



0

0

UNIVERSIDAD DE CUENCA / FACULTAD DE ARTES / ESCUELA DE DISEÑO

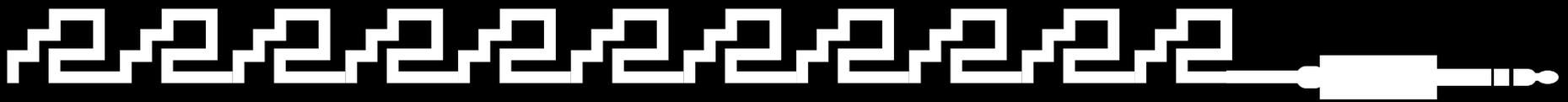
PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN:

**“DISEÑO DE INDUMENTARIA URBANA CONTEMPORÁNEA APLICANDO  
ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA ECUATORIANA”**

AUTOR: CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA

TUTOR: MST. REYNEL ALVARADO

2012.





## RESUMEN

El punto principal en este proyecto será el de reutilizar íconos propios del contexto ecuatoriano como figuras folklóricas, aborígenes, populares, etc; para mediante un rediseño y estilización de los mismos, crear nuevos conceptos gráficos acordes a una estética contemporánea para ser aplicados en el diseño de indumentaria; aprovechando estos recursos gráficos y dándole un nuevo concepto con respecto a la moda que los jóvenes de nuestro país utilizan.

Por lo tanto se realizará un análisis de la gráfica en la cultura ecuatoriana, para obtener elementos gráficos característicos de nuestra cultura; de la misma manera se analizará el contexto urbano, en donde elementos como la música, la moda, y el arte callejero nos ofrecerán elementos que fusionados con nuestra gráfica tradicional, producirán un resultado innovador en cuanto a gráfica ecuatoriana contemporánea. Para este proyecto se analizarán también ejemplos homólogos, para poder saber cuales son las prendas de vestir, técnicas de ejecución y materiales a ser utilizados.

El target al que va enfocado es un público que oscila entre los 18 hasta los 24 años; por ser el rango de edad al que pertenecen la gran parte de personas que se identifican con algún grupo urbano. Para la generación de alternativas y desarrollo de los prototipos se utilizaran técnicas como la ilustración y el estampado térmico, pues serán aplicados en diferentes prendas de vestir como camisetas, capuchas y gorras. El objetivo ante todo es contribuir al fortalecimiento y desarrollo de nuestra cultura.

Palabras clave:

Diseño Gráfico, Ecuador, cultura, aborigen, popular, folklor, urbano, Música, Moda, Street-art, ilustración, identidad, indumentaria, estampado, contemporáneo.



## ABSTRACT

The main point in this project will be to reuse Ecuadorian context-specific icons and folk figures , Aboriginal , popular , etc., for through a redesign and styling them, create new graphics concepts in line with a contemporary aesthetic to be applied in the design apparel ; leveraging these resources graphics and giving it a new concept concerning the fashion that the youth of our country use .

Therefore , an analysis of the graph in the Ecuadorian culture for graphic elements characteristic of our culture , in the same way you analyze the urban context , where elements such as music , fashion, and street art will offer elements fused with our traditional graphics , produce a result graphically innovative in contemporary Ecuador . For this project will also analyze examples counterparts , in order to know what the clothing, implementation techniques and materials to be used .

The target that is focused is an audience that ranges from 18 to 24 years as the age range they belong to the bulk of people who identify with an urban cluster. For the generation of alternatives and development of prototypes are used as illustration techniques and heat embossing , they will be applied in different clothing such as shirts , hoods and caps. The foremost objective is to contribute to the strengthening and development of our culture .

### Keywords:

Graphic Design, Ecuador , culture , aboriginal , folk, folklore , urban , Music , Fashion, Street -art, illustration , identity, apparel , printing , contemporary

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>Índice de Contenidos.</b>	<b>4</b>	<b>Capítulo II: CONTEXTO URBANO.</b>	<b>47</b>
<b>Dedicatoria.</b>	<b>8</b>	II.1. La música y los jóvenes .....	49
<b>Agradecimientos.</b>	<b>10</b>	II.2. Las diferentes manifestaciones de la moda urbana .....	54
<b>Abstract.</b>	<b>12</b>	II.2.1. Hippie .....	57
<b>Introducción.</b>	<b>14</b>	II.2.2. Metal.....	58
<b>Capítulo I: LA GRÁFICA EN LA CULTURA ECUATORIANA.</b>	<b>16</b>	II.2.3. Punk.....	59
I.1. Orígenes de la Gráfica Ecuatoriana .....	18	II.2.4. Skin Head.....	60
I.1.1. Período formativo.....	19	II.2.5. Gotica .....	61
I.1.2. Período de Desarrollo Regional.....	22	II.2.6. Hip-Hop .....	62
I.1.3. Período de Integración.....	26	II.2.7. Skateboard.....	64
I.2. La gráfica ecuatoriana en el arte textil.....	30	II.2.8. Hardcore.....	65
I.3. La cultura popular como fuente para la gráfica ecuatoriana .....	36	II.2.9. Emo .....	66
I.3.1. Música y Danza .....	37	II.2.10. Raver.....	67
I.3.2. Personajes de Nuestro País .....	39	II.3. La gráfica urbana y los jóvenes.....	68
I.3.3. Tradiciones más Comunes.....	41	II.3.1. Graffiti .....	74
		II.3.2. Stencil.....	75

II.3.3. Tag.....	76	III.3. Análisis de Técnicas de aplicación gráfica.....	100
II.3.4. Personajes.....	78	III.3.1. Ilustración.....	100
II.3.5. Stickers.....	79	III.3.2. Serigrafía y estampado.....	101
II.3.6. Muralismo.....	80	III.3.3. Aerografía.....	102
<b>Capítulo III: ANÁLISIS PREVIO AL PROCESO.</b>	<b>83</b>	III.3.4. Estampados Térmicos.....	103
III.1. Análisis de ejemplos homólogos.....	85	III.3.5. Bordado.....	104
III.1.1. Maqueño Republik.....	85	III.4. Análisis de Materiales.....	106
III.1.2. Noxhassen: Identidad Peruana.....	87	<b>Capítulo IV: PROCESO DE DISEÑO.</b>	<b>109</b>
III.1.3. Vulgomaestre .....	89	IV.1 El Concepto: La Identidad Ecuatoriana Contemporánea.....	110
III.1.4. Bakanes camisetas.....	91	IV.2. Elaboración de una imagen corporativa.....	112
III.2. Análisis de prendas correspondientes a la indumentaria urbana.....	94	IV.4.1. Briefing.....	113
III.2.1. Camisetas .....	94	IV.4.2. Logotipo final.....	113
III.2.2. Gorras .....	95	IV.3. Generación de Alternativas.....	117
III.2.3. Capuchas .....	96	IV.4. Prototipos.....	138
III.2.4. Buzos .....	97	IV.4.1. Herramientas y materiales.....	138
III.2.5. Pantalones.....	98	IV.4.2. Aplicaciones.....	140
III.2.6. Zapatillas deportivas .....	99	<b>Conclusiones y Anexos.</b>	<b>151</b>
		<b>Bibliografía.</b>	<b>173</b>



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, **CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA**, autor de la tesis "DISEÑO DE INDUMENTARIA URBANA CONTEMPORÁNEA APLICANDO ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA ECUATORIANA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 9 de Octubre del 2013.

**CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA**  
0104967980 -8

---

*Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999*

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA, autor de la tesis "DISEÑO DE INDUMENTARIA URBANA CONTEMPORÁNEA APLICANDO ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA CULTURA ECUATORIANA", 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 Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 9 de Octubre del 2013.

CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA  
0104967980 -8

**Dedicatoria:**



Quiero dedicar el presente trabajo a todas mis raíces: mis ancestros, mi tierra, mi cultura; el inmenso amor hacia ellos es la principal inspiración para haber desarrollado este proyecto.

***ÑUCANCHIK YACHAYKUNAMANTA ...***

**Agradecimientos:**



A lo largo del tiempo que duró la realización de la presente tesis, hubieron muchas personas que colaboraron con el desarrollo del mismo; por lo cual quiero dar las gracias a todas aquellas personas que supieron brindarme su ayuda y guiarme en los buenos y malos momentos.

Quiero agradecer en primer lugar a mis padres, por todo su apoyo brindado a lo largo de mi vida; y a mis hermanos, por ser una gran compañía y con quienes he compartido buenos recuerdos.

Agradecer también a todos mis compañeros y amigos de la universidad, compartir tiempo, espacio y sobre todo conocimientos, fue una de las mejores experiencias de mi vida.

Como no olvidar a todos mis profesores pues todo lo aprendido de ellos, ha sido de vital importancia para poder llegar hasta aquí; agradecimiento especial a mi tutor, por todo su tiempo y colaboración a lo largo de este proceso.

Y por último agradecer a todas mis buenas y malas influencias, física y espiritualmente, que si bien no las he nombrado, fueron de gran ayuda en la realización de este proyecto.

GRACIAS ...

**Abstract.**



El punto principal en este proyecto será el de reutilizar íconos propios del contexto ecuatoriano como figuras étnicas, folklóricas, populares, etc; para mediante un rediseño y estilización de los mismos, crear nuevos conceptos gráficos acordes a una estética contemporánea para ser aplicados en el diseño de indumentaria urbana; aprovechando estos recursos gráficos y dándole un nuevo concepto con respecto a la moda que los jóvenes de nuestro país utilizan.

# Introducción.



La indumentaria de grupos urbanos, es un campo que todavía en el país no se ha explorado muy a fondo, por lo tanto permite la posibilidad de generar un nuevo estilo a la hora de vestir; y que mejor manera de hacerlo que utilizando elementos propios de nuestra cultura. La idea de fusionar elementos tradicionales con matices urbanos es la de rescatar nuestra propia cultura, ya que a veces siendo ecuatorianos, desconocemos el significado, la historia o simplemente no tenemos ni idea de cosas que nos caracterizan como cultura; esto debido a que estamos saturados de imágenes y de información proveniente de fuera de nuestras fronteras; en donde nuestra cultura a quedado de lado.

Dicho de esta forma lo que se busca en este proyecto es integrar diseño, moda y cultura, logrando un equilibrio perfecto que sobre todo contribuya al desarrollo y fortalecimiento de la misma. Para este proceso, el primer capítulo comienza por hacer un análisis de la cultura ecuatoriana, desde los aspectos étnicos, folklóricos y populares, para en base a esto poder identificar algunos elementos característicos de nuestra cultura, y que nos puedan servir en el proceso de integración y adaptación a la moda urbana.

En el segundo capítulo se abordará el tema del contexto urbano y juvenil, para poder comprender acerca de las diferentes manifestaciones musicales, gráficas y sobre todo lo relacionado con la moda, saber cuales son las tendencias de hoy y como estas puedan integrarse con la cultura ecuatoriana. En el capítulo tres trataremos acerca de todas las técnicas y prendas que se utilizan en este tipo de indumentaria; de igual forma analizaremos diversos ejemplos homólogos que nos ayuden a lograr un excelente producto final.

Por último, en el capítulo cuatro es en donde converge toda la investigación realizada, pues aquí se elaborarán las diversas ilustraciones que serán aplicadas en las diferentes prendas de vestir; es aquí donde se generará ese nuevo concepto de ecuatorianidad que se esta buscando, el cual concluye con la presentación en sí de los prototipos realizados para este proyecto.

En resumen, esta tesis de Diseño, busca ser una investigación cuyos resultados contribuyan al fortalecimiento de nuestra identidad cultural.

Los objetivos planteados para el desenvolvimiento de este proyecto son los siguientes:

#### **Objetivo General:**

- Diseñar una línea de indumentaria enfocada hacia grupos urbanos basada en conceptos gráficos de la cultura popular ecuatoriana con el fin de revalorizarla dentro del diseño gráfico contemporáneo.

#### **Objetivos Específicos:**

- Conocer las características de la moda contemporánea urbana y su relación con el diseño gráfico.
- Integrar el concepto de iconografía popular ecuatoriana con el concepto de la moda urbana.
- Construir los prototipos de esta línea de indumentaria y experimentar técnicas de estampado textil.





**Capítulo**

**|**

**LA GRÁFICA  
EN LA CULTURA  
ECUATORIANA.**



“La búsqueda de lo universal así como de lo figurativo, lo nominativo se traduce en un juego de símbolos, colores y formas que abarcan buena parte de la historia precolombina del Ecuador”<sup>1</sup>; es decir nuestro país posee una amplia red de recursos gráficos presentes en un sin número de objetos elaborados en diferentes materiales como: barro, piedra, metal, hueso, concha, madera y fibras naturales, cada uno de ellos cumpliendo con algún objetivo y que si en el pasado sirvieron para representar su cosmovisión y su entorno; hoy debería cumplir la misma finalidad.

La gran cantidad de objetos elaborados manifiestan una excelencia en el diseño, un control sobre las técnicas y un gran desborde de la imaginación, que nos ayudan a entender cómo fue su estilo de vida, su ritualidad y sus conceptos de belleza. Desde los tiempos precolombinos hasta la actualidad esta gráfica ha estado en constante evolución y de la mano con el mestizaje étnico y cultural ha producido resultados muy interesantes y llamativos en cuanto a elementos gráficos presentes en objetos como textiles, artesanías, instrumentos musicales, etc.

En la actualidad vivimos en un país con una mega diversidad cultural, sus dos hemisferios y sus cuatro regiones naturales, ofrecen una gran riqueza cultural y simbólica y por lo tanto es necesario conservarlo y seguirla reproduciendo para las futuras generaciones. Estos elementos forman parte de nuestra herencia cultural, y se caracterizan por una gran belleza estética y un excelente simbolismo en el lenguaje gráfico utilizado; y serán el punto de partida de este proyecto a realizarse.

### I.1. ORÍGENES DE LA GRÁFICA ECUATORIANA.

“Los hombres y mujeres que elaboraron estos objetos tenían conocimientos esotéricos y se dedicaron a experimentar técnicas e ideas en las representaciones visuales, cuya temática era principalmente religiosa y narrativa”<sup>2</sup>. Las esculturas y vasijas más antiguas fueron hechas en poblados y empleados con fines rituales, dotada de grandes atributos cósmicos que representaban la fuerza vital para la que fueron hechas, por ejemplo para sanar; posteriormente ya en los grandes centros de poder, estos objetos pasaron a ser también de carácter privado.

Esta forma de ver y entender el universo de nuestros antepasados se divide en tres grandes períodos: formativo, desarrollo regional e integración.



Gráfico 1: Jarra zoomorfa tallada en piedra, perteneciente a la cultura Valdivia.

1. ITURRALDE, Pablo, revista Retrovisor, ed. SobocGraphic, Quito, 2009, pg. 30.

2. STOTHERT, Karen y otros, El Arte Secreto del Ecuador Precolombino; ed 5 continents, Milán, 2007, pg 11.



### I.1.1. Período Formativo.

Este período estuvo comprendido entre el 3500 a. C. – 500 a. C.; sus habitantes fueron pescadores y agricultores; y trabajaron materiales como la piedra y la concha.

Los diseños, las técnicas refinadas y la iconografía más remotas de esta fase y del Ecuador en general, se encuentran presentes en Manabí, en la cultura Valdivia (3500 a.c.-1800 a.c.), sus objetos fueron elaborados en piedra y luego en cerámica. Entre las piezas realizadas encontramos cuencos, ollas y escudillas que habían sido decoradas con motivos geométricos; pero la que más destaca son “Las Venus de Valdivia”, figurillas pertenecientes al sexo femenino, que representaban la fecundidad de las mujeres, así como de la tierra ya que este fue un pueblo de agricultores. Estas representaciones humanas elaboradas con dos cordeles que juntos constituyen torsos, piernas y cabeza, y un cordel más para el pelo dejan ver la sutileza de la línea y la simplicidad de la forma, nos recuerdan que el trazo lineal y sobrio prevalece desde hace 5000 años atrás.



Gráfico 2: Cuenco marino, correspondiente a la cultura Valdivia..



Gráfico 3: Venus de Valdivia.

Gráficos 1 - 3 tomados del libro “El Arte Secreto del Ecuador Precolombino”; ed 5 continents, Milán, 2007.



Entre los años 1.800 y 1.500 a.C. se dio el florecimiento de la cultura Machalilla, esta ocupó territorios de la actual provincia de Manabí y el norte de la provincia de Santa Elena, con importantes contactos en el sur de la región interandina.

En la cerámica Machalilla se dan interesantes innovaciones tipológicas como la aparición de recipientes con formas humanas en las que el alfarero captó su propia imagen o la de su grupo

social. Se han identificado hasta 23 formas de recipientes con sus correspondientes variantes, entre los que destacan: cuencos, ollas, platos, botellas con pico alto y cilíndrico, botellas con asa de estribo. Algunas figurillas tienen un rostro redondo con una nariz prominente y aguileña. Se nota además la presencia de ojos “granos de café” constituidos por una bolita de barro con una incisión horizontal.

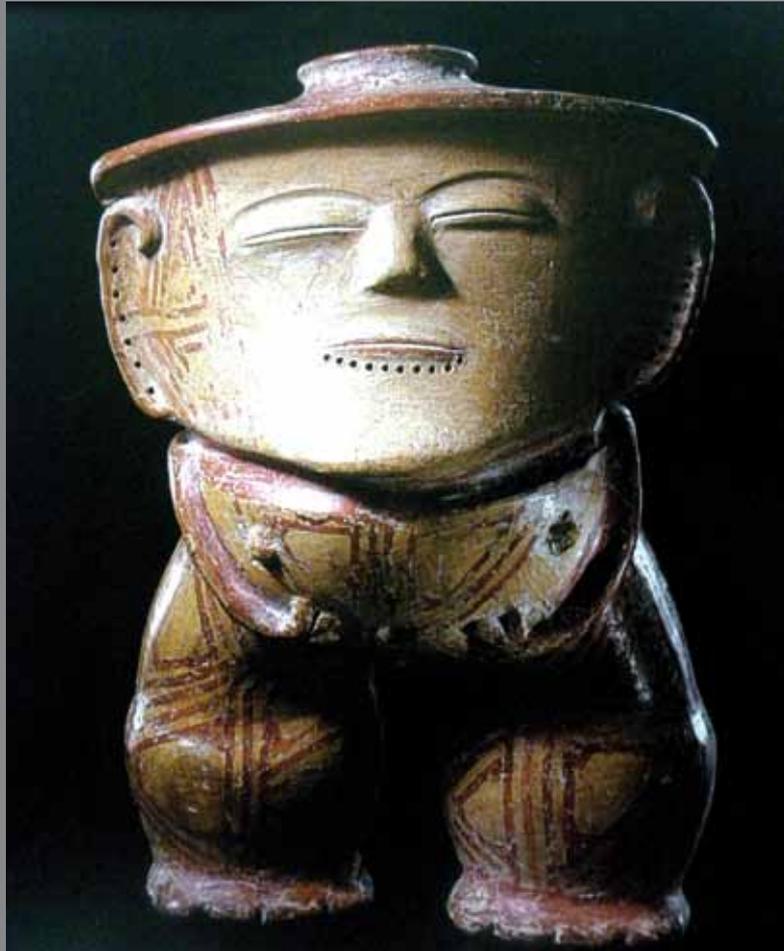


Gráfico 4: Engobe, perteneciente a la cultura Machlilla.



Gráfico 5: Representación de una mujer en columpio de la cultura Machlilla.

Por último tenemos la cultura Chorrera (1500 a. C.-500 a. C.), ésta ocupó la costa sur del Ecuador, extendiéndose a lo largo del río Guayas y ocupó territorios de las actuales provincias de Guayas, Manabí y Esmeraldas.

Su cerámica es de superficie pulida y brillante, cubierta de distintos tonos de rojo, negro, y blanco amarillento, separando las zonas con puntos e incisiones. Las vasijas representan animales, plantas, frutos, y seres humanos. Estos últimos tuvieron considerable atención en los matices de la pose y la ornamen-

tación del cuerpo humano, se utilizan formas redondeadas y voluminosas, portando turbantes o tocándose la cabeza, el cual pudo ser un signo de estatus especial en la sociedad. Muchas de las formas de las vasijas son heredadas de su antecesor, la cultura Machalilla. También hay formas nuevas como las botellas-silbato, las que al soplar por el cuello o mover el líquido que contienen, emiten sonidos. Existen también pequeñas figurillas sólidas y lisas, y otras más grandes en huecas con decoración asimétrica.



Gráfico 6: Jarra zoomorfa de la cultura Chorrera.

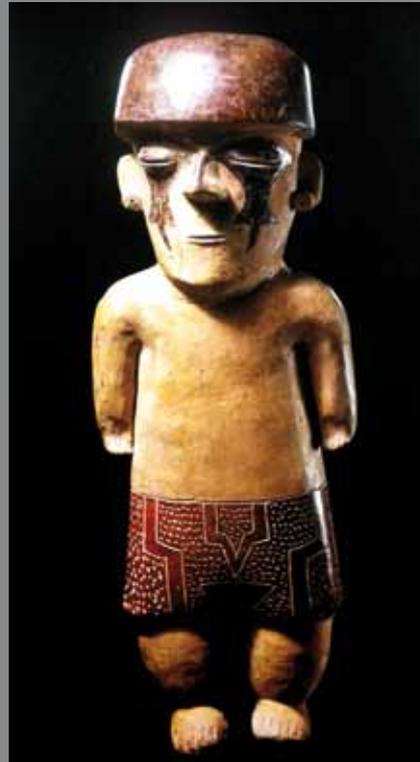


Gráfico 7: Hombre tatuado de la cultura Chorrera.

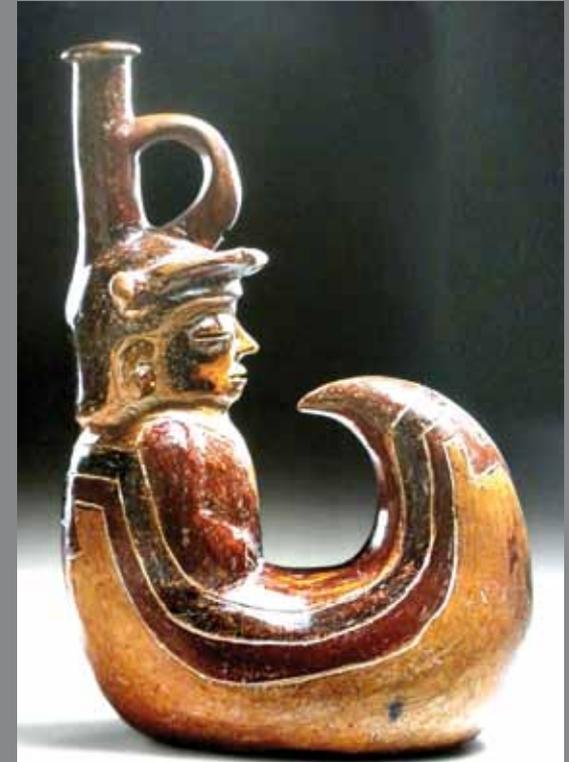


Gráfico 8: Botella silbato de la cultura Chorrera.

Gráficos 4 - 8 tomados del libro "El Arte Secreto del Ecuador Precolombino"; ed 5 continents, Milán, 2007.



## I.1.2. Período de Desarrollo Regional.

Los representantes de este período habitaron todo el territorio nacional desde el 500 a. C. al 500 d. C.; los diseños se caracterizan por la semejanza entre sí de las diversas culturas pertenecientes a este período; quienes lo heredaron de la cultura Chorrera, modificando algunos de sus texturas, colores e iconografía. En esta etapa ya se comienzan a trabajar con los metales. Destacan culturas como Jama-Coaque, Bahía, Guanga, la Tolita, entre otras. Su cerámica tiene una gran variedad de formas, colores y acabados. Fueron pueblos dedicados a la agricultura, la pesca y el comercio; y con dos clases sociales bien definidas: la sacerdotal y gobernante, y la del pueblo.

La cultura Jama-Coaque, desarrolló una gran calidad visual, trabajaron mucho las formas humanas, zoomorfas, lograron una exótica mezcla de lo humano con lo animal; con una mayor preocupación hacia los detalles de sus trajes y adornos.



Gráfico 9: Gárgola, deidad de la cultura Jama-Coaque.



Gráfico 10: Psychopomque, que representa a un chamán de la cultura Jama-Coaque.

“Muchas de estas figuras llevan atuendos muy vistosos llegando a constituir una moda aborígen espectacular por sus grandes tocados, túnicas que cubren piernas y brazos, collares, brazaletes, orejeras, además de un arte plumario muy elaborado”<sup>3</sup>.

Su expresividad gráfica, se caracteriza por su estética barroca; destacan representaciones de felinos, serpientes y otras figurillas como el Psychopomque, que representa a personajes como sacerdotes, brujos y chamanes. Las representaciones femeninas enfatizan elementos como las diademas, que señalan una convergencia de las fuerzas sobrenaturales sobre la cabeza, pechos bien confeccionados resaltan la bien renombrada fertilidad. Maquetas en cerámica de posibles modelos de templos, nos da a conocer la importancia de los ritos ceremoniales, en donde converge lo humano con lo divino. Además de la cerámica, elaboraron objetos de metal, especialmente de oro, con una delicada y artística técnica.

Otra cultura que sobresale es la Tolita; aquí los artistas plasmaron su mundo espiritual, con la representación de seres míticos, mitad humanos y mitad animal; también inmortalizaron a sus grandes héroes, con un gran realismo en sus estatuillas, casi todas llevan narigueras, orejeras y otros adornos corporales. Elaboraron diversos cántaros, jarros, vasos trípodes y ralladores de yuca. Utilizaron arcilla grisácea y arenosa, y el uso de la cromática resalta determinados elementos en las figuras para el propósito con que fueron creados; por ejemplo en la compotera, utilizada en su fiesta a la vida, la pintura negativa hace visible lo invisible, contrastando con la intensidad del rojo que expresa el flujo y la energía de la vida. Los artistas orfebres de La Tolita trabajaron también las piedras preciosas, de igual forma metales como el oro y la plata, y fueron los primeros en el mundo en forjar el platino.



Gráfico 11: Representación de un músico de la cultura Jama-Coaque.

Gráficos 9 - 11 tomados del libro “El Arte Secreto del Ecuador Precolombino”; ed 5 continents, Milán, 2007.

3. Avilés, Efrén, Enciclopedia Del Ecuador, Academia Nacional de Historia del Ecuador, <http://www.encyclopediadelecuador.com/temasOpt.php?Ind=1105&Let=>, 2004



Gráfico 12: Vaso de piedra de la cultura Tolita



Gráfico 13: Ser mitológico de la cultura Tolita



Gráfico 14: Cabeza trofeo de la cultura Tolita

Gráficos 12 - 14 tomados del libro "El Arte Secreto del Ecuador Precolombino"; ed 5 continents, Milán, 2007.



Gráfico 15: Representación humana de la cultura Bahía.



Gráfico 16: Figuras en metal de la cultura Bahía.



Gráfico 17: Decoración en la cerámica de la cultura Bahía.

Gráficos 15 - 17 tomados de: [www.encyclopediadelecuador.com](http://www.encyclopediadelecuador.com), 2004.



La cultura Bahía es conocida por su cerámica modelada, se reitera la unión de las elites con los animales sagrados, estos son decorados con grandes orejeras solares y finas vestimentas ceremoniales. Su pintura corporal hace referencia a tatuajes y algunos diseños se asemejan a las manchas del jaguar. Figurillas de estilo naturalista, donde se muestran personas con la cabeza deformada, adornados con collares de serpientes y dientes de jaguar. En cuanto a la cromática, “guarda un lenguaje simbólico donde se expresan los delicados matices de los juegos cósmicos”<sup>4</sup>, predominan los colores ocres como el amarillo del sol, principio masculino vital; el rojo de la sangre y de la fertilidad; el verde de la naturaleza, la fuente de la vida, salpicaduras de color blanco que simbolizan la luz; y lo negro de lo misterioso y lo oculto.

La cultura Guangala es sin duda alguna la que guarda mayor lealtad gráfica con relación a su antecesor de la Chorrera; figuras antropomorfas llevan un gran realismo y una excelente estilización, conservan poses antiguas y sus personajes son decorados con adornos simples, en sus manos se puede apreciar el uso ritual de la coca e instrumentos musicales; preponderan colores como el rojo-anaranjado y negro con motivos principalmente geométricos, lineales y rectos, que contrastan con las líneas bruñidas realizadas sobre superficies sin pulir. Su metalurgia fue muy avanzada, utilizando técnicas como el martillado de láminas, el repujado, el soldado y el fundido; de esta forma podemos encontrar objetos como anzuelos de cobre, agujas, narigueras y pequeñas estrellas de cinco puntas.

4. STOTHERT, Karen, y otros, El Arte Secreto del Ecuador Precolombino; ed 5 continents, Milán, 2007, pg 116.

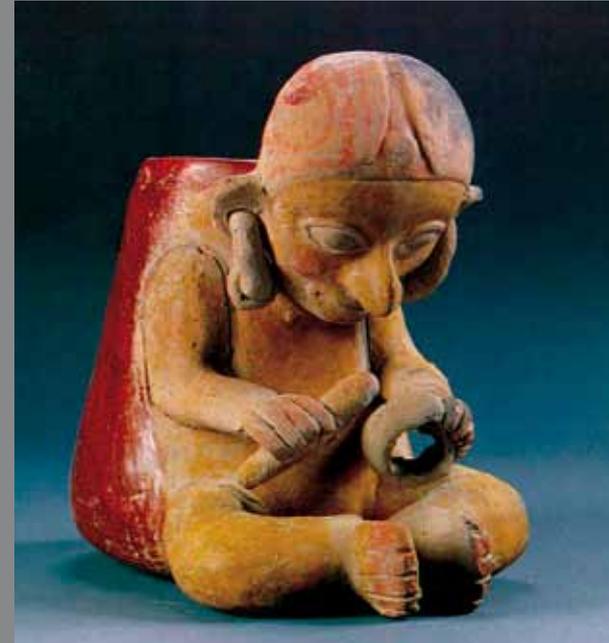


Gráfico 18:  
Vaso antropomorfo de la cultura Guangala.

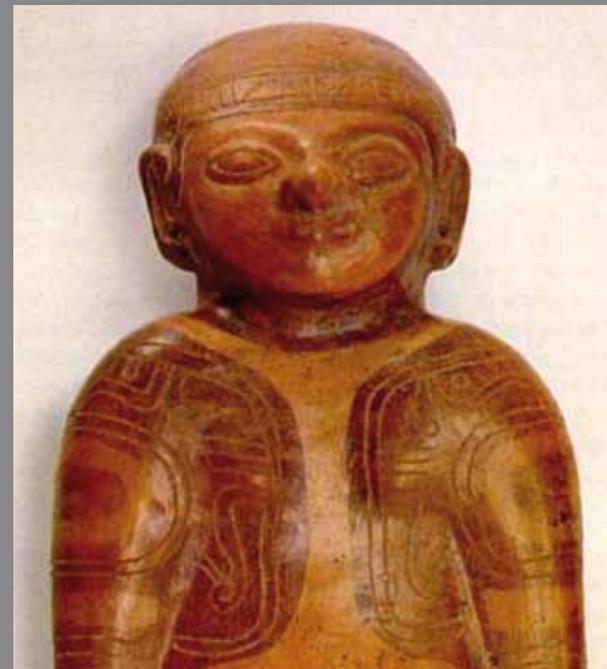


Gráfico 19:  
Hombre tatuado perteneciente a la cultura Guangala.

Gráficos 18 - 19 tomados de: [www.encyclopediadelecuador.com](http://www.encyclopediadelecuador.com), 2004.



## I.1.3. Período de Integración.

Se desarrolló desde el 500 d. C. hasta la invasión española; las tribus que se habían establecido en el período anterior, se organizaron en sociedades sociopolíticas mayores que integraron grandes territorios bajo una organización social independiente y jerarquizada. Sus habitantes se dedicaron a actividades artesanales como la metalurgia, la textilera y la lapidaria. Destacan en este período culturas como los Mantas en la costa, Cashaloma en la sierra, y Napo en la región amazónica.

La cultura Manta se extendió a lo largo de la costa ecuatoriana, desde el Golfo de Guayaquil, hasta un poco más al norte de la Bahía de Caráquez. Sus representaciones antropomorfas y zoomorfas representan hombres y mujeres utilizando sus atuendos

típicos; estos van acompañados de un fuerte contraste de color, caracterizado por un negro gris ahumado y decoraciones mediante incisiones, excisiones y aplicación de arcilla al pastillaje. Destaca la silla “U” tallada en piedra con representaciones animales y humanas, símbolo de la autoridad y del conocimiento, aspectos importantes del poder cósmico y su relación con la sociedad. Su trabajo en metal alcanzó también un gran desarrollo, dominaron técnicas como el repujado y el martillado del oro y la plata, entre los que podemos apreciar aretes, narigueras, máscaras, entre otros.



Gráfico 20: Escultura realizada por la cultura Manteña



Gráfico 21: Estela con representación iconográfica de la cultura Manteña



Gráfico 22: Silla “U” de la cultura Manteña.

Fuente: [www.precolombino.cl](http://www.precolombino.cl).

Gráficos 20 - 21 tomados del libro *“El Arte Secreto del Ecuador Precolombino”*; ed 5 continents, Milán, 2007.



Cashaloma, es el nombre que se le da a la cultura Cañari de antes del período incario. Ollas antropomorfas con representaciones de animales, especialmente de pumas, suelen tener una base anular, pintadas en colores oscuros cálidos sobre fondos cremas, adornados con objetos de cobre y oro, muestran un

claro dominio sobre las técnicas de elaboración y confeccionamiento de la cerámica y el metal. Sus esculturas antropomorfas hechas en piedra, presentan cabezas cónicas con decoraciones divididas que incluye líneas paralelas y zonas en zig-zag, en otras se observa impresiones con diminutos círculos o semicírculos a base de tubos y punteados. Son conocidos también los vasos timbales con rostros humanos modelados en la parte superior y cuernos de ciervo en el borde, sobre cada oreja, en su decoración podemos apreciar óvalos, círculos, espirales, flores, líneas onduladas y trenzadas.



Gráfico 23: Vasija decorada con líneas trenzadas hecha por la cultura Cashaloma



Gráfico 24:  
Vasija a  
duotono hecha  
por la cultura  
Cashaloma

Gráficos 23 -  
24 tomadas  
del museo  
arqueológico de  
"Ingapirca"



La cultura Napo se situó a orillas del río del mismo nombre a los cuales se les llamaba Omaguas. Trabajaron mucho la arcilla con la cual representaban a sus fuerzas protectoras que respetaban y veneraban como el jaguar, el águila arpía, y la anaconda. Su arte fue bastante funerario, se han encontrado urnas funerarias donde enterraban los huesos de los muertos, con formas zoomorfas y antropomorfas, decoradas con motivos abstractos de laberintos y remolinos. Resalta la figura del chamán, quién era considerado un “intermediario entre la sociedad y las fuerzas cósmicas que rigen la vida y la muerte”<sup>5</sup>, y sus representaciones no solo eran el barro, sino que tenían una fi-

nalidad protectora y nutritiva, También representaron rostros con forma de luna, astro al que consideraba que tenía poderes transformadores, en donde el recuerdo de la selva nos lleva al encuentro de variados colores simbólicos llenos de significado como el blanco de lo divino, el rojo de la fertilidad y el negro del chamán, utilizando sellos corporales que los elaboraban con plantas naturales como el achiote o la clorofila de las plantas.

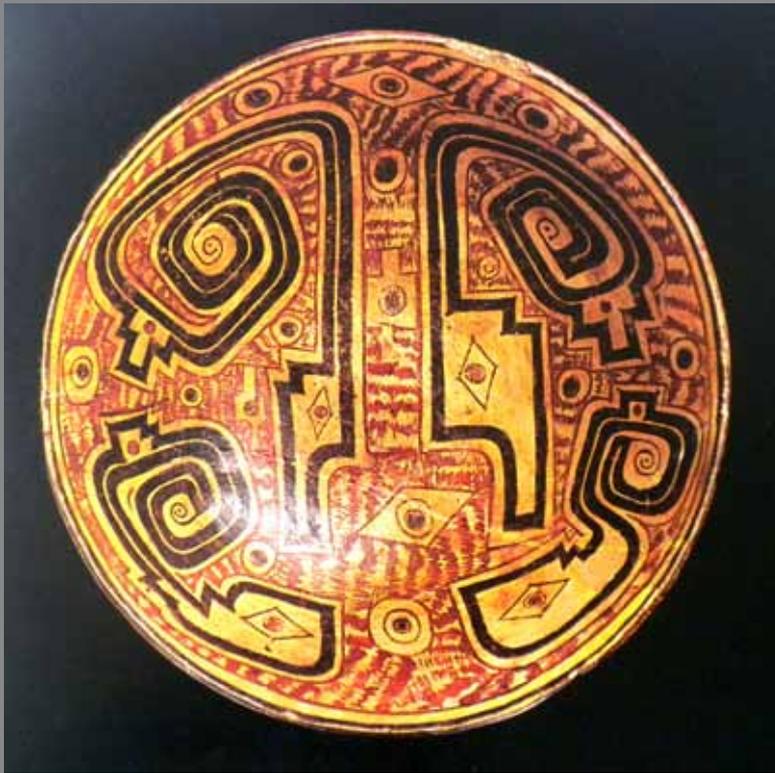


Gráfico 25: Tortugas y caimanes, representación abstracta de la cultura Napo.



Gráfico 26: Rostro de la luna, escultura de la cultura Napo.

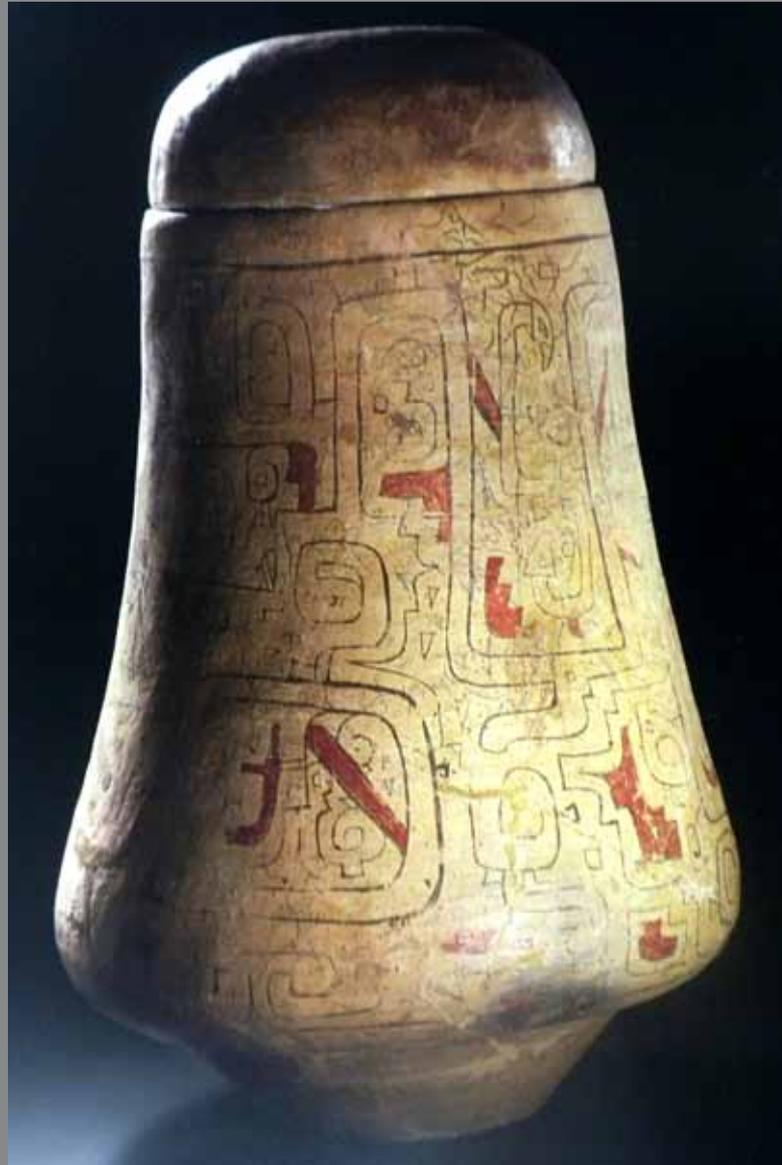


Gráfico 27: Urna funeraria de la cultura Napo.

Gráficos 25 - 27 tomados del libro "El Arte Secreto del Ecuador Precolombino"; ed 5 continents, Milán, 2007.

Como vemos este gran número de formas, colores y texturas muestra un gran conocimiento de nuestros antepasados, en las técnicas de elaboración y su necesidad de representar la cosmovisión de su entorno, mediante un lenguaje gráfico bastante estilizado y estético, que aplicado en un sin número de objetos de diversos materiales, nos deja como legado una gran capacidad interpretativa. Sin embargo los ensambles culturales que ha sufrido nuestro territorio, han hecho que se pierdan gran parte de estos conceptos, empobreciéndonos cultural y artísticamente; pasando a adoptar tendencias provenientes de fuera de nuestras fronteras, que poco o nada tienen que ver con nuestra cultura. Su gran belleza y armonía deben perdurar, y el uso de estos elementos en nuevas aplicaciones, en este caso ropa; es una forma de expresar la nueva cosmovisión que tenemos los ecuatorianos, especialmente los jóvenes, que mediante el estímulo de nuestros sentidos y el amor hacia nuestra cultura, no solo podremos rescatar este gran patrimonio gráfico, sino ir generando nuevos a partir de los ya existentes, conservando sobre todo nuestra identidad.

5. VALDEZ, Francisco, El Arte Secreto del Ecuador Precolombino; ed 5 continents, Milán, 2007, pg 339.



## I.2. LA GRÁFICA ECUATORIANA EN EL ARTE TEXTIL.



Gráfico 28: Arte textil ecuatoriano.

Fuente: Mercado artesanal de Otavalo.

La vestimenta es una actividad universal en todas las culturas; ya que cumple con la función de proteger y embellecer el cuerpo; además de que nos ayuda, a decodificar e identificar a los distintos grupos. En la antigüedad “el tejido desempeñaba el rol de arte mayor, que tenía fines mágico-religiosos y que incluso en ellos se registraba parte de la historia”<sup>6</sup>. En nuestro país, esta actividad es muy apreciable, por razones de carácter étnico, ya que cada grupo que habita nuestro país, ha creado su propia forma de vestir basados, en su historia, su tradición, y sus costumbres.

Las técnicas utilizadas para la elaboración de la vestimenta en el Ecuador y demás países andinos, son técnicas ancestrales que datan desde tiempos precolombinos, como el telar al suelo, para tejer la mayoría de las prendas y el telar de cintura, usado para tejer fajas. Desarrollaron gran destreza a la hora de teñir los hilos, utilizaron tintes de origen vegetal, mineral y animal, para lograr interesantes y llamativas combinaciones cromáticas de acuerdo a sus tradiciones culturales.

6. ULLOA, Liliana, Textiles Prehispánicos y Coloniales, Universidad de Tarapacá, [http://www.uta.cl/masma/patri\\_edu/textiles.htm](http://www.uta.cl/masma/patri_edu/textiles.htm), enero de 2006.

Los incas utilizaron los textiles con motivos religiosos, domésticos y para determinar su estatus político. El inca regalaba parte de sus trajes a los jefes vencidos para sellar pactos de sumisión basados en la reciprocidad. Otro porcentaje de los tejidos se regalaban a los soldados y otros eran destinados a la quema, como una forma de ofrenda a los dioses.

En los tejidos se puede apreciar representaciones zoomorfas como: serpientes, monos, alpacas, felinos, ranas, arañas entre otros; de igual forma representaciones antropomorfas y geométricas, que se organizaban al interior o en toda la superficie de las prendas. Los colores más utilizados eran los de origen vegetal: azul, verde, ocre, rojo, y también colores naturales como blanco y diversas tonalidades de marrón.

Después de la conquista española, la actividad textil en los Andes continuó teniendo gran importancia, ya que esto pasó a ser otra forma de mercancía, destinada a los mercados europeos. Por ello continúa siendo parte del legado indígena y con el tiempo han ido adquiriendo una estructura iconográfica y decorativa notable. Se adoptan nuevas tecnologías como el telar de pedales para fabricar telas burdas como la balleta de color azul, verde o café; y también nuevas formas de organizar el espacio tejido, con una clara demarcación de un centro, espacios intermedios, espacios laterales y bordes. Se introduce el concepto de simetría, que se mantiene hasta la actualidad en los tejidos andinos.



Gráfico 29: Gráfica folklórica aplicada a una manta.  
Fuente: Mercado artesanal de Otavalo.

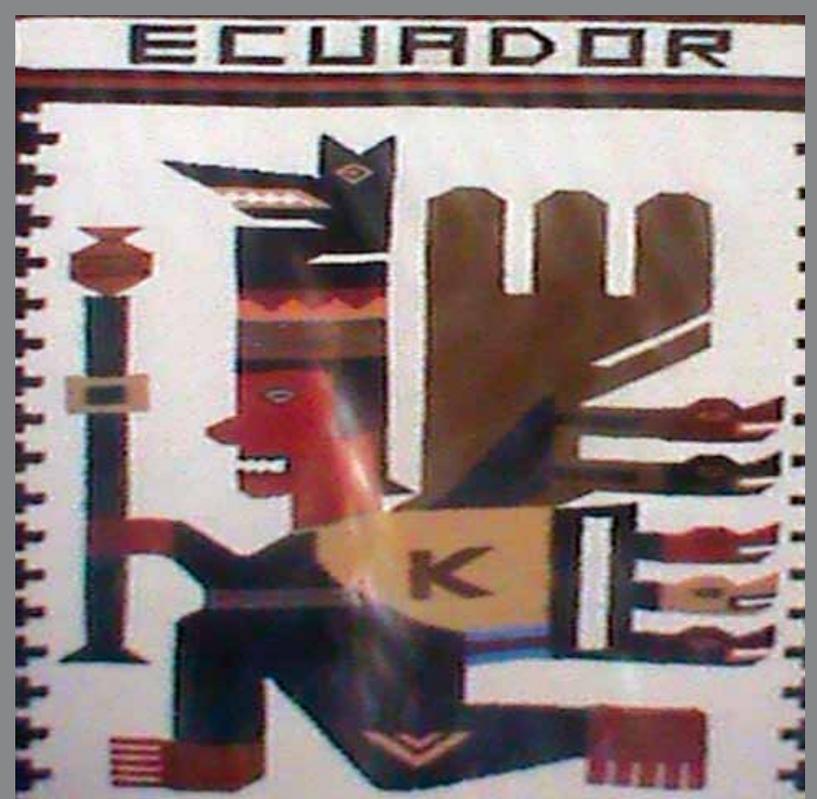


Gráfico 30: Representación de un danzante de la sierra.  
Fuente: Mercado artesanal de Otavalo.



Hoy en día las comunidades indígenas que más destacan en la elaboración de textiles de carácter folklórico son los pueblos de Otavalo, Salasaca, Saraguro y Cañar. Se sabe que desde los tiempos del preincario el indio otavaleño tenía fama de tejedor, aquí el artífice desarrollaba todo el proceso productivo: el hilado

de la fibra; el lavado, el tinturado y el tejido. Su trabajo no solo se limita a la producción de tejidos de altísima calidad y de buen gusto, en la actualidad recorre incansablemente todo el Ecuador vendiendo los mismos.



Gráfico 31: Manufactura otavaleña.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.



Gráfico 32: Bolso artesanal con decoraciones gráficas precolombinas.

Fuente: Mercado artesanal de Otavalo



Gráfico 33: Lo cotidiano se fusiona con lo andino, como en estas billeteras artesanales elaboradas por mano otavaleña.

Fuente: Mercado artesanal de Otavalo

En la provincia del Cañar, la artesanía textil tiene buena acogida y prestigio; destacan productos como: el poncho, la faja, la cushma, las gualcarinas, el tapiz, las reatas, las cobijas y las bayetas. La materia prima más utilizada es la lana de borrego, por ser de buena calidad, lo cual da como resultado excelentes tejidos, que ante todo son muy abrigados.

Por otro lado la comunidad de Salasaca, en la provincia del Tungurahua, tejen en telares prehispánicos ponchos, lienzo, y cinturones, con fines domésticos y comerciales; estos se elaboran con fibra vertical de algodón e hilo de lana de borrego, este último es el que da toda la consistencia a los tejidos. En sus tejidos podemos encontrar figuras y símbolos zoomorfos y antropomorfos poco explícitos, que representan su cosmovisión. Su cromática también es muy interesante, ya que los colores representan una etapa del año, las mismas que vienen marcada por el florecimiento de alguna planta, la cual será utilizada para teñir los tejidos; por ejemplo en julio, los campos se llenan de ñachas, flores de color amarillo. Otras plantas utilizadas para el teñido son la cochinilla que da un color rojo al tejido; la mano de león, con el cual se obtiene los colores purpuras, entre otros.



Gráfico 34: Danzantes Cañari.  
Fuente: Autor.



Gráfico 35: Indígenas Salasacas con sus atuendos típicos.  
Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000



La comunidad de Saraguro en la provincia de Loja, tiene también un buen prestigio en el ámbito de los textiles, ya que constituyen sus artesanías más desarrolladas y representativas, teniendo una gran demanda a nivel nacional e internacional. Sus atuendos negros son de permanente luto, recuerdan la muerte de Atahualpa en manos de los conquistadores españoles. Utilizando su fuerza y su habilidad elaboran tejidos con lana de oveja, algodón y lana sintética, dando como resultado: ponchos, hamacas, chales, bolsos, fajas, etc. El teñido también se hacía con elementos y métodos naturales, pero, en la actualidad han incorporado materiales sintéticos. Sus bordados con representaciones antropomorfas y zoomorfas vuelvan más llamativos sus tejidos, caracterizados por su excelente calidad.

Como vemos nuestro país es muy rico en materia textil, su cromática, su textura y su iconografía, lo convierten en uno de los principales exponentes en el mundo; por lo tanto es algo que debemos aprovecharlo y explotarlo. El paso del tiempo ha logrado que estos tejidos vayan mejorando sus técnicas y sus innovaciones estéticas agradan de una manera mas hipnótica el gusto hacia los mismos. Pero no solo sus técnicas han mejorado, también sus aplicaciones, ya que podemos encontrar un sin número de objetos como bolsos, billeteras, capuchas, mantas, hamacas, entre otras; que poco o nada tienen que ver con las prendas elaboradas en la antigüedad; teniendo ya un primer acercamiento sobre aplicaciones textiles utilizando gráfica y recursos propios de nuestro folklore, por lo tanto si sabemos aprovechar y valorar esta riqueza gráfica podremos lograr un gran resultado en la elaboración de indumentaria más contemporánea.



Gráfico 36: Indígenas Saraguros con sus atuendos típicos.

Fuente: <http://guailasfer.wordpress.com>



Gráfico 37: Gráfica textil de los Sarguros.

Fuente: <http://www.saraguro.org>



Gráfico 38: Juguetes artesanales.

Fuente: Autor.



Gráfico 39: Arte de Tigua.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.



Gráfico 40: Bolsos tradicionales andinos para la venta.

Fuente: Autor.



Gráfico 41: Gráfica folklórica aplicada a tapetes.

Fuente: Mercado artesanal de Otavalo.



### I.3. LA CULTURA POPULAR COMO FUENTE PARA LA GRÁFICA ECUATORIANA.

Es en el pueblo donde se encuentran los auténticos valores de la colectividad que deben servir como fundamento para cualquier proyecto ya sea cultural o político. Comencemos por partir de la necesidad de que no hay expresión cultural, sin actores sociales; por lo tanto es importante precisar cuáles son estos actores que ayudan en la formación de este concepto de cultura, y más precisamente en lo que es la cultura popular del Ecuador. La cultura popular hace referencia a un montón de “actividades que trascienden los estrechos límites del arte popular como a los distintos actores sociales vinculados a aquéllos”<sup>7</sup>. Es un mecanismo que a medida que se va reproduciendo, va evolucionando, incorporando nuevos elementos que enriquecen su patrimonio, y que son expresados de una forma armónica, de generación en generación.

Ecuador es un país compuesto por un sin número de formas, colores, sabores, sonidos y texturas, esta variedad complementada con la praxis social, es lo que constituye nuestra cultura. La cultura popular del Ecuador está marcada en parte por las tradiciones nativas de nuestros pueblos, con una fuerte carga de influencia española; pero detrás de todo este ensamble cultural, existe un contingente social muy importante: expresar su propia identidad de un forma clara y auténtica.

Para el desarrollo de este tema se ha procedido a enfocar a 3 campos claves de la cultura popular como son:

- La música y la danza.
- Los personajes de nuestro país.
- Las costumbres y tradiciones más comunes.



Gráfico 42: Diablos Umas, figuras características del folklore nacional.  
Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.

7. Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000, pg 309.



### I.3.1. Música y Danza.

En cualquier parte del mundo la música y la danza son expresiones del sentimiento y las costumbres de un pueblo; en el nuestro, la música surge de una matriz mantenida por los pueblos nativos, a la que se le agrega su dosis de influencia extranjera tanto europea principalmente, como africana; pero siempre manteniendo la constante del espíritu pueblo; la cual está en un constante proceso de renovación, en donde los nuevos músicos van creando nuevas manifestaciones musicales a partir de viejos parámetros.

En cuanto a la danza, esta ha sido mantenida gracias a las personas que habitan en sectores rurales de las ciudades, es aquí donde la “música ecuatoriana” tiene su principal acogida, es común ver a la gente de estas zonas bailar y cantar con alegría ritmos como el san juanito, el albazo, el pasacalle, etc.; muchas veces acompañados de una fuerte dosis de alcohol, que ayuda a desenvolverse. Sin embargo la música nacional tiene un gran impacto en otros sectores sociales del país, ya que nos ayuda

a conectarnos con nuestras raíces y hacernos sentirnos orgullosos de nuestro legado; es común ver finalizar las fiestas familiares con este tipo de música, dejando de lado la actitud negativa de poca valoración estética como social.

El pasillo ha ganado popularidad como la mayor expresión musical del país; esto gracias a la fama del gran Julio Jaramillo, que como pasa con los grandes maestros, su música se volvió más popular después de su muerte. De esta misma línea de música bohemia, surgió la denominada música rocolera; muy aceptada no solo en los sectores sociales económicos bajos, sino que se ha ido ganando aficionados en sectores paralelos a estos; destacan en este género artistas como Aladino, Máximo Escalera, Segundo Rosero, entre otros.



Gráfico 43: Tradicional fiesta de pueblo.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.

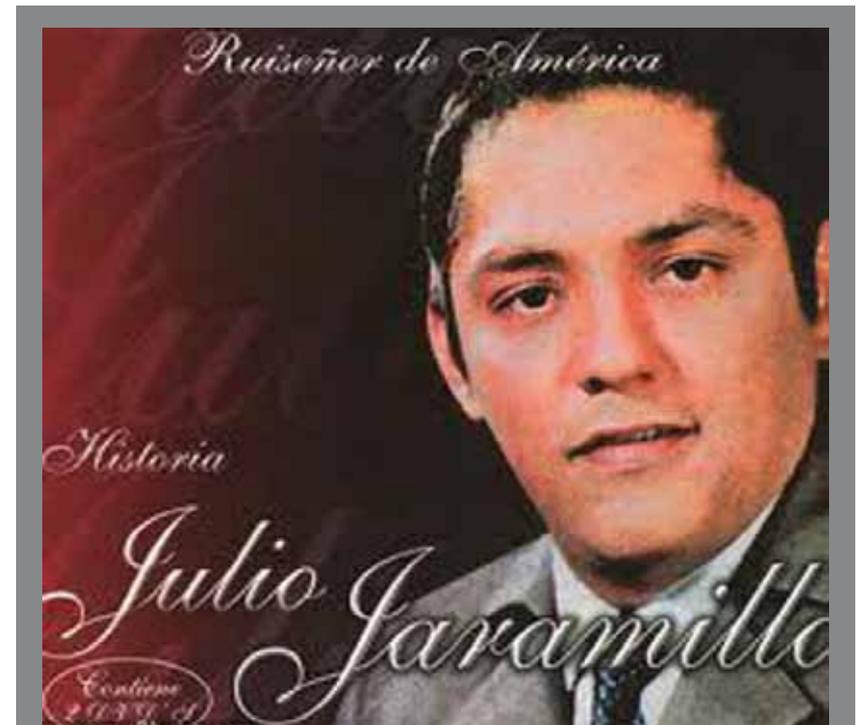


Gráfico 44: Julio Jaramillo, ícono de la música nacional.

Fuente: <http://jorge-gonzalez-reymond.blogspot.com>



Las bandas de pueblo han desempeñado un papel muy importante dentro de la vida musical de nuestro país; compuestas en su mayoría por músicos de oído, organizaban sus tocaditas en las plazoletas públicas de las ciudades, especialmente de la sierra. Estas bandas animaban gran parte de las fiestas populares: corridas, velorios, matrimonios, torneos deportivos, procesiones, etc. Para los años sesenta la aparición de ritmos tropicales como la cumbia, el mambo, el cha-cha-cha, dieron también origen a las denominadas orquestas bailables; teniendo como su máximo exponente a la agrupación “Don Medardo y sus players”, grupo musical que nos sigue deleitando hasta el día de hoy con su ritmo.

De igual forma las danzas folklóricas, su principal contenido no es las marcadas coreografías sino lo que se desea expresar a través de ellas, encontramos las danzas de carácter andino que emulan el comportamiento de nuestros indios y sus labores cotidianas como la agricultura por ejemplo. En el caso de las comunidades afro-ecuatorianas en el país han desarrollado estilos de música y baile con raíces africanas, tenemos la marimba en el caso de los esmeraldeños; y la bomba propia de los negros del valle del Chota.



Gráfico 45: Banda de pueblo.

Fuente: Ecuador a ras del Suelo, imp. Mariscal, Quito, 2000.



Grafico 46: Baile de la "Bomba" en el valle del Chota.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.

La música ecuatoriana es muy diversa, tanto en letra como en sonido; y tiene mayor facilidad de aceptación en todas las clases sociales, que cualquier otro tipo de música proveniente desde afuera; ya que en estos casos si existe un tipo de música para las diferentes clases sociales. En el caso de la danza es tal vez, la expresión más antigua de las costumbres de nuestros pueblos, y por lo tanto será un gran recurso a la hora de comprender y valorar nuestra cultura.

### I.3.2. Personajes De Nuestro País

Cada día en nuestro territorio surgen personajes con determinadas características, que al mezclarse con el conglomerado social y resaltar determinados elementos, se vuelven iconos para nuestra cultura. Estos personajes sobresalen de los demás por llegar hacia todos los sectores y proyectar estereotipos acerca de lo que ellos representan. Por tratarse de un país tan diverso, los primeros personajes que podemos mencionar son aquellos representantes propios de cada región como el montubio, el chagra, el mono, el cholo, el negro, etc; cada uno de estos tienen sus propias características en el modo de hablar, de vestir, en las actividades que realizan y en la forma como viven. De ahí la televisión se han valido de esto, para crear personajes como "Moti", interpretado por el comediante David Reinoso; o el compadre "Garañon", bajo la tutela de Fernando Villarroel; personajes que tienen gran acogida en los televidentes y que muestran características propias con algo de sarcasmo del campesino de la sierra como de la costa respectivamente.



Gráfico 47: Campesino de la sierra.  
Fuente: Calles de la ciudad de Otavalo.



Gráfico 48: Compadre "Garañon", representación del montubio .  
Fuente: TC televisión.

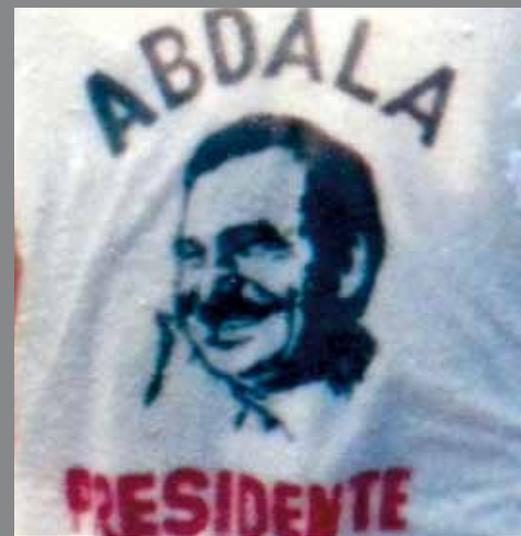


Gráfico 49: Abdalá Bucaram, personaje de la política nacional.  
Fuente: Autor.



Gráfico 50: Don Evaristo, viva imagen de la sal quiteña .  
Fuente: <http://www.revivequito.wordpress.com>

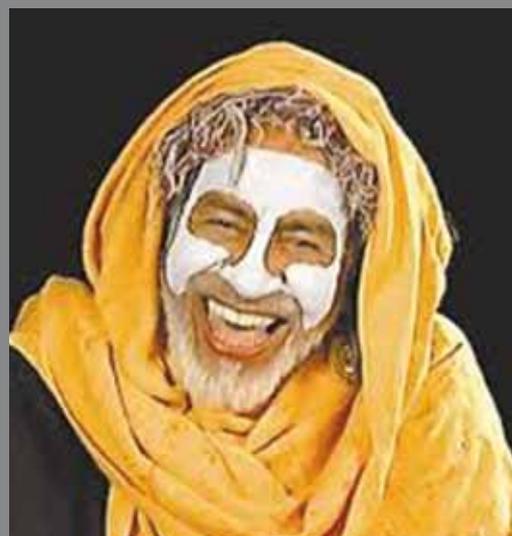


Gráfico 51: Carlos Michelena, comediante quiteño.  
Fuente: <http://www.montecristivive.ec>



Gráfico 52: Alex Aguinaga, ícono del fútbol nacional.  
Fuente: <http://www.hoy.com.ec>.



Por otro lado tenemos personajes formados a partir de su fama y de su contribución al país ya sea por actos políticos, deportivos, o simplemente de entretenimiento. La televisión juega aquí un papel muy importante, ya que es la encargada de dar la promoción a estos personajes, por ser el principal medio de comunicación. Personajes como Polo Baquerizo o el Rey de la Cantera, propios del “populacho” deben su fama en gran parte a la televisión. Por otro lado y por otra zona, personajes más clásicos de la denominada “sal quiteña” como Don Evaristo o Carlos Michelena, son personajes que se han ganado sus seguidores, en contacto directo con su público. En el caso de la política, en un país caracterizado por la inestabilidad de la misma; ha dado origen a un sin número de personajes con las que el pueblo, especialmente de la costa se siente identificado y hasta respaldado, desde el mismo Abdala Bucaram, hasta Jaime Nebot, encontramos ya algunos personajes característicos de esta área.

Pasando ahora al área del deporte, sin duda la actividad más llamativa es el fútbol, cada equipo ha inmortalizado a jugadores que dieron todo por la camiseta; por ejemplo Otilino Tenorio, por su forma de jugar y festejar sus goles es un personaje venerado por los hinchas del Emelec. Su eterno rival no se queda atrás, y en el caso del Barcelona tienen una galería mucho más amplia de “ídolos del ídolo”, como ellos mismos los llaman, jugadores tales como: Alberto Spencer, Luis “el frentón” Muñoz, José Francisco Cevallos; este último enaltecido también con la camiseta de Liga y con la selección nacional. Pero sin duda el futbolista más aclamado de los últimos tiempos, es el inolvidable Alex Aguinaga por su incansable aporte a la selección nacional, y sus logros como jugador lo ubican entre los más grandes de Ecuador de todos los tiempos. Pero no solo el fútbol ha dado personajes de esta índole, en el caso del tenis, Ecuador cuenta

con la gloria mundial de Andrés Gómez, “El Zurdo de Oro”; o el dos veces medallista olímpico y tricampeón mundial de marcha Jefferson Pérez, que gracias a su esfuerzo y sus logros, se ha convertido en un ejemplo a seguir para muchos y por lo tanto un ícono del deporte y la cultura ecuatoriana.

### I.3.3. Costumbres y Tradiciones.

Las costumbres y tradiciones de nuestro país, abarca una inmensidad de actividades de distinto índole; estas pueden ser de carácter religioso, social o festivo. Existen otras tradiciones de carácter oral como los amorfinos, las coplas, los cuentos y mitos populares, etc, que amplían aún más el sin número de actividades tradicionales que nos caracterizan como cultura; esto requeriría toda una investigación total aparte; sin embargo es necesario precisar las actividades más importantes que aporten a nuestra investigación.



Grafico 53: Pase del Niño Viajero en Cuenca.

Fuente: Autor



Grafico 54: Cucuruchos en la celebración de semana santa en Quito.  
Fuente: Ecuador a ras del Suelo, imp. Mariscal, Quito, 2000.



Grafico 55: Celebración de la Mama Negra en Latacunga.  
Fuente: Ecuador a ras del Suelo, imp. Mariscal, Quito, 2000.

Comenzaremos por mencionar que vivimos en un país profundamente religioso, por lo tanto este aspecto tiene mucha importancia en el desarrollo de este tipo de manifestaciones, caracterizadas por la gran cantidad de elementos rituales y simbólicos, con contenido cultural prehispánico dotada de un fuerte influencia española. Tradiciones como las pasadas del niño, el Corpus

Christi, o la semana santa con su típica fanesca, forman parte de este tipo de expresiones religiosas. Sin embargo existen otras fiestas de carácter más folklórico como el Inty Raymi en la provincia del Cañar, fiesta dedicada al sol y a la cosecha, que se la celebra tal y cual como los antiguos cañarís. En el caso de las fiestas de pueblos, tienen un patrón principal: el santo al



que se encomiendan, el sacerdote que organiza, el modo como se la festeja (trago, vacas locas, castillos, etc) y su expresión cultural; este último es el que lo diferencia del resto de fiestas; en este tipo de actividades podemos mencionar la Mama Negra en Latacunga, en donde la participación popular viene apoyada de un fuerte carga religiosa.

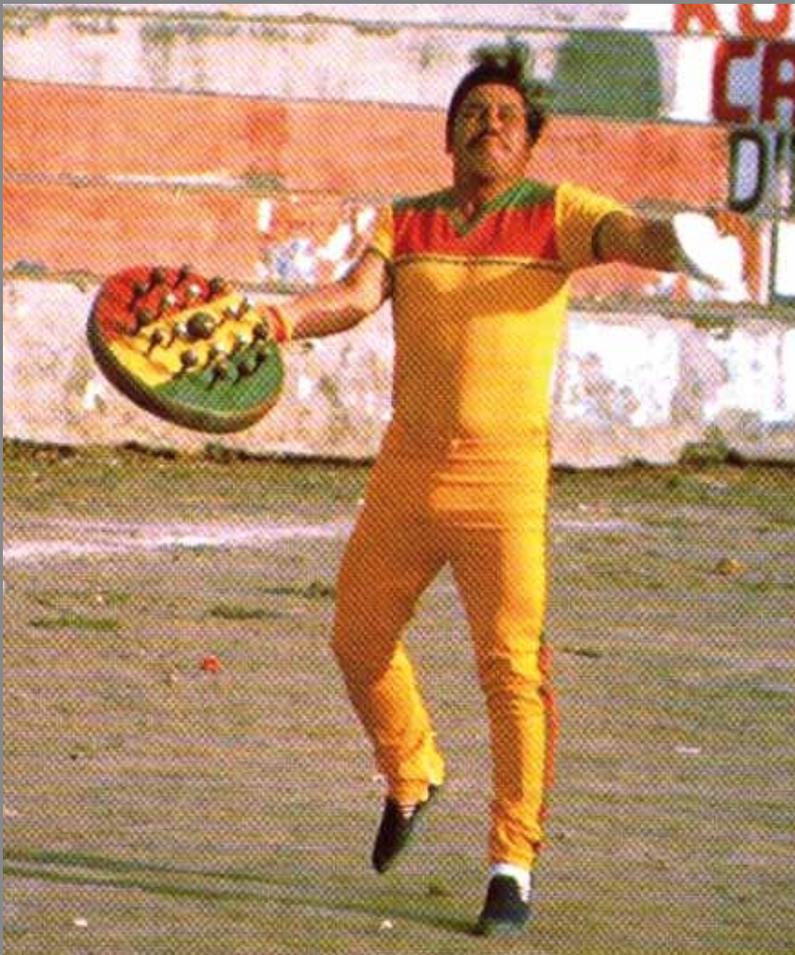


Grafico 56: Juego de pelota nacional.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.

8. Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000, pg 320.

En la calle es sin duda el lugar donde tienen origen la mayor cantidad de tradiciones de carácter social; que han perdurado a lo largo de generaciones, pues su objetivo principal es romper con la rutina de las labores diarias. “Esta necesidad de diversión ha sido canalizada a través de una serie de acciones de carácter lúdico conocidas como juegos”<sup>8</sup>; en donde si bien son de proveniencia extranjera, han sido adaptadas a las condiciones de nuestro contexto como es el caso del indoor, el ecua-voley, o el cuarenta, adaptaciones del futbol, el voleibol y el póker, respectivamente. Sin embargo también han surgido otros juego de carácter mucho más popular, que se están perdiendo por esto de la globalización; como es el caso del “juego de pelota de guante o de tabla”, practicado por hombres adultos de la sierra principalmente. Entre los niños todavía se mantienen juegos como las canicas o los trompos; y en las niñas aún se puede observar el juego de las “cocinitas”, cuyos juguetes son elaborados a escala de una forma muy artesanal.



Grafico 57: Niño preparando el trompo.

Fuente: <http://www.perufans.com>.



Decir que lo ya mencionado son los principales elementos de nuestra “cultura popular” sería un error grave, ya que se estaría cayendo en la delimitación de nuestra cultura, no podemos olvidar fiestas como las del carnaval, nuestra tradicional quema de años viejos, o los inconfundibles carros andinos; que si bien no han sido mencionados, constituyen parte importante de nuestra cultura popular. No olvidemos nuestro país es un estado pluriétnico y multicultural, y que toda esta diversidad cultural no se hizo de la noche a la mañana y por lo tanto tenemos la

obligación de preservar sus rasgos y valores, ya que así conservaremos la identidad de nuestro país para las futuras generaciones. La cultura popular constituye una enorme fuente gráfica, compuesto por un sin número de expresiones, colores, sabores, sonidos, etc; que sabiendo darle un correcto uso, se pueden lograr resultados muy interesantes en diversas aplicaciones; en este caso servirán como fuente de inspiración, para lograr una fusión entre lo tradicional y lo urbano.



Gráfico 58: Carro Andino, de manufactura nacional.  
Fuente: <http://elmecherobunsen.wordpress.com>.



Gráfico 59: El escudo Nacional, es un buena forma de comprender la diversidad de nuestro país.  
Fuente: <http://www.escudodeecuador.com>





Capítulo

II

CONTEXTO

URBANO.



Es en el contexto urbano donde se encuentran las manifestaciones juveniles en su estado más puro, pues nos dan a conocer la forma como ellos piensan, viven y sienten; esta se expresa de una manera global, pues en todo el mundo podemos apreciar estas tendencias con similares características, especialmente en las grandes urbes, en donde su desarrollo cultural abarca manifestaciones como estas.

Hasta los años 50' los jóvenes no tuvieron características importantes que los identificaran como tales; desde ahí muchas cosas han cambiado pues los jóvenes de hoy en día se sienten motivados a ser los nuevos actores sociales del cambio mundial, utilizando las calles y paredes como escenario para expre-

sar de una manera visual estos cambios. Estos cambios se ven reflejados en la ropa que visten, la música que escuchan, y la gráfica que aprecian, estos elementos configuran una sintaxis a partir de una relación que establecen con el individuo, mostrándolo de una manera original o excéntrica ante la sociedad.

La música sin duda alguna es el principal motor de este cambio, la música condiciona la nueva forma de pensar, de vestir y de ver el mundo de los jóvenes, aquí se refleja las condiciones de su vida cotidiana. La vestimenta juega en cambio el papel de diferenciarlo de los demás, pues la vestimenta es expresiva, imprime su sello en la forma de actuar ante las diferentes circunstancias, lo hace ser, hacer y parecer ante la sociedad, pues



Gráfico 60: Los jóvenes de hoy se sienten más atraídos por manifestaciones culturales extranjeras, con las cuales se sienten más acorde y más identificados.  
Fuente: Festival "Madre Tierra", Cuenca, 2010.



la indumentaria y la persona social se influyen mutuamente. En cuanto al aspecto gráfico, este contribuye como una herramienta de expresión, en donde las influencias musicales, visuales, filosóficas confluyen en un arte juvenil lleno de color y formas que simplemente son entendible si eres joven.

El ámbito urbano como vemos nos proporciona una amplia gama de recursos aplicables a este proyecto; que en un perfecto fusionamiento con la gráfica ecuatoriana generara resultados innovadores y creativos; que al ser aplicados en indumentaria constituirán un gran aporte cultural, no olvidemos que “la vestimenta es un sistema de signos cuya articulación constituye sentido”<sup>9</sup>.

## II.1. LA MÚSICA Y LOS JÓVENES.

Escuchar música constituye la actividad más importante que practican los jóvenes dentro su tiempo, sea libre o en armonía con otras actividades que estén realizando; por lo tanto la música se vuelve el mayor referente a la hora de que los jóvenes quieran formar una identidad propia. “Entre los jóvenes que recién se conocen, los gustos musicales sirven para predecir otras preferencias y estilos de vida”<sup>10</sup>, de ahí el dicho que señala: “dime que música escuchas y te diré quién eres”; esto sirve mucho a la hora de escoger las amistades y formar grupos, ya que en base a estos criterios se puede profundizar los contactos o desistir de los mismos.

9. SALTZMAN, Andrea, *Cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*, ed Paidós, Buenos Aires, 2004, pg 117.

10. CHIRIBOGA, Cinthia, *Culturas Juveniles*, ed Abya Yala, Quito, 2001, pg 85.

Sin embargo este consumo y asociación musical, más que cuestión de gustos, viene dado también por una serie de factores que modulan las preferencias de los jóvenes como son: el género, la edad, el sexo, niveles educativos, socio-económicos, religiosos, pertenencia racial o geográfica, etc. Según las estadísticas y para entender mejor este enunciado, dividiremos a la música en tres géneros básicos: tropical (reggaetón, rap, merengue, bailables, etc), pop/romántica, y rock. En el caso de la música tropical, esta es escuchada especialmente en la costa por mujeres de nivel socio económico bajo y medio, y por hombres de nivel socio económico bajo. El pop/romántica, en cambio tiene más acogida en los niveles alto y medio, con mayor gusto por parte de las mujeres. El rock por su lado, tiene acogida en todos los niveles socio-económicos, pero predomina el alto, es escuchado en mayor parte por hombres, y tiene mas seguidores en la sierra que en la costa.

Antes de hablar de culturas juveniles, debemos mencionar que la cultura ante todo es una condición que nos permite reconocernos como pertenecientes a una identidad social; es lo que nos permite entendernos y comprendernos a partir de rasgos simbólicos comunes. Es en la adolescencia cuando se sufre una especie de metamorfosis repentina en nuestra identidad y en base a estos cambios de forma y carácter es que los jóvenes empezamos a organizar nuestro tiempo y nuestros códigos juveniles: música, fiestas, deportes, gustos, etc. Nuestra forma de ver el mundo se cimenta en estas nuevas bases de pensamiento y experiencias, que nos invitan a interactuar con lo que antes era extraño y desconocido, y convertirlos en una forma de vida, y por la tanto, constituir ya una cultura.

Si bien la ecuación que señala que “joven = cambio”, no nos referimos a un espíritu de rebeldía propio de la edad, sino que



Gráfico 61: La música y los jóvenes.

Fuente: Fiesta de la Música, Cuenca, 2011.

el sin número de cambios físicos y psicológicos que se sufre en esta etapa, dan también como resultado un cambio en la personalidad, de los mismos. Sin embargo hay determinados estilos que si se considera como una forma de rebeldía, como el caso del rock, que se lo relaciona con lo oscuro, lo malo, lo poco común, y quienes optan por este estilo de vida se los relaciona como gente sin trabajo, sucios, alcohólicos, callejeros, etc; es decir la sociedad va creando estereotipos acerca de estas culturas que poco o nada se relacionan con los conceptos

originales, tergiversando la realidad y por lo tanto construyendo una mala forma de ver y entender este mundo.

Este agrupamiento de los jóvenes condicionados por la música como matriz central, muestra dos elementos adyacentes muy importantes, como la moda y el pensamiento; conformando así las denominadas culturas juveniles, también conocidas como contraculturas o tribus urbanas, que no son más que movimientos sociales en los cuales los jóvenes se expresan colectiva-



mente mediante la construcción de un estilo de vida distinto, caracterizados por una iconografía asociada a estos estilos de vida. “A pesar de que estos grupos identitarios compartan principalmente un género musical y tengan visiones del mundo a partir de este consumo musical, es la manera de vestir donde se encuentra su primer y más evidente signo de identidad”<sup>11</sup>. Gracias estos símbolos de identidad podemos diferenciar grupos de otros: raperos de metaleros, punkies de hippies, etc; sea cual fuera la elección, siempre se caracterizaran por una ruptura en mayor o menor grado con las normas de la sociedad.

El pensamiento también es un factor importante dentro de las culturas juveniles, la música es la principal fuente de ideas de los jóvenes, por ejemplo los emos, tienden a escuchar tipos de música que tienden a la depresión y al suicidio. Si bien la música sirve para acompañar y modular los estados de ánimo: alegría, entristece, alivia, dependiendo del género; es en la ropa donde se refleja el pensamiento de una persona; mediante la vestimenta podemos expresar lo que nos gusta o nos disgusta, como pensamos, como vivimos, como estamos influenciados; la ropa pasa a ser un complemento de la música, ya que cada elemento que se coloca por encima del cuerpo trata de marcar una distinción de lo convencional, especialmente con la moda. Si bien la ropa constituye el principal elemento identificatorio dentro de las culturas urbanas, no es más importante que la música; por ejemplo en la cultura de los metaleros, existen los denominados “poseer”, personas que si bien intentan verse como metaleros, sus conocimientos acerca de este género son muy básicos.

A la hora de hacer nuestra elección musical, se debe tener en cuenta que la música es un soporte de valores que se tiene, por ejemplo personas con una visión crítica de la sociedad como los



Gráfico 62: La música es el factor principal en los cambios de forma de pensar, actuar y vestir.

Fuente: Festival “Madre Tierra”, Cuenca, 2010.

11. FAJARDO, Daniel, revista Utopía, Las nuevas culturas juveniles, ed Abya Yala, Cuenca, 2008, pg 5.



punkeros, ellos buscarán en el punk, una música caracterizada por el odio y la represión en su letras y que va muy acorde con esta perspectiva crítica. Sin embargo la letra no es siempre el elemento central en un género, factores como la melodía, el contexto en que se escucha, la situación que se padece, podrían alterar el gusto o la intolerancia hacia determinados tipos de música. Aparte del interés personal, también cuenta la historia y la valoración estética acerca de ciertos géneros, ya que quienes son seguidores a “muerte” de determinado estilo siempre estarán en constante actualización, buscaran información en revistas, internet, conversaciones con amigos, etc, y siempre lo defenderán ante sus detractores como la mejor música que existe.

La música también determina los espacios de entretenimiento social, esto puede responder a como están organizada las clases sociales en la sociedad, en donde la oferta cultural es muy dividida y por la tanto también su consumo. Por ejemplo las personas que gustan de ritmos tropicales o bailables, siempre tenderán a reunirse en discotecas, en cambio gente con gusto por el rock es común verlos reunidos en bares o en parques; la diferencia radica que en el primer caso, sus seguidores siempre buscaran entretenimiento en lugares donde puedan escuchar y bailar su tipo de música y al tratarse de discotecas, siempre será fácil encontrar una. En el caso de los rockeros, la escases de conciertos para este tipo de gente, siempre buscarán bares donde proyecten sus tipos de música, sin embargo al no contar con un número suficiente de estos, será común verlos reunidos en la calle o en algún parque ingiriendo bebidas alcohólicas y tocando la guitarra. Es a partir de estas formas de consumo de tiempo y espacio donde surge la idea de identificarnos de los demás; ya que consumir es producir, y en base a esta premisa, es que los jóvenes vamos creando nuestros propios estilos de

vida.

La capacidad de identificación que tenemos los jóvenes, es una característica que se va construyendo a partir de nuestras experiencias personales, en donde las emociones y las pasiones nos imponen una nueva visión del mundo a partir de estos acontecimientos, generando cambios a veces drásticos en la personalidad de los jóvenes. La dimensión cultural, es también un factor muy importante en la constitución de estas culturas, ya que gracias a ella podemos captar y experimentar la diferencia de modos y estilos de vida existente en el mundo; y es lo que nos permite integrarnos a este mundo para descubrirlo, analizarlo, y recorrerlo. Dicho así la identificación es algo variable, plural y relacional, pues la juventud se identifica con el presente y al ser éste constantemente cambiante, las identificaciones juveniles se manifestarán de la misma manera, siempre dejando apertura hacia nuevas formas de expresión.

En ocasiones esta tendencia de la identificación, pasa al plano de la imitación, es decir copiamos la imagen de ciertos artistas “ídolos de la moda”, con los cuales nos sentimos identificados y su estilo de vida pasa a ser un modelo inmediato para el nuestro; esto gracias al fenómeno de la televisión ya que “el consumo televisivo va creando un imaginario colectivo que valoriza el culto al cuerpo, a la imagen en tanto apariencia narcisista y el éxito como único horizonte de sentido”<sup>12</sup>; dicho así se estaría cayendo en el denominado farandulerismo, en donde se pierde los valores que caracteriza a su cultura, para pasar a ser más que una simple imitación audio visual que carece de conocimiento y de amor por su estilo. Si bien los videos se han convertido en un instrumento necesario en el registro de la realidad

12. CERBINO, Mauro, y otros, Culturas Juveniles, ed Abya Yala, Quito, 2001, pg 177.



y el principal recurso a la hora de socializar gustos e intereses, no deben convertirse en un espejo de lo que esperamos ser, debemos ante todo saber discernir, para luego poder elegir.

Las culturas juveniles o tribus urbanas son una realidad en el mundo, y al vivir en un mundo globalizado, nuestro país es parte de ello; los jóvenes siempre buscarán formas de expresarse, siempre que tengan la mente abierta al conocimiento y a la liberación, y por la tanto serán muy creativos a la hora de formar su propia identidad, buscando siempre elementos que los identifiquen tanto interna como externamente. La música se ha convertido en el principal motor en la conformación de estas culturas; es en la música donde los jóvenes encuentran esa forma de expresarse, que luego se vera reflejada en su aspecto físico y mental, con el cual se vincularan, realizaran activida-

des acorde a su estilo y socializaran con jóvenes de la misma apariencia. En esta etapa de transformación, desarrollarán un fuerte sentido de pertinencia y . Sin embargo en un sociedad todavía conservadora en sus costumbres y valores, estas formas de vida son vistas como “contraculturas” y son estereotipadas de mal forma, ya que los ven como desperdicios sociales, que solo buscan sembrar el caos y el miedo, y que creen que no pueden aportar nada positivo a la sociedad. Sin embargo son los jóvenes los forjadores de la cultura del mañana, ya que al estar inmersos en esta etapa de cambio y estar siempre en constante actualización, buscarán las formas para sobrevivir y diferenciarse de los demás, siendo las tribus urbanas la primera manera de lograrlo. Estos estilos de vida manejan sus propios conceptos, y son una fuente gráfica muy rica en lenguaje visual, su simbolismo utilizado que ayudará a la hora de crear un nuevo



Gráfico 63: Los conciertos de música atraen gran cantidad de jóvenes, quienes asisten mostrando su personalidad en la forma de vestir.

Fuente: Concierto de Muscaria en Cuenca, 2009.



concepto de cultura juvenil ecuatoriana, en donde la fusión de étnico con lo contemporáneo, mostrarán la nueva cosmovisión que el joven de hoy debería tener acerca de su país y de sus gustos personales.

## II.2. LAS DIFERENTES MANIFESTACIONES DE LA MODA URBANA.



Gráfico 64: Las agrupaciones juveniles o Tribus urbanas reúnen jóvenes con similares gustos en música y apariencia.

Fuente: Autor.

La moda de los jóvenes de hoy se manifiesta de distintas maneras, no olvidemos el dicho que dice “joven=cambio”, esta cambio puede ser positivo o negativo; lo cierto es que la moda juvenil esta influenciada por tendencias extranjeras, dado especialmente por la música, ya que esta es la que más llega a influenciar al adolescente, hasta hacerlo seguir algún camino. “Según el marketing, la moda es un fenómeno eterno y siempre nuevo, universal y concreto, que tiene sus raíces en la imitación; por lo tanto, la moda es cultura”<sup>13</sup>, dicho de esta forma la moda es un mecanismo que regula nuestros gustos, y nos ayuda a expresarnos ante los demás, mediante la moda podemos comunicar lo que nos gusta y no nos gusta; además que expresa el espíritu del tiempo, ya que esta en constante cambio por factores sociales, políticos, económicos y culturales.

Las culturas juveniles de hoy son portadoras de signos exclusivos con un significado de identidad, que abarca desde la forma de pensar, la ropa que se usa, la música que se escucha, y los lugares donde se reúnen. que en algunos casos han sido distorsionados intencionalmente por ciertos medios de comunicación y manipulados por la publicidad en general que a través de los medios masivos de comunicación las crean y las promocionan. Las tribus urbanas más conocidas en el Ecuador son los emos, hippies, metaleros, punks, góticos, hip-hoperos, skates, hardcore, skin-heads y ravers.

13. FAJARDO, Daniel, revista Utopía, Las nuevas culturas juveniles, ed Abya Yala, Cuenca, 2008, pg 5.



Cuando hablamos de moda no solo hacemos referencia a la ropa, sino a todos los elementos adyacentes que la conforman como peinados, accesorios, entre otros. En el caso de los peinados, es algo que está ligado íntimamente en la conformación de este tipo de culturas, ya que el estilo de cabellera que se lleva muestra parte de la filosofía de una persona, aunque estos tiempos han ido cambiando conforme la evolución de la sociedad en la que vivimos; por ejemplo tener la cabeza rapada es una señal de humildad en religiones del antiguo oriente, en cambio en los grupos fascistas es una señal de pureza y disciplina; tener el cabello largo y suelto es una forma de expresar el espíritu libre de una persona, pero en la antigüedad a esto se relacionaba con los patrones de belleza de una persona. Hay otros conceptos que se han mantenido en el estilo de las cabelleras como las rastas, ya que siempre se han mostrado como una forma de conexión con las raíces y la tierra, y de rechazo hacia los patrones de la moda y del sistema.

El rock, como primera manifestación de la cultura urbana contemporánea, llegó a Ecuador en los años 50, influenciados por artistas estadounidenses como Elvis Presley, Bob Dylan; los británicos The Beatles y The Rolling Stones; el mexicano Enrique Guzmán; y el argentino Sandro. El Festival Woodstock, celebrado en los Estados Unidos en 1969, desempeñó un papel importante en la difusión del rock, ya que algunos guayaquileños estuvieron ahí presentes, y trajeron ese tipo de música al país, entre ellos Pancho Jaime “la mamá del rock”, quien comenzó a organizar los primeros conciertos en el puerto con su banda llamada “Texaco Gulf”. A partir de los años 70, es cuando surgen una gran cantidad de agrupaciones de rock, de la mano de artistas trovadores como Jaime Guevara, Héctor Napolitano, Hugo Idrovo, o las formaciones Amauta, Mozarella entre otras.

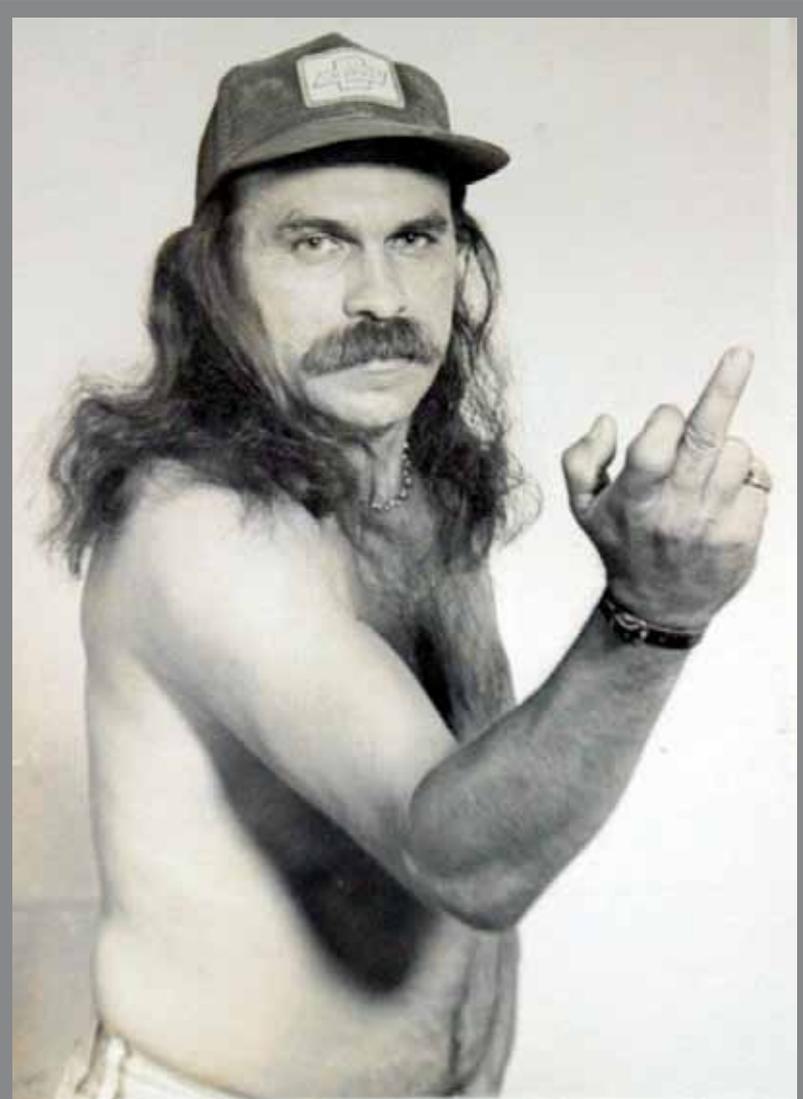


Gráfico 65: Pancho Jaime, “la mamá del rock”.  
Fuente: [www.facebook.com/pages/Pancho-Jaime](http://www.facebook.com/pages/Pancho-Jaime)



Para los años 80 y 90, el rock ganó mas acogida entre los jóvenes ecuatorianos, esto de la mano de un gran número de agrupaciones que aparecieron en estos años como Sal y Mileto, Cruks en Karnak en Quito; Los Trifullka de Guayaquil; Mamá Vudú de Ambato; y Basca, Sobrepeso y Bajos Sueños por Cuenca. Pero no solo el rock ganó adeptos, en estos mismos años géneros como el rap y el tecno-merengue, han tenido una enorme acogida entre los sectores medios y marginales del país, especialmente en la costa, esto gracias a la influencia de los raperos guayaquileños Gerardo Mejía y Au-D.

Desde el año 2000 en adelante, nuestro país ha estado sometido a una serie de transformaciones culturales, en donde las culturas urbanas originarias evolucionaron y géneros como el punk, el reggae, el hardcore, y el hip-hop han tratado de desarrollar un lenguaje visual propio, sin embargo los préstamos y las apropiaciones de elementos de otras culturas, es muy evidente, por ejemplo los jóvenes de la cultura hardcore, han adoptado camisetas negras con ilustraciones de bandas, propias de los

metaleros; pantalones anchos de la cultura hip-hop; zapatos de moda skate; e incluso en su cabellera podemos ver en algunos de ellos que llevan rastas, algo más acorde a la cultura hippie.

En los últimos años, nuestro país ha sido invadido por la gran oleada de música electrónica, en donde jóvenes que no se sentían a gusto con los tradicionales bailes de música tropical, vieron en esta nueva forma de expresión, una gran ayuda a su necesidad de socializar y no perder el estilo ante todo. Este tipo de música tiene sus orígenes en la música disco de los años 80; y en nuestro país cada día son más populares las fiestas con este tipo de música, en donde DJ's nacionales y extranjeros, deleitan a la gente con su mezclas; destacan DJ's como Panchito Piedra, Pinteiro, Santi Zaa; como los principales motores de este movimiento.

A continuación se expone de forma más detallada las principales tribus urbanas de nuestro país, con sus respectivas características en cuanto a su música, sus peinados, vestimentas, accesorios, simoblogía, bailes, ideologías, etc.



Gráfico 66: Sal y Mileto.  
Fuente: [www.ecuarock.net](http://www.ecuarock.net).



Gráfico 67: Gerardo Mejía.  
Fuente: [ecuadorglobal.blogspot.com/2008](http://ecuadorglobal.blogspot.com/2008)



### II.2.1. Hippie.

Esta agrupación juvenil surge en los años '60 en los Estados Unidos, como una forma de rechazo al sistema que dominaba en aquel tiempo, protestando y enfrentándose a sucesos como la guerra en Vietnam, el militarismo y el nacionalismo exagerado. Se caracterizan por vivir en comunidad, algunos de manera estable y otros en constante viaje, siempre manteniendo cierta distancia del resto de la sociedad, pues rechazan el capitalismo, el materialismo, la discriminación, el racismo y todo lo que vaya en contra de crear un mundo armonioso sin violencia, de ahí su lema de "amor y paz"; y son considerados como la primera tribu surgida de las calles.

Se preocupan por la protección del medio ambiente, la libertad del cuerpo, el alma y la mente, creían que era necesario romper con los tabús y los dogmas establecidos, y que era necesario la experimentación para poder descubrir las respuestas a estas inquietudes, de ahí que empezaron con el consumo de drogas como la marihuana, el LSD y otros alucinógenos, para alcanzar estados alterados de la conciencia. Escuchan música que abarca desde el rock psicodélico, canciones de protesta, folklore, pacifistas, hasta el relajante reggae jamaicano; entre los músicos más destacados están Jhon Lennon, Bob Dylan, Jannis Joplin, Jimi Hendrix, The Doors, entre otros.

En cuanto a su forma de vestir, mostraba su oposición con el consumismo, manejando de cierto modo un descuido en su imagen, pues llevaban el pelo largo con algún pañuelo sujetándolo; su ropa está conformada por tela liviana y muy colorida, pantalones entubados y de mucha anchura; en el cuello hacían uso de collares y colgantes con adornos de carácter aborigen, su calzado está conformado por sandalias principalmente, y lle-



Gráfico 68: Hippie.  
Fuente: Autor



van otros accesorios de manufactura artesanal como bolsos o mochilas, y la guitarra en el hombro, ya que esto constituye su herramienta de trabajo. En la actualidad su vestimenta ha evolucionado pero siempre manteniendo ese sentido anti - moda, y una crómatica muy llamativa; es comun verlos por las calles haciendo malabares o vendiendo artesanías, pues reúnen dinero para sus continuos viajes; sin embargo el movimiento hippie ha disminuído drásticamente, ya que ha sido opacada por la aparición de nuevas tendencias juveniles. Elementos gráficos como animales, figuras tribales y esotéricas son parte de su atuendo.

### II.2.2. Metal.

Esta cultura surge a comienzo de los años '70 en Inglaterra, influenciados por el disco "Paranoid" de *Black Sabbath*, banda del legendario Ozzy Osbourne, quién es considerado el padre de este género, ya que al fusionar el hard rock emergente, el rock and roll originario y el psicodélico blues, obtuvo una mezcla peligrosa conocida como *heavy metal*, distinguiéndose del resto del rock por sus guitarras distorsionadas con una fuerte marcación del bajo y la batería. En las décadas siguientes este estilo evolucionó en una diversidad de géneros como el *trash*, el *black*, el *death*, el *glam*, etc, destacándose bandas como Iron Maiden, Metallica, Cradle of filth, Judas Priest, Helloween, entre otras. Sea cual sea la vertiente, el metal siempre se ha caracterizado por ser una expresión de disconformidad contra los estatutos del sistema, especialmente con los de la religión.

Los metaleros como se los conoce a los seguidores de esta cultura, se caracterizan por sus largas cabelleras, ropa en tonos oscuros, de preferencia negra fue adoptada por el inglés Rob Halford, quién quería verse como motorista de una *Harley Da-*

*vidson*, utilizando accesorios de cuero como casacas o gabardinas, y adornos de metal como cadenas, pulseras y correas; sus zapatos están conformados por botas con enormes plataformas, aunque también existen otras más puntiagudas con broches de metal en las puntas; utilizan *jeans* en tonos oscuros y rasgados como señal de rebeldía; pero lo que mas destaca son su camisetas negras con estampados de alguna banda, en las que se puede apreciar imágenes como calaveras, demonios, armas, fuego, sangre, etc. Lo que ellos tratan de mostrar con su vestimenta es ese lado oscuro que caracteriza al metal, como un color relacionado con la muerte y el mundo de las tinieblas, y con su cabello largo transmiten ideas de poder y energía, acorde a la filosofía del metal.

Esta gente de cuero y metal, suelen andar en grupos, les gusta acudir a bares donde puedan escuchar a sus bandas favoritas; la gente los cataloga como alcohólicos y satánicos, prejuicios y estereotipos que les ha causado inclusive problemas sociales y discriminatorios, que ventajosamente están desapareciendo en nuestra sociedad. Su baile consiste en sacudir la cabeza de atrás hacia adelante, como señal de aprobación de lo que escuchan; mientras que con la mano realizan la denominada "cornuta", en donde el dedo meñique y el índice quedan extendidos y los demás se mantienen contraídos, aunque este signo se lo relaciona con los malos espíritus, se ha convertido en un distintivo clave de los metaleros.

En la actualidad las nuevas corrientes del metal como el new o el industrial, han ocasionado una disminución de sus seguidores, pues los principios del metal se han involucrando con otras tendencias perdiendo su filosofía original.

### II.2.3. Punk.

“El punk es la lucha constante contra el miedo de las repercusiones sociales”<sup>14</sup>. Este movimiento tiene su origen en Inglaterra a mediados de los años ´70, donde los jóvenes que vivían en un ambiente marginal y sin empleo, mostraron su inconformidad sobre diversos ámbitos del sistema como la política, la religión, la educación y demás problemas sociales. Como ideología, muchos siguen las corrientes de la anarquía o el socialismo, proclaman valores como la igualdad y la equidad, se desmarcan de la adecuación a los roles y estereotipos sociales, tienen una actitud de odio y represión hacia las cosas, y una visión poco positiva del futuro, de ahí su lema “no hay futuro”. Como propuesta musical su objetivo es recuperar el espíritu del rock original; las bandas más representativas de este movimiento son Sex Pistols, The Clash, The Ramones, Bad Religion, entre otras cuya filosofía transgresora busca romper con los matices de lo convencional.

Su forma de presentación muestra un total desprecio por los parámetros de la moda, incluye prendas de jeans rasgadas o rotas, sus pantalones son muy apretados y a veces en colores muy llamativos, los que sujetan con correas de tachas (accesorio piramidal pequeño elaborado en metal) y grandes cadenas, también usan chaquetas de cuero llenas de tachas y parches con inscripciones de bandas o frases que incitan al desorden, su calzado está conformado por botas de origen militar como señal de oposición y lucha. Pero lo que más llama la atención es sus enormes crestas engomadas y a veces pintadas de colores súper llamativos como rojo, verde, o violeta. Figuras como calveveras, cadenas, y elementos relacionados con el desorden y el caos como la “A” de anarquía encerrada en un círculo, conforman parte de su simbología.



Gráfico 69: Metalero.

Fuente: Autor

14. FAJARDO, Daniel, revista Utopía, Tribus Urbanas en el Ecuador, ed Abya Yala, Cuenca, 2008, pg 10.



Como cualquier otra tribu urbana, sus seguidores suelen andar en grupos, asisten a conciertos con este tipo de música, donde danzan con un baile denominado “pogo”, en el cual los punke-ros chocan brazos y piernas contra los otros participantes. Si bien en sus inicios se apoyaron en una serie de principios trans-gresores estéticos y musicales, en la actualidad se han sumado otras actitudes de disconformidad, que han dado paso a una crítica social y cultural del sistema. Hoy en día este movimiento ha sufrido una serie de transformaciones en su estética y filo-sofía, en donde se han perdido elementos característicos de la misma y se han sumado otros, como por ejemplo el uso de *Con-verse* (zapatos deportivos de lona y planta de goma, originarios de los EE.UU y muy populares entre los jóvenes de hoy) como parte del calzado, de ahí que se viene hablando del neo-punk.

### II.2.4. Skin Head.

Los grupos skinheads o cabezas rapadas, aparecieron original-mente en Inglaterra, a finales de los años '60, como propuesta cultural del movimiento obrero, donde jóvenes influenciados por las ideas de la Alemania Nazi de Adolph Hitler, crearon senti-mientos de amor y respeto a su patria de una forma muy radical, es así que desde un inicio se caracterizaron por las peleas calle-geras, ya que golpeaban a jóvenes negros de origen jamaquino, hippies, árabes o inmigrantes asiáticos, por lo que son conside-rados como un grupo racista. Su obligación radica en matar co-rruptos, delincuentes, prostitutas, drogadictos, homosexuales, para así poder erradicar toda la “escoria” de la sociedad.

Con la esvástica como símbolo, los neonazis como también se les conoce son jóvenes con objetivos nacionalistas, más que racistas, utilizan la violencia como forma de controlar el orden social, su cabeza rapada es un símbolo de la pureza de su raza,



Gráfico 70: Punkero.  
Fuente: Autor



Gráfico 71: Skin Head.  
Fuente: Autor

llevan chaquetas llamadas *bomber* como parte de su disciplina militar, camisetas polo, tirantes y pantalones vaqueros. Las botas militares al igual que pañoletas para cubrir sus rostros son obligatorias, especialmente a la hora de las riñas con otros grupos, al igual que bates y cadenas que utilizan para las mismas; su piel esta llena de tatuajes con símbolos de su movimiento y acorde a su filosofía: cruces, balas, banderas y elementos relacionados directamente con los símbolos patrios de su país de origen.

Estos jóvenes andan en grupos, es común verlos armados y entrenando técnicas de combate y defensa personal en los parques, escuchan música llamada *Oi!* término inglés para “hey you”, un estilo más rápido, potente y que fusiona *ska*, *reggae*, y *rocksteady*. En nuestro país aparecen en Quito desde el año 2000, y las diferentes vertientes de esta corriente a producido una guerra entre los mismos; su simbología ha sido adaptada a nuestro contexto, en donde la imagen de Hitler es sustituida por la de García Moreno, y el águila es reemplazada por el cóndor.

### II.2.5. Gótica.

Esta cultura basa su estética y sus influencias en la literatura y películas de horror de fines del siglo XVIII, surge a comienzos de los años '80 en Inglaterra, como un movimiento marginal y una derivación directa del post-punk, pero no es hasta inicios de los '90 que esta corriente se extiende por toda Europa y el mundo, especialmente en Alemania, influenciada especialmente por la banda The Cure. Sus gustos musicales abarcan demasiados géneros que van desde la electrónica, el post-punk, el industrial, hasta el rock gótico en sí. Admiran a los vampiros y en sus reuniones prevalece la penumbra, pues se caracterizan por una visión sombría del mundo, de ahí que también se les conoce



como “darks”.

La vestimenta gótica se caracteriza por el color negro, con presencia de tonos contrastantes como el blanco, el rojo y otros tonos pasionales. Adoptan formas de vestir medieval y vampiresca, incorporando prendas como los corsés, las faldas amplias y largas, abrigos e incluso capas, en telas como el terciopelo, la seda o el cuero. “Llevan el cabello con crestas o bien con peinados o cortes cuyos rasgos dominantes son la voluptuosidad y la irregularidad”<sup>15</sup>. Usan maquillaje para resaltar la palidez de sus rostros, así como lápiz labial rojo aplicado precipitadamente en los labios. Imágenes como la luna, búhos, calaveras, lágrimas y otros elementos relacionados con la oscuridad y la penumbra son parte de su simbología.

Estos jóvenes andan en pequeños grupos o en parejas; su nostalgia, tristeza y melancolía, exponen el lado oculto del hombre y sus intenciones de reconocer la muerte como un hecho inevitable de la vida humana. En la actualidad este movimiento ha ido creciendo debido al espacio que ganan en los medios de comunicación y el cine, en donde su estética se ve fuertemente llamativa, como en el caso de las películas de Tim Burton (el joven manos de tijera, el jinete sin cabeza, el cadáver de la novia, etc...)

### II.2.6. Hip-Hop.

Este movimiento artístico surgió a inicios de los ´70 en las calles de New York, en barrios habitados principalmente por comunidades latinas y negras, ellos tomaron las calles como escenario para expresar con arte, música y movimiento sus pensamientos y sentimientos. Esta cultura abarca géneros como el Hip-Hop, el rap, el dance hall de origen jamaquino, entre otros.



Gráfico 72: Gótica.

Fuente: Autor

15. CAFFARELLI, Constanza, Tribus Urbanas: Cazadores de Identidad, ed Lumen, Buenos Aires, 2008, pg 103.

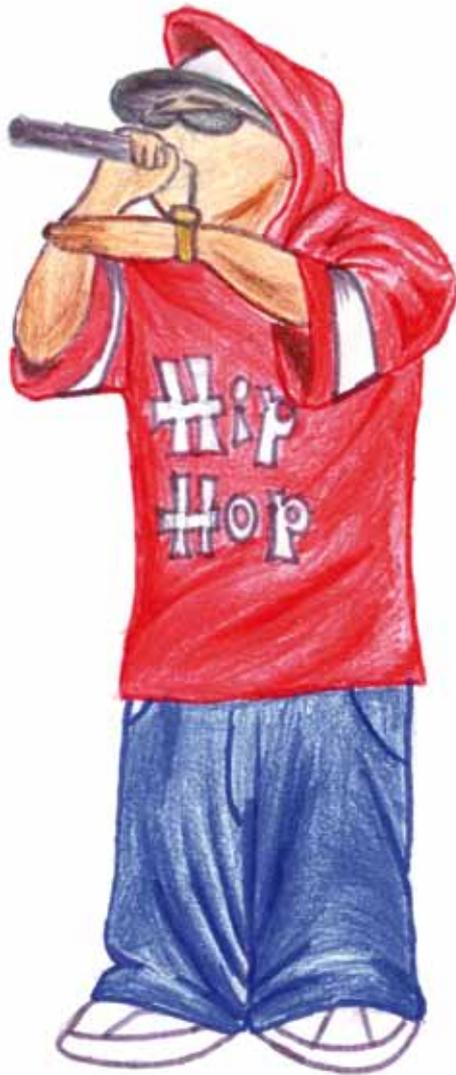


Gráfico 73: Hip -hopero.  
Fuente: Autor

Estos jóvenes andan en grupos a los que se denominan “*crews*”, tienen una ideología territorial, enfrentándose con otros grupos por el dominio territorial.

Su vestuario se caracteriza por ropa deportiva ancha, sus camisetas se influyen en la vestimenta utilizada en el béisbol y el baloncesto, los pantalones pueden ser jeans o calentadores anchos colocados siempre por debajo de la cintura, usan zapatos de color blanco de preferencia, y gorras con viseras planas. La marca de ropa que utilicen es muy importante, pues resalta la imagen de la persona, destacan marcas de ropa New Era, G-Unit, Ecko, Joker, Adidas, etc... También hacen uso de cadenas y relojes de metales costosos para llamar la atención y sus brazos y espaldas principalmente, están llenos de tatuajes con inscripciones del *crew* al que pertenecen. En su ropa se puede notar imágenes como autos, cadenas, hojas de marihuana, mujeres, o elementos relacionados con su música como radios, *DJ's* o audífonos, pero siempre en colores bien llamativos.

El hip (cadera) hop (saltar, brincar, bailar) tiene cuatro componentes principales que son los: *MC's*, *DJ's*, *graffitis* y *B-boys*. Los *MC's* comprende a los intérpretes vocales; los *DJ's* son los encargados de hacer y mezclar la música con los consolas; el *graffiti* hace referencia al arte gráfico que plasman en las paredes y los *B-boys* son los jóvenes que practican el *break-dance*, un tipo de danza que mezcla el baile moderno, el capoeira y la danza acrobática. Los principales exponentes musicales de esta cultura son Two Pack, Snow Dog, Eminem, Cypress Hill, etc... y en América Latina grupos como Control Machete y Cartel de Santa. Actualmente, esta cultura a formado su propio lenguaje, su manera de vestir, su música, su manera de pensar y como cualquier otra cultura, está en constante evolución.



### II.2.7. Skateboard.

“El movimiento skate está caracterizado por el uso de patinetas y toda la moda de su entorno, ha dado la pauta para crear una cultura urbana”<sup>16</sup>, nace en los años ‘60 en California, en donde los surfistas que carecían de playas, adaptaron esta práctica a las calles, mediante el uso de una tabla con cuatro ruedas en la base; posteriormente se empezaron a usar escaleras, pasamanos y piscinas vacías, volviéndolo un deporte popular en los Estados Unidos y luego en el mundo entero. En el Ecuador este deporte apareció a inicios de los ‘80, cuando en el parque La Carolina, de Quito, se habilita una pista para monopatín, que recibe visitantes, de todo el país.

Al referirnos a este movimiento no solo hablamos del skate, sino también de otros deportes extremos callejeros como el byker que se realiza con bicicletas o el roller que se lo practica con patines, pues tienen una gran afinidad en la ropa que usan, la música que escuchan y el modo de reunirse, pues estos grupos interactúan entre ellos. Su vestimenta se caracteriza por ropa medio ancha, pues facilita la práctica de estos deportes, predominan los colores vivos en sus camisetas como rojos, azules, verdes, etc, que contrastan perfectamente con los pantalones jeans en tonos azules u oscuros. Sus zapatos son una prenda muy importante, pues están constituidos por una resina especial que ayuda a adherirse a la lija de las patinetas o a los pedales de las bicicletas respectivamente. Las marcas que más usan estos deportistas son Vans, Zero, Etnies, DC, Fox, marcas que forman parte también de los accesorios que usan.

La música que predomina en este movimiento varía, pues depende de los gustos personales de cada persona, de esta manera podemos encontrar desde el hip-hop, el rock pesado, la

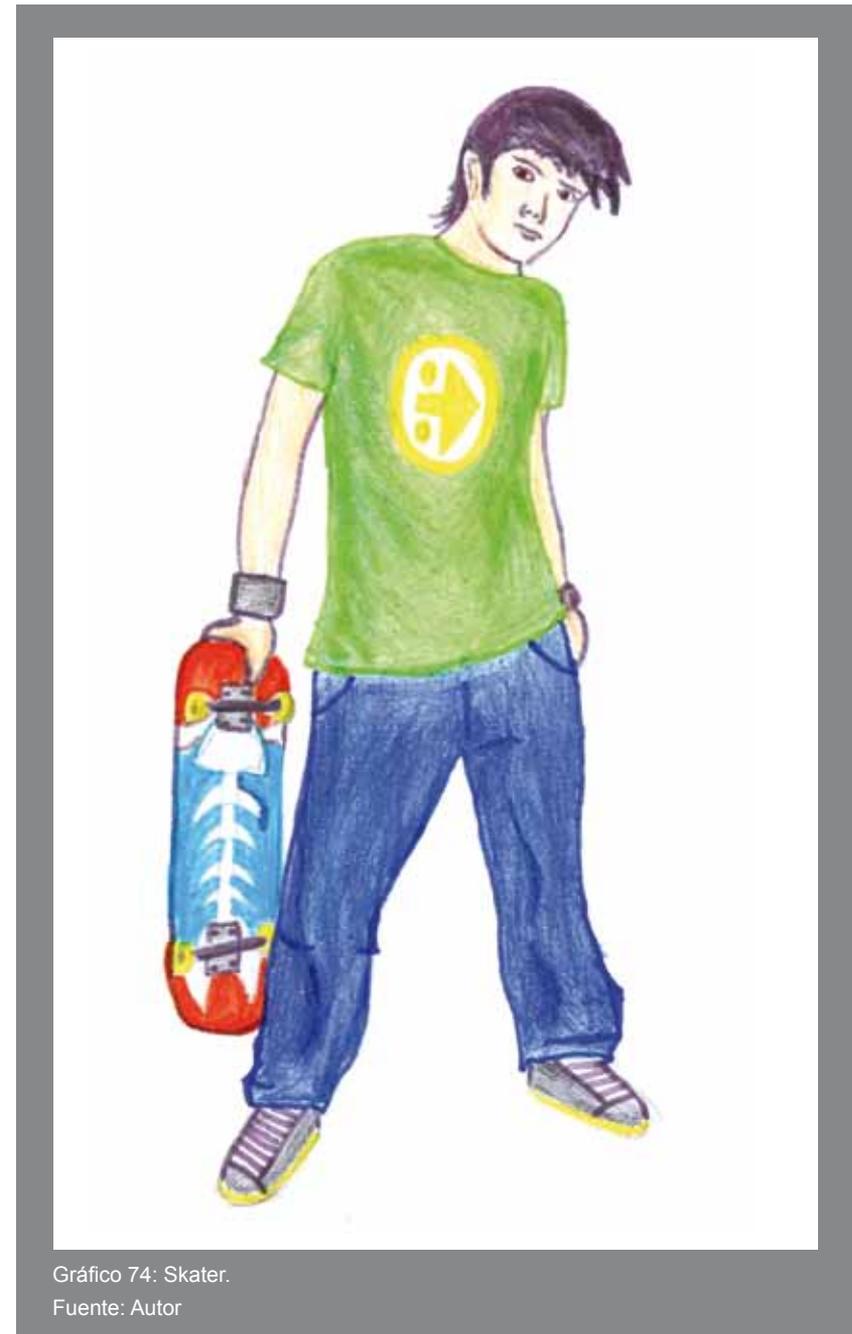


Gráfico 74: Skater.  
Fuente: Autor

16. FAJARDO, Daniel, revista Utopía, Tribus Urbanas en el Ecuador, ed Abya Yala, Cuenca, 2008, pg 11.



Gráfico 75: Hardcore.  
Fuente: Autor

electrónica, el punk, el reggae, etc... y por la misma razón la gráfica de su vestuario varía acorde al gusto de cada persona. Hoy en día estas disciplinas están llenando los espacios urbanos del mundo entero, donde se han creado parques designados para estas prácticas.

### II.2.8. Hardcore.

Este movimiento cultural nació en los barrios marginales de New York, a final de los años ´70, en donde bandas de punk comenzaron a incluir influencias del metal de Black Sabbath y Iron Maiden principalmente. Llamado en sus inicios *hardcore punk*, se caracteriza por un sonido más rápido y pesado, así como de voces guturales en sus líricas. Con el paso del tiempo este género ha ido evolucionando al incluir más tendencias al metal y a la música hip-hop, de ahí que surgieron estilos como el metalcore, el deathcore y el rapcore; destacan bandas como Bad Brains, Agnostic Front, Sick of it all, entre otras.

El hardcore conforma una fuerte línea de movimientos juveniles, artísticos, y sociopolíticos. Los seguidores de este género practican actividades como el skate y otros deportes extremos; de igual manera les gusta realizarse tatuajes coloridos a un estilo "gore" (estilo visual relacionado con lo grotesco, lo anormal, lo macabro) en el cuerpo. Su parte visual viene influenciada fuertemente por el cómic, de ahí que se obtienen elementos como calaveras, guerreros, armas, y escenarios post - apocalípticos a este estilo. Su vestuario esta dado por una mezcla de las culturas que se influyen, por ejemplo usan camisetas negras con estampados de bandas, pantalones más o menos anchos, zapatos al estilo skate, cadenas, pulseras; y su cabello puede variar según el gusto de la persona: corto, largo, con rastas, o usar alguna gorra. También incluyen vestuario de origen militar



pues se identifican como un grupo guerrillero.

Su ideología es menos destructiva y pesimista que el punk, aunque mantiene ciertos conceptos como la igualdad, el antiracismo y la anarquía. Por otro lado existen corrientes con un matiz mucho más dogmático, en donde se manejan conceptos como la creencia en Dios y una vida sana alejadas del alcohol y las drogas. En la actualidad este movimiento tiene un gran acogida, debido a la diversidad que ofrece y a la comercialización que ha alcanzado de mano de otros géneros como el *new metal* o el *grunge*.

### II.2.9. Emo.

Son de las tribus urbanas de más reciente aparición en el mundo y una de las más cuestionadas y odiadas por otras tribus, sus orígenes se remiten a un género musical de los años '80, llamado "*emotional*" *hardcore*. Con el pasó de las décadas fue transmutando el concepto original, pues los seguidores de esta cultura se caracterizan por vivir en constante depresión, tener una visión negativa del mundo y su futuro, y escuchar música triste. Sus seguidores oscilan entre los 13 y 19 años y son considerados como un grupo que carece de ideología, y que su moda es un copia de otra tribus como los punkeros y los góticos.

Los emos tienen un estética particular, en donde predomina el color negro, que contrasta con otros colores como el rosa, el celeste y el morado. Su gráfica maneja elementos como calaveras, corazones, y sangre pero a un estilo minimalista. Utilizan pantalones negros bien ajustados; zapatos del estilo *Converse* o los *Vans slip-on* (zapatos de caña baja de lona y sin cordones); camisetas ajustadas con calaveras estilizadas y tintas salpicadas; se complementan con el uso de pulseras en tonos ya men-

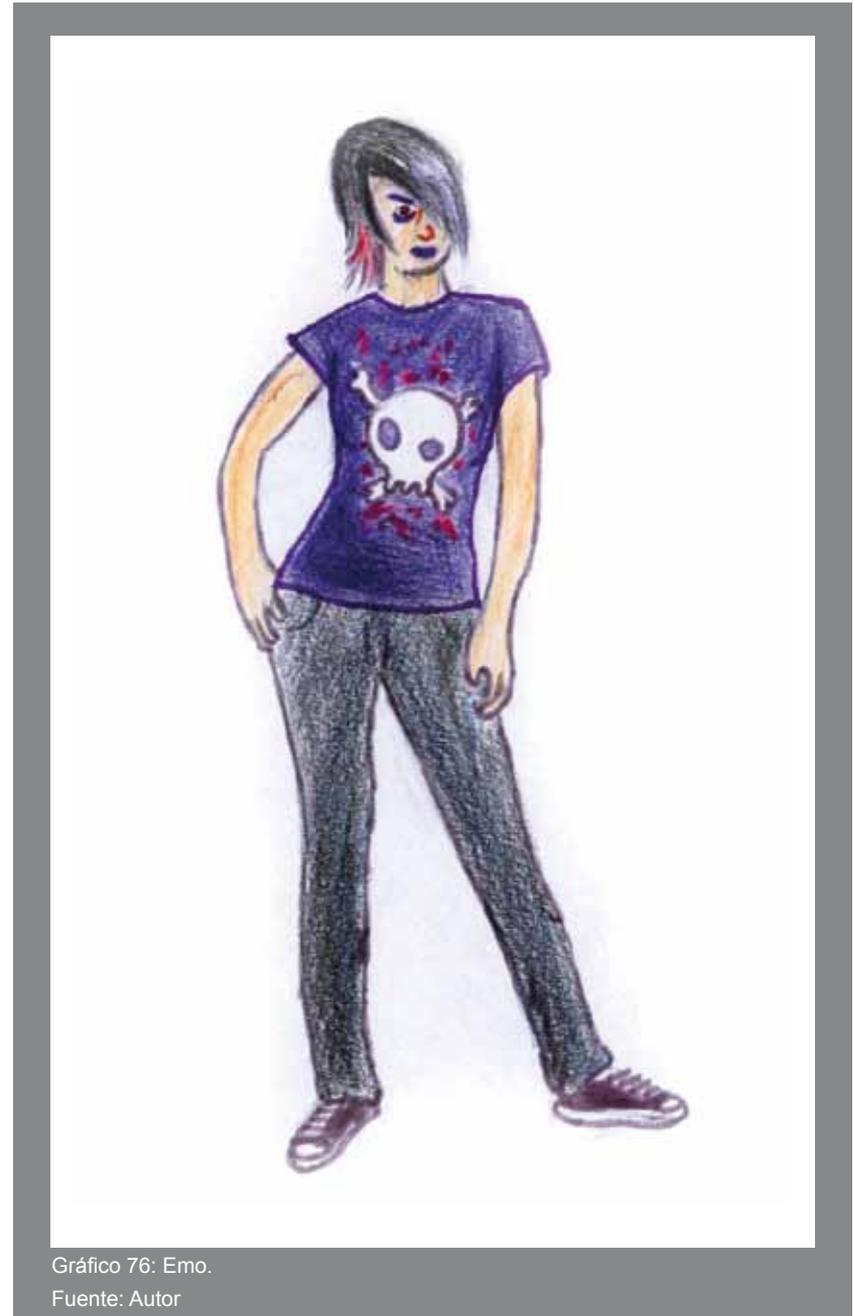


Gráfico 76: Emo.  
Fuente: Autor



Gráfico 77: Raver.  
Fuente: Autor

17. CAFFARELLI, Constanza, Tribus Urbanas: Cazadores de Identidad, ed Lumen, Buenos Aires, 2008, pg 143.

cionados. Lo que más llama la atención es su peinado en el cual el cabello de preferencia lacio se lo lleva de medio lado y baja con un mechón cubriendo gran parte del rostro; por lo general es negro y lo complementan con tintes rojos o violetas. También se pintan los ojos con delineadores oscuros.

Estos jóvenes por lo general andan solos o en pequeños grupos, su visión depresiva del mundo los lleva a prácticas auto agresoras como cortarse los antebrazos. La música que escuchan a variado notablemente de la original; en la actualidad ellos prefieren bandas de rock comerciales que aparecen en MTV como My Chemical Romance, Panic at the Disco, 30 seconds to Mars, Fall out Boy, etc... ya que la música gira en torno a sus sentimientos de desilusión, desamor y angustia.

### II.2.10. Raver.

“Los ravers constituyen un grupo que se congrega principalmente en torno a la música electrónica y por las fiestas en las que se escucha y baila este tipo de música”<sup>17</sup>. Surge en los años ´80 en Inglaterra, en donde surgieron este tipo de fiestas de larga duración conocidas como “raves”, a los cuales asisten jóvenes amantes de la música electrónica, que además comparten su filosofía por este tipo de música. Esta música se caracteriza por ser hecha en computadores utilizando instrumentos como sintetizadores, mezcladoras y bandejas de discos, en las fiestas ésta es tocada por una persona llamada *DJ*. La electrónica abarca varios subgéneros como el *trance*, el *techno*, el *drum and bass*, el *minimal*, entre otros.

Esta tribu suele ser más visible por las noches, se distinguen por sus llamativos colores que reivindican su filosofía, que es el *PLUR: peace, love, unit and respect* (paz, amor, unidad y respe-



to). Su vestimenta suele variar acorde al gusto de las personas, pues utilizan pantalones anchos o apretados, camisetas y capuchas en colores vivos, gafas con marcos gruesos y en distintos tonos, algunas veces gorras llamativas por sus colores y diseños. Los zapatos por lo general son al estilo *skate* o similares, de igual forma en colores muy llamativos. El pelo lo suelen llevar teñido o con peinados extraños, pues se preocupan por ser el centro de atención en las fiestas. Su parte visual maneja conceptos como la muerte, la moda, la música o frases entendibles solo para los seguidores de este género.

Suelen andar en grupos en las fiestas y no importa el sexo, pues es normal verlos bailando solos o con pareja; de igual forma acompañan su espíritu festivo mediante el consumo de alcohol, drogas y bebidas energizantes. Cada día tiene más seguidores, debido a la popularidad que alcanza la música electrónica entre los jóvenes, ya que este estilo ha traspasado su límites logrando fusionarse a la perfección con géneros como el rock o el hip-hop.



Gráfico 78: Gráfica urbana.

Fuente: Espacio urbano de la ciudad de Cuenca.



### II.3. LA GRÁFICA URBANA Y LOS JÓVENES.

“Cualquier Intervención artística desarrollada en un espacio público, es decir en la calle, es *Street Art*”<sup>18</sup>; aunque mucha gente la vea como actos de vandalismo y piensen que no es más que manchar paredes por parte de “vagos” que no tienen nada bueno que hacer; sin embargo estos “vagos” de las esquinas, han desarrollado un estilo y una cosmovisión de las calles, que han logrado plasmar en un sin número de aplicaciones gráficas en lugares con poco atractivo visual, que gracias a estas nuevas formas de expresión artística realzan su imagen. De esta forma las autoridades han desarrollado iniciativas destinadas a este tipo de arte, concediendo espacios y materiales para la realización de los mismos.

18. COLECCIÓN MISMOS. Street Art – A celebration of graffiti and urban art, ed. Monsa, Barcelona, 2009, pg 11.

Cuando nos referimos al “*Street Art*”, no solo estamos hablando del graffiti propio de la cultura Hip-Hop, sino no que con este término representamos todo el número de manifestaciones callejeras visuales desde el tradicional graffiti, pasando por el Stencil realizado con plantillas, el Sticker Art que incluye pegatinas y posters, las nuevas tendencias creativas como las video-proyecciones, el arte de guerrilla, entre otros. Los motivos que llevan a este tipo de artistas a plasmar su arte son varios, desde la denuncia social, seguir alguna corriente activista, o simplemente utilizan las paredes como un medio de exponer su arte y poder llegar al público, al que tal vez no llegarían con sus obras en una galería.



Gráfico 79: Gráfica urbana debajo de los puentes.

Fuente: Espacio urbano de la ciudad de Cuenca.



Estas nuevas formas de invasión artística realizadas en el paisaje urbano, tienen sus orígenes en el graffiti de los años 70, los cuales eran pintados en los vagones de los trenes de la ciudad de New York. Su filosofía ha ido evolucionando al igual que la sociedad, que esta sometida a una serie de transformaciones sociales, políticas y culturales, los cuales han condicionado un cambio en la razón de los mismos, sin embargo se mantiene esa filosofía transgresora en contra del sistema. Esta nueva forma de arte que fusiona la creatividad, el talento y la filosofía, tiene cada vez más seguidores, y no necesariamente gente relacionada con el hip-hop, sino jóvenes de todas las tendencias, ya que en sí esto constituye una forma libre de expresión urbana, y al ser urbana, somos los jóvenes los principales actores.

En las ciudades con un gran desarrollo económico, este tipo de arte se está volviendo muy común; “el *Street Art* convierte las calles de las grandes ciudades en exposiciones de arte al aire libre, produciendo un importante impacto socio-cultural”<sup>19</sup>, ya que existe gente que no puede acudir a un museo, pero al caminar por las calles son testigos de una infinidad de manifestaciones artísticas que los dejan atónitos, y ponen en claro el gran talento de muchos jóvenes, que posiblemente no llegaron a terminar el colegio, pero que encontraron en el arte callejero una forma de aportar a la sociedad.

Como la sociedad esta en constante cambio y evolución, el *Street art* ha evolucionado en cuanto a sus técnicas y estilos. De los aerosoles y rotuladores de tinta permanente, que se usaban originalmente; los artistas han adoptado otras formas y materiales para llevar a cabo sus trabajos como: plantillas, pegatinas, posters, pintura acrílica, pinceles, aerógrafo, tizas, carboncillo, collage a base de fotografías, periódicos, fotocopias, mosaicos, etc; lo cual dan como resultado una expresión artística bastante

llamativa, y un enorme poder comunicacional. Estas expresiones son utilizadas en un sinnúmero de aplicaciones que van desde el graffiti tradicional hasta stencils con fines publicitarios, en donde se puede reconocer direcciones, e-mail, páginas web e incluso su número de teléfono.



Gráfico 80: Materiales.  
Fuente: Autor.

19. BOU, Louis, *Street Art*, ed. Monsa, Barcelona, 2008. Pg 17.



Gráfico 81: Stencil con fines informativos, que se integra perfectamente con una reja sobre la pared.



Gráfico 82: Firma del autor, realizada sobre un medidor de luz.  
Gráficos 81 - 82, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.

Algo muy característico de este tipo de arte, es la firma del autor, ya que mediante su sello característico es como estos artistas se darán a conocer, mientras mayor número de obras tengan un respaldo caligráfico, más fácil será reconocer al autor de las mismas; es así como artistas de la talla de Borls Hoppek con sus personajes en blanco y negro; Os Gemeos con sus impresionantes murales; Banksy el genio de los stencils; Xupet Negre casi un icono de la ciudad de Barcelona; que mediante el uso de sus firmas o “Tag”, como es conocido en este medio; pasaron de ser simples artistas callejeros a verdaderos referentes mundiales.

Aunque siga siendo considerado como un acto vandálico por parte de la sociedad, las autoridades cada día fomentan iniciativas destinadas a este tipo de arte, concediendo espacios, materiales, eventos, etc, donde los artistas pueden crear sus obras y ser admirados por los asistentes. En nuestro país desde el año 2009, se viene realizando el festival “DETONARTE”, cuyo objetivo es promover este tipo de arte, organizando exposiciones, talleres, y arte al aire libre; donde jóvenes asistentes de todo el Ecuador, se conocen, comparten trucos y anécdotas, aprenden nuevos estilos, y lo más importante: ayuda a que se respeten y admiren entre sí, mostrando sus destrezas en enormes elaboraciones artísticas plasmadas en muros, puentes, vagones, y demás, de la ciudad de Quito; constituyendo así una gran muestra de apoyo al arte urbano de nuestro país.

Cabe recalcar que este tipo de arte no es una mera manifestación de la cultura hip-hop, sino de las culturas urbanas en general, ya que la gran variedad de estilos y expresiones muestra un gran compendio de actores de diferentes tendencias en este tipo de actividades. Como jóvenes estamos abiertos ante la posibilidad de nuevas formas de expresión, y este entusiasmo



Gráfico 83: Jóvenes en acción.

crece cuando somos pertenecientes de alguna escuela urbana, en donde la visión del mundo y de las cosas cambian, y esa necesidad de identificarnos y diferenciarnos de los demás, nos invita a buscar una forma de expresar lo que pensamos y sentimos ante los demás; siendo el dibujo al igual que la música las primeras formas de lograrlo.

El Street art cada día gana más seguidores entre los jóvenes, quienes se ven atraídos por su filosofía artística y transgresora, que rompe con los parámetros de lo legal en la ciudades y que

sin duda alguna es una fuente gráfica muy rica en estilo y técnica; que aborda un sin número de conceptos que van desde la música, la política, el arte, la historia, la conciencia social, etc. sea cual sea su motivación es una actividad y una expresión muy agradable para el ojo humano, que de cierta manera muestras la cosmovisión de los jóvenes de hoy acerca de nuestra realidad y nuestro entorno. Sin embargo es una actividad que está mal vista por la sociedad, quiénes lo consideran como actos de vandalismo que ensucian y destruyen la ciudad; mermando su importancia dentro de nuestro contexto.



Gráfico 84: El arte urbano es una muestra de la cosmovisión de los jóvenes de hoy.  
Gráficos 83 - 84, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.

Por lo tanto es importante saber reconocer el talento y la creatividad de estos artistas, que ven en este arte una forma de expresarse y comunicar a los demás su manera de pensar; para lograr esto se debe tener una visión abierta hacia nuevas expresiones culturales y dejar que sean estos actores los que nos muestren el lado positivo de estas prácticas. También hay que tener mucho cuidado a la hora de realizar este tipo de actividades, ya que no es cuestión de ver una pared vacía y llenarla de color, se tiene que ser bastante analítico a la hora de escoger el lugar, los materiales, las técnicas y las ideas que se vayan a

plantear, ya que de esto dependerá la actitud positiva o negativa en la recepción del mensaje planteado.

Al ser un arte propiamente de la calle queda inmune a la mano de otros artistas callejeros, a las inclemencias del tiempo y otros elementos que lo deterioran. A continuación se procede a exponer las distintas formas de *Street Art*, con sus respectivas características, conceptos y técnicas de elaboración.



Gráfico 85: Graffiti a un extremo de la orilla del río.



Gráfico 86: Graffiti sobre una pared abandonada.



### II.3.1. Graffiti.

Los graffiti son inscripciones o signos anónimos dibujados o pintados y se hacen para expresar diversas cosas, como ideas políticas, quejas, chistes, mensajes de amor, y demás; está relacionado con la música urbana, y constituye una forma de expresión espontánea y libre. La palabra graffiti se origina en el vocablo griego *graphien* que significa escribir, en latín evolucionó como graffito, siendo graffiti el plural de éste. Los inicios del graffiti datan de los años '70 del siglo pasado en New York, en donde jóvenes influenciados por la música hip - hop, comenzaron a pintar en muros y debajo de los puentes, a estos jóvenes se los llamaba “writers” (escritores) que procedían de etnias y ambientes sociales marginales, logrando así representar una subcultura nacida de la calle.

El graffiti es el estilo pionero del *Street Art* de forma que autores como Craig Castleman, Sarah Giller, Jane Gadsby y Henry Chalfant fueron testigos de la aparición de este fenómeno artístico y lo registraron mediante trabajo de campo desde sus inicios. La naturaleza del graffiti es dual, ya que vincula a la escritura y a la pintura al mismo tiempo. Su riqueza expresiva se basa en las significaciones del mensaje verbal, a la cual se suman el funcionamiento simbólico de la letra y la carga semiótica del material gráfico como el color, la forma y los agregados icónicos.

Para la realización de uno, se necesita de pintura acrílica y aerosol principalmente, así como de otros materiales como brochas, andamios, y lacas especiales si se le quiere dar un acabado perfecto. Si bien el graffiti conforma una manera exclusiva de

comunicación, la transculturización del mismo y de las masas, permite unir elementos entre lo culto y lo popular, lo personal y lo masivo, lo público y lo privado, y hoy en día es común verlos en algunas esquinas. Aunque la gente los vea como una contaminación del espacio público y privado, representa una forma de comunicación original, creativa, personal y sobre todo muy llamativa.

### II.3.2. Stencil.

“Uno de los estilos más populares de los artistas urbanos es el stencil (plantilla) ya que suponen una reinterpretación del verdadero espíritu artístico del graffiti”<sup>20</sup>. Tiene sus orígenes en la primera guerra mundial; en la cual los soldados norteamerica-



Gráfico 87: Stencil que fusiona imágenes y letras.

Gráficos 85 - 87, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.

20. BOU, Louis, *Ultimate Street Art – A celebration of graffiti and urban art*, ed. Monsa, Barcelona, 2009, pg 292.



nos utilizaban esta técnica para marcar cajas de armas, vehículos, y demás material bélico. En Europa era utilizado en la misma época, pero con fines de protesta social y propaganda. Ya como estilo artístico callejero, comenzó en París, de inicios de los '90, ciudad que quiso marcar distancias con el graffiti de Nueva York, como la única forma de expresión urbana.

El stencil es otra forma de expresar nuestras ideas, sean estas de carácter ideológico, político, publicitario, artístico, etc. Por la rapidez y calidad que ofrece esta técnica es muy fácil de hacerlo porque solo se necesitan tres elementos básicos para crear uno: IDEA + PLANTILLA + AEROSOL, y de ahí una vez

en las calles ir repitiendo el motivo con insistencia, marcando el territorio con la plantilla ya que cuantas más veces se repita el logo, mayor prestigio y respeto se causará entre la gente y los demás artistas callejeros. También se pueden hacer varias plantillas para una misma obra, en donde se añadirán distintas formas, colores y acabados, de manera que el arte se vuelva más llamativo y artístico.



Gráfico 88: Stencil sobre pintura salpicada.



Gráfico 89: Stencil a duotono.

### II.3.3. Tag.

El tag o firma es posiblemente el graffiti en su estado más puro y tiene su origen en un joven griego llamado Demetrius, quien trabajaba como mensajero y firmaba varias veces al día en paquetes y documentos de una forma muy extraña; muchos jóvenes de la ciudad de Nueva York de finales de los '60, lo imitaron comenzando a firmar en sitios difíciles pero llamativos, especialmente en las estaciones del metro, copiando su firma que se leía TAKI 183, y posiblemente de allí se originó la marca de tintas y rotuladores TAKER, que son utilizadas para estos propósitos.

Esta expresión tipográfica, va mas allá de una simple firma hecha en pocos segundos, pues es utilizada como una forma de pensamiento y rebeldía contra el sistema, mediante el uso de un apodo que se lo raya en las paredes como una manera de mar-



Gráfico 91: Tag estilo Bubble.



Gráfico 90: Ventana bombardeada de Tags de diferentes autores.



Gráfico 92: Tag estilo Throw ups.

Gráficos 88 - 92, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.



car territorio. De hecho las primeras guerras de pandillas que se dieron, fueron por motivos de Tags, ya que entre los graffiteros el que más tags había bombardeado la ciudad, se convertía en el rey de los graffiteros, y debido a esto fue que surgieron los diferentes estilos de tags, comenzando por la firma hecha con marcador negro, nos encontramos con otros estilos mucho más complejos y elaborados como los *Throw ups* pintados con spray, o el estilo *Bubble* caracterizado por sus letras grandes, huecas, coloreadas y perfiladas. Los Tags en la actualidad, son utilizados para dar la autoría a una obra y poder ser reconocido de los demás.

### II.3.4. Personajes.

Los personajes son un elemento fundamental del *Street art* desde los años '80 y surgieron para acompañar a los graffitis y volverlos más artísticos; en la actualidad muchos de los artistas basan su obra en la creación de personajes, siendo usados incluso a modo de tags, stickers o stencils. Estos personajes son realizadas con spray, acrílico, tiza, carboncillo y rotuladores, y han invadido las grandes ciudades haciéndolos reconocibles e imborrables para el ojo humano. Es así como observamos animales, monstruos, personajes del cómic y la televisión, políticos, e incluso autorretratos de los propios artistas conviven con nosotros en las paredes de nuestras ciudades.

Muchos artistas utilizan como distintivo o marca uno o varios personajes convirtiéndolos en su firma o "tag", obteniendo de esta manera su identidad gráfica y dándose a conocer en el medio, pues en la mayoría de casos se trata de piezas de gran formato que al estar pintadas sobre grandes paredes y muros, lo vuelven algo inevitable para nuestra retina. Artistas como Fafi o Flying Fortress utilizan sus personajes como estandarte de su



Gráfico 93: Personajes creados por el artista.



Gráfico 94: Personajes tomados del comic y la historia.  
Gráficos 93 - 95, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.



Gráfico 95: Sticker realizado de forma manual.



Gráfico 96: Sticker realizado mediante computador.

Fuente: MENDEZ, Fernando, Comix, 2010,  
<http://www.facebook.com/fernandomendezdesign>

firma, registrándolos como marca y creando a la vez su propia línea de productos y mercadería que van desde camisetas, tablas de skateboard, ropa, calcomanías, gorras, cómics, entre otras.

### II.3.5. Stickers.

“El sticker art, también conocido como *stickerbombing*, es otra forma de *Street art* en el que una imagen o mensaje se difunde por la ciudad usando pegatinas o posters”<sup>21</sup>; y constituye una de las técnicas más rápidas y discretas, pues se evita el riesgo de ser atrapado, ya que se pueden pegar fácil y rápidamente sobre cualquier superficie accesible. Este arte al igual que los anteriores, es utilizado para bombardear la ciudad, y dejar una marca o logo, con la que el artista espera ser reconocido, se puede decir que es una especie de “tag” semi-industrializado, pues para su elaboración se requiere de una computadora y una impresora láser.

Pero no solo las calcomanías con pegatina forman parte de esta expresión, sino a toda aquella obra que puede ser pegada en la calle sobre cualquier superficie, es decir, desde posters hasta los divertidos mosaicos hechos con periódicos que en las calles podemos observar. De esta forma encontramos toda clase de stickers, desde los más sencillos hechos con fotocopias o dibujados a mano sobre superficies adhesivas, hasta artes en cuatricomías y papeles más sofisticados.

Cuando se trata de trabajos demasiado grandes, se los llama póster, aquí la creatividad no tiene muchos límites, simplemente el artista necesita de un compañero de batalla para llevar el pe-

21. BOU, Louis, *Ultimate Street Art – A celebration of graffiti and urban art*, ed. Monsa, Barcelona, 2009, pg 198.



Gráfico 97: Stickers elaborado sobre papel periódico y adherido con engrudo.

gamento y la brocha para empapelar y así lograr la adecuación del mismo al espacio en blanco; el cual producirá impacto visual mucho mayor que el de las clásicas pegatinas.

### II.3.6. Muralismo.

Es la máxima expresión artística del arte callejero, pues al ser de grandes dimensiones convergen todos los estilos del Street art, es aquí donde los artistas pueden demostrar toda su habilidad, técnica y creatividad. Esto ayuda a que la gente contemplan el *Street art* como un acto artístico y no vandálico, pues se mezclan perfectamente con la arquitectura y el paisaje urbano, donde las texturas de las mismas producen verdaderas obras de arte.

Estos grandes lienzos de cemento toman vida con una serie de formas y colores que son realizados por lo general por grupos de artistas o colectivos, debido al gran formato que abarcan; de igual forma requiere del uso de andamios y escaleras para llegar a las zonas altas, además de consumir litros y litros de pintura y aerosol, para obtener una total armonía de letras, personajes, stencils, pósters y tags con resultados muy interesantes.



Gráfico 98: Mural con contenido crítico social pinatdo debajo de un puente.

Gráficos 97 - 98, fotografías tomadas en el espacio urbano de la ciudad de Cuenca.

En la actualidad las autoridades destinan lugares concretos en zonas de la ciudad, especialmente en lugares abandonados para que así los artistas puedan plasmar sus obras sin tener ningún tipo de problema. El street art o post-graffiti es una expresión artística que ha pasado a formar parte de la historia de nuestro arte.

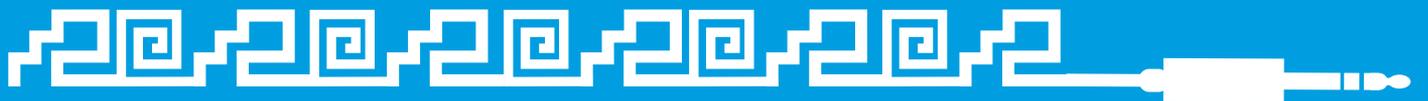
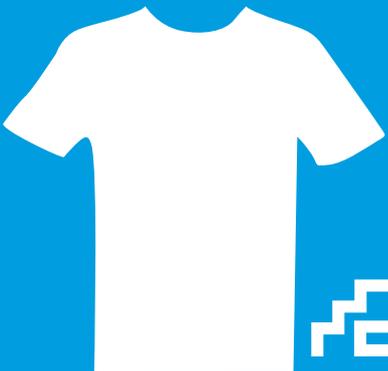
Como vemos el contexto urbano es el escenario donde tienen lugar todas las manifestaciones juveniles; que no son más que una expresión de cómo ellos ven, viven y sienten el mundo; estos cambios juveniles vienen influenciados especialmente por la música, esta condiciona la nueva forma de ver y entender el entorno; y la globalización ha contribuido principalmente en

estos cambios. Los jóvenes se reúnen con gente con similares características en la forma de pensar, de vestir y de oír música, y forman las denominadas culturas urbanas; cada una de estas posee características propias en cuanto a la ropa, peinados y accesorios que usan, y a la música y actividades que practican. La gráfica urbana es la mayor expresión visual de cómo los jóvenes perciben el mundo, en donde la creatividad, el talento y las ideas convergen en imágenes que solo son entendibles si se es joven. Como vemos el contexto urbano aporta la otra cara de la moneda en este proyecto; su diversidad puede complementarse con la diversidad de la gráfica ecuatoriana para darnos resultados muy creativos y que sobre todo ayuden a la contemporización de nuestra gráfica tradicional.



Gráfico 99: El muralismo abarca todos los tipos de Street Art , logrando un resultado bastante llamativo y artístico.

Fuente: Infame Tres, Quito, 2010, <http://www.arte.ec/infame-tres-obra>





Capítulo

III

ANÁLISIS PREVIO

AL PROCESO



En el presente título se buscará analizar proyectos con similares características al nuestro, para de esta manera poder comprender, como su parte estética y funcional logran satisfacer una necesidad en el usuario, que en este caso sería la identidad y su forma de mostrarla hacia la sociedad. Comenzaremos buscando cuales son los mejores proyectos que puedan aportar en la generación de nuevas alternativas gráficas, en este caso serán proyectos con un toque urbano – ecuatoriano, como urbano – étnico.

Este primer análisis nos servirá para determinar cual será nuestra posible demanda, que productos son los mas solicitados en el mercado, como estan conformados, de ahí que podemos determinar las principales prendas que conforman la indumentaria urbana, para luego poder comprender acerca de los procesos de fabricación. Aquí podremos encontrar y analizar todas las características buenas y malas, para poder solucionarlas, fortalecerlas y lograr un resultado enriquecido en el producto final.



Gráfico 100: Camisetas con propuestas gráficas etno-urbanas.

Fuente: "noxhassen.com"



### III.1. ANÁLISIS DE EJEMPLOS HOMÓLOGOS.

Las últimas tendencias de la globalización, han puesto al alcance de todos la posibilidad de adquirir productos y servicios en donde uno lo solicite, de ahí que existe una gran competencia entre los unos y los otros, por lo tanto es importante estudiar las características de esta competencia, para ofrecer un producto que compita favorablemente y que destaque de los demás, logrando crear una imagen y cultura propia, así como una buena comunicación con el consumidor final.

Se realizará un análisis desde el punto de vista funcional, expresivo, tecnológico y comercial, de una manera detallada y compleja, y como su síntesis nos puede ayudar en el alcance de los objetivos planteados originalmente, como lo era el de diseñar indumentaria enfocada hacia grupos urbanos, basada en conceptos y estética gráfica de la cultura ecuatoriana, con el fin de rescatar nuestra cultura y adaptarla al marco del diseño gráfico contemporáneo.

Es necesario comprender también que este análisis, nos servirá para saber cómo va el mercado y cómo la gente ha respondido a este tipo de productos, saber si se está cumpliendo o no con la expectativa de los usuarios en cuanto a factores como la comodidad, el diseño, la identidad, entre otras.

#### III.1.1. Maqueño Republik.

Esta es una marca de ropa ecuatoriana que se dedica a la elaboración de diversas prendas de vestir urbanas, especialmente camisetas enfocada hacia jóvenes con buen sentido del humor. Tienen cerca de 7 años en el mercado y su concepto se basa en mostrar cosas y frases conocidas de nuestro país.

Su parte funcional se caracteriza por poseer camisetas con una amplia gama de colores, diseños y telas; poseen tallas para grandes como para chicos, lo cual garantiza comodidad en el usuario final; como característica principal siempre imprimen su logo en la parte superior del lado posterior de las camisetas.



Gráfico 101: Camiseta de Maqueño republik  
Fuente: "maquenorepublik.com"



Gráfico 102: El humor es uno de los elementos característicos de Maqueño.

Gráfico 103: La calidad de sus acabados equipara su valor comercial.

Gráficos 102- 103, imagenes tomadas de "maquenorepublik.com"

Sus diseños manejan un concepto de ecuatorianidad, por lo tanto son fáciles de comprender para su publico; manejan como técnica de ilustración la tipografía principalmente, aunque también el uso de dibujos estilizados o iconos gráficos tiene mucha fuerza visual.

Sus productos son confeccionados en diferentes telas como el algodón, el poliéster, o una mezcla de las dos. Sus estampados son de primera calidad, fusiona técnicas como el vinil térmico y la serigrafía, con acabados diversas tintas que van desde tintas planas, cauchosas, fosforescentes, etc; por lo cual requiere un especial cuidado a la hora de lavar. Esto vuelve a las camisetas de un costo relativamente caro, en comparación con otras camisetas de manufactura nacional, pues sus precios oscilan entre los 16 y 22 dólares.

Vectores de la Forma	Factores de la Forma	Evaluación				
		1	2	3	4	5
Función	Ergonomía					x
	Mecanismos				x	
Tecnología	Materiales					x
	Procesos					x
	Costos			x		
Expresión	Perceptual				x	
	Simbólico				x	
Comercial	Expectativas				x	
	Ventas / Distribución					x



Tienen tiendas comerciales en las principales ciudades y centro comerciales del país, y sus productos se venden también en boutique con mercadería similar en prendas de vestir. También tienen catálogos por internet, para comprar en línea. También es auspiciante de grupos musicales y programas de televisión, por lo cual a logrado consolidarse en el mercado nacional, pues sus prendas de vestir satisfacen en gran medida las expectativas de usuario.

En si Maqueño Republik constituye un producto de alta calidad en cuestión de prenda de vestir, ideal para jóvenes con una mentalidad abierta; sin embargo la monotonía en sus diseños y su falta de expresividad grafica, lo vuelven un producto no tan alto en comparación a su precio. Pero sabe jugar bastante con el común diario de los ecuatorianos, y el humor intrínseco siempre será una buena herramienta para vender un producto; de ahí su acogida en el mercado.

### III.1.2. Noxhassen: Identidad Peruana.

Aquí tenemos una marca de camisetas de origen peruano, con ya 3 años en la escena. Ellos realizan ilustraciones con conceptos folklóricos peruanos, pero enfocados hacia un público juvenil.

Sus productos son realizados en diversos colores, sus tallas son hechas para publico joven y adulto, se puede observar una ilustración grande en la parte frontal, y en la parte superior la misma ilustración, pero a escala reducida; así mismo siempre



Gráfico 104: Línea gráfica aplicada por ilustradores de Nox Hassen



Gráfico 105: Combinaciones cromáticas utilizadas para la misma ilustración. Gráficos 104 - 105, imagenes tomadas de "noxhassen.com"



consta el nombre de la empresa en las ilustraciones.

Manejan una línea gráfica en sus ilustraciones, su concepto se basa en rescatar la identidad peruana mediante el uso de ilustraciones más modernas, para que pueden ser percibidas y apreciada por los jóvenes de hoy.

Sus camisetas son estampadas mediante serigrafía a pesar de llevar muchos colores. La tela utilizada en la confección es el algodón, la cual la vuelve mas durable, pero hay que tener cuidado con planchar el estampado. Su precio son de 30 soles (12 dólares aproximadamente).

Su venta se realiza mediante locales comerciales ubicados en la ciudad de Lima, de igual forma se puede comprar por internet en su pagina web, Facebook y Twitter; con la opción de una cita previa para poder ver el producto personalmente. Han tenido una gran acogida en el mercado peruano debido al gran impacto social que ha logrado al adaptar la cultura peruana al marco del diseño contemporáneo.

Vectores de la Forma	Factores de la Forma	Evaluación				
		1	2	3	4	5
Función	Ergonomía					X
	Mecanismos				X	
Tecnología	Materiales				X	
	Procesos				X	
	Costos					X
Expresión	Perceptual					X
	Simbólico					X
Comercial	Expectativas				X	
	Ventas / Distribución				X	



Gráfico 106: Camiseta y publicidad de Nox Hassen.



Gráfico 107: Nox Hassen combina lo ancestral con lo juvenil, logrando un producto único.

Gráficos 106 - 107, imagenes tomadas de "noxhassen.com"



La revalorización de su cultura utilizando gente joven como herramienta, es lo mas importante a destacar en este producto; pues de esta forma mantiene el gran legado ancestral peruano. Son camisetas bastante interesantes, sin embargo no todas las combinaciones cromáticas aplicadas son siempre favorables, para una ilustración con alto estilo gráfico.

### III.1.3. Vulgomaestre.

Vulgomaestre es una marca de camisetas y accesorios con dos años en el mercado ecuatoriano; su producto principal son las camisetas, en las que plasman ilustraciones con un concepto etno urbano, en la que rescatan elementos culturales y populares de nuestro país.

Poseen camisetas para público joven, quienes se siente cómodos usando estos productos, en donde destaca una ilustración en su parte central, la cual se hace en distintos colores, dependiendo del color de la camiseta; además también imprimen su marca en la parte inferior izquierda de sus productos.

Su estilo grafico viene dada por una mezcla de conceptos ecuatorianos y precolombinos, fusionando cosas desde los dos puntos de vista pero enfocándose hacia un publico joven, por lo tanto manejan colores bastante modernos.

Manejan como técnica de elaboración la serigrafía, sus diseños se imprimen hasta en seis colores. Las camisetas son de algodón por lo tanto no se desgastan mucho con el lavado.



Gráfico 108: Estilo gráfico de Vulgomaestre, aplicada a un camiseta.



Gráfico 109: Vulgomaestre se caracteriza por su estilo etno-urbano.  
Gráficos 1098- 109, imagenes tomadas de "vulgomaestre.jimdo.com"



Gráfico 111: Su producto es original y creativo, pero sobre todo aporta al rescate de nuestra cultura.

Vectores de la Forma	Factores de la Forma	Evaluación				
		1	2	3	4	5
Función	Ergonomía					x
	Mecanismos				x	
Tecnología	Materiales				x	
	Procesos				x	
	Costos				x	
Expresión	Perceptual				x	
	Simbólico					x
Comercial	Expectativas				x	
	Ventas / Distribución			x		

Gráfico 110: Sus diseños se aplican en camisetas para ambos géneros.  
Gráficos 110 - 111, imagenes tomadas de "vulgomaestre.jimdo.com"

Sus precios oscilan entre los 15 y 20 dólares, valor relativamente bajo debido a la originalidad de sus productos.

Sus ventas se realizan en ferias de diseño independiente, así como por la web y redes sociales, están teniendo un gran acogida en el público, especialmente por la parte cultural que es rescatada y manejada desde otro punto de vista, fusionando nuestra historia gráfica con las tendencias contemporáneas de diseño.

El juego entre lo ancestral y lo étnico se combinan perfectamente en este producto; que bien podría tener mayor acogida si pusiera más énfasis en su venta y distribución; pero la creatividad y la originalidad de sus diseños lo convierten al mismo tiempo en un producto único y digno representante gráfico de la cultura ecuatoriana.

### III.4. Bakanes Camisetas.

Camisetas “Bakanes” es una empresa de la ciudad de Guayaquil con cinco años de historia, que se dedica a la elaboración y estampado de camisetas y otros accesorios de vestir como gorras, polos etc... enfocado a un publico juvenil con un buen sentido del humor. Su filosofía consiste en mostrar el Ecuador tradicional mediante el uso de marcas e imágenes provenientes de afuera; también resaltan elementos propios de nuestro contexto con un poco de humor, lo cual lo vuelve un producto bastante interesante y original.



Gráfico 112: Sus diseños se adoptan imágenes extranjeras a nuestro contexto.



Gráfico 113: Fusionan lo cultural con lo cotidiano, con un excelente toque de humor.  
Gráficos 112 - 113, imagenes tomadas de “bakanes.com”



Gráfico 114: Estilo gráfico de Bakanes camisetas, aplicada a un camiseta.



Gráfico 115: Sus diseños se enfocan a un publico juvenil.  
Gráficos 114- 115 imagenes tomadas de "bakanes.com"

Vectores de la Forma	Factores de la Forma	Evaluación				
		1	2	3	4	5
Función	Ergonomía					X
	Mecanismos					X
Tecnología	Materiales					X
	Procesos					X
	Costos				X	
Expresión	Perceptual				X	
	Simbólico				X	
Comercial	Expectativas				X	
	Ventas / Distribución					X



Como ya lo mencionamos son productos para jóvenes, por lo tanto solo manejan este tipo de tallas, existen una amplia variedad de colores, diseños y telas, se puede notar la comodidad en sus uso, generando una actitud diferente en quienes las usan.

La parte gráfica se expresa mediante el uso de elementos propios de nuestro contexto, que aplicados con un buen diseño y una buena cromática, generan una alta calidad visual tanto en el producto como en la ilustración. También utilizan imágenes provenientes del extranjero pero muy conocidas en el medio para adaptarles a nuestro contexto.

Sus estampados son realizados mediante proceso serigráfico, imprimen sus diseños tanto en tintas planas como en alto relieve. Utilizan en las camisetas materiales como el algodón y el poliéster, de ahí que su precios oscilan entre los 16 y 22 dólares.

Para adquirir estos productos se puede comprar directamente en centros comerciales de la ciudad de Guayaquil, en donde la empresa tiene sus locales, o también vía internet en su página web o redes sociales. Por su concepto y creatividad cumple la expectativa del usuario en cuanto a uso y originalidad.

Sin duda alguna un producto de altísima calidad en cuanto a estampado y diseño, su valor comercial equipara con su valor gráfico, su sentido del humor llega a cualquier ecuatoriano sin importar su regionalidad o clase social. Pero el hecho de utilizar marcas e imágenes extranjeras le quitan valor cultural, pues esta demás, ya que en si el producto es original y muy llamativo.

Los homólogos aquí analizados, son de gran ayuda en el proyecto, pues mejoro nuestra visión del proyecto, al saber que factores hay que tomar en cuenta para lograr un producto de excelente calidad. Destacan los diseños sobre camisetas, pues es la prenda básica de vestir de millones de personas; de ahí que el mercado sobre las mismas se vuelve muy competitivo. Sin embargo otras prendas y accesorios de vestir tienen espacios para la generación y aplicación de ideas gráficas, en donde algunas de las marcas analizadas han sabido aprovechar.

Entender como la parte gráfica tiene que complementarse perfectamente con la cromática y el material de la prenda a estampar, es la mejor recomendación que nos quedo de todo el análisis. También saber que si queremos llegar a que nuestros productos se aprecien, debemos generar ideas muy originales y creativas, pues tenemos que convencer a la persona que usa nuestro producto, de que esta usando algo único.

Por ultimo el uso de nuestra cultura como biblioteca gráfica nos ofrece una infinidad de alternativas visuales, y si nos enfocamos hacia jóvenes estas alternativas crecen, proporcionando un resultado muy novedoso en cuanto a diseño gráfico contemporaneo.



## III.2. ANÁLISIS DE PRENDAS CORRESPONDIENTES A LA INDUMENTARIA URBANA.

Luego de todo el análisis realizado acerca de las diferentes prendas y accesorios de vestir usados por los jóvenes de las diferentes manifestaciones urbanas, hemos podido notar que las prendas más comunes son las camisetas, las capuchas, las gorras y las chaquetas o buzos, los pantalones y los zapatos. No olvidemos que la vestimenta refleja las condiciones de la vida cotidiana y del pensamiento de quien la usa y por lo tanto para este proyecto el lenguaje que debe cumplir la vestimenta abarcará diseño gráfico, cultura y moda.

Las prendas urbanas fueron adoptadas de la ropa que se usaba diariamente a finales del siglo XVIII en Inglaterra, que por lo general era deportiva o de uso militar, sus tipologías se adaptaron al diario vivir dinámico, y a medida que las mujeres ganaron espacio en la actividad social estas prendas fueron replanteadas para el uso femenino. Este tipo de prendas se las conoce como *sportwear* (ropa deportiva) con sus variantes de *casualwear* y *streetwear*, las cuales se caracterizan por su comodidad y su estética joven y urbana. Para la década de los 80' del siglo pasado las principales marcas de ropa deportiva como Adidas o Puma pusieron principal énfasis en este tipo de indumentaria, pues representaban un mercado muy potencial, pasando de común ropa para practicar deportes, a ropa usada por jóvenes con un pensamiento y modo de vida diferente.

### III.2.1. Camisetas.

Una camiseta es posiblemente la parte más representativa de toda la ropa en general, es sin duda alguna la forma de expresión gráfica más libre, esto lo vuelve una prenda exterior básica para el diario vestir de millones de personas. El diseñador inglés Mark Wilkinson de cottonpimps decía: "las camisetas son un lienzo móvil, se extienden como un virus allá donde el cuerpo las lleva"<sup>22</sup>. En la actualidad existen una infinidad de artistas que experimentan con la estampación de su estilo artístico sobre camisetas.

Esta prenda que por lo general es de algodón se origina en los Estados Unidos, apareció con el desarrollo de la ropa interior, inicialmente fue masculina y su uso era meramente deportivo de ahí su nombre en inglés T-shirt: training shirt (camisa para entrenar). "La revolución industrial fue la base de la producción masiva de camisetas, y como resultado se convirtieron en el uniforme de soldados, trabajadores y marineros"<sup>23</sup>. Pero su difusión como una prenda juvenil no llegó sino hasta la década de los 50', de la mano del cine que ayudó enormemente a su popularización, desafiando los tabúes tradicionales y principios de la moda.

Las camisetas son un medio con el que todo mundo se siente cómodo, son ropa pero no son moda, pueden mostrar un mensaje o no, mostrar un anuncio o algo con lo que nos sentimos identificados, es la prenda que más sirve para demostrarle al mundo lo que pensamos pues aportan carácter y personalidad; son ideales para cualquier ocasión por su infinidad de diseños,



colores y tejidos, que las diferencian entre si y por lo tanto a unos individuos de otros, esto lo ha vuelto una moda universal.

### III.2.2. Gorras.

La necesidad de proteger la cabeza de los rayos solares, lluvias y otros inclemencias del clima, por parte del ser humano ha existido desde tiempos inmemorables, prendas como turbantes, sombreros, cascos, etc... han satisfecho esta necesidad. La gorra como hoy se la conoce es una prenda diseñada para usarse sobre la cabeza, a diferencia del sombrero no tiene alas, sino una superficie frontal arqueada transversalmente llamada visera, cierres, botones o tiras de velcro que cumplen la función de atarla firmemente a la cabeza.

Tiene su origen así mismo como implemento deportivo, específicamente del *baseball*, en el año 1860, los Brooklyn Excelsiors crearon lo que sería la primera gorra de baseball, ya para 1900 este estilo de gorra se hizo popular. La visera fue diseñada para proteger los ojos del jugador del sol y su diseño es similar a algunos estilos de gorras del siglo XIX como las boinas. Durante la década de los 40', el caucho se convirtió en la materia prima para la confección del interior de la gorra; en la actualidad son elaborados con distintos materiales, pero destaca el poliéster.

Como accesorio de la cultura urbana su difusión empezó en los años 80' asociada a directores de cine, publicidad y grupos de música que las empezaron a vender como parte de sus mercancías. De la común gorra de baseball, esta evoluciono hacia una prenda hecha con materiales plásticos, conocida como gorra de camionero, quienes eran sus principales usantes pues llevaba publicidad de productos relacionados con la mecánica y accesorios para carros. Este estilo de gorra se ha vuelto muy popular entre los jóvenes, incluso más que la clásica gorra de baseball. Los grupos de rap han desarrollado su propio estilo de gorra caracterizado por una visera mucho mas recta.



Gráfico 116: Camisetas con diferentes colores y diseños.

Fuente: autor.

22. HELEN, Walters, T – shirt= diseño de nuevas camisetas; ed.GG, Barcelona, 2006, pg 118.

23.LUO, Lv, y otros, T – shirt 500 camisetas, ed. Monsa, Barcelona, 2006, pg 10.



Gráfico 117: Diferentes estilos de gorras.

Fuente: autor.

### III.2.3. Capuchas.

Las capuchas o sudaderas constituyen prendas de uso exterior, su diseño incluye la campana, un cordón para ajustar la apertura de la misma, grandes bolsillos frontales, y puede o como no incluir un cierre o cremallera. Las capuchas pueden ser colocadas sobre la cabeza cuando son necesarias como para protegerla de la lluvia o el frío, o simplemente dejadas en la parte posterior de la prenda. Generalmente están hechas de algodón, aunque también se presentan otros materiales en la elaboración de las mismas.

Su origen data desde varios siglos atrás, los monjes franciscanos ya llevaban capuchas en sus túnicas, en la edad media era utilizada por los soldados, así como por los mendigos y los bufones. Pero el estilo propiamente mencionado se inició en la década de los años 30', para los trabajadores de los depósitos congelados de la ciudad de Nueva York. Su popularidad como prenda de uso urbano comenzó en los años '70, factores como el desarrollo de la cultura hip – hop, aportaron significativamente a la acogida que tendría esta prenda. Su fama se prolongó hasta el otro lado de los Estados Unidos, específicamente en California, en donde los jóvenes que practicaban *surf* y *skate*



adoptaron también esta prenda. Posteriormente las universidades aportaron a su difusión con el estampado de sus logos, así las capuchas ganaron acogida entre los jóvenes.

En la actualidad las Capuchas gozan de gran popularidad, pues marcan una ruptura con la ropa convencional del trabajo o el colegio, ya que se han transformado en un símbolo de aislamiento, denotan la sensación de anonimato, misterio y ansiedad en la persona que lo usa y se ha asociado en varias modas juveniles a más del hip – hop, aunque se la critica también de ser la prenda preferida de los criminales de la calle. Ocia y deportiva, se ha convertido en parte de la ropa preferida por los jóvenes; sus diseños son bastante llamativos, y sus estampados provocan una comunicación visual bastante fuerte.

### III.2.4. Buzos.

Un *chándal*, buzo o salida de cancha, como es conocida esta prenda deportiva que generalmente consta de dos piezas: el calentador y la chaqueta; están fabricados de algodón, fibras sintéticas como el poliéster o incluso de las dos. Fue creada para proteger a los deportistas antes de las competiciones, para que puedan mantener el calor de su cuerpo. Se caracteriza por dos bolsillos en su parte frontal, elásticos en los puños y se cierra con una cremallera.

Su paso de ropa deportiva a indumentaria urbana nació por parte de los bailarines de *breakdance*, a quienes este tipo de ropa les facilitaba el movimiento de su cuerpo a la hora de realizar sus piruetas, así como su adhesión al suelo. De ahí paso al común diario de la ropa de adultos y jóvenes, de todas las



Gráfico 118: Capuchas con diferentes diseños.  
Fuente: autor.



Gráfico 119: Chándales o buzos.  
Fuente: autor.



clases, etnias y grupos urbanos, llegando a crearse modelos incluso para niños. En la actualidad es raro ver a alguien usar un chándal entero, ahora las chaquetas ocupan el papel principal, y sin duda alguna su masificación se debe en gran parte a los artistas y grupos musicales.

### III.2 .5. Pantalones.

Esta prenda estaba destinada en sus inicios exclusivamente a uso masculino, fue después de la segunda guerra mundial que las mujeres fueron adoptándola como parte de su vestuario; en la actualidad es un prenda común para cualquiera de los dos sexos y elemento clave de nuestro guardarropa. Los pantalones más usados por los jóvenes de hoy son los *jeans*; prendas constituidas por una tela de distintos materiales como algodón, mezclilla, poliéster, etc, posee tres aberturas; la primera se ajusta a la cintura y las otras dos en cada una de las piernas.

Los orígenes de los jeans datan de los años 30' del siglo pasado, cuando un vendedor de telas recias para la confección de carpas para carretas en zonas mineras, logro ver que los trabajadores necesitaban pantalones mas gruesos para poder cumplir con sus labores, así que sustituyo la loneta por tejidos de algodón, y así nació esta clásica prenda. Es a partir de 1960 que se los empieza a llamar *jeans*, esto debido a la aparición del pantalón vaquero creado por el emigrante Levi Strauss durante la fiebre del oro en Estados Unidos.



Gráfico 120: Pantalones en diferentes estilos y colores.  
Fuente: autor.



Para los años `80 este tipo de pantalones sufrieron una decaída pues se ensayaba con nuevas telas y los jeans perdieron espacio en los guardarropas, luego salieron al mercado numerosas formas de acabado como el nevado que le dio un nuevo estilo a esta ya famosa prenda. De la experimentación de telas y diseños que surgió en esta época aparecieron nuevos estilos de pantalones o reinventando los existentes, como es el caso del pantalón marinero con bolsillos que fue adaptado por los jóvenes gracias a su comodidad y multifuncionalidad.

### III.2.6. Zapatillas deportivas.

Fueron diseñadas originalmente para hacer deporte, aunque hoy en día se lo usa como calzado habitual; aparecieron en 1860 con el descubrimiento del caucho, cuando las suelas de lona se unieron a la parte superior de los zapatos de lona de cordones. En 1895 el atleta inglés Joseph William Foster creó un modelo de zapatilla claveteada conocida como Spike of Fire, volviéndose el zapato “Foster” el preferido por los deportistas de elite hasta 1958, en donde dos de sus nietos se separaron y fundaron Reebok.

En 1917 aparecieron los *All Stars* de *Converse*, zapatillas de media caña y muy populares en los Estados Unidos para jugar baloncesto, sin embargo con el pasar de los tiempos gracias a su factibilidad fueron escogidas por los jóvenes como símbolo de su rebeldía. Ya para los años ´80 es que el calzado deportivo rompe con su contexto y se empieza a convertir en una prenda muy indispensable en el vestuario, todo esto debido a la influencia del estilo casual británico y el auge del hip-hop norteamericano, cuya estética se basaba en sus ídolos deportivos.

En la primavera de 1980 una huelga de transporte en New York, que duró once días, obligó a hombres y mujeres a usar este tipo de calzado, comprobando su eficacia en el aspecto urbano. En 1982 gracias a la moda del *aerobic*, llevó a que Reebok diseñe la primera zapatilla deportiva para mujer conocida como la *Freestyle*; ya para la década de los 90 la masificación de los deportes de riesgo entre los jóvenes, provocó la aparición de un nuevo estilo de zapatilla caracterizada por una suela mas gruesa y resistente, que ayudaba a adaptar de mejor manera el pie ya sea a patinetas o bicicletas, creando toda una cultura urbana con características propias en el modo de llevarlas.



Gráfico 121: Diferentes diseños de zapatos de tendencia urbana - deportiva.  
Fuente: autor.



### III.3. ANÁLISIS DE TÉCNICAS DE APLICACIÓN GRÁFICA.

#### III.3.1. Ilustración.

La ilustración es una herramienta que mejora la comunicación y la comprensión de los contenidos, es una forma de creación de imágenes muy detallista y laboriosa, mediante cual el diseñador muestra su técnica y su estilo, volviéndose un rasgo distintivo de su trabajo pues crean una identidad y personalidad visual; el cual por supuesto está influenciado por los gustos personales del ilustrador como el arte, el cine y la música, principalmente.

Esta puede ser realizada a mano o por medio de una computadora, en cualquiera de los dos casos funciona como una herramienta del diseño que se integra perfectamente con otras técnicas de esta rama como la fotografía y la tipografía básicamente,

obteniendo como resultado final imágenes bastante interesantes y llamativas.

En el caso de la ilustración manual esta requiere de diversas herramientas para su realización tales como lápices, rotuladores, pinturas, acuarelas, etc, las cuales se aplican sobre soportes generalmente de papel.

En los últimos años la ilustración vectorial ha ido ganando fuerza y acogida entre los diseñadores debido a la gran variedad de estilos existentes y a los resultados que se logran con ellos. Esta requiere de una tableta gráfica y un lápiz óptico para su

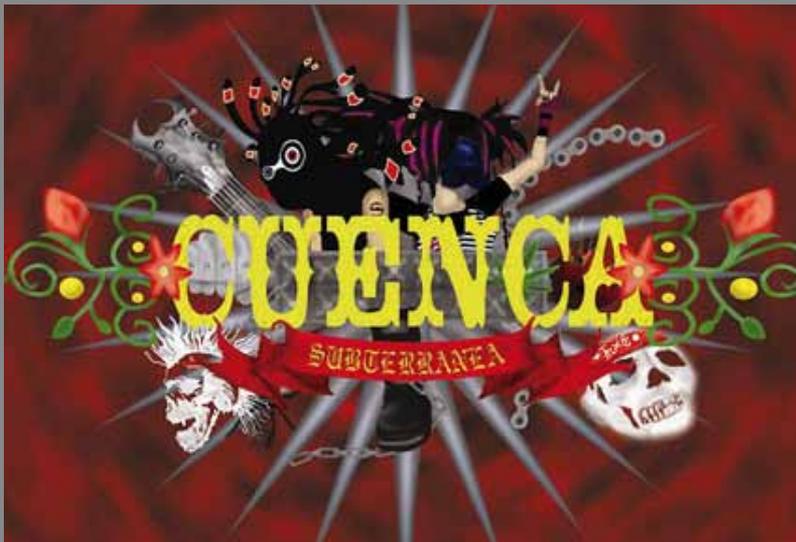


Gráfico 122: Ilustración Vectorial.  
Fuente: autor.



Gráfico 123: Ilustración manual.  
Fuente: autor.



### III.3.2. Serigrafía y Estampado.

realización, además de software instalados en el computador para poder aplicar el dibujo; aquí se dibuja igual que de manera manual, solo que los trazos quedan grabados en el ordenador, al cual se le pueden añadir capas y efectos para emplazar su esencia y lograr un resultado muy atractivo. También se puede combinar con la ilustración manual, obteniendo un mejor resultado y un mensaje visual muy fuerte.

La serigrafía es el método más fácil y práctico a la hora de imprimir sobre tela, lo cual hace la producción en grandes cantidades mucho más fácil, su procedimiento incluye desde el diseño, la separación de color, el grabado, la impresión y el secado. La serigrafía requiere un bastidor para tensar la malla. Para crear la imagen hay que hacer una plantilla, esta debe estar en color negro el arte a revelar. Esta es colocada encima de una mesa de luz, en donde se colocará el bastidor emulsionado y seco, aquí las emisiones de luz UV quemarán el arte en el bastidor de la malla, el cual será retirado con agua una vez que haya concluido el tiempo necesario para revelar la malla.



Gráfico 124: Proceso de estampado con serigrafía.  
Fuente: <http://www.facebook.com/allshallperish>, 2012.



Para imprimir el arte sobre las camisetas se tiene que colocar el soporte en la mesa de estampación, luego se sitúa el bastidor con el anverso en contacto con el soporte y con el arte perfectamente alineado; “se echa tinta a un extremo de la trama y se extiende por toda ella, forzando a través del tejido con un enjuagador o rasqueta”<sup>24</sup>. La tinta pasa por el papel o la tela, donde queda impresa la imagen.

Cuando se trata de un arte de varios colores, es necesario colocar guías en las esquinas, para poder guiarnos a la hora de la impresión las cuales servirán de marcas de registro y deben aparecer en todas las plantillas y en todos los positivos de los colores. Es fundamental que las guías coincidan perfectamente cada vez que se imprime un nuevo color. La hoja de control se coloca en la mesa de impresión, alineándola perfectamente con la imagen de la malla transparente, para mantenerla fija en su posición pueden colocarse cintas adhesivas.

Las pastas de estampación para tejidos están compuestas por una dispersión de pigmentos en una emulsión con aglutinantes acrílicos; estas se colocan sobre la tela otorgándole cierta rigidez al tejido, las pinturas se polimerizan durante el secado; una vez finalizado el trabajo de estampado es recomendable dejar secar un mínimo de 24 horas.

24. LLOTJA, Escuela de Diseño y Arte de Barcelona, Estampación: Colección artes y oficios, ed Parramon, Barcelona, 2007, pg 122.

25. CRUSH, Lawrenzeeg, Principios de Ilustración, ed GG, Barcelona, 2006, pg 85.

### III.3.3. Aerografía.

Es una técnica bastante interesante por sus resultados foto realistas, realizadas nada mas que con la mano, fue inventada en 1789 por Abner Peeler, siendo en sus inicios una herramienta para retoques fotográficos. En la actualidad es una técnica muy utilizada a la hora de realizar prendas con diseños personalizados debido a su capacidad para pintar demasiados colores, y hacer suaves degradaciones para figuras en 3D, lo cual dan una ilustración mucho mas lisa a diferencia del pincel.

Sin embargo es un trabajo que requiere mucha concentración, pues las zonas que no se van pintar deben ser cubiertas, y el aerógrafo en si debe limpiarse cada vez que cambie de color. Su funcionamiento es a base de una corriente de gas, que al ser presionada, que a través de un orificio estrecho se une con el tubo alimentador de la tinta, el cual es arrastrado y atomizado para salir con una fina aspersion. “Los aerógrafos destinados a la ilustración utilizan atomización interna para mezclar el gas y el líquido de una manera más controlada”<sup>25</sup>.

Existen tres tipos de aerógrafo: de acción simple, de doble acción fija y de doble acción independiente. El primero se caracteriza por un botón para fluir el gas, sin embargo no permite el control del gas y la tinta, por lo tanto no se obtiene buenos dibujos. El segundo permite con una palanca controlar el gas y la tinta, pero no la proporción entre el uno y el otro. En cambio el tercero da al usuario el mayor grado de control a la hora de conseguir delicados efectos, pues posee una palanca para que fluya el gas y haciéndolo para atrás se controla el suministro de pintura.

### III.3.4. Estampados Térmicos.

Esta técnica consiste en la impresión de imágenes sobre papeles térmicos, que con altas temperaturas y una gran presión, se copian directamente sobre la tela; es ideal para imágenes complejas o fotografías. Es muy económico y es recomendable en la producción de pocas unidades, o camisetas personalizadas con diseños propios y con una cantidad infinita de colores. Es muy utilizada en el estampado de camisetas blancas, ya que por su color facilita el proceso y mejora los resultados, sin embargo es posible estampar sobre telas de todos los colores.

Con estas técnicas se pueden obtener camisetas en pocos minutos, ya que solo se requiere de un impresora, papel térmico, y una plancha o prensa de calor para impregnar la imagen en la prenda, obteniendo un arte a 300 ppp de resolución, esta técnica también es conocida como transfer. Existen también impresoras con tintas térmicas, las cuales se imprimen sobre cualquier papel y luego se la estampa utilizando una plancha eléctrica casera, logrando una producción mucho más personalizada. La desventaja es que el formato es restringido a tamaños no muy grandes y también se degradan con el tiempo y los lavados.

También es común la técnica con equipos termo fijadores que utilizan el calor y la presión para imprimir diseños sobre camisetas y otros tipos de prendas; los diseños se imprimen y se cortan digitalmente sobre vinilos térmicos, estos se caracterizan por una mejor calidad del producto final y del tiempo de duración en comparación con el transfer, el formato es un poco más libre, y sirve para la producción en pequeñas y grandes cantidades; además se puede obtener acabados en terciopelo, neón, reflectivos, metálicos, y a full color.



Gráfico 125: Ilustración realizada con aerógrafo.  
Fuente: MAYORGA, Geovanny, IH Trazo, 2010.

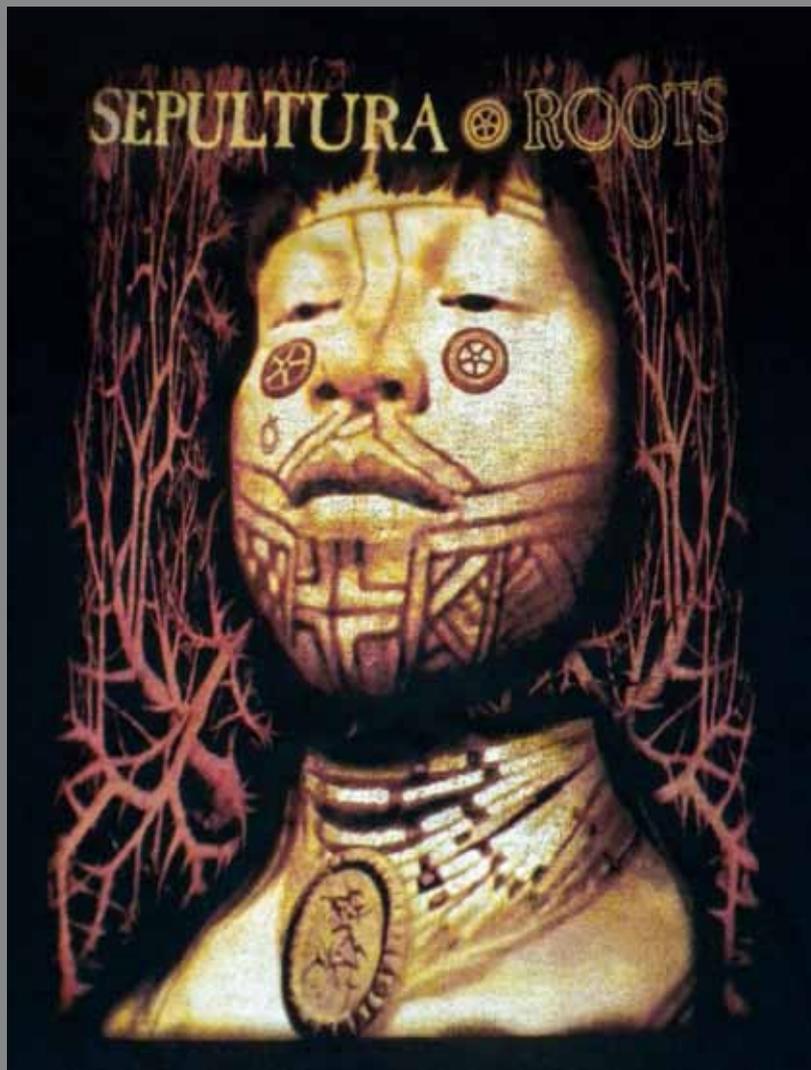


Gráfico 126: Camiseta realizada con papel térmico.  
Fuente: Autor.

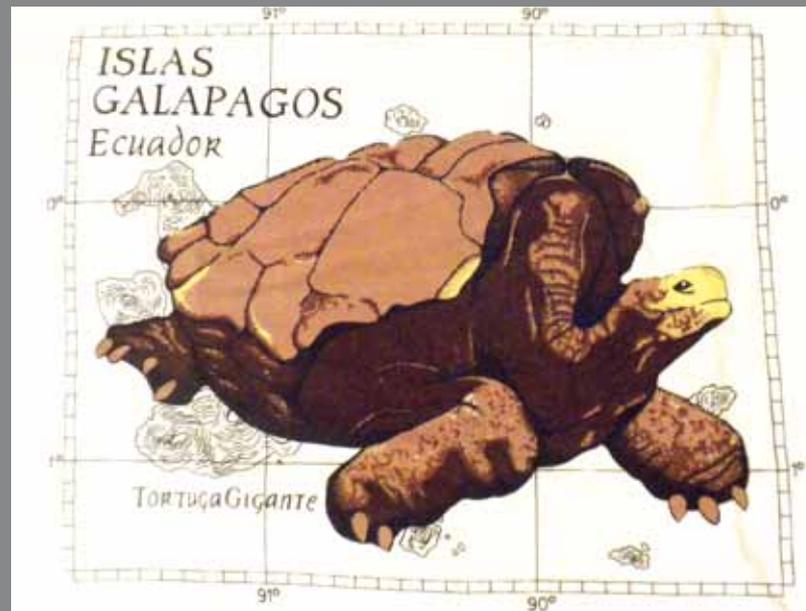


Gráfico 127: Camiseta estampada mediante transfer.  
Fuente: Autor.



Gráfico 128: Camiseta realizada con vinil térmico.  
Fuente: Autor.



### III.3.5. Bordado.

El bordado es una técnica que se utiliza en la ornamentación de telas por medio de hebras textiles; su origen data desde varios siglos atrás, en antiguas civilizaciones como los egipcios, los romanos, los griegos, entre otras. En la actualidad esta técnica se ha mantenido especialmente en las amas de casa, quienes la utilizan para adornar tapetes, manteles, y demás telas decorativas. También es común ver esta técnica en la decoración de vestimenta de carácter religioso, así como de carácter tradicional; y al igual que muchas de las técnicas manuales, ha sido reemplazada poco a poco por el proceso de industrialización, donde las máquinas de bordar realizan ahora el trabajo, con acabados mucho más sutiles.

El proceso comienza con la realización del arte a bordar, dibujado a mano, su diseño debe reunir ciertas condiciones, tamaños y motivos. Se debe escoger el material a emplearse, así como de las herramientas que se necesitaran para su elaboración, tales como bastidores, agujas, punzones, tijeras, etc. El dibujo debe ampliarse con una correcta escala de ser necesario, para de ahí proceder a calcarlo sobre la tela utilizando papel carbónico, y luego con un lápiz se va repasando todas las líneas a bordar. Para esto la tela debe haber sido tensada sobre un bastidor; este puede ser circular o cuadrado; y de ahí si se puede comenzar a bordar con la aguja y el hilo.

En el caso del bordado con máquina el proceso es algo diferente, el dibujo se lo realiza en computadora, el bastidor de la tela es desarmable, se lo arma por medio de pernos torneados y permite diseños con grandes dimensiones, y para el bordado utiliza una máquina que contiene desde seis hasta doce agujas, para trabajos con muchos colores. El número de puntos en el bordado es ilimitado debido a la infinidad de combinaciones que pueden hacerse con los puntos básicos.



Gráfico 129: Arte bordado.

Fuente: autor.



### III.4. ANÁLISIS DE MATERIALES.

**Algodón.** Es una planta herbácea, y depende de su especie la calidad de la fibra resultante en cuanto a color, brillo, elasticidad y tamaño. Se encuentra presente en la mayoría de prendas de vestir, esta formada en gran parte por celulosa, es muy absorbente, reaccionando rápidamente ante la presencia de humedad, las fibras se hinchan y luego se contraen. Es duradero, resistente a la polilla y a los ácidos, de la misma manera es muy inflamable.

**Lana.** Es una fibra de origen animal, la cual pasa por un proceso de lavado, secado, desengrasado, blanqueado y teñido, y se emplea en la elaboración de telas. Esta compuesta en gran parte por queratina, son muy elásticas, absorbentes y finas, pero poco resistentes y muy sensibles al calor.

**Poliéster.** Es una fibra artificial, que se combina con otras fibras como el algodón, el lino o la lana para la creación de tejidos. Sus características dependen de su composición química, pero destaca su elasticidad y resistencia, son estables a la luz y a los disolventes y absorben menos humedad que las fibras acrílicas.

**Poliámidas.** Conocidas también como nailon, son fibras atractivas que crean cadenas regulares y simétricas, formando estructuras cristalinas. De igual forma es una fibra resistente a la tracción, al desgarre y la flexión, es elástica ante el frío, poseen una gran capacidad de absorción de agua. Resisten también a los aceites, grasas y disolventes, pero no a los ácidos.

**Fibras acrílicas.** Estas se obtienen a partir de un compuesto químico llamado ácido acrílico, producto gaseoso derivado del petróleo. Este producto tiende a crear polímeros, los cuales una vez neutralizados son utilizados para crear fibras. Su principal característica es la de imitar el aspecto de otras telas como la lana, son muy livianas, elásticas, resistentes a aceites, productos químicos, luz solar y ataques de insectos.

**Pintura de serigrafía textil.** Son pastas compuestas por pigmentos de cola, pigmentos de dispersión acuosa y tinta; la mayoría tienen como base el agua, que incorporan espesantes sintéticos sin solventes. Son de consistencia cremosa, su alta densidad genera una cobertura ajustada y un secado fácil. Deben almacenarse en recipientes bien cerrados y colocarse en lugares frescos.



También existe pintura para alto relieve, conocidas también como puff, expantex, efecto inflado, etc; son pastas pigmentadas que tienen la propiedad de expandir su volumen por efecto del calor. Una vez realizado el estampado se dejan secar un par de horas, luego se le aplica calor planchado por el reverso de la prenda, cubriendo el anverso con una tela blanca entre 130° y 140° durante 3 minutos, hinchándose de 8 a 12 veces su volumen original.

**Tintas térmicas.** Estas son tintas especiales, que se utilizan en los procesos de estampados térmicos, también conocidas como ecosolventes. Están compuestas por pigmentos no ásperos de alta calidad, similares a las tintas de impresión offset; producen colores brillantes y detallados, es mucho más duradera, y por la misma razón son mucho más costosas.

**Viniles térmicos.** También conocidos como Printflex, son materiales que se traspasan por medio de una plancha de calor industrial(330°) sobre cualquier tipo de tela. Existen algunas variedades como brillantes, holográficos, reflectivos, gamuzados, metalizados, etc; cuyos diseños se troquelan en plotter de corte y posteriormente se estampan.

Para los diseños de varios colores existe otro vinil especial, que permite la impresión con tinta solvente y se lo troquela igual que los anteriores. Tienen una gran durabilidad pues soportan cerca de 120 lavadas, y su acabado es de altísima calidad; sin embargo no se pueden troquelar letras o diseños pequeños siendo este su único inconveniente.

**Hilos para bordar.** Al igual que las telas, estos se componen de fibras ya sean naturales o artificiales y pueden ser de algodón, lana, poliéster, efectos metalizados etc. Los hilos para bordar deben tener una gran resistencia a las rupturas y las arrugas, absoluta solidez de color, resistencia al lavado y al sol; de esto dependerá la calidad y la expresividad en los artes bordados, además hay que tener en cuenta que en las puntadas individuales cuando son largas de que no se superpongan unas con otras al ajustar la velocidad de bordado.





**Capítulo**  
**IV**

**PROCESO DE**  
**DISEÑO**



## IV.1. EL CONCEPTO: LA IDENTIDAD ECUATORIANA CONTEMPORÁNEA.



Gráfico 130: Las formas nacionales y extranjeras deben converger en un nuevo concepto de identidad.

Fuente: autor.

La constitución política de nuestro país, reconoce al Ecuador como un estado pluriétnico y multicultural, es decir nuestra sociedad se cimienta en la gran diversidad de formas culturales, tanto presentes como antiguas; dicho de esta forma, nuestro país nos ofrece una amplia gama de recursos visuales que si los aprendiéramos a valorar, podrían ser utilizados en una infinidad de aplicaciones gráficas, que van mucho más allá de simples elementos decorativos en objetos artesanales con fines turísticos.

Hablar de la identidad ecuatoriana contemporánea es un concepto que todavía no es muy claro para nosotros mismos; este concepto se ha manejado más en campañas políticas en donde ser ecuatoriano se lo relaciona con la búsqueda de un mejor futuro para el país; o ser ecuatoriano también ha sido tratado en los partidos de fútbol de la selección, en donde se nos dice que no son once jugadores en el césped, sino que somos los trece millones de ecuatorianos los que vamos a jugar. En cualquiera de los dos casos, lo único que se hace es lograr un pequeño acercamiento al concepto de lo que es ser ecuatoriano, ya que es muy difícil encontrar elementos que nos identifiquen como cultura, pues como ya dijimos existe una gran riqueza cultural en nuestro país, y limitar a lo que es y no es, sería un grave error.

La ecuatorianidad va mucho más allá de las formas de vida originarias o folklóricas de nuestro país, pues en las últimas décadas la globalización y la migración principalmente han contribuido a que los jóvenes se sientan atraídos por nuevas manifestaciones culturales, con las cuales se sienten más iden-



tificados; esto ha dado como resultado que nuestras prácticas ancestrales se vayan perdiendo. Sin embargo no por eso estas nuevas formas de vida no constituyen parte de nuestra cultura, pues la globalización no solo implica interdependencia económica e informativa, sino que implica una transformación de nuestras vidas en tiempo y espacio.

“La cultura es un sistema en la que la relación físico – natural, humano – social es imprescindible”<sup>26</sup>; de ahí que cuando hablamos de Ecuador se nos viene a la mente un país dividido en dos hemisferios; con cuatro regiones naturales; las cuales tienen sus propios estereotipos sociales como el mono o el paisano. Ahora volviendo al tema de la globalización estos mismos estereotipos sociales se han mezclado perfectamente con las nuevas tendencias juveniles apropiando elementos propios de su contexto, como por ejemplo en el caso de los rockeros, los de la costa toman cerveza y los de la sierra toman aguardiente, de la misma manera los rockeros de la sierra tienden a escuchar sonidos mucho más pesados que los de la costa.

Nuestro patrimonio cultural está compuesto por un sin número de formas, costumbres y tradiciones, y es esto lo que ha enriquecido nuestra cultura desde hace siglos atrás y por lo tanto no debemos limitarnos a ver a la ecuatorianidad como algo que depende de la historia, pues tenemos que ser mucho más abiertos en el modo de ver, entender y valorar la realidad. El mundo que se nos presenta se vuelve cada vez más interdependiente, pero de la misma manera se vuelve más dividido; y este compendio de formas de vida logra un resultado muy interesante en la elaboración de un concepto de identidad nacional.

26. MALO GONZALEZ, Claudio, Arte y Cultura Popular, CIDAP, Cuenca, 2006, pg 115.

Este contraste entre lo étnico y lo urbano, se unen y se refuerzan de tal modo que nuestra cultura no podría subsistir sin cualquiera de las dos, pues esta diversidad cultural persiste y prolifera, al punto de que la visión de la cultura ecuatoriana gira en torno a concepciones, sentimientos y valores comunes, y no a rasgos históricos o geográficos, no existe un límite para decir dónde termina o comienza lo ecuatoriano, y por lo tanto tratar de encontrar una solución a este problema de identidad se vuelve algo confuso e impreciso. Si bien la globalización ha ido transmutando nuestra cultura madre, mantenemos aún rasgos característicos de esta, manifestadas principalmente en el comportamiento; en el caso particular de nuestro país es claro notar la influencia ancestral con lo contemporáneo, especialmente en el idioma de ahí términos como shungo(corazón), chachay(frío), taita(padre) cushqui(dinero) y otras.



Gráfico 131: Caretas de año viejo como una forma de comprender las identidad nacional y su diversidad.

Fuente: Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.



La cultura se caracteriza como un fenómeno social, siempre en continuo avance, evolucionando de forma natural con un sistema compartido de símbolos y significados, que si bien no todos compartimos las mismas ideas, actitudes y comportamientos, en cambio aportamos todas estas diferencias y semejanzas de los diferentes modos y niveles de vida que convergen en una identidad colectiva muy rica en contenido. “Somos el producto de nuestra cultura; nacemos dentro de ella, la vivimos y respiramos a cada momento”<sup>27</sup>; la formación de una identidad nacional es un camino bastante largo de trazar, pero es algo que los ecuatorianos debemos hacerlo libremente, debemos comenzar por apreciarnos nosotros mismos y por supuesto nuestro legado cultural con todas sus apropiaciones e innovaciones extranjeras que confluyen con un mismo fin, teniendo solo al universo como límite. Esto debe servirnos como una forma de ver y comprender nuestro entorno; y no solo una herramienta más para hacer y vender turismo.

### IV.2. ELABORACIÓN DE UNA IMAGEN CORPORATIVA.

“La marca es la historia que se quiere contar, destinada a despertar el deseo del consumidor”<sup>28</sup>, al crear una marca lo que se busca también es crear una historia que sea reconocible mucho más allá de los productos, algo que represente más que simples palabras o imágenes, pues cumplirá con varias funciones como la de identificar nuestros productos y diferenciarlos de otros, dar a conocer acerca del origen y calidad de los mismos.

Por lo tanto esta imagen deberá ser nuestra arma más poderosa, la cual permita a nuestro público consumidor, comprar con confianza; de manera que vaya creando vínculos con la gente, y si es posible hacerla fiel seguidora de la marca en base a criterios estéticos, preferencias y gustos que a lo largo del proceso hemos determinado; para llegar a crear una comunidad sobre la misma; y como dijo el filósofo francés Roland Barthes: “No es el objeto, es el nombre lo que hace desear”.

27. VALDANO, Juan, Identidad y formas de lo Ecuatoriano, ed. Eskeletra, Quito, 2007, pg 17.

28. SAN MARTIN, Macarena, El Todo en Uno del Diseñador de Moda, ed Promopress, Barcelona, 2009, pg 162.



### IV.2.1. Briefing.

Dada la naturaleza del proyecto, de fusionar elementos étnicos del contexto ecuatoriano con gráfica urbana, lo que se busca es que la imagen corporativa de los productos a diseñarse, reflejen estas dos características; por lo tanto se tomará elementos gráficos desde los dos puntos de vista de manera que concluyan en una imagen sólida y expresiva.

Como objetivo principal se tendrá el rescate y aporte a nuestra cultura, mediante la fusión de matices étnicos y urbanos, aplicados al diseño de indumentaria para jóvenes entre los 18 y 24 años, de preferencia con tendencias urbanas. Los diseños serán aplicados mediante técnicas como el estampado con vinil térmico y el bordado, principalmente. Las prendas a realizarse serán básicamente, camisetas, capuchas, gorras y buzos. La ilustración abarcará diversos estilos gráficos debido a la amplitud del proyecto; estos se fusionarán con la cromática y la tipografía, para generar las nuevas alternativas gráficas.

### IV.2.2. Logotipo final.

De toda la información recolectada en tanto al aspecto étnico y urbano, una constante clara que se pudo notar es la utilización de elementos que recubren y refuerzan el espíritu de las personas a la hora de expresar su cultura, y uno de ellos es el disfraz, es decir la utilización de elementos que si bien cubren a la persona, de la misma manera sacan ese lado escondido de los individuos. Al igual que la ropa, las máscaras son una de las piezas que cumplen con esta función, tanto en lo étnico (diablo uma, cucuruchos, taita carnaval, etc), como en lo urbano (grupos guerrilleros, bandas de rock, graffiteros, etc). Esta necesidad del ser humano de pertenencia a algo, adquiere una experiencia de sagrado, trasladándonos al escenario de la imaginación, en donde se recurre al simulacro, al disfraz, y las mascararas sacian esta necesidad hacia lo oculto, que al contrario de escondernos, nos desnuda y nos desenmascara, haciéndonos encontrarnos a nosotros mismo y simultáneamente nos hace alcanzar este deseo de pertenencia.



Gráfico 132: Mascaras de carácter folklórico y urbano.  
Fuente: varios.



## Imagen:

Entendido así y comprendido que nuestro mercado serán los jóvenes, se realizó un logo que muestra una máscara de gas como un concepto del marco urbano, la cual se la representa de modo que queden fusionando elementos de étnicos y urbanos al mismo tiempo, para representar así las dos características claves de este proyecto. La parte superior simula una corona de aspecto aborigen, con una terminación en un plug de audio, el cual invita a conexión entre lo ancestral y lo moderno; el cual en el centro lleva un ojo, como forma de mostrar a la vista como el principal sentido del hombre a la hora de ver y comprender nuestro entorno. La parte inferior en cambio es una banda a un estilo folklórico, de carácter textil, por tratarse de un tema de indumentaria.

## Nombre:

El nombre que se tomo para este proyecto es el de:

“EQUINOXIAL MOSH”.

**EQUINOXIAL:** hace referencia a la línea que divide a la tierra en dos hemisferios y de la cual proviene el nombre de nuestro país, Ecuador; y por lo tanto expresa el sin número de manifestaciones propias de estas tierras.

**MOSH:** expresión propia del movimiento rock, el cual consiste en un baile de todos contra todos, sacudiendo todas las partes del cuerpo posible, es decir una mezcla de gente y de movimientos.

## Cromática:

Después de todo el análisis realizado acerca del ámbito ecuatoriano y el contexto urbano, se busco colores que representaran estos dos campos gráficos convergiendo en un solo concepto, por lo tanto se escogió dos colores, el blanco y el negro, no solo por ser el mejor contraste cromático, sino porque al combinarlos se representa de una manera muy clara la idea de fusión, de interacción de opuestos; lo nuevo con lo viejo, lo bueno con lo malo, lo tradicional con lo moderno, “lo étnico con lo urbano”.



Negro 100%



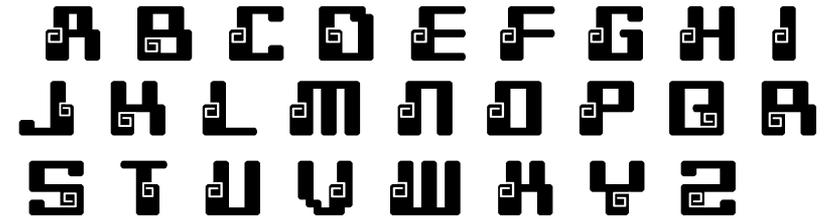
Blanco 100%



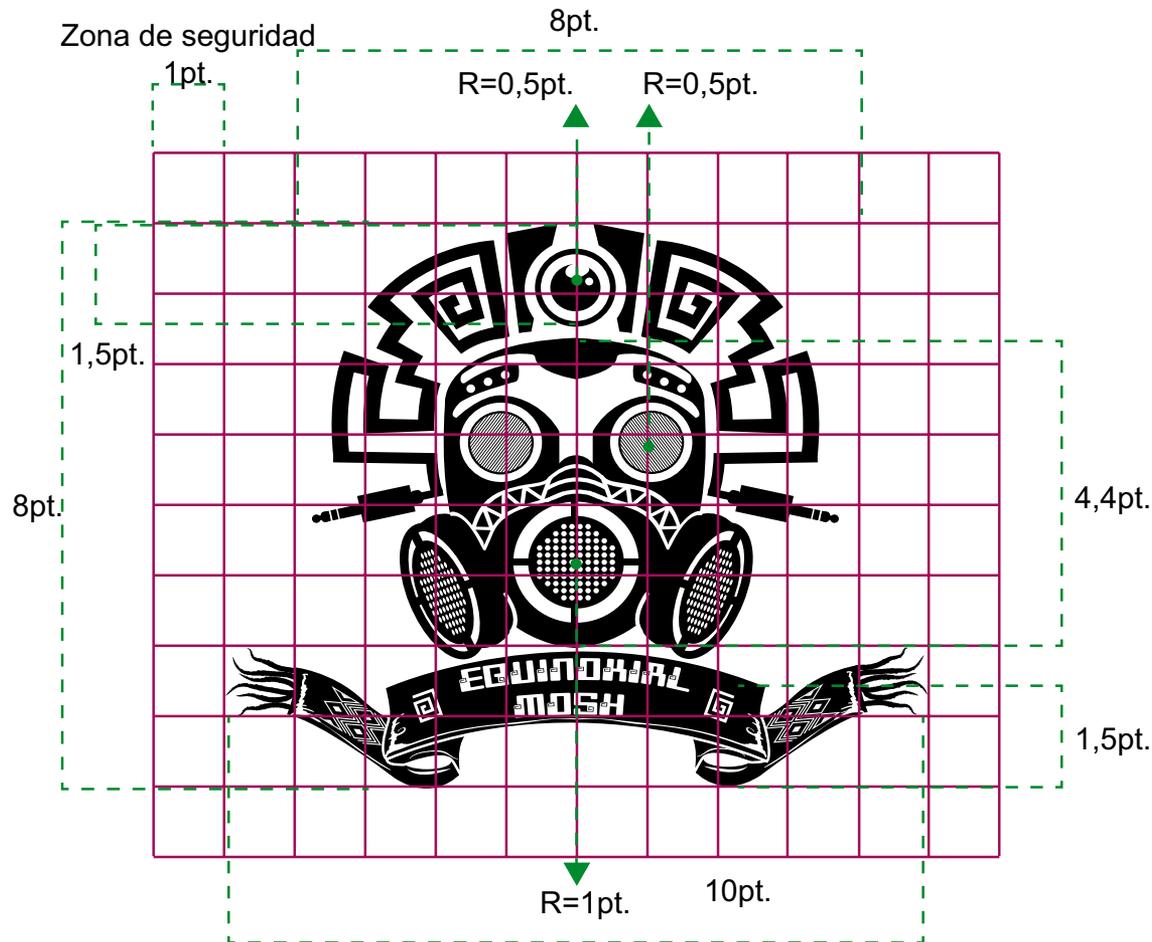
**Tipografía:**

**Andina Digital:** Esta tipografía fue diseñada específicamente para este proyecto, en la cual se trata de mantener una imagen bastante moderna, sin descuidar el concepto étnico. La estructura tipológica en cada letra se relaciona directamente con conceptos andinos, mediante el uso de líneas internas que ayudan a conectar de una manera más sutil lo juvenil y lo aborígen.

EQUNOXIAL  
MOSH



**Retícula:**





Logotipo final.





### IV.3. GENERACIÓN DE ALTERNATIVAS.

Este es el punto donde toda la investigación realizada converge en la elaboración de las distintas ilustraciones que serán aplicadas en las diversas prendas de vestir. Se utilizarán todos los elementos que puedan ser aplicados y que permitan integrar de una manera estética y comprensible lo ecuatoriano con lo urbano, proporcionando resultados muy creativos, que sobre todo contribuyan al fortalecimiento y desarrollo de nuestra cultura. La calidad visual de los diseños, al igual que la interpretación cultural por parte del público dependerá de una correcta organización y disposición de elementos como las imágenes, la ilustración, la tipografía, el color y las texturas; que combinadas con el estilo personal producirán una buena estructura y por lo tanto un buen diseño, lo cual será indispensable para transmitir el mensaje deseado, como es el de integrar nuestra cultura al contexto urbano.

Tanto el contexto ecuatoriano como el urbano, nos dejan una clara constante como es la diversidad, por la misma razón las ilustraciones manejarán un estilo diferente visualmente; el sin número de elementos a utilizarse, si bien parte del ámbito ecuatoriano, deberán enfocarse a un mercado juvenil, por lo tanto será necesario tomar en cuenta elementos gráficos del contexto urbano analizados. Al referirnos a mercado juvenil, y basados en el análisis de homólogos las ilustraciones se enfocarán a un público general para así masificar el interés por nuestra cultura por parte de lo jóvenes. Sin embargo para poder adecuar de una forma correcta las imágenes y demás elementos de las distintas ilustraciones; se tratará de buscar una línea gráfica en los diseños mediante el uso de elementos del logo, como tipografías o estilos de línea.

La adecuada selección de los elementos gráficos a utilizarse es de suma importancia, los criterios utilizados se basan en el estudio realizado en el capítulo I, en donde se puede ver que en el punto I.1 “Orígenes de la gráfica Ecuatoriana” existe una mayor variedad de estilos y diseños en estado puro que bien pueden ser reinterpretados formalmente en una propuesta de diseño contemporáneo. Así también se tomó las imágenes más representativas del análisis del punto I.2 “La gráfica ecuatoriana en el arte textil” que presenta íconos gráficos tradicionales muy interesantes y sobre todo bien sintetizados gráficamente. Por último, de la misma manera, se seleccionó las imágenes más importantes del punto I.3 “La cultura popular como fuente para la gráfica ecuatoriana” en donde se ha tomado elementos y características más importantes dentro de lo que son personajes, música, danza, costumbres y tradiciones, tratando de discernirlas en un resultado novedoso visualmente.

Aquí la cromática jugará un papel muy importante, ya que es el color lo que le dará ese carácter moderno a las composiciones a realizarse. Por lo tanto los colores a utilizarse tendrán directa relación con la gráfica urbana analizada en el capítulo II, en donde se muestra que los jóvenes utilizan colores vivos y llamativos, y que sobre todo contrastan de una forma estética y sutil. No olvidemos que lo que se trata con este proyecto es integrar diseño gráfico, moda y cultura, por lo tanto se utilizarán elementos de carácter étnico, folklórico y popular de nuestra cultura, para en base a una correcta contemporización gráfica, darle un nuevo giro a nuestra cultura y por lo tanto una nueva apreciación también.



ILUSTRACIÓN # 1:



JOTA-JOTA, EL RUISEÑOR DE AMÉRICA



Aquí se muestra la imagen del gran ícono de la música ecuatoriana, Julio Jaramillo, como un referente a los personajes y a la música popular de nuestro país; al cual se le aplica la estética gráfica del *stencil*, pues es un estilo muy utilizado en el arte urbano cuando se quiere plasmar ideas referentes a personajes conocidos en el medio, se le agrega elementos propios del contexto del músico como el mástil de la guitarra y los discos de vinilo. Se le incorpora la tipografía y el elemento lineal del logo, así como textura de manchas para darle un mayor enfoque juvenil a la imagen.







ILUSTRACIÓN # 2:

HUARMÍ CUYAG TAQUI

La imagen muestra una reinterpretación de la escultura de una cabeza de la cultura Tolita, cultura perteneciente al período de desarrollo regional; la cual se fusiona con una gráfica urbana, incorporando elementos como audífonos, estilo de la cabellera, alas, se manejan colores encendidos específicamente tomados de la moda Rave, se le agregan siluetas de palmeras, árbol característico de la costa, por tratarse de una cultura de esas tierras. Además se usa tipografía y vectores del logo, además se le agregan palabras en quechua; para realzar ese lado aborigen y conectar la imagen a una estética correcta.



HUARMÍ = MUJER  
 CUYAG = AMANTE  
 TAQUI = MUSICA





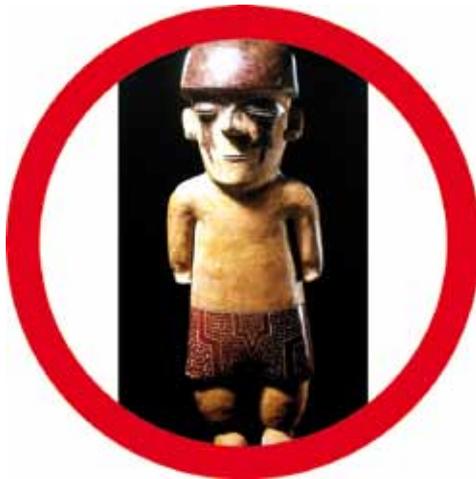
ILUSTRACIÓN # 3:



GUERRERO CHORRERA



Para esta imagen se utilizan elementos de la cultura Chorrera, adaptados al contexto juvenil, manejándose una gráfica y estética más moderna. Se puede observar a un guerrero encima de una serpiente, animal que era considerado sagrado en esta cultura. La imagen original del guerrero fue modificada basada en el movimiento *skate*, para de esta forma integrar lo étnico y lo urbano. La serpiente mantiene la tipología circular de su vasija; además se utilizan elementos unificadores provenientes del logo como la tipografía y estilo de línea.





# CULTURA



# CHORRERA



ILUSTRACIÓN # 4:



ÑUCANCHIK RAYMI



Ñucanchik Raymi, frase en quechua que significa “nuestra fiesta”, en base a este concepto se elabora esta ilustración en la que se muestra elementos fiesteros y musicales propios del Ecuador, específicamente de la sierra, los cuales fueron tomados del análisis del capítulo I, en donde podemos observar desde una chiva en la parte inferior de la cual sale el prioste de la fiesta, así mismo se encuentran músicos de banda, el diablo uma, la vaca loca, un nevado, entre otros elementos gráficos obtenidos a partir del análisis textil. Contrastan con imágenes de matiz urbano en relación con la música, como una radio grabadora de la cultura *hip - hop*; un *DJ* de la cultura *Rave*, pero con estilo andino, entre otras. De igual forma se utilizan elementos del logo como el plug de audio, que sale de una línea con estilo precolombino, así como la tipografía.







ILUSTRACIÓN # 5:



MÚSICA Y ESPÍRITUS JAMA – COAQUE



Aquí se muestra la imagen de un músico de la cultura Jama-Coaque, cultura antigua de nuestro país, el cual fue reinterpretado a un estilo más moderno, específicamente del comic, estilo visual característico del *hardcore*, su rostro fue cambiado por el de una calavera, pues para esta cultura la música servía para conectarse con los espíritus del más allá, luego de ingerir un brebaje alucinógeno el músico toca su instrumento y mientras baila siente la presencia de estos espíritus. Se manejan colores en tonos psicodélicos como fondo, y las figuras correspondientes a los espíritus fueron sacados de las incisiones realizadas en objetos de cerámica por esta cultura. La tipografía usada es la misma del logotipo.



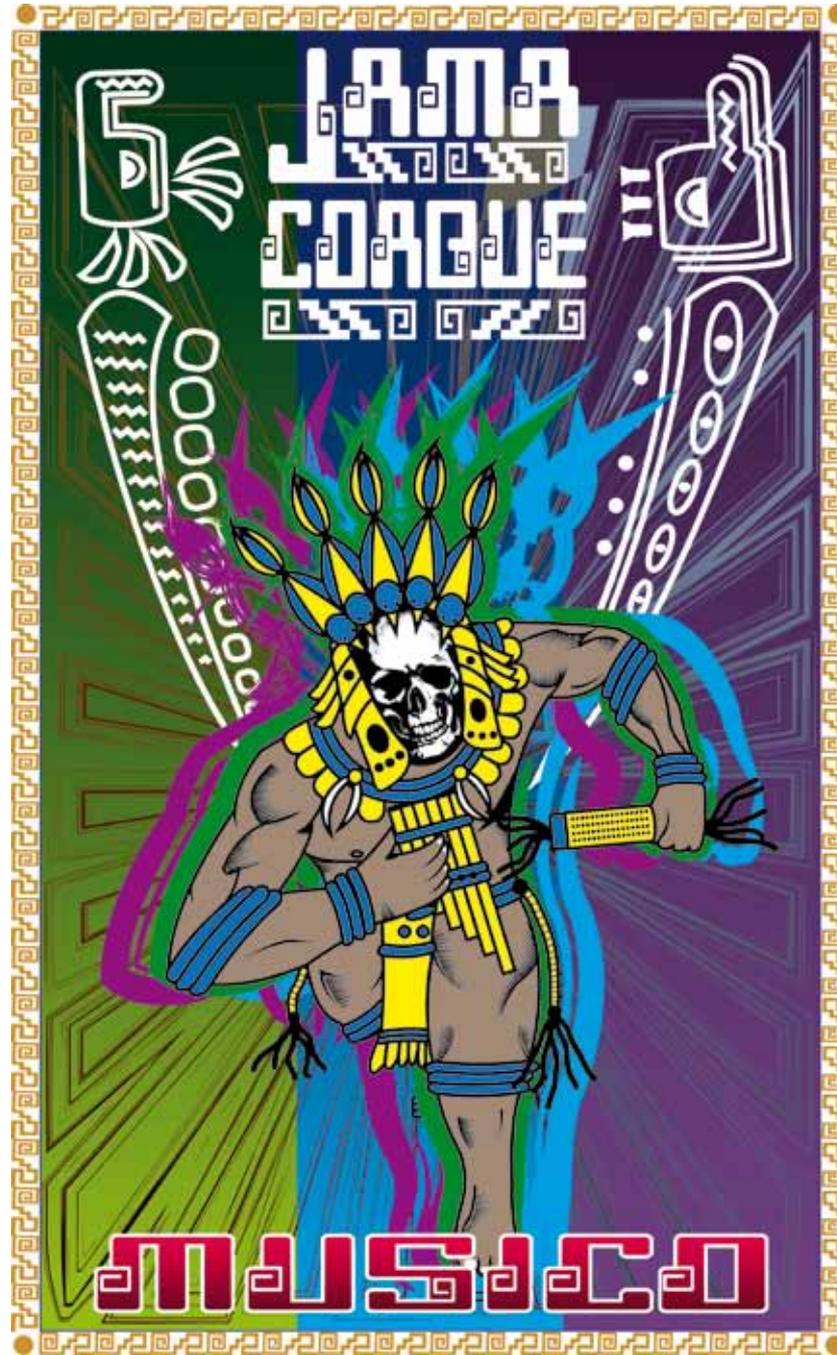




ILUSTRACIÓN # 6:


**CASSETTE ZOOMORFO**


La idea para esta ilustración se obtuvo de una jarra zoomorfa de la cultura Valdivia, en la cual se observa un mono como elemento decorativo. La jarra fue sustituida por un *cassette* como un elemento del contexto musical urbano, y la figura del mono fue reinterpretada de un modo más moderno, manejándose conceptos gráficos del *stencil*. Se encierra en un marco circular precolombino con un *plug*, y con la tipografía del logo como elementos de unión visual entre las ilustraciones.







ILUSTRACIÓN # 7:



AMAZONÍA PSICODÉLICA



Esta ilustración es una reinterpretación de una vasija de la cultura Napo del período de integración, que muestra caimanes y tortugas estilizadas, estos fueron adaptados para darles su toque urbano. Basados en el concepto de psicodelia los colores originales fueron sustituidos por colores sugestivos de la cultura hippie, se le agrega un elemento del logo como es la máscara, con un sombrero de plumas, propio de las tribus amazónicas, al igual que la tipografía y el estilo de líneas del logo se mantienen como elementos de unión visual.





# EQWUNOKHIAL MOSH





ILUSTRACIÓN # 8:



MANTEÑA URBAN



Este diseño fue elaborado utilizando elementos gráficos realizados por la cultura Manteña, como las líneas, los monos, incisiones entre otros. Se le agrega elementos más modernos como el sol, y un pez, por tratarse de una cultura costeña, además de una reinterpretación gráfica de un nativo. La parte central se maneja la máscara del logo, como elemento del contexto urbano; se utilizan colores bastante modernos y llamativos, concretamente de la cultura *Rave*.





CULTURA

MANTEÑA



EQUINOXIAL  
MOSH



ILUSTRACIÓN # 9:



GUERRILLA CÓNDOR



En este diseño se fusionan elementos nacionales como el cóndor con la silueta de un rostro de un anciano de la serranía, elementos obtenidos del análisis del capítulo I acerca de la cultura popular, a estos se le agregan características urbanas a un estilo guerrillero como una pañoleta y balas, elementos provenientes de la cultura *Skin - head* en nuestro país; se aplica la estética del *stencil* para su modernización gráfica, el estilo de línea del logo como elemento de unidad gráfica, el ojo de la marca en las garras del ave, así como la inscripción de la marca “equinoxial mosh”, se le agrega también una textura de tinta salpicada en el fondo







ILUSTRACIÓN # 10:


**ECUAROCK EN LA SANGRE**


Para este diseño se tomo la imagen del sol de la cultura Tolita, el cual constituye un ícono cultural muy importante en nuestro país. Esta imagen fue reinterpretada a un estilo metalero en el cual se le agregan *plugs* en la parte final de los destellos de dicho sol; el rostro central es reemplazado por una calavera a un estilo étnico – urbano, con una pañoleta en su parte superior con elementos gráficos obtenidos del análisis textil; se le agregan guitarras como elementos de la cultura metalera, y así mismo la inscripción de la marca “equinoxial mosh”.







## IV.6. PROTOTIPOS

Una vez realizado todo el proceso de investigación, análisis y diseño; procederemos a aplicarlos en diferentes prendas de vestir, las cuales por supuesto correspondan al contexto urbano. Las prendas en las que se aplicarán las ilustraciones son: camisetas, gorras, capuchas y buzos, por ser las que permiten una mejor aplicación y visualización de las imágenes plasmadas en las mismas. Las prendas que utilizan los jóvenes combinan con tanta rapidez y de manera tan radical esquemas cromáticos que contrastan y agradan a la vista. Por lo tanto se usarán colores vivos y llamativos obtenidos a partir de los análisis del capítulo II y III; estos colores deberán adaptarse de una forma estética y sutil con la cromática de las ilustraciones.

### IV.6.1. Herramientas y materiales.

#### Para el diseño:

Aquí se tendrán en cuenta todos los recursos técnicos que se necesitaran para la elaboración de las distintas ilustraciones que se aplicaran en las diversas prendas de vestir. Como es un proceso amplio requiere de diversas herramientas, tales como computadores, cámaras fotográficas, hojas , lápices, etc. A continuación se detallan las diferentes herramientas así como su respectivo costo.

Herramientas	Cant.	Precio Unitario	Costo
Computador portátil Macbook	1	1.900,00	1.900,00
Tableta gráfica Genius MousePen 8x6	1	125,00	125,00
Cámara de fotos Nikon s630	1	420,00	420,00
Papel bond A4	100	0,05	5,00
Juego de pinturas	1 caja	2,80	2,80
Lápices	5	1,78	8,90
<b>TOTAL:</b>			<b>\$ 2.461,70</b>

#### Para los procesos de fabricación:

En cuanto a las técnicas a utilizarse; debido a la variedad en el estilo gráfico realizado se opto por utilizar algún proceso que permita la producción en pequeñas cantidades así como una buena durabilidad y calidad de sus acabados. En base a estas características la mayoría de los estampados se realizaran mediante viniles térmicos; los cuales tienen una durabilidad de 120 lavadas mas o menos, y permite crear diseños en pequeñas y grandes cantidad, y su costo es relativamente bajo en comparación con otras de técnicas de estampados. También se utilizará lo que es el bordado para que las prendas no se vean monótonas, y por ser una técnica con excelente resultado visual en cuestiones de ropa, además de tener un costo relativamente bajo.



**Impresora para estampados térmicos.** Son máquinas que funcionan con tintas solventes, a la cual se le coloca determinados tipo de viniles, logrando un proceso más rápido y sencillo; además posee un sistema de troquelado, para obtener estampados precisos y de altísima calidad. Luego de imprimir y troquelar el diseño a estamparse; se procede a eliminar las partes inservibles, para luego mediante transfer especial colocarlo sobre la plancha de calor y estamparla sobre la prenda.

**Maquina de bordar.** Son maquinas eléctricas que sirve para bordar dibujos sobre cualquier tipo de prenda debido a sus diferentes bastidores. Su velocidad se mide en ppm (puntadas por minuto) y algunas pueden almacenar hasta 500.000 puntadas. Existen máquinas desde 6 hasta 20 agujas, con pantallas LCD incluidas para enviar las ordenes de trabajo en las que se incluye el cambio automático de color del hilo, así como un mecanismo corta hilos superior e inferior.

**Plancha Termofijadora Plana.** Son maquinas que se utilizan para estampar sobre cualquier tipo de tela. Entre sus características principales podemos encontrar relojes digitales de tiempo y de temperatura, goma siliconada gruesa, temporizador digital, timbre que avisa cuando el tiempo llega a cero, temperatura, presión pareja en toda la superficie, placa de calor teflonada totalmente lisa, brazo de presión hidráulico y de muy fácil uso. Para estampar prendas de algodón se necesita una temperatura de 330° C; y estampado a dos tiempos, uno corto para extraer la humedad de la prenda y otro un poco más largo para el estampado del arte en sí.

RECURSO	Cant.	Precio Unitario	Costo
Máquina de bordar BROTHER PR-1000	1	8.000,00	8.000,00
Impresora para estampados térmicos ROLAND SPV-300	1	20.000,00	20.000,00
Plancha termofijadora plana STAHL Hotronix 16 x 16	1	2.800,00	2.800,00
Vinil térmico para impresión	2 m	35,00	70,00
Vinil térmico para troquelado	1 m	30,00	30,00
Hilo de seda para bordado.	3 rollos	6,00	18,00
<b>TOTAL:</b>			<b>\$ 30.918,00</b>

#### IV.6.2. Aplicaciones.



# PROTOTIPO # 1

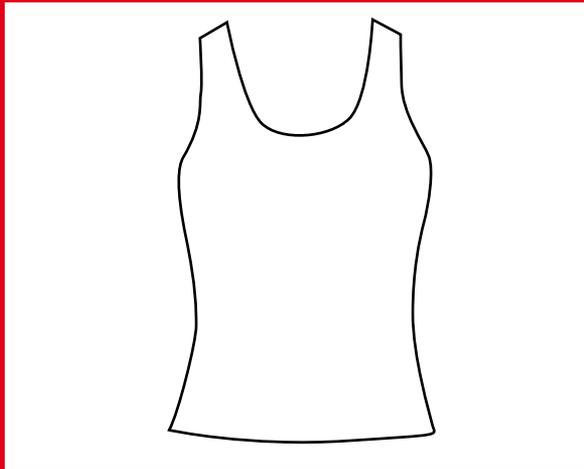


### Descripción Técnica:

Ilustración #	Nombre :	
1	<b>JOTA-JOTA, EL RUISEÑOR DE AMÉRICA</b>	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Camiseta de Algodón	\$ 8.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 10.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 18.00</b>



## PROTOTIPO # 2



### Descripción Técnica:

Ilustración #	Nombre :	
2	HUARMI CUYAG TAQUI	
Usuario:	Femenino	Costo:
Prenda:	Vividi de Algodón	\$ 5.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 8.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 13.00</b>



# PROTOTIPO # 3

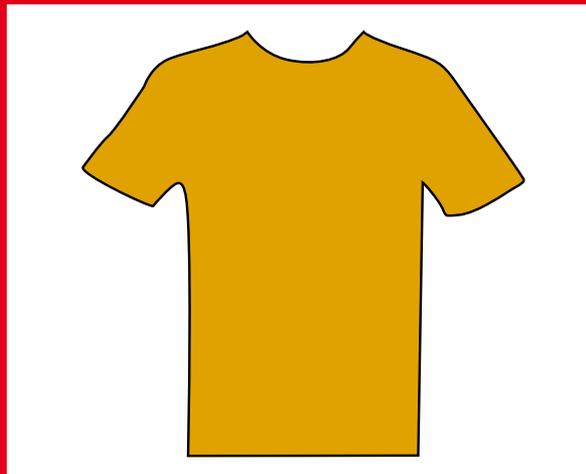


**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
<b>3</b>	<b>GUERRERO CHORRERA</b>	
<b>Usuario:</b>	Masculino	<b>Costo:</b>
<b>Prenda:</b>	Camiseta de Algodón	\$ 8.00
<b>Técnica:</b>	Estampado con vinil térmico	\$ 10.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 18.00</b>



# PROTOTIPO # 4

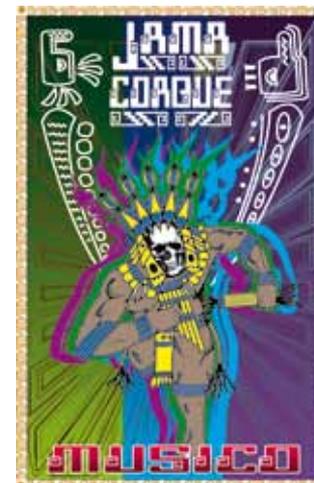


**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
4	ÑUCANCHIK RAYMI	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Camiseta de Algodón	\$ 8.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 10.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 18.00</b>



# PROTOTIPO # 5



### Descripción Técnica:

Ilustración #	Nombre :	
<b>5</b>	<b>MÚSICA Y ESPÍRITUS JAMA - COAQUE</b>	
<b>Usuario:</b>	Masculino	<b>Costo:</b>
<b>Prenda:</b>	Camiseta de Algodón	\$ 8.00
<b>Técnica:</b>	Estampado con vinil térnico	\$ 10.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 18.00</b>



PROTOTIPO # 6



**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
6	CASSETTE ZOOMORFO	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Gorra de poliéster cubierta con malla	\$ 8.00
Técnica:	Bordado con hilo de seda.	\$ 4.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 12 .00</b>



# PROTOTIPO # 7



**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
7	<b>AMAZONÍA PSICODÉLICA</b>	
<b>Usuario:</b>	Femenino	<b>Costo:</b>
<b>Prenda:</b>	Capucha de Algodón	\$ 30.00
<b>Técnica:</b>	Estampado con vinil térmico	\$ 8.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 38.00</b>



# PROTOTIPO # 8



**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
8	MANTEÑA URBAN	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Capucha de Algodón con sierra	\$ 35.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 10.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 45.00</b>



# PROTOTIPO # 9



**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
9	GUERRILLA CÓNDOR	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Buzo de fibra acrílica con cierre.	\$ 15.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 5.00
	Bordado con hilo de seda	\$ 10.00
	<b>Total:</b>	<b>\$ 30.00</b>





PROTOTIPO # 10



**Descripción Técnica:**

Ilustración #	Nombre :	
10	ECUAROCK EN LA SANGRE	
Usuario:	Masculino	Costo:
Prenda:	Capucha de Algodón	\$ 30.00
Técnica:	Estampado con vinil térmico	\$ 6.00
<b>Total:</b>		<b>\$ 36.00</b>

# **Conclusiones y Anexos.**



El arte ecuatoriano es rico en historia, concepto y estilo, y por lo tanto un gran recurso gráfico, que los ecuatorianos no hemos sabido aprovechar; nuestra gran herencia gráfica poco a poco se ha ido perdiendo, y por lo tanto es importante rescatar esta diversa gama de formas y diseños.

Las culturas urbanas cada día ganan más adeptos, debido a la identidad que generan en sus seguidores; dejando de lado nuestro legado cultural. El enfoque urbano que tienen los jóvenes se limita a seguir un estilo de música o una tendencia de moda; en donde elementos que nos caractericen como ecuatorianos no están presentes; la ecuatorianidad más bien se ha manejado como un concepto popular o folklórico, que no se utiliza más que para hacer y vender turismo a los extranjeros.

Mediante el presente trabajo lo que se busca es preservar esta herencia gráfica mediante una correcta contemporización, adaptándola al contexto urbano, mediante la integración de elementos y colores más modernos; para de esta manera crear un balance entre moda y cultura, y comprender que tanto las formas de vida antiguas como modernas deben concluir en un solo concepto de identidad nacional.

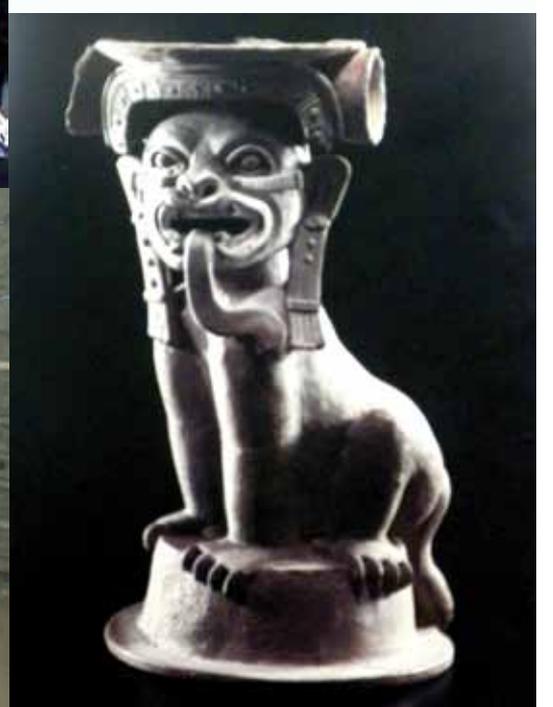
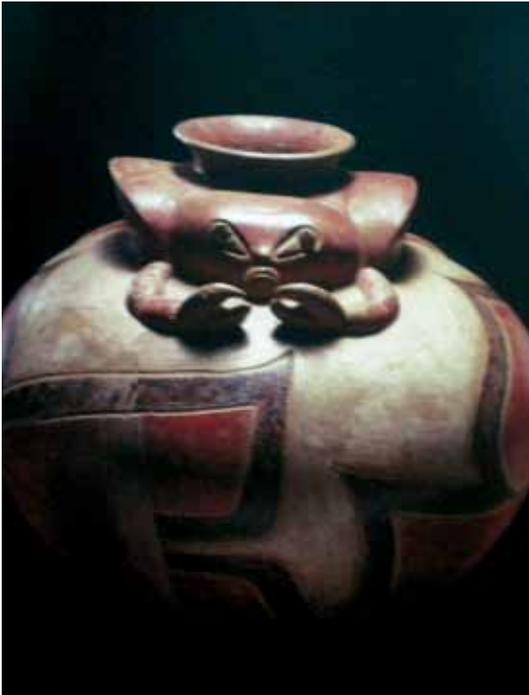
Si queremos como ecuatorianos conservar nuestro legado y nuestra identidad, debemos tomar en cuenta valores y elementos lo que nos caractericen como cultura y como sociedad; comprender como la cosmovisión de nuestros ancestros se relaciona con su entorno, para poder desarrollar una cosmovisión de nuestra realidad en donde lo étnico y lo urbano se fusionen con un resultado satisfactorio. No olvidemos que nuestra cultura no se hizo de la noche a la mañana; y por lo tanto como diseñador gráfico me siento en la obligación de preservarla, para así poder establecer un concepto de ecuatorianidad que perdure para las futuras generaciones.

Somos el fruto de nuestra cultura, la vivimos y la sentimos a todo momento, no existe límites para decir donde comienza y termina lo ecuatoriano; y la reutilización y adaptación de elementos gráficos propios, en indumentaria para grupos urbanos, es un intento personal por el rescate de esta enorme y fascinante cultura equinoccial.



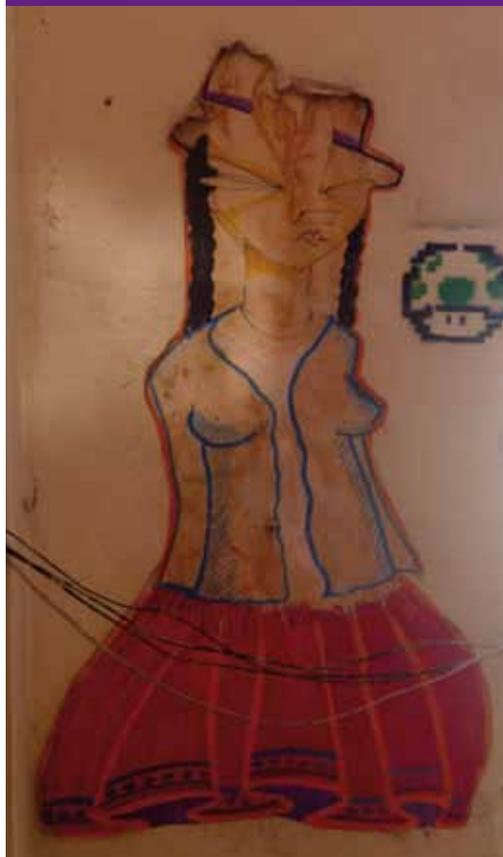
MÁS GRÁFICA ECUATORIANA ...







# MÁS CONTEXTO URBANO ...

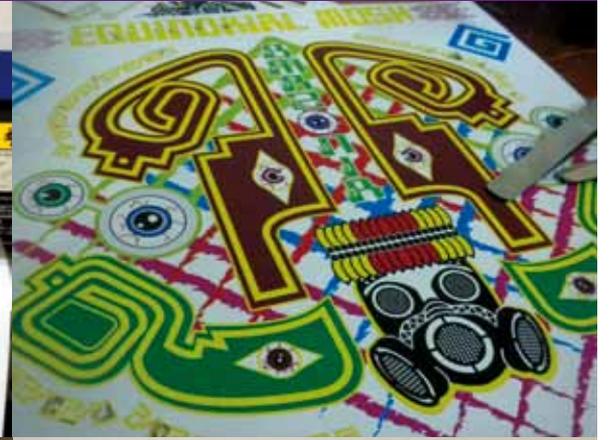








... PROCESO DE ESTAMPADO





## CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE LOS PROTIPOS ...



Etiqueta



Logo



Hang-Tag



### Diseño de la Etiqueta.



### Diseño de los Hag-Tag.



Frente

Posterior

### ... APLICACIONES







... OTRAS PROPUESTAS PARA LAS ILUSTRACIONES







... OTRAS PROPUESTAS PARA LAS ILUSTRACIONES







... OTRAS PROPUESTAS PARA LAS ILUSTRACIONES







... OTRAS PROPUESTAS PARA LAS ILUSTRACIONES







... OTRAS PROPUESTAS PARA LAS ILUSTRACIONES





APLICACIONES EN LA PARTE POSTERIOR DE LAS PRENDAS ..



...PROTOTIPOS EXTRAS





# MÁS EJEMPLOS HOMÓLOGOS ENCONTRADOS ...



# Bibliografía



## LIBROS:

- ANHALLZER ,JJ, Ecuador a ras del Suelo, imp. Mariscal, Quito, 2000.
- ARIEL DE VIDAS, Anath, Memoria textil e industria del recuerdo en los Andes, ed. Abya-Yala, Quito, 2002.
- BOU, Louis, Street Art, ed. Monsa, Barcelona, 2008
- BOU, Louis, Street T camisetas, ed. Monsa, Barcelona, 2008.
- BOU, Louis, Ultimate Street Art – A celebration of graffiti and urban art, ed. Monsa, Barcelona, 2009.
- CAFFARELLI, Constanza, Tribus Urbanas: Cazadores de Identidad, ed. Lumen, Buenos Aires, 2008.
- CASTLEMAN, Craig, Los Grafittis, ed. H Blume, Madrid,1987.
- CERBINO, Mauro, y otros, Culturas Juveniles, ed. Abya Yala, Quito, 2001.
- CRUSH, Lawrenceeg, Principios de Ilustración, ed. GG, Barcelona, 2006.
- CHAVEZ, Norberto, La Imagen Corporativa, ed. GG, Barcelona, 2003.
- DAWSON, John, Guía Completa de Grabado e impresión, ed. Blume, España, 1981.
- FAJARDO, Daniel, revista Utopía, ed. Abya Yala, Cuenca, 2008.
- GONZALEZ OCHOA, César, y otros, Las rutas del diseño, La cuestión de la identidad, ed. Desingnio, México, 2005.
- HIDEAK, Chijilwa, Combinar el Color, ed. Blume, Barcelona, 1999.
- ITURRALDE, Pablo, revista Retrovisor, ed. Soboc Graphic, Quito, 2009.
- KLEIN, Daniel, y otros, El Arte Secreto del Ecuador Precolombino; ed. 5 continents, Milán, 2007.
- LEEK, Michael, Enciclopedia de las técnicas de Aerografía, ed. Blume, Barcelona, 2005.
- LLOTJA, Escuela de Diseño y Arte de Barcelona, Estampación: Colección artes y oficios, ed. Parramon, Barcelona, 2007.
- LUO, Lv, y otros, T – shirt 500 camisetas, ed. Monsa, Barcelona, 2006.
- MALO GONZALEZ, Claudio, Arte y Cultura Popular, CIDAP, Cuenca, 2006.
- MARSHALL, Lindsey, y otros, Como usar imágenes en Diseño Gráfico, ed. Parramon, Barcelona, 2010.

**PÁGINAS WEB:**

- MURPHY, John, y otros, Como diseñar Marcas y Logotipos, ed. GG, Barcelona, 1989.
- PIPES, Alan, Dibujo para Diseñadores, ed. Blume, Barcelona, 2008.
- SALTZMAN, Andrea, Cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta, ed. Paidós, Buenos Aires, 2004.
- SAN MARTIN, Macarena, El Todo en Uno del Diseñador de Moda, ed. Promopress, Barcelona, 2009.
- TAMAYO de GIBELLI, Sara, Enciclopedia de Bordado y Tapicería, Interworld Publishing, New York, 1977.
- VALDANO, Juan, Identidad y formas de lo Ecuatoriano, ed. Eskeletra, Quito, 2007.
- Varios autores, ECUADOR, ed. Lexus, Barcelona, 1999.
- Varios autores, Enciclopedia del ECUADOR, ed. OCEANO, Barcelona, 2000.
- WILDE, Oscar, Qué es el Diseño Gráfico, ed. GG, Barcelona, 2002.
- Avilés, Efrén, Enciclopedia Del Ecuador, Academia Nacional de Historia del Ecuador, <http://www.encyclopediadelecuador.com>, 2004.
- ULLOA, Lilibian, Textiles Prehispánicos y Coloniales, Universidad de Tarapacá, <http://www.uta.cl>, enero de 2006.
- [www.bakanes.com](http://www.bakanes.com)
- [www.brildor.com](http://www.brildor.com)
- [www.maquenorepublik.com](http://www.maquenorepublik.com)
- [www.lamodaenelsigloxx.blogspot.com](http://www.lamodaenelsigloxx.blogspot.com)
- [www.noxhassen.com](http://www.noxhassen.com)
- [www.precolombino.cl](http://www.precolombino.cl)
- [www.saraguro.org](http://www.saraguro.org)
- [www.stencilhistory.blogspot.com](http://www.stencilhistory.blogspot.com)
- [www.vulgomaestre.jimdo.com](http://www.vulgomaestre.jimdo.com)
- [www.zonagraffitis.com](http://www.zonagraffitis.com)





UNIVERSIDAD DE CUENCA  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE DISEÑO

PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN:  
“DISEÑO DE INDUMENTARIA URBANA  
CONTEMPORÁNEA APLICANDO ELEMENTOS  
GRÁFICOS DE LA CULTURA ECUATORIANA”

AUTOR: CRISTIAN ANGEL QUEZADA VERA

TUTOR: MST. REYNEL ALVARADO

Cuenca, 2012.



