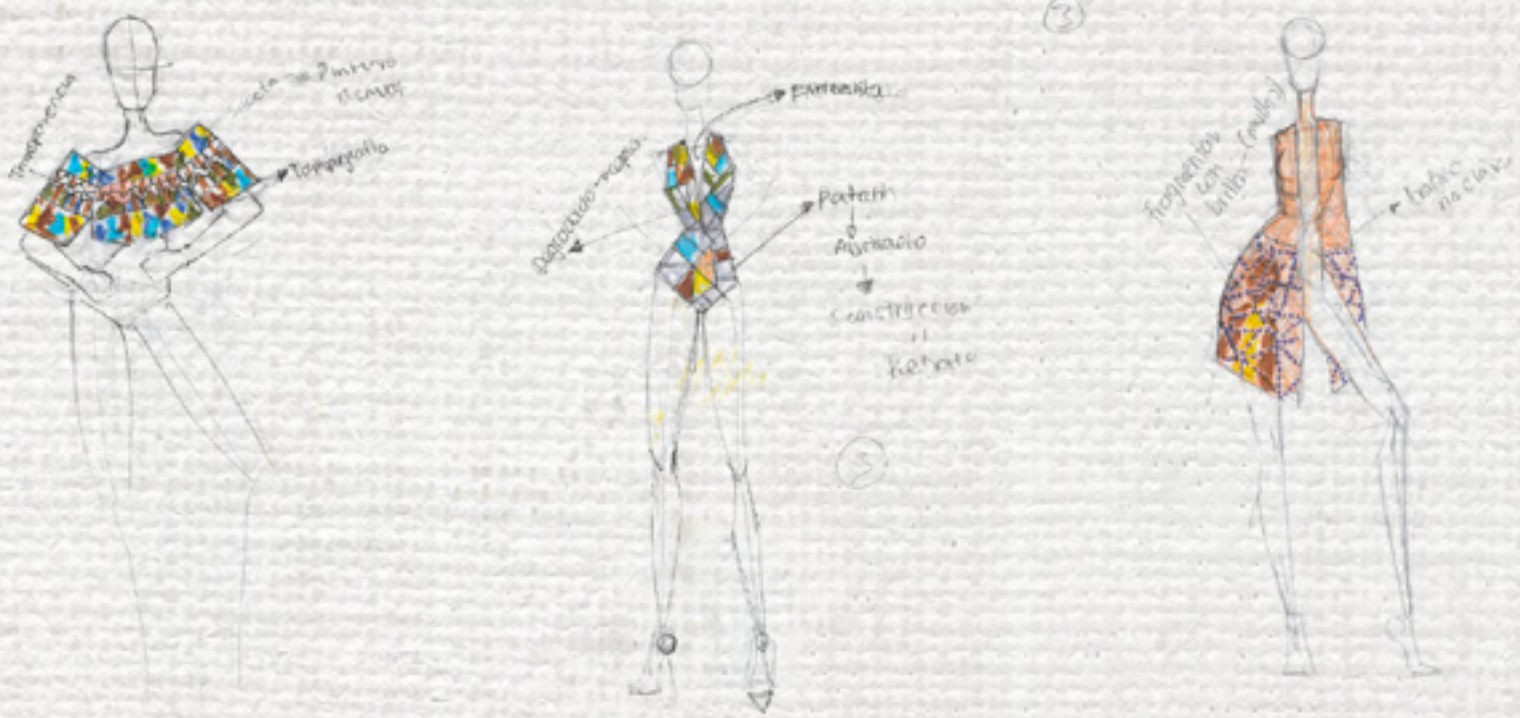
Silueta:
La silueta, en cuanto a una abstracción, se mostró recta; y, por otro lado, suelta, pues, se simulaba soltura y libertad.

Corte:
A partir del contraste de las dos siluetas se usó el corte en la mitad; podríamos decir que, en esta estrategia lineal, estuvo presente también la cíclica, pues, se volvió a la etapa de silueta para juntarla con la etapa de corte.

Tecnología:
En cuanto a tecnología se usó a la pintura manual de manera abstracta para su concreción, sin dibujar una literalidad en la prenda.

Colores:
Se quiere marcar colores que simbolicen dureza y libertad para usarlos en las prendas.

SILUETAS → CORTES → TECNOLOGÍA → COLORES



MORFOLOGÍA TÉCNICAS/ METODOLOGÍAS CONTEXTOS DE CREACIÓN

CODIGO: ABSTRACTO - ABSOLUTISTA

Cuadro 3. Cuadro de explicación 3. Fuente: Autoría propia.

En cuanto al abstracto absolutista se usarán otros criterios para su evaluación. El objetivo es que cuando cierto público observe esta prenda, no la use, pues, no entraría dentro de su imaginario de valores; es decir, se destina a ese público que sí la usará, pues, aceptará totalmente la estética de la prenda estén o no dentro de su modelo de valores.

MORFOLOGÍA:

Silueta:
La forma de la silueta que se usó corresponde a una silueta robusta en extremo, pues, el público es absolutista, haciendo que la característica de cada una se lleve a los extremos.

Corte:
Este criterio es muy importante para este público, pues, deja ver el cuerpo, haciendo que la prenda sea arriesgada; por lo tanto, directamente causará en el espectador el rechazo o la aceptación. El corte se lo hizo en forma curva, haciendo referencia a la silueta de los tres personajes.

Tecnología:
Se usa la pintura manual con formas abstractas.

Colores:
Se usaron colores primarios de los pesos visuales que se definieron en el análisis morfológico.

TÉCNICAS/METODOLOGÍAS:

Silueta:
Se utilizaron siluetas determinadas por el canal (Street Style), pero, que cumplan con el público; por eso, se usó un bodi que refleje una prenda que se pueda complementar para usarla en la calle y que muestre el cuerpo.

Corte:
En cuanto al corte se definió que el cuadro viene de un retrato, es por esto que se realizaron cortes simulando copias, para, después, reconstruirlos como un proceso de dibujo o retrato.

Tecnología:
Se usó la tecnología que facilita la concreción, es decir, la impresión textil.

Colores:
Se regresó al punto de corte para realizar una degradación de colores hacia los grises, lo que refuerza la idea de una reconstrucción de la realidad al dibujo, es decir, un retrato.

CONTEXTOS DE CREACIÓN:

Silueta:
Para este boceto se bocetó un textil con transparencia para el tipo de público que se está trabajando.

Corte:
Se dio una fragmentación en la imagen, como una textura de craquelado, para simular la textura de la pintura.

Tecnología:
Se usó la textura de la pintura en una forma abstracta, en donde se expresen los rasgos que deja la brocha sobre la tela, pero, al mismo tiempo, la forma esencial de la obra pictórica.

Colores:
Se usaron los colores primarios de los pesos visuales.

SILUETAS → CORTES → TECNOLOGÍAS → COLORES

MORFOLOGÍA TÉCNICAS/ METODOLOGÍAS CONTEXTOS DE CREACIÓN

CODIGO: SIMBOLISMO - CRITICO

Cuadro 4. Cuadro de explicación 4. Fuente: Autoría propia.

En cuanto a los códigos de la última variable de comunicación, Simbolismo – crítico, se han usado los siguientes criterios, según la estrategia ya establecida.

MORFOLOGÍA:

Silueta:
Para la silueta uso el criterio del canal (Street style) se da a partir de la forma curva de los tres personajes y del significado de libertad. Se usaron flecos para expresar las curvas con el movimiento que, al mismo tiempo, da una sensación de soltura o de libertad

Corte:
Se establecieron los tres flecos, pues, en la obra pictórica se muestra a los tres personajes.

Tecnología:
Está presente la pintura manual y el bordado para expresar una obra pictórica; y, el bordado como un realce.

Colores:
Se usan los colores de los pesos visuales y el dorado, como signo de victoria.

TÉCNICAS/METODOLOGÍAS:

Silueta:
Se usó la silueta condicionada por el tipo de indumentaria de la época y, como se observó que las siluetas son robustas, se tradujo a prendas grandes, lo que justifica la falda larga.

Corte:
Los cortes tienen la concreción de las líneas irregulares de las siluetas de los personajes.

Tecnología:
En tecnología se usaron las texturas que el peso visual de la obra pictórica no señala, para su concreción con impresión textil y pintura manual.

Colores:
Los colores se escogieron desde los pesos visuales de la obra pictórica que se usó.
Silueta:

CONTEXTOS DE CREACIÓN:

Para el contexto de creación se fusionó la indumentaria (Street Style) con indumentaria que militar para expresar una 'conquista'.

Corte:
Se usaron cortes en la parte baja, no como una forma estética, sino para dar funcionalidad.

Tecnología:
Está presente la impresión textil, para los degradados; y, el bordado, para exaltar los colores de la obra pictórica. Además, en la parte baja se hizo un desgaste como símbolo de engaño.

Colores:
En la parte baja se usó el color negro, como signo de derrota o de engaño; y, en la parte superior, los colores de la obra pictórica como el dorado, signo de victoria; es por esto que se regresó a la etapa anterior para la concreción de los colores puestos.

Como se puede observar, la estrategia que se explicó solo condiciona ciertas relaciones para encaminar al diseñador a establecer una prenda, coligiendo que cada elemento que se ubica en la prenda tiene que relacionarse con los demás para poder comunicar; es decir, la estrategia y cada una de sus etapas deben tener relación para que el mensaje llegue al público deseado.

Resumiendo entonces que los bocetos se sintetizarán en los siguientes:

FORMAS DE ANÁLISIS	TIPOS DE PÚBLICO			
	REPRESENTACIONAL	ABSTRACTO		SIMBOLISMO
	OJO COMÚN	OJO SNOB	OJO ABSOLUTISTA	OJO CRITICA
MORFOLOGÍA				
CONTEXTOS DE CREACIÓN				
METODOLOGÍAS / TÉCNICAS				

Cuadro 5. Cuadro de explicación 5. Fuente: Autoría propia.

A partir de la descripción de los bocetos se realizaron otros que juntan las tres formas de analizar las obras de arte (parte vertical derecha del cuadro 5); es decir, una prenda que contenga la morfología, la técnica y los contextos de creación, pero, con el mismo público (parte superior) lo que arrojó los siguientes resultados:

Representacional – ojo común:
Se juntaron los items explicados anteriormente, colocando, formas, texturas y colores que según los pesos visuales de la obra, son los más importantes, para después añadir la gráfica, pues fue un requisito del público.

Abstracto- ojo snob:
Se juntaron las tres formas en las que se analizaron las obras, tomando en cuenta también características como, el tipo de indumentaria, Street Style, tecnologías, cortes y siuletas.

Abstracto- absolutista:
Se juntaron las tres formas en las que se analizaron las obras, por un lado se escogió la silueta recta, dejando virtualidades, pues es un requerimiento del público, y se fragmeto la obra pictórica, como una desintegracíon, expresando el contexto de creación.

simbólico- critico:
Como ultimo público, se expresó las formas, colores , texturas que dicto el estudio de la morfología, ordenandolas como degradado, pues se quizo expresar la “victoria” si se puede llamar así, de los negros esmeraldeños al no ser conquistados.

Figura 24. Representacional- Común. Fuente: Autoría propia.

Figura 25. Abstracto-Snob. Fuente: Autoría propia.

Figura 26. Abstracto- Absolutista. Fuente: Autoría propia.

Figura 27. Simbólico- Critico. Fuente: Autoría propia.

3.3.2. PROCESO RESUMIDO

Después de haber realizado, la descripción de las estrategias usadas se pordrá pasar a resumir los pasos que se realizarón, como los procesos de diseño y las relaciones establecidas entre las obras artísticas y la indumentaria:

1. Como primer punto se debe escoger la obra pictórica con la que se desea trabajar.

2. Determinar el universo o estilo de indumentaria con el que se desea comunicar.

3. Una vez realizados los pasos anteriores, se pasaría al análisis, la etapa en donde se investiga la mayor parte de información sobre la obra pictórica, cabe aclarar que esta etapa es muy importante, pues lo investigado determinara que se diseñara y que se comunicara.

a. Como primer punto se realiza la investigación del contexto de cración, realizandonos preguntas como: ¿Por qué el artista realizó esta obra? ¿Qué quería expresar el artista? ¿Cuál es el objetivo del artista con esta obra?¿Que sucedía en el contexto cuando la obra fue creada? Todas esta preguntas sirven para marcar los significados de las obras y no mandar un mensaje equivocado.

b. Como segundo punto, se pasa a realizar, el análisis morfolóogico, para esta etapa es necesaria la observación de la forma de las líenas, planos, texturas y colores; tomando en cuenta los pesos visuales de las formas, serán las más importantes con respecto a lo demás elemtos de las obras.

c. Como última etapa se realizará el estudio de las técnicas y metodologías, esta etapa contribuíra al análisis de los contextos de creación complemetandose entre si.

4. Una ves realizados estos análisis, es necesario empezar a trabajar con las varibles de comunicación, usando las estrategias analizadas.

a. Estrategia Líneal
b. Estrategia cíclica
c. Estrategia ramificaciones
d. Estrategias Adaptables
e. Estrategia Fortuita

NOTA: Es oportuno aclarar que la estrategia usada en este proyecto investigativo, es la estrategia lineal, ya que es la estrategia que se puede aplicar a todas las obras pictóricas y además deja que se puedan sobreponer sobre ella varias estrategías más, es decir sobre la estrategia lineal se puede aplicar la estrategia cíclica, adaptables, fortuitas, etc.

5. A partir de los análisis y del uso de las estrategías de diseño, se realizó su posterior aplicación con la utilización de las variables de comunicación, recordando que las variables están establecidas, según la antomía del mensaje y el tipo de público, siendo las siguientes:

a. REPRESENTACIONAL- CO MÚN
b. ABSTRACTO- SNOB
c. ABSTRACTO- ABSOLUTISTA
d. SIMBOLISMO- COMÚN

Estas variables de comunicación funcionarán en la estrategia aplicada como condicionantes, es decir se utilizará la variable teniendola siempre en cuenta para tomar cada desición, en cada etapa de la estrategia (silueta, cortes, técnologias y colores). Sin olvidar que la estrategía se apliacará tres veces en cada obra pictórica, un análisis por cada tipo de estudio realizado a la obra.

Se realizará este proceso aplicando interrogantes, como por ejemplo, con el contexto de crecación, aplicado en la etapa numero 1 (silueta) de la estrategia y con la vairable de representacionalismo- común; quedaría establecida la pregunta de la siguiente manera:

¿Cómo se vería una silueta que exprese el contexto de creación de la obra, según la variable de comunicación "representacional-común"?

Se irá realizando la misma interrgante, cambiando la etapa de la estrategia en la que se encuentre, para despues cambiar el metodo de análisis de la obra y por último el tipo de público, quedando como se observa en la imagen (Figura 28).

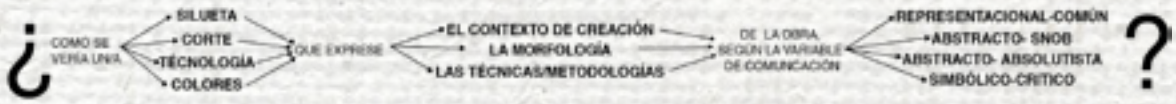


Figura 28.Interrogantes para estrategias. Fuente: Autoría propia.

Una herramienta que puede ayudar a bocetar con las interrogantes que se han planteado anteriormente, es el siguiente cuadro (cuadro 6), pues al final ésta herramineta tedría que estar llena con las respuestas de las interrogantes, en forma de bocetos rápidos, teniendo en cada boceto, silueta, corte , tecnología y colores.

FORMAS DE ANÁLISIS			TIPOS DE PÚBLICO	
METODOLOGÍAS / TÉCNICAS	CONTEXTOS DE CREACIÓN	MORFOLOGÍA		
			OJO COMÚN	REPRESENTACIONAL
			OJO SNOB	ABSTRACTO
			OJO ABSOLUTISTA	
			OJO CRITICO	SIMBOLISMO

Cuadro 6. Cuadro guía de proceso para bocetación rápida : Fuente: Autoría propia

6. Una vez realizados los bocetos rápidos con las variaciones explicadas , se pasará a la generción de nuevos bocetos, los mismos que llevarán las tres formas de analizar de cada cuadro, uniendo el contexto de creación, morfología y la metodología en una sola prenda para un solo público, dando como resultado cuatro bocetos nuevos, como lo explica adelante (Cuadro 7).

		TIPOS DE PÚBLICO			
		REPRESENTACIONAL	ABSTRACTO		SIMBOLISMO
		OJO COMÚN	OJO SNOB	OJO ABSOLUTISTA	OJO CRÍTICO
FORMAS DE ANÁLISIS	MORFOLOGÍA				
	CONTEXTOS DE CREACIÓN				
	METODOLOGÍAS / TÉCNICAS				

Cuadro 7. Cuadro guía de proceso para bocetación final. Fuente: Autoría propia.

NOTA: Es importante entender que los criterios aplicados, en primer lugar pueden trabajar juntos para expresar lo que el diseñador desee, y en segundo lugar, los criterios que son impuestos por el diseñador no son fijos y variarán.

Se puede finalizar redactando que se realizó el proceso de diseño, explicandolo con un ejemplo y tomando en cuenta tres aspectos fundamentales; como primer punto la obra y las formas de análisis, concluyendo que la morfología y los pesos visuales son parte importante del análisis de una obra, pero no la única forma en la que se puede analizar, considerando importante también los contextos y metodologías de la obra, ya que estos aspectos determinaron también como se concreto la obra, y sus formas; pues una acuarela o un acrilico no daran los mismos acabados que un óleo, o el saber por que se pintaron ciertas representaciones, cambiará totalmente el significado, significado que no se logra encontrar solo con la observación.

Como segundo punto, se analizó al públi co, al cual no se puede generalizar como un grupo totalitario o común, por el contrario hay que segmentarlo. Conociendo esta caracteristica del público y el cuál condiciona el momento de diseñar, se planteó la interrogante, ¿Comó llegar a cada tipo de público? ¿Comó cambia el diseño para cada público?

Planteda la interrogante, se busco las formas en las que se puede comunicar a cada tipo de público, encontrando la anatomía del mensaje visual y las formas en las que ésta puede variar para llegar a cada segmento de público, concluyendo y determinando las relaciones que se redactaron anteriormente, para finalmente aplicarla con estrategias de diseño.

Y así finalmente, el tercer punto, la estretagia, en donde se puede llegar a concluir que se ha armado de esta forma relaciones entre el arte y el diseño de indumentaria, la cual se considera de manera personal, un comienzo para impulsar elemtentos culturales que no son conocidos, como deberían serlo, y se piensa que pues son elementos fuertes que juntos arman una identidad, como parte de nuestra historia y cultura.

REPRESENTACIONAL COMÚN

NO-CONQUISTADOS-NO-CONQUISTADOS-NO-CONQUISTADOS-

REPRESENTACIONAL COMÚN

Figura 30.Boceto escogido 2 Rey Josías. Fuente: Autoría propia.

ABSTRACTO- SNOB

Figura 31.Boceto escogido 3 Virgen de las Flores. Fuente: Autoría propia.

ABSTRACTO-ABSOLUTISTA

CENSITIO-CENSITIO-CE-CENSITIO-C
CENSITIO-CENSITIO-CENSITIO-CE
CENSITIO-CENSITIO-CENSITIO-C
CENSITIO-CENSITIO-CENSITIO-C
CENSITIO-CENSITIO-CENSITIO-C

SIMBÓLICO-CRITICO

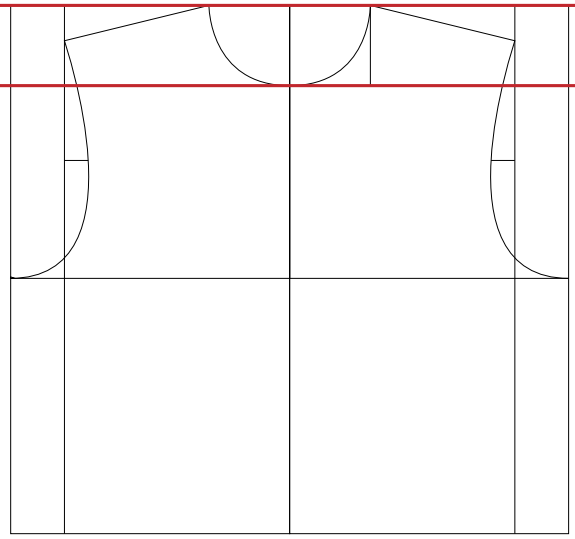
Figura 33.Boceto escogido 5 Virgen de la Escalera. Fuente: Autoría propia.

SIMBÓLICO- CRITICO

Figura 34.Boceto escogido 6 Rey David. Fuente: Autoría propia.

3.5. **PATRONAJE:**

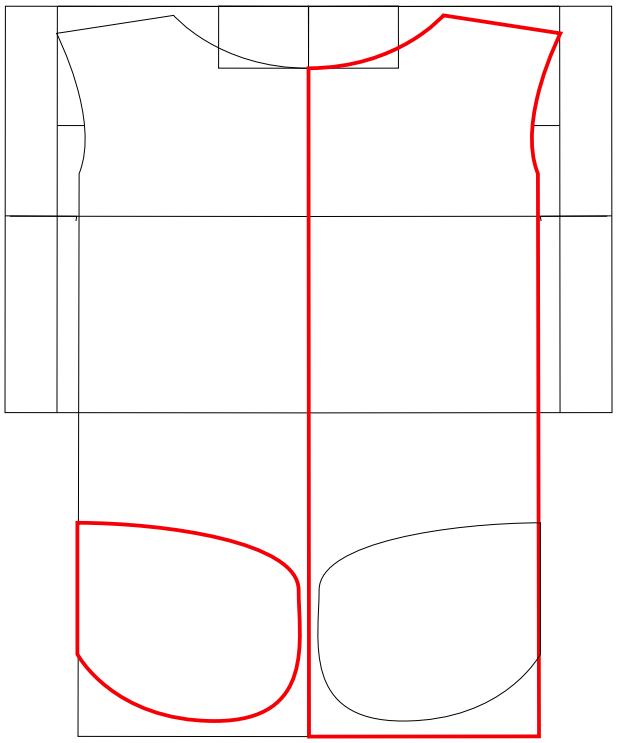
PATRONAJE “LOS NEGROS DE ESMERAL-
DAS”



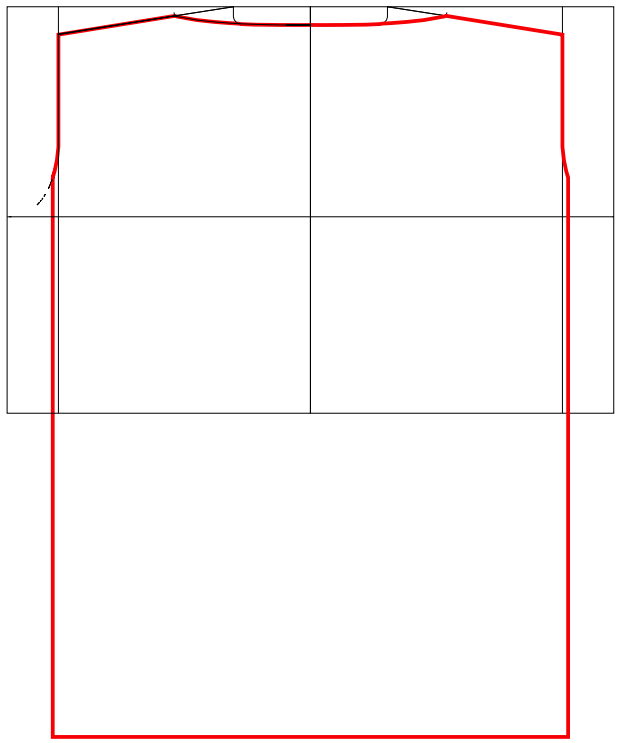
PATRONES
DELANTERO- POSTERIOR

Figura 35. Patronaje “Los Negros de Esmeraldas” . Fuente: Autoría propia.

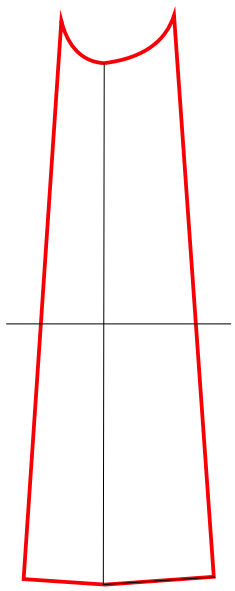
PATRONAJE “LOS REYES DE JUDÁ”
JOSÍAS



DELANTERO



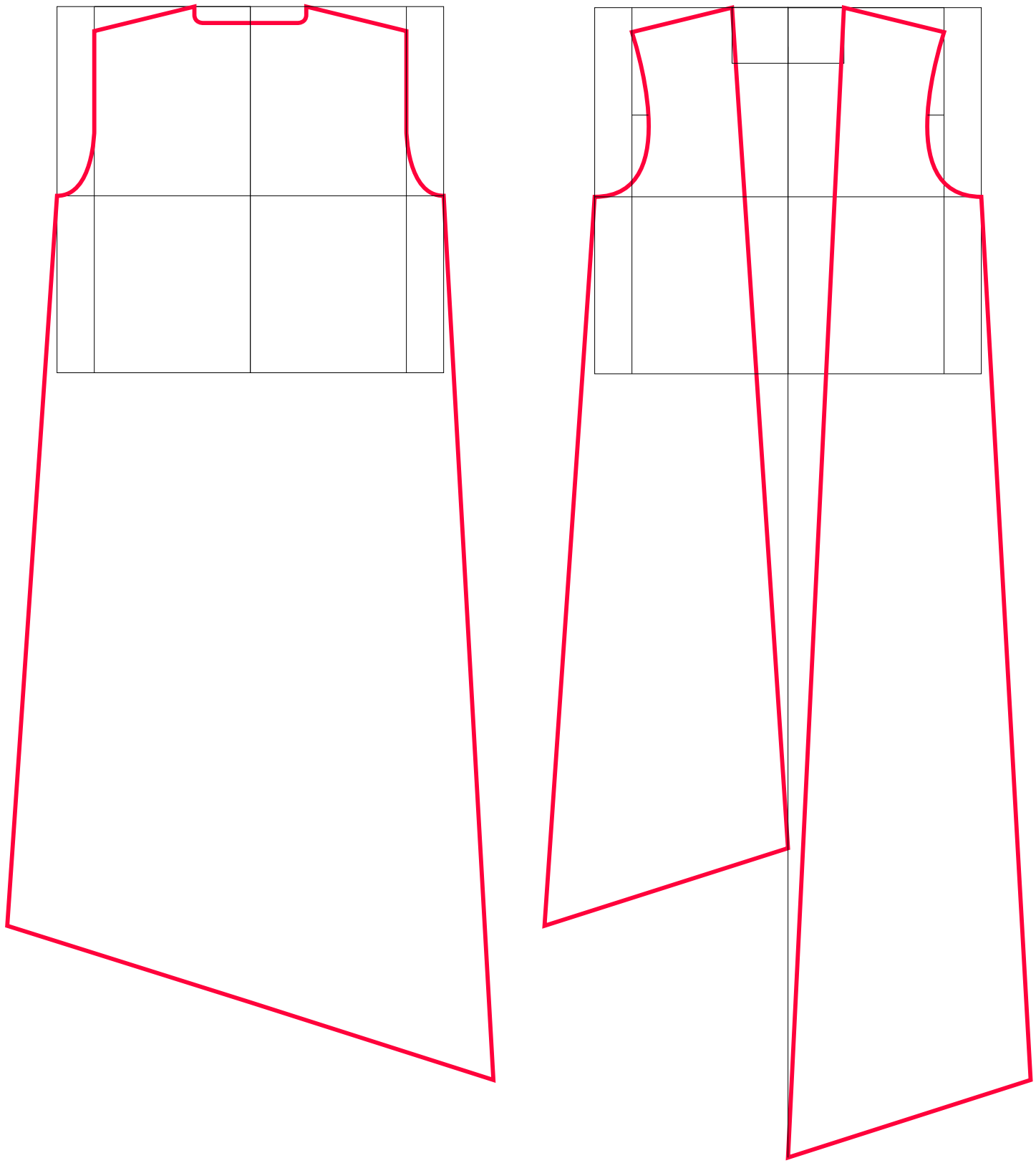
POSTERIOR



COSTADILLO

Figura 36. Patronaje “Josías”. Fuente: Autoría propia.

PATRONAJE “LOS PROFETAS” JONÁS



POSTERIOR

DELANTERO

Figura 37.Patronaje “Jonás”. Fuente: Autoría propia.

PATRONAJE “LA VIRGEN DE LAS FLORES”

“FLORES”

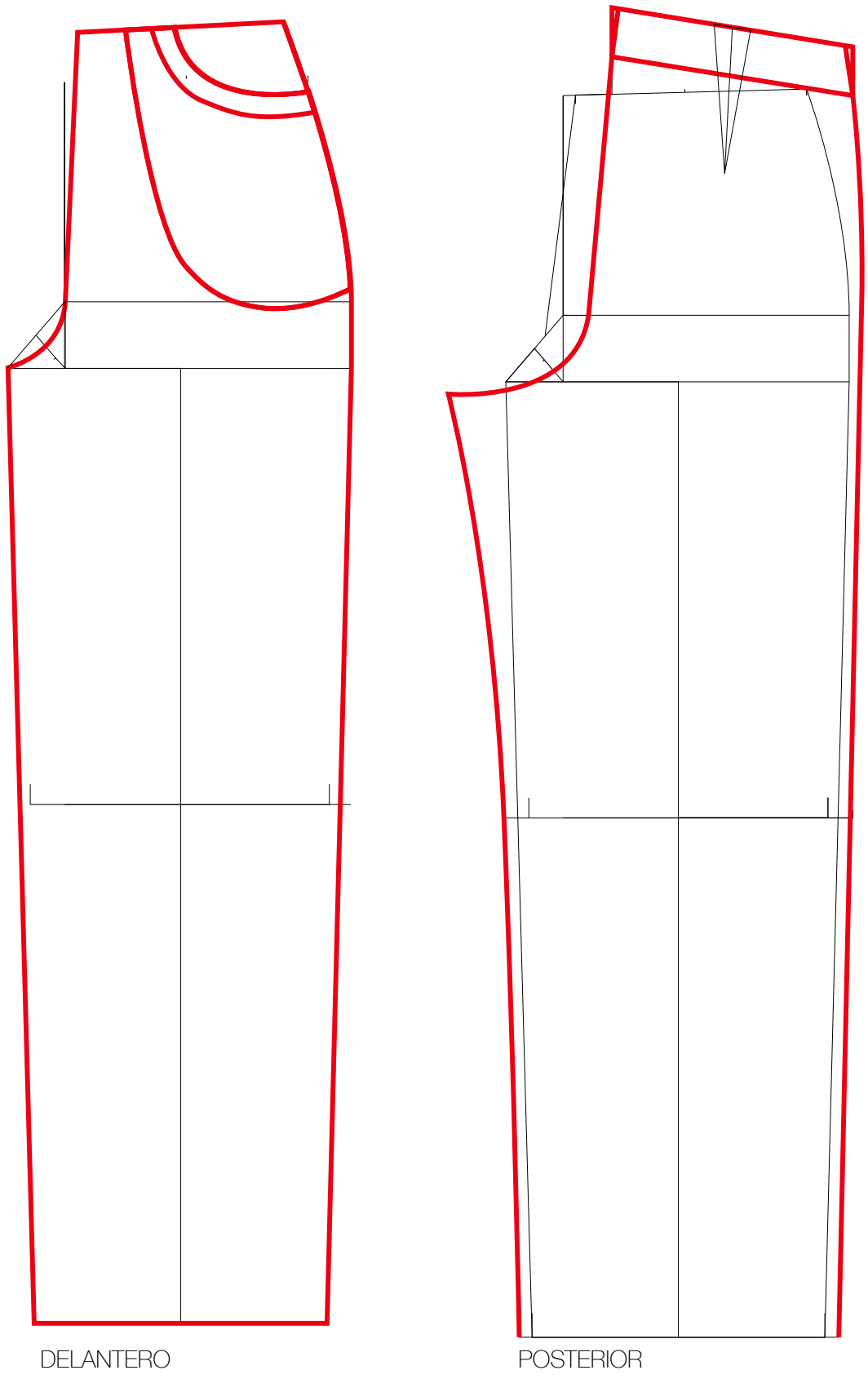
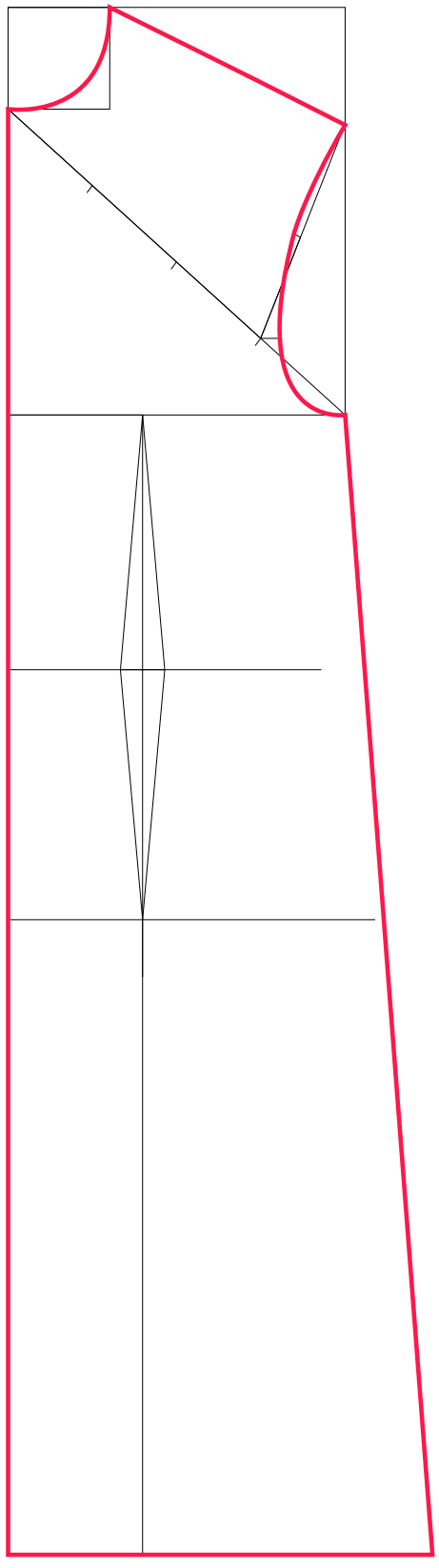
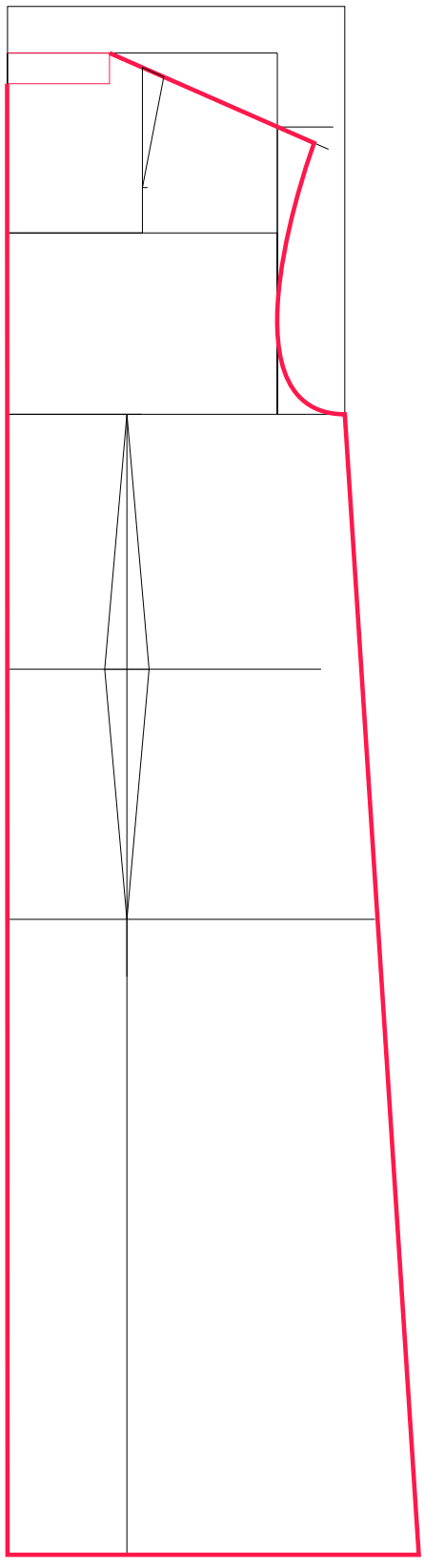


Figura 38.Patronaje “Virgen de las Flores” . Fuente: Autoría propia.

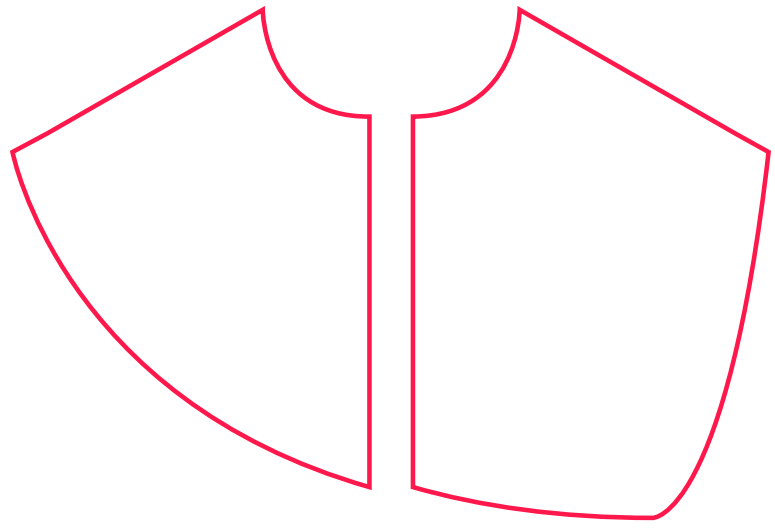
PATRONAJE “LOS REYES DE JUDÁ” DAVID



DELANTERO



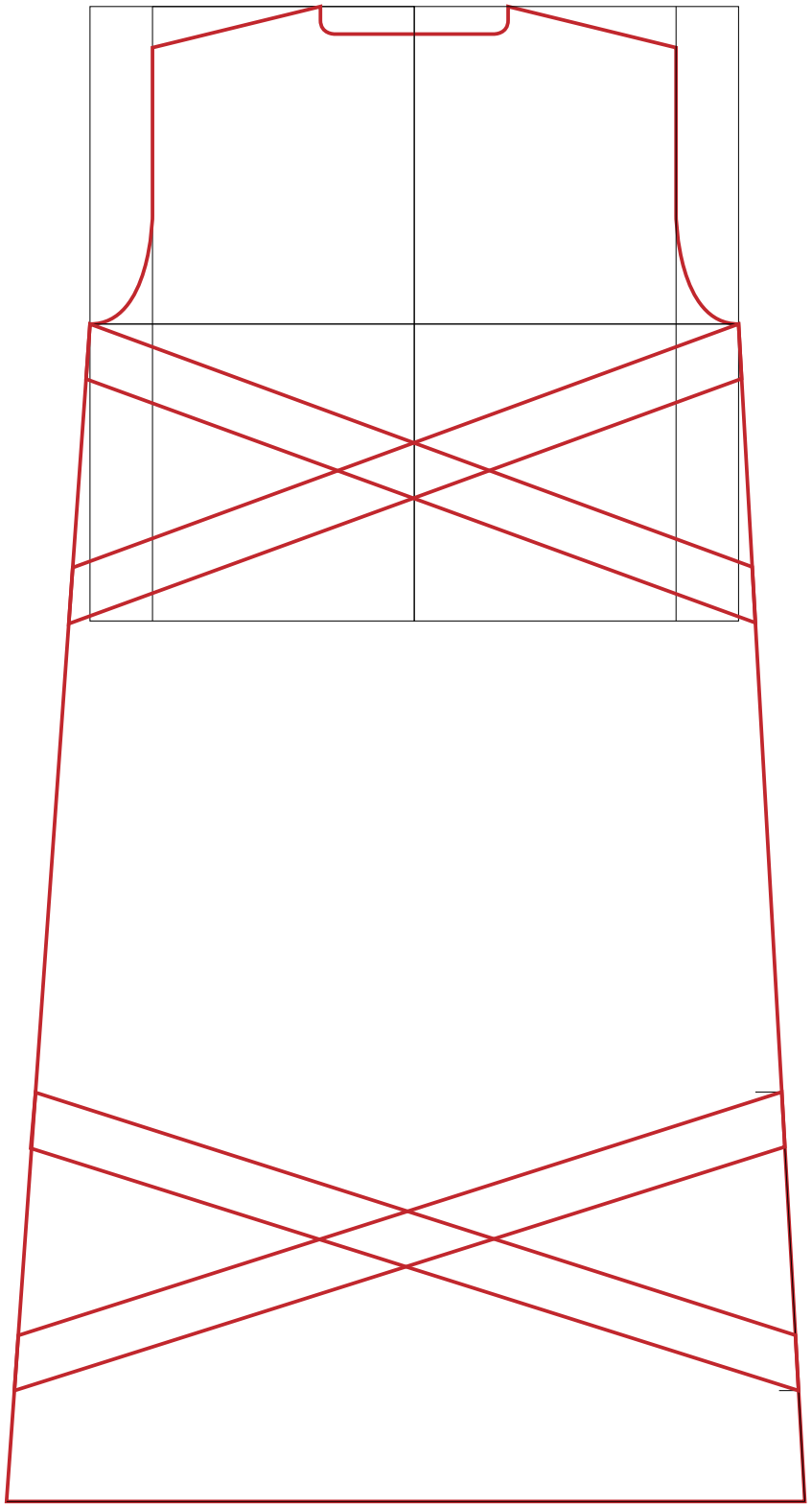
POSTERIOR



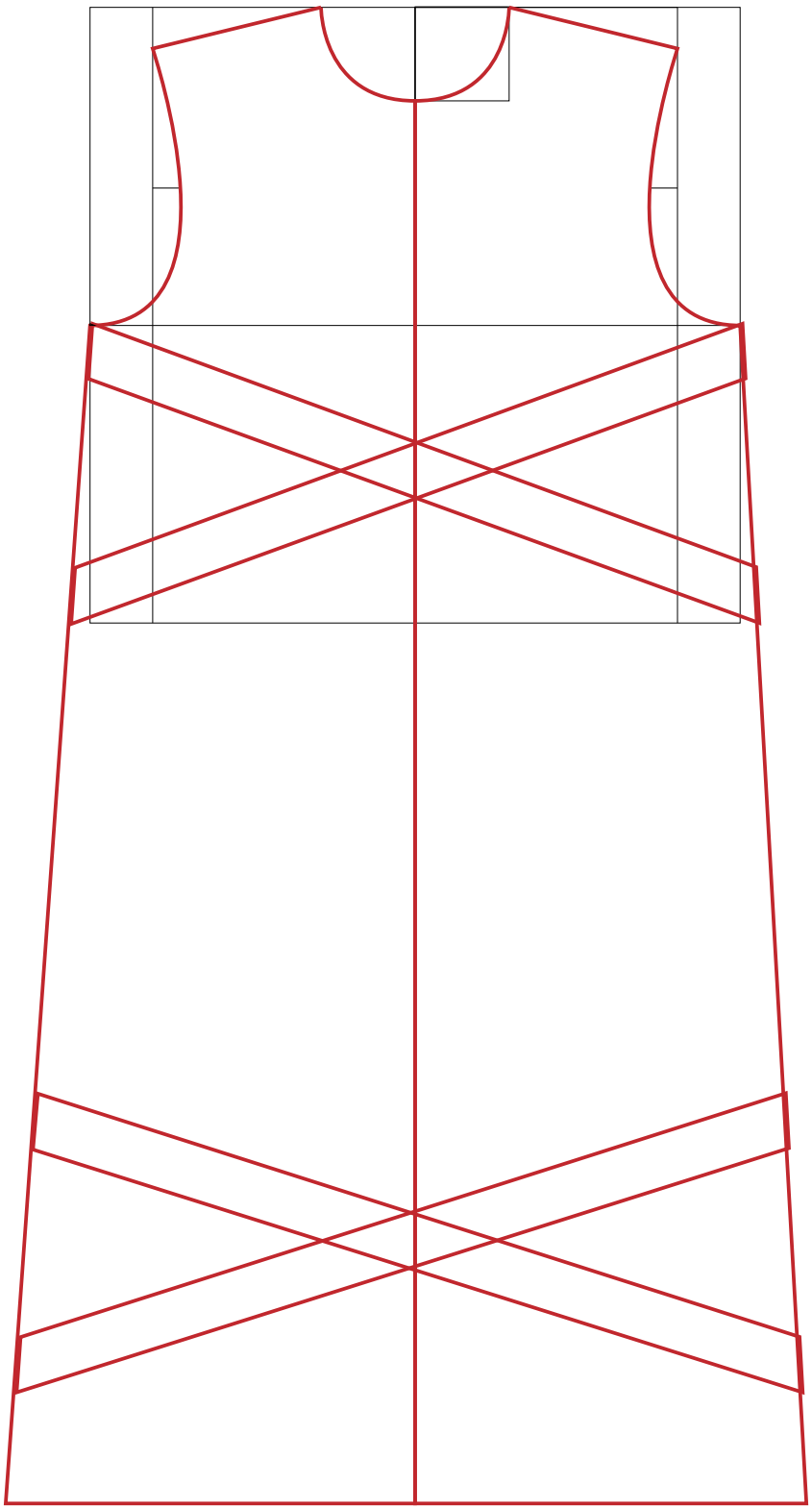
CAPA
POSTERIOR

Figura 39.Patronaje “David”. Fuente: Autoría propia.

PATRONAJE “LA VIRGEN DE LA ESCALERA”



POSTERIOR

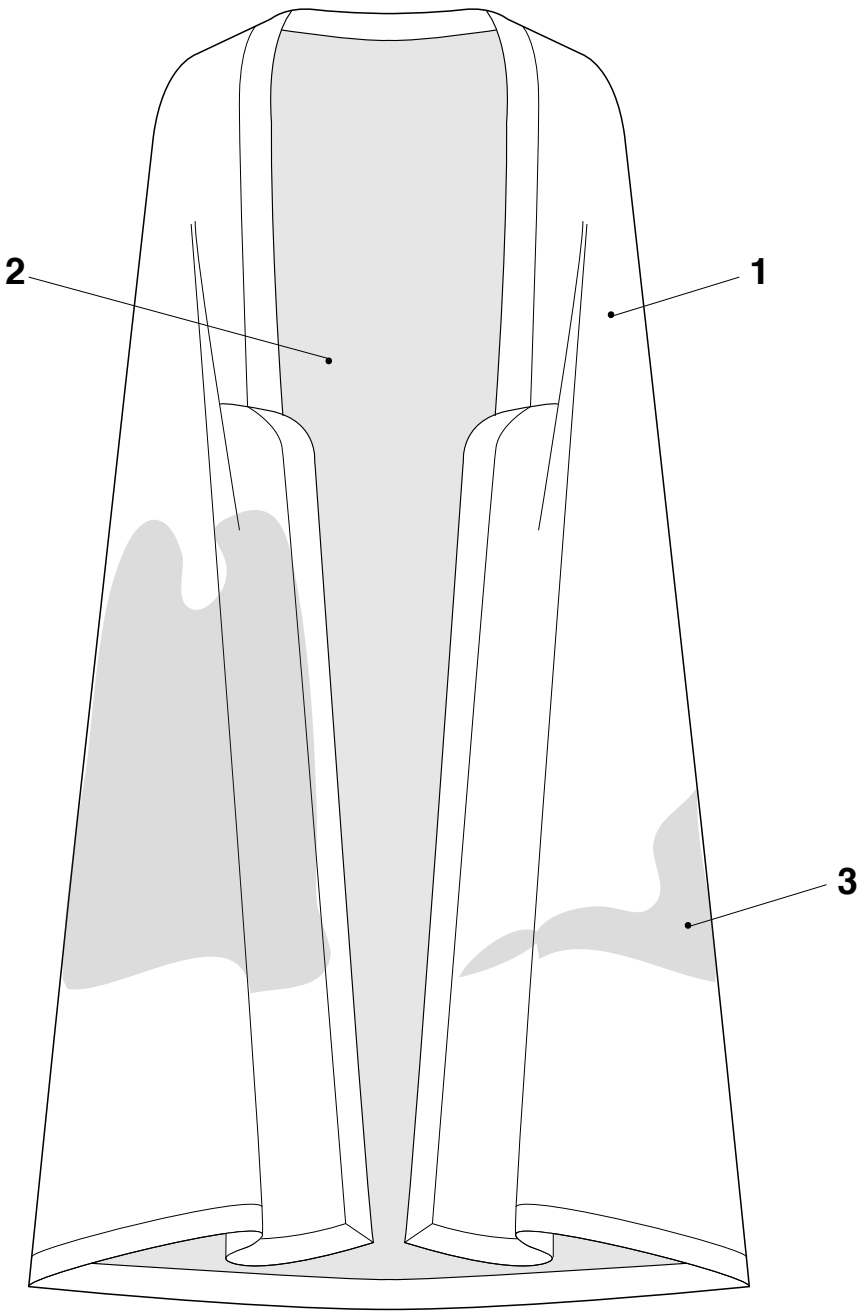


DELANTERO

Figura 40.Patronaje “Virgen de la Escalera”. Fuente: Autoría propia.

3.6. **FICHAS TÉCNICAS:**

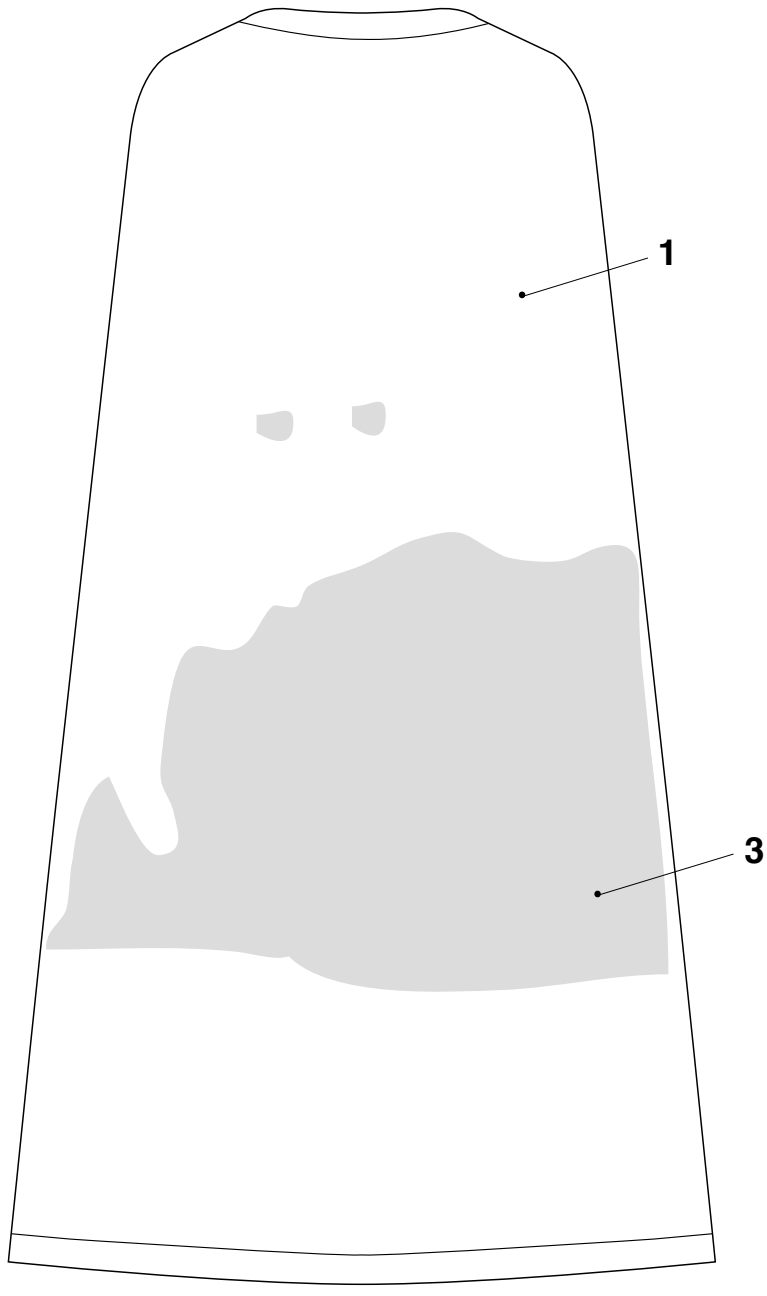
ALUMNO (A): Doménica San Martín	**MODELO:** CAPA NEGROS DE ESMERALDAS	**CÓDIGO:** 001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018



1.- PODESUA SUBLIMADO
2.- FELPA
3.- PINTURA MANUAL

ESCALA 1:4

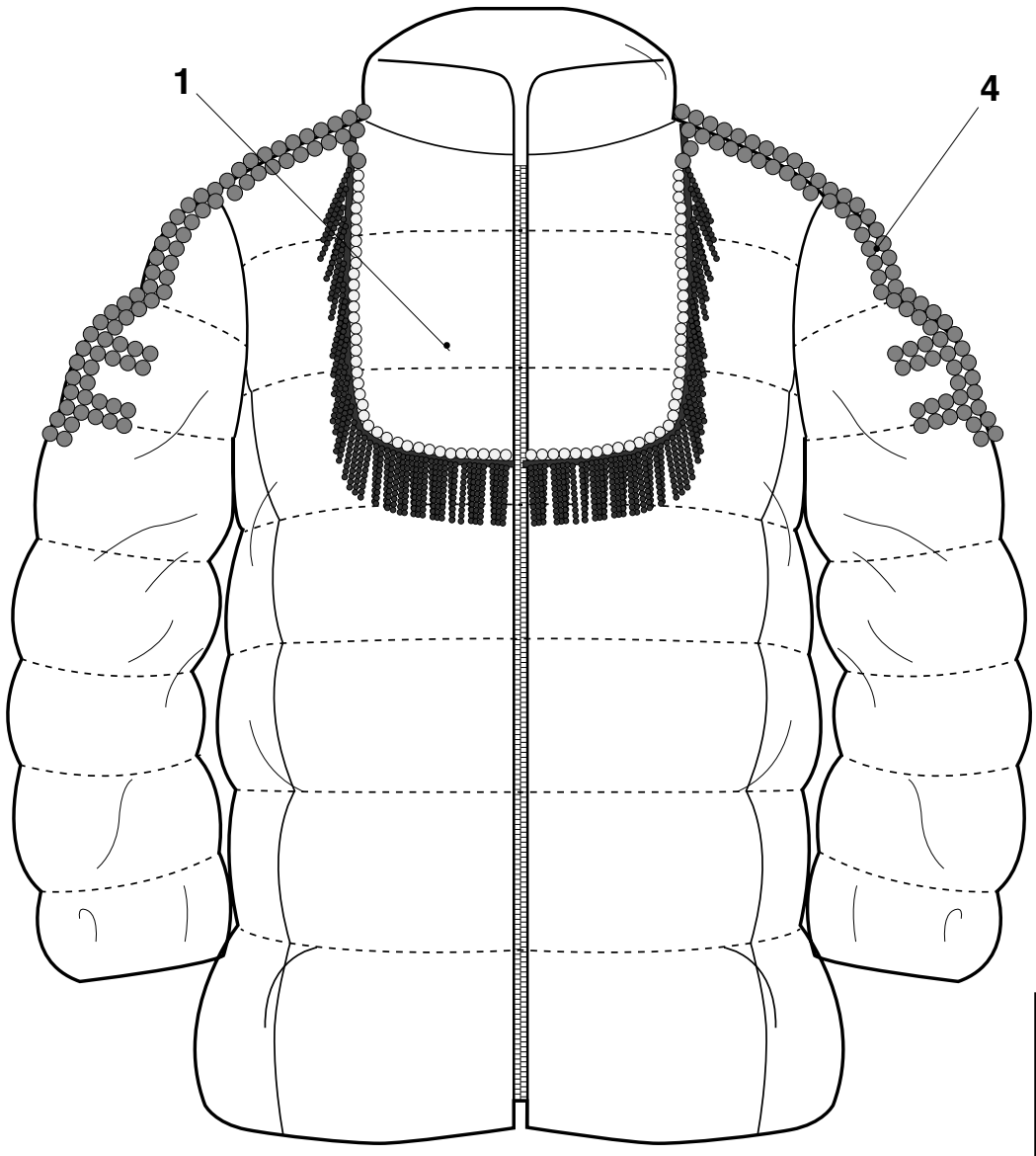
Cuadro 8. Ficha Técnica "Los Negros de Esmeraldas". Fuente: Autoría propia.

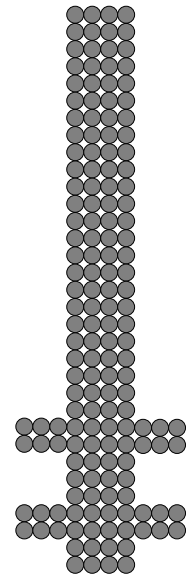


BASE TEXTIL	INSUMOS		MAQUINARIA
PODESUA SUBLIMADO FELPA	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock
	PINTURA DORADA	1 TARRITO	
	PINTURA BLANCA	1 TARRITO	

Cuadro 9. Ficha Técnica "Los Negros de Esmeraldas". Fuente: Autoría propia.

ALUMNO (A): Doménica San Martín	**MODELO:** CASACA JOSÍAS	**CÓDIGO:** 001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018





BORDADO

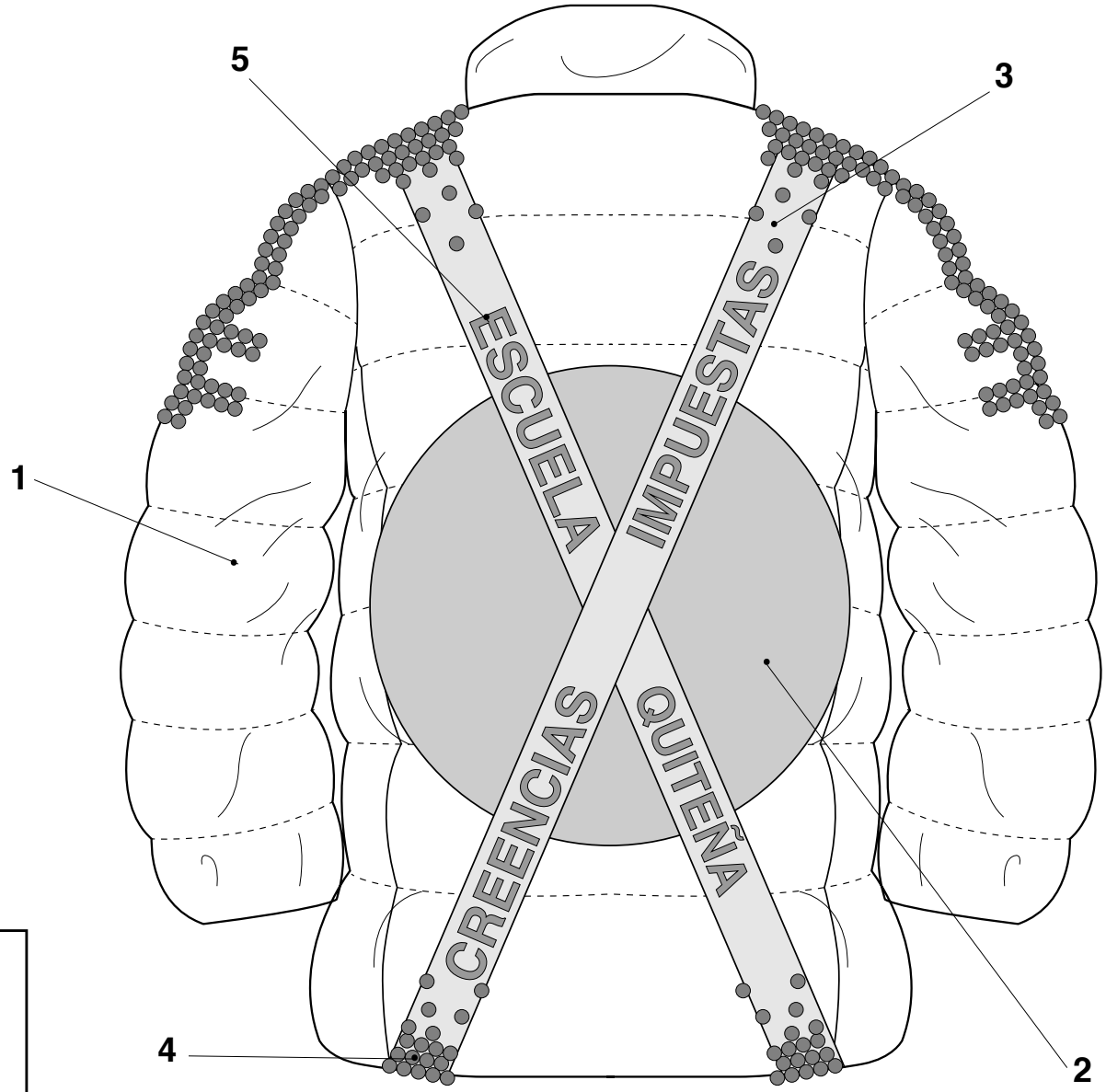
1.- TELA IMPERMEABLE
2.- TELA SUBLIMADA
3.- MICA
4.- BORDADO
5.- VINIL

ESCALA 1:4

Cuadro 10. Ficha Técnica "Josías". Fuente: Autoría propia.

ESCUELA
QUITEÑA
CREENCIAS
IMPUESTAS

VINIL TÉRMICO



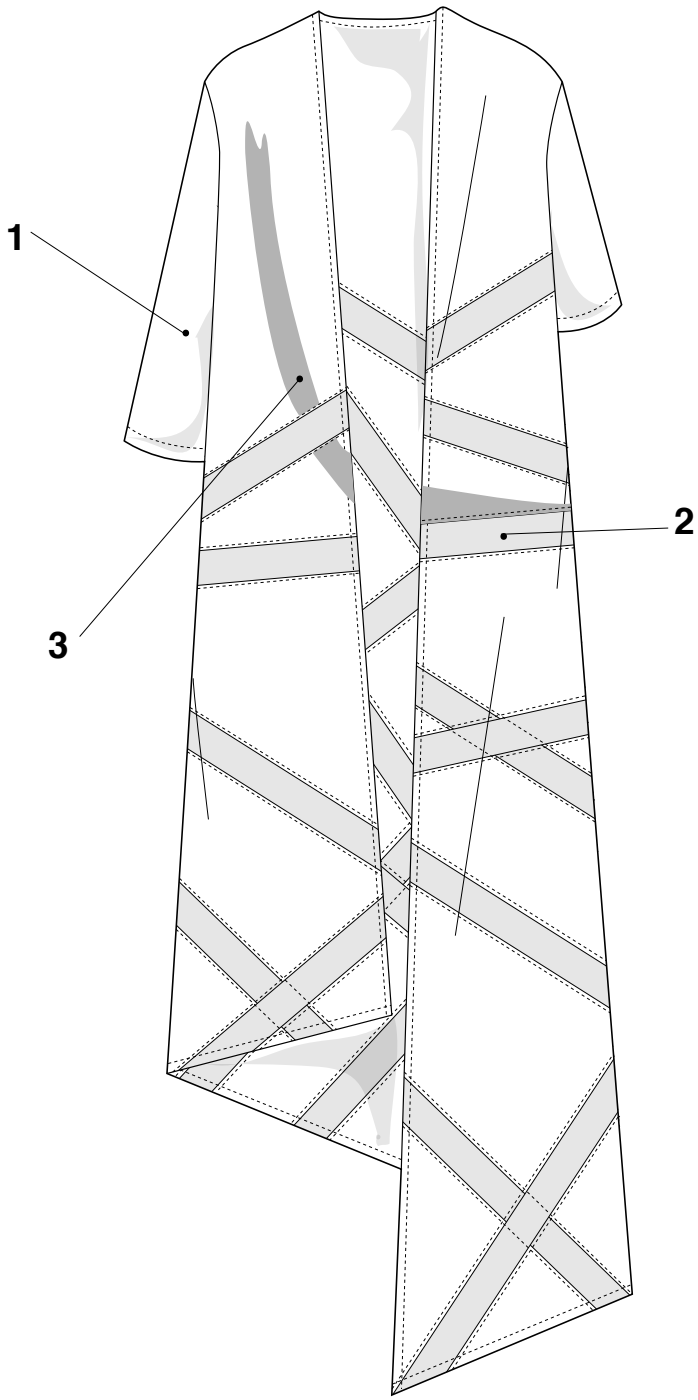
1.- TELA IMPERMEABLE
2.- TELA SUBLIMADA
3.- MICA
4.- BORDADO
5.- VINIL

ESCALA 1:4

BASE TEXTIL	INSUMOS		MAQUINARIA
TELA IMPERMEABLE	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock Máquina Recta
PODESUA SUBLIMADO	Perlas Medianas	4 Sartas	
MICA TRANSPARENTE	Perlas Pequeñas	4 Sartas	
	Tira de perlas	1.50 m	

Cuadro 11. Ficha Técnica "Josías". Fuente: Autoría propia.

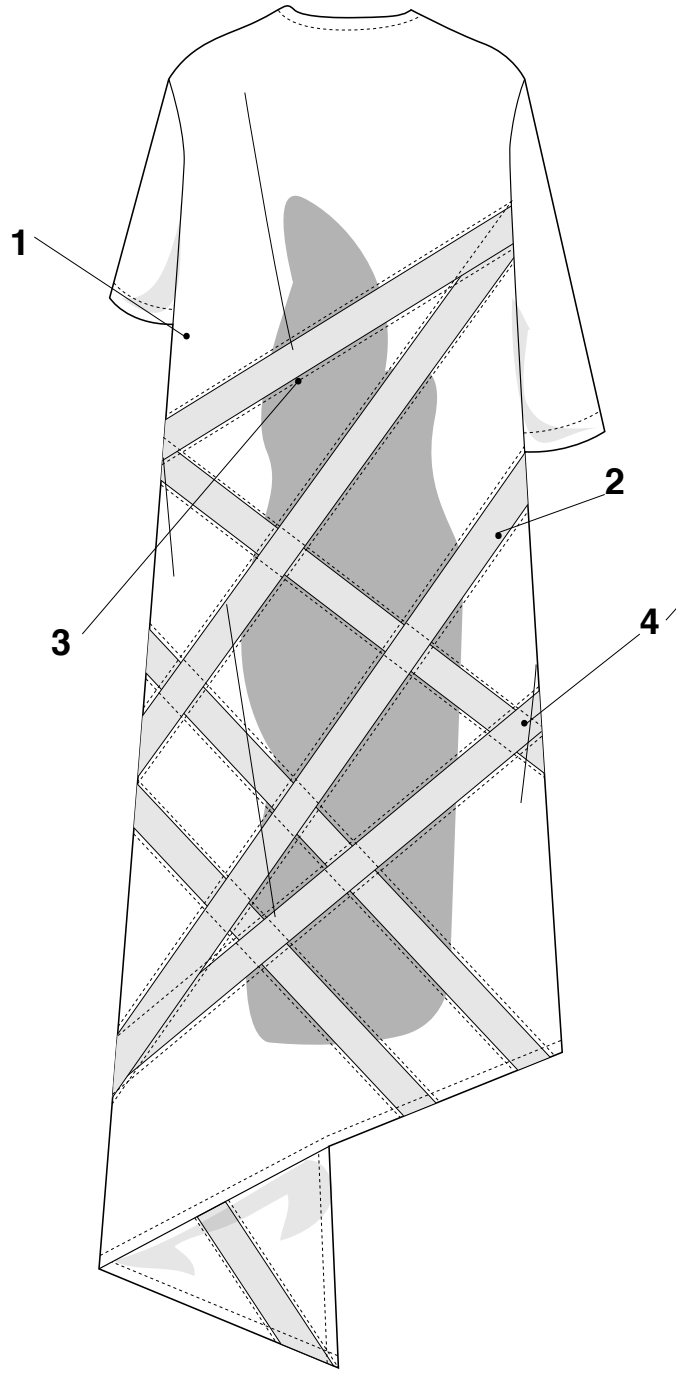
ALUMNO (A): Doménica San Martín	**MODELO:** CASACA JOSÍAS	**CÓDIGO:** 001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018



1.- CASIMIR FLANNEL
2.- MICA TRASNPARENTE
3.- PINTURA MANUAL
4.- VINIL

ESCALA 1:8

Cuadro 12.Ficha Ténica "Jonás". Fuente: Autoría propia.



SITIONIS~IMPOS

DETALLE CONSTRUCTIVO 1

IMPOSITIONIS~IMPOSITIONIS~

VINIL TÉRMICO

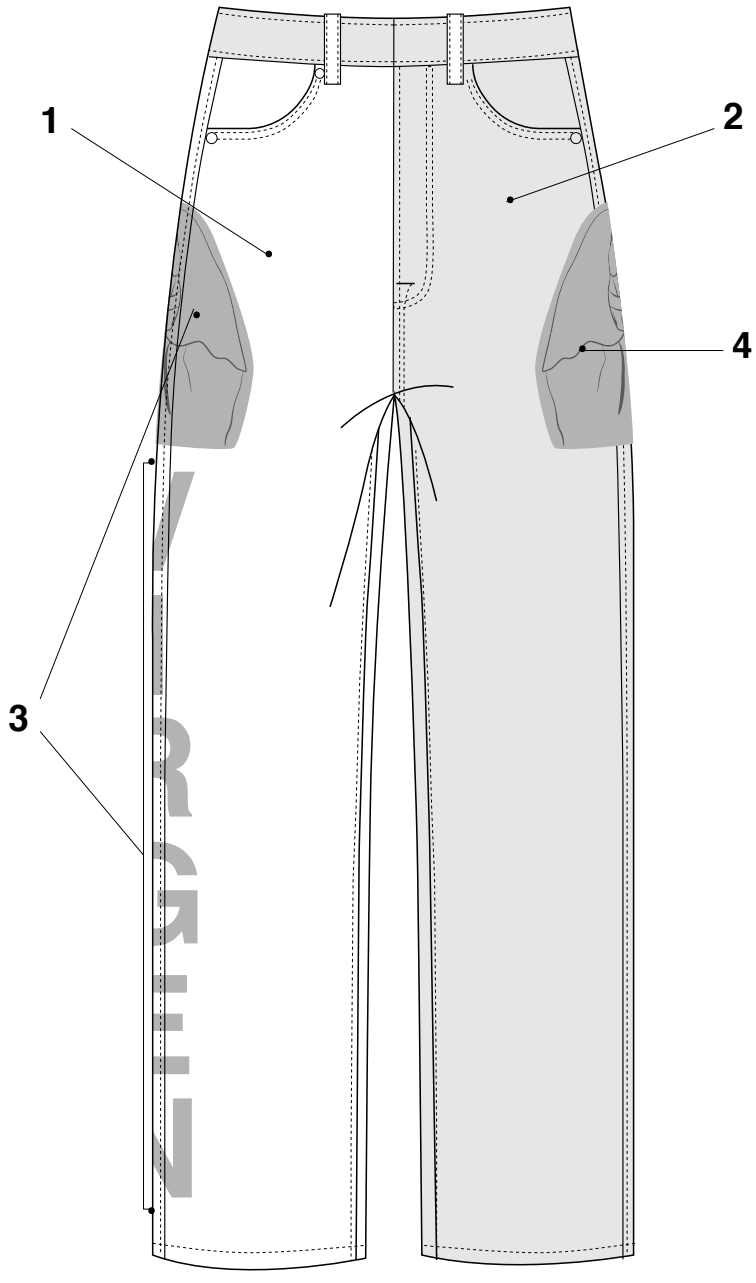
1.- CASIMIR FLANNEL
2.- MICA TRASNPARENTE
3.- PINTURA MANUAL
4.- VINIL

ESCALA 1:8

BASE TEXTIL	INSUMOS		MAQUINARIA
	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock Máquina Recta
	Perlas Medianas	4 Sartas	
PODESUA SUBLIMADO	Perlas Pequeñas	4 Sartas	
MICA TRANSPARENTE	Tira de perlas	1.50 m	

Cuadro 13.Ficha Técnica "Jonás". Fuente: Autoría propia.

ALUMNO (A):	MODELO:	CÓDIGO:
Doménica San Martín	PANTALON VIRGEN FLORES	001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018



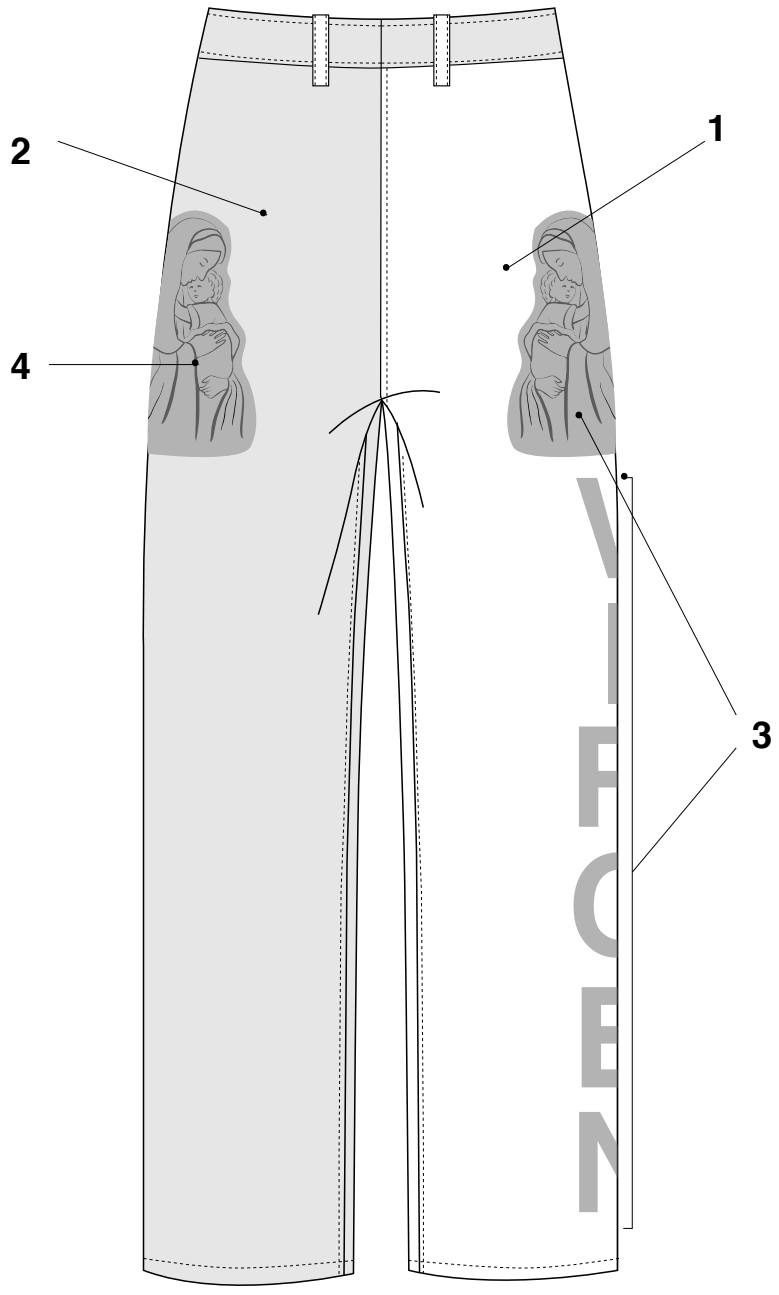
1.- TELA JEAN NEGRA LAVADA
2.- TELA JEAN SUBLIMADA
3.- PINTURA MANUAL (Stencil)
4.- BORDADO

ESCALA 1:6

PINTURA MANUAL

BORDADO

Cuadro 14. Ficha Técnica "Virgen de las flores". Fuente: Autoría propia.

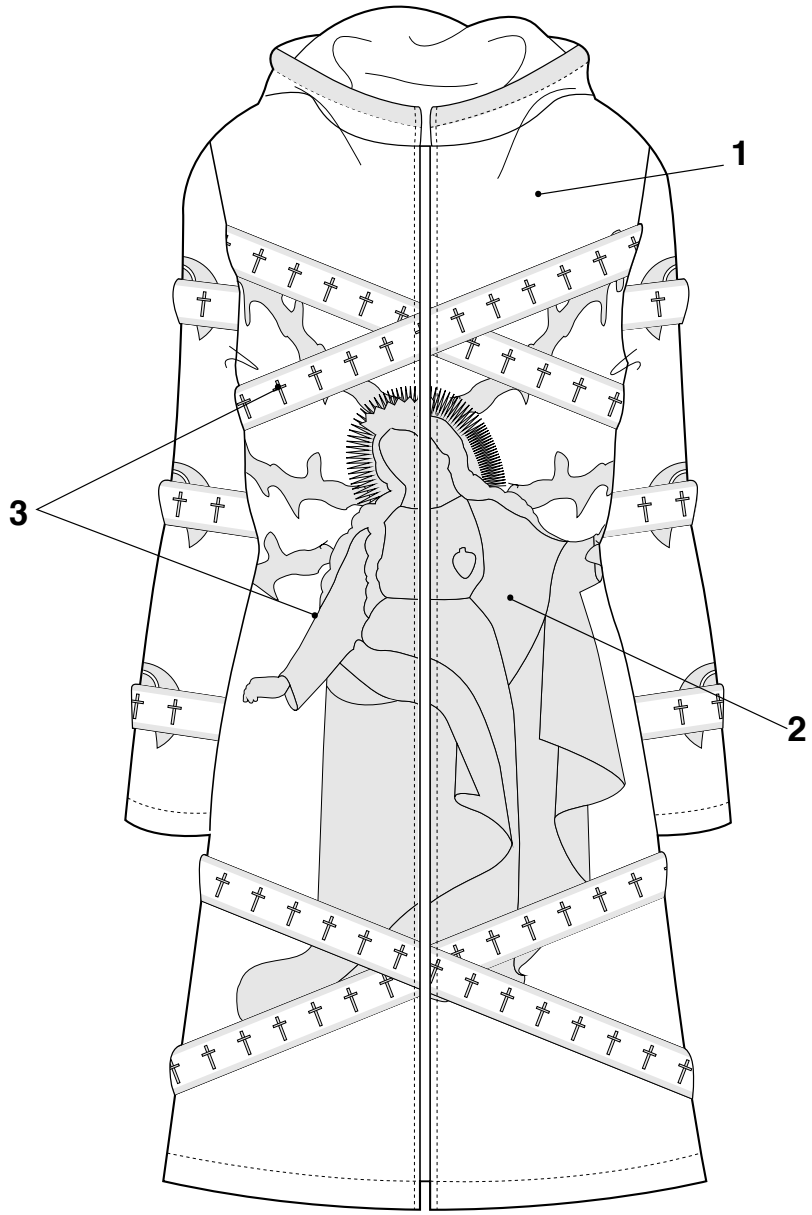


ESCALA 1:6

BASE TEXTIL	INSUMOS		MAQUINARIA
TELA JEAN SUBLIMADA TELA JEAN NEGRA LAVADA	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock Máquina Recta
	Hilos para bordar	3 paquetes	

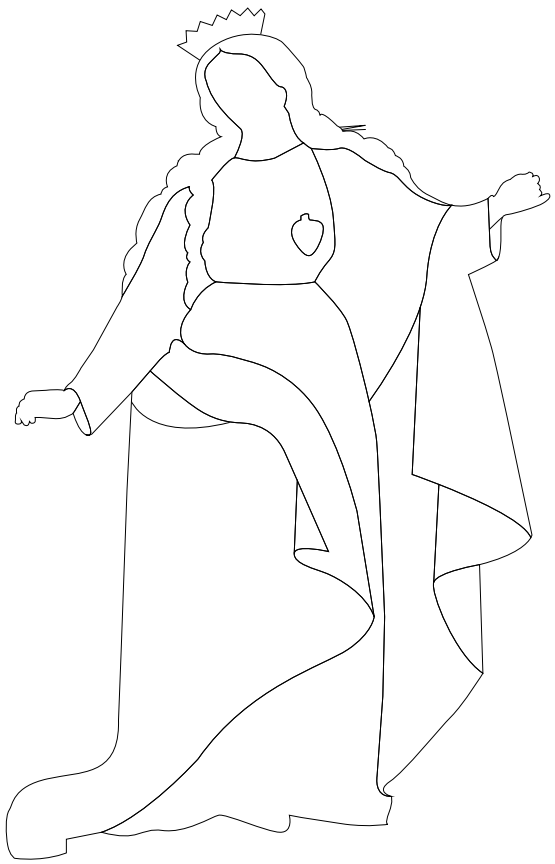
Cuadro 15. Ficha Técnica "Virgen de las flores". Fuente: Autoría propia.

ALUMNO (A): Doménica San Martín	**MODELO:** CASACA VIRGEN DE LA ESCALERA	**CÓDIGO:** 001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018



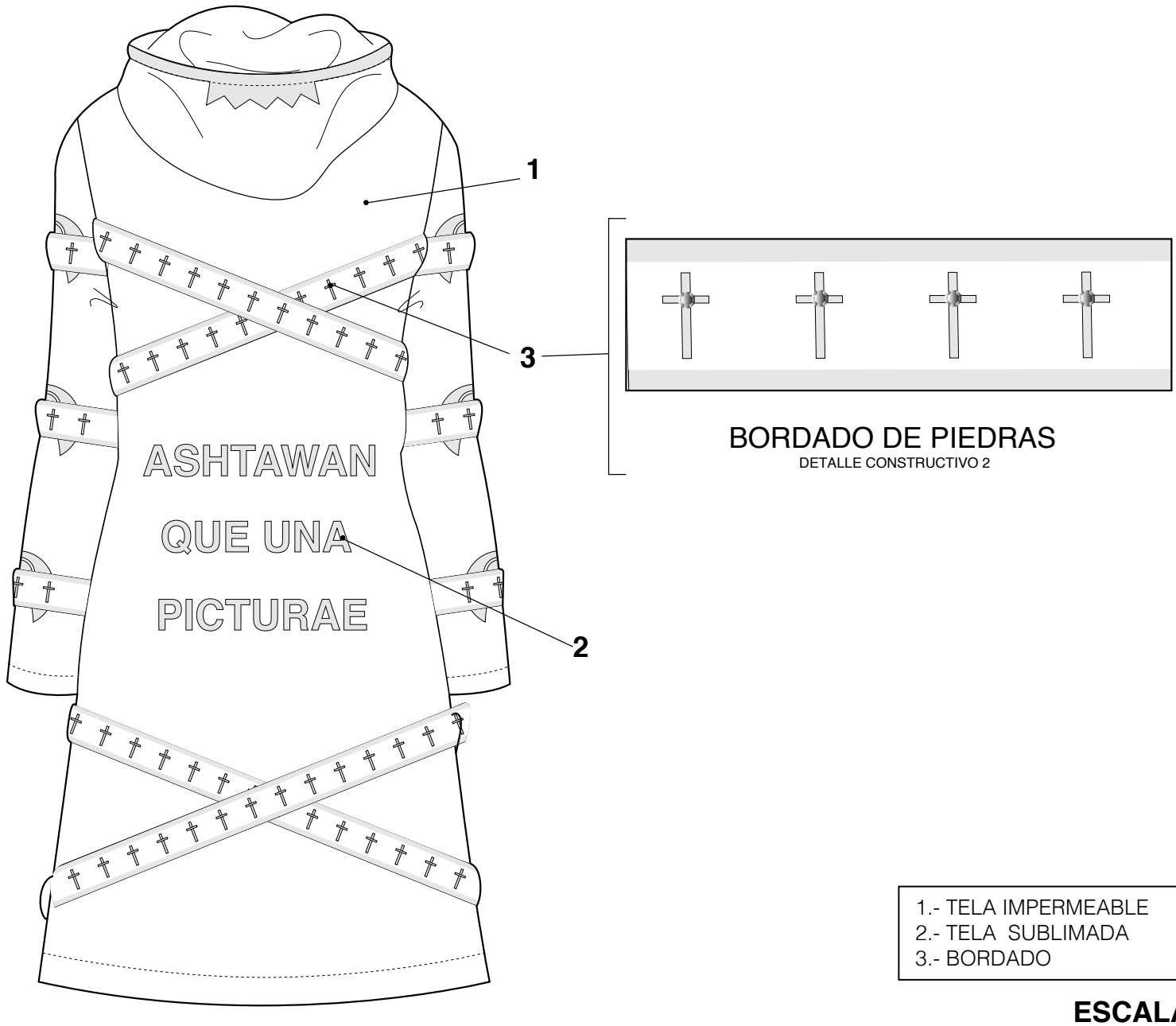
1.- TELA IMPERMEABLE
2.- TELA SUBLIMADA
3.- BORDADO

ESCALA 1:6



BORDADO

Cuadro 16. Ficha Técnica "Virgen de la Escalera". Fuente: Autoría propia.



BORDADO DE PIEDRAS

DETALLE CONSTRUCTIVO 2

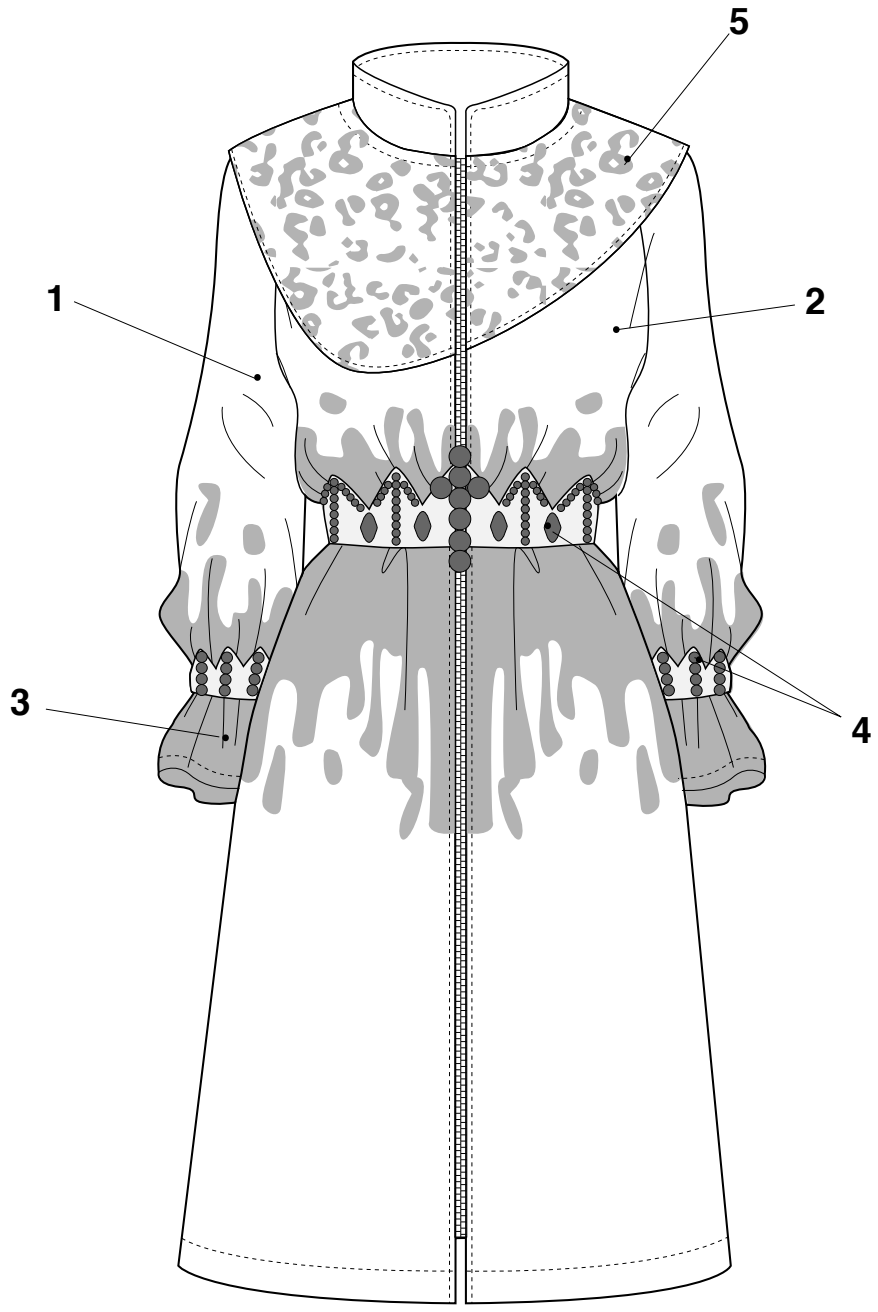
1.- TELA IMPERMEABLE
2.- TELA SUBLIMADA
3.- BORDADO

ESCALA 1:6

BASE TEXTIL		INSUMOS		MAQUINARIA
HILO COLOR MOSTAZA	HILO COLOR TERRACOTA	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock Máquina Recta
		Pedrería peueña	2 Sartas	

Cuadro 17. Ficha Técnica "Virgen de la Escalera". Fuente: Autoría propia.

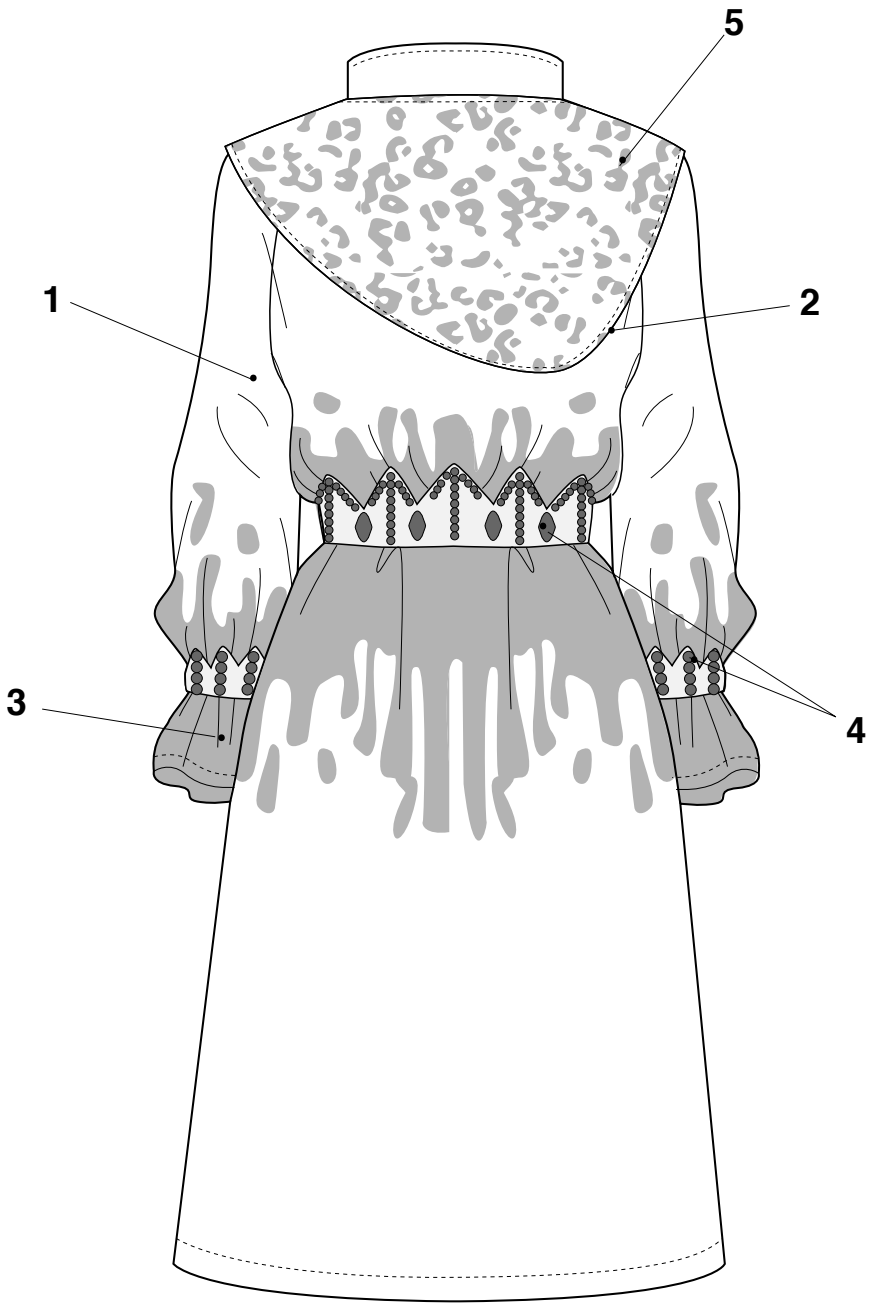
ALUMNO (A):	**MODELO:**	**CÓDIGO:**
Doménica San Martín	PANTALON VIRGEN FLORES	001
LOTE: 0021	**TALLA:** M	**FECHA:** 24- 04- 2018

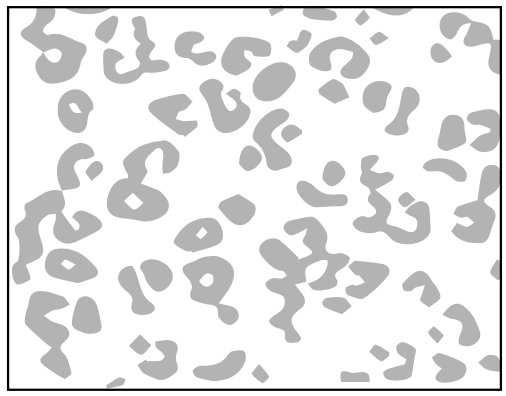


1.- TELA SICILIA NEGRA
2.- TELA
3.- PINTURA MANUAL (Stencil)
4.- BORDADO
5.- VINIL

ESCALA 1:6

Cuadro 18. Ficha Técnica "David". Fuente: Autoría propia.





VINIL TÉRMICO

1.- TELA SICILIA NEGRA
2.- TELA
3.- PINTURA MANUAL (Stencil)
4.- BORDADO
5.- VINIL

ESCALA 1:6

BASE TEXTIL	INSUMOS		MAQUINARIA
TELA SICILIA	Descripción	Cantidad	Máquina Overlock Máquina Recta
	Hilos para bordar	3 paquetes	
	Pedrería	2 paquetes	
	Cierre	1 uni	

Cuadro 19. Ficha Técnica “David”. Fuente: Autoría propia

3.7. FOTOGRAFÍAS FINALES:

Figura 41. Foto Delantera "Los negros de Esmeraldas". Ph: Francisco Orquera

Figura 42. Foto Posterior “Los negros de Esmeraldas”. Ph: Francisco Orquera

Figura 43. Foto Delantera “Reyes de Júda: Josías”. Ph: Francisco Orquera

Figura 44. Foto Posterior "Reyes de Júda: Josías". Ph: Francisco Orquera

Figura 45. Foto Delantera “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera

Figura 46. Foto Posterior “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera

Figura 47. Foto Delantera “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera

Figura 48. Foto Posterior “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera

Figura 49. Foto Delantera “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera

Figura 50. Foto Posterior “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera

Figura 51. Foto Delantera “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera

Figura 52. Foto Posterior “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera

CAPÍTULO 4
VALIDACIÓN

En este último capitulo se validarán los diseños realizados con las estrategias planteadas anteriormente, cumpliendo con el último objetivo, entendiendo que si los diseños presentados son aceptados por los entrevistados, la estraegia tendría cierto grado de validación. Además la entrevista tiene como objetivo establecer si las prendas concretadas pueden ser usadas como un nuevo soporte de las obras artísticas y al diseño como un nuevo canal de comunicación para los tipos de públicos establecidos, es decir, si el mensaje es capaz de ser receptado.
Para la validación se ha divido según el objetivo, 3 tipos de segmentos en los que se realizará la entrevista comenzando con los diseñadores.

4.1 ENTREVISTA A DISEÑADORES:

Se ha considerado a los diseñadores, pues son aquellas personas que conocen la rama central de la tesis se los podría considerar como un público crítico, ya que tienen conocimiento de un trasfondo del proceso de diseño, y aunque no establecidos los grados, de la manera en la que se establece en la tesis, si poseen un equivalente o una idea sobre las maneras en las que se puede concretar un diseño. Se realizaron las entrevistas a diseñadores que, como primer punto, no tengan relación con la Facultad de Diseño, refiriendo a relación, profesor- alumno. Encontrando fuera de la facultad diseñadores que tengan renombre en la ciudad de Cuenca, como son los casos de los diseñadores Pablo Ampuero y Carolina Meneses.

Cabe aclarar también que para la elección de estos diseñadores se pensó en la elección de un diseñador que se desarolle en un campo más artístico y en un diseñador que no este en este campo, es decri que se relacione con otros casos en los que el diseño se puede desenvolver, como la producción seriada, para asi obtener varios puntos de vista.

DIS. PABLO AMPUERO:

1.- Describa un poco de su carrera como diseñador de modas.

Ampuero (2019) describe su carrera desde el momento en el que terminaba sus estudios, existieron dos hechos que marcaron su carrera, la primera ocurrió al momento de realizar sus pasantías, pues tuvo la oportunidad de colaborar en el rodaje del "En el nombre de la hija" de Tania Hermida como vestuarista, y después se nombre se divulgo, más aún cuando la Fundación Reinas de Cuenca lo llamo para la realización de vestidos, que fueron exhibidos el día de su investidura. Él aclara que hay que aprovechar cada oportunidad para ser criticado de manera correcta y que cualquier error podría afectar el nombre de su marca. A partir de estos eventos se especializo en Colombia en "Arturo Tejada" en donde le intereso el textil y como transformarlo con la aplicación de diferentes tecnologías. Aclara también que es un diseñador que siempre esta investigando y aprendiendo en cada taller al que tiene la oportunidad de inscribirse, estando siempre en constante capacitación.

2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?

Ampuero (2019) describe que ha realizado algunas aplicaciones en las que ha enlazado el arte y el diseño, describe a su colección llamada "Vírgenes" realizada en 2013, en donde se escogieron 10 vírgenes para tomarlas como concepto, la describe como una colección muy barroca en donde se aplico el arte a la mujer como una exaltación desde un enfoque de las vírgenes. Por otro lado explica que la relación entre el arte, es una relación muy arriesgada para la ciudad de Cuenca, la describe como una aplicación muy conceptual que no sería aceptada por la sociedad cuencana. Pero también afirma que la rama del arte es muy importante y que el diseñador debería aprender más sobre arte, ya que otorga la apertura de varios enfoques.

3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?

Al presentar las prendas se cuestionó sobre las aplicación a manera de comparación, es decir que aplicación, es la más acertada y que opinan de ellas. Mostrando primero la prenda de "Los Negros de Esmeraldas" y después se enseño la prenda de "Los reyes de Judá: David" en donde el diseñador expreso, que la aplicación más alejada; es decir con las variables "simbólico – crítico"; tiene un mayor aporte por parte del diseñador, que es más acertada que la aplicación de una "representacional – común" puesto que no existe un contribución y desde un enfoque académico no es correcto el copiar de manera literal una obra. (Ampuero, 2019)

En cuanto a una aplicación "Abstracta- Absolutista" es decir el cuadro de "Jonás" la describe como muy fuerte para la sociedad cuencana, mientras que la aplicación "Abstracta – Snob" tiene un toque mas fresco para el diario vivir de ciudad de Cuenca. (Ampuero, 2019)

4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?

Ampuero (2019) relata que, uno de sus gustos es coleccionar camisetas, y una camiseta que guarda de manera especial, es la prenda que fue diseñada por él, en donde pidió al ilustrador Johnny Gavilánez, que realizara una ilustración para colocar en la prenda. Cuenta que esta prenda genero una conversación con las personas que la veían. Explica que sirvió de difusión para el artista que realizo la ilustración, considerando y afirmando así que la indumentaria si podría ser una herramienta para difundir al artista y su arte, como lo fue en este caso para el ilustrador.

DIS. CAROLINA MENESES:

1.- Describa un poco de su carrera como diseñadora de modas.
Meneses (2019) cuenta que ya tiene 12 años de graduada hace 12 años y 15 años trabajando, pues empezó a trabajar desde 2do ciclo de universidad, describe que Juan Malo fue su mentor, el cual le enseño a trabajar con cuero y desde ahí incursionó con los zapatos y carteras, se describe como una diseñadora que pertenece más al campo de la producción y a quien no le gusta diseñar de manera personal, como vestidos, si no al contrario, gusta de prendas desarrolladas en masa. Además a trabajado en empresas como el Ministerio de Industrias realizando asesorías técnicas en emprendimientos, afirmando que el campo del diseñador es muy amplio y que vas más allá de los vestidos.

2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?
En cuanto a la relación arte-diseño explica, que el acercamiento a esta rama se encuentra en la ilustración , y que la aplica con las tecnologías que posee en su taller como la sublimación, vinil, etc. En pocos y específicos trabajos ha realizado trajes deportivos, como los de patinaje que para ella se acercan al arte, por ilustraciones y detalles que la diseñadora a realizado en prendas. Por otro lado cuenta que otro acercamiento importante con el arte, fue el haber participado en el Designer Book, edición barroca, en donde usó este concepto como inspiración, además explica que su acercamiento no ha ido mas allá, pues, como se describió anteriormente Meneses (2019) tiene un acercamiento mayor a la parte de producción

3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?
Como se describió anteriormente, se considera a los diseñadores como un público critico, pues tienen mayor conocimiento sobre el proceso de diseño, al igual que Ampuero (2019) , Meneses (2019) explica que no ha realizado una literalidad, lo expresa como, “no he realizado el poner la Monalisa de aquí para acá”, es decir no ha copiado ninguna obra de manera fiel. (Meneses, 2019)

Por otro lado opina que la variable “simbólico - crítico” llama su atención más que la variable descrita anteriormente, pues tiene un proceso mayor de diseño, mientras que una literalidad, la describe como una aplicación de diseño que la usaría en trajes típicos, por que comunica de manera más amplia.

4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?
Sobre esta pregunta expresa que, la indumentaria puede servir como un soporte de difusión dependiendo de las prendas o accesorios que se puedas fabricar para un público determinado, comenta. Sobre las prendas que fueron construidas con la variable abstracta, especialmente en variables como el “abstracto - absolutista” (Jonás), expresa que es una prenda muy fuerte para la sociedad cuencana.

Además da ejemplos de accesorios, que se podrían masificar para que exista una difusión mayor, describe que una colección de carteras o buffs serían portadores de un nivel mas alto de obras artísticas, mientras que una prenda como una casaca aunque si puede comunicar, es muy fuerte para un mercado cuencano.

En cuanto a la opinión de los diseñadores, se puede concluir que, al ser una público con conocimiento profundo, encajarán con un público crítico, comprobando con los cometarios escritos, pues los diseñadores prefieren prendas que no comuniquen de manera literal la obra de arte.

4.2.- ENTREVISTA A ARTISTAS:

Por otro lado se considero saber la opiniones de artistas, pues así como el diseño de indumentaria forma parte importante de este proyecto de graduación, el arte es otro elemento importante, pues forma el objeto de estudio, otorgando a los artistas un criterio importante en esta investigación. Además según los resultados obtenidos se podrá establecer que tipo de público es este segmento según la teoría descrita en este proyecto de graduación. Los artistas escogidos en esta caso, al igual que los disñadores, tendrán características diferentes en cuanto al tipo de obra que realizan, obteniendo un campo de acción mas amplia.

ARTISTA GABRIEL MÉNDEZ

1.- Describa un poco de su carrera como artista.
Artista plástico graduado de Bellas Artes, en donde estudio 5 años, campos como la pintura y el modelado, cuenta que su padre le enseño este oficio, y recuerda que en el colegio era aquella persona que realizaba dibujos bíblicos, como vírgenes o santos a petición de sus profesores. Al crecer, cuenta que se unió a varios grupos de artistas, pues explica que no es fácil vivir de esta profesión, pero en grupo ya facilitaba este oficio; formó parte de grupos como: "Ella", después del grupo "Los caminantes", por último y en el que se encuentra en la actualidad, el grupo del "Puente Roto".

2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?
Establece que estas dos ramas, tienen varias características que las unen, características como composiciones, intuiciones, estructuras compositivas, elementos que conforman un todo, simbologías; pero no considera que el artista tienen conocimientos técnicos, pues no ha estudiado diseño.

3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?
En cuanto a las prendas realizadas, comenta que las obras de arte se encuentran encerradas, y no son vistas por cierto tipo de segmentos de público, le parece interesante la presentación las obras en un nuevo soporte, refiriéndose a las variables de comunicación "representacional-común". Mientras que en variables de comunicación como las abstractas, considera que existe una colaboración entre los artistas y los diseñadores. Como último punto, establece que los diseños con variables "simbólica-critica" no se asemejan con la obra pictórica, entendiendo que con esta variable el diseñador tiene mayor libertad de una reinterpretación.

4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?
Méndez (2019) describe que el traje podría funcionar como un nuevo soporte para la difusión, si se usa una literalidad, pues comenta que es la más fiel a la obra original, llegando a conocerse de manera más directa y llegando a más públicos. Explica que si se usaría elementos simbólicos, la obra quedaría en un segundo plano, y no llegaría a un nivel de difusión de obras

ARTISTA MIGUEL ILLESCAS

1.- Describa un poco de su carrera como artista.

Miguel Illescas se describe como un artista autodidacta, multidisciplinario, el cuál gusta de artes plásticas y musicales. Se describe como un artista ecléctico y comenta que ser un artista es un estilo de vida, en su caso siempre se ha sentido así desde sus inicios. Cuenta que tiene una fusión entre la escultura y la pintura, siendo su material inicial el acero, en donde contrasta varios químicos para provocar reacciones que obtengan colores variados. Gusta de usar formas incaicas, formas literales como las iguanas o formas figurativas al momento de representar figurines.

2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?

En cuanto a la relación arte diseño, explica que el diseño y el arte siempre han esta vinculados, siendo estas aquellas ramas que satisfacen más allá de una necesidad básica, describe desde los textiles, como aquellos creados solo con la necesidad de cubrir el cuerpo, pero en la actualidad significan más que una protección; mientras que el arte en la actualidad, busca características similares, pues el hombre reflexiona sobre esta rama mas allá de cualquier necesidad básica.

3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?

Se mostraron las prendas realizadas, en donde se estableció la interrogante, Illescas (2019) plantea después de observar las propuestas que las prendas realizadas tienen que tener un a colaboración tanto del artista con el diseñador, pues los dos participantes tienen miradas, opiniones y procesos diferentes, los cuales pueden ser enriquecedoras en las dos direcciones, explicando que este proceso tiene que ser continuo y dependerá de lo que el diseñador quiera expresar, pero a opinión propia Illescas (2019) establece que la variable de comunicación "simbólica-critica" tiene una mayor contribución en cuanto a una reinterpretación. Por otro lado Illescas (2019) establece que variables de comunicación como las "abstractas" tienen un 50- 50, pues se observa la obra, pero también la contribución del diseñador.

4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?

Illescas (2019) establece que la indumentaria podría ser un soporte comunicación de obras artísticas, siempre y cuando existan los permisos de uso, y se debe tener cuidado con las variables de comunicación, pues cree que debe existir un aporte de las dos partes. Pero también expresa que el mejor soporte observado según las propuestas presentadas para la difusión de una obra, es la "representacional-común", pues expresa de manera literal una obra llegando así a mas públicos.

4.3.- Entrevista a posibles usuarios:

Como último punto se realizaron entevistas a posibles usuarios, estos fueron determinados por diferentes caracaterísticas, entre ellas, no tener ninguna relación con el área del diseño, pues tendrían una idea preconcebida de ciertos criterios de diseño, y además se quizo entrevistar a personas fuera de esta rama para obtener un resultado mas amplio. En el caso de los usuarios se usó otro tipo de entrevistas, pues se considero que no tedrían conocimiento del diseño de indumentaria y como estas dos ramas se podrían conectar.

Para estas entrevistas se mostrarón las prendas y las obras pictóricas en desorden, con el objetivo de que el usuario relacione cada prenda con la obra pictórica, uniendolas; esto nos ayudará a determinar si el mensaje (obra pictórica) fue enviado de manera correcta y de que manera fue receptada. Después de esto se pidio al usuario una opinión de la prenda con el objetivo establecer, con que grado de análisis puede observarlo y cuáles son sus gustos y preferencias. Por último se puede decir que se ha mantenido a los usuarios como anónimos, pues así lo ha sido decidido por los entrevistados

ANÓNIMO 1:

En el primer caso, al organizar las obras pictóricas con su respectiva prenda existió una sola equivocación, con respecto a las prendas que fueron creadas con variables "simbólico- crítico" , pues se pudo deducir que el nivel de análisis del usuario no llega a un trasfondo, observando solo características simples como colores y formas que puedan parecerse; mas al llegar aprendas como el "David" o "La virgen de la escalera" existió duda. En cuanto a los comentarios recibidos por las prendas presentadas, el usuario pudo expresar que le parece interesante poder llevar una obra en una prenda, mientras que la prenda que pertenecía a un ojo snob, fue la más aceptada logrando, resaltando un objetivo importante; pues el usuario expreso que lo podría combinar con prendas de su armario".

ANÓNIMO 2:

En el segundo caso, existió también duda con respecto a las obras descritas anteriormente; aquellas que fueron diseñadas con variables de comunicación "simbólico- crítico", pues no se logro relacionar aspectos, de una obra con otra, por otro lado las prendas con la variables de comunicación "representacional- común" fueron enlazadas de manera rápida, en cuanto a las variables de comunicación abstractas, fueron enlazadas por mínimas características, aunque el usuario se sentía confuso por las prendas "simbólicas- criticas" que no logaron ser enlazadas correctamente.

Se pudo observar mediante estas entrevistas ciertas similitudes llegando a las conclusiones generales de los dos usuarios, como primer punto, se puedo distinguir que una característica para reconocer que prenda puede ser unida con su obra, fueron los color.

En cuanto a las prenda absolutista, logro tener el comentario que tenía como objetivo, pues los usuarios consideraban que es una prenda muy fuerte para usarla, y que no la podrían combinar.

Como conclusión de capitulo se puede llegar a asentar que, existen dos objetivos logrados con las prendas, como primer punto, la prenda que logro comunicar de manera mas fiel, fue la prenda con literalidad, ya que los usuarios no sienten interés por saber un trasfondo si necesitan realizar más esfuerzo, que la observación, mientras que si se reflexiona sobre los resultados de, tanto los artistas como de los diseñadores, se puede concluir que las estrategias y la forma de aplicación siempre dependerá de lo que se desea comunicar, aclarando que existió diferencia entre que prenda gusto a cada público, por un lado, a lo diseñadores, les llamo la atención las prendas críticas, pues sentían tenía un mayor aporte de diseño, mientras que a los artistas, les atrajo prendas literales o abstractas pues sentían que para comunicar su obra, eran estrategias más convenientes.

Como segundo punto se puede concluir que las prendas son vistas como objetos de gusto, y que los usuarios dejan de a un lado el propósito comunicacional, siendo primordial el gusto; pero el gusto que comunique su identidad, es decir al usuario no le interesa si comunica la obra, le interesa mas bien si comunica lo que es identificable con su identidad, siendo esto verificable con las identidades de los grupos entrevistados, pues cada uno gusta de prendas que van con su forma de ser, por un lado el diseñador, no busca ser literal si no mas bien comunicar de manera diferente, escogiendo obras criticas; mientras que el artista, quiere expresarse mediante su obra por esto gusta mas de prendas abstractas y literales; y el usuario representa a usuarios comunes, que gustan de literalidades y características mas simples.

CON-
CLUSIÓN

Este proyecto de investigación se enmarco, cumpliendo los objetivos propuesto, reconociendo, como primer punto las obras artísticas más importantes de la Escuela Quiteña de los siglo XVI y XVII, mediante investigación bibliografica y de campo, reconociendo entre ellas, la obra de "Los negros de Esmeraldas", "Serie de los profetas" escogiendo la obra de Jonás, "Los reyes de Judá" escogiendo dos casos David y Josías , virgenes como "La virgen de las flores" y "La virgen de la escalera", obras que no son conocidas y no son observadas por el público a pesar de su importancia historica.

A partir de la identificación, se pasó al análisis de las obras artísticas, realizando los análisis propuesto, tanto de morfología, con dscripciones de líneas, puntos, planos, texturas y colores; contextos de creación, mediante la investigación de campo se pudo describir el ambiente en el que la obra pictórica nació y el ambiente que se desenvolvió, describiendo así también las técnica de oleó con las que las obras fueron descritas.

Una vez realizado el estudio se pasó a las construcciones de las relaciones entre los trajes de indumentaria con los análisis realizados de las obras, encontrando así tipos de público y formas en las que se puede cambiar una imagen, determinando variables de comuniación, como "representacionales-comunes", "abstracto-snob", "abstracto- absolutista" y "simbólico-crítico", las cuales pasaron a ser aplicados a estrategias de diseño, que engloben estas dos ramas, para posteriores aplicaciones que se puedan realizar con diferentes obras pictóricas.
Para su validación se realizó, diferentes entrevistas con grupos como artistas, concluyendo que el procesos de diseño, dependerán de lo que el diseñador y el artísta quiera expresar a su público y que para que la indumentaria sea un soporte de difusíon de arte se tienen que tomar en cuenta estos tres aspectos ¿Qué se desea comunicar? tomando en cuenta tanto también la opinión del artista, ¿Cómo se desea comunicar? Interrogante que va de la mano con ¿A quién se desea comunicar? Para que el mensaje sea construido de una forma correcta y pueda llegar de una forma más fiel a su usuario. Como ultimó punto se puede decir que la forma de englobar el arte y el diseño de indumentaria para que el traje sea un soporte alternativo del arte se puede realizar con la apliación de procesos de diseño que engloblen los criterios descritos anteriormente, y así la obra pictórica pueda trasladarse a otro entorno.

RECO-MENDA-CIONES:

A partir del proyecto de inestigación realizado se puede establecer las siguientes recomendaciones:

Como primer punto se puede establecer que se debe realizar un trabajo conjunto con el arista, ya que el diseñador que será quien configure el mensaje, deberá entender que desea, o deseaba expresar el artísta en su obra pictórica.

De igual manera, se recomienda que las obras que se puedan usar en el proceso de diseño deberán siempre tener el objetivo de impulsar el arte ecuatoriano hacia otros entornos, para realzar la identidad ecuatoriana.

Se recomienda también indagar más sobre artístas ecuatorianos, pues se considera que el Ecuador tiene identidad tambien en otros aspectos y no solo en grupos étnicos.

BIBLIO-GRAFÍA

Alcála, L. E. (2014). El arte de la pintura en Quito colonial. Distrito Federal, México: Instituto de Investigaciones Estéticas.

Anderson, J. (5 de octubre de 2017). VOGUE.com. Obtenido de VOGUE.com: https://www.vogue.es/living/articulos/colaboraciones-artistas-y-disenadores-moda/31351

Atkinston, M. (2012). Cómo crear una colección final de indumentaria. (M. Mues, Trad.) Barcelona, España: BLUME.

Atkinston, M. (2012). Cómo hacer una colección final de moda. Londres, Inglaterra: BLUME.

Ayala Mora, E. (2008). Resumen de historia del Ecuador. Quito: Corporación Editora Nacional.

Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. (A. E. Weikert, Trad.) Distrito Federal de México, México: Editorial Itaca.

Berger, J. (2009). Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible. Londres: Machado Grupo de Distribución y Les Punxes.

Berger, J. (1980). Modos de Ver. Colección Comunicación Visual (3ª edición ed.). (J. G. Beramendi, Trad.) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili S.A.

Caralt, M., & Casal, F. (2012). La Historia del Arte Explicada. Cuenca: Espasa Libros.

Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. Barcelona, España: Joan Costa.

Crespi, I., & Ferrario, J. (1995). Léxico Técnico de las Artes Plásticas. Buenos Aires: EUDEBA.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua. (2014). Real Academia Española. Recuperado el 19 de mayo de 2019, de Real Academia Española: https://dle.rae.es/?id=B21cQlz|B23WklX

Dondis, D. (1982). La sintaxis de la imagen (Vol. M). Santiago de Chile, Chile: Gustavo Gili, S.A.

Flores, G., & García, A. (22 de agosto de 2017). La crisis también alcanzó a las galerías de arte. Recuperado de: https://www.elcomercio.com/tendencias/crisis-galerias-arte-museos-coleccionistas.html.

GARRIGUES, M. (1 de febrero de 2019). VOGUE.COM. Recuperado el 20 de mayo de 2019, de VOGUE.COM: https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/the-yves-saint-laurent-mondrian-dresses-will-be-displayed-in-paris

Guerra, F. (15 de febrero de 2019). Investigación de Campo. (D. Sanmartín, Entrevistador) Quito, Pichincha, Ecuador.

Jones, C. (1982). Métodos de Diseño (3ª edición ampliada ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Monneyron, F. (2006). 50 respuestas sobre la moda. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Nivelo, R. (2011). El diseño y la economía. En C. Serrano, & D. Gutiérrez (Ed.), Diseño y Sociedad. Cuenca, Azuay, Ecuador.

Oliveras, E. (2012). Estética. La cuestión del arte (Vol. I). Buenos Aires, Argentina: Grupo Editorial Paneta S.A.I.C.

Padilla, M. A. (2006). Arte y Belleza. Madrid, España: Editorial N.A.

Pérez, C., & Rizzo, M. (2016). Arte, Individuo y Sociedad (Vol. 28). Guayaquil: Universidad de Especialidades Espíritu Santo.

RAE (2018). Real Academia Española. Madrid: Real Academia Española (RAE).

RAE (2014). Real Academia Española. Recuperado de: https://dle.rae.es/?id=GsFwSJ6

Richard, A. (2003). Diseño. ¿El arte de hoy? Gustavo Gili.

Ruiz, E. (2014). Los Blogs de moda. Barcelona, España.

Ruiz, E. (2012). Los Blogs de moda: un análisis semiótico. Sabadell: FUNDIT.

Salvat, J. (1976). Arte Ecuatoriano (Vol. II). Barcelona, España: Salvat Editores.

Serrano, C. (2011). Diseño y Sociedad. (D. Gutiérrez, Ed.) Cuenca, Azuay, Ecuador.

Saltzman, A. (2004). Cuerpo Diseñado. Barcelona, España: PAIDOS.

Savat, J. Arte Ecuatoriano. Tomo II. Barcelona: Savat.

Tuozzo, M. V., & López, P. (2013). Cuaderno 44. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación [Ensayos] (Vol. 43). (F. Knop, Ed.) Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.

Wong, W. (2004). Fundamentos del diseño. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Villafañe, J. (2006). Introducción a la teoría de la imagen. Madrid: PIRÁMIDE.

Zeegen, L. (2012). Principios de Ilustración. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA DE FIGURAS

Figura 1. La innovación lleva a una idea. Fuente: Juroga. [Ilustración]. Recuperado de: https://www.juroga.com/diez-tipos-de-innovacion/
Figura 2. El diseño y el arte se pueden vincular. Fuente: El Español. [Imagen]. Recuperado de: https://www.elespanol.com/corazon/estilo/moda/20170515/216228720_0.html
Figura 3. Street Style. Fuente: Trends Outfits Inspirations. [Imagen]. Recuperado de: https://trendsoutfits.com/
Figura 4. Street Style. Fuente: Pinterest. [Imagen]. Recuperado de: https://www.pinterest.es/pin/360428776424578815/
Figura 5. Street Style. Fuente: Pinterest. [Imagen]. Recuperado de: https://www.pinterest.es/pin/315111305170901993/
Figura 6. Indumentaria que comunica. Fuente: Cultura Inquieta. [Ilustración]. Recuperado de: https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/13405-la-dualidad-del-mundo-actual-reflejada-en-21-ilustraciones-audaces.amp.html
Figura 7. Yves Saint Laurent con Mondrian. Fuente: Dsigno. [Imagen]. Recuperado de: https://www.dsigno.es/blog/diseno-de-moda/yves-saint-laurent-el-vestido-mondrian
Figura 8. Ejemplo de fusión entre diseño y arte. Fuente: Theialab. [Imagen]. Recuperado de: https://theialab.files.wordpress.com/2012/12/elsa49.png
Figura 9. Colección de Louis Viutton con Jeff Koons. Fuente: La chica de flequillo. [Imagen]. Recuperado de: https://lachicadelflequillo.es/los-masters-de-jeff-koons-para-louis-vuitton/
Figura 10. Dolce & Gabbana con Romero Britto, Alta Moda en México. Fuente: Vogue. [Imagen]. Recuperado de: https://www.vogue.com/article/dolce-gabbana-alta-moda-mexico-city
Figura 11. Arte en Ecuador, Inspirato Corpo. Fuente: Guayaquil es mi destino. [Imagen]. Recuperado de: https://www.guayaquilesmidestino.com/es/noticias/ispirato-corpo
Figura 12. Galería de Arte en Quito, Ecuador. Fuente: Quito Times. [Imagen]. Recuperado de: http://www.quitotimes.com/2018/06/07/museo-de-arte-colonial/
Figura 13. Réplica de obras de artistas nacionales. Fuente: Quito íntimo. [Imagen]. Recuperado de: http://quitointimo.blogspot.com/search/label/cuadros
Figura 14. Arte de la colonia. Fuente: Casa Gangotena. [Imagen]. Recuperado de: https://www.casagangotena.com/es/las-seis-mejores-iglesias-con-museos-de-quito/
Figura 15. Análisis de morfología de: Los negros de Esmeraldas. Las Líneas realizadas son de autoría propia. Fuente: Wikipedia. [Imagen]. Recuperado de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/Los_tres_mulatos_de_Esmeraldas_%28S%C3%A1nchez_Galque%29.jpg
Figura 16. Peso visual: Los negros de Esmeraldas. Fuente: Autoría propia.
Figura 17. Análisis morfológico de la obra Los Profetas: Jonás. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano. Recuperado de: http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/artworks/3198
Figura 18. Análisis morfológico de la obra: Los Reyes de Judá: Josías. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano. Recuperado de: http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/artworks/3198
Figura 19. Análisis morfológico de la obra: La Virgen de la Escalera. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano. Recuperado de: http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/artworks/3198
Figura 20. Análisis morfológico de la obra: Virgen de las flores. Las líneas realizadas en la imagen son autoría propia. Fuente: Arte Colonial Americano. Recuperado de: http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/artworks/3198
Figura 21. Técnica de óleo sobre lienzo. Fuente: Superprof. [Imagen]. Recuperado de: https://www.superprof.es/blog/file/2017/08/tecnicas-pictoricas.jpg
Figura 22. Sistema de comunicación. Fuente: Autoría propia
Figura 23. Los negros de Esmeraldas. Ejemplo para bocetación.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/Los_tres_mulatos_de_Esmeraldas_%28S%C3%A1nchez_Galque%29.jpg
Figura 24. Representacional- Común. Fuente: Autoría propia.
Figura 25. Abstracto-Snob. Fuente: Autoría propia.
Figura 26. Abstracto- Absolutista. Fuente: Autoría propia.
Figura 27. Simbólico- Critico. Fuente: Autoría propia.
Figura 28.Interrogantes para estrategias. Fuente: Autoría propia.
Figura 29.Boceto escogido 1 Los negros de esmeraldas. Fuente: Autoría propia.
Figura 30.Boceto escogido 2 Rey Josías. Fuente: Autoría propia.
Figura 31.Boceto escogido 3 Virgen de las Flores. Fuente: Autoría propia.
Figura 32.Boceto escogido 4 El profeta Jonás. Fuente: Autoría propia.
Figura 33.Boceto escogido 5 Virgen de la Escalera. Fuente: Autoría propia.
Figura 34.Boceto escogido 6 Rey David. Fuente: Autoría propia.
Figura 35. Patronaje “Los Negros de Esmeraldas” . Fuente: Autoría propia.
Figura 36. Patronaje “Josías”. Fuente: Autoría propia.
Figura 417.Patronaje “Jonás”. Fuente: Autoría propia.
Figura 38.Patronaje “Virgen de las Flores” . Fuente: Autoría propia.
Figura 39.Patronaje “David”. Fuente: Autoría propia.
Figura 40.Patronaje “Virgen de la Escalera”. Fuente: Autoría propia.
Figura 41. Foto Delantera “Los negros de Esmeraldas”. Ph: Francisco Orquera
Figura 42. Foto Posterior “Los negros de Esmeraldas”. Ph: Francisco Orquera
Figura 43. Foto Delantera “Reyes de Júda: Josías”. Ph: Francisco Orquera
Figura 44. Foto Posterior “Reyes de Júda: Josías”. Ph: Francisco Orquera
Figura 45. Foto Delantera “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera
Figura 46. Foto Posterior “Profetas de Judá: Jonás”. Ph: Francisco Orquera
Figura 47. Foto Delantera “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera
Figura 48. Foto Posterior “La Virgen de las Flores”. Ph: Francisco Orquera
Figura 49. Foto Delantera “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera
Figura 50. Foto Posterior “La Virgen de la Escalera”. Ph: Francisco Orquera
Figura 51. Foto Delantera “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera
Figura52. Foto Posterior “Reyes de Judá: David”. Ph: Francisco Orquera

ANEXOS

ANEXO 1

ANEXO 2

ENTREVISTA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

1. ¿Cómo se desenvuelve el ambiente, social, económico y cultural en la colonia en la real Audiencia de Quito?
2. ¿Cómo nace la Escuela Quiteña?¿Con que propósito nace la Escuela Quiteña?
3. ¿Qué papel juégala pintura en el entorno de la Real Audiencia de Quito?
4. ¿Cómo el indio llega a aceptar la imposición de la religión, como llega a una sumisión por parte de sus conquistadores españoles?
5. ¿Cómo vive el criollo en la Real Audiencia de Quito?
6. ¿Cómo vive Nicolás Javier de Goribar?¿Qué sucede con la pintura de “Los profetas”, “Los Reyes de Judá” (Compañía de Quito)?
7. ¿Cómo vive Miguel Ángel de Santiago?¿Qué sucede con la pintura de “La virgen de las flores” (CSD)?
8. ¿Cómo vive Andrés Sánchez Gallque?¿Qué sucede con la pintura de “Los negros de Esmeraldas” (MDM)?
9. ¿Cómo vive Fray Padre Bedón?¿Qué sucede con la pintura de “Nuestra Señorade la Escalera” (MDM)?

ANEXO 3

Entrevistas a diseñadores
1.- Describa un poco de su carrera como diseñador de modas.
2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?
3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?
4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?

ANEXO 4

Entrevistas a artistas
1.- Describa un poco de su carrera como diseñador de modas.
2.- ¿Qué opina de la relación arte- diseño?
3.- ¿Qué opina sobre las prendas presentadas y su relación con las obras artísticas?
4.- ¿Qué opina sobre el traje como un nuevo soporte de difusión para las obras artísticas?

ANEXO 5

BASE DE DATOS DE BIENES CULTURALES MUEBLES
MATRIZ PARA INGRESO DE DATOS

REGISTRO: 002	CÓDIGO:	TIPO: Obra pictórica

TÍTULO / NOMBRES: Virgen de la escalera

AUTORES: (Artista) Fray Pedro Bedón

ESCUELA: Escuela quiteña Arte colonial

ESTILO/TÉCNICA: óleo

MATERIAL:

ÉPOCA/FECHA:

ESTADO DE CONSERVACIÓN:
BUENO: [ ]
REGULAR: [X]
MALO: [ ]

FOTÓGRAFO: Dominica Sommarin

PROCEDENCIA:

UBICACIÓN: Convento de Santo Domingo Capilla del Rosario

DESCRIPCIÓN:
El cuadro está compuesto por la virgen en el centro, parada en el centro de un arbol y de ella salen 6 ramas en donde posan 6 coros:
① El primer coro viste túnica negra con filos dorados por dentro una túnica blanca, tiene aureola y lleva ramas en sus brazos OSIA
② De la misma forma vestido ese el coro anterior ubicado de forma perpendicular
③ La 3ra persona tiene en su descripción "SACRISTO Y ROSA" y en sus manos contiene un objeto CUSTODIA
④ El cuarto coro tiene en sus manos un tipo de cetro y en su descripción dice "S. JACINTO O A"
⑤ El 5to personaje en su mano derecha tiene una rama y con la otra mano parece tener la vara y su vista extendido coger la vara que tiene la virgen en su mano izquierda PALABRA
⑥ El 6to personaje parece tener un rango mayor por la vara que lleva en la cabeza en su mano izquierda tiene una vara y con su mano derecha señala hacia arriba ARCOBUSO

En la parte de abajo existe otro obispo acostado en 4 tiras blancas, a lado de un cocinero hay unas el redor del arbol y la virgen tiene un coro de angel y un corona en su pecho.

COLOR PREDOMINANTE:
COLORES FRIOS: [X]
COLORES CÁLIDOS: [ ]

DESCRIPTORES:
Fauna pictórica/Escuela quiteña/Arte colonial/Fray Pedro Bedón/Crucedor

OBSERVACIONES:

(UNESCO,2008)

ANEXO 6

BASE DE DATOS DE BIENE CULTURALES MUEBLES
MATRIZ PARA INGRESO DE DATOS

REGISTRO:	CÓDIGO:	TIPO:
001		Obra pictórica

TÍTULO / NOMBRES: VIRGEN DE LAS FLORES

AUTORES: (Artista) Miguel de Santiago y su hijo

ESCUELA: Escuela quiteño Arte colonial

ESTILO/TÉCNICA: Oleo

MATERIAL: Sobre lienzo

ÉPOCA/FECHA: Siglo XVII

FOTÓGRAFO: Belen Abril

ESTADO DE CONSERVACIÓN:
BUENO: [X]
REGULAR: [ ]
MALO: [ ]

PROCEDENCIA:

UBICACIÓN: Convento Santo Domingo (Sala Capolon)

DESCRIPCIÓN:
la virgen he esta completo por la virgen sentada con el niño y alrededor el marco de las flores.
la virgen tiene aureola de 12 estrellas, manto rojo y azul, en su cabeza velo blanco, sandalia café
El niño coluerna en el manto blanco
se encuentran sentados, les rodean nubes.
El manto puede ser tomado como vestido
El marco de rosas esta compuesta por flores rosadas, moradas, blancas, entre ellas claveles, rosas, lirios, lirios azules, y el verde oscuro de las ramas, variedad de flores.
la virgen es pintada por Miguel de Santiago en el siglo XVII y las flores por su hijo del siglo XIX, por eso los colores contrastan por ej todo la virgen con renacuajos pinceles y por otro las flores mas vivaces de otra época.

COLOR PREDOMINANTE:
COLORES FRIOS:
COLORES CÁLIDOS: [X]

existe pero unidad en las flores, pero logra hacer un enlace el la virgen y el niño, por que contrasta sin pesar visual.

COLORES
Mostaza
Azul
Blanco
Grises
Verde Oscuro

DESCRIPTORES:
/PINTURA//ESCUELA QUITEÑA/ARTE COLONIAL//MIGUEL DE SANTIAGO//ECUADOR.

OBSERVACIONES: se pensa q se atribuye a 2 pintores

(UNESCO,2008)

ANEXO 7

BASE DE DATOS DE BIENES CULTURALES MUEBLES
MATRIZ PARA INGRESO DE DATOS

REGISTRO: 004	CÓDIGO:	TIPO: Obra pictórica

TÍTULO / NOMBRES: Los Reyes de Judá (reales)

AUTORES: (Anónimo) Fray Pedro Bedón

ESCUELA: Escuela Quiteña

ESTILO/TÉCNICA: Óleo

MATERIAL:

ÉPOCA/FECHA:

ESTADO DE CONSERVACIÓN:
BUENO: [X]
REGULAR: [ ]
MALO: [ ]

FOTÓGRAFO: Verónica Zambrano

PROCEDENCIA:

UBICACIÓN: convento Santo Domingo Sala capitular

DESCRIPCIÓN:
La pintura representa a Isaías, tiene en el cerro a el personaje con la mano señalando hacia arriba, mientras que su otra mano esta sosteniendo en el libro que podría entenderse como la biblia y debajo de este una espada, a lado del escritorio un angel, Isaías lleva una corona una tunica blanca con detalles dorados, y se escribe "IOSIAS" en el lateral recordo en latin, que seria su nombre en español Isaías.
Predomina el blanco, cafes y dorados fondo blanco,
Separte creeto, de igual manera una copia de imágenes tredes de españa

COLOR PREDOMINANTE:
COLORES FRIOS: [ ]
COLORES CÁLIDOS: [X]

- Reyes
- Cronicas

90x90 charcho

DESCRIPTORES:
Tallo escuela Escuela quiteña Arte colonial Fray Pedro Bedón Pincel

OBSERVACIONES:

(UNESCO,2008)

ANEXO 8

BASE DE DATOS DE BIENES CULTURALES MUEBLES
MATRIZ PARA INGRESO DE DATOS

REGISTRO: 005	CÓDIGO:	TIPO: Obra pictórica

TÍTULO / NOMBRES: Los Reyes de Judá (David)

AUTORES: Troy Pedro Badon (Artista)

ESCUELA: Escuela europea

ESTILO/TÉCNICA: óleo

MATERIAL:

ÉPOCA/FECHA:

ESTADO DE CONSERVACIÓN:
BUENO: X
REGULAR:
MALO:

FOTÓGRAFO: Doménica San Martín

PROCEDENCIA:

UBICACIÓN: Convento Santo Domingo Sala Capitular

DESCRIPCIÓN:
Esta pintura es la descripción de el rey David, el cuadro se compone de David sentado en un tipo de escritorio, a lado de este una arpa y su manga se asienta sobre un cuadrado, viste de azul y sobre esto una tunica roja con piel, lleva rodeos y es colora. los colores son opacos, el fondo oscuro no tiene ornamentacion.
En los colores de la piel, son usados blancos, pues es objetivo mostrar una pulcritud.
El cuadro fue sacado de fichas que provienen de europa a blanco y negro y en un formato de libro, además el bastidor en el cuadro es redondo, algo inusual
Un arpa en la parte inferior

COLOR PREDOMINANTE: dorado oscuro
COLORES FRIOS:
COLORES CÁLIDOS: X

DESCRIPTORES:
/Obra pictorica/ Escuela europea/ Arte colonial/ Los Reyes de Judá/Troy Pedro Badon

OBSERVACIONES:

(UNESCO,2008)

ANEXO 9

BASE DE DATOS DE BIENES CULTURALES MUEBLES
MATRIZ PARA INGRESO DE DATOS

REGISTRO: 006	CÓDIGO:	TIPO: Obra pictórica

TÍTULO / NOMBRES: (Jonás) , serie de los profetas

AUTORES: Nicolas Javier de Gamboa

ESCUELA: Escuela quiteña

ESTILO/TÉCNICA: Óleo

MATERIAL: tela

ÉPOCA/FECHA: 1685 - 1733

ESTADO DE CONSERVACIÓN:
BUENO: [X]
REGULAR: [ ]
MALO: [ ]

FOTÓGRAFO: SN

PROCEDENCIA:

UBICACIÓN: La compañía de Jesús, Quito.

DESCRIPCIÓN:
Jonas en el centro de la pintura de pie, con una tunica roja y celeste y por encima de esto tunica cafe, en la parte superior derecha en el cielo, lo que puede ser una profecia, en la cinta una descripcion "ET ERAS LONAS IN VENTRE PISCIS TRIBUS DIEBUS" CAP 2 que viene a ser una pasaje biblico "Y habia en el vientre del pez tres dias"
Atrás de el lo que parece ser el pez y Jonas saliendo de la boca del pez, atrás lo que puede ser la ciudad de Nimive. La pintura resalta a Jonas como punto central, existen colores contrastantes, Jonas esta descalso

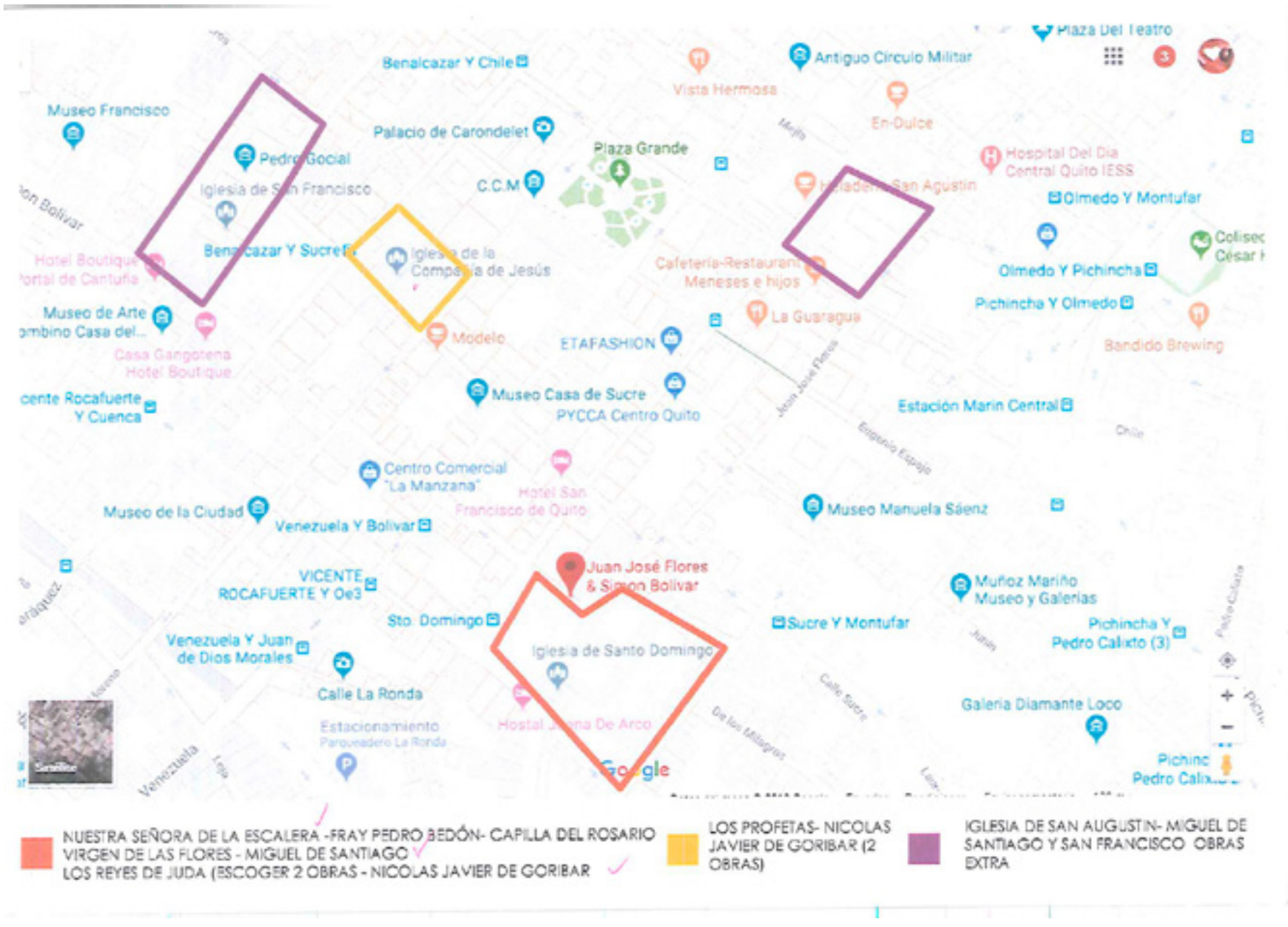
COLOR PREDOMINANTE:
COLORES FRIOS: [ ]
COLORES CÁLIDOS: [X]

DESCRIPTORES:
/obra pictórica/ escuela quiteña/siglo xviii/colonial/nicolas javier de gamboa/ /jonas/

OBSERVACIONES:

(UNESCO,2008)

ANEXO 10


Benalcazar Y Chile
Museo Francisco
Palacio de Carondelet
Pedro Gocial
Iglesia de San Francisco
C.C.M
Plaza Grande
Vista Hermosa
Antiguo Circulo Militar
En-Dulce
Plaza Del Teatro
Hospital Del Dia
Central Quito IESS
Olmedo Y Montufar
Olmedo Y Pichincha
Pichincha Y Olmedo
Bandido Brewing
Iglesia de la
Compañía de Jesús
Cafeteria-Restaurant
Meneses e hijos
La Guaragua
Museo de Arte
Casa Gangotena
Hotel Boutique
Modelo
ETAFASHION
Museo Casa de Sucre
PYCCA Centro Quito
Estación Marin Central
Centro Comercial
"La Manzana"
Hotel San
Francisco de Quito
Museo de la Ciudad
Venezuela Y Bolivar
Museo Manuela Sáenz
VICENTE
ROCAFUERTE Y Oe3
Juan José Flores
& Simon Bolivar
Sto. Domingo
Sucre Y Montufar
Muñoz Mariño
Museo y Galerias
Pichincha Y
Pedro Calixto (3)
Venezuela Y Juan
de Dios Morales
Iglesia de Santo Domingo
Calle La Ronda
Galeria Diamante Loco
Estacionamiento
Parqueadero La Ronda
Hostal Juana De Arco
Google
NUESTRA SEÑORA DE LA ESCALERA -FRAY PEDRO BEDÓN- CAPILLA DEL ROSARIO
VIRGEN DE LAS FLORES - MIGUEL DE SANTIAGO
LOS REYES DE JUDA (ESCOGER 2 OBRAS - NICOLAS JAVIER DE GORIBAR
LOS PROFETAS- NICOLAS JAVIER DE GORIBAR (2 OBRAS)
IGLESIA DE SAN AUGUSTIN- MIGUEL DE SANTIAGO Y SAN FRANCISCO OBRAS EXTRA

ANEXO 11

Título:
Diseño de indumentaria como soporte alternativo para la difusión de obras de arte
Subtítulo:
Caso: Escuela Quiteña

RESUMEN

En el presente proyecto de investigación se abordó la problemática social de la desvalorización de obras artísticas ecuatorianas por parte de la juventud, debido a la falta de relación diseño-arte en el medio local, tomando como caso las obras pictóricas de la Escuela Quiteña. Con la investigación bibliográfica y de campo, el análisis de obras pictóricas, y los tipos de público se plantearon estrategias de diseño lineales, para trasladar las obras artísticas a la moda. Dando como resultado una línea de indumentaria femenina Street Style.

Palabras calve: Street Style, estrategias de diseño, obras pictóricas, arte religioso, moda y arte, tipos de público.

Doménica del Carmen
San Martín Moyano
79074

Dis. Sebastián Quezada
Director del Proyecto

ANEXO 11

Designing Clothing as an Alternative Support for the Dissemination of Works of Art: The Case of the Quiteña School

ABSTRACT

This research project deals with the social problem of the devaluation of Ecuadorian works of art on the part of young people. This has been caused by the lack of design-art relationship at local level. The pictorial works of the Quiteña School were considered in this study. With the purpose of suggesting linear design strategies to move works of art to fashion, a bibliographical and field study were done. Similarly, the kind of public visiting art exhibitions was considered. The result was a line of street style womenswear.

Key words: street style, design strategies, pictorial works, religious art, fashion and art, kinds of public

Student´s signature

Thesis Supervisor´s signature

Student´s name: Doménica del Carmen
San Martín Moyano
Code: 79074

Designer Sebastián Quezada

UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by,
Rafael Argudo