

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Trabajo de Titulación:
La Ropa Y Decoraciones De Cuerpo Como Simbolismo Y La
Creación De Una Nueva Cultura Basada En Conceptos Tribales**

Cristina Freire Béjar

Cristian Mogrovejo, M.F.A. Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Diseño Comunicacional

Quito, Mayo del 2014

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACION DE TESIS

**Trabajo de Titulación: La Ropa Y Decoraciones De Cuerpo Como
Simbolismo Y La Creación De Una Nueva Cultura Basada En
Conceptos Tribales**

Cristina Freire Béjar

Cristian Mogrovejo, M.F.A.
Director de Trabajo de Titulación

.....

Iván Burbano, M.A.
Miembro Comité Trabajo de Titulación

.....

Christine Klein, M.A.
Miembro Comité Trabajo de Titulación

.....

Daniela Barra, M.A.
Miembro Comité Trabajo de Titulación

.....

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas

.....

Quito, Mayo del 2014

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Cristina Freire Béjar

C. I.: 1715543524

Fecha: Quito, Mayo del 2014

Ficha Técnica

Título: LA ROPA Y DECORACIONES DE CUERPO COMO SIMBOLISMO Y LA CREACIÓN DE UNA NUEVA CULTURA BASADA EN CONCEPTOS TRIBALES

Tema: El Cuerpo

Autora: Cristina Freire Béjar

Asesor del Proyecto: Cristian Mogrovejo

Ciudad: Quito

Número de Páginas: 56

Resumen o sinopsis: El Cuerpo es una dialéctica de sus partes física y mental. Empezamos creando ropa como necesidad biológica y esta se convirtió en un símbolo social de pertenencia a un grupo. Las culturas están en constante evolución y mucho de ello es reflejado como expresión corporal en ropa y decoraciones de cuerpo. Al investigar culturas pasadas y significados se puede crear una cultura nueva y personajes icónicos que representen los valores de esta cultura. Se creó una historia basada en mitos Shuar. Su heroína es Sáaa y podría convertirse en un referente de estilo para jóvenes.

Palabras Clave: cuerpo, tatuaje, tribal, diseño, Shuar

Data Sheet

Title: CLOTHING AND BODY DECORATIONS AS SYMBOLISM AND CREATING A NEW CULTURE OF TRIBAL-BASED CONCEPTS

Theme: The Body

Author: Cristina Freire Béjar

Project Advisor: Cristian Mogrovejo

City: Quito

Number of Pages: 56

Abstract: The Body is a dialectic of its physical and mental parts. We started creating clothes as a biological necessity and this became a social symbol of belonging to a group. Cultures are constantly evolving and much of this is reflected in body language as clothing and body decorations. With the research of past cultures and meanings we can create a new culture and iconic characters that represent the values of this culture. A story was created based on Shuar myths. Her heroine is Sáaa and she could become a reference of style for young people.

Keywords: body, tattoo, tribal, design, Shuar

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 6

Resumen 6

Marco Teórico 7

Definición del Cuerpo Humano 7

El Cuerpo a través de la Historia 9

El Cuerpo para Comunicarse 12

TEMA ESPECÍFICO A INVESTIGAR 14

El Fenómeno (Problemática): Pérdida de Valores Culturales en la Moda, Decoraciones de Cuerpo y Objetos 15

Preguntas de Investigación 15

Investigación Cualitativa: Acción sobre cuerpo 16

Estudio de caso: Maorí/Huaorani 16

Objetivos del Diseño 18

Objetivos 19

Ideas 19

Metodología 20

INVESTIGACIÓN 21

Desarrollo 21

Moda 21

Inicios 22

Moda "Moderna" 23

Tribal 25

Primitivismo 26

Arte en la Piel 26

Crítica: Moda vacía de contenido 30

Análisis 32

PROCESO DE DISEÑO 34

SISTEMA PRODUCTO 37

Comic Book 38

Mueble Modular 40

Tabla de Skate 42

Camiseta Tzantza 44

¿Estos objetos cumplen los objetivos y responden la pregunta de investigación? 46

¿Por qué estos objetos? 48

CONCLUSIÓN 50

Reflexión 50

Recomendaciones 51

Referencias y Fuentes Recomendadas de Información 52

Créditos de Fotografías 54

INTRODUCCIÓN

Fig. 3

Fig. 4

Fig. 12

Fig. 2

Fig. 5

Fig. 13

Fig. 1

Fig. 9

Fig. 11

Fig. 8

Fig. 10

Fig. 6

Fig. 7

RESUMEN

El Cuerpo es una dialéctica de sus partes física y mental. Empezamos creando ropa como necesidad biológica y esta se convirtió en un símbolo social de pertenencia a un grupo. Las culturas están en constante evolución y mucho de ello es reflejado como expresión corporal en ropa y decoraciones de cuerpo. Al investigar culturas pasadas y significados se puede crear una cultura nueva y personajes icónicos que representen los valores de esta cultura. Se creó una historia basada en mitos Shuar. Su heroína es Sáaa y podría convertirse en un referente de estilo para jóvenes.

7

Introducción - Marco Teórico - Definición del Cuerpo Humano

MARCO TEÓRICO

¿Cuál es la definición de Cuerpo humano?

El Cuerpo humano es un objeto natural y cultural. Entwistle (2002) informa que los cuerpos son producto de una dialéctica entre naturaleza y cultura. Como cuerpo físico es un sistema que cumple con "funciones regulares, tiene capacidad para reproducirse, adaptación al ambiente, especificidad orgánica". (Featherstone, 1991) Dentro de la teoría del cuerpo biológico está el Darwinismo, que nace por la teoría de la evolución de Darwin y dice que los seres humanos son parte de la naturaleza, no externos a ella, son parte de la selección natural y se hace el salto de que con la teoría de la sobrevivencia del más apto se podía explicar el cambio social. (Featherstone, 1991) El cuerpo, un objeto natural biológico, es movido como un ente cultural perteneciente a un cuerpo social de varios individuos que siguen normas grupales.

El cuerpo como un objeto cultural es descrito por Joanne Entwistle basándose en estudios de teóricos a los que denomina constructivistas sociales, ellos ven al cuerpo como algo cultural y no sólo un ente biológico. Se refiere a como ellos no descartan que también una parte fundamental del cuerpo es su presencia material. Una importante referente de la autora es Mary Douglas, que cree que "las propiedades fisiológicas del cuerpo son, pues, punto de partida para la cultura, que hacen de mediadoras y las traduce en símbolos significativos". (Entwistle, 2002) Habla de que el cuerpo tiene su expresión controlada por el mundo cultural y social que le impone como portarse y verse. Entwistle también tiene de referente a Marcel Mauss que dice que "la cultura da forma al cuerpo" y gracias al cuerpo los individuos pueden socializar, "el cuerpo es el medio por el que el individuo llega a conocer una cultura y vivir en ella". (Entwistle, 2002) Otro referente es Michael Foucault, con teorías de sociología del cuerpo, que trae importancia al cuerpo en la modernidad, olvidado por la mente clásica. Foucault pone "al cuerpo humano en el centro del escenario" estudiando cuerpos individuales y poblaciones de cuerpos. Joanne suma a la teoría de Foucault, la idea de que el cuerpo es un objeto moldeado por la cultura, la idea de que parte de esa cultura tiene a la vestimenta y moda como parte del discurso del cuerpo. "El cuerpo vestido es un producto de la cultura". (Entwistle, 2002)

El cuerpo tiene sus dos partes principales que son el cuerpo físico y el cuerpo mental, juntos crean lo que es un ser humano natural y cultural. El cuerpo humano es la entidad física moldeada por la entidad mental que obedece a conceptos grupales en constante evolución, como el concepto de la vestimenta como símbolo, que comunica el pertenecer o no a una tribu o grupo.

Introducción - Marco Teórico
Fig. 15

9 Introducción - Marco Teórico - El Cuerpo a través de la Historia

¿Cómo ha pensado el ser humano en el cuerpo a través de la historia?

El Cuerpo humano tiene su parte física (cuerpo) y su parte intelectual (mente) que por muchos años fue vista como algo separado, exaltando a la mente por medio de la filosofía. Se insertó la idea de cuerpo, mente y espíritu. Siendo la mente la que dictaba a las demás. En el siglo XIX se crean estudios antropológicos donde se trae el cuerpo natural como parte de la discusión con bases a las teorías de Darwin, con términos como animalidad, el instinto, etc. "Fue la antropología, no la sociología, la que desarrollo una teoría del cuerpo [..] una superficie importante en el que las marcas de estatus social, posición de la familia, afiliación tribal, edad, género y condición religiosa pueden verse fácilmente." (Featherstone, 1991) La sociología continuando esos estudios maneja tres ideas, la primera, el cuerpo es limitado a su existencia física, la segunda, hay una creación del deseo no una necesidad, la tercera, los hechos naturales varían por el género. (Featherstone, 1991)

La cultura moderna habla sobre el vestir, la postura y el uso de cosméticos para demostrar su estatus social y su estilo de vida. Se perdió el simbolismo público del cuerpo con la decoración de tatuajes tribales o escarificación volviéndolos una moda. Con la teoría feminista el cuerpo tendría diferenciación de género como una diferencia biológica y también re-evaluando la importancia del cuerpo en ámbitos de estatus social, cultura y consumismo. Como referente de los estudios del cuerpo está Nietzsche que cree que estudiar el cuerpo es crucial para resolver dilemas de la modernidad. Nietzsche habla de la estética del cuerpo y del deseo como crítica del puritanismo de la clase media alemana, que tenían como ideal a la Grecia clásica con sus ideas de "virtud, educación, libertad y dominio de sí mismos". (Featherstone, 1991) Para Nietzsche el cuerpo se guiaba más por sus respuestas sexuales primitivas, que por su espíritu racional. Y agregó que los alemanes estaban ignorando el lado del hedonismo de los antiguos griegos. Concluyó que "la raza alemana era degenerada, ya que sublima la sexualidad y la violencia bajo la fachada civilizada de la religión y la moralidad". (Featherstone, 1991) Nietzsche rompe con esquemas de su época para tratar al cuerpo con su lado sexual y emocional, que fue ignorado por sus predecesores. Por medio del arte se podría salvar a este hombre disciplinado, negativo, nihilista. "Un mundo que diga sí necesitaba la afirmación de la vida del cuerpo". (Featherstone, 1991) Nietzsche llega a su teoría de cultura y naturaleza como dialéctica, donde el hombre va evolucionando y cambiando al mundo con su tecnología, pero este mundo también lo cambia a él, por lo que se crea un nuevo cuerpo cada vez. La cultura va creando al cuerpo y el cuerpo a la cultura. (Featherstone, 1991)

Como parte del cuerpo y del deseo hay una sociedad civilizada que trata de contenerlo, limitando así lo que alimenta al arte, a la imaginación y a la creatividad. Foucault habla de los sistemas de vigilancia que "produjeron cuerpos más útiles y disciplinados". El Estado requiere este control pero también cada persona debe tener sus límites y controlarse. La sociedad controla la violencia y controla la sexualidad. Esta cultura necesita un control sobre este cuerpo que desborda de emociones. Control del cuerpo y el carácter era parte de la teoría del Cristianismo y Capitalismo, que declaraban que "el trabajo es virtud, pero que el cuerpo es carne y fuente del mal". (Featherstone, 1991) La sociedad actual vive entre un amor y odio hacia el cuerpo. (Featherstone, 1991)

Como respuesta al control sobre el sexo y la sexualidad hubo una liberación sexual donde se redescubrió al Marqués de Sade. Foucault en su libro "Historia de la Sexualidad" habla de Sade y comenta que el cuerpo tenía su lado del "deseo, de la irracionalidad, de la emoción y de la pasión sexual". (Featherstone, 1991) Foucault quería demostrar que "así como se escribe de economía y política también es posible escribir sobre la historia de los sentimientos, comportamiento y cuerpo". Otros autores difieren y consideran que la sociedad necesita este control y es bueno para el desarrollo personal. Dentro de las varias teorías el autor concluye que el pensamiento occidental tiene en consideración el dilema de cuerpo/mente y naturaleza/cultura. (Featherstone, 1991)

En la actualidad hay temas de identidad que antes no se estudiaban. La medicina y las nuevas tecnologías crean nuevas preguntas, como el problema futurista de identidad de Robocop en relación a su cuerpo/máquina. Unas de las preguntas que plantea Featherstone serían ¿Quién en última instancia tiene la propiedad legal de las

partes del cuerpo humano? ¿Podemos medir o identificar a una cirugía innecesaria? ¿Qué es la muerte? La medicina está constantemente cambiando la forma en que vemos al cuerpo. (Featherstone, 1991)

A través de la historia hemos visto al cuerpo ser estudiado en principio por su lado animal o biológico, pero luego se fue dedicando más tiempo a investigar sobre sus construcciones culturales y sociales. El cuerpo humano responde a necesidades biológicas como el comer y dormir, y a otras culturales como el matrimonio. Podemos decir que la cultura y sociedad es compleja, evoluciona y cambia todo el tiempo, la definición que se tiene del cuerpo va cambiando al pasar el tiempo y continuará evolucionando con los nuevos desarrollos tecnológicos.

Introducción - Marco Teórico - El Cuerpo a través de la Historia

Fig. 18

12 Introducción - Marco Teórico - El Cuerpo para Comunicarse

¿Cómo utiliza el ser humano el cuerpo para comunicarse?

Dentro del ámbito social el cuerpo es un cuerpo vestido. Los cuerpos a lo largo de la historia han ido vistiéndose, decorándose y es esta una forma de comunicarse a través del cuerpo. "El vestir es un hecho básico de la vida social [...] todas las personas visten el cuerpo de alguna manera, ya sea con prendas, tatuajes, cosméticos u otras formas de pintarlo" (Entwistle, 2002)

Parte de esta comunicación sin necesidad de habla y está en la norma social de ser parte del grupo. Al romper con la convención del vestir, "es fácil que un cuerpo que no encaja, que transgrede dichos códigos culturales, provoque escándalo e indignación y sea tratado con desprecio o incredulidad." (Entwistle, 2002) La ropa tiene un papel importante en como mostramos nuestra individualidad y si logramos o no encajar en la sociedad. La ropa es "la interface entre el individuo y el mundo social". (Entwistle, 2002)

El cuerpo y las técnicas corporales son un medio importante para la socialización de los individuos en la cultura. Joanne Entwistle se refiere a los estudios de Marcel Mauss que habla de que los cuerpos, masculino y femenino, son diferentes y de que sus técnicas corporales son diferentes. "Hombres y mujeres aprenden a caminar, a hablar, a correr a luchar diferente". (Entwistle, 2002) Por lo que su ropa también es diferente. Da el ejemplo de los tacones, de cómo las mujeres deben entrenarse en su uso, pero los hombres no. (Entwistle, 2002)

Entwistle menciona como Mary Douglas analizó al cuerpo como un símbolo, que debe soportar la presión social y sus expresiones deben estar restringidas. Dice que "la situación social se impone en el cuerpo y lo ciñe a actuar de formas concretas". (Entwistle) Pone el ejemplo de la risa, que comunica información sobre el sistema social, el grado de libertad para reír demuestra la libertad social. En una sociedad represiva se puede usar al cuerpo como forma de crítica. Douglas pone el ejemplo de los rastafari, para ellos su pelo es un símbolo de rebeldía, en contraste al pelo de un abogado que debe estar liso, corto y bien peinado. (Entwistle)

Como contraste del siglo XIX la ropa del siglo XX parece ser mucho más relajada, "más liberada". Pero aún las mujeres tienen que usar tacos y corsé, hacer dieta y ejercicio y disciplinar el cuerpo. (Entwistle) La ropa tiene el potencial de ser más relajada y depende de los que la generan y de la cultura alrededor de ella.

El ser humano utiliza al cuerpo como forma de comunicar conceptos sociales. La ropa empezó como una necesidad biológica, y fue evolucionando a un objeto cargado de cultura y símbolos, que demuestran características como estatus de una persona o estilo de vida. La ropa y decoraciones de cuerpo comunican símbolos que esta cultura puso sobre ella y están en constante evolución.

TEMA ESPECÍFICO A INVESTIGAR

El presente proyecto tratará de enfocarse en la ropa y decoraciones de cuerpo como medio de expresión, cómo estas pueden tener una carga de cultura vital para la sociedad, no en el sentido de moda, sólo por su lado estético, sino como un reflejo de lo que esta cultura cree y expresa. Se investigará sobre tatuajes, pintura corporal u otras decoraciones de cuerpo y como estas podrían ser traducidas en piezas gráficas, puestos en materiales desde papel a tela. La ropa puede volver a tener un significado y no ser solamente estética, puede estar llena de simbolismos complejos, como lo tienen las culturas tribales o subculturas.

Se buscará crear significados que unan estilos visuales de culturas nativas ecuatorianas con estilos visuales urbanos actuales. Se indagará en culturas que tengan fuertes significados para su ropa y decoraciones, con ideas sobre su cultura pasadas de generación en generación por estos elementos gráficos. De las tribus a investigar se enfocará en culturas extremas, de ropa y decoraciones que normalmente, a la gente que no pertenece a ellas, le generará susto, rechazo o admiración por su lado exótico.

Fig. 21

15

Tema - Problemática y Preguntas de Investigación

EL FENÓMENO (PROBLEMÁTICA)

Por la tecnología y globalización, hay una pérdida de simbolismo y tradición cultural en la ropa, decoraciones de cuerpo y el mundo objetual, volviéndose estética o moda.

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo empezó la moda para llegar a ser como es ahora? ¿Por qué lo tribal es atractivo para las culturas actuales? ¿Es la moda mala o negativa?

16 Tema - Investigación Cualitativa

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Estudio de Caso: Maorí/Huaorani

Para entender de manera directa la problemática, vivir la experiencia, y aprender de ella, me pinté la cara estilo tatuaje Maorí/Huaorani tradicional y salí a un lugar público, el Mall El Jardín en domingo. La idea era vivir algo cotidiano pero con el "disfraz" y así ver si la gente en su cotidianidad percibía algo distinto o no.

Usando maquillaje, pintura de cara, lápiz delineador de ojos, se dibujó líneas al estilo Maorí/ Huaorani basado en estas ilustraciones.

Se eligió la cultura Maorí por ser una de las más famosas con tatuajes de cara estilo tribal. Leyendo sobre ella descubrí que consideraban a la virtud del artista muy importante. Solo personas importantes podían tatuarse si podían pagarlo, como jefes de las tribus, guerreros o nobles. Los tatuajes eran muy importantes porque transmitían una fuerza sobrenatural llamada Mana. Estos tatuajes llevaban un simbolismo muy fuerte sobre esta cultura. (Krutak)

Se eligió la cultura Huaorani por ser nativa del Ecuador. A diferencia de los Maorí los Huaorani solo se pintan la cara, es como pintura de guerra.

La actividad cumple con una etnografía tipo artístico, incluye decoración de cuerpo y fotografía, es un experimento social ya que depende de la reacción de la gente, y finalmente es una experiencia personal ya que yo fui el sujeto intervenido que vivió la experiencia.

Antes de la experiencia tenía una expectativa de crear mucho shock en la gente que me vería. Por otro lado pensé en la gente que pasa sin regresar a ver al resto, algo que a mí me suele pasar, hay veces que no ves a tu alrededor. Me imaginé que de 10 personas 5 me regresarían a ver en shock y tal vez habría alguien que se acercara a preguntar algo.

Justo ante del maquillaje tuve un recuerdo de cuando tenía como 13 años y me gustaba Dragon Ball Z y quería el pelo tipo Sayayin, fui a una peluquería y luego en el colegio me veían muy raro. Fue una sensación inesperada, nunca pensé que a la gente le molestaría algo así

Por el recuerdo tuve miedo al rato de salir, fui en taxi y el taxista reaccionó con una mirada fija al principio y luego no hizo caso. Al final del trayecto le pregunté qué pensó de mi maquillaje, y dijo que le daba igual que en esta época se ve cada cosa. Por un lado me decepcionó y por otro dije que taxista más bacán. Salí del taxi y gente de la calle empezó a verme, una chica que iba en bicicleta se desvió para poder seguir viendo hacia atrás. Mucha gente me veía fijamente y abrían bastante los ojos como en admiración, shock, pero les duraba un minuto y luego seguían con sus vidas. Dentro del centro comercial fui menos llamativa, la gente veía más a las vitrinas y los que veían a la gente muchas veces no se fijaban bien como para notarlo. Los pocos que regresaron a ver entraron en shock, algunos más que otros, diría que 1 de cada 10 regresaba a ver y reaccionaba. Los que reaccionaban eran hombres y mujeres por igual. Hubo una gran familia con muchos niños la que me hizo sentir más extraña. Que te vea una persona raro es menos incomodo que cinco a seis personas mirándote sin poder quitar la mirada como si fueras un bicho raro. Además de gente extraña tenía que reunirme con mi hermana y amigos que estaban ahí y no sabían que yo iba a verme así. Mi hermana a diez metros empezó a verme raro, dijo que parecía como que tenía ceniza en la frente como miércoles de ceniza, luego de cerca se dio cuenta que era algo más y le pareció divertido pero luego se preocupó y me dijo que por favor nunca me tatuara la cara. Los demás regresaron a ver luego y les pareció chistoso, me preguntaron porque era y dije que para un deber y se les hizo de lo más normal, casi todos ellos tenían al menos un tatuaje.

Conclusión:

La gente está acostumbrada a cosas más raras que antes. Hay más aceptación a los tatuajes, muchos ya no se asombran si ven a alguien tatuado o vestido raro. Quito es mucho más tradicional que Tokyo digamos, donde nadie reaccionaría con shock. Culturas globalizadas están más abiertas a cosas que para lugares más tradicionales sería algo muy raro.

Tema - Investigación Cualitativa

18 Tema - Objetivos de Diseño

OBJETIVOS DE DISEÑO

La investigación etnográfica fundamenta mis objetivos de diseño. Dentro de los tatuajes y decoraciones de cuerpo hay tendencias y modas pero aún hay tabús que pueden ser explorados, como el tabú del tatuaje o decoración de cuerpo tribal.

19 Tema - Objetivos de Diseño - Objetivos e Ideas

Objetivos:

Dejar huella, local, mundial

Crear algo nuevo, diferente, único

Crear algo colorido, gráfico, estético

Crear algo simbólico con muchísimo significado complejo

Crear algo que me guste y le guste a personas a mí alrededor, como a sobrino

Crear algo visual que podría convertirse en un "trend" en un futuro, crear una vanguardia

Crear un estilo propio basado en culturas pasadas, simbolismos

Crear una subcultura

Crear un "lifestyle brand"

Ideas:

Crear un diseño de personaje o un universo de personajes al estilo de arquetipo heroico

Crear ilustraciones de estos personajes que puedan ser llevados a piezas gráficas, como posters, cuadernos, agendas
 Crear un universo, una historia que podría convertirse en comic o libro infantil ilustrado
 Crear patrones que podrían decorar a los personajes o a páginas, tela, etc
 Hacer hoodies con gráficos tipo tatuaje, podría ser como imitando la piel del personaje, sus tatuajes en ti
 Tener en cuenta el "Animismo" de cosas

20 Tema - Metodología

METODOLOGÍA

Para desarrollar el proyecto se realizó una investigación teórica sobre el cuerpo, más específico sobre la ropa y decoraciones de cuerpo, con el fin de recopilar conocimientos sobre el tema para tener una base al momento de crear las piezas gráficas. Luego se planteó la problemática y preguntas de investigación. Con el fin de complementar la investigación teórica se desarrolló una investigación cualitativa o etnografía vivencial. Este estudio guiaría una indagación teórica más profunda para luego dar forma a la historia, los personajes y los objetos de diseño.

INVESTIGACIÓN

Fig. 22

DESARROLLO

MODA

Como un símbolo que comunica valores culturales que dan forma al ser humano, la moda es importante para el estudio del cuerpo.

22 Investigación - Desarrollo - Moda

INICIOS

El uso de ropa inició como una necesidad biológica, como una protección contra el clima. "La ropa tiene sus orígenes prehistóricos de protección contra el frío". (Gilligan, 2007) Tenemos clara la imagen de personas prehistóricas con pieles de animales protegiéndose de clima fríos. Dentro de los estudios arqueológicos no se ha encontrado ropa que pruebe como se vestían pero se han encontrado botones y agujas hechos de hueso, además de pinturas rupestres que demuestran el hecho. Por lo que se puede llegar a inferir que creaban prendas simples, como una piel, o prendas complejas como es una piel que toma la forma del cuerpo mediante corte y confección, que implica un desarrollo de una tecnología. Se puede llegar a creer que, de ser una necesidad biológica, tomó un rol decorativo con funciones sociales, como las de demostrar modestia o vergüenza. Fue por el hallazgo de "perforated beads", cuentas decorativas perforadas en África y el Levante Mediterráneo en el Pleistoceno tardío, por el que se cree que había un pensamiento simbólico y un comportamiento modernizado. (Gilligan, 2007)

Fig. 25

23 Investigación - Desarrollo - Moda

MODA "MODERNA"

A finales de la Edad Media el estilo Europeo del vestir se volvió muy cambiante y competitivo, por lo que ganó mala fama y se volvió un símbolo de frivolidad con fines sociales o sexuales. De lo que fue previamente un trabajo artesanal cada vez más elaborado, tradicional y exclusivo para demostrar estatus social, con la industrialización cambió de rol y se volvió solo estético y económico. "El atractivo en forma pura de la ropa, como el de carros y teléfonos, determinaba su triunfo en el mercado". (Hollander, 1992) Antes del siglo diecinueve hablar de la moda era superficial y con los inicios de las ciencias sociales se empezó a ver a la moda como parte

importante de la cultura, uniéndola a la expresión artística con artefactos primitivos. "La belleza formal y de carácter simbólico de los objetos folk y primitivos podría nutrir el diseño de modas moderno". (Hollander, 1992) La moda tomaba inspiración en elementos primitivos como lo estaba haciendo el arte en la época moderna. Lo que antes habían sido estas culturas ricas en tradiciones se volvió combustible para la expresión artística por su lado estético. (Hollander, 1992)

A principios del siglo veinte la moda era principalmente femenina, los trajes masculinos no cambiaban mucho con el paso de los años. Se fabricaba la ropa para la clase obrera en masa, como los trajes de lana de los constructivistas rusos, el clásico overol, que aún se usa en la actualidad. La ropa obrera y la ropa en producción masiva se volvieron un estándar. Al mismo tiempo la moda femenina crecía y "acompañó al aumento de la autoestima de las mujeres, el mismo aumento que dio a las mujeres el voto y otros derechos y trascender a las suposiciones Victorianas". (Hollander, 1992) Las mujeres tenían más oportunidades y presión social para ser las que llamen la atención y mostrarse.

Anteriormente habían sido los hombres los que llevaban trajes más elaborados mientras que las mujeres debían vestir con simpleza y modestia. En la Antigüedad, en Grecia y Roma, hombres y mujeres vestían túnicas flojas, las mujeres podían usar velos para cubrirse el pelo y mostrar así menos del cuerpo. Los valores de la época se demostraban en la ropa. Fue la ropa masculina la que empezó a diseñarse creando prendas que seguían la forma del cuerpo, mallas tipo pantalón interior y armadura metálica hechas a la medida. Después del siglo XII inició la época de los sastres, sombrereros y zapateros. Siendo la ropa una expresión de poder adquisitivo y estatus social, y cumpliendo necesidades prácticas, sexuales y morales. Gracias a la Guerra de 1812 se crearon uniformes en línea de producción, que los sastres lo llevaron también a los trajes civiles, lo que permitía vender trajes de varias tallas por todo el mundo sin necesidad de ornamentos o detalles que los diferencien. Los valores de la época eran sobre el ideal masculino simple y natural. (Hollander, 1992)

Para las mujeres la moda no cambió mucho, se mantuvieron estas túnicas en pequeñas reconstrucciones creando vestidos con fantasía y alusión histórica. Con el cambio radical de la moda masculina, la moda femenina fue obligada a evolucionar y se volvió excesiva, fetichista y sexual, con los corsés, grandes escotes y los tacones. Los valores de naturalidad volvieron a empujar a la moda femenina a cambiar y a buscar una nueva forma, llegando a imitar a la moda masculina, siendo las chaquetas, sombreros y pelo corto parte de la moda femenina por 1920, pero sin perder la falda o el vestido. La moda buscaría las formas y proporciones clásicas del cuerpo humano, sin deformar su silueta. Manteniendo la moda de sastre masculino para hombres y mujeres hasta hoy. (Hollander, 1992)

La moda en la postmodernidad busca significados más allá de su lado estético, los "elementos de la moda son valorados por lo que significan que por su belleza formal". (Hollander, 1992) Las piezas buscan salirse del molde de la forma clásica del cuerpo. "La modernización consciente de la moda ha requerido revivir la idea antigua de que la ropa es fundamentalmente interesante como una obra de arte". (Hollander, 1992) El mundo del High Fashion o de la pasarela de moda demuestra estas expresiones más conceptuales pero que al pasar al lado de lo industrializado y comercial se pierden, no se puede ver en la etiqueta de un producto su significado formal o cultural, por lo que estos significados pasan desapercibidos para el momento que el comprador se lleva una prenda nueva. (Hollander, 1992)

Investigación - Desarrollo - Moda
Fig. 24

25 Investigación - Desarrollo - Tribal

Fig. 26

TRIBAL

La historia escrita empieza con los griegos y se expande en la edad media, hablando de la historia Occidental. Para saber sobre épocas pasadas hay que reconstruir la historia mediante arqueología y otros estudios que tratan de revelar significados en los objetos dejados por las culturas pasadas. Podríamos decir que el mundo occidental perdió su lado tribal y por esa misma razón es atraído al exotismo de las culturas tribales que aún existen en varias partes alejadas del mundo. La antropología, etnografía, y otras ramas de las ciencias

sociales buscan estudiar y entender estas culturas distintas muchas veces conviviendo con ellas, pero en un inicio en la época colonial era verlos como animales primitivos sin cultura. Al no entender mucho de su filosofía o cultura su atractivo era su lado estético.

PRIMITIVISMO

En el mundo del arte uno de los movimientos del modernismo fue el primitivismo, Picasso se refirió a él como "una idealización y celebración de rasgos imputados a los pueblos indígenas, tales como la simplicidad comunal, la proximidad a la naturaleza, el ritual esotérico, la transgresión mística y la espiritualidad", siendo clara su "falta de interés sobre el contexto cultural de las máscaras que lo inspiraron". (Thomas, 1995) Picasso, como la cultura Occidental se veía atraída a lo místico de lo diferente, del otro.

ARTE EN LA PIEL

Otro punto de enfoque de la antropología en sus inicios es el lienzo del cuerpo, la piel, y la forma en que los pueblos exóticos muestran su cultura e identidad a través de la piel. Se han creado discusiones sobre que significará realmente escribir en la piel. Se ven como metáforas a los tatuajes, escarificaciones, perforaciones y pintura en la piel, sin ver los cambios físicos que significan. Hay escritura tipo grafiti ya desde el siglo dieciséis en edificios de Inglaterra, así como en cerámica y cuerpos tatuados. Una de las teorías, la dermatografía, habla sobre como la piel se convierte en "significativa en diferentes contextos culturales". (Schildkrout, 2004)

Schildkrout sugiere que el arte corporal contemporáneo tiene que ser visto por los efectos causados en esta carne y sangre, no como algo intelectual o individual. Y posiblemente por la caída de un mundo virtual que se vuelve al cuerpo como algo que importa. Las prácticas de modificación del cuerpo son simbólicas y a través del dolor, de pasar por una muerte y resurrección, se redefine la relación del individuo con la sociedad.

A inicios del siglo veinte antropólogos como Van Gennep (1909) se enfocaron en las transformaciones del cuerpo, como ritos de transformación. Lévi-Strauss (1963) decía que el cuerpo era una superficie esperando la impronta de cultura. Culturas como los Maori se tatuaban para estampar sus tradiciones y filosofías y así pertenecer al grupo. Turner (1980) usó el término de piel social para describir a la cultura Kayapó. Gell (1993) se refería a los tatuajes de la Polinesia como "una doble piel" cargada de relaciones interpersonales, de lo sagrado y del pasado. A diferencia de decoraciones externas como accesorios, máscaras, pelucas, body paint a las que se les refiere como "segunda piel". Lévi-Strauss (1963) escribió que las máscaras podían reemplazar a los tatuajes como marca de cultura. Sean tatuajes, máscaras o pintura, "la cara está predestinada a ser decorada para recibir su dignidad social y significado místico". (Schildkrout, 2004)

La inscripción del cuerpo se enfoca en el tatuaje, algo que está presente universalmente en culturas del mundo y su significado ayuda a definir diferencias culturales. El tatuaje habla sobre "las fronteras de la individualidad y la sociedad, entre sociedades, entre representaciones y experiencias". (Schildkrout, 2004) Schildkrout explica tres partes de los estudios sobre tatuaje, la primera siendo registros e imágenes arqueológicas recuperados del pasado, la segunda trabajos de etnografía sobre tribus fuera de Europa y Estado Unidos, y la tercera, el tatuaje contemporáneo.

En las tres últimas décadas, el arte corporal occidental no solo se ha convertido en una práctica y en algunos sectores una moda, que ha cruzado fronteras sociales de clase y de género, de cultura alta y baja, sino que también se ha visto influenciado por prácticas tribales del pasado y presente. La literatura académica sobre el arte corporal contemporáneo se centra en cuestiones de modernidad, identidad, hibridez, desviación, cultura popular, género, apropiación, autenticidad, y globalización. (Schildkrout, 2004)

Las prácticas de arte corporal contemporáneas también han sido atraídas por lo exótico, tribal, simbólico.

Algo cargado de cultura como son las inscripciones en la piel fue algo negativo por mucho tiempo en la historia. En la Antigua Grecia y Roma se marcaba a los esclavos así como al ganado, algo que luego emplearían los norteamericanos con los esclavos negros, a los convictos en Australia y los Nazis en los campos de concentración. En China, Europa y Rusia se usaba el tatuaje como forma de castigo. Se cree que luego se tomó esta forma de subyugación como acto de rebelión. Por este pasado a la sociedad occidental se le hace aún muy difícil aceptar al tatuaje. (Schildkrout, 2004)

La nueva tendencia de revivir lo tribal y significativo está poco a poco teniendo acogida, gracias a nuevos estudios arqueológicos que prueban el lado cultural del tatuaje, que no fue solo usado por convictos o esclavos, y fue usado mucho antes de la colonización y la supuesta atracción por los nativos americanos y su pintura corporal. Hay evidencia en la literatura irlandesa medieval de cómo los tatuajes era una práctica cultural que escribía la palabra de Dios en la piel de los Santos para pasarla a las futuras generaciones. En el siglo dieciséis y diecisiete se veía al tatuaje como una magia popular con conjuros en la piel. Hay cuerpos encontrados como un hombre helado de los Alpes de 5000 años, una sacerdotisa del antiguo Egipto (Aprox 2000 A.C.), momias de jinetes y mujeres Pazyryk del siglo seis a dos A.C. por China y Rusia. (Schildkrout, 2004) En culturas amerindias como la Jama-Coaque de Ecuador se ha encontrado esculturas con piercings en la cara y torso, en figurines Mayas hay pintura corporal muy elaborada para la realeza, y por Alaska y Hawaii también hay evidencias de estos elementos que perforaban y decoraban el cuerpo. Se cree que los tatuajes tenían un aspecto místico o médico más que estético en las culturas tribales. (Schildkrout, 2004)

La forma popular de ver a los tatuajes hoy en día, según Schildkrout, se debe a los viajes del Pacífico del Capitán Cook, donde los tatuajes se usaban para demostrar la ocupación, religión, momentos personales e insignias de patriotismo y lealtad. Los marineros y comerciantes que viajaban por el Pacífico, así como cirqueros y artistas del carnaval tenían cada vez más tatuajes. Y en algunos casos si tenían todo el cuerpo tatuado podían volverse celebridades, y de igual forma el tatuador. La población de la clase baja era la que se tatuaba principalmente hasta mediados del siglo veinte. Con la invención de la máquina eléctrica de tatuar en los 1890s, poco a poco creció en popularidad hasta que en los 1960s la visión cultural del tatuaje cambió notoriamente. Varios movimientos sociales adoptaron al tatuaje como los seguidores de la liberación femenina, punks, góticos, motociclistas, neo-tribales, que afirmaban su identidad con el uso del tatuaje o modificación corporal rompiendo la clase social. Esto lo llevó a los medios como parte de celebridades y se volvió una moda. (Schildkrout, 2004)

Cómo explica el tatuador Santiago Díaz, de Diablo Loco Tattoos en Cumbayá, hoy en día los jóvenes copian tatuajes de sus referentes. Múltiples clientes llevan la misma imagen popular del internet para tatuarse permanentemente en su cuerpo. El tatuaje pasó de ser contracultural, a ser absorbido por la moda, siendo estas imágenes copias de algo que les gustó estéticamente y los puede relacionar con algo bien visto socialmente en el momento. A diferencia de la ropa, el tatuaje solía ser para siempre, pero nuevas tecnologías laser permiten removérselos, como hizo la famosa actriz Megan Fox con su tatuaje de Marilyn Monroe. (Entrevista Santiago Díaz, 2013)

Investigación - Desarrollo - Tribal

30

Investigación - Desarrollo - Crítica

Fig. 33

CRÍTICA: MODA VACÍA DE CONTENIDO

Por muchas décadas la cultura occidental se ha apropiado de elementos tribales quitándoles todo su contenido o simbolismo. Desde los juegos de vaqueros e indios, a las publicidades de revistas y películas, los apaches o tribus norteamericanas han sido las más explotadas. Cómo última tendencia de la moda se encuentra en boga lo tribal que ha llevado a varias empresas a utilizar elementos que se ven bonitos y de acuerdo al tema, pero sin tener en cuenta su significado.

31

Investigación - Desarrollo - Crítica

El estampado "azteca" es una mezcla de patrones de rombos y rayas para crear un look tribal, normalmente en colores neón y blanco y negro, es de los más populares actualmente. Nike, a mediados del 2013, presentó las leggings "Pro Tattoo Tech Tights" con un estampado blanco y negro de triángulos curiosamente muy similar a los tatuajes tradicionales de la cultura Samoa y tuvieron que ser retiradas de la venta por una petición "online" de Australia y Nueva Zelanda, al ser acusadas de violación a los Derechos de Pueblos Indígenas de las Naciones Unidas. Nike se disculpó con una declaración. (Vogue)

Otros ejemplo que resultaron ofensivos incluyen a la cadena H&M y a la modelo y presentadora Heidi Klum. H&M en Agosto del 2013 tuvo que sacar de sus tiendas en Canadá los "penachos hipster" que imitaban a

los penachos amerindios pero de colores neón y triángulos en blanco y negro. (CTV News) A finales de Marzo de este año, Heidi Klum en su programa "Germany's Next Top Model", llevó a las modelos a Utah y las vistió como "Nativas Piel Roja". Una de sus fans, Ruth Hopkins, la acusó de representar falsamente su cultura de forma ofensiva y discriminatoria. (Policy Mic)

El problema de ciertas apropiaciones culturales, es el no conocer la importancia de estos símbolos o elementos que están tomando prestado. Los conocidos penachos de plumas de los nativos americanos o "Headdress" son un símbolo espiritual que debe ser ganado para poder ser usado, es un símbolo de honor dado a hombres principalmente. El usar este símbolo en Halloween o en un "Fashion Show" ha sido por años una falta de respeto hacia las culturas nativas americanas. (Huffington Post)

Por falta de responsabilidad social hacia las culturas étnicas, tribales, ajenas la moda está enajenando culturas que aún subsisten y se sienten agredidas y hasta robadas. El saber que significa tampoco quiere decir que sea permitido usarlo. La moda, el diseño y el arte seguirán siendo influenciados por elementos de todo el mundo pero hay que hacerlo con ética y responsabilidad.

Fig. 36

Fig. 37

Fig. 34

Fig. 35

32 Investigación - Análisis

Fig. 38

ANÁLISIS

Vivimos rodeados de tendencias sin conceptos, solo estéticas, con el fin de vender. La ropa y tatuajes de hoy son solo copias de los referentes o íconos de moda del momento. Anne Hollander, afirma que la moda tuvo un rol importante en la modernidad visual del arte, y que esta fue siempre "moderna" y revolucionaria. Así como Enid Schildkrout dice de las inscripciones del cuerpo, como algo valioso en la historia de la cultura y del individuo, es una decisión personal, de pertenecer o excluirse de la sociedad que une al presente con el pasado. ¿Se puede decir que la sociedad vive en problemas de identidad, consumiendo tendencias superficiales que duran pocos meses?

33 Investigación - Análisis

Fig. 39

Lo tribal está teniendo un nuevo significado y el ser humano está en esa constante búsqueda de identidad, se crean nuevas tradiciones alrededor de la nueva tecnología y no falta la constante mirada al pasado para tener inspiración.

Creamos nuevos conceptos, que luego son consumidos por la moda como negocio, pero el ciclo de crear y buscar significado en la ropa o modificaciones corporales continuará. Para este proyecto se quiere crear una subcultura con sus símbolos, reglas, basándose en culturas tribales nativas ecuatorianas y urbanas que existan en Ecuador. Se quiere mezclar elementos, conceptos, símbolos y crear algo nuevo, con nuevos significados que funcionaría en la actualidad como un estilo de vida.

Al estudiar, con esta investigación, que las tendencias de formas de vestir han perdido sus conceptos y los usuarios no saben qué es lo que se están poniendo, se ha decidido crear una subcultura que tenga claros los conceptos y razones por las cuales se visten o decoran, y tener en cuenta lo que quieren comunicar.

PROCESO DE DISEÑO

Como proceso de diseño se empezó por definir el cuerpo y se creó una infografía para tener una referencia gráfica de esto. Luego se desarrolló la problemática y con esta un tema del cual se hizo una especie de brainstorming visual, un trendboard.

Proceso de Diseño

La investigación etnográfica y otras referencias visuales se usaron de base para los personajes. Se creó la historia y los personajes en bocetos con sus conceptos. Y finalmente se crearon los productos.

Para crear una nueva cultura se eligió una cultura tribal, los Shuar del Oriente Ecuatoriano por ser una civilización que aún persiste y tener objetos interesantes como son las tzantzas, cabezas humanas encogidas y su intrincada pintura corporal. Se leyó trabajos etnográficos, leyendas, mitos y canciones populares sobre ellos y escritos por ellos. Se identificó palabras y significados de su idioma. Se creó una historia nueva basada en sus conceptos y creencias. En especial fue interesante su atracción por la muerte y cómo para ellos al morir los espíritus continúan como parte del bosque.

Se diseñó una civilización tribal nueva, basada en conceptos de mitología de la cultura Shuar de Ecuador.

Se creó una heroína que represente esa cultura, una niña de 13 años con habilidades especiales. Con el fin de comunicar su historia se creó un guion y un comic book para que su representación sea gráfica y su apariencia pueda ser referente de moda.

Como referente actual se utilizó la novela gráfica de Neverwhere de Mike Carey basada en la historia de Neil Gaiman.

Proceso de Diseño

SISTEMA PRODUCTO

Estos productos son parte de un sistema que puede seguir siendo explorado, contiene las creencias y valores de esta nueva cultura. Enseña sobre los conceptos apropiados, como la importancia de los Jaguares por ser animales de poder, y sobre los conceptos creados, como el Jaguar con alma de niño. El comic da una breve visión de cómo es esta nueva cultura y que cosas son posibles en este universo, como el poder hablar con espíritus en forma de animal. El comic es un producto actual que puede ser entendido por varias generaciones.

COMIC BOOK

Con el comic se cuenta la historia de Sáaa, se creó un guion y se tomó fotografías de referencia. Su tamaño imita los comic books tradicionales. Se calcaron las fotos digitalmente para crear las viñetas. Luego se pintó en Photoshop con colores planos. Para la portada se utilizó una foto y se pintó con más detalle, igualmente en digital.

MUEBLE MODULAR

El mueble modular consta de 5 piezas hechas de madera reclamada en forma de los triángulos del logo de Sáaa. En 3 de ellos se cuenta la historia de Sáaa y Jawa, vemos las dos etapas que vivieron para convertirse en lo que son. El primer panel cuenta el trágico evento de su infancia cuando Jawa en su forma de Jaguar carga a Sáaa a un lugar seguro. El segundo panel muestra a Sáaa de adolescente con su pelo en movimiento por el viento haciendo referencia a lo que implica su nombre. El tercer panel es de Jawa sacándose la capucha de Jaguar. Los tres fueron pintados con acrílico sobre madera.

TABLA DE SKATE

Se utilizó una tabla de skate vieja que se quitó el diseño dejando sólo la madera, se fijó una base con spray transparente mate y se pintó con acrílicos y marcadores permanentes.

CAMISETA TZANTZA

Para realizar la camiseta primero se hizo un dibujo a lápiz y se lo pintó con tinta china. Se limpió la imagen en Photoshop y se la imprimió directo a una camiseta de 100% algodón. Para darle la forma asimétrica se la cortó con tijeras.

46 Sistema Producto - Objetos cumplen objetivos y responden pregunta de investigación

¿Cómo con estos objetos se cumple los objetivos generales y si responde la pregunta de investigación?

Primero se creó una historia y unos personajes basados en los mitos y decoraciones de cuerpo Shuar. El personaje de Sáaa tiene influencias de elementos Shuar, como su pelo rojo y negro, que son los colores tradicionales de los Shuar para su cara, su camiseta de tzantza, que representa las cabezas reducidas que llevan los Shuar en su cuello. El personaje de Jawa es basado en un mito Shuar de un chico que vio un Arutam de Jaguar, y pensé en la posibilidad de que un chico muerto pueda volverse un Arutam en un cuerpo de un Jaguar, su pintura corporal es cómo la usan los Shuar para representar a un Jaguar, y su chompa tiene manchas como las de un Jaguar pero en forma de triángulo que es otro elemento común en las decoraciones de cuerpo Shuar.

Además de los elementos o referencias Shuar estos personajes son contemporáneos, su ropa es similar a los jóvenes urbanos de esta época. La creación de Sáaa cómo la personaje principal es algo contemporáneo también, siguiendo la tendencia de crear más personajes principales femeninos que no sólo se enamoren del personaje principal, sino que sean su propia heroína y modelo a seguir para esta nueva oleada de chicas que no quieren ser princesitas en un mundo tradicionalmente patriarcal y sexista. Mucha de la teoría sobre las representaciones de las mujeres en la cultura popular cómo estereotipos de damisela en peligro, investigué en la serie de "Feminist Frequency" de Anita Sarkeesian <http://www.feministfrequency.com/>. (Sarkeesian)

Cómo historia personal en navidad jugué con una niña de 3 años, ella tenía una televisión imaginaria donde podías elegir el personaje que quisieras, elegí Batman y me respondió que eso es para niños. No solo me sentí frustrada pero también herida. Sáaa es para esas chicas que quieren los personajes fuertes e independientes que no necesariamente son masculinos, no deberían ser solo masculinos.

Así que mientras la historia de Sáaa puede parecer liviana, trata algunos temas fuertes como el feminismo y la muerte. El hermano de Sáaa está muerto y su alma encerrada en un Jaguar negro, sólo ella lo puede ver y la gente lo ve como un jaguar común. Se juega con algunas creencias Shuar como la de la importancia y honor que tienen los jaguares, al tener un jaguar a su lado se eleva el estatus de Sáaa a la de una guerrera importante.

Las mujeres Shuar tradicionalmente pertenecen solo al campo y al hogar, pero Sáaa es cómo una heroína de fantasía universal.

En el 2013, *Catching Fire* de la saga de *Hunger Games* se convirtió en una de las películas más taquilleras con una mujer, Katniss, como personaje principal. A diferencia de otras películas, esta secuela no se ve como un chick flick, hombres y mujeres por igual fueron a verla cómo película de acción. (Forbes) La serie animada de *La Leyenda de Korra*, de los creadores de *Avatar: la leyenda de Aang* o el último Maestro Aire, tuvo preocupados a sus ejecutivos de Nickelodeon cuando salió la primera temporada, ya que la personaje principal es una chica fuerte que podría no atraer a las audiencias masculinas, pero se equivocaron y la serie tuvo éxito. (NPR) Hacen falta heroínas femeninas como Katniss y Korra.

Creando esta historia compleja y diferente, que pueda ser universal, pero además local, se cumple con los objetivos generales propuestos. Otro de mis objetivos, más personales, era que le guste a gente de mí alrededor como a mi sobrino, y me basé en él para crear a Jawa, por lo que le alegra mucho cuando ve al personaje. Creando variedad de objetos desde ropa, a muebles modulares, pasando por tablas de skate a stickers, se trata de englobar la experiencia de las personas con la cercanía al personaje e historia y así llegar a crear una "lifestyle brand" o marca que vende el estilo de vida, que es otro objetivo. Diseñadores que admiro locales como Motomichi Nakamura crean desde peluches a bocetos en marcadores para explorar a sus personajes, otros diseñadores o artistas internacionales como Tara McPherson o Camilla D'Errico crean hasta mochilas y ropa de sus personajes.

Sistema Producto - Objetos cumplen objetivos y responden pregunta de investigación

48 Sistema Producto - Por qué estos Objetos

¿Por qué estos objetos?

Con la idea de conectar esta historia con el público y unir la investigación con los objetos, se crearon productos para decorar el hogar, o decorarse uno mismo. La marca o sistema está hecha para poder ser plasmada en diferentes medios y objetos que pueden ser comercializables. Se eligió los más emblemáticos para realizar primero. El mueble modular es el comienzo de la leyenda además del logo, y es funcional. La camiseta es la que usa Sáaa, representa a la tzantza Shuar y es funcional. La tabla de skate es un símbolo icónico del público al que me estoy enfocando, jóvenes subculturales, y puede ser funcional o decorativo.

El logo se crea a base de la geometría Shuar de triángulos. La palabra SAAA se forma con la unión de 5 triángulos. Con estos triángulos se creó el mueble modular que forma esas letras. Se usó madera reclamada de una carpintería en Tumbaco. Cada letra A tiene un personaje y juntos cuentan una historia. El primer triángulo habla sobre el comienzo de Sáaa y Jawa, es el momento en que Jawa salva a Sáaa y está creado cómo un cuadro religioso icónico, es el momento donde se ve a Sáaa, el comienzo de su leyenda, junto al Arutam de Jawa. El segundo cuadro representa a Sáaa de adolescente, cuando vuelve a encontrarse con Jawa y empieza a descubrir sus poderes concedidos por el Arutam Shuar. El tercer cuadro, es el momento en que Jawa se descubre ante Sáaa y el público por primera vez.

Esta parte de la historia está basada en mitos Shuar y en historias contemporáneas de anime japonés como: "Naruto" de Masashi Kishimoto y de *Nausicaä del Valle del Viento* de Miyazaki. Naruto tiene un demonio de 9 colas atrapado en su cuerpo de niño y todo el mundo lo ve con miedo, pero esto también le da gran fuerza, lo que lo hace de grande convertirse en el líder de su pueblo. Sáaa es la niña que apareció traída por un Jaguar, esto le da un aura de importancia a su nueva tribu donde es adoptada y acogida como niña especial, la ven con miedo y con respeto. Además Jawa, es la mezcla del alma de Tivi con el cuerpo de un jaguar negro, es un Arutam Shuar y un niño travieso. "Nausicaä" es una chica con una habilidad especial de comunicarse con animales que muchos ven con miedo. Sáaa puede hablar con Jawa que es su hermano pero todos ven como un Jaguar al que nadie más puede acercarse. Así como Naruto y Nausicaä, el destino de Sáaa es convertirse en líder de su pueblo.

La camiseta se crea a base de la tradicional camiseta de calavera de las subculturas urbanas, en esta se reemplaza la calavera por la tzantza Shuar. La tzantza es emblemática, mundialmente reconocida, representa el salvajismo con el que se los conoce a los Shuar pero del que actualmente se quieren desprender. Yo me apropio de este símbolo y lo traduzco a una pieza de vestir. Para Sáaa esta es una camiseta simbólica de cómo la ven en su tribu, ella tiene un Arutam, que es Jawa, que la protege desde pequeña. Ella por la traumática experiencia que vivió de niña y la muerte de su hermano, no recuerda cuando Jawa la llevó a su nueva tribu donde fue adoptada. Por un lado creció detestando lo que eso significaba pero cuando vuelve a encontrarse con

Jawa, acepta el orgullo y honor que eso significa. Las tzantzas son un símbolo fácil de reconocer y han sido comercializadas desde hace siglos como objeto cruel pero estético.

En la cultura popular podemos ver referencias a la tzantzas como "shrunken heads", en historias varias, pero en especial está la película de Hotel Transilvania (2012) donde el Conde Vlad (Adam Sandler) las usa de artículo de "No molestar" en las perillas de las puertas de su hotel. Actualmente la franquicia vende las tzantzas del hotel como peluches.

La tabla de skate, cómo ya mencioné, es un símbolo de la juventud urbana, pero además es un símbolo personal. Principalmente es un deporte masculino pero también hay mujeres que la practican. Yo no practico el deporte pero sé patinar y pertenezco al grupo de Damas del Skate del Ecuador, donde mi hermana es fundadora. La tabla de skate representa un mundo masculino donde las mujeres también buscan su espacio.

Muchos artistas actualmente pintan sus tablas "custom" cómo un objeto de diseño decorativo de gran valor. Como formato es reconocido en galerías de arte y artistas urbanos.

Sistema Producto - Por qué estos Objetos

CONCLUSIÓN

REFLEXIÓN

El cuerpo es una construcción social sobre un ente biológico complejo, que cambia su percepción de sí mismo mediante símbolos que crea para sí mismo. Como ente social, el cuerpo existe dentro de un grupo, y el cómo es percibido dentro del grupo afecta sus acciones. Para crear simbolismos con significado se debe crear signos estéticos comprensibles. Se eligió el estilo de arquetipo de héroe, ya que con los signos simplificados de lo que la sociedad considera un héroe, se puede llegar a un mito de tipo universal comprendido por más gente.

La forma de expresar la individualidad es con la ropa y decoraciones de cuerpo. Para crear una cultura nueva, se debe crear su ropa, que sea acorde a sus valores y creencias.

Al crear una historia y un personaje, se crea la base de un material que podría seguir creciendo en más productos gráficos.

Conclusión

RECOMENDACIONES

Se recomienda estar actualizado en los conceptos de cuerpo de acuerdo al mundo globalizado y desarrollos tecnológicos. La forma en que el cuerpo está representado en ropa, moda, decoraciones o accesorios cambia todo el tiempo. Con inspiración de culturas pasadas podemos crear subculturas nuevas. Al crear un nuevo universo de posibilidades y personajes se puede crear reglas, valores distintos que funcionen dentro de ese universo respetándolas para que puedan ser verosímiles para el lector o usuario.

REFERENCIAS

- 'Airbender' Creators Reclaim Their World In 'Korra', NPR, <http://www.npr.org/2012/04/13/150566153/airbender-creators-reclaim-their-world-in-korra> (Visitado en Febrero 2014)
- Carey, Mike, Neil Gaiman's Neverwhere. 2007. Vertigo
- Catching Fire Does Super Hero Numbers and Becomes Highest Opening Weekend Starring a Female Lead, Forbes, <http://www.forbes.com/sites/melissasilverstein/2013/11/25/catching-fire-does-super-hero-numbers-and-becomes-highest-opening-weekend-starring-a-female-lead/> (Visitado en Febrero 2014)
- Entwistle, Joanne. El Cuerpo y La Moda: Una visión sociológica. 2002. Barcelona: Paidós Contextos
- Entrevista: Santiago Díaz, Diablo Loco Tattoos, Cumbayá (entrevista personal, Enero, 2013)
- Featherstone, Hepworth, Turner. The Body: Social Process and Cultural Theory. 1991. London: Sage Publications

Gilligan, Ian. Neanderthal Extinction and Modern Human Behaviour: The Role of Climate Change and Clothing. *World Archaeology*, Vol. 39, No. 4, Debates in "World Archaeology" (Dec., 2007), pp. 499-514
<http://www.jstor.org/stable/40026145>

Heidi Klum's Redface Photo Shoot Is a Massive Insult to Native Americans. *Policy Mic*.
<http://www.policymic.com/articles/87351/heidi-klum-s-redface-photo-shoot-is-a-massive-insult-to-native-americans> (Visitado en Abril 2014)

Hey You in the Headdress, Know What it Means? *Huffington Post*. http://www.huffingtonpost.ca/chelsea-vowel/an-open-letter-to-nonnati_b_1262816.html (Visitado en Abril 2014)

Hollander, Anne. The Modernization of Fashion. *Design Quarterly*, No. 154 (Winter, 1992), pp. 27-33
<http://www.jstor.org/stable/4091263>

H&M pulls 'hipster' headdresses after complaints of cultural insensitivity. *CTV News*.
<http://www.ctvnews.ca/canada/h-m-pulls-hipster-headdresses-after-complaints-of-cultural-insensitivity-11403955>
 (Visitado en Abril 2014)

Krutak, Lars. Embodied Symbols of the South Seas: Tattoos in Polynesia, 2010,
http://www.larskrutak.com/articles/south_seas/

Nike Reacts to Racism Claims. *Vogue*. <http://www.vogue.co.uk/news/2013/08/16/nike-accused-of-racism-over-tattoo-leggings> (Visitado en Abril 2014)

Rueda, Marco Vinicio. *Setenta Mitos Shuar*. 1987. Quito. Abya-Yala

Sarkeesian, Anita. *Feminist Frequency*, <http://www.feministfrequency.com/> (Visitado en Febrero 2014)

Schildkrout, Enid. *Inscribing the Body*. *Annual Review of Anthropology*, Vol. 33, (2004), pp. 319-344
<http://www.jstor.org/stable/25064856>

Thomas, Nicholas. *Art Against Primitivism: Richard Bell's Post-Aryanism*. *Anthropology Today*, Vol. 11, No. 5 (Oct., 1995), pp. 15-17 <http://www.jstor.org/stable/2783186>
 Ujukam, Antun, Awananch. *Mujer y poesía en el pueblo shuar*. 1991. Quito. Abya-Yala

CRÉDITOS DE FOTOS

Fig 1 : Pg.6 Scarification: Anchor Cuttings. 2005. Recuperado de <http://news.bme.com/2005/11/28/anchor-cuttings/>

Fig 2 : Pg. 6 Tatuaje: Inked Girls: Cervena Fox. Recuperado de <http://www.inkedmag.com/girls/cervena/>

Fig 3 : Pg. 6 Tribal: Jaipur Rugs Urban Bungalow Ivory Tribal Rug. Recuperado de <http://www.allmodern.com/Jaipur-Rugs-Urban-Bungalow-Ivory-Tribal-Rug-UB30-RUG11-JCJ1382.html>

Fig 4 : Pg. 6 Fashion: Run of Show. *W Magazine*. 2010. Recuperado de http://www.wmagazine.com/fashion/features/2010/01/mcdean_fashion/photos/slide/9

Fig 5 : Pg.6 Urban Art: DBO Out of the City. 2008. Recuperado de <http://www.spindeck.co.uk/blog/2008/05/dreweatts-urban-art-sale-bag-yourself.html>

Fig 6 : Pg. 6 Instinto: Recuperado de <http://sentimientoscerebro.galeon.com/Paginas/Instinto.html>

Fig 7 : Pg. 6 Sexo: 2012. Recuperado de <http://www.glamour.com/sex-love-life/blogs/smitten/2012/12/a-reason-to-keep-it-at-just-a.html>

Fig 8 : Pg. 6 Violencia: 2011. Recuperado de <http://www.eluniversal.com/arte-y-entretenimiento/television/111212/cartoon-network-apoya-causa-contra-la-violencia-estudiantil>

Fig 9 : Pg. 6 Darwin: Charles Darwin. Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Darwin

Fig 10 : Pg. 6 Infantil: ElSevilla. 2009. Recuperado de <http://elsevilla.deviantart.com/art/Dazzled-just-for-a-moment-132772234>

Fig 11 : Pg. 6 Griegos: Platón. Recuperado de <http://en.wikipedia.org/wiki/Plato>

Fig 12 : Pg. 6 Tacto: Contacto. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Tacto>

Fig 13 : Pg. 6 Visual: Multicolores eye macro. Recuperado de <http://www.istockphoto.com/stock-photo-5733150-multicolored-eye-macro.php?st=7263663>

Fig 14 : Pg. 7 Hardy-Chartrand, Benoit. 2013. Recuperado de <http://photography.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/maiko-geisha-japan/>

Fig 15 : Pg. 8 De Caro, Giovanni. Quilotoa Crater Lake. 2014. Recuperado de http://travel.nationalgeographic.com/travel/photo-of-the-week/#/kichwa-girls-lake-quilotoa-edcuador_58621_600x450.jpg

Fig 16-18 : Pg. 9-11 Fréger, Charles. Europes Wild Men. 2013. Recuperado de <http://ngm.nationalgeographic.com/2013/04/europes-wild-men/freger-photography>

Fig 19 : Pg. 12 Lewis, Jeanie. Procession, India. 2014. Recuperado de http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/global-fashion-photos/#/india-women-sari_12362_600x450.jpg

Fig 20 : Pg. 13 Anderson, Justin. Models, New York City. 2014. Recuperado de http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/global-fashion-photos/#/fashion-models-new-york_12352_600x450.jpg

Fig 21 : Pg. 14 Shuar. Recuperado de http://culturasyetnias.blogspot.com/2012_06_01_archive.html

Fig 22-24 : Pg. 21, 23-24 RetroSpective: couture exhibition. 2013. Recuperado de <http://sites.fitnyc.edu/depts/museum/RetroSpective/>

Fig 25 : Pg. 22 Hombre Prehistórico. 2013. Recuperado de <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2294356/Real-life-Fred-Flintstone-lives-like-caveman--Suffolk-Prehistoric-survival-expert-goes-Stone-Age.html>

Fig 26 : Pg. 25 Saji, Arun. Hindu Ritual, India. 2013. Recuperado de <http://photography.nationalgeographic.com/photography/photo-of-the-day/hindu-ritual-india/>

Fig 27-28 : Pg. 26 Primitivismo: Recuperado de <http://en.wikipedia.org/wiki/Primitivism>

Fig 29-30 : Pg. 26 Maori: Recuperado de http://en.wikipedia.org/wiki/Maori_people

Fig 31 : Pg. 27 Shaver, Stephen Buddhist Monk, Thailand. Recuperado de <http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/tattoos-piercings-scarification-photos/>

Fig 32 : Pg. 28 Warner, Petra. Hennaed Hands, India. Recuperado de <http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/tattoos-piercings-scarification-photos/>

Fig 33-35 : Pg. 30-31 Heidi Klum's Redface Photo Shoot Is a Massive Insult to Native Americans. 2014. Recuperado de <http://www.policymic.com/articles/87351/heidi-klum-s-redface-photo-shoot-is-a-massive-insult-to-native-americans>

Fig 36 : Pg. 31 Nike's Tattoo Leggings. 2013. Recuperado de <http://www.vogue.co.uk/news/2013/08/16/nike-accused-of-racism-over-tattoo-leggings>

Fig 37 : Pg. 31 H&M Headress. 2013. Recuperado de <http://www.ctvnews.ca/canada/h-m-pulls-hipster-headresses-after-complaints-of-cultural-insensitivity-11403955>

Fig 38 : Pg. 32 Elder, Neville. Tattooed Man, Canada. Recuperado de <http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/tattoos-piercings-scarification-photos/>

Fig 39 : Pg. 33 Nogi, Kozuhiro. Tattoo Artist, Japan. Recuperado de <http://travel.nationalgeographic.com/travel/countries/tattoos-piercings-scarification-photos/>