



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
CARRERA DE ARTES VISUALES**

TÍTULO:

*ICONOGRAFÍA VALDIVIA: VESTUARIO FEMENINO Y ESTAMPADO
EXPERIMENTAL*

*TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN ARTES VISUALES*

AUTOR:

VERÓNICA XIMENA HURTADO SARMIENTO

TUTOR:

Mgst. MARÍA JOSÉ MACHADO GUTIÉRREZ

CUENCA – ECUADOR

2016



RESUMEN

El presente trabajo tiene como finalidad emplear los procesos gráficos del arte precolombino como fuente de creación, para preservar e innovar nuestras raíces desde las artes aplicadas, para esto se ha producido una colección limitada de tres vestuarios femeninos, enfocados en los siguientes tipos de siluetas: insinuante, adherente y geométrica. Las piezas se basan en un análisis sobre la iconografía de la Cultura Valdivia para su decoración, aplicando dos técnicas de estampado, (bloques y serigrafía) mientras que su diseño está fundamentado en el estudio de Meggers, Evans y Estrada (1965) sobre las Venus de la misma cultura.

PALABRAS CLAVE

CULTURA VALDIVIA, TEXTIL, ARTES APLICADAS, ESTAMPADO, FEMINIDAD, VESTUARIO, FASHION ART.

ABSTRACT

This paper aims to use the graphical processes of pre-Columbian art as a source of creation with the intention of preserve and innovate our roots using applied arts, so I was done a limited collection of three female locker rooms, the collection focused on the following types of silhouettes: insinuating, adherent and geometric. The pieces are based on an analysis of the iconography of the Valdivia Culture for decoration, using two printing techniques (block and screen printing) while its design is based on the study of Meggers, Evans, and Estrada (1965) on the Venus of the same culture.

KEYWORDS

CULTURE VALDIVIA, CLOTHING, APPLIED ARTS, STAMPING, FEMININITY, LOCKER ROOM, FASHION ART

ÍNDICE



Capítulo 1: Inspiración en la Cultura Valdivia

1.1 Cultura Valdivia.....	10
1.2 Cerámica.....	11
1.3 Iconografía.....	18



Capítulo 2: Estampados

2.1 Estampado.....	24
2.2 Tipos.....	25
2.3 Teoría del color.....	38



Capítulo 3: Textil / el cuerpo como soporte

3.1 Fashion art.....	44
3.2 Vestuario femenino.....	47
3.3 Silueta.....	48
3.4 Diseño, morfología y ergonomía.....	49
3.5 Semántica de la imagen femenina.....	53



Capítulo 4: Propuesta artística y creativa.

4.1 Colección.....	56
4.2 Recomendaciones.....	80
4.3 Conclusiones.....	81
4.4 Bibliografía.....	84
4.5 Anexos.....	86



CLÁUSULA DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Verónica Ximena Hurtado Sarmiento, autora de la tesis “Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Artes Visuales con mención en Artes Aplicadas. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora

Cuenca, 8 Septiembre de 2016.

A handwritten signature in blue ink that reads "Ximena Hurtado S".

VERÓNICA XIMENA HURTADO SARMIENTO
CI: 0104643580



CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Yo, Verónica Ximena Hurtado Sarmiento autora de la tesis "Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 8 Septiembre de 2016.

A handwritten signature in blue ink that reads "Ximena Hurtado S".

VERÓNICA XIMENA HURTADO SARMIENTO
CI: 0104643580

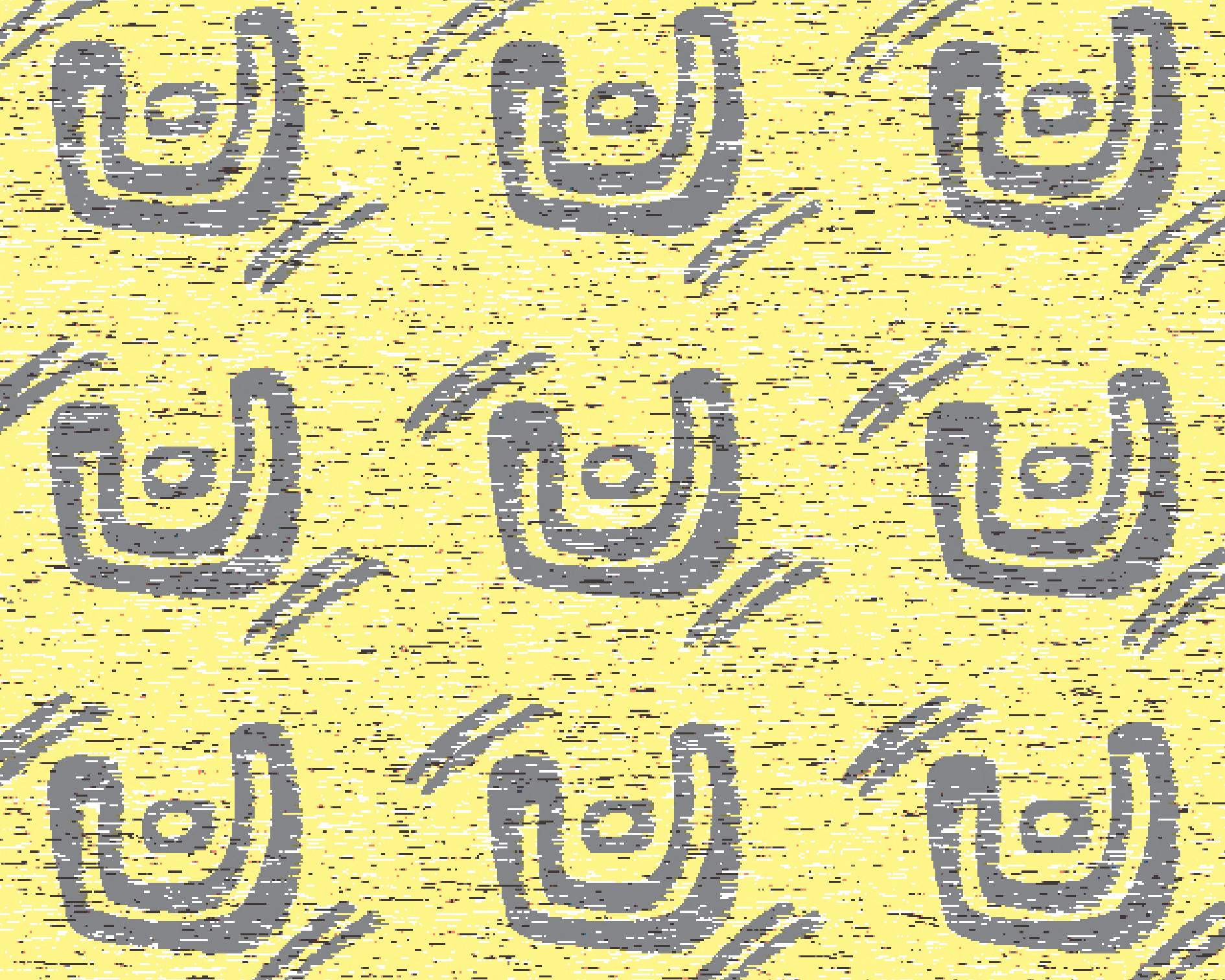


DEDICATORIA

Éste proyecto va dedicado a mi familia, por el apoyo incondicional brindado en cada uno de los pasos y decisiones que he tomado a lo largo de mi etapa estudiantil.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar le doy gracias a Dios por esta gran experiencia, por la salud y la habilidad que ha puesto en mis manos, a los docentes de la facultad de artes por cada uno de los conocimientos brindados. Finalmente agradezco a Mgst. Ma. José Machado Gutiérrez y a cada una de las personas que intervinieron en la realización de este proyecto.





Inspiración en la
CULTURA VALDIVIA



1.1 Cultura Valdivia



Avilés, Estefanía. (2010). *Representación gráfica de elementos visuales de la cultura Valdivia aplicada a estampados textiles* [fotografía]. Recuperado de p.9

Valdivia es una cultura arqueológica neolítica precolombina que se extendió en una de las áreas más secas de la costa del Ecuador, en la provincia de Manabí, desde el sector de Puerto Cayo hasta el norte de la provincia de Santa Elena, entre los años 4.000 a.C. y 1.800 a.C. La cultura Valdivia fue descubierta en 1957 por Betty Meggers y su esposo, Clifford Evans, del Smithsonian Institute de Estados Unidos, junto al pionero de la arqueología ecuatoriana Emilio Estrada. Sin embargo, uno de los estudiosos independientes que más piezas procedentes de esta civilización ha coleccionado y catalogado es Alexander Hirtz. (Avilés, 2010, p. 9)

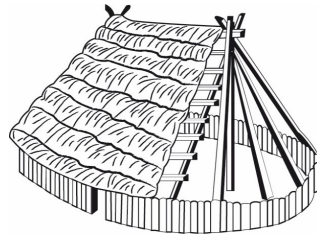
Cada población lleva una organización social, un tipo de jerarquía, una autoridad que “se presume en la Cultura Valdivia tenía como jefa o sacerdotisa a una

mujer Interpretación dada por la gran aparición de figurillas femeninas” (Salvat Editores Ecuatoriana, 1976, p. 28), esto muestran como los Valdivianos exaltaban la importancia de la mujer, destacando su poder de procreación, ya que de ella dependería la perpetuación de la especie.

Las viviendas estaban constituidas por una aglomeración oval de gran tamaño, abarcando una área de 300 por 400m, es decir, unas doce hectáreas, constituida por chozas elípticas con una extensión de 12 por 8 metros con las paredes formadas por grandes postes de madera contiguos, probablemente cubiertos de bahareque, de unos 5 a 10 cm. de diámetro y con techos de paja o ramas ordenadas alrededor de una amplia plaza central, pudiendo albergar a unos 1500 habitantes. (Ontaneda, 2010, p. 54)



CulturaUNEMI. (2012).
 Cultura Valdivia
 [ilustraciones]. Recuperado
 de http://culturaunemi.blogspot.com/2012_08_01_archive.html



Pensar que los Valdivianos eran un pueblo netamente de recolectores y pescadores es una idea errada, ya que los últimos hallazgos demuestran que no dependían exclusivamente de productos del mar, también realizaban trabajos agrícolas y se dedicaban a la caza, planteamiento dado por el tipo de clima de la zona y los desperdicios encontrados. Pero cabe recalcar que la agricultura se hizo diversa y amplió con ello sus posibilidades de desarrollo social. “En los sitios Valdivia se han encontrado abundantes metates y manos de moler, lo cual indica la intensidad del cultivo. Se han hallado una variedad de maíz de grano duro y grande, compuesto por ocho hileras, conocido como kcello ecuatoriano. Además, se cultivó algodón, fréjol, ají, maní, zapallo, otoy y achira.” (Ontaneda, 2010, p. 50)

1.2 Cerámica

La importancia de esta cultura está en sus cerámicas, tanto en las Venus como en las vasijas, gracias a

ellas se ha conseguido gran información sobre ésta; alimentación, religión, forma de vida, etc. No hay mucha información sobre su vestuario, probablemente a causa de que elaboraban sus atuendos con fibras naturales, que con el paso del tiempo llegaron a descomponerse.

En el texto de Porras (1984) se encuentra la investigación del arqueólogo Jorge Marcos que en sus excavaciones en el valle de Chanduy descubrió trozos de arcilla con huellas evidentes de impresión textil, lo que no llama la atención considerando que aproximadamente al mismo tiempo en el Perú, tanto en Playa Hermosa como en Conchas y Gaviota (3.250 - 2.190 a.C.), sitios precerámicos, se han hallado evidencias de principios de domesticación del algodón y el uso del telar. Como segunda hipótesis cabe recordar varias estatuillas que ostentan dibujos o diseños que imitan tejidos.

Marcos (1988) afirma:

Las formas de construcción que utilizaban para las figurillas era la de dos rollos para su cuerpo, agregando arcilla para formar el tocado, bustos, brazos y glúteos, removiendo también la misma en algunos casos. El tocado, las cejas y los ojos estaban decorados con líneas oblicuas alternadas con técnicas de incisión. (p. 92)

En el caso de las vasijas existen varios autores que han analizado las cerámicas de esta cultura, a continuación se encuentran los estudios más representativos, esto según Marcos (1988), Salvat Editores Ecuatoriana (1976) y Estrada (1958).



TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN
- Técnica alfarera de enrollamiento

PIEZAS CON CHURRITOS: <i>Cerámica creativa y tradicional en Albetosa</i> [fotografía]. (2008). Recuperado de http://www.albetosa.com/category/galeria-de-arte/
- Superficies alisadas





CACHARRO A TORNETA: Silva, Paloma. (2014). <i>Cerámica los riegos</i> [fotografía]. Recuperado de https://ceramicalosriegos.wordpress.com/tag/tecnicas-ceramicas-2/

COLOR
- Engobe rojo bruñido

VASIJA INCISA: Chuquer, Gabriela. (2013). <i>Ubicación y arte de la Cultura Valdivia</i> [fotografía]. Recuperado de http://artevaldiviano.blogspot.com/2013/04/arte.html
- Cerámica negra

CUENCO: Ochoa, Ismael (2011). <i>La Cultura Valdivia: Estilos Gráficos</i> [fotografía]. Recuperado de http://ecuadorprehispanico.blogspot.com/2011/01/la-cultura-valdivia.html



FORMAS	
- Cuencos pandos o bajos	- Paredes rectas o levemente curvas
 <p>CUENCO DE PIEDRA: Avilés, Estefanía. (2010). <i>Representación gráfica de elementos visuales de la cultura Valdivia aplicada a estampados textiles</i> [fotografía]. Recuperado de p.12.</p>	 <p>VASIJA EN FORMA DE CANASTO: <i>Le Culture dell'Area Intermedia</i> [fotografía]. Recuperado de http://luckyjor.org/intersito/pagceramvaldivia.htm</p>
- Cuello alto y boca grande	- Labios vueltos hacia afuera
 <p>OLLA INCISA: Avilés, Estefanía. (2010). <i>Representación gráfica de elementos visuales de la cultura Valdivia aplicada a estampados textiles</i> [fotografía]. Recuperado de p.12.</p>	 <p>VASIJA: Avilés, Estefanía. (2010). <i>Representación gráfica de elementos visuales de la cultura Valdivia aplicada a estampados textiles</i> [fotografía]. Recuperado de p.12.</p>



DECORACIONES

-Decoración en el exterior con motivos geométricos



MONOLITO: *Tierras Ancestrales* [fotografía]. (2011). Recuperado de http://amaraka.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

- Elementos decorativos, simétricamente juntados en verso-anverso

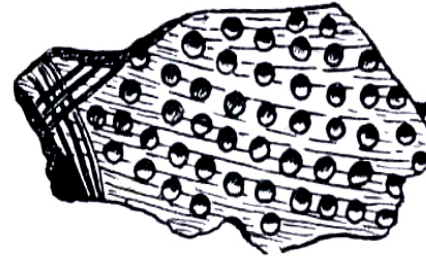


MORTERO LORO: *Cultura Valdivia* [fotografía]. (2011). Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_valdivia


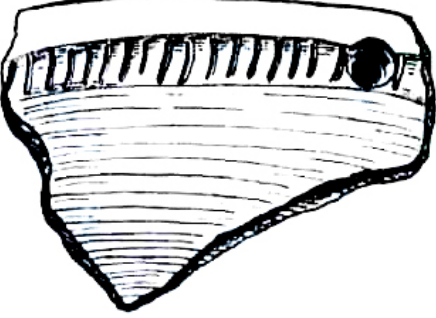
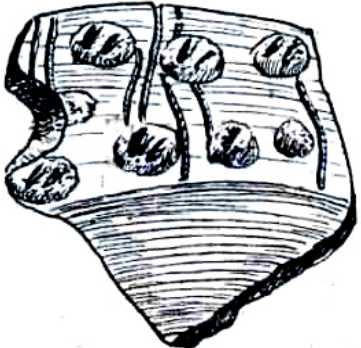

Técnicas de decoración

- Repujado
- Recortes hechos en la pasta
- Impreso con cuerdas
- Estampado
- Pulido/bruñido

- Punteado





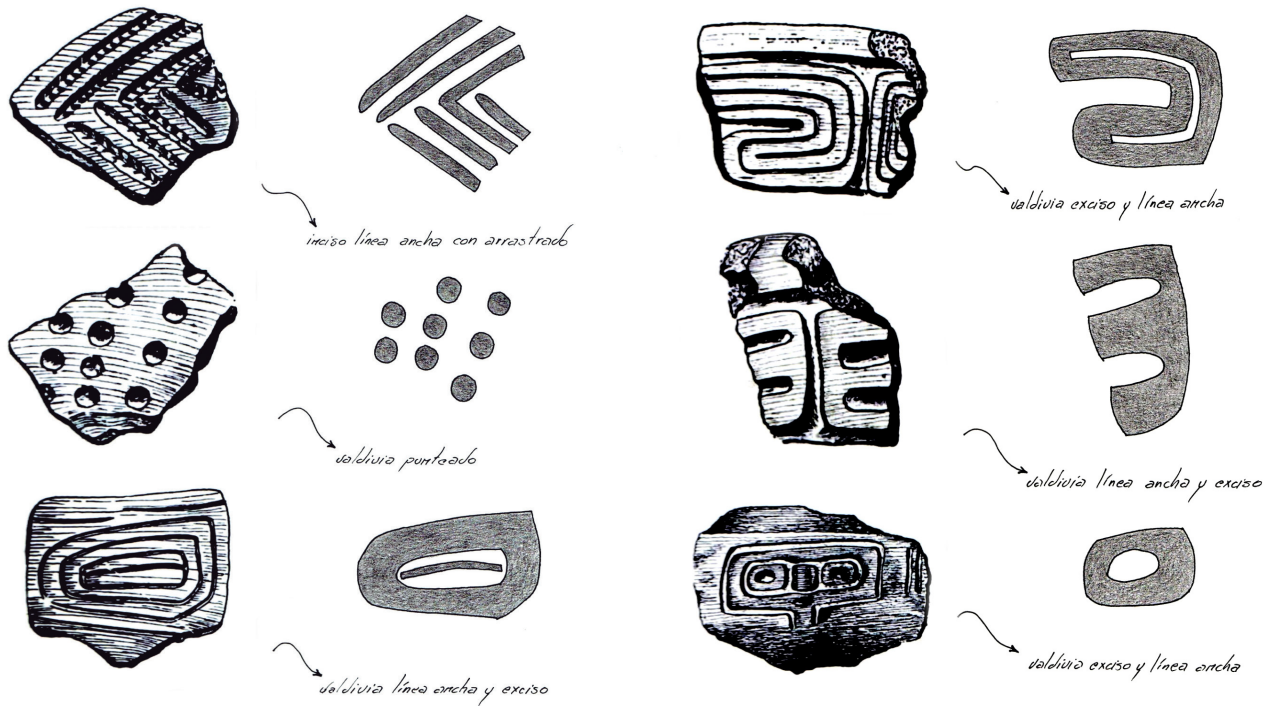
<p>- Peinado</p>	<p>- Inciso</p>
	
<p>- Aplique</p>	<p>- Exciso</p>
	

Estrada, Víctor. (1958). *Las Culturas Pre-clásicas, formativas o arcaicas del Ecuador* [Ilustraciones]. Recuperado de pp. 29, 37, 39, 40



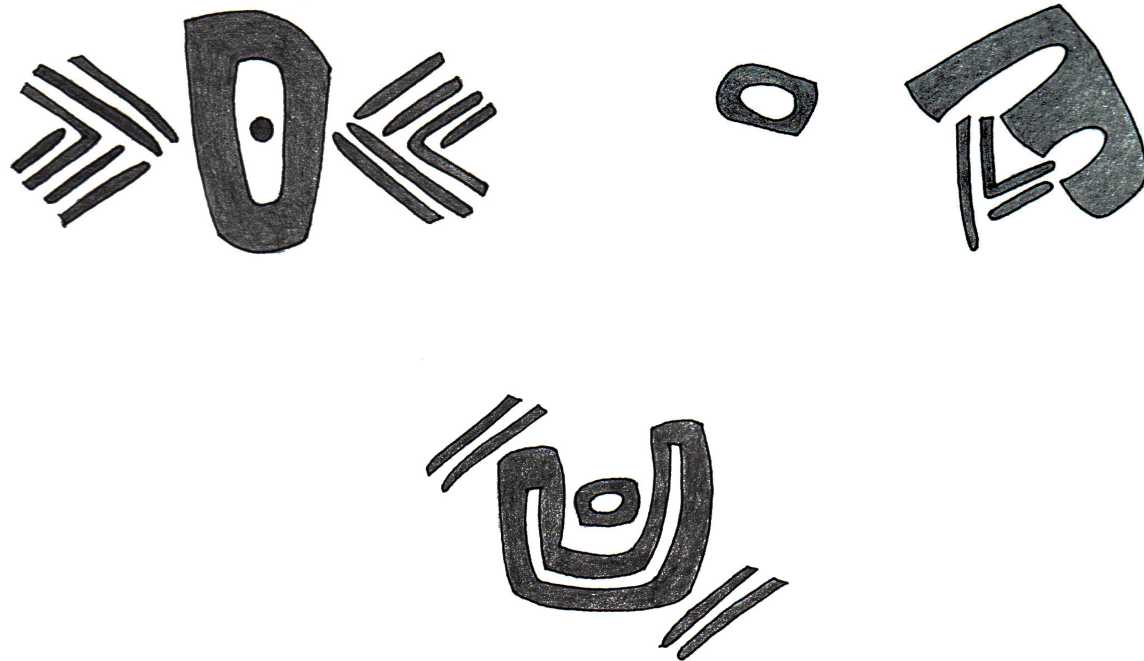
El presente trabajo enfoca su interés primordial en el estudio de la iconografía de la cerámica Valdivia, utilizado como herramienta creativa para los diseños de los motivos geométricos que forman la composición básica de las tramas para la aplicación de estampados del presente trabajo de creación.

Iconografía Valdivia





Diseños para los estampados



Bocetos para los estampados: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [dibujo].



1.3 Iconografía

La palabra iconografía etimológicamente, “se construye a partir de dos vocablos griegos: eikon (imagen) y graphien (descripción). La Iconografía es una disciplina de la Historia del Arte que permite describir e interpretar superficialmente temas representados en obras de arte, estudiando también la imagen como documento”. (Mendoza, 2006)

Analizando las cerámicas de esta cultura según esta ciencia se ha encontrado que las Venus llevan algo parecido a un tocado o corona que según Estrada (1958) “posiblemente sea indicativo de un régimen matriarcal”. En cambio para Di Capua (1994) “el tocado representa las diversas etapas en el desarrollo de la mujer, en especial la pre-pubertad, pubertad, embarazo y maternidad”. Pero no solo por el tocado se da esta interpretación de las etapas de desarrollo de la mujer, Ontaneda (2010) “divide a las figurillas por su estructura (diferencia en el volumen o presencia/ ausencia de pechos y zona púbica”:

- Niñas antes de la pubertad: pecho liso.
- Adolescentes pechos lisos/y o pequeños, y una pequeña protuberancia en la zona púbica que posiblemente indicaría la menstruación.
- Adultas: pechos grandes ocasionalmente con la zona púbica marcada.
- Embarazadas: vientre voluminoso.
- Madres: mujeres adultas con un niño en los brazos.
- Mujer con dos cabezas: etapa de niña a mujer.



Guzmán, Andrea. (2015). Valdivia-Ecuador [fotografía]. Recuperado de <http://valdivia1.blogspot.com/>

Porras (1984) señala que en las figurinas de tipo Valdivia, el cabello se proyecta hacia delante como para enmarcar la cara. El peinado es variado y a veces, muy complicado. El corte más común es el de las trenzas largas que caen al frente hasta cubrir los hombros y la parte posterior, hasta el remate de la espalda. El cabello está representado, a veces, por líneas incisas verticales, horizontales o geométricas. Todas estas figurinas muestran infinidad de variaciones en el tratamiento del cabello o del tocado, que han sido cuidadosamente trabajadas.



En el caso de las Venus Ontaneda (2010) divide a las figurillas por su estructura (diferencia en el volumen o presencia/ ausencia de pechos y zona púbica): “en algunos casos, los brazos rodean los pechos generalmente prominentes, o uno de ellos descansa sobre la región púbica y el otro sobre la cabeza, en clara alusión al ciclo menstrual y a la comida ritual de purificación, respectivamente. Otras figuras tienen una ligera depresión en la parte superior del cráneo lo que les otorga una forma de bandeja que al parecer, servía para depositar polvos de alguna planta psicotrópica que debe ser aspirada por la nariz. Por lo que serían parte del instrumental utilizado en las ceremonias”.

En cambio Meggers, Evans y Estrada (1965) clasifican a las figurillas en cuatro tipos:

“Valdivia” a finales del periodo A



“Valdivia” periodo A:
Pacheco y Mena. (2013).
*Importancia de la Cultura
Valdivia en la antigüedad*
[fotografía]. . Recuperado de
[http://grupodelamaquina9.
blogspot.com/](http://grupodelamaquina9.blogspot.com/)

- Peinado elaborado que sobresale del rostro.
- La cara no tiene representación explícita de nariz, se indican en ella los ojos, las cejas y la boca, por medio de incisiones.
- El cuello es desproporcionadamente largo y conjuntamente con la cabeza, forman un rectángulo por el frente, y de manera convexa en su perfil.
- Tiene brazos y busto prominente con las piernas en punta.
- Los glúteos también están indicados por una incisión vertical y un corte en ángulo en su parte postero-inferior.

“San Pablo” en los periodos B y C

- Vista de perfil la cabeza prominente tiene forma triangular y cóncava.
- La nariz indicada a través de materia añadida o a manera de ángulo hacia el centro de la cara. Los ojos y cejas se representan fuertemente cavados, de manera curva hacia arriba y la boca también se indica por un fuerte exciso.
- Tiene hombros marcados pero no brazos, su busto es muy pequeño o carece del mismo, con las caderas y glúteos son prominentes y redondeados.



“San Pablo” periodo B y C:
Valdivia Milagro - Quevedo
[fotografía]. (2012). [http://
culturaunemi.blogspot.
com/2012/08/cultura-
valdivia-glosario.html](http://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-valdivia-glosario.html)

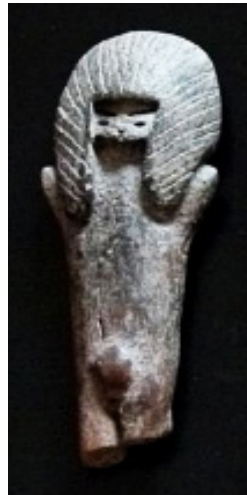


“Buena Vista” en el periodo B, característico del C

- El pelo no cae a los costados y su perfil es convexo y no tiene barbilla
- El cuerpo es más pequeño en relación a su cabeza y no tiene características femeninas.

“Encapuchadas” en el periodo III

- Su pequeña cara está dentro de un peinado en forma de hongo que se oscurece y casi oculta.
- Su cuerpo no tiene cintura marcada y el busto es más bien pequeño o no lo tiene.



“Encapuchadas” periodo III: Venus [fotografía]. (2015). Recuperado de <http://www.saqradesign.com/productos/2015/9/20/venus>

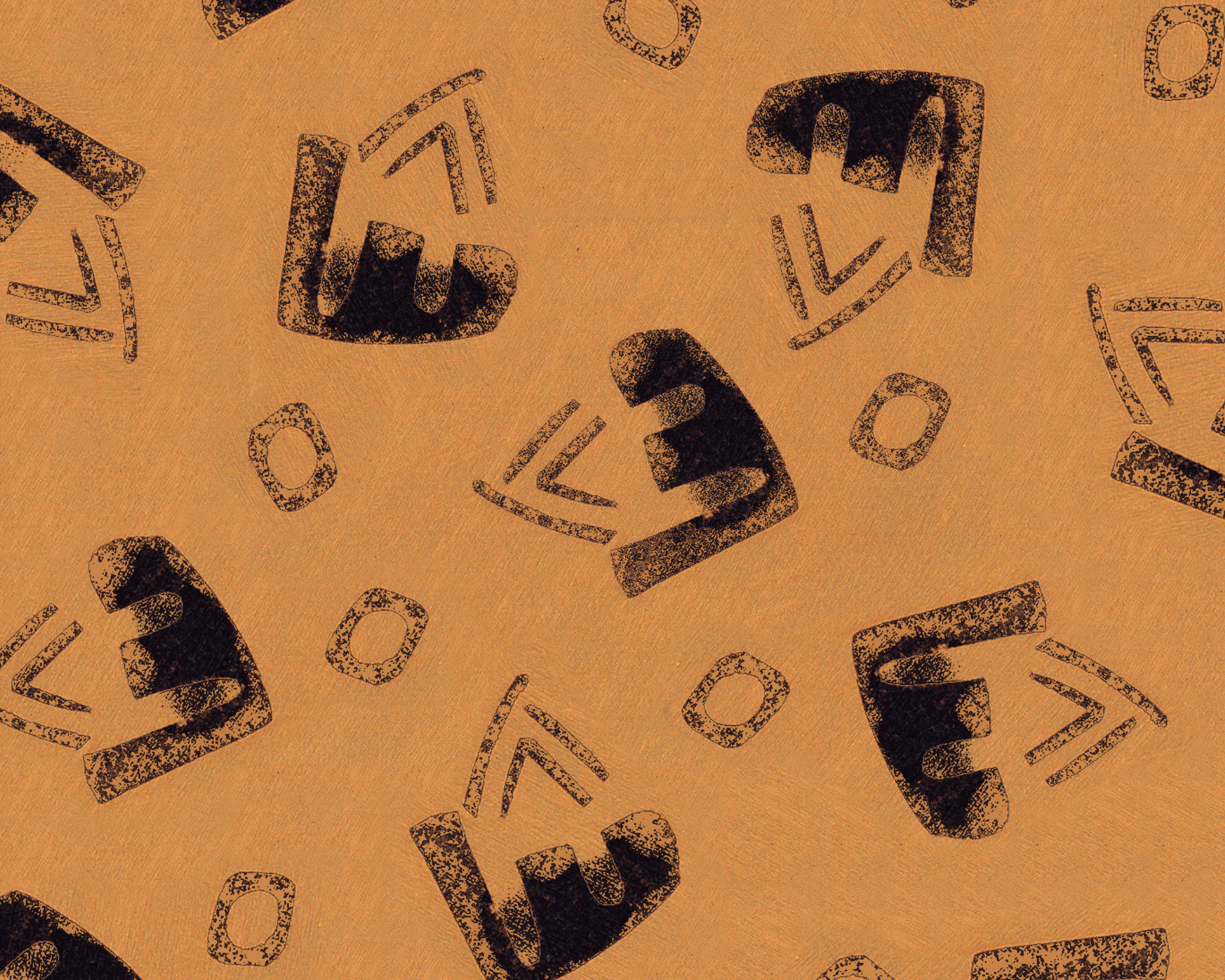


Las diversas interpretaciones sobre los usos que se les daban a estas figurillas están relacionadas por un lado a “visiones inducidas por bebidas embriagantes utilizadas en festividades. Al parecer utilizaron tanto sus vasijas como sus figurillas en rituales religiosos para hacer curaciones o simplemente para enaltecer la fertilidad”, y por otro Olaf Holm (1987) “les asigna una función de curación en manos del Shamán, al encontrarlas fracturadas. Pero, también se piensa que las prácticas religiosas que los valdivianos realizaban giraban, principalmente, alrededor de la mujer, como generadora de nuevos individuos que aseguran la continuidad y fortaleza del grupo humano”. Esto es corroborado en la investigación de Meggers, Evans y Estrada (1959) “quienes concuerdan el uso de estas cerámicas como un culto a la fertilidad, como instrumentos de curanderismo, dotándolos con un uso mágico-religioso.” (Consejo Nacional de Cultura, 2011; García, 2006; Ontaneda, 2010)

Por todo esto considero que es importante detonar herramientas gráficas del arte precolombino como fuente de creación para preservar e innovar nuestras raíces desde el diseño textil, elaborando artes aplicadas con un contenido histórico. Permitiendo con ello una nueva forma de acceso a la información sobre la cultura Valdivia debido a su importancia iconográfica y el valor que le dieron a la mujer y la fertilidad, conservando e incrementando de esta manera la memoria cultural.



Proceso de ilustración y diseño: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía - ilustración].





ESTAMPADOS



2.1 Estampado

“El estampado es una técnica de gran importancia que ha estado presente en tejidos de Eurasia, en tumbas que muestran vestidos decorados de más de 4.000 años en Egipto y en tejidos de la India y China destacando el uso de sellos de hace más de 2.000 años” (Russell, 2013, p. 10)

Estampar es transferir una imagen a un soporte (papel, madera, metal, etc), usado ampliamente en la industria textil. El diseño estampado puede ser una imagen concreta, que se ubicará en un área específica de la prenda, ya sea en la parte delantera o posterior, en el presente trabajo de creación se aplicó un full print (estampado total), en el que toda la tela se estampa con un motivo en repetición. (San Martín, 2003, p. 103)

El objetivo del mismo, es poder generar una prenda con un diseño o varios con la opción de escoger el lugar, color y tipo de estampado.



Parramón Ediciones S.A. (2009). *Diseño de estampados de la idea al print final* [fotografía]. Recuperado de p.15

Para Marcos (1988):

La técnica del estampado no es exclusiva del textil, en el caso de las cerámicas también se usa esta práctica, existe una variedad de texturas y diseños que dependen del tipo o tipos de estampadores usados. El estampador, incluye desde palos o paletas envueltos con cuerdas entorchadas y anudadas, sellos planos con un asa, sellos cilíndricos o cualquier objeto que sirva para crear un diseño impreso en la superficie húmeda de la vasija.

Al hablar del estampado y antes de indicar sus tipos es necesario señalar el significado del motivo:

Un motivo es una interpretación gráfica que va desde la abstracción hasta el detalle preciso de una imagen, todo depende de la imaginación del diseñador. Cuando el motivo ha sido concebido para la repetición, se puede duplicar infinitamente hasta ocupar todo el tejido. La combinación de las formas con las variaciones de color crea resultados de una variedad infinita, estos resultados surgen de la imaginación del creador y se potencian con el uso de las técnicas de impresión. (Parramón Ediciones S.A, 2009. p.38)

Amaden (2014) como un dato importante señala que “los estampados que mejor sientan y realzan a la figura pueden ser sencillos o espectaculares - suaves y difusos, siendo más frecuentemente usados los geométricos, gráficos, florales, a topes (lunares o bolitas) y con rayas, pero que deben cubrir todo el tejido”. (p. 63)



Proceso de estampación: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].

2.2 Tipos

Al momento de crear estampados es necesario escoger la técnica que se utilizará, el motivo que se plasmará, cromática y la posición del soporte a imprimir. Por eso a continuación se dividirá este capítulo por técnicas, composiciones y estilos.

Los principales tipos de estampación son directos, usados con mayor frecuencia en modalidades diversas de acuerdo a exigencias del género, dibujo y economía; los estampados por reservas que se aplican con antiguos métodos son menos usuales. (De Perinat, 2007)

Estampados directos: consiste en estampar el color sobre la tela quedando la pasta en la superficie sin eliminarse en el lavado.

- Estampado por bloques (relieve)

“Los sellos de madera fueron el método de estampación más utilizado en Occidente hasta finales del siglo XVIII. Consiste en realizar un diseño sobre un material duro por ejemplo, madera, linóleo o caucho esculpiendo en relieve su positivo o negativo”. (Russell, 2013, p. 12)

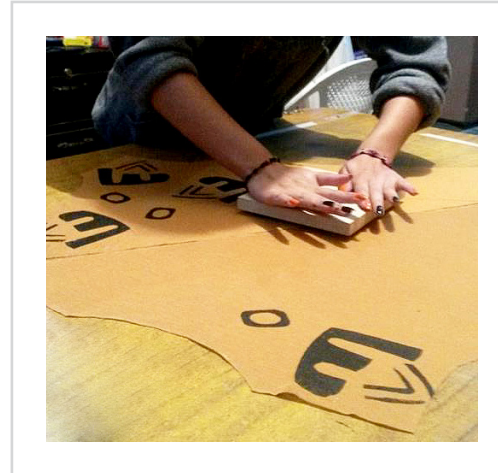
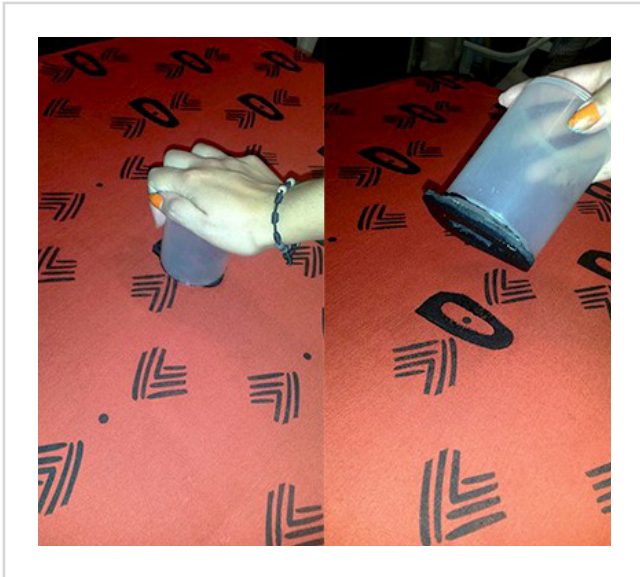
“El sello obtenido se entinta y mediante presión, se aplica sobre el tejido para dejar una huella con el diseño, esta técnica requiere un sello para cada uno de los colores” (Sorger & Udale, 2007, p. 79)



Lorena, Mena. (2013). *La Riqueza de los Textiles de la India* [fotografía]. Recuperado de <http://es.paperblog.com/la-riqueza-de-los-textiles-de-la-india-1657057/>



Aplicación de estampado directo sobre fibra textil: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





- Estampado por termotransferencia

Según Briggs, 2013; Parramón Ediciones S.A, 2009; Sorger & Udale, 2007:

Con la estampación por transferencia se obtiene un estampado único y puede realizarse de forma directa o indirecta, para esto se utilizan tintes especiales que se aplican a una superficie y se transfieren a otra mediante el calor. Puede emplearse sobre distintos tejidos, pero es más eficaz sobre sintéticos, como el poliéster. En este procedimiento es necesario que la imagen a estampar este al revés, la tela o prenda se coloca sobre un marco de plástico y se humedece en una solución especial. El papel se coloca sobre la tela humedecida, que permanece tensada en un marco, el conjunto se recubre con una capa de hule a presión y alta temperatura hasta que el dibujo se vaporiza y pasa el calor por sublimación del papel a la tela.

“En la estampación por transferencia indirecta se emplean distintos objetos, como encajes, plumas u hojas, para crear imágenes negativas dentro del diseño. Los objetos bloquean la transferencia de la imagen, con lo que queda marcado el reverso de su silueta en la superficie del tejido”. (Briggs, 2013, p. 96)



- Serigrafiado o estampado con pantalla

Briggs, 2013; Parramón Ediciones S.A, 2009; Russell, 2013; Sorger & Udale, 2007 afirman:

Durante la década de 1920 los estampadores de tejidos empezaron a usar una nueva técnica, la estampación por serigrafía, esto significó que por primera vez, cualquier imagen susceptible de ser dibujada, pintada o fotografiada podía ser transferida sobre un tejido o cualquier otra superficie de un modo rápido y sencillo. Consiste en separar el dibujo que se trasladará a la tela en diferentes capas que corresponden a cada uno de los colores que componen el diseño y cada uno debe tener su propia pantalla (pieza de seda tensada sobre un marco o bastidor). Esta técnica crea imágenes de estilo espontáneo, fluido y colorido, requiere el diseño, tinta y una regleta.

El primer paso consiste en hacer una matriz del diseño que después se aplica sobre la pantalla, de tal manera que la tinta sólo puede pasar a la seda en las partes “positivas” del diseño. Luego la pantalla se coloca sobre el tejido y mediante una presión uniforme con la regleta se hace pasar la tinta a través de la pantalla, con el resultado de que la imagen queda estampada en la superficie del tejido. Después, se fija el estampado con calor para que no desaparezca al lavar. Se crean diseños de varios colores utilizando una pantalla distinta para cada color. (Sorger & Udale, 2007, p. 79)

Diseños de remeras estampados y yapa [fotografía]. (2012). Recuperado de http://decoraconideas.blogspot.com/2013_10_01_archive.html



Aplicación de serigrafía/fotoserigrafía en malla de seda: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





- Estampado por rodillos (relieve)

Se desarrolló en 1785, época en que se mecanizaron todas las operaciones textiles. “Este sistema produce un diseño continuo sobre el tejido consiguiendo una estampación sin costuras de manera que las uniones en el diseño resultan invisibles” (Parramón Ediciones S.A, 2009; Sorger & Udale, 2007), se utiliza un rodillo que puede ser de hierro fundido o cobre por cada color.



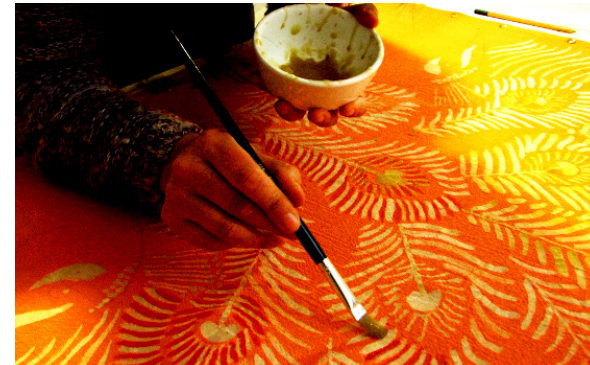
Díaz, Tamara. (2013) *Rodillo con textura* [fotografía]. Recuperado de http://decoraconideas.blogspot.com/2013_10_01_archive.html

Estampados por reserva: la imagen se imprime aplicando una sustancia al tejido que bloquea el paso del tinte.

- Batik

La técnica de batik es una técnica antigua surgida en Indonesia en la que se emplea una sustancia que bloquea el paso del tinte al tejido, tradicionalmente se usaba arcilla o pasta de arroz, en la actualidad la más utilizada es la cera. En este caso, la tela se dibuja

con cera caliente que cuando se solidifica funciona como una capa aislante, de esta manera cuando se aplica el tinte en el tejido quedan reservadas las zonas cubiertas. Los colores se colocan de más claro a más oscuro, cubriendo partes nuevas con cera y volviendo a teñir hasta que se complete el diseño, al final del proceso, la cera se elimina con un disolvente o con calor. (Briggs, 2013; Parramón Ediciones S.A, 2009; Russell, 2013)



Batik de vacaciones en Indonesia [fotografía]. (2014). Recuperado de <http://uk.theoutlook.com.ua/news/1693/Svyato-bat%D1%96ka-v-%D0%86ndonez%D1%96j>



Batiken A T Shirt [fotografía]. Recuperado de <http://de.wikihow.com/Ein-T-Shirt-batiken>

- Teñido atado

En esta técnica se atan con un hilo partes específicas del tejido, mismo que se entinta y el colorante no penetra en las áreas en las que la presión del atado o anudado lo impide; posteriormente, el tejido se enjuaga, seca, retirando los hilos y desatando los nudos, mostrando el color original como fondo cromático del tintado. A veces se introducen en la atadura pequeños objetos, como semillas, o granos de arroz, fruncidos u otros pliegues. (Russell, 2013, p. 11)



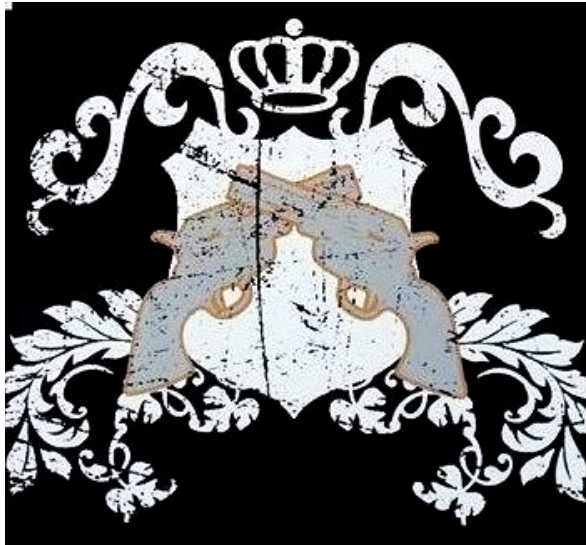
Vostokprintingshop [fotografía]. (2013). Recuperado de <http://www.vostokshop.eu/serigrafiando-con-screen-drawing-fluid/>

- Estarcido

Esta técnica se basa esencialmente en el uso de imágenes positivas y negativas, que implica el uso de una pantalla, que puede crearse de muchas formas; por ejemplo, rasgando o recortando un papel, o bien pintando el diseño en una película y exponiéndola fotográficamente. La pantalla mantiene los aspectos positivos y negativos de la imagen, y de este modo define y establece los límites donde ésta se imprime. (Briggs, 2013, p. 81)



Cuando se habla de los tipos de estampados no solo se refiere a la técnica mediante la cual se logrará transferir la imagen al soporte, sino también del lugar donde se lo ubicará, con respecto a esto existen dos procedimientos de estampado: el posicional que se realiza sobre la prenda ya cortada o confeccionada y el continuo o rapport que distribuye el diseño por toda la superficie a estampar.




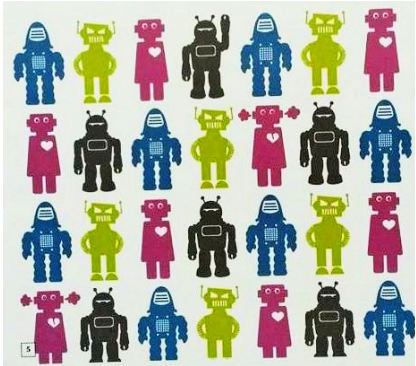
Posicional: “es un diseño que no se repite y que se aplica al producto siempre en el mismo sitio, la estampación se puede realizar cuando el producto base ya ha sido fabricado o antes de ser confeccionado”. (Russell, 2013, p. 74)

Parramón Ediciones S.A. (2009). *Diseño de estampados de la idea al print final* [fotografía]. Recuperado de p. 67





Continuo o rapport: “es la repetición equilibrada de un motivo con varios elementos visuales a lo largo y ancho del tejido con precisión matemática a modo de composición. Dentro de este tipo hay diferentes técnicas de repetición, como la rayada, romboide, aleatoria, conopial, en columna o serpenteante, además de las desarrolladas en el siguiente cuadro”. (Briggs, 2013, p. 57)

En el estampado por rapport el motivo a representar puede tener varias posiciones que veremos en el cuadro a continuación:

DISEÑO	DESCRIPCIÓN
	<p style="text-align: center;">Multidireccional</p> <p>Diseño en todas las direcciones, no se distingue una parte superior e inferior.</p>
	<p style="text-align: center;">Repetición en bloque</p> <p>Motivo siguiendo una estructura similar a una parrilla.</p>

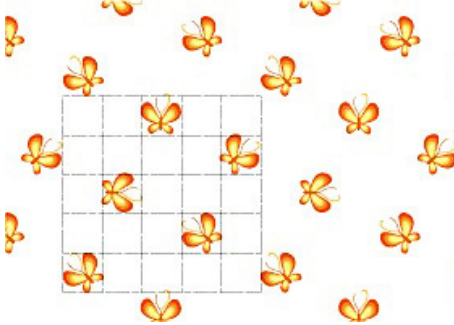
Parramón Ediciones S.A. (2009). *Diseño de estampados de la idea al print final* [fotografía]. Recuperado de pp. 146-157



DISEÑO	DESCRIPCIÓN
	<p style="text-align: center;">Repetición en ladrillo</p> <p>Similar a la disposición de ladrillos típica de los edificios.</p>
	<p style="text-align: center;">Repetición volteada (espejo)</p> <p>El elemento aparece girado sobre sus ejes tanto vertical como horizontal.</p>

Parramón Ediciones S.A. (2009). *Diseño de estampados de la idea al print final* [fotografía]. Recuperado de pp.159-166



DISEÑO	DESCRIPCIÓN
	<p style="text-align: center;">Spot repeat (sateen repeat)</p> <p>Presenta uno solo o un número limitado de motivos, que aparecen de forma aleatoria y multidireccional dentro de un cuadrado.</p>

Spot Repeat: Recuperado de <http://artlandia.com/wonderland/glossary/SpotRepeat.html>

Los estampados se organizan en cuatro categorías de estilos principales:

Motivos florales, geométricos, conversacionales y culturas del mundo. Los estampados florales presentan flores o plantas; los geométricos, imágenes no orgánicas o abstractas (estilizadas y en las que no se aprecia de dónde procede el material original); los estilos de culturas del mundo pueden estar relacionados con una región o un grupo antropológico específico; y los conversacionales pueden describirse como imágenes de iconos populares de una época o una estación determinada, o bien que son únicos y crean algún juego de percepción. Estas cuatro categorías principales suelen combinarse, de forma que puede haber imágenes florales intercaladas con motivos geométricos, por ejemplo. (Briggs, 2013, p. 16)



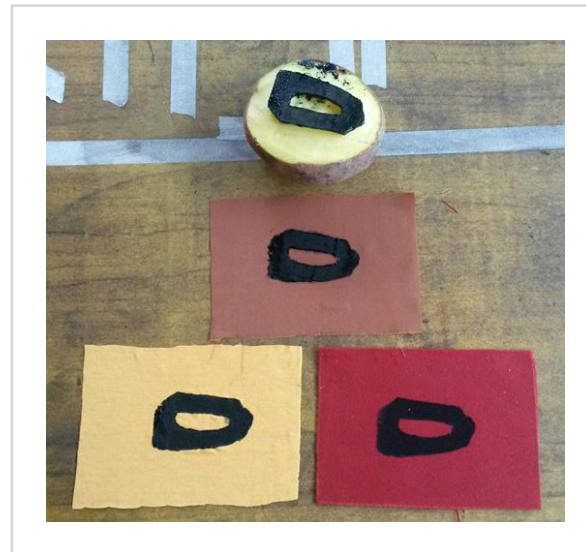
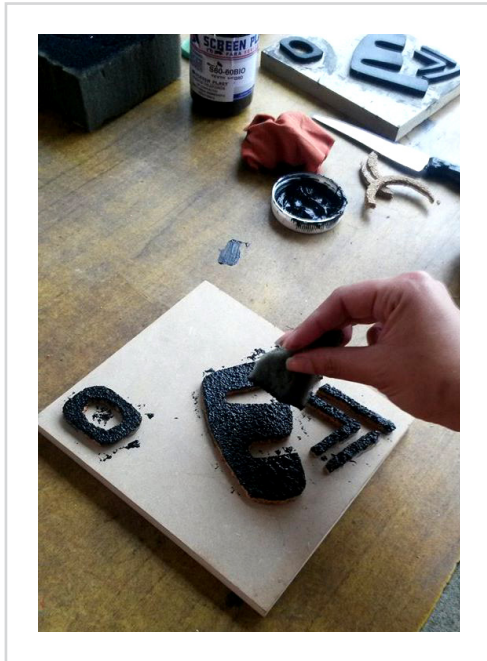
Previo al estampado de los diseños se ha realizado varias pruebas de impresión, buscando el material y técnica adecuados para obtener un producto de calidad. En las imágenes a continuación se puede observar la calidad del estampado según el material y el textil usado, teniendo como resultado, que en el caso del estampado por bloque el material más conveniente es el caucho, mientras que hay un efecto favorable en cualquier textil en el caso del estampado por serigrafía.

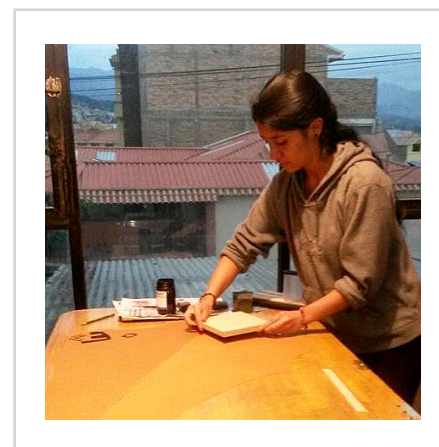
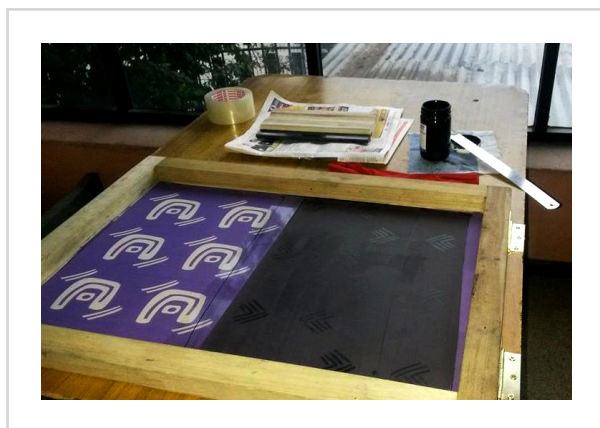
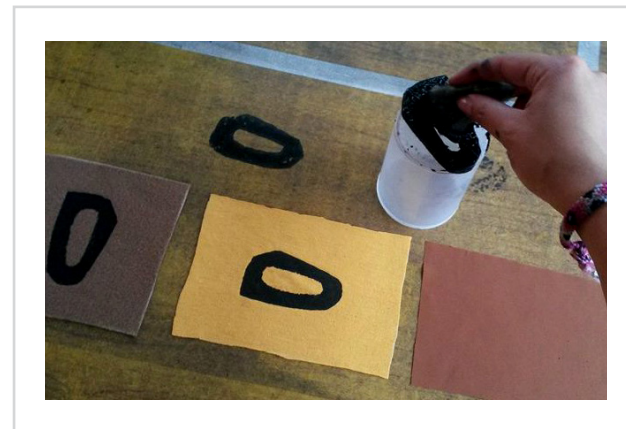


Registro de pruebas de estampación experimental sobre textil: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].



Registro de pruebas de estampación experimental sobre textil: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].

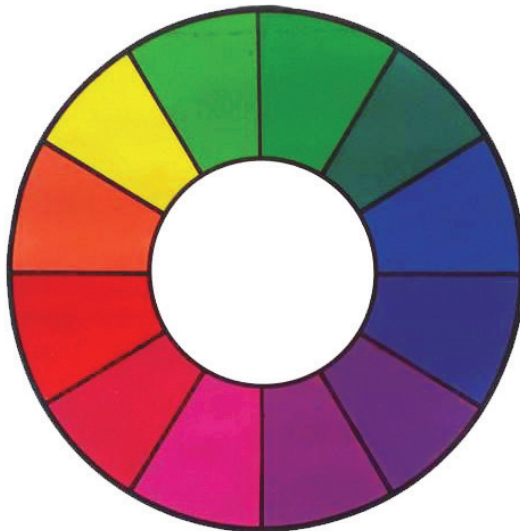






2.3 Teoría del color

El motivo que llevará el estampado es igualmente importante que el color del fondo textil, “ya que este, muestra preferencias personales, transmite estados de ánimo y puede unificar los diseños de una colección”. (Briggs, 2013, p. 46)



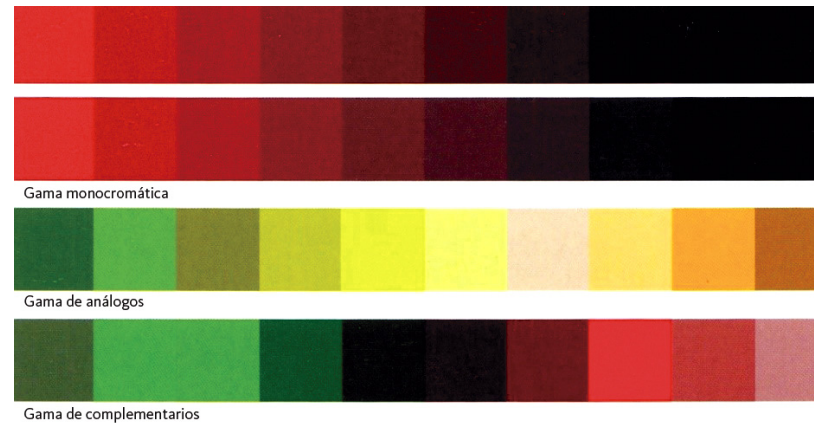
El Blog de Plástica de 1º B [ilustración]. (2010)
Recuperado de <http://primeroesosantacruz.blogspot.com/2012/12/circulo-cromatico.html>

Los colores se ordenan en una representación gráfica llamada círculo cromático, siendo una herramienta muy útil ya que permite visualizar con claridad cómo interaccionan los colores entre sí y sus complementarios. Esta clasificación parte de la interacción de tres colores llamados primarios (magenta, amarillo y azul cyan) que no pueden obtenerse combinando otros colores. De la mezcla de los primarios se obtienen otros tres colores nuevos (rojo, verde y violeta) que se conocen como secundarios. (Parramón Ediciones S.A, 2009, p. 34)

Con respecto a los colores de los estampados se pueden usar varias combinaciones, se podría decir que no existen límites, pero según la cromática o la teoría del color existen combinaciones que permiten que el diseño se vea mucho más armónico.

Señala San Martín (2009):

- Gama monocromática: consiste en elegir un solo color y variar su saturación y/o valor para obtener los matices.
- Gama de análogos: resulta al utilizar dos o tres colores próximos en el círculo cromático (análogos) y algunos de sus matices, surgidos también con la variación de su valor y/o saturación.
- Gama de complementarios: nace a partir del uso de dos colores complementarios y sus matices, obtenidos aplicando el mismo proceso que en los casos anteriores.



San Martín, Macarena. (2009). *El todo en uno de diseñador de moda* [ilustración]. Recuperado de p.62

San Martín (2009) realiza las siguientes definiciones con respecto al color:

- **Tinte:** es el color propiamente dicho, como el rojo, el azul o el amarillo.
- **Valor:** es el grado de luminosidad o de oscuridad que tiene un color. Los valores más altos o luminosos de un color son sus matices y los más bajos u oscuros son las sombras.
- **Saturación:** es el grado de intensidad de un color, la vivacidad o palidez que muestra, que dependerá de su nivel de pureza; cuando es puro y no se le ha añadido negro, blanco ni otro color, se encuentra en su máximo nivel de saturación.



Clarke, Simon. (2011). *Diseño Textil* [ilustración]. Recuperado de p.145.

El dominio del contraste y la armonía es una aptitud básica para el diseño de estampados dado el protagonismo que tiene el color. Señala que el efecto de contraste de colores evita el aburrimiento y rompe la monotonía de un conjunto. Por el contrario, las combinaciones armónicas implican similitud más que diferencia, gracias a la elección de colores que no desentonan. La manera más efectiva de asegurar una combinación armónica es basarse en el esquema cromático análogo, es decir, seguir el orden de los colores adyacentes de una rueda cromática. El uso de colores análogos puede abarcar tres o cuatro matices adyacentes con diferentes grados de luminosidad. Conviene tener en cuenta que, cuando se diseña un estampado sutil y poco contrastado, se debe exagerar ligeramente el contraste entre los colores, para evitar que se pierdan los pequeños matices. (Parramón Ediciones S.A, 2009, p. 34)

Los colores neutros (negro, marrón, gris y beige) minimizan visualmente aquellas zonas en las que se utilizan, mientras que los colores más vivos y brillantes llaman la atención. Las prendas confeccionadas en un solo color, o en una combinación monocromática, aportan un aspecto alargado y esbelto. Se debe utilizar colores neutros y oscuros en aquellas partes que se desea minimizar y alargar; para destacar las zonas cercanas al rostro y los rasgos más notables de la figura se utiliza colores vivos y visualmente atractivos. (Amaden, 2014, p. 63)



Gama de colores análogos - Muestrario de telas

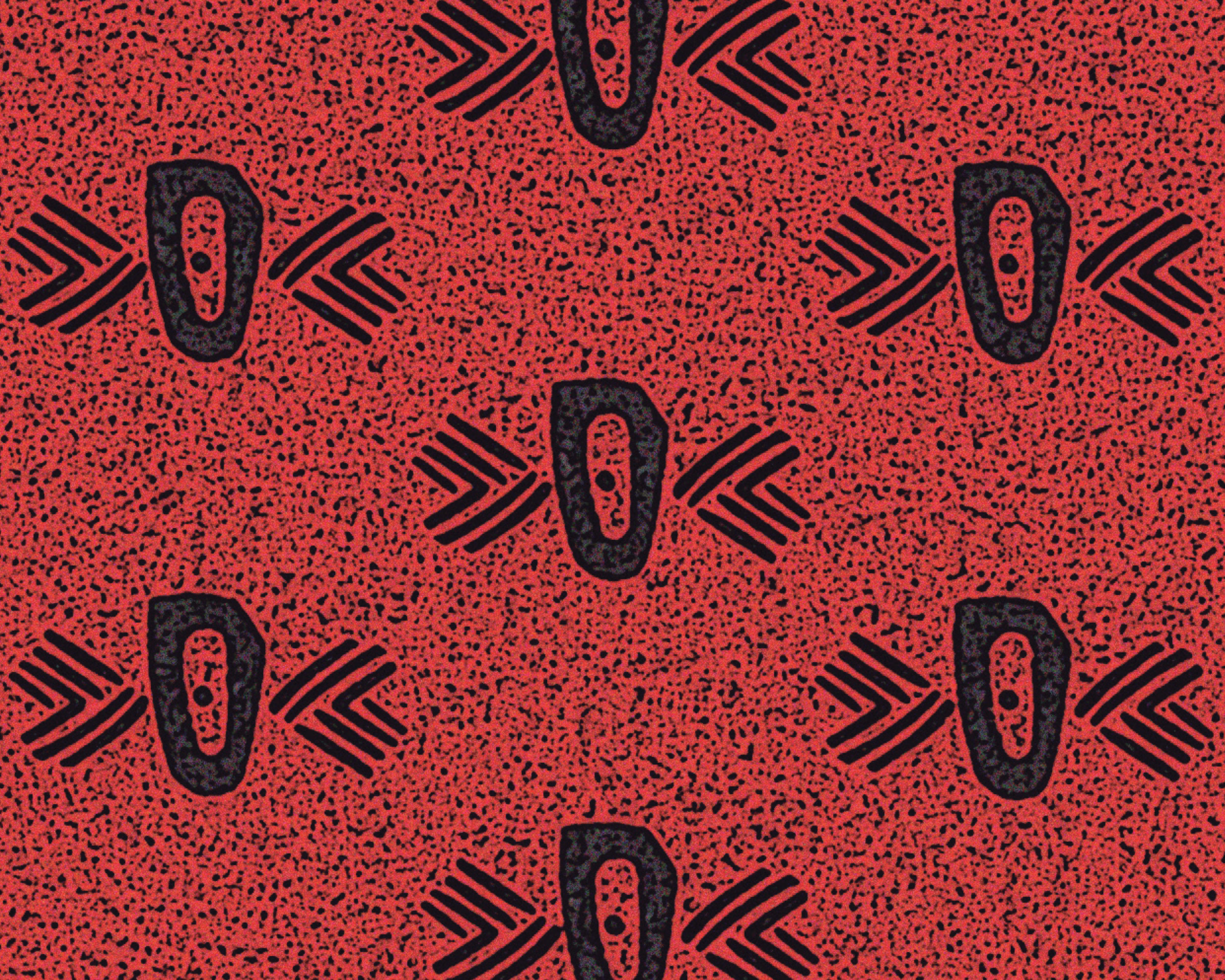


Selección



El color representativo de la cerámica Valdivia es el engobe rojo y la cerámica negra. Por esto se ha escogido una gama de colores análogos para el material textil que va desde el amarillo hasta el rojo, utilizando también los diferentes matices de los mismos. En el caso de los estampados se ha usado una tinta textil en color negro, de esta manera se intenta crear, similitud y a la vez contraste entre las telas y sus motivos.

Selección y adquisición de fibras textiles:
Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





TEXTIL / el CUERPO
como soporte



3.1 Fashion art

El movimiento action painting que aparece en Estados Unidos en la década de los cuarenta del siglo XX, cuyo significado en español es “pintura de acción”, se planteó la fusión del cuerpo y la plástica pictórica, es decir pensar en cuerpo y soporte. Así el Fashion Art en los noventa se visualiza como un movimiento que permite la interacción cultural y estética entre el arte plástico y el diseño textil, es así que se demuestra la relación que existe entre el arte, el cuerpo y el textil (el cuerpo vestido desde la concepción artística).

El presente trabajo de creación intenta realizar objetos artísticos de uso diario, es decir incorporar todas las ideas sobre la cultura Valdivia y las técnicas de estampación textil, con el propósito de crear arte aplicado. La intención es extraer la iconografía de esta cultura precolombina para incorporarla al presente, en escenarios de la cotidianidad siendo usadas por cualquier personas, permitiendo una nueva forma de acceso a la información sobre la misma y principalmente sobre su cerámica, debido a que la mayoría de objetos pertenecientes a ésta, se encuentran en museos. Hay que destacar las hermosas piezas precolombinas, demostrando que no hay necesidad de copiarlas para enseñarle al mundo que existen, sino hay que utilizarlas como fuente de creación para mostrar su utilidad como referente.



Saltzman, Andrea. (2004). *El cuerpo diseñado ilustración* [fotografía]. Recuperado de p.38

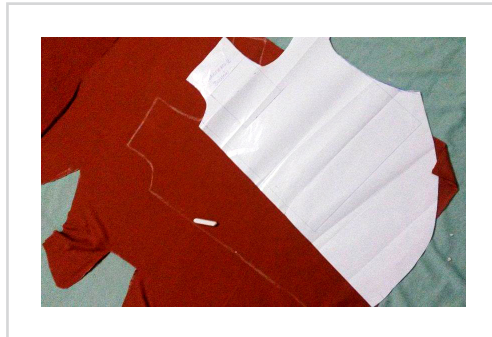


Es importante como concepto señalar que la expresión Arte Textil en el campo del arte se refiere a obras que se componen de urdimbre y trama. Su material puede ser orgánico, inorgánico o sintético. A diferencia de las artesanías, no requieren de una función utilitaria, el arte textil es un modo de expresión que permite tener un contacto directo con los materiales con los cuales se trabaja. (De la Cuesta, 2011)

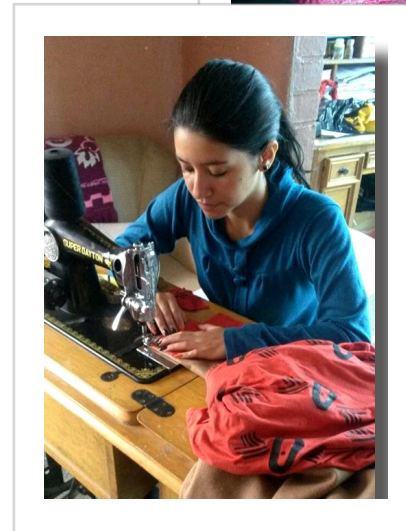
Podría decirse que el textil ha formado parte de la vida del ser humano desde la antigüedad y ha sido usado como implemento de vestimenta, decoración, herramienta, etc.; permitiendo que se le agregue con el paso del tiempo un nivel de importancia, al juntar el arte con el textil. Esto comprende todo lo relacionado con objetos creados con lanas o telas a un nivel estético, que como se menciona en anteriores párrafos no necesariamente es útil pero permite una relación entre individuo y cosa.

Telas:

Amaden (2013) indica que es importante saber escoger el tipo del material (calidad) y el gramaje del tejido para resaltar el diseño de la vestimenta, y separa al tejido por calidad y peso; en el caso de las fibras naturales como algodón, lino, seda y lana, que transpiran a medida que el cuerpo lo necesita, por lo que las prendas confeccionadas con estas fibras resultan más agradables al uso. En el caso de los tejidos delicados minimizan y suavizan el aspecto del cuerpo, estos pueden drapearse en vertical, confiriendo esbeltez y altura a la figura. Los tejidos rústicos, brillantes o aprestados, si se utilizan en toda la prenda acentúan la figura y crean una silueta favorecedora y la combinación de tejidos rústicos, brillantes o rígidos con tejidos más delicados puede generar estilos muy interesantes. Con respecto al gramaje los tejidos ligeros restan volumen y los tejidos gruesos lo añaden, los colores lisos realzan los detalles de diseño, mientras que los cuadrados y los estampados los disimulan. Los colores oscuros minimizan la figura, los tejidos con rayas verticales crean la ilusión de delgadez, mientras que las rayas anchas hacen que la figura parezca más pesada.



Construcción de moldes y costura de prendas: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





3.2 Vestuario femenino

“Entre las funciones del vestido está crear una distinción social (alta-baja), expresar el gusto-personalidad y seducir” (San Martín, 2009) o como señala el psicólogo inglés John Carl Flúgel (1930) “que los motivos por los que el hombre se viste son por pudor, protección y adorno”.

“El vestido siempre significa algo y transmite información vital en relación a los hábitos, el grupo étnico al que el individuo pertenece, su grado de religiosidad, independencia, originalidad, etc.” (Squicciarino, 1980, p. 123)

La vestimenta entonces es importante porque distingue a una persona de otra y resalta sus prioridades o gustos, por ejemplo: un individuo que es deportista busca comodidad por lo tanto no usaría ropa ajustada o telas rígidas, entonces la vestimenta se transforma en un medio de información.

La vestimenta se constituye y divide a partir de la interacción de tres sistemas (Saltzman, 2004, p. 125):

1. El cuerpo como soporte
2. La vestimenta
3. El contexto de referencia

No solo Saltzman plantea estos tres sistemas, desde un punto de vista artístico encontramos a Hundertwasser quien divide al ser humano en cinco pieles abarcando de cierta manera el concepto de Saltzman.

Hundertwasser es conocido como el pintor de las cinco pieles, debido a que cultivó una teoría a partir de la cual dividía la vida humana en cinco estratos que iban desde la epidermis hasta el contexto social en que uno crecía. Su obra, además, fue siempre reflejo de este modo tan peculiar de entender la naturaleza humana. La primera de las pieles del ser humano es la epidermis, que es la más cercana al “yo” interno, y que además encarna la desnudez del hombre. La segunda piel se corresponde con la ropa. Hundertwasser pensaba que la ropa de la era moderna se convirtió en un elemento despersonalizador, y que daba como resultado una sociedad uniforme y simétrica. La tercera de las pieles es el hogar. El artista reivindicaba la libertad y la liberación imaginativa, y por ello se opuso rotundamente a que pudiese considerarse arte o vanguardia la arquitectura racionalista. La cuarta capa del hombre se da en el entorno social. Para él, la sociedad ejerce una influencia igual de grande que la familia en la construcción de la identidad personal. La última de las pieles de Hundertwasser es el entorno mundial. (Herrero, 2014)

Así desde el campo artístico es interesante pensar que se plantea el vestuario como filosofía más allá de su aspecto netamente devenido de la moda y la estética fusionada con el marketing



El vestido hace y refleja las condiciones de la vida cotidiana. Imprime su sello en el modo de actuar en las diferentes circunstancias que tocan al individuo y actúan sobre su ser, hacer y parecer en el contexto de la sociedad. La indumentaria y la persona social se influyen mutuamente. (Saltzman, 2004, p. 117)

La vestimenta necesita estar en armonía con el cuerpo, por esto se han creado varios tipos de líneas:

Línea A, que se refiere a una vestimenta estrecha en la parte superior y cintura baja que se ensancha hacia la parte inferior; la línea trapezoide, que se distingue por sus espaldas anchas y formas poco redondeadas, que se extienden hasta el borde inferior de la prenda, o la línea caracterizada por los hombros muy amplios con faldas estrechas o pantalones rectos, entre otras. (San Martín, 2009, p. 60)

En este trabajo de titulación se ha creado una colección de tres piezas de vestuario femenino, enfocadas en las etapas del desarrollo femenino: 15 a 25, 25 a 35 y de 35 años en adelante, desde la necesidad personal de resaltar a la mujer y sus características corporales básicas del mismo modo en el que los Valdivianos representaron esto en sus figurillas (las Venus).

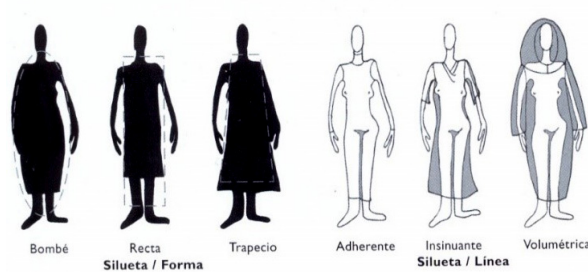
3.3 Silueta

“La silueta es un dibujo que se obtiene por el trazo consecuente de los contornos de la sombra de un objeto. En el diseño de modas la silueta hace referencia a los contornos de la prenda de vestir y como el sujeto relaciona su cuerpo con su entorno”. (Mogrovejo & Vasquez, 2013, p. 50)

Saltzman (2004) afirma:

Que la mujer a diferencia del hombre contiene una silueta que es la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo, se considera que puede ser, en cuanto a su forma, trapecio, bombé o anatómica, entre otras, y de línea insinuante, adherente, tensa, difusa, rígida, etc. Pero en indumentaria, la concepción de la silueta necesariamente requiere su proyección en términos tridimensionales, ya que el cuerpo es una forma tridimensional y el vestido establece una dimensión espacial entorno al mismo. Lo que resulta crucial para proyectar la silueta del vestido es entender que se está interviniendo sobre la estructura del cuerpo y que ése es el punto de partida en la configuración de una nueva topografía anatómica.

El tipo de textil y sus cualidades definen la manera en que puede ser trabajado el vestido para generar diferentes morfologías y, por ende distintas clases de siluetas. Con un textil rígido se tiende a construir una silueta geométrica con una línea de contorno rígida; con materiales que proporcionan caída o los denominados resbaladizos que insinuarán las formas del cuerpo a través de una línea blanda; en cambio con materiales volátiles se puede obtener una línea blanda pero fundamentalmente difusa; y con textiles adherentes se dibujarán las formas del cuerpo en la plenitud de sus curvas y los huecos de sus concavidades, lo que dará por resultado una silueta anatómica neta. (Saltzman, 2004, p. 70)



Entonces si nos enfocamos solo en la población femenina podemos decir que existen varios tipos de siluetas que desde mi punto de vista es la relación que tiene el cuerpo con la vestimenta, es decir, como esta luce en el cuerpo, si visualmente es o no armónica. Por esto cada vestuario de la colección lleva una relación entre la silueta a la que corresponde cada edad, con los textiles que se usaron.



Saltzman, Andrea. (2004). *El cuerpo diseñado ilustración* [ilustración]. Recuperado de pp. 69-71-79



Silueta geométrica
Diz.: Yero / Ivaldi Foto: Urko Suaya



Silueta insinuante
Diz.: Yaranazi



Silueta adherente
(DIT, 1995)

3.4 Diseño, morfología y ergonomía

La cultura de las artes plásticas ha creado formatos de canon, ideales de "belleza", según el contexto histórico que rodea los tiempos de creación, parámetros de belleza ligados a estructuras matemáticas y de composición. Es imposible desde el mundo del arte comprender la figura humana con una mirada simple, diferenciar un cuerpo desnudo o vestido, e inclusive al hablar de vestido podríamos desarrollar un discurso alrededor de aquello que reviste el cuerpo. En tanto se plantea el vestuario como una segunda piel desde el discurso de Hundertwasser, el arte como el diseño textil se encuentran en un punto de hibridación, donde las artes aplicadas en el presente trabajo de titulación solucionan compositivamente una poética visual alrededor de la fusión del concebir la belleza partiendo de parámetros desligados a la mera composición física y representados desde la idea de la belleza concebida como poder, feminidad, género y técnica.



Antecediendo el cómo comprender el cuerpo fuera del canon de las artes plásticas es importante percibir la segunda piel desde un contexto utilitario y no únicamente contemplativo.

Para Amaden (2014) es necesario que el diseño resalte la figura, es decir que si lo más relevante es el busto se tendría que diseñar corpiños sencillos con efectos drapeados y/o tejidos brillantes o de colores vivos, pero, si la copa de pecho es pequeña hay que elegir diseños que añadan volumen por encima de la cintura. En el caso de las siluetas de cintura estrecha y caderas anchas, no se debe poner excesivo énfasis en la cintura para esto se evitarán los cinturones grandes o llamativos; siendo mejor la opción de cinturones estrechos y sencillos (aunque las mujeres altas pueden utilizar cinturones de cualquier anchura). Con respecto a las caderas los colores que hacen que se vean más estrechas son los colores oscuros. (p. 62)

El diseño que se le implante al vestuario ayuda a transmitir información acerca del usuario como por ejemplo su formación, su cargo laboral, el nivel social, etc. Por lo tanto es un medio de comunicación y debe ser atractivo, debe ayudar a realzar la figura pero también debe ser ergonómico.

Norton (1996) "define la ergonomía como el estudio de los aspectos anatómicos, fisiológicos de los seres humanos en el ámbito de trabajo, indica que ésta técnica se preocupa por optimizar la eficiencia, la salud, la seguridad, el confort de las personas y mejorar las condiciones de las prendas". (Mogrovejo & Vasquez, 2013, p. 41)

Se debe considerar a la ergonomía como una disciplina fundamental en el diseño, esta trata de mejorar la relación entre los objetos, los ambientes y sistemas que han sido creados por el hombre para mejorar su situación en el trabajo. En el diseño de indumentaria la ergonomía es aplicada para su rendimiento y usabilidad haciendo que la adopción y holgura sea un factor de importancia.

Efectos ópticos para la silueta

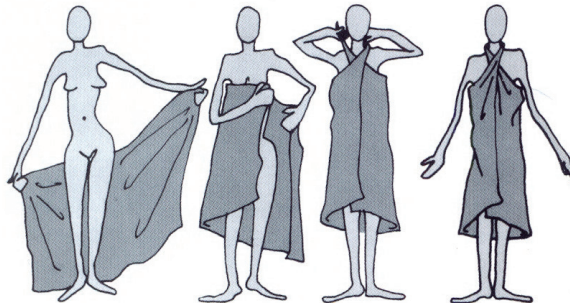
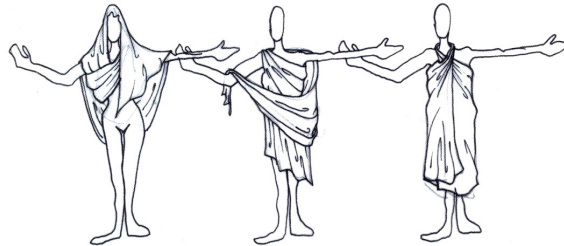
A continuación se mencionan líneas de diseño que ayudan a crear ilusiones ópticas (Amaden, 2014, p. 62):

- En las chaquetas: los costadillos (laterales de los corset), cuellos alargados, pliegues y lorzas (pliegues) verticales, adornos de encaje dispuestos en vertical o aberturas frontales prolongadas para crear la ilusión de altura o esbeltez.
- Las faldas largas: resultan idóneas para figuras esbeltas o para quienes deseen minimizar la anchura de su cadera. las faldas con bordes añadidos sientan bien a cualquier figura; el largo de la falda dependerá de la altura del usuario.
- Los diseños de corte imperio (efecto de camuflar caderas y cintura) crean una sensación de alargamiento de las piernas y mayor altura. Para evitar un look excesivamente pesado en la zona del tronco, el recorrido del bajo de la prenda debe equivaler a la anchura de la cadera más la línea del hombro.



“Desde un punto de vista morfológico, el vestido resulta de la manera en que una lámina textil cubre un cuerpo. Plantea la relación entre una forma tridimensional (el cuerpo) y una estructura laminar (la tela). Existen tres tipos de procedimientos básicos”. (Saltzman, 2004, p.74)

1. Generar envolventes utilizando la tela para cubrir el cuerpo.



Envolventes

2. Unir planos entre sí, para construir una forma contenedora del cuerpo.



Unión lineal cosida.
L. Olives y M. Elia (DI I, 2003)



Unión por superposición
con elementos desarticulables.
R. Albamonte (DI I, 2003)



Unión por puntos, manteniendo
independencia entre el
plano frontal y dorsal.
G. Sueyro (DI I, 2003)

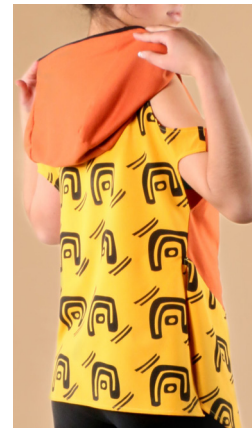
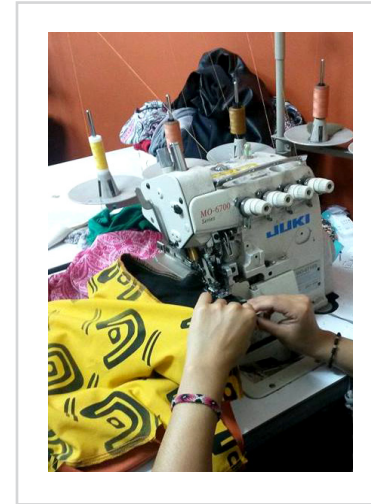
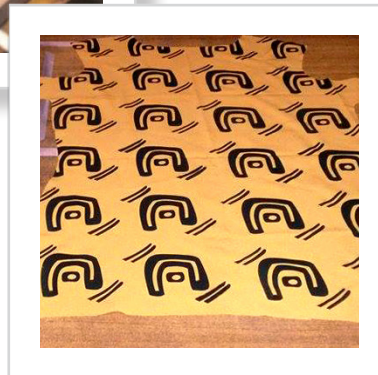
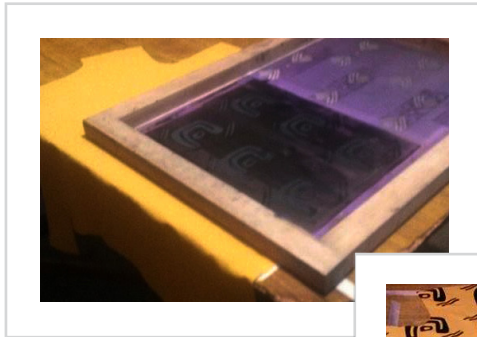


Unión por tiras que sostienen el plano
frontal y reconstruyen el vestido
como contenedor del cuerpo.
J. Galletti (DI I, 2003)

Saltzman, Andrea. (2004). *El cuerpo diseñado ilustración* [fotografía]. Recuperado de pp 74-75- 105



3. Unificar en un mismo proceso la producción del textil y el vestido.

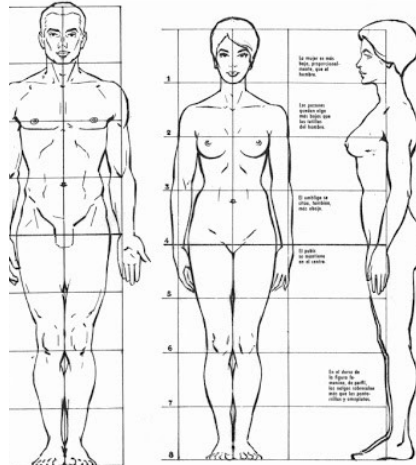


Unificación del proceso de producción textil y el vestido: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].



3.5 Semántica de la imagen femenina

El canon greco-romano de ocho cabezas es una visión estilizada del cuerpo que no corresponde a ningún individuo en particular sino que es una forma estandarizada de visión del cuerpo y estilización, pero para hacerlo más esbelto se le ha dado una medida de ocho cabezas y media en el caso de la mujer lo que es por dos razones: que el cuerpo se vea más esbelto y que la altura sea mayor a la normal, destacándose aún más por el uso de zapatos de tacón. En definitiva, el cuerpo prototipo del dibujo de moda presenta mayor altura que el canon clásico greco-romano. (Fernandez & Martín, 2007, p. 34)



Canon Griego [ilustración]. (2013). Recuperado de <http://artenamorararte.blogspot.com/2013/06/canon-griego.html>

Los seres humanos han evolucionado en muchas áreas con respecto a su imagen y moda: en el vestuario, en los accesorios, en el maquillaje y en el estilismo. Sus creencias, su estilo de vida, sus proporciones o las llamadas medidas “estándar” del cuerpo con el pasar del tiempo se han modificado, es por esto que Saltzman (2004) ha interpretado la evolución del cuerpo según época y estilo de vida de la siguiente manera:

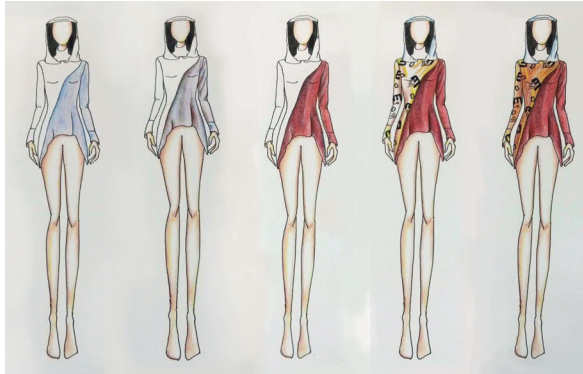
- Venus de Willendorf: ancho de cadera y de busto grande y abombado, representó el valor de la procreación. Hasta el siglo XX, la corpulencia fue símbolo de bienestar, de salud y de plenitud y se la veía como modelo de buen aspecto físico.
- El cuerpo curvilíneo: en la década de 1950 surgió como intento de restauración patriarcal contra la emancipación femenina y como producto de la negación sexual, para que las mujeres, adoptando esa figura, se sintieran a la vez divas y amas de casa.
- Años sesenta: las formas ideales del cuerpo de la mujer adoptaron juventud, delgadez, ingenuidad, hasta que en los años setenta se divulgó el ideal longilíneo y vagamente unisex, ambivalente y estilizado.
- En los años ochenta: impusieron una silueta nueva y contrastante, atlética y geométrica, que durante la década de los noventa llegó a convertirse en un ideal andrógino y dramático.

Hoy en día con la revolución feminista, la inserción de la mujer en campos de poder, sumado a la innegable participación de la maternidad y el rol de ama de casa; es importante plantear un vestuario como segunda piel, una forma estética y ergonómica de percibir al yo.





PROPUESTA
artística y creativa



Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía-dibujo].

4.1 Colección

Russell (2013) define lo siguiente: “Una colección es un grupo de diseños, la cantidad puede variar, por lo general se crean de dos a ocho vestuarios, a veces más. Los diseños siempre deben llevar el mismo tema o concepto, color, contenido y estilo”.

Color

Una colección debería usar la misma paleta de color, aunque no todos los diseños deban emplear todos los colores, debido a que mantiene la relación de la colección más que cualquier otro factor. Se aplicará concepciones de escala monocromática y armonía de tonos.

Contenido

Todos los diseños de una colección deberían tener un contenido similar y esto suele venir ya dado por el tema o inspiración comunes. El sustento teórico deviene de la concepción antropológica de la mujer en la cultura Valdivia.

Estilo

La colección debería tener un contenido que la unifique, el estilo/contenido que suelen ser inseparables uno del otro. Debemos prestar atención a que ningún diseño ofrezca un estilo que lo aleje de los demás. A pesar que las tres piezas elaboradas se direccionan a edades diferentes, guardan unidad en su contenido y composición.



Nombre de la colección

Féminas

Autor del diseño

Verónica Ximena Hurtado Sarmiento

Numero de prendas

Tres



Cada vestuario tiene un nombre inspirado en la denominación que da Meggers, Evans y Estrada a las figurillas de la cultura Valdivia, destacando algunas de sus características en los diseños de las prendas.

Las ilustraciones que se improntan sobre las prendas se basan en un estudio iconográfico de su cerámica aplicando técnicas de dibujo, estampado experimental, composición y teoría del color .



Registro fotográfico de composición textil final: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía-ilustración].





<h2 style="text-align: center;">Vestuario #1</h2> <p>Modelo: San Pablo Tipo de prenda: Blusón Tipo de silueta: Silueta insinuante Usuario: 15 a 25 años Talla: Pequeña</p>	<p>Estampado: Directo</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tinta negra para textil - Malla de serigrafía
<p style="text-align: center;">Textil</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Camiseta jersey</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Georgette</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Colores del material textil</p> <ul style="list-style-type: none"> Ladrillo 471 (código pantone) Mostaza 123 (código pantone) 	<p>Tipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Serigrafiado o estampado con pantalla <p>Lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continuo o rapport: repetición en bloque <p>Estilos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geométricos - Culturas del mundo



Fuente creativa:

- La cara es prominente, la cabeza tiene forma triangular de frente y cóncava vista de perfil.
- Hombros marcados pero no brazos. El busto es muy pequeño o está ausente.
- Las caderas y glúteos son prominentes y redondeados.

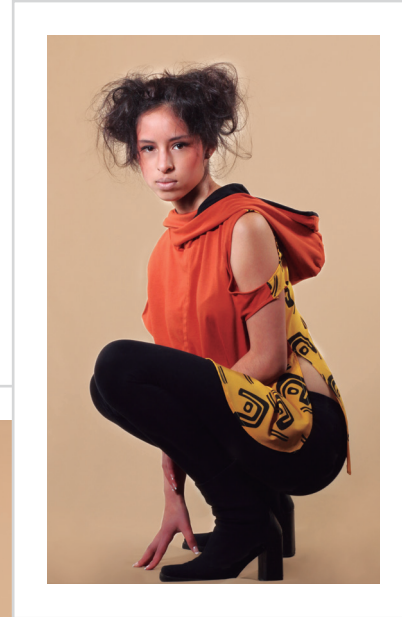
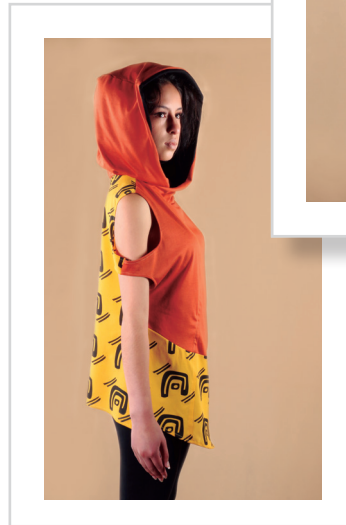
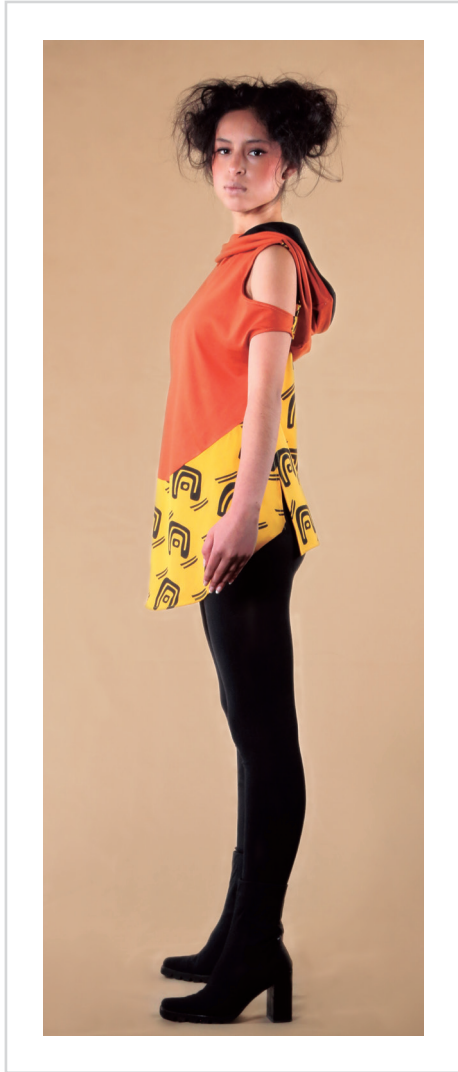
DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL DISEÑO:

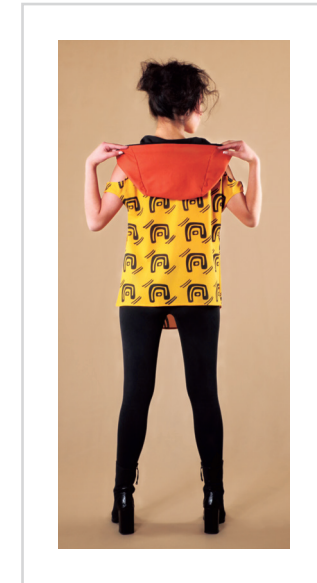
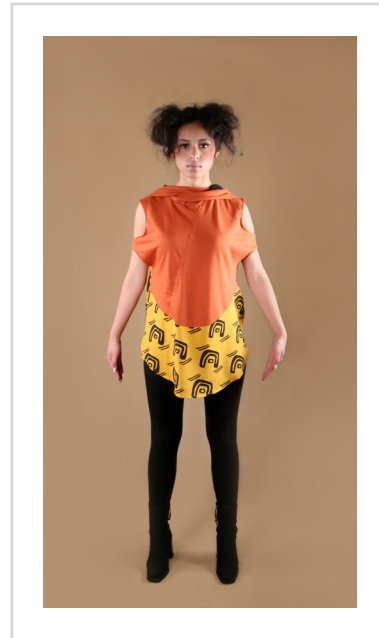
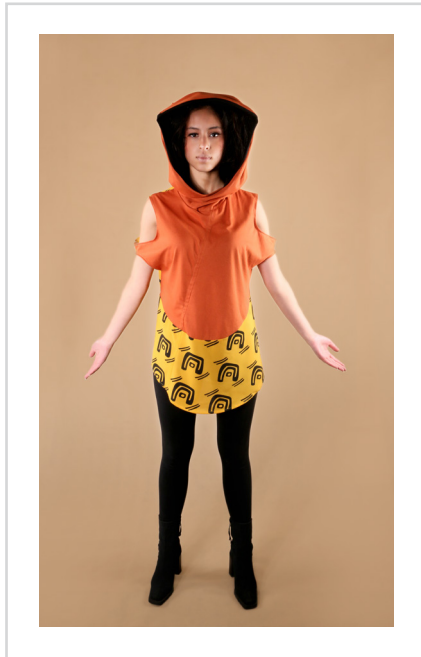
- Blusón de material con caída y cualidades resbaladizas.
- Capucha grande, no cubre por completo la cabeza, con forma triangular vista de frente y cóncava de perfil.
- Escote para marcar los hombros.
- Sin mangas, no resalta el busto.
- Las caderas sobresalen por aberturas a los costados.
- La espalda es más alta que el frente para destacar los glúteos.

“San Pablo” periodo B y C: *Valdivia Milagro*
- *Quevedo* [fotografía]. (2012). <http://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-valdivia-glosario.html>



Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [dibujo].





Registro fotográfico de composición textil final: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





<h2 style="text-align: center;">Vestuario #2</h2> <p>Modelo: Valdivia Tipo de prenda: Buzo Tipo de silueta: Silueta adherente Usuario: 25 a 35 años Talla: Mediana</p>	<p>Estampado: Directo</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tinta negra para textil - Sello de caucho
<p style="text-align: center;">Textil</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Viscosa</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Viscosa</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Colores del material textil</p> <p style="text-align: center;">Vino 490 (código pantone) Mostaza 139 (código pantone)</p>	<p>Tipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estampado por bloques (relieve) <p>Lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continuo o rapport: multidireccional <p>Estilos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geométricos - Culturas del mundo



Fuente creativa:

- Peinado elaborado que sobresale del rostro.
- El cuello es desproporcionadamente largo y conjuntamente con la cabeza, forman un rectángulo por el frente, y de manera convexa en su perfil.
- Tiene brazos, busto prominente y piernas en punta.

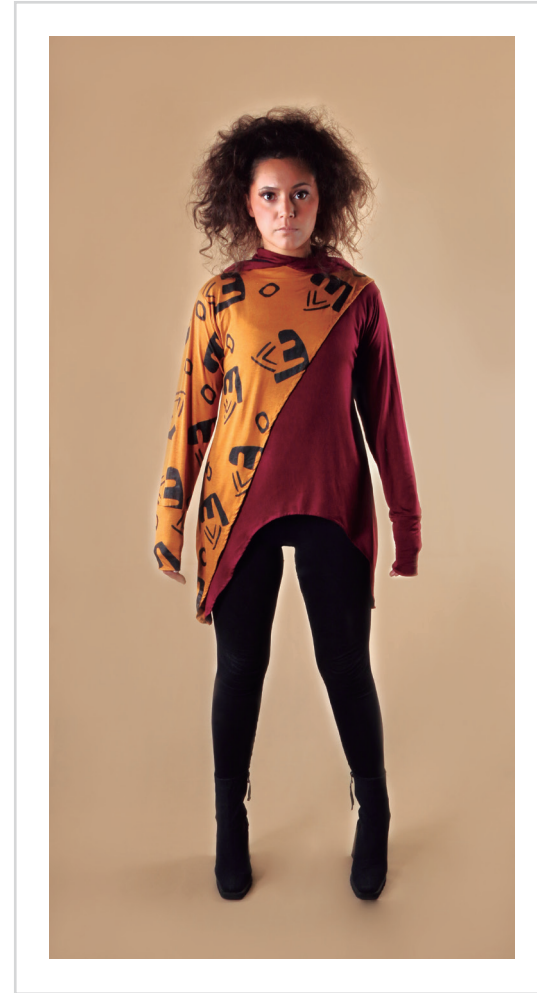
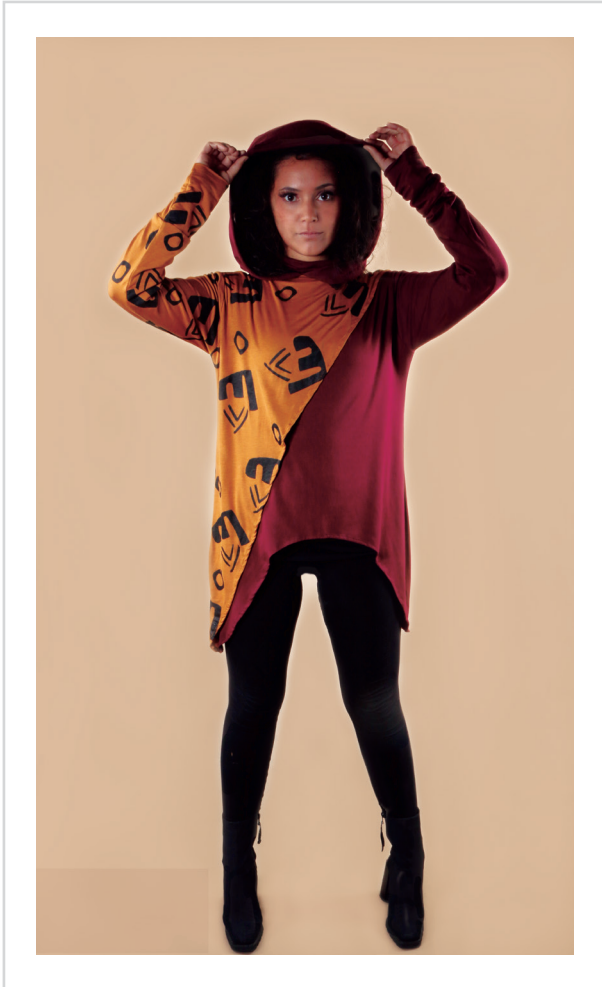
Descripción detallada del diseño:

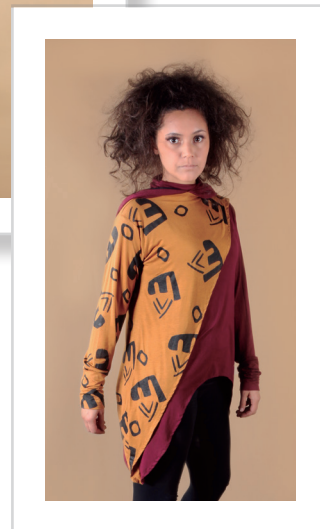
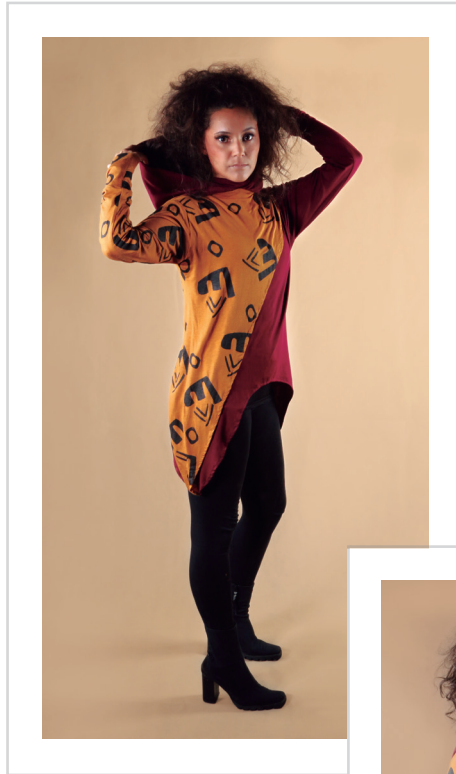
- Buzo con textiles adherentes.
- Capucha rectangular vista de frente y convexa de perfil, de tamaño mediano que sobresale del rostro.
- Cuello largo conocido como cuello de tortuga, separado de la capucha.
- Tiene mangas con puños largos.
- La parte inferior termina con puntas a los costados.

“Valdivia” periodo A: Pacheco y Mena. (2013). *Importancia de la Cultura Valdivia en la antigüedad* [fotografía]. Recuperado de <http://grupodelamaquina9.blogspot.com/>



Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [dibujo].





Registro fotográfico de composición textil final: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental* [fotografía].





Vestuario #3

Modelo: Encapuchada

Tipo de prenda: Capa

Tipo de silueta: Silueta geométrica

Usuario: 35 años en adelante

Talla: Pequeña

Estampado: Directo

Materiales:

- Tinta negra para textil
- Sello de caucho
- Malla de serigrafía

Textil



Viscosa



Paño

Colores del material textil

Roja 485 (código pantone)

Café 464 (código pantone)

Tipo

- Estampado por bloques (relieve)
- Serigrafiado o estampado con pantalla

Lugar

- Continuo o rapport: repetición en ladrillo.

Estilos

- Geométricos
- Culturas del mundo



Fuente creativa:

- Peinado en forma de hongo que oscurece y casi oculta la cara.
- Su cuerpo no tiene cintura marcada y el busto es pequeño o no lo tiene.

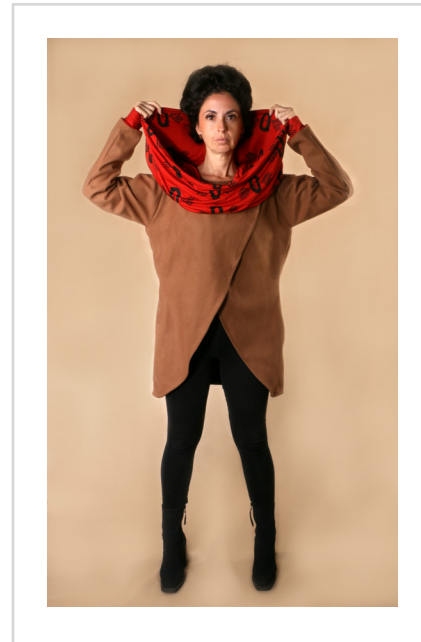
Descripción detallada del diseño:

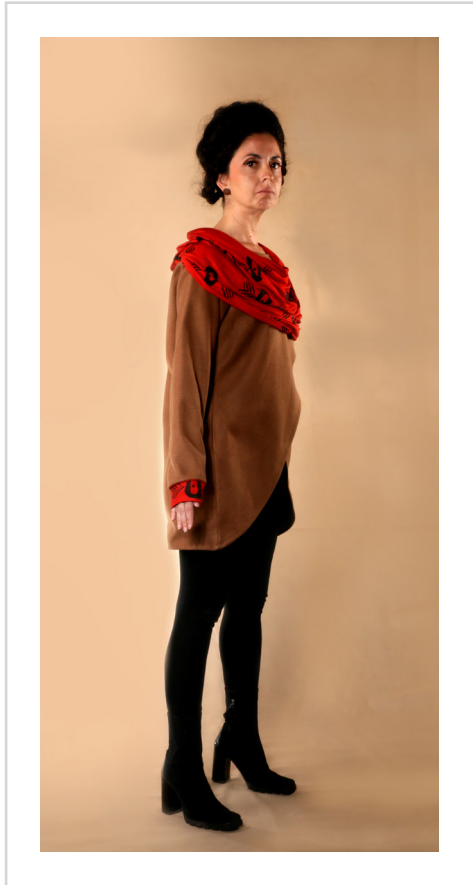
- Capucha y bufanda con caída.
- Capa de material rígido para no marcar la silueta del cuerpo.
- No se visualiza cintura ni busto.

"Encapuchadas" periodo III: Venus [fotografía]. (2015). Recuperado de <http://www.saqradesign.com/productos/2015/9/20/venus>

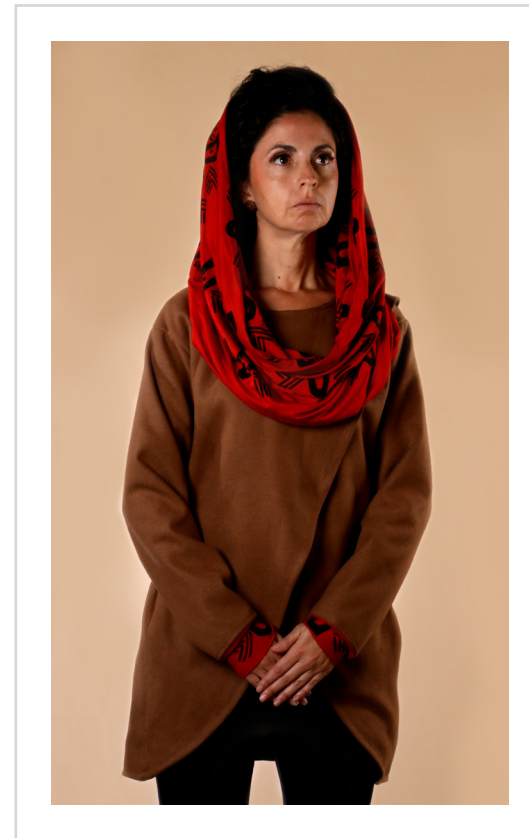


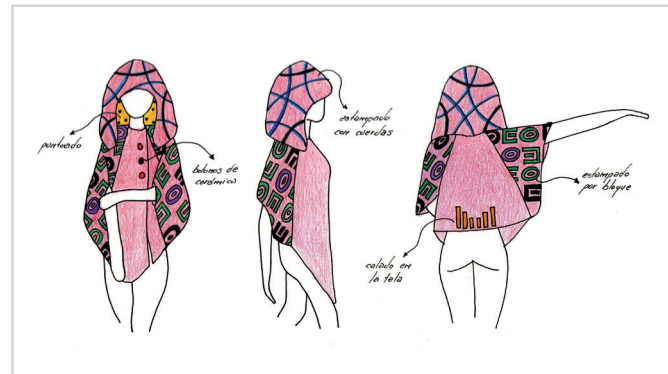
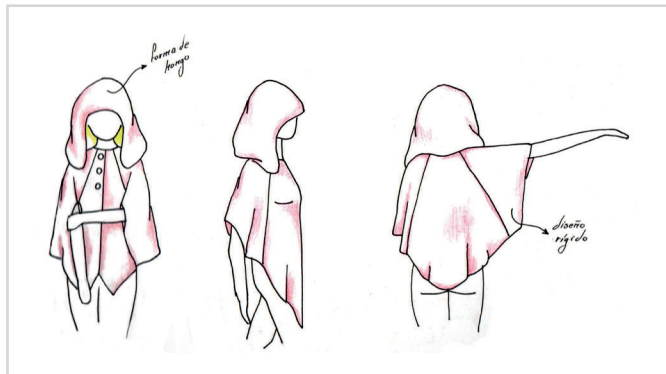
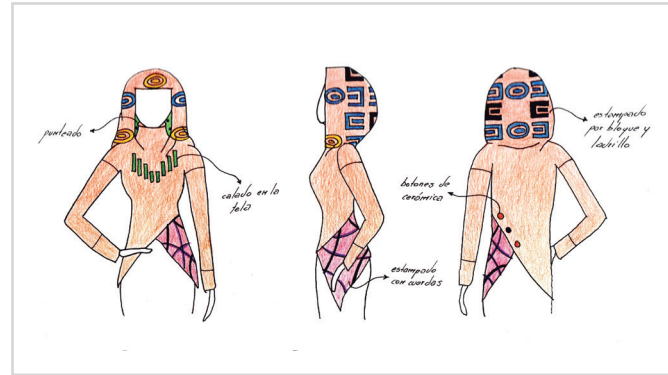
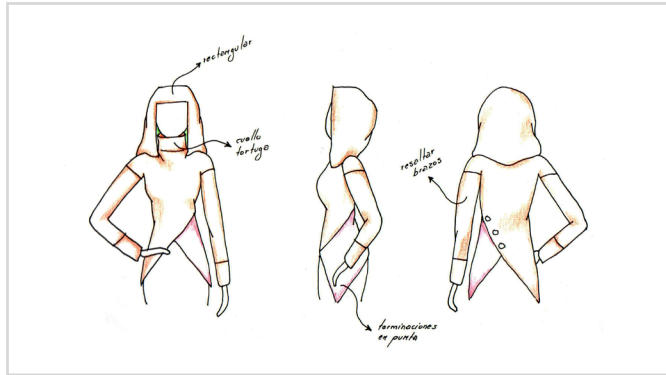
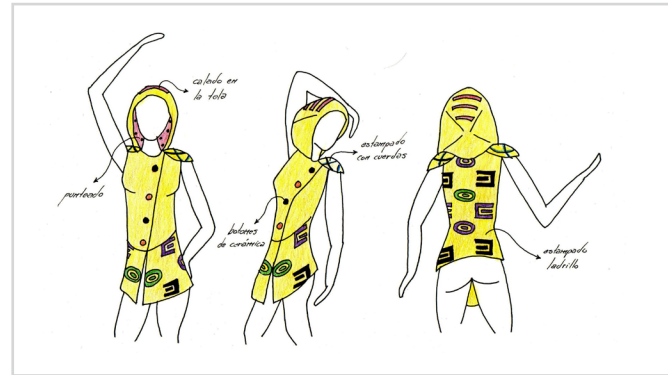
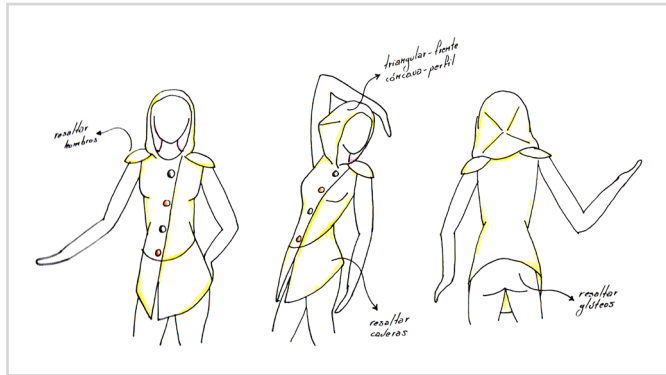
Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía Valdivia: vestuario femenino y estampado experimental*. [Dibujo].



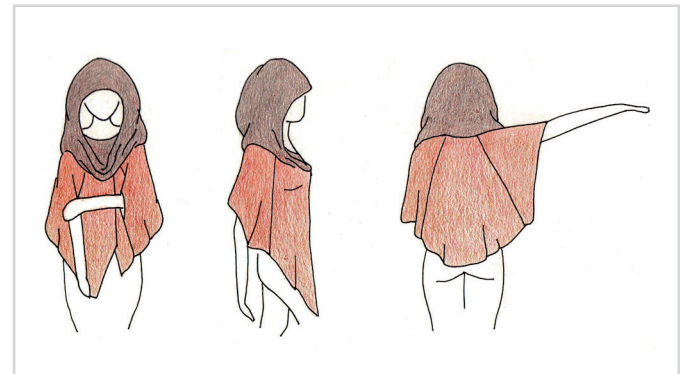
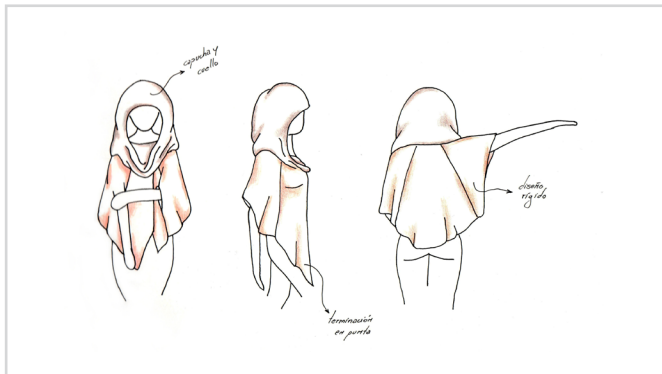
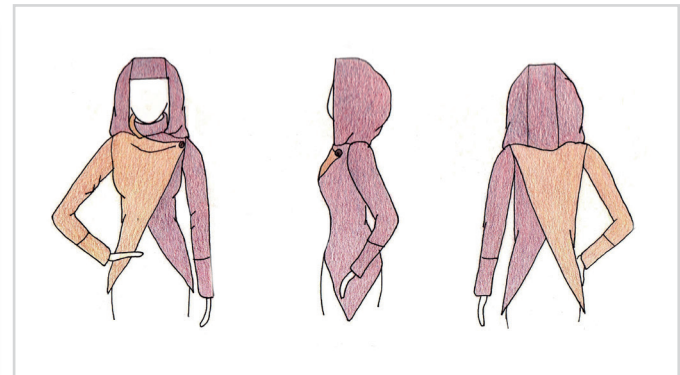
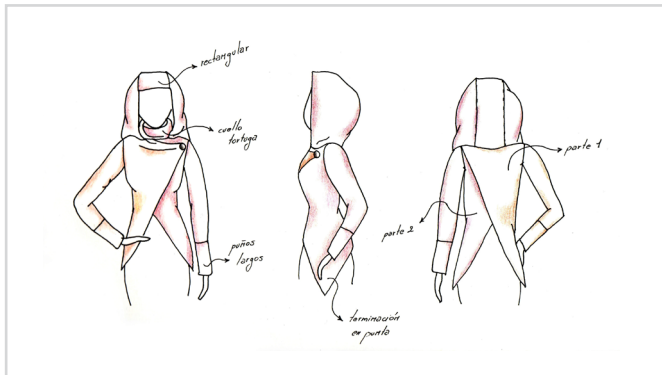
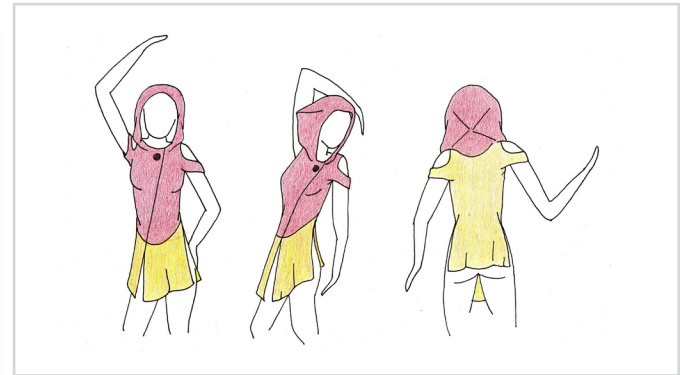
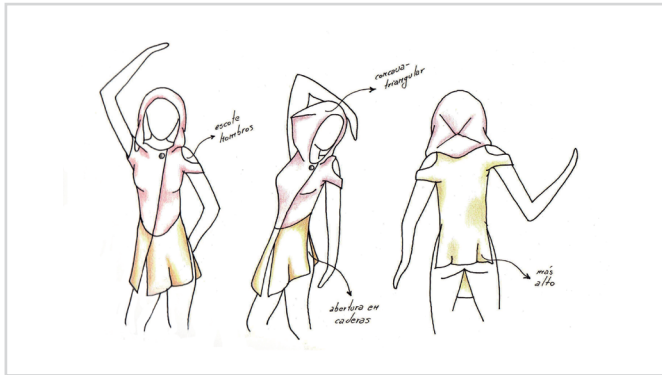


Registro fotográfico de composición textil
final: Hurtado, Ximena. (2016). *Iconografía
Valdivia: vestuario femenino y estampado
experimental* [fotografía].





Bocetos iniciales: Hurtado, Ximena. (2016).
 Iconografía Valdivia: vestuario femenino y
 estampado experimental [dibujo].





FÉMINAS





4.2 Recomendaciones

- Se recomienda considerar vincular el arte precolombino con lo contemporáneo ya que es una alternativa visual que ha sido poco explotada en el campo del arte aplicado.
- Para los sellos es necesario utilizar materiales que no permitan que la pintura sea absorbida, logrando de esta manera que los diseños sean claros.
- Utilizar mallas de gran tamaño para conseguir que el estampado ocupe una zona amplia de la tela y así evitar utilizarla varias veces agilitando de esta manera el procedimiento.
- Es importante crear prototipos al realizar vestuario porque de esta manera se confirma que la estructura y el material van a brindar los resultados esperados.



4.3 Conclusiones

La Cultura Valdivia es una de las más importantes culturas del antiguo Ecuador pues fue quien realizó los primeros recipientes de cerámica en América, por esto ha sido utilizada como fuente de creación para la realización de la colección de vestuario femenino utilizando de esta manera las herramientas gráficas de sus cerámicas para la producción de los estampados que hicieron parte de su decoración. Las técnicas de estampación manejadas (serigrafía y estampado por bloque) han sido escogidas por la resolución que brindan al momento de su producción, puesto que ofrecen claridad y rapidez.

Se ha producido una colección de tres piezas femeninas con la intención de incluir los diferentes tipos de silueta que existen y los tipos de textiles que permiten su apreciación: insinuante, adherente, y geométrica correspondientes a los cambios físicos de la mujer, dependiendo su edad, es decir desde sus 15 años en adelante.

Con la elaboración de este proyecto me he dado cuenta de que es factible utilizar el arte precolombino como fuente de creación puesto que no necesariamente se le consideraría un retroceso sino al contrario, es una fusión con lo contemporáneo, ya que se ha creado arte textil con un contenido histórico, permitiendo una nueva forma de acceso a la información sobre la Cultura Valdivia, utilizando técnicas contemporáneas de artes aplicadas.



“ La feminidad no solo abarca las características de la mujer como género, ser femenina es tener inteligencia y fortaleza sin dejar de ser bella y delicada. ”

Hurtado, Ximena



PRODUCCIÓN:
Verónica Ximena Hurtado Sarmiento

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN:
Daisy Alexandra Hurtado Sarmiento

FOTOGRAFÍA:
Juana Catalina Machado Arévalo

ILUMINACIÓN:
Boris Danilo Godoy Rodas

EDICIÓN FOTOGRÁFICA:
Verónica Ximena Hurtado Sarmiento

PEINADO Y MAQUILLAJE:
María José Machado Gutiérrez

VESTUARIO:
Verónica Ximena Hurtado Sarmiento

MODELOS:
VESTUARIO #1
Eliana Araceli San Andrés Becerra
VESTUARIO #2
Daniela Fernanda Miranda Iraira
VESTUARIO #3
Bonnie Ximena Montesinos Carrasco

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
Verónica Ximena Hurtado Sarmiento



4.4 Bibliografía

Libros:

Amaden, C. (2014). *Confección de moda: técnicas básicas*. Barcelona: Gustavo Gill.

Avilés, E. (2010). *Representación gráfica de elementos visuales de la Cultura Valdivia aplicada a estampados textiles*. Cuenca: Tesis de la Universidad de Cuenca.

Briggs, A. (2013). *Diseño de estampados textiles*. Barcelona: Blume.

Clarke, S. (2011). *Diseño textil Simón Clarke*. Barcelona: Blume.

Consejo Nacional de Cultura. (2011). *Arqueología y Antropología*. Quito: Consejo Nacional de Cultura.

Estrada, V. (1958). *Las Culturas Pre-clásicas, formativas o arcaicas del Ecuador*. Guayaquil: Museo Víctor Emilio Estrada.

Fernández, A., & Martín, G. (2007). *Dibujo para diseñadores de moda Ángel Fernández; Gabriel Martín Roig*. Barcelona: Parramón.

García, M. (2006). *Las Figurinas de real alto. Reflejos de los modos de vida Valdivia*. Quito: Abya Yala.

Marcos, J. (1988). *Real Alto: La Historia de un centro ceremonial Valdivia*. Quito: Corporación Editora Nacional.

Mogrovejo, P., & Vásquez, S. (2013). *Antropometría, silueta y tallaje de la mujer: estudio en Cuenca*. Cuenca: Tesis de la Universidad del Azuay.

Ontaneda, S. (2010). *Las antiguas sociedades precolombinas del Ecuador*. Quito: Ministerio de Cultura del Ecuador.

Parramón Ediciones S.A. (2009). *Diseño de Estampados de la idea al print final*. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño.

Porras, P. (1984). *Arqueología del Ecuador*. Quito: Otavalo.

Russell, A. (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Barcelona: Gustavo Gill.

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires: Paidós.

Salvat Editores Ecuatoriana. (1976). *Arte Ecuatoriano*. Quito: Salvat Editores Ecuatoriana.



San Martín, M. (2009). *El todo en uno del diseñador de moda: secretos y directrices para una buena práctica profesional Macarena San Martín*. Barcelona: Promopress.

Sorger, R., & Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda de Richard Sorger, Jenny Udale*. Barcelona: Gustavo Gili.

Páginas Web:

Textura decoración s.l. (216). Carta genérica de colores pantone. Recuperado de Colores pantone: http://www.instaladoresonline.com/colores_pantone.html

De la Cuesta, M. (2011). El arte textil, tramas que cuentan historias. Recuperado de Encuentros con el arte Web site: http://tallerdeencuentros.blogspot.com/2011_04_01_archive.html

De Perinat, M. (2007). Los acabados de las telas. Recuperado de Tecnología de la confección textil Web site: http://www.edym.net/Materia_prima_textil_gratis/2p/tintura/cap15-52.htm

Herrero, J. (2014). Hundertwasser el artista de las cinco pieles. Recuperado de QueAprendemosHoy.com Web site: <http://queaprendemoshoy.com/hundertwasser-el-artista-de-las-cinco-pieles/>

Mendoza, A. (2006). Universidad Tecnológica Equinoccial. Recuperado de Repositorio Digital UTE: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/4627>

Rodríguez, L. (2015). El arte textil en la antigüedad y la alta edad media. Recuperado de Publicaciones Web site: http://ge-iic.com/files/Publicaciones/el_arte_textil_en_antigüedad.pdf

ANEXOS

