

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporaneas

Hajime no Ippo

Yakaman Hernández Jaramillo

Artes Visuales Concentración en Diseño de Modas

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Visuales

Quito, 21 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Hajime no Ippo

Yakaman Hernández Jaramillo

María Soledad Romero, BFA

Quito, 21 de diciembre de 2020

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Yakaman Hernandez

Código: 00130672

Cédula de identidad: 1754568952

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

La moda suele ser malinterpretada al analizarla de manera superficial. No es coincidencia que la palabra moda se enfoque en tendencias relevantes de un momento histórico específico. La indumentaria se relaciona directamente con la cultura, tanto en aspectos culturales como la política, así como también con los momentos de ocio y expresión. Hoy en día no se puede ignorar la influencia de los medios en nuestra vida cotidiana, ya sea con el internet, los videojuegos, o en este caso la animación. En esta colección se hace énfasis en una animación japonesa de boxeo llamada Hajime no Ippo.

Palabras Clave: Moda, indumentaria, anime, boxeo, animación.

Abstract

Fashion is often misunderstood when it is analyzed superficially. It is not coincidence that the word fashion focuses on relevant trends of a specific historical moment. Clothing is directly related to culture, both in cultural and political aspects, as well as with moments of leisure and expression. Nowadays the influence of social media in our daily lives cannot be ignored, whether with the internet, videogames, or in this case animation. This collection emphasizes a Japanese boxing animation called Hajime no Ippo.

Key words: Fashion, clothing, anime, boxing, animation.

Tabla de Contenidos

INTRODUCCIÓN.....	8
DESARROLLO	9
CONCLUSIÓN.....	13
REFERENCIAS.....	14
ANEXO A: CONCEPTUALIZACIÓN.....	15
ANEXO B: CROMÁTICA 1	17
ANEXO C: OPCIONES DE INDUMENTARIA	18
OPCIÓN D: CROMÁTICA 2	19
.....	19
OPCIÓN E: TELAS E INSUMOS	20
ANEXO F: INDUMENTARIA SELECCIONADA.....	22
ANEXO G: FIGURINES	23
ANEXO H: FICHAS TÉCNICA	24

Introducción

¿Son realmente importantes el ocio y el entretenimiento dentro de nuestra cultura? En la actualidad se busca desvalorizar las actividades que no son consideradas productivas. No obstante, no se trata de una tendencia reciente. La música, el cine y el deporte se suelen considerar inferiores a áreas como la medicina, la jurisprudencia y la política. Sin embargo, la realidad es que estas áreas tienen un impacto impresionante en nuestras vidas, al igual que generan ingresos más que decentes para quienes producen estos contenidos. Adicionalmente, se aprecia a críticos que conocen de estas áreas, es decir, personas que no ejercen el oficio pero que lo analizan de manera objetiva.

La animación es un área desvalorizada en gran medida, ya que por alguna razón siempre se la limita a un producto infantil y pasajero. No importa si se trata del pasado al desvalorizar animés como Candy Candy, así como del presente al no comprender la importancia de caricaturas como Steven Universe. Las personas adultas suelen percibir a la animación como un medio de entretenimiento sin propósito a largo plazo. No obstante, es irónico que todos recordemos alguna animación que marco nuestra infancia sin importar a que generación pertenezcamos.

Es irónico notar como la animación japonesa es desvalorizada en Latinoamérica y vista como un producto únicamente infantil, pese a que muchas personas jóvenes y adultas disfrutan de este producto en gran medida. En esta ocasión he decidido enfocarme en un anime llamado Hajime no Ippo, anime que trata sobre el boxeo de manera distinta. El propósito es generar una colección dirigida a quienes disfrutan del anime. La colección está conformada por una indumentaria casual, ya que la finalidad no es hacer ropa deportiva como tal, sino reinterpretar el concepto abarcado a lo largo de la serie. Para reinterpretar el concepto se tomaron en cuenta a los personajes y sus diferencias, el boxeo, su entorno, los colores y la simbología.

Desarrollo

Lo primero que tome en cuenta fue que existen demasiados personajes dentro de la historia, al igual que se profundiza mucho sobre cada uno de ellos. No obstante, hay dos tipos de personalidades que se enfatizan con mayor fuerza en la serie. Por un lado, existe el boxeador enérgico, agresivo, emocional e impulsivo. Es posible notar como este boxeador se caracteriza por su resistencia y fuerza física. Por otro lado, está el boxeador táctico, calculador, frío e ingenioso. Este boxeador es débil físicamente al compáralo con el primero, sin embargo, se caracteriza por ser eficaz y veloz. Adicionalmente, existen boxeadores que se caracterizan por mezclar ambas técnicas.

Lo segundo que se tomó en cuenta fue el escenario y la indumentaria de cada personaje, ya que el cuadrilátero no se limita a representar un espacio físico. Los elementos en el mismo tienen cierta simbología implícita. Es por ello que tome en cuenta la importancia de los guantes y las cuerdas, ya que estos elementos generan una conexión entre los boxeadores por pertenecer a un mismo escenario. La indumentaria de los personajes no está exenta de análisis. Es posible notar como cada boxeador usa un color distinto. El color no solo sirve para diferenciar a los personajes, sino que va acorde a sus personalidades.

Cabe destacar que la colección en ningún momento se enfoca en el boxeo de manera realista, ya que al basarse en una animación se pueden percibir ideas y emociones de los personajes. Es decir, la percepción introspectiva sobre el deporte es una aspiración más que una realidad. No obstante, también se puede tomar en cuenta como la ficción se genera a partir de la realidad.

Después de conceptualizar los elementos estos debían incorporarse a la indumentaria. En primera instancia coloque cuerdas en todos los atuendos. Las cuerdas fueron hechas con recortes de telas rectangulares y pespuntos externos. Las cuerdas sirven para representar el cuadrilátero. No obstante, también se usan de manera cruzada para representar los cordones que hay en los guantes y las botas. La variación de telas en forma rectangular también sirve en ocasiones para representar las cuerdas de manera distinta. Cuatro atuendos llevan capucha para representar las batas que usan los boxeadores antes de ingresar al cuadrilátero.

Posteriormente elegí una paleta de colores bastante variada. Sin embargo, debido a las circunstancias la cambie por una paleta más simple pero efectiva. La paleta se caracteriza por mostrar un contraste entre ambos boxeadores. Por un lado, elegí una paleta de colores cálidos para representar a los boxeadores agresivos, ya que se busca mostrar el dinamismo y la fuerza que los representa. Por otro lado, elegí una paleta de colores fríos para los boxeadores estratégicos, ya que representan la calma y paciencia de los mismos. Los boxeadores agresivos se representan con los colores naranja y rojo. Por otro lado, los boxeadores estratégicos se representan con los colores verde, celeste y azul. Adicionalmente, se usan los colores blanco y negro para añadir contraste entre ambos.

Elegí usar poliéster y gabardina como telas de la colección, ya que las prendas se pegarían al cuerpo mediante pinzas y breteles. También lo hice porque sentí que las texturas y los tejidos planos serían adecuados para mi temática. Agregue el uso de botones y cierres para que las prendas puedan acomodarse al cuerpo, ya que al no ser tejido de punto no poseen elasticidad.

La colección contaba inicialmente con más atuendos, sin embargo, se seleccionaron solo diez para la colección final. Considero que es importante tener diferentes opciones, ya que durante el proceso se generan y desechan distintas ideas. Esto permite generar cambios cada vez más acordes con la temática que se busca plasmar en la colección. Al final del proceso no pude realizar la indumentaria personalmente, ya que no contaba con todos los conocimientos, al igual que tampoco disponía de todos los recursos que se necesitaban. Es por ello que realice fichas técnicas para especificar los detalles de cada prenda.

Las fichas técnicas sirven tanto para compartir las ideas sobre la confección de la indumentaria con otros, así como también para corregir o cambiar el proceso. Al solicitar ayuda con la confección tuve diferentes inconvenientes, aunque no se trató de la parte teórica, sino más bien de problemas con la ética de trabajo de la persona que me ayudo. No obstante, también pude aprender que existen dificultades que no se pueden prever al momento de realizar la colección de manera física. También tuve dificultades con la cromática de la colección, ya que no fue sencillo encontrar colores que cumplan en su totalidad con los que propuse inicialmente. No obstante, encontré colores bastante cercanos.

Durante la conceptualización de las colecciones recibí ayuda por parte de mi profesora para ajustar la ropa a la medida de las modelos, ya que previamente trabajé con medidas estándar de otro modelo para el diseño de la ropa. También se me ayudo con la conceptualización del video, aunque se me permitió decidir que opciones me gustaban y cuáles no. El maquillaje y los accesorios respetaron el concepto, al igual que el escenario. Deseaba por momentos que las poses fuesen más gestuales, no obstante, se me corrigió y recordó que el elemento principal a enfatizar es la indumentaria. Considero que es importante mantener un concepto y ser fiel al mismo, no obstante, también debo agradecer esos cambios,

ya que siempre se tiene que aprender y mejorar en algo, en este caso hablando específicamente de mí.

Conclusión

Considero que se necesita dar otro valor a la cultura que se asocia con la creatividad y el ocio. Es posible notar como se menosprecia la importancia de este lado de la cultura, pese a que su influencia es relevante en la vida cotidiana. También cabe recalcar que muchos aspectos teóricos y prácticos que he aprendido me han sido de gran ayuda. No obstante, también sé que debo mejorar en muchas áreas, al igual que sé que muchas dificultades no pueden solucionarse de manera teórica. Sé que la cultura popular y general es representada con respeto y criterio en áreas como el arte, el diseño de moda y la animación. Sin embargo, me gustaría que se tomara en cuenta más la importancia de estos temas de manera justa.

La colección que realizo es igual que cualquier otra, ya que la ropa no se limita a ser bonita o fea, sino que es una forma de expresión. La indumentaria y la moda no solo tratan de mostrar imágenes, sino que buscan representar y dar a conocer algo relevante en la sociedad. La importancia de una colección no solo reside en un factor económico como tal, así como tampoco se limita a un tema de vanidad. La indumentaria transmite algo cultural, ya sea una perspectiva personal, una crítica social, o inclusive una forma de arte gestual y creativa.

Referencias

Minitokyo. Hajime no Ippo Series. Recuperado el 21 de diciembre del 2020 de

<http://www.minitokyo.net/Hajime+no+Ippo>

Wallpapercave. (2020). Hajime No Ippo Wallpapers. Recuperado el 21 de diciembre del 2020

de <https://wallpapercave.com/w/wp1891974>

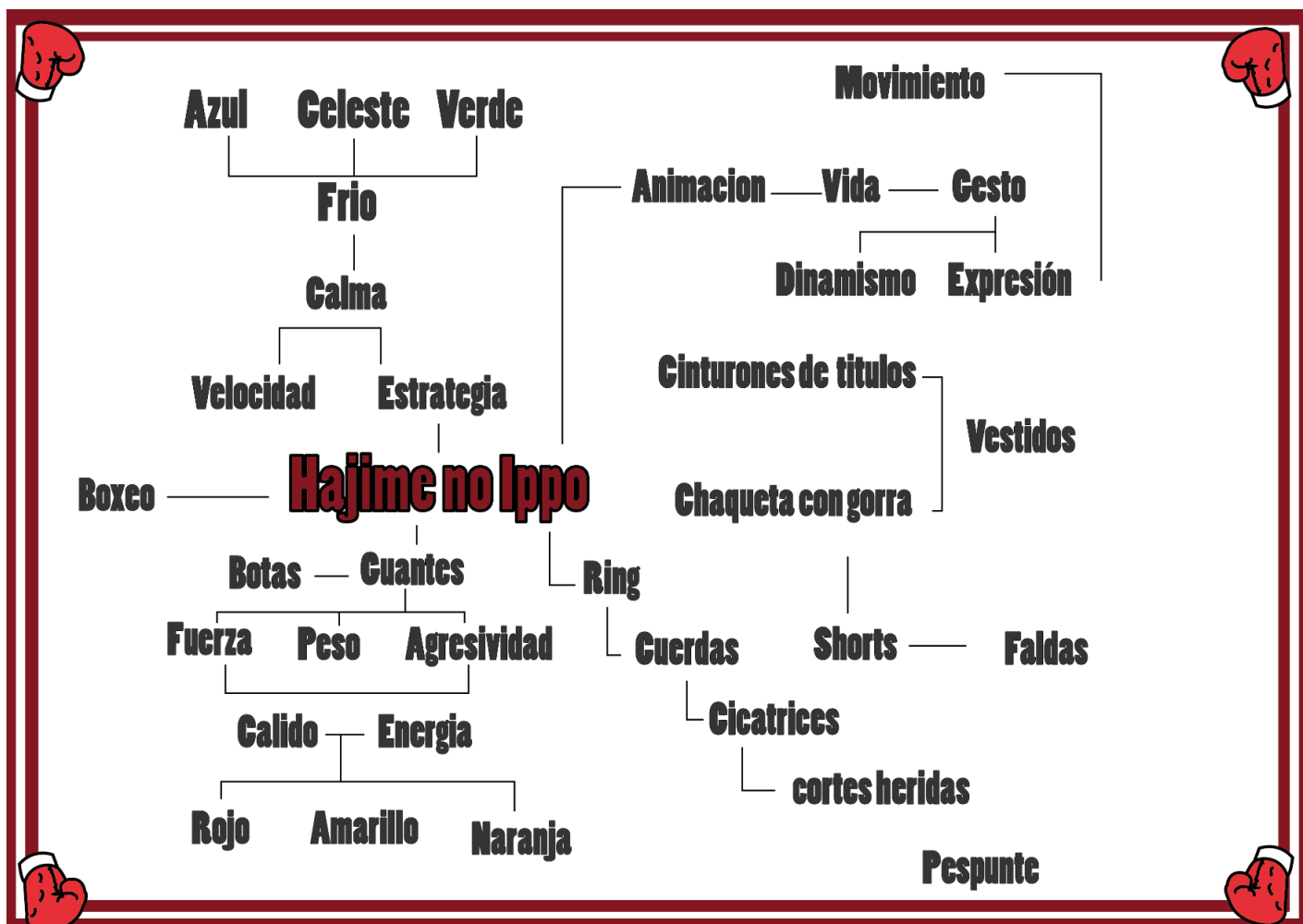
Wallpapercave. (2020). Hajime No Ippo Wallpapers. Recuperado el 21 de diciembre del 2020

<https://wallpapercave.com/w/wp1891976>

Madhouse, MAPPA. (2000-2014). Hajime no Ippo.

Anexo A: Conceptualización





Anexo B: Cromática 1

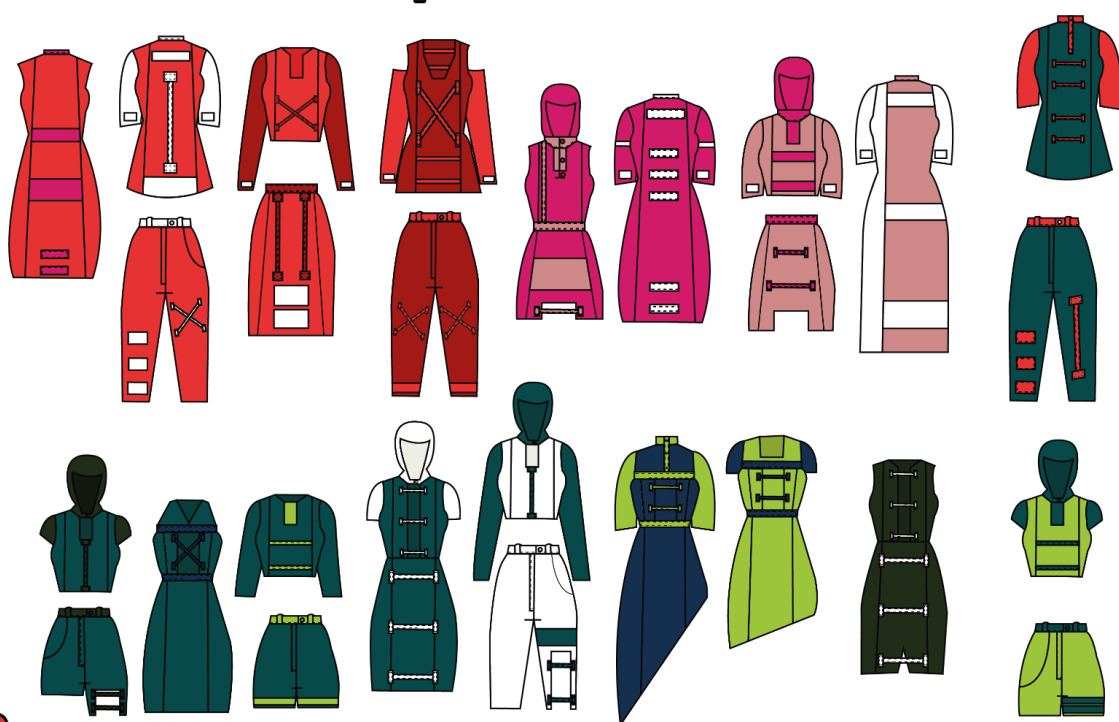


Anexo C: Opciones de indumentaria

Opciones Outfits 1



Opciones Outfits 2



Opción D: Cromática 2

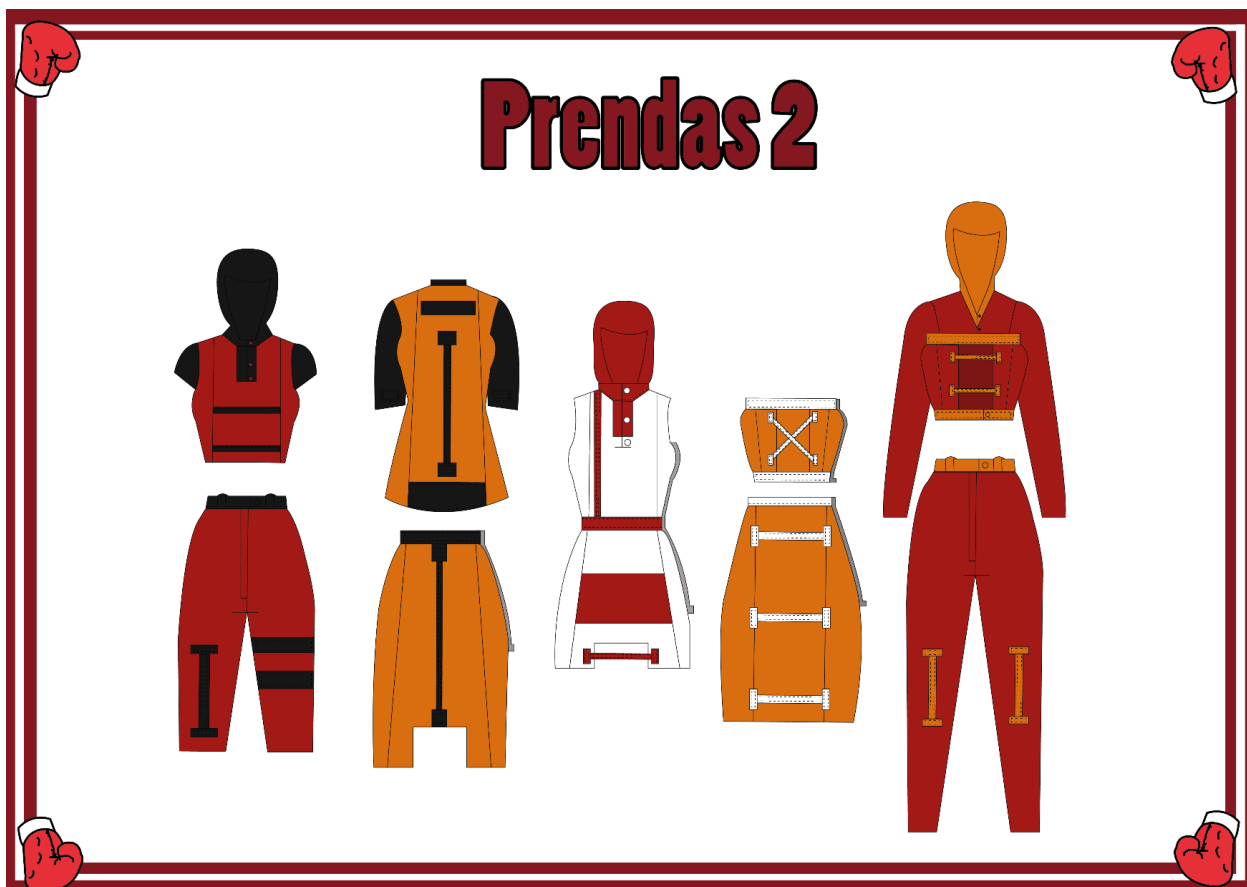
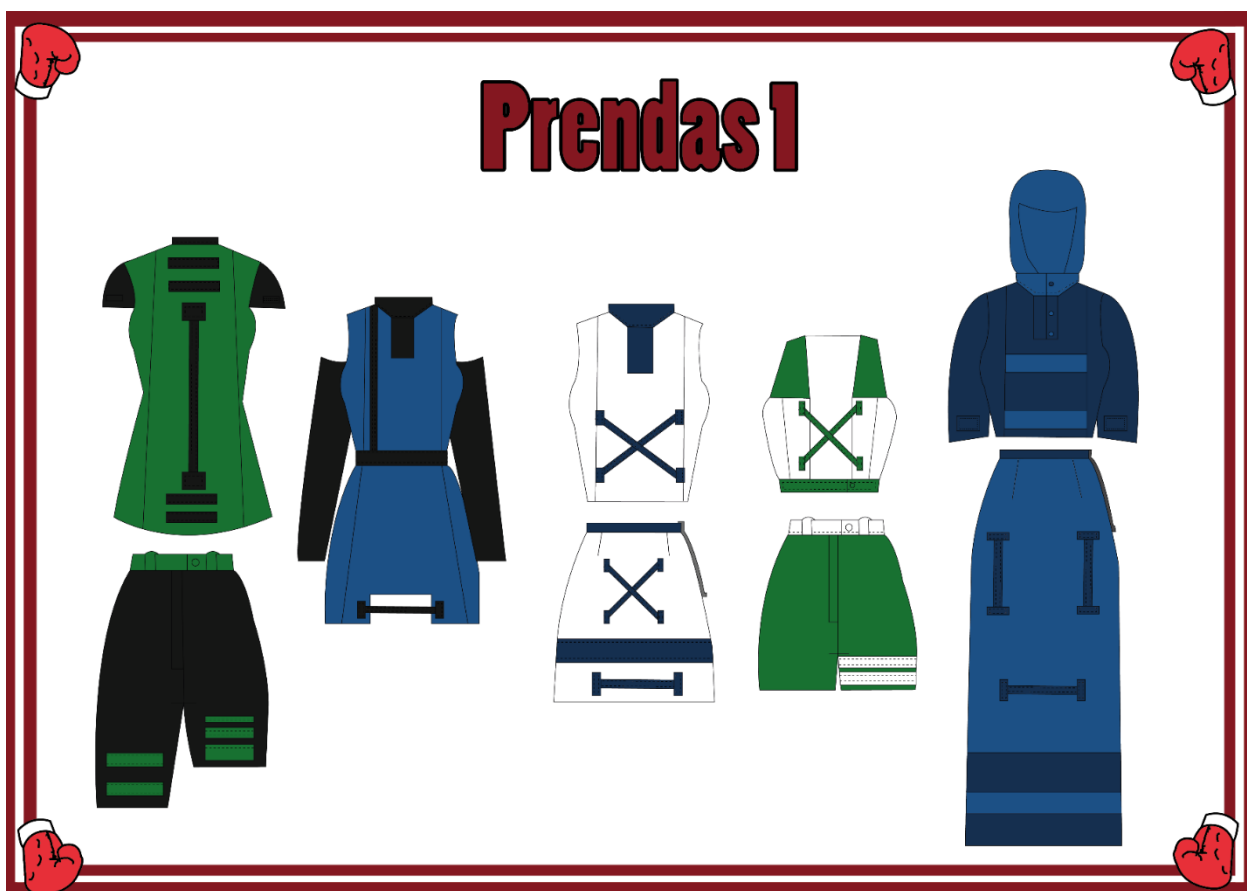


Opción E: Telas e insumos**Telas****Gabardina****Polialgodon****Insumos 2**

Insumos



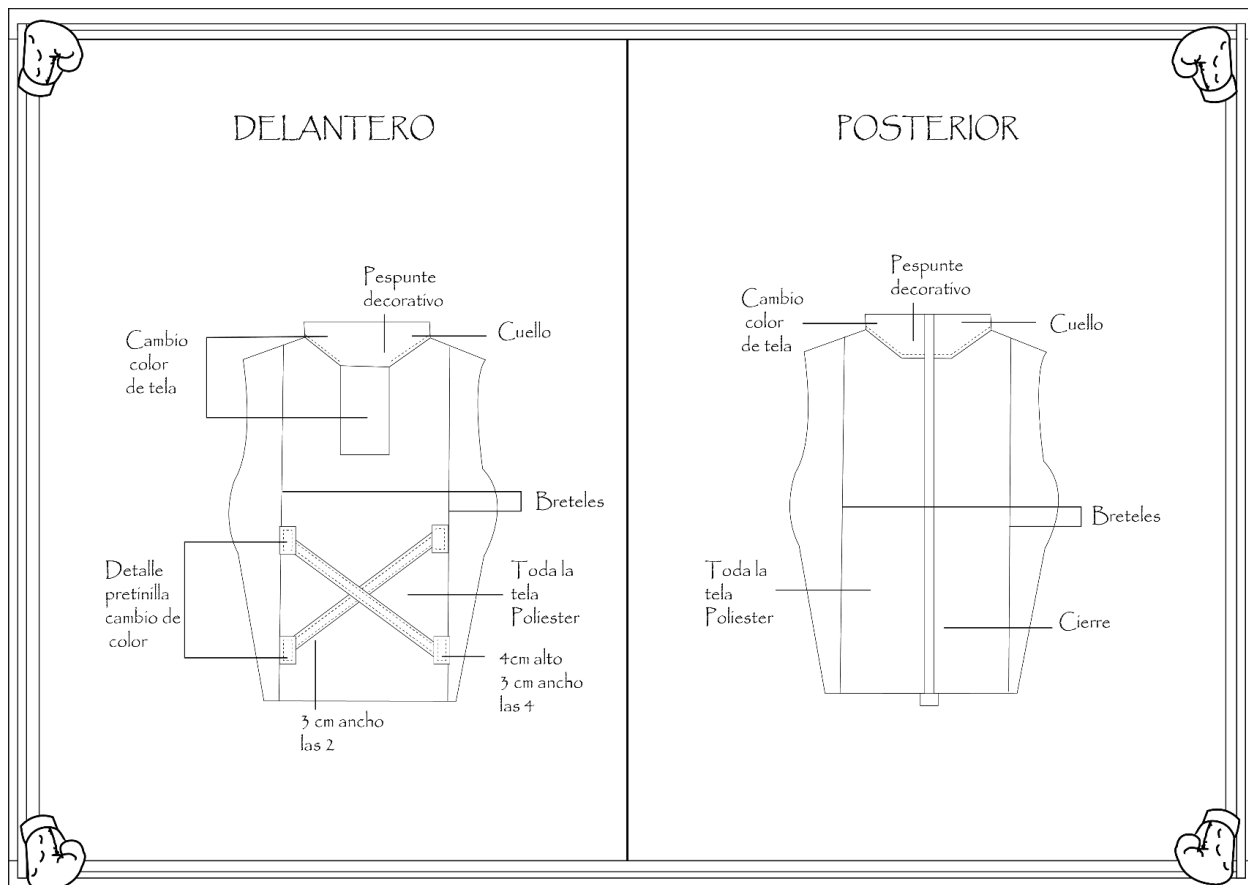
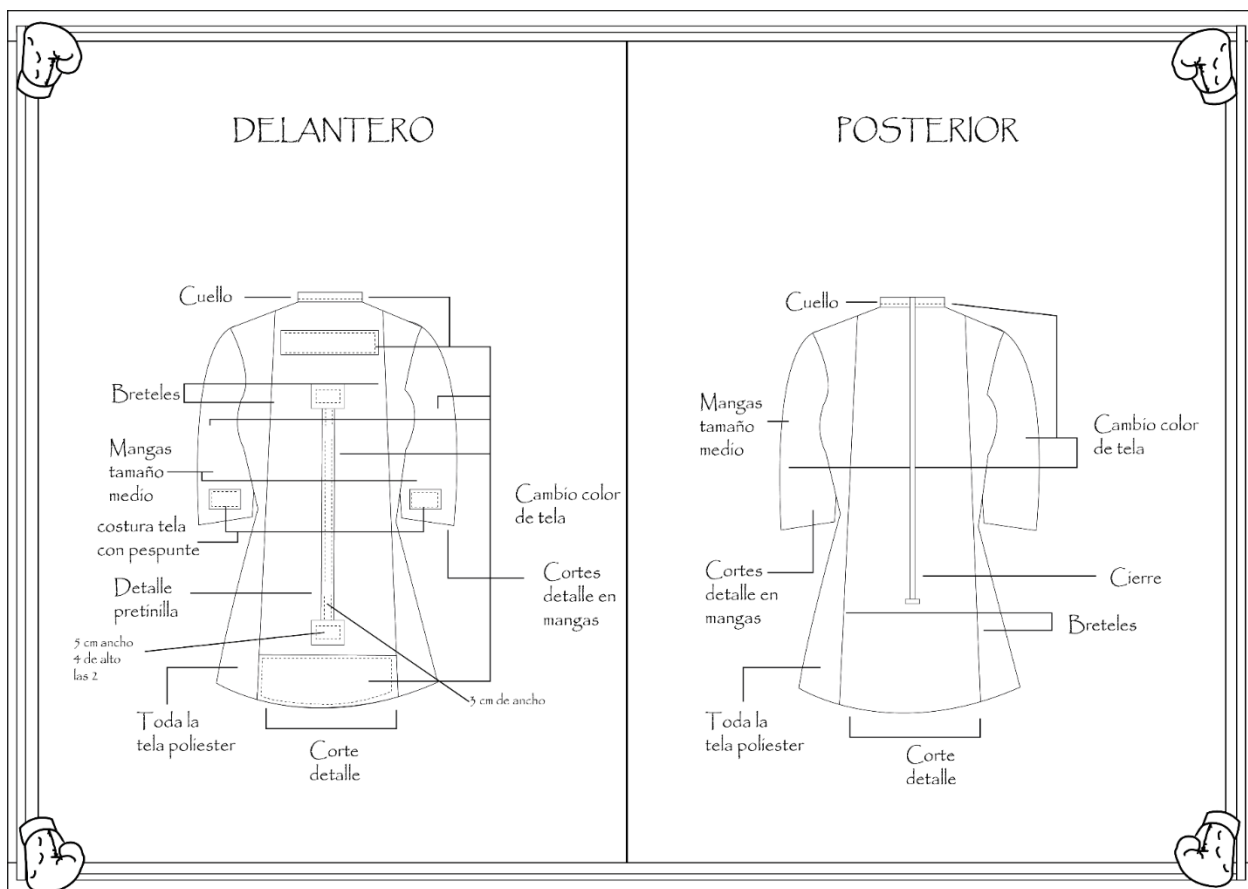
Anexo F: Indumentaria seleccionada

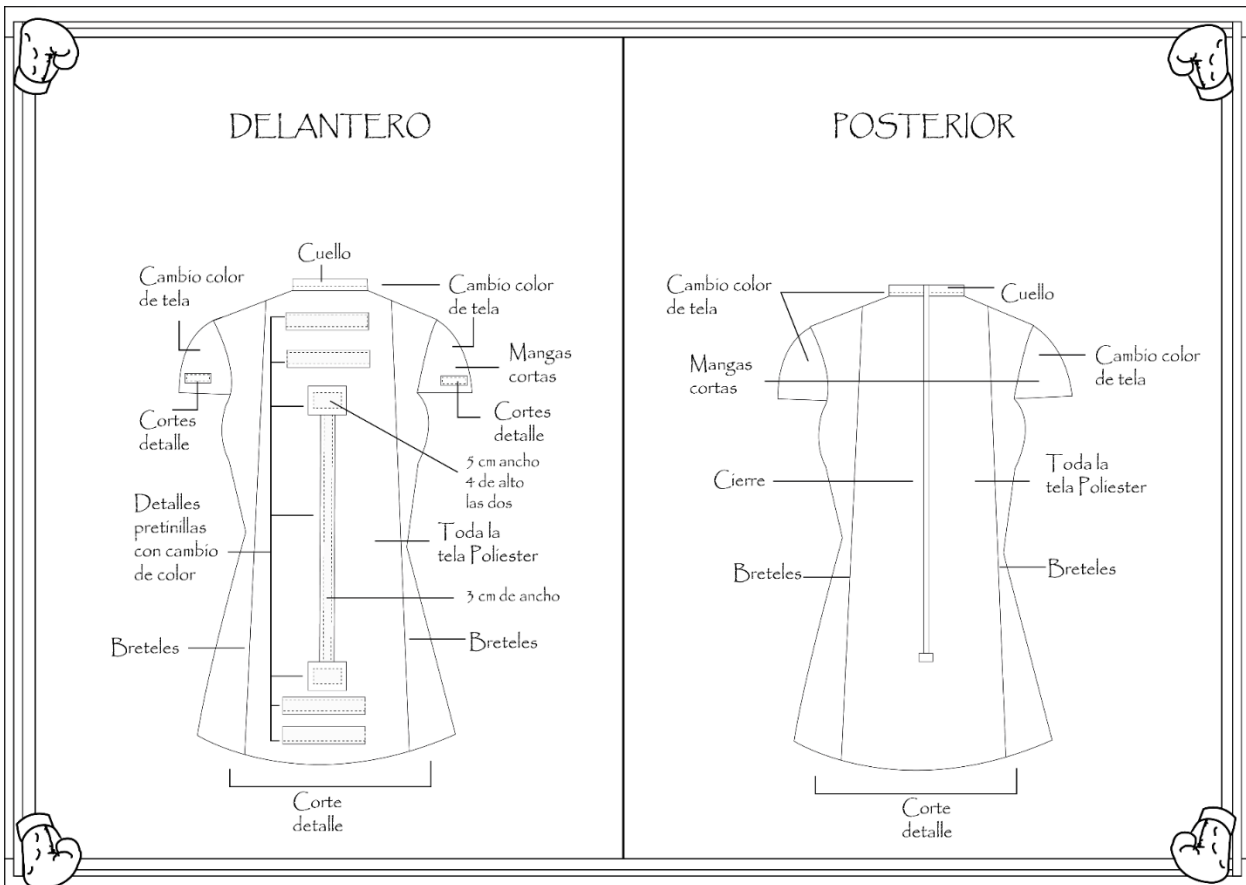
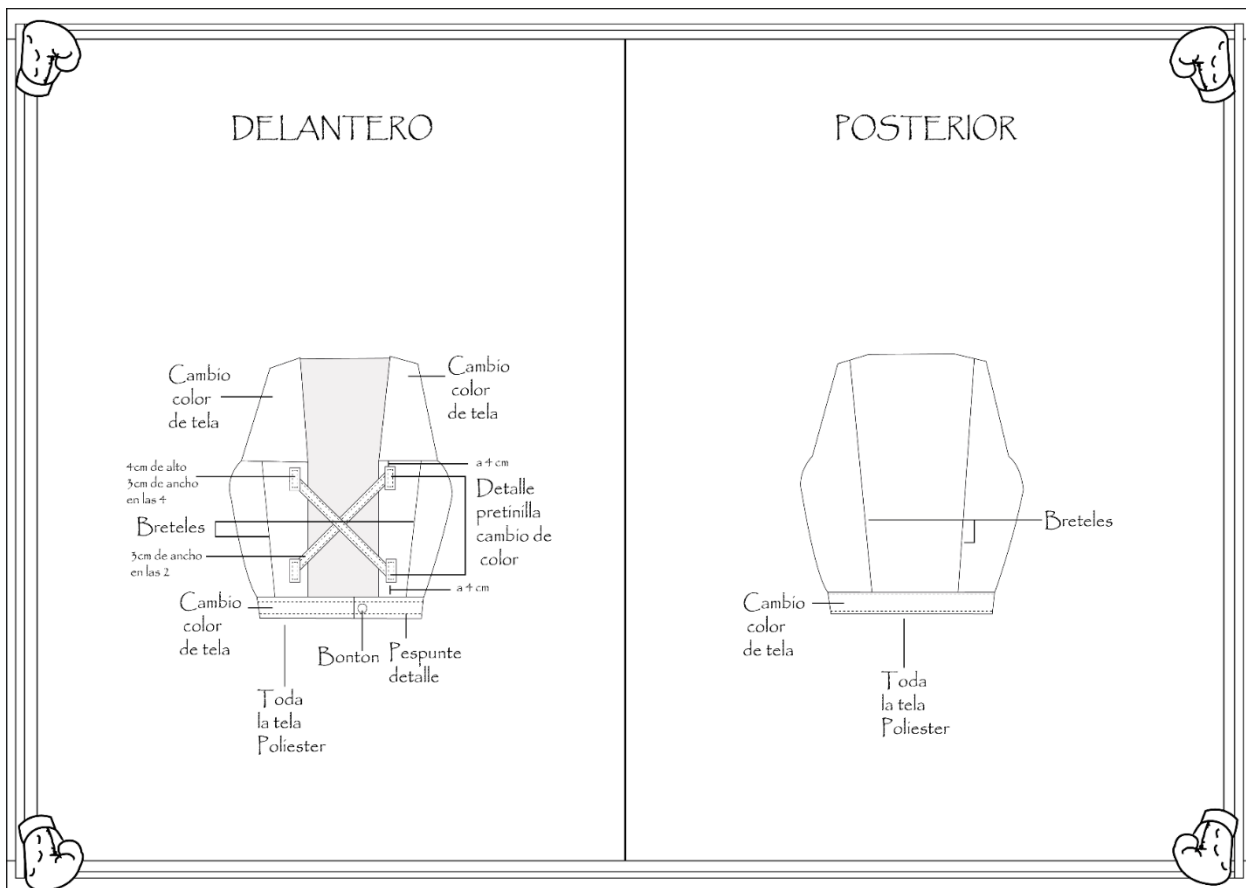


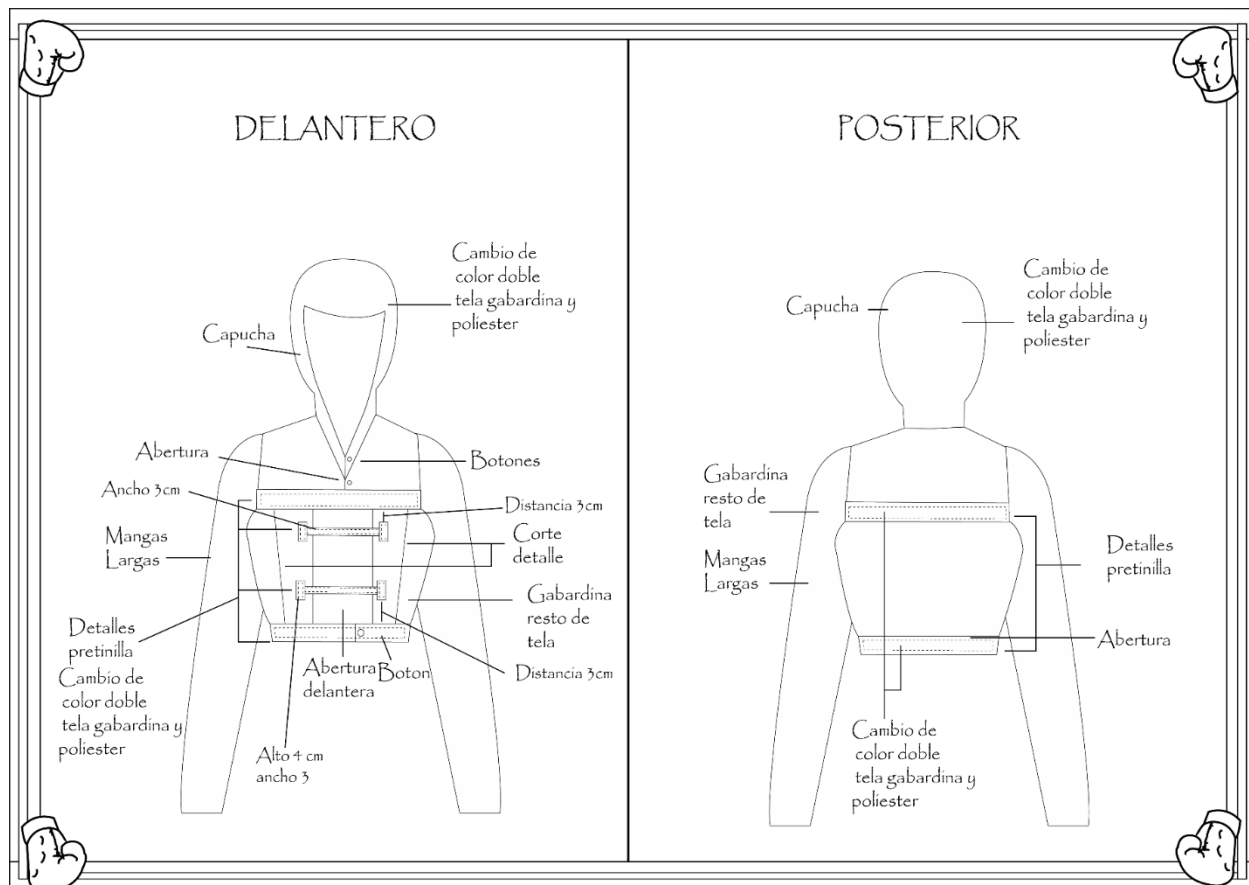
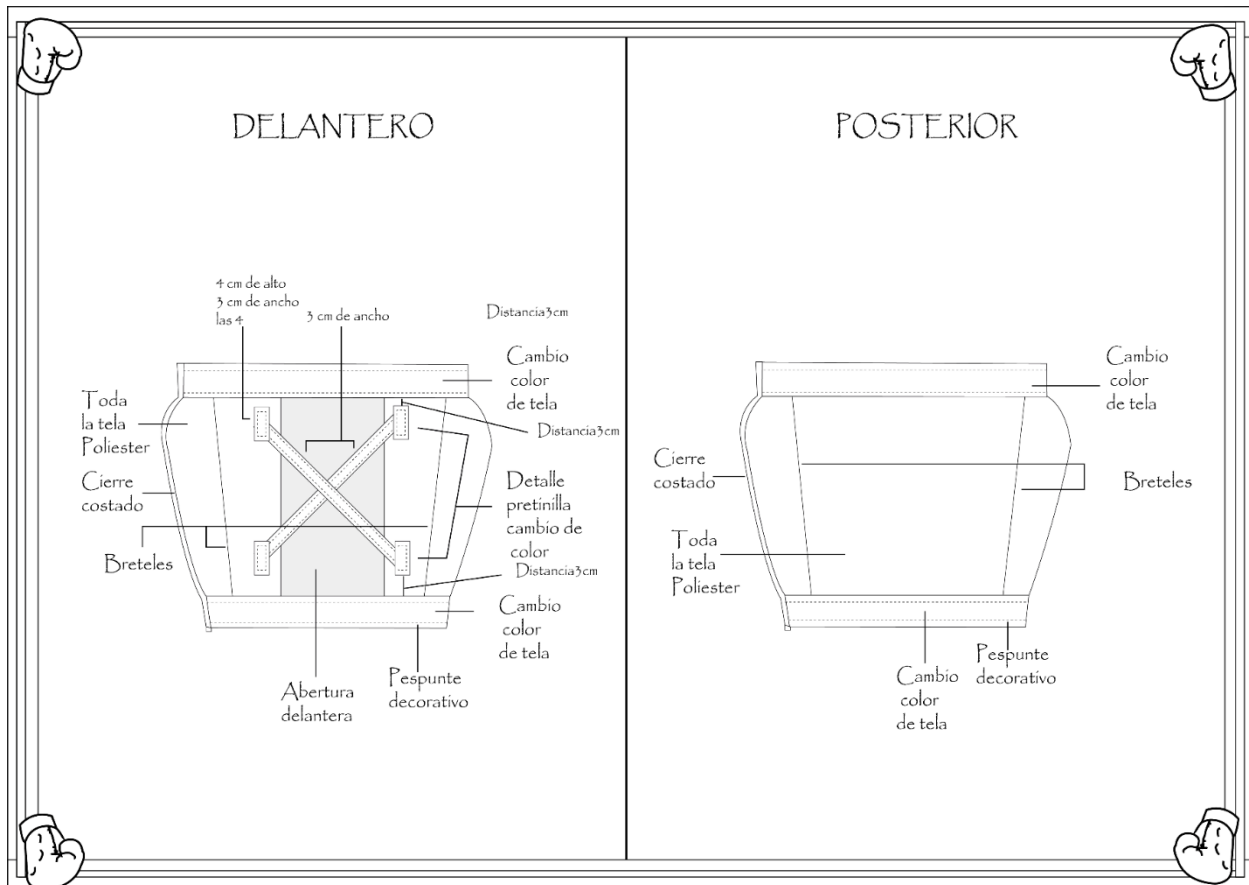
Anexo G: Figurines

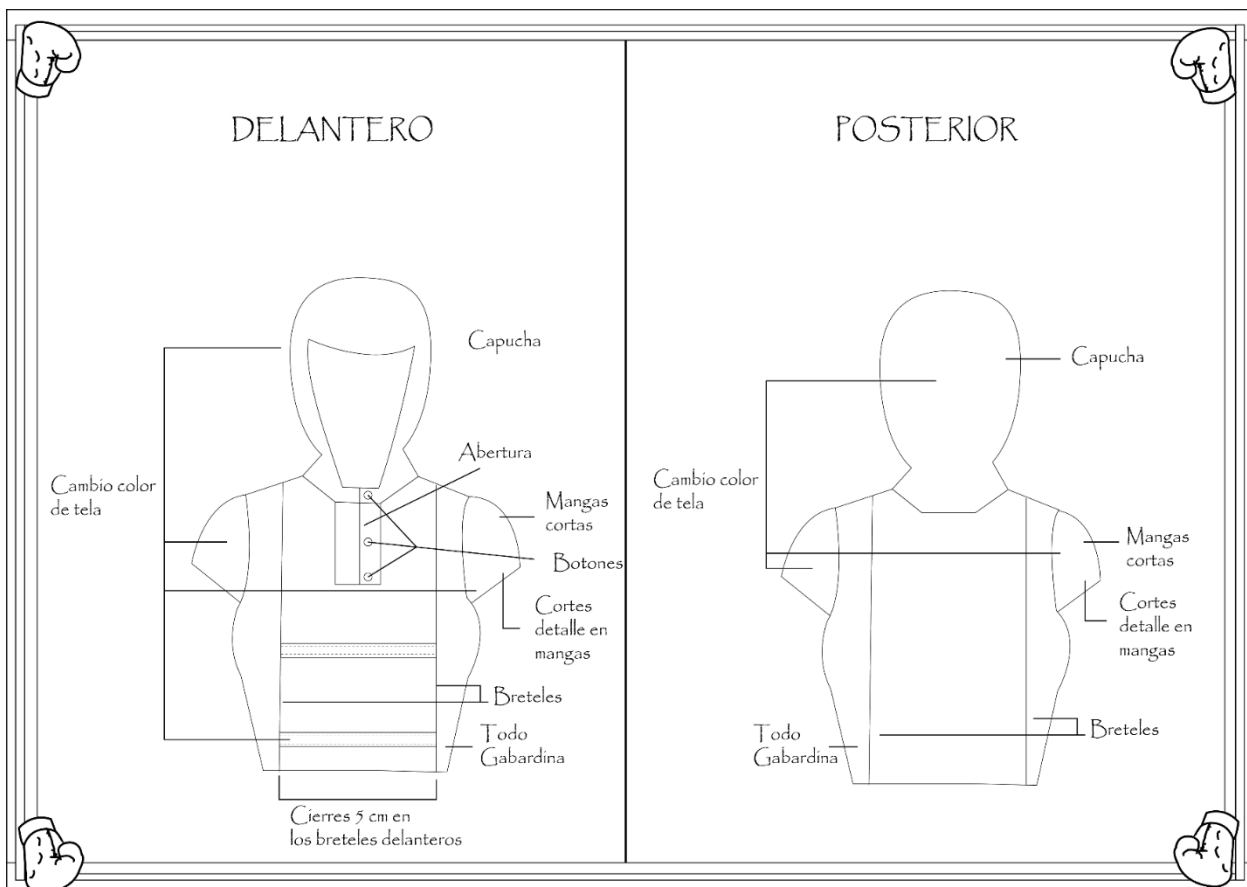
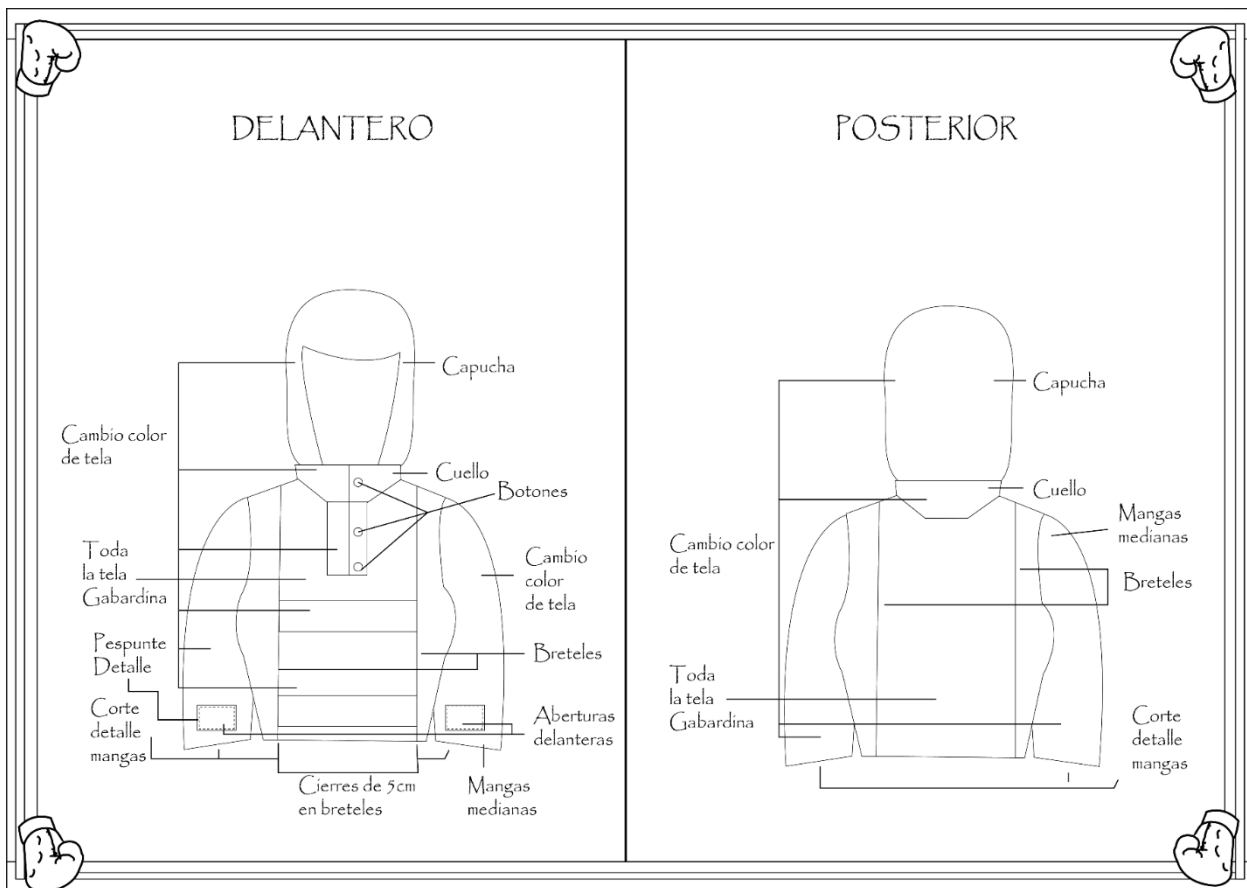


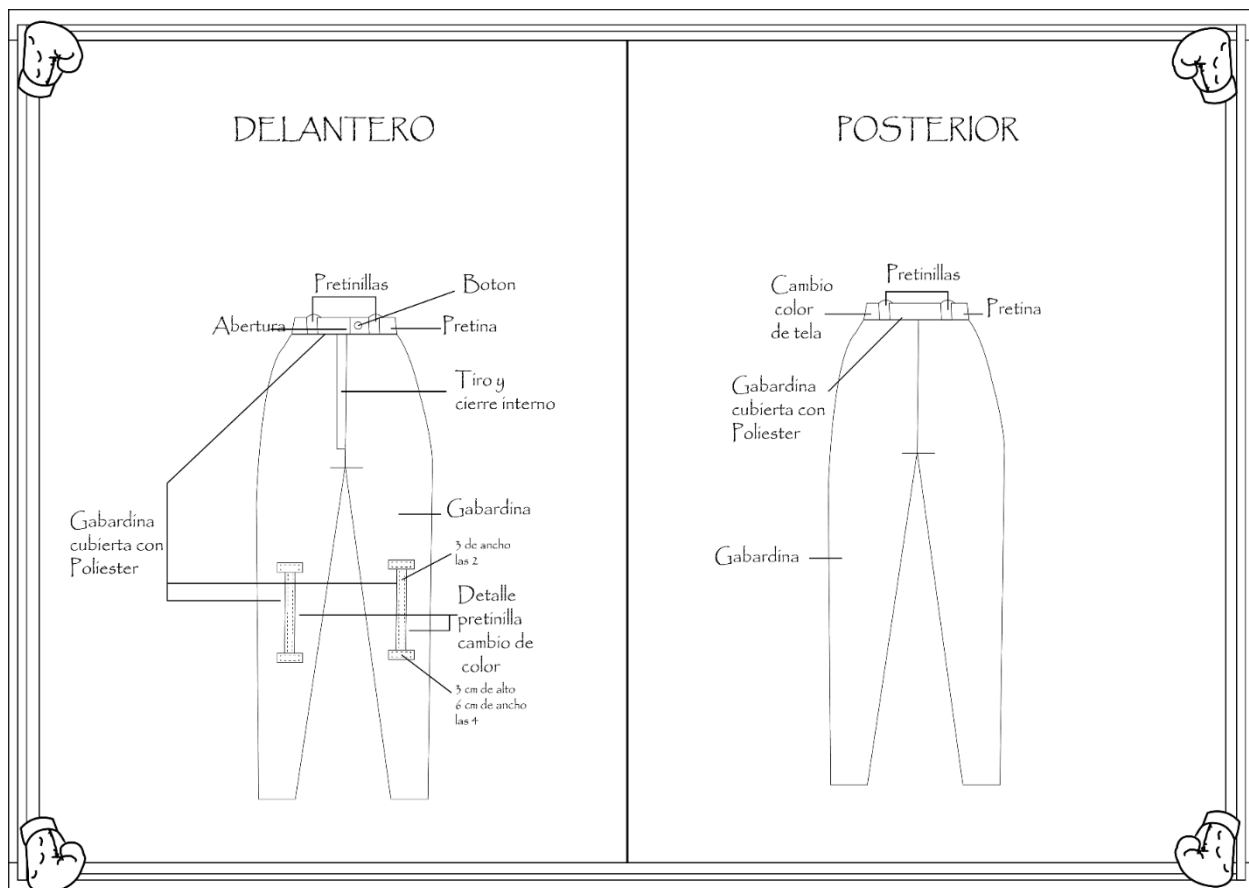
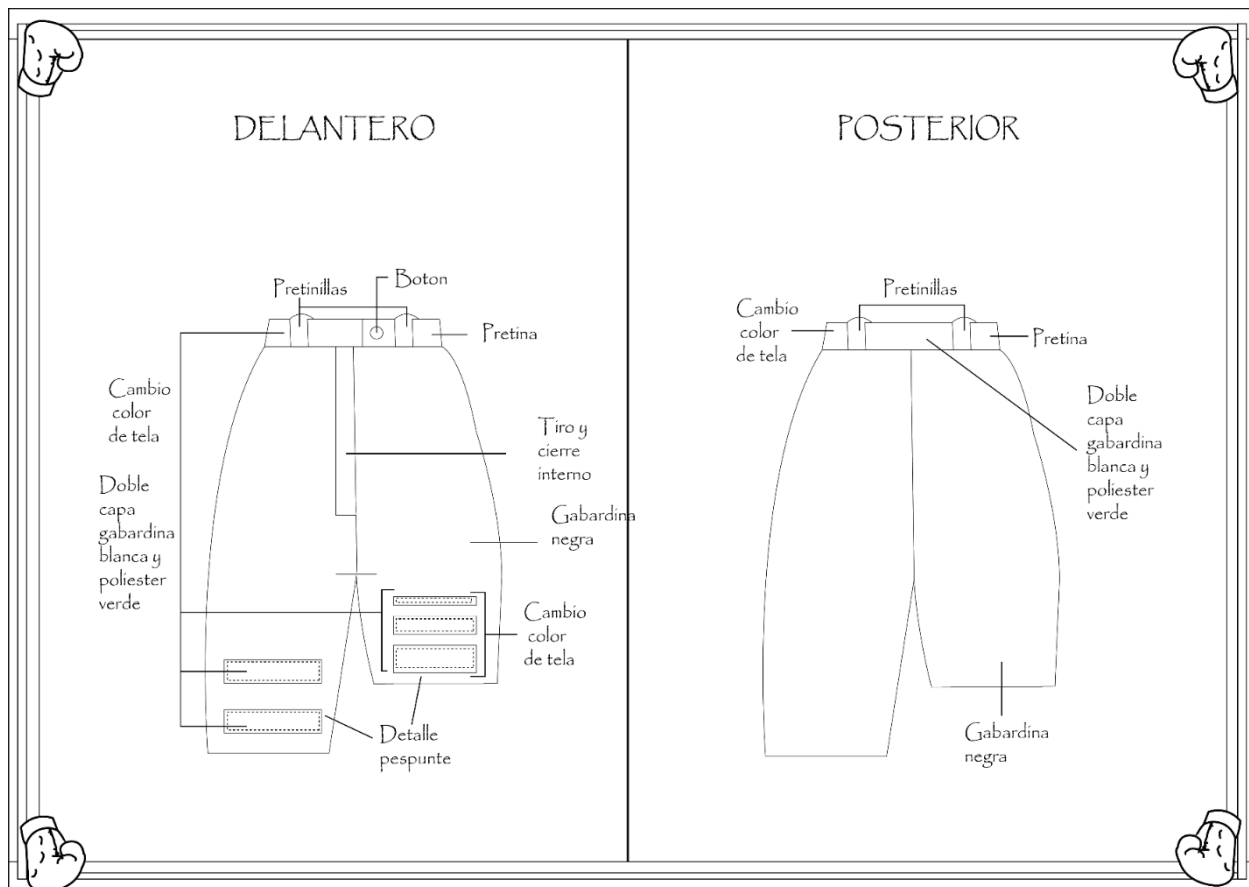
Anexo H: Fichas técnica

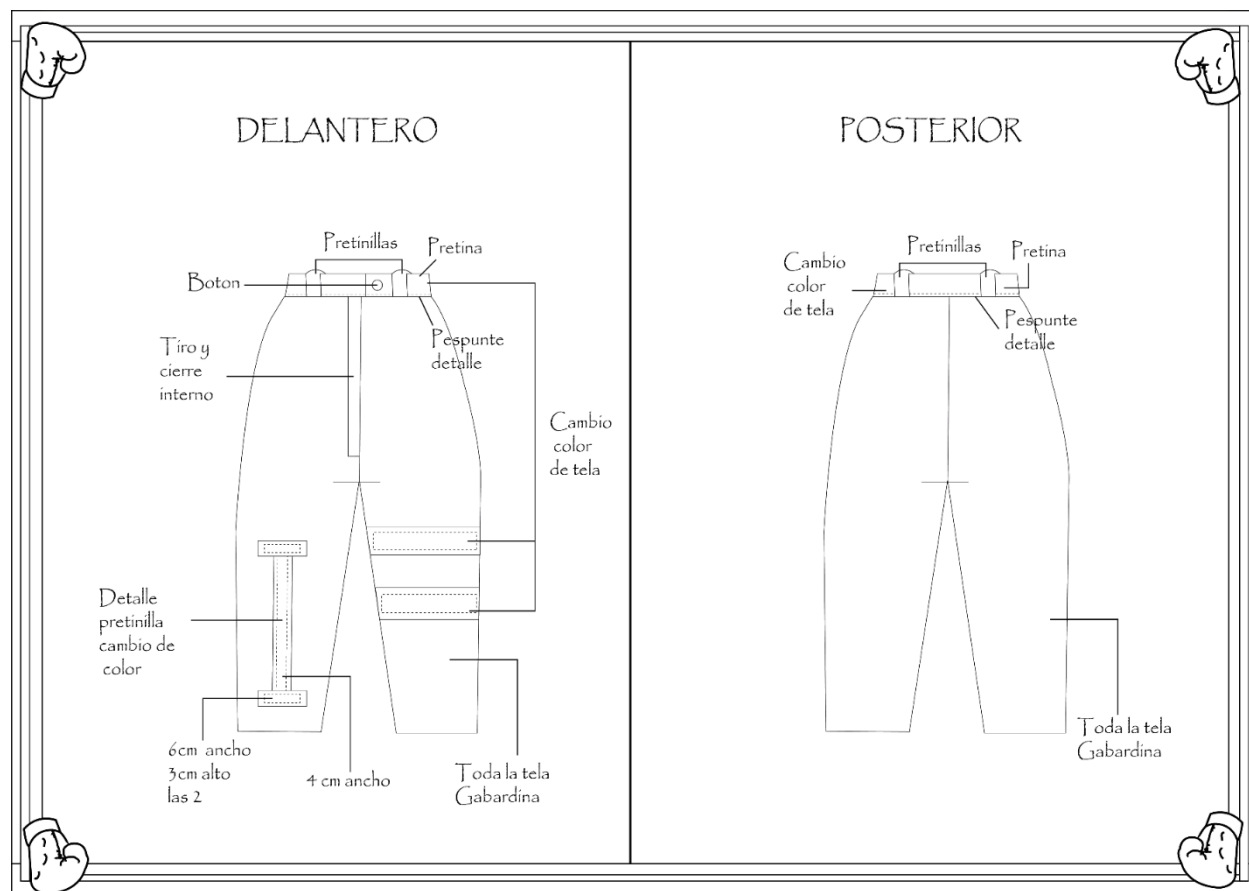
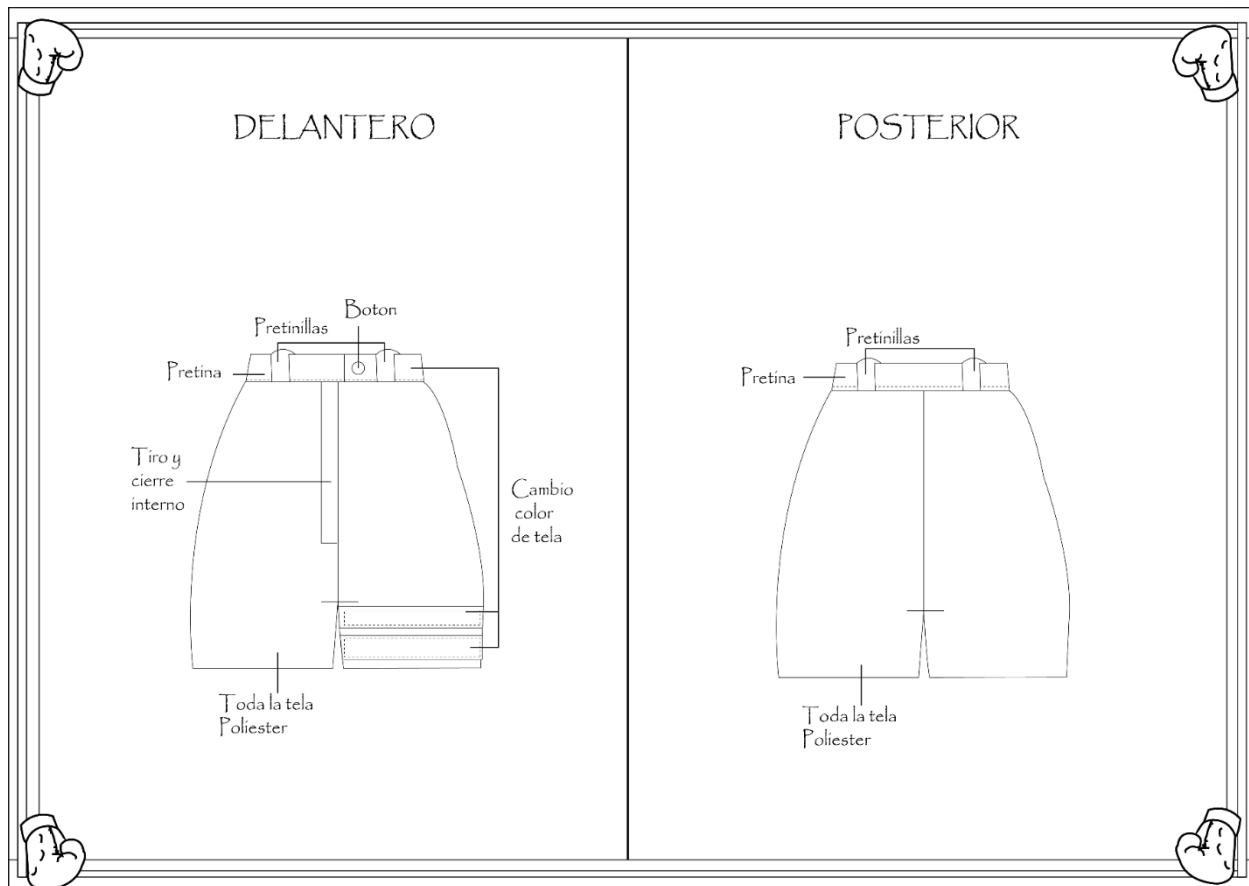


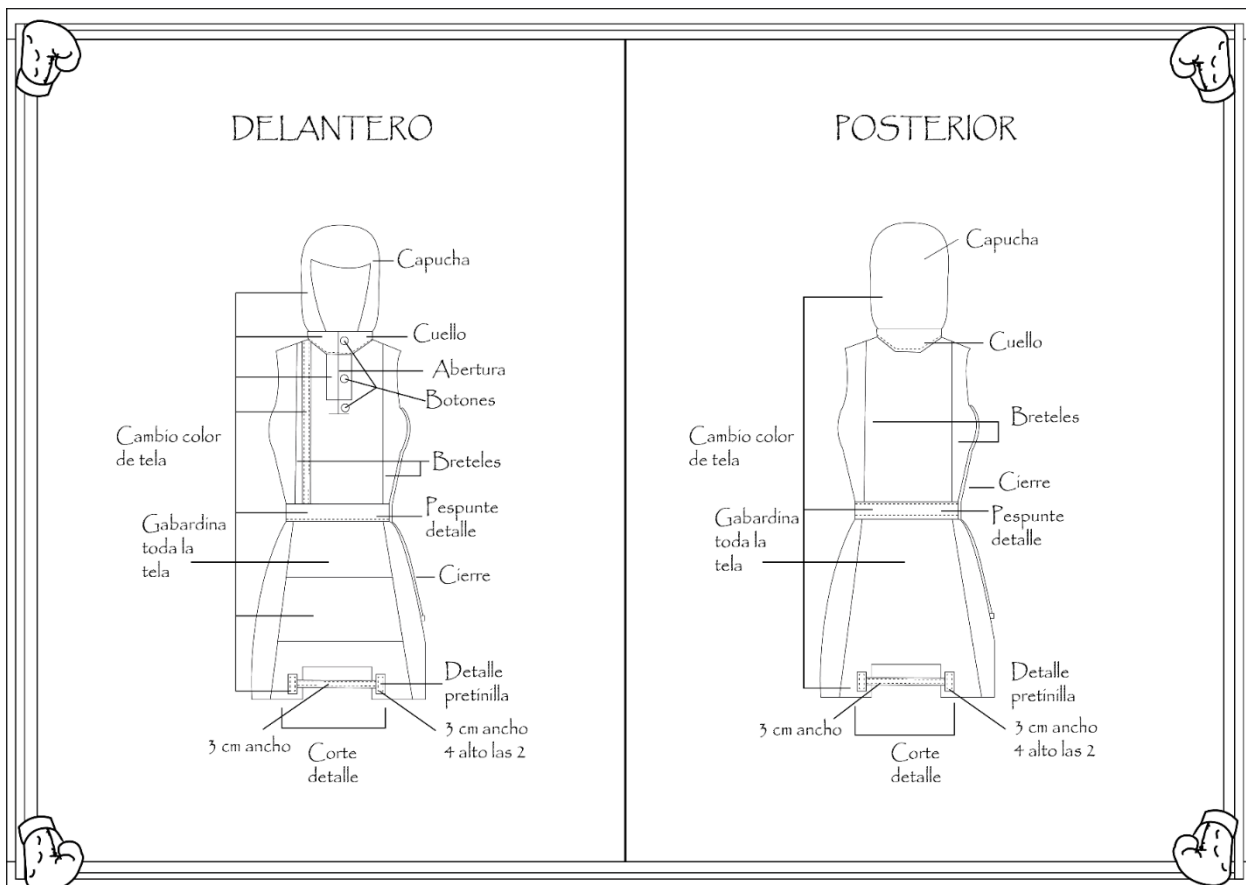
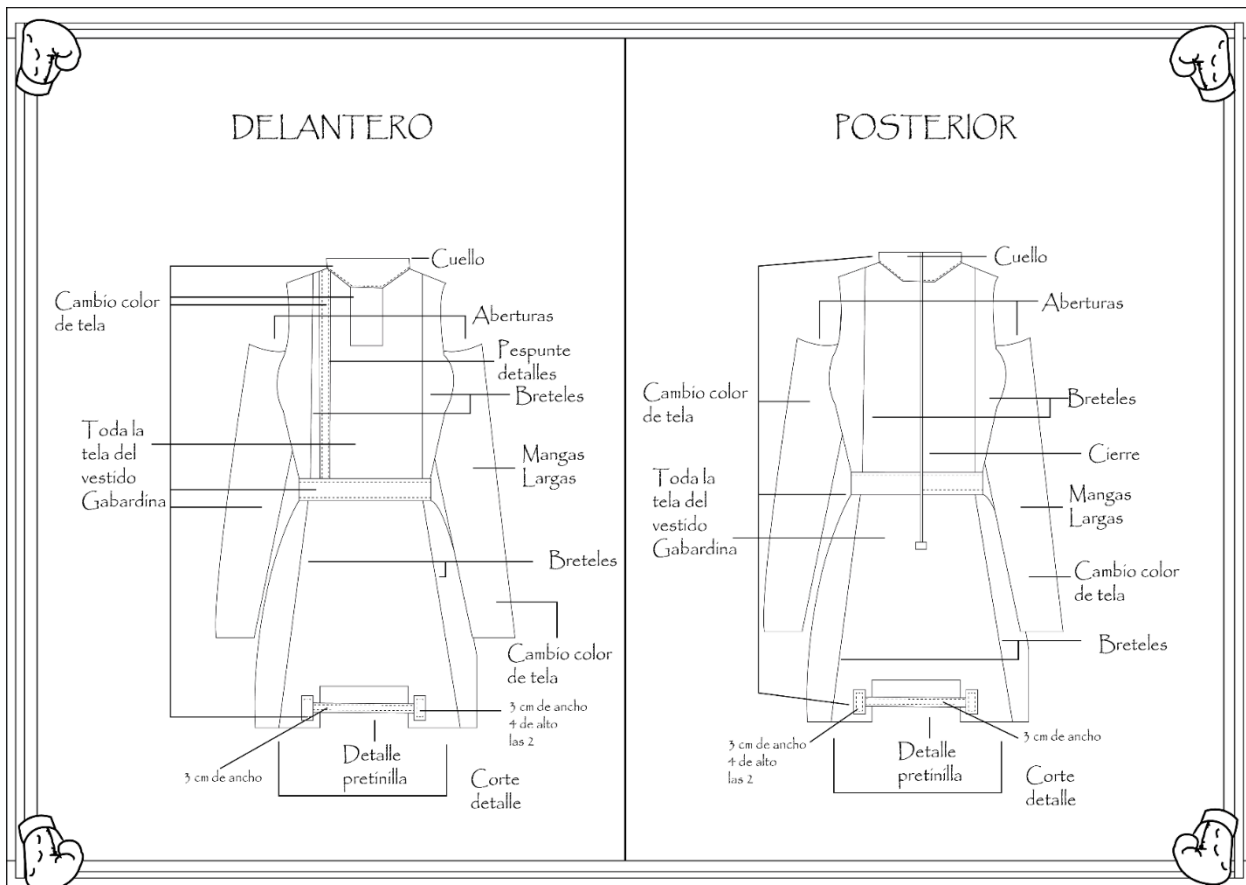


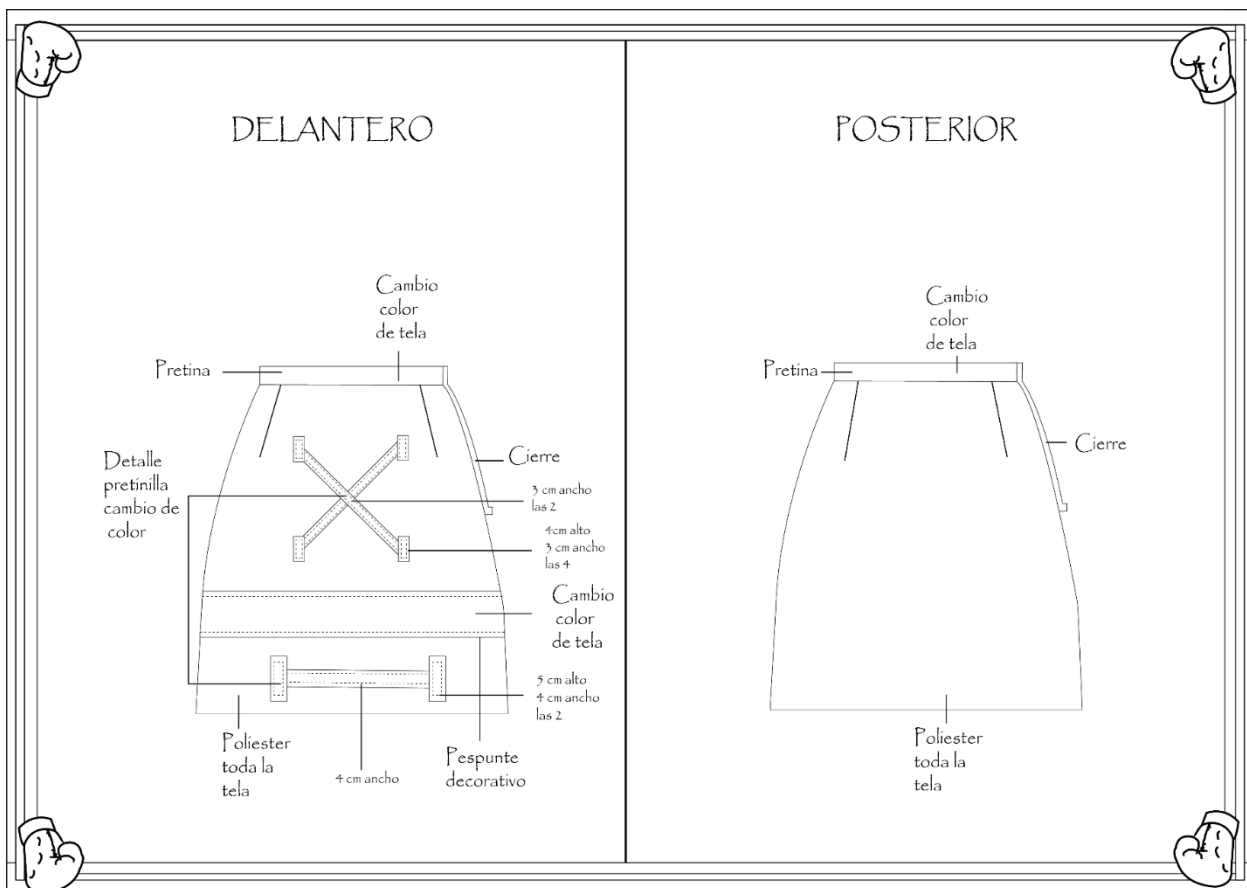
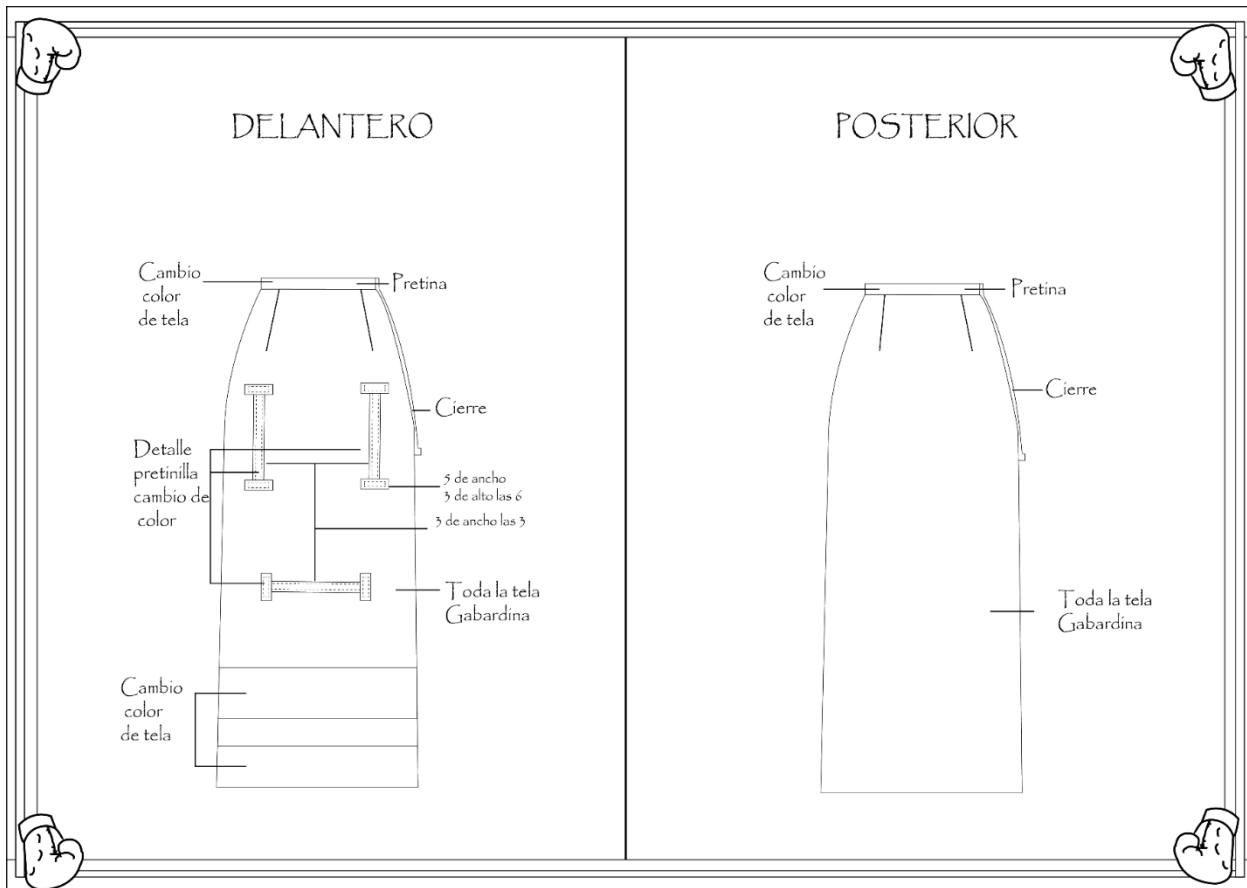


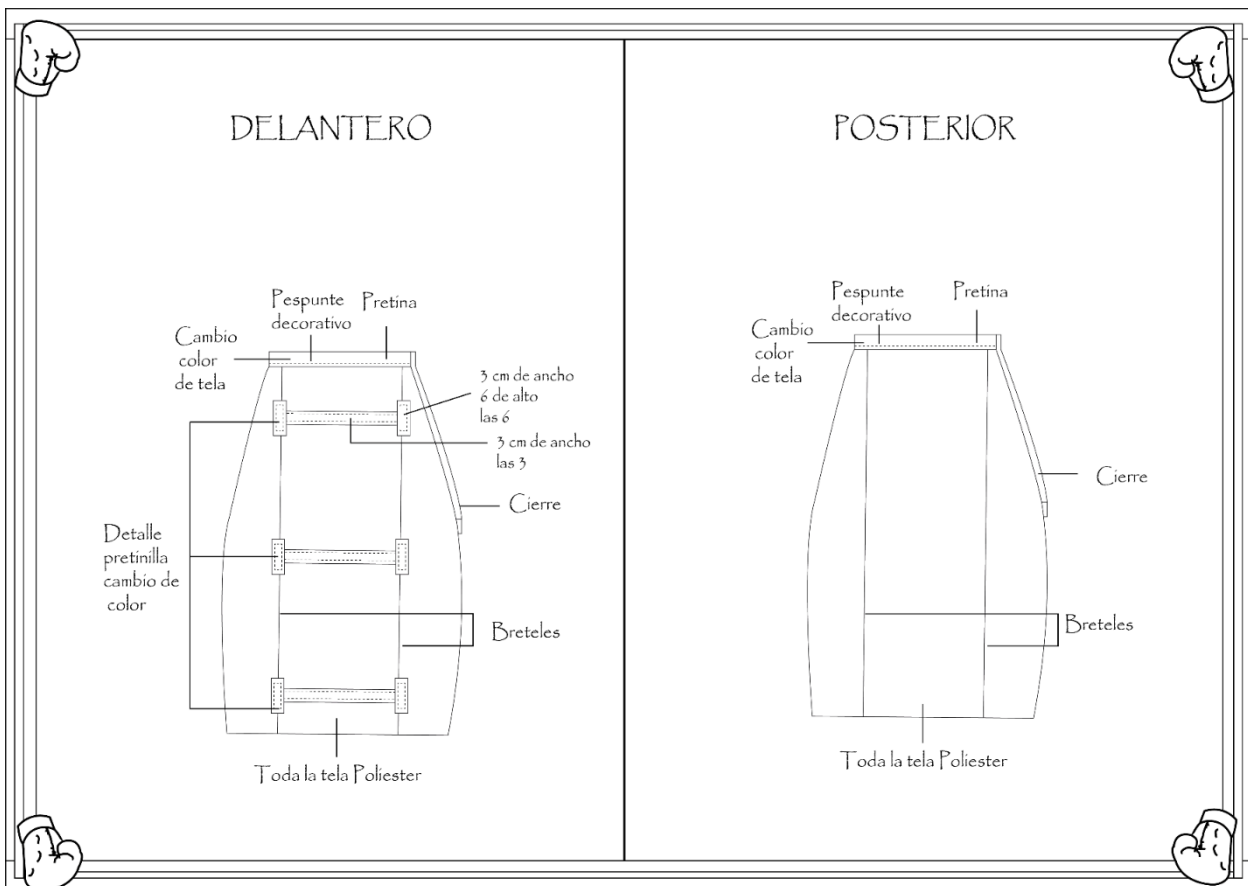
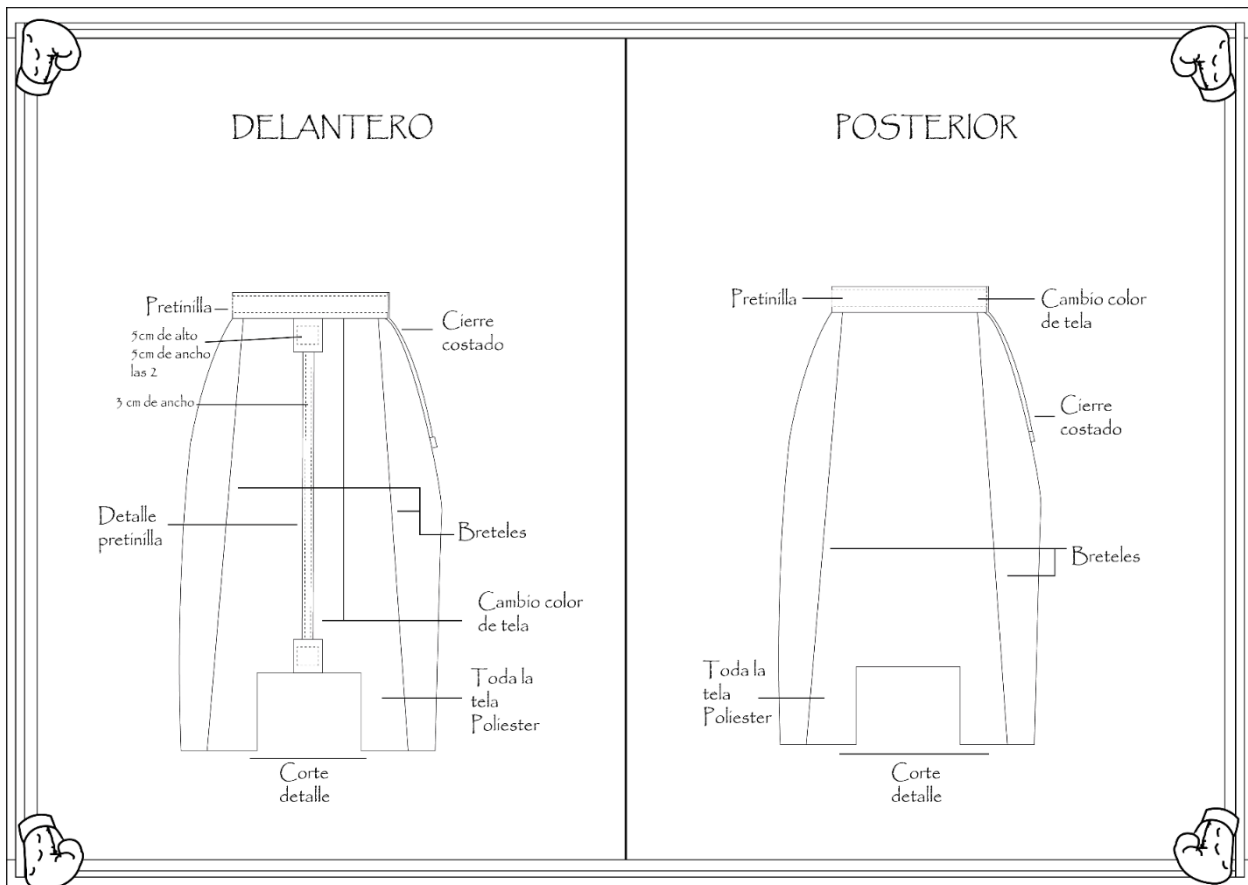












Anexo I: Fotografias









