

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Raíces precolombinas en la indumentaria actual.

Cosmovisión Diaguita Calchaquí y su influencia en el diseño de modas.

Margarita Gallinal Ferrari

Cuerpo B del PG

27/02/2013

Diseño de modas.

Creación y expresión.

Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1: Nociones básicas de cultura	
1.1 Factores que definen una cultura.....	7
1.2 Descripción de factores culturales.....	9
1.3 Identidad cultural.....	16
Capítulo 2: Breve historia sobre los pueblos Diaguita Calchaquíes.	
2.1 Sus orígenes.....	20
2.2 Organización social.....	25
2.3 Estructura económica.....	28
2.4 Organización política.....	32
Capítulo 3: Cosmovisión Diaguita Calchaquí.	
3.1 Creencias religiosas de los Diaguitas Calchaquíes.....	36
3.1.1 Divinidades Diaguitas Calchaquíes.....	37
3.1.2 Chamanismo.....	38
3.1.3 Plantas sagradas.....	41
3.1.4 Animales sagrados.....	42
3.1.5 Prácticas funerarias.....	43
3.2 Producciones artísticas.....	45
3.2.1 Principales manifestaciones artísticas.....	46

3.2.1.1 Arte chamánico.....	47
3.2.2 Metodología utilizada en la producción artística.....	50
3.2.2.1 Dibujos Geométricos.....	51
3.2.2.2 Dibujos Zoomorfos.....	53
3.2.2.3 Dibujos Antropomorfos.....	55
3.2.2.4 Dibujos Fitomorfos.....	55
3.2.2.2 Dibujos alegóricos.....	56
 Capítulo 4: El proceso de diseño en la creación de una colección.	
4.1 Aportes conceptuales de diseño de indumentaria.....	58
4.2 Conocer el mercado.....	66
4.2.1 Rubros y líneas de la indumentaria.....	66
4.2.2 Un año en la moda.....	71
4.2.3 Conocer a la competencia.....	72
4.3 Investigación y desarrollo creativo.....	73
4.4 Colección como sistema.....	74
4.5 Recursos de diseño.....	76
4.6 Mostrar la colección.....	79
 Capítulo 5: Representación de la cultura diaguita calchaquí en una propuesta de diseño.	
5.1 Volver a las raíces.....	84
5.2 Responsabilidad social y ambiental.....	85
5.3 Colección anticipo primavera – verano 2014.....	86
5.3.1 Perfil del usuario y Competencia.....	87

5.3.2 Fusión de líneas de indumentaria.....	88
5.3.3 Colección y Cosmovisión como sistemas.....	88
5.3.4 Constantes y variables.....	89
5.3.5 Mostrar la colección	92
Conclusiones.....	94
Lista de Referencias Bibliográficas.....	97
Bibliografía.....	103

Introducción

El presente Proyecto de Grado se inscribe en la categoría de Creación y Expresión, y el tema de investigación es la cultura precolombina Diaguita Calchaquí del Noroeste Argentino (NOA), que luego se verá representada en el diseño de una colección de indumentaria que destaque los aspectos más característicos de dicha cultura dejando un testimonio de la importancia que alcanzó a lo largo del tiempo.

A su vez, este Proyecto de Grado pertenece a la línea temática de Diseño y producción de objetos e imágenes en la cual, tal como se detalla en los Escritos en la Facultad de Diseño y Comunicación N°73 (2012) “En este proceso están involucrados, de modo directo, intereses y expectativas de las relaciones con la sociedad que los crea.” Además, la metodología será de carácter cualitativo debido a que se trabajará con fuentes bibliográficas y audiovisuales con el fin de obtener información descriptiva tanto de la cultura en estudio como del diseño de indumentaria.

El marco teórico de este Proyecto se inscribe, por un lado en el contexto del diseño de la indumentaria, y por otro en la cultura prehispánica Diaguita Calchaquí. Tal como explica Valdés de León,

El diseño, es una disciplina que se realiza en el acto de proyectar nuevos objetos con determinada utilidad, que condicionan conductas y comportamientos, así como también formaciones ideológicas. El diseño en sí es poner en práctica el proceso de traer el futuro al presente mediante el proyecto. (2012, p. 33)

A lo largo de este Proyecto de Grado, se intentará poner en práctica lo mencionado por Valdés en la cita anterior, particularmente proyectando las raíces precolombinas del NOA,

especialmente la cultura de los pueblos Diaguitas Calchaquíes, en la propuesta innovadora de una colección de indumentaria. Es mediante esta colección que se pretenderá acercar al lector a los orígenes de las culturas del NOA, las costumbres que aún permanecen intactas, y los valores morales de estos pueblos. La intención es aportar a la conciencia colectiva el hecho de que esta cultura es parte del pasado de la sociedad moderna argentina y por ende conforma su identidad. Esto ayudará a asumir la responsabilidad de proteger y fortalecer dicha comunidad lo que es especialmente importante e inspira el pensamiento de diferentes autores, entre ellos Bassi (1998, p.4) quien afirma lo siguiente:

Fueron olvidados durante su larga noche de los 500 años, pero ahora regresan a la memoria colectiva (...) Son los pueblos originarios de América, los que tras regar con su sangre estas tierras cosechan la reivindicación de los blancos, aunque sea en el interés por su producción artística.

En este proyecto el pasado será utilizado como inspiración para proyectar el futuro y producir una idea renovadora y original que aporte al cambio permanente que caracteriza a la moda. Es posible lograrlo mediante una mirada retrospectiva hacia las culturas originarias teniendo en cuenta sus creaciones artísticas y su diseño como menciona Rojas (1930) quien afirma:

En lugar de una vaga Escuela de Bellas Artes, convendría fundar un Instituto de Artes Decorativas inspirado en el estilizamiento [sic] de modelos regionales y en las imágenes de la arqueología indígena, pero adaptando todo ello, a las necesidades de la industria y vida modernas.

Lo que sostiene Rojas constituye el objetivo general del presente proyecto, que es representar la cultura indígena, especialmente Diaguita Calchaquí, a través del diseño de indumentaria adaptado a las necesidades del mundo moderno. A su vez, se utilizará como

recurso la fusión de rubros de indumentaria en una misma prenda, en paralelo a la fusión cultural que caracteriza a los descendientes de los Diaguita Calchaquíes en la actualidad. De todas formas, es importante recalcar que el estudio de la cultura mencionada se sitúa en el período prehispánico y durante la influencia Inca, debido a que la intención es lograr una representación autóctona de la cultura en estudio para captar la esencia de su cosmovisión. Dicha cosmovisión ha sido conservada con el paso del tiempo y a pesar de las diferentes influencias y mestizajes culturales, sigue siendo un tesoro compartido entre los pueblos originarios del NOA.

El tema abordado posee antecedentes en Proyectos de Grado realizados en la Universidad de Palermo. El Proyecto de Graduación “Lencería - Cultura NOA” se plantea la idea de crear una colección artesanal de lencería femenina inspirada en la cultura del NOA, su simbología del mundo cósmico como las aves, los rombos, las serpientes, y el desarrollo del arte textil. (Carrete, 2012, p.1)

Otro Proyecto que está orientado al estudio de culturas originarias es “Desarrollo de la textilería mapuche en Chubut” enmarcado en la categoría de Ensayo, en el cual se hace un estudio de la comunidad mapuche y su producción textil con el fin de aportar a la conciencia colectiva el hecho de que los pueblos originarios forman parte de la historia de la identidad Argentina y de Chile. (Maza, 2011, p.1)

El Proyecto de Grado titulado “Volviendo a las raíces. Las técnicas textiles tradicionales del Noroeste Argentino y su influencia en el diseño actual” abarca el valor textil de los pueblos originarios, la forma en que fue conservado por sus descendientes y una solución posible para insertarlos en el diseño de moda actual respetando a sus creadores. (Armanini, 2012, p.1)

Además, el Proyecto de Graduación “Los entretelones del arte amerindio entre telas. Las culturas originarias y la moda” hace un estudio sobre la lucha por la identidad de los pueblos originarios, abarcando lo que ocurre en el diseño de indumentaria en Argentina y su relación con las etnias. (Scalbi, 2012, p.1)

Siguiendo con los Proyectos de Graduación que han sido de referencia para el desarrollo del presente trabajo cabe hacer mencionar a “Revalorización del tejido wichi artesanal en la alta costura” que persigue los mismos intereses de revalorización e inclusión de los amerindios a la sociedad globalizada mediante la alta costura. (Clavijo, 2012, p.1)

Por otro lado el Proyecto de Graduación titulado “Revalorización del diseño artesanal. Creación de una línea de carteras artesanales”, propone una colección de carteras con producción artesanal como método para volver a las raíces. En este caso se comparte el interés por lo artesanal, el diseño de autor, y la búsqueda de identidad en los orígenes. (Calzoni, 2011, p. 1)

El Proyecto de Graduación “Viejas técnicas, nuevas oportunidades. El trabajo artesanal textil como patrimonio cultural”, profundiza acerca de la revalorización y el rescate de las técnicas artesanales que trajeron los españoles a mediados del siglo XX a la Argentina. Asimismo se comparte el interés por lo artesanal y la revalorización de raíces que conforman la identidad de la sociedad argentina. (Popolizio, 2011, p.1)

En relación al cuidado del medioambiente, el respeto por los animales y la naturaleza el Proyecto de Grado titulado “La voz de los que no tienen voz” comparte el interés por transmitir un mensaje ético a los seguidores del diseño de indumentaria. (Beltrano Bringas, 2012, p.1)

Siguiendo con la temática de la responsabilidad ambiental, el Proyecto de Grado “Aplicación de diseño sustentable para pequeños emprendedores” explica la importancia y los pasos a seguir para que los materiales y procesos en la creación de una colección de indumentaria sean amigables con el medio ambiente. Además hace referencia al trato con el personal involucrado como factor a ser considerado para que una colección sea sustentable. (Chavanne Duggan, 2012, p.1)

Por último, el Proyecto de Grado “El poncho cosmopolita” se puede considerar un antecedente ya que revaloriza lo artesanal y re significa una prenda que forma parte de la identidad argentina para adaptarla al mundo cosmopolita y revalorizarla. (Rodas, 2011, p.1)

En lo que respecta al abordaje de los capítulos, en el capítulo uno se realizará un recorrido por los principales conceptos que serán utilizados a lo largo de todo este Proyecto de Grado. De esta manera se abordarán las nociones básicas de la cultura, los factores que la definen cultura, la descripción de dichos factores y la identidad cultural. Dichos conceptos serán desarrollados a través de una recopilación bibliográfica de diferentes obras entre las que se destacan autores como Fernandez Latour de Botas, Bauman, Lafaye, Grimson, Ember y Ember, y García Canclini.

El contenido del capítulo dos, será el resultado de la investigación de los aborígenes Diaguita Calchaquíes. Se intentará revelar su llegada a esas latitudes, la influencia Incaica que soportaron, e introducir también a su cultura económica, social y política. Para desarrollar dicho contenido se estudiarán autores como Serrano, Vera, Llamazares, Rex Gonzales, Martinez Sarasola, Mandrini, e Ibarra Grasso entre otros. La información será principalmente obtenida mediante referencias bibliográficas, pero también se utilizarán medios audiovisuales.

En el capítulo tres se abordará el núcleo central del Proyecto de Grado ya que de aquí surgirá la propuesta de diseño. De esta manera, serán analizadas las cuestiones concernientes a las creencias religiosas, y la producción artística de los pueblos Diaguita Calchaquíes. Para lograrlo, se estudiará a autores como Martínez Sarasola, Llamazares, y Vera principalmente.

El capítulo cuarto se explicará el proceso de diseño utilizado para poder llevar a cabo la colección que se propone como resultado práctico de este Proyecto de Grado, teniendo en cuenta la etapa de investigación, el punto de partida de la colección, las constantes y variables que se articulan a lo ancho y largo de la misma, generando las diferentes series, como también se explicará la función social de la moda. Para el desarrollo de este capítulo se estudiará a autores como Renfrew, Sorger, Udale, Riviere y Areso.

Por último, el capítulo cinco cumplirá la función de articular los tres principales conceptos que conforman el espíritu de la colección. Estos son: la cultura diaguita – calchaquí, la producción socialmente responsable y la innovación en el diseño de la indumentaria basado en la fusión de rubros dentro de una misma prenda.

De esta forma se alcanzará el objetivo del presente proyecto que es utilizar la indumentaria como medio de difusión e inclusión de los pueblos aborígenes del NOA a la sociedad moderna argentina.

Capítulo 1: Nociones básicas de cultura.

El presente capítulo intentará dejar en claro los factores que conforman una cultura, como se identifica y se representa una cultura como tal. De esta forma se podrá analizar en profundidad la cultura Diaguita Calchaquí en los siguientes capítulos, e interpretarla en el marco de la indumentaria.

Hay muchas opiniones, ideas, hábitos que compartimos con muchas personas en nuestra sociedad. A pesar de que casi nunca nos detenemos en pensar dichas ideas y costumbres que compartimos, éstas constituyen lo que los antropólogos denominan cultura. (Ember y Ember, 1997, p. 20-21)

Es decir, los análisis de las culturas son viables debido a que existen diferentes culturas que cuando entran en contacto resaltan las principales características de cada una. Es fundamental comprender que todo encuentro de culturas puede resultar intrigante, alarmante, y hasta agresivo en algunas ocasiones, por lo que es importante no perder de vista que sus costumbres e ideales son los moralmente correctos para dicha sociedad. Por lo tanto, al estudiar una cultura, es necesario mantener la objetividad para poder llegar a su raíz e incluso poder interpretar los factores que dan lugar a dichas costumbres, en un determinado contexto. De lo contrario, cualquier estudio de este tipo impediría dar a conocer con exactitud la realidad que esta sociedad vive día a día en el entorno al que pertenece.

1.1 Factores que definen una cultura.

A diferencia de lo que el común de las personas interpreta como cultura, ésta "...se refiere a la forma de vida que la sociedad considera superior o más deseables... Cualquier ser humano es culto en el sentido que participa de una cultura u otra." (Ember et al., ob.cit.) Esta

afirmación coincide con la concepción de la cultura según otros pensadores como por ejemplo Tylor (1924) quien relacionaba a la cultura con los conocimientos y hábitos que un ser humano adquiere como miembro de la sociedad. Esta idea de cultura es opuesta a lo que en la actualidad se asocia a la palabra cultura en la vida cotidiana de las personas. Así es común que se diga que una persona es muy culta queriéndose referir a que tiene amplitud de conocimientos o por el contrario, que una persona es poco culta cuando tiene pocos conocimientos. Siguiendo a Grimson (2011) esta noción ratifica con la idea de que la cultura está relacionada con los conocimientos en arte, música, u otros y que de esta manera existe una denominada alta cultura y en contraposición personas incultas.

A lo largo de este subcapítulo se intentará dar a conocer, tal como explica Ember en la cita anterior, el concepto de cultura y qué factores hacen a la cultura de una sociedad determinada.

El primer aspecto a tener en cuenta es que todo factor cultural es adquirido, se aprende, no se hereda. (Ember et al, ob.cit.). Por lo tanto, las costumbres, valores, creencias e ideales al ser transmitidos de persona a persona, de generación en generación, son considerados aspectos culturales; mientras que el espacio geográfico o la etnia de una sociedad, por ejemplo, no lo son, aunque muy probablemente sean las causantes de costumbres o ideales comunes de un pueblo. Por ejemplo, en el Norte Argentino, la tierra árida y las montañas son las razones de que las civilizaciones aborígenes que allí vivieron desarrollaran un excepcional sistema de riego que llama la atención de otras culturas hasta la actualidad. Con este ejemplo se intenta exponer que, el sistema de riego es una característica cultural, mientras que el espacio geográfico no; simplemente da lugar a un aspecto cultural del pueblo que habita en ese contexto espacial y temporal.

En segundo lugar, se considera cultural a toda costumbre, hábito, valor o creencia en que la mayoría de las personas de una sociedad estén de acuerdo de que son moralmente apropiadas y las compartan. (Ember et al., ob.cit.). A su vez, dentro de toda cultura existen subculturas, en las cuales las personas involucradas comparten temas afines como los laborales, o religiosos, por lo tanto existen costumbres, valores, y creencias en común, aunque no comunes con el resto de la sociedad, que las conforma como subculturas.

La mejor manera de estudiar una sociedad es mediante el choque cultural porque nos permite ver las diferencias, costumbres, valores y creencias. (Grimson, ob. cit.) Es por eso que mediante este Proyecto de Grado se intenta aprovechar el choque cultural entre Buenos Aires y los indígenas olvidados del Norte para resaltar lo que permanece, la esencia de estos pueblos y plasmarlo en una colección de indumentaria.

En resumen, una cultura está formada por los comportamientos económicos, la conformación social, estructuras políticas y creencias religiosas de un determinado grupo. (Grimson, ob.cit.) En el próximo subcapítulo se describirá cada uno de ellos.

1.2 Descripción de factores culturales.

En este subcapítulo se definirán los factores que componen una cultura como los comportamientos económicos, la conformación social, las estructura políticas, y las creencias religiosas.

En primer lugar, los comportamientos económicos pueden caracterizarse por la forma en que los pueblos obtienen sus recursos para poder sobrevivir. Inclusive, esto puede significar, la manera en que obtienen los alimentos, la forma en que organizan los intercambios, las formas de pago, la utilización de los medios de producción y la división del trabajo, entre

otros aspectos. En lo referente a la obtención de alimentos Ember y Ember (ob.cit.) definen esta actividad como cualquier forma de subsistencia en la que obtener alimentos es una actividad dependiente de los recursos presentes en la naturaleza. Vale decir, que se relaciona con la agricultura, la crianza de animales, la recolección de frutos silvestres; sin que medie ningún proceso de producción o transformación de estos alimentos antes de su consumo. Como se verá más adelante, esta actividad era característica del pueblo Diaguita Calchaquí.

Cabe destacar que la obtención de alimentos mencionada anteriormente, aún sin someterse al proceso de transformación, puede enmarcarse en un ámbito de producción relativamente estandarizada. Esto se logra, a través del cultivo. Los antropólogos, distinguen tres grandes formas de cultivo o de producción de alimentos, la horticultura, la agricultura y el pastoralismo para la ganadería. (Ember et al., ob.cit.)

La horticultura, se refiere al cultivo de cualquier clase de plantas con métodos sencillos y sin la existencia de campos permanentemente cultivados. Las herramientas utilizadas suelen ser manuales como palas, arados tirados por animales, sin utilizar métodos de fertilización más que la irrigación. Hay dos formas de horticultura, una de ellas en relación al cultivo intensivo que implica cultivar la tierra en períodos breves para luego dejar de cultivarla por un período de tiempo. De esta manera, la tierra se vuelve a nutrir y recupera su capacidad de cultivo. El otro tipo de horticultura implica la dependencia de árboles que tardan largos años en crecer y dar frutos.

Por otro lado, la agricultura refiere a la utilización de técnicas que permiten el cultivo de campos de manera permanente. Esto último implica que la fertilización de la tierra no puede lograrse por el proceso natural, tal como se mencionó al hablar de horticultura. Por el

contrario, en este caso es preciso encontrar formas de fertilización que se compongan de material orgánico, ya sea humano o animal, y de material inorgánico como compuestos químicos. En relación al uso de la tecnología, requiere una mayor complejidad que en el caso de horticultura como tractores para el arado de varios surcos en forma simultánea.

En tercer lugar, el pastoralismo para la ganadería es una práctica utilizada para la cría de animales domesticados con el fin de obtener de ellos alimento como leche, sangre, carne y materias primas.

En relación a los intercambio, su complejidad varía de una sociedad a otra. A pesar de que en la actualidad el intercambio se encuadra en una compleja red de actividades, en sociedades más primitivas las personas trabajaban para obtener cobijo, alimentos y herramientas para sí mismos y sus familias. (Ember et al., ob.cit.) Así las familias controlaban sus propios recursos producidos y los productos de su trabajo para trocarlos con miembros de otras familias e incluso de otros pueblos, para obtener bienes complementarios. Las formas de pago están íntimamente relacionadas con las modalidades de intercambio. De esta manera, las sociedades que poseen mayor complejidad para ejercer los intercambios, cuentan por consecuencia con numerosas formas de pago.

En las culturas, tal como se mencionó anteriormente, la división del trabajo en las sociedades puede responder a diferentes parámetros. Por ejemplo, el sexo puede generar división laboral, dedicándose las mujeres a ciertas tareas y los hombres a otras. La edad, también puede constituir otro parámetro para dividir las tareas. En Japón, las personas de mayor edad suelen ocupar puestos de toma de decisión, mientras que los más jóvenes se dedican a tareas ejecutivas u operativas. Por último, otra de las posibles formas de división laboral, es en relación a los conocimientos o actividades en las que cada persona se

especializa. Esta forma es quizás la más utilizada en la moderna sociedad occidental, en la cual el trabajo que realiza cada persona se asocia a su profesión, ejemplo: abogados, contadores, médicos, o especializaciones como plomero, gasista, etc.

En cuanto a la organización social de los pueblos tal como explican Ember y Ember (ob.cit.), se pone de manifiesto en sus relaciones de clases y familias, existiendo sociedades con mayor o menor grado de desigualdad social. Así se pueden encontrar sociedades igualitarias, sociedades de rangos y sociedades de clases.

Las sociedades igualitarias son comunes entre los pueblos cazadores, recolectores, horticultores y pastores. El término sociedad igualitaria refiere a sociedades en las que todos pueden ocupar las mismas posiciones realizando actividades similares. Es decir, si alguien cultiva la tierra con la misma capacidad que otra persona, debería ocupar el mismo lugar social que ésta última. Con esto se intenta significar que las sociedades igualitarias no implican que todos sus integrantes sean iguales, sino que por el contrario, que todos tienen las mismas posibilidades de ocupar los mismos puestos.

En segundo lugar, las sociedades de rangos, son habituales en pueblos agricultores y pastores. Este tipo de sociedades se caracterizan por accesos desiguales al prestigio y estatus, pero no por un acceso desigual a los recursos económicos. Por ejemplo, la posición de jefe es hereditaria, pero no solo de esa posición depende el acceso a los recursos económicos.

Por último, en las sociedades de clase existe un acceso desigual al prestigio pero no así a los recursos económicos. Las sociedades de clases pueden ser abiertas, cerradas o de castas. En las abiertas, todas las personas tienen las mismas oportunidades de acceder a los recursos económicos, de poder y prestigio, mientras que en las cerradas sucede lo

contrario. En las sociedades de castas, el acceso a los recursos económicos está determinado por el nacimiento y el matrimonio.

Otro aspecto a tener en cuenta en el estudio de la organización social de una cultura, es la familia que presenta similitudes de una sociedad a otra, aunque también puede presentar ciertas particularidades. Como similar, se encuentra que una familia es una unidad social y económica en cualquier sociedad, mientras que como particularidad se pueden mencionar los roles de los integrantes de la familia y su tamaño. El concepto de familia, abarca el de matrimonio, que es común en diferentes culturas a pesar de que las formas de contracción o compromiso matrimonial sea característico de cada sociedad. En algunas culturas, el matrimonio es arreglado o acordado según los cargos familiares, mientras que en otras cada miembro de la familia contrae matrimonio con quien lo desee. Por otro lado, en algunas sociedades es aceptable la endogamia (entre miembros del mismo grupo familiar), mientras que en otras lo es la exogamia (personas externas al grupo familiar), o la monogamia (mujer con hombre u hombre con mujer) en contraposición a la poligamia (un hombre con varias mujeres).

A su vez, otro aspecto a tener en cuenta en el estudio de una cultura son las creencias religiosas, es decir, todo lo relacionado a aspectos sobre los que el hombre no encuentra explicación racional. Mientras que para algunas sociedades ciertos hechos son sobrenaturales, para otras el mismo hecho tiene una causa natural. Para la civilización occidental actual, los terremotos son consecuencia de una causa natural mientras que antiguamente para otras culturas, como la judeo-cristiana, significaban un hecho sobrenatural. Inclusive en la actualidad, lo que para algunas sociedades es un hecho natural, como por ejemplo las enfermedades, para otras es un fenómeno estrictamente sobrenatural. Tal como dicen Ember y Ember (ob.cit.), a menudo están unidos los roles religiosos con los

políticos o económicos en algunas sociedades. Esto explica que un líder político o económico puede ser a su vez el líder religioso para esa sociedad, como también sucede con las costumbres cuyo origen político, social o religioso es difícil de establecer.

Las creencias religiosas como factor cultural, constituyen el "... conjunto de actitudes, creencias y prácticas relativas a los poderes sobrenaturales, tanto si se trata de fuerzas, dioses, espíritus, fantasmas o demonios" (Ember et.al., ob. cit., p. 358). Según éstos, las creencias religiosas pueden verse reflejadas en el conjunto de los elementos culturales, en las construcciones, los alimentos, como también en sus relaciones económicas y políticas. Así, en el caso del *Homo Sapiens*, sus creencias religiosas en relación a la vida después de la muerte se hacen evidentes en los restos de alimentos, herramientas y otros objetos que fueron encontradas en sus enterramientos. Otros elementos en donde pueden verse representadas las creencias del más allá, son aquellos referentes a las producciones artísticas como esculturas, amuletos, frescos, música y danza. Por último, se podría explorar la cultura general y religiosa mediante los elementos y costumbres de uso cotidiano como la vestimenta, tabúes, herramientas y utensilios.

Resulta necesario a los fines del objetivo del presente Proyecto de Grado, ahondar en el porqué de la existencia de las religiones como también en sus manifestaciones artísticas, ya que la propuesta de diseño que se abordará en el capítulo quinto contempla la representación de los aspectos religiosos de la cultura Diaguita – Calchaquí.

A tal efecto, responder el cómo y el porqué del surgimiento de las religiones, constituye un factor necesario para poder comprender una religión determinada. Haciendo referencia a lo que mencionan Ember y Ember (ob.cit), la mayoría de los antropólogos, sociólogos y psicólogos creen que las religiones nacen como respuestas a la necesidad de un

entendimiento racional, una regresión hacia la infancia, un desequilibrio por lo desconocido, y la tendencia a la creación de una comunidad. Por otro lado, Tylor (1924) afirma que la religión se origina al intentar comprender sueños, trances y muerte. Este autor, sostiene que las imágenes de las personas y los animales sugieren una doble existencia de entes, por un lado el espiritual correspondiente a la parte psíquica o al alma invisible, y por otro lado el físico o material. La creencia del alma, según Tylor, es la primera manifestación de la religión. Por otro lado, Freud (1943) intenta una explicación psicológica del fenómeno religioso que puede ser de utilidad a los fines del presente trabajo final integrador. El autor indica que los acontecimientos que sucedan durante la infancia de un individuo tendrán una relación directa con la práctica religiosa no solo en relación a la intensidad de dicha práctica sino también en lo que se refiere al tipo de práctica o culto. Para Freud, es de esperar que los niños débiles y dependientes de sus padres, tengan en la adultez la necesidad de recurrir a prácticas religiosas para protegerse de los avatares de la vida. De esta manera, es de esperar que en épocas de incertidumbre o duda, el individuo se vuelva más religioso.

La explicación psicológica de Freud es ampliada con visiones de otros estudiosos como Jung, Maslow y James, entre otros (como se cita en Ember y Ember, 1997, p.361). Para estos autores, la religión no tenía solo la función de proteger y calmar la ansiedad de quien se encontraba en problemas respecto de los acontecimientos de su vida. Sino también, la religión vendría a cumplir la función de una especie de terapia que proporciona un sentimiento de unión entre quienes profesan el culto. Pero además de ello, esa comunión termina en la formación de un ente superior que a la vez viene a funcionar como el protector de quienes profesan el culto.

Finalmente es necesario explicar el concepto de lenguaje el cual se puede entender como un complejo sistema de comunicación hablada, simbólica, que unifica la sociedad y permite

transmitir cultura de una persona a otra. (Ember et al., ob.cit.) De hecho, siguiendo con los mismos autores una sociedad es posible, entre otras cosas, si se comparte un sistema de lenguaje común. Así, una sociedad puede ser definida como "... un grupo de personas que ocupa un determinado territorio y que habla una lengua común que los pueblos vecinos no suelen entender." (ob.cit., p.24).

Por lo tanto, el lenguaje es una causa de la cultura que delimita la sociedad que se pretende estudiar. En relación a los diaguitas – calchaquíes, cabe aclarar que a pesar de que en la actualidad hablen español, antes de la llegada de los europeos, su lengua era quechua por la influencia incaica, y previo a ella el Cacán.

El lenguaje, se caracteriza por tener un carácter simbólico en el sentido que se le da a las palabras o un grupo de ellas para poder representar su significado, independientemente de que el objeto esté o no presente. Esta característica simbólica, es de especial interés para lograr la representación de la cultura diaguita – calchaquí en la propuesta de diseño a desarrollar en el capítulo cinco. Además, la simbología del lenguaje es lo que permite la transmisión de los elementos culturales dentro de una misma cultura y de una cultura a otra. Esto que puede parecer complejo, es extremadamente práctico, si se considera que a través del lenguaje un padre puede transmitirle a su hijo el fanatismo por un equipo de fútbol o sus creencias religiosas.

1.3 Identidad cultural

Considerando que el objetivo de la presente investigación trata de representar la cultura de un pueblo a través del diseño de indumentaria, el concepto de identidad se vuelve especialmente importante ya que la identidad es consecuencia de la cultura y por ende uno de los elementos más fácilmente identificables en la cultura de una sociedad. Dicha identidad

puede verse materializado en diferentes elementos culturales como tradiciones, creencias, comportamientos, y valores. Es de esperar que el investigador que atienda a la observación de estos elementos dentro de una cultura puede hacerse una idea bastante acertada en lo que respecta la identidad de un determinado pueblo.

Por otro lado, hay que incluir al desarrollo del individuo dentro del medio social. De esta forma, la identidad puede ser entendida como la ubicación en un lugar determinado dentro de una sociedad lo cual puede ser interpretado de manera subjetiva por cada persona.

Otros autores como Erich Fromm (s.d.), indican que la noción de identidad viene intrínseca con la condición propia del humano. Sin embargo, el mismo autor también indica que la identidad es propia del hombre dotado de razón, apartado de la naturaleza, quien tiene la necesidad de formarse un concepto de sí mismo diferenciándose del resto de la sociedad que, así como tiene conciencia de los demás, por ejemplo de sus vecinos, parientes, amigos, necesita por lo tanto tener conciencia de sí mismo para poder diferenciarse del resto.

Lo anterior significa que el concepto de identidad se desarrolla a partir de las identificaciones tempranas. De esta forma, únicamente cuando se concibe el mundo exterior como algo separado e independiente, el individuo puede obtener conciencia de sí mismo. Sin embargo es de fundamental importancia, más aún concibiendo los objetivos del presente Proyecto de Grado, entender que el concepto de identidad puede observarse en instituciones sociales. Esto último es así independientemente de la discusión que pueda existir acerca de si la identidad es otorgada por estas instituciones a los individuos o viceversa. Más aún en las sociedades más complejas, las instituciones tienen la función de ofrecer una suerte de estratificación social dado que quienes se ocupan tienen un determinado estatus y un determinado rol social. Por lo tanto, así como el estudio de la identidad puede dar una visión

de la cultura, el estudio de las instituciones puede dar información sobre la identidad de un pueblo y sobre los diferentes roles que cumplían sus integrantes.

Como rasgos identificables de una identidad y también como una manera de hacer más empírico el trabajo del investigador, es útil recurrir a las nociones manifestadas en la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales realizada en México en 1982 y patrocinada por la UNESCO (Latour de Botas, 1991, p. 22) En esta Conferencia, se establecen los aspectos a tener en cuenta en el análisis de una identidad cultural y que servirán de guía para el estudio de la cultura Diaguita Calchaquí que se llevará a cabo en el presente trabajo. Estos aspectos son, lo histórico, lo étnico, lo lingüístico, lo político y lo psicológico.

Lo histórico refiere a la memoria o conciencia colectiva de una comunidad como también de su pasado, sus experiencias, sus realizaciones, y sus ideales. Lo étnico, implica la autoconciencia, es decir la capacidad de auto identificarse como una nación, grupo, tribu, entre otros. Lo lingüístico, implica la configuración que se tiene a la hora de comunicar y de organizar la lectura de datos de la realidad. Lo político, entiende todo lo relacionado al ejercicio de la autonomía y la soberanía nacional. Por último, lo psicológico implica aquellas formas compartidas y rasgos psicológicos que configuran la personalidad básica o el carácter social de una comunidad. De esta forma, la identidad cultural debe entenderse como manifestaciones tangibles que expresan el sentimiento percibido por los miembros de una colectividad a pesar de que ellos por sus propios medios no puedan expresarlos con fidelidad y desarrollarlos libremente.

Otra definición de identidad cultural es la de Ander-Egg (1987) quien indica que la identidad es la representación de la memoria colectiva de un grupo de individuos que a su vez son extraídos por estos últimos y que condicionan sus comportamientos.

Como se puede observar, hablar de sociedad, economía, religión, lenguaje, cultura, e identidad, implica el desarrollo de ciertos conceptos compartidos, a veces con el mismo significado, otras con significados similares; pero siempre dentro de un sistema de interrelación donde existe un condicionamiento entre los diferentes aspectos abordados a lo largo del presente capítulo. Así es notorio que la identidad tiene una interdependencia recíproca con la cultura, que el sistema económico está inserto y hasta puede ser causa de la cultura existente, que el lenguaje genera identidad y que la identidad es el resultado de un sistema social.

Cabe destacar la definición de García Canclini para cultura a modo de conclusión del presente capítulo. “El conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se las reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”. (1987, p.25)

Capítulo 2: Breve historia sobre los pueblos Diaguitas Calchaquíes.

En el presente capítulo se realizará un breve abordaje histórico sobre los pueblos Diaguitas Calchaquíes, que se concentrará en describir las características más importantes acerca de sus orígenes, organización social, economía, y política. Cabe aclarar que esta investigación se sitúa en el período prehispánico. Otra aclaración, más concerniente a cuestiones terminológicas, se refiere al hecho de que la denominación Diaguita Calchaquí se corresponde con las comunidades que ocuparon el corazón del NOA, los valles y quebradas. (Ver figura 1. Cuerpo C) Estas comunidades, estaban formadas por un conjunto de grupos diferentes como "...los pulares, luracataos, chicoanas, tolombones, yocaviles, quilmes, tafís, hualfines, entre muchos otros." (Martinez Sarasola, 1997, p. 23-24). Como última aclaración, es necesario mencionar que existían tres culturas claramente diferenciadas llamadas "...santamariana, barreal, angualasto..." (Serrano, 1947, p. 19). Sin embargo, a los fines del presente proyecto, dichas diferencias no serán tomadas en cuenta por lo cual se abordará a la cultura Diaguita Calchaquí en forma integral.

2.1 Sus orígenes.

En el presente apartado se describirán los principales elementos que han dado origen al pueblo Diaguita Calchaquí. Tal como Antonio Serrano lo define, un pueblo es: "un conjunto de agrupaciones humanas con un idioma común, establecidos en un territorio con elementos culturales y concepciones religiosas comunes, que vivían o no bajo el régimen de una política determinada centralizadora. (ob.cit., p.12)

Antes de la llegada de los invasores europeos, en el continente habitaban grupos indígenas hoy denominados aborígenes. Fue entonces que con la llegada de los conquistadores que

les fue asignada la terminología de indígenas, dado que los españoles estaban convencidos de haber llegado a las Indias. (Martinez Sarasola, Llamazares, 2011)

Los indios o aborígenes que habitaban el continente llegaron desde Asia en diversas etapas, atravesaron el estrecho de Bering y cruzaron de Siberia a Alaska. En el transcurso de 18.000 años se extendieron hasta el sur del continente. Estos primitivos habitantes tenían características mongoloides, propio de un tipo especial de población que fue común a Asia y Europa. (Martinez Sarasola, et al., ob.cit.)

La forma de vida y cultura que fueron adquiriendo cada uno de los grupos dependió de la zona en que vivían y de la influencia de otras tribus americanas que vivían a sus alrededores.

Los aborígenes del NOA pertenecían a la tradición cultural del mundo andino, los del Nordeste (NEA) a la cultura de la selva amazonas, los de la llanura chaqueña pertenecían a la tradición cultural propia de su territorio, mientras que los aborígenes de la Pampa y la Patagonia recibieron influencia y costumbres de los indígenas del territorio chileno, los araucanos. Todos ellos habitan el actual territorio argentino desde hace aproximadamente 8000 años.

La geografía del NOA con cadenas montañosas, altos picos y valles que dificultaban las comunicaciones, contribuyó a la formación de culturas muy distintas con respecto a las de las llanuras. La investigación realizada se remontará puntualmente a las culturas que habitaron y aún habitan la zona montañosa del país, conocida como etnia andina. Hoy quedan dieciocho pueblos reconocidos de origen andino, entre ellos los Diaguita Calchaquíes que habitan el corazón del Noroeste, en una ancha franja que contenía los valles y quebradas, se se extendía desde la provincia de Salta hasta San Juan. Estos

pueblos se ubicaban al sur de los pueblos omaguacas y atacamas, y al norte de los huarpes y comechingones. (Portal informativo de Salta, 2012)

Es importante destacar que en la región del Noroeste existieron cuatro culturas andinas fuertemente marcadas: Diaguitas, Omaguacas hoy conocidos como Humahuacas, Atacamas, y Tonocotés. Los europeos denominaron Calchaquíes a un conjunto de culturas diaguitas, como los Yocaviles, Quilmes, Tafís, Chicoanas, Tilcaras y Purmamarca entre otros. Tal como se ha señalado, la denominación a este grupo parece derivar de uno de los principales jefes Diaguitas que se opusieron a los españoles, Kalchakí quien fue llamado por los conquistadores como Juan Calchaquí, y era sabido que dominaba en el valle de Yocavil. A pesar de ser diferentes parcialidades, las culturas estaban unidas por su lengua, el cacán. Incluso algunos investigadores utilizan el término Cacanes para denominar a los Diaguitas. (Serrano, ob.cit, p. 21)

La cultura Diaguita Calchaquí fue la más representativa de los antiguos habitantes indígenas del Noroeste argentino, y conformó la más compleja y numerosa de las poblaciones, con alrededor de 55.000 habitantes. (Martínez Sarasola y Llamazares, 2011)

Es claramente visible la “quichuanización” en las civilizaciones andinas debido a que los incas extendieron sus dominios por estas regiones a mediados del siglo XV, es decir cincuenta años antes de la llegada de los españoles. Además, es sabido que el Camino del Inca atravesaba estos territorios; y el referente histórico Padre Techo lo confirma en sus textos “consta que sus habitantes obedecieron en tiempos pasados a los reyes incas y aún persevera en sus ánimos el afecto de éstos.” (Serrano, ob.cit., p.16) Por lo tanto, es correcto expresar que la dominación inca incluyó a los habitantes de los valles calchaquíes al imperio Tawantisuyu con Cusco como central del poder. Los incas conquistaron algunos de los

territorios del actual NOA y Cuyo pasando a formar parte de la región sudoeste del Tawantinsuyu denominada Kollasuyu. La influencia incaica se extendió en territorio actualmente chileno, boliviano y argentino además del peruano. El motivo de la conquista utilizado por el emperador inca Sapan Inka Tupac Yupanki era “para que sepan la religión, adoren al sol y gocen de sus beneficios” (Serrano, ob.cit., p.14).

Los incas impusieron modelos económicos y su organización política y social, además de pautas culturales y religiosas. De esta forma aprovechaban mejor los recursos naturales, controlaban el territorio y evitaban las rebeliones. El método para conquistar tierras era mediante la manipulación de los señores o *curacas* locales. Los incas les ofrecían regalos a cambio del compromiso por mantenerse bajo el régimen del imperio. Dichos conquistadores se declaraban propietarios de las tierras y todos los bienes, incluyendo los recursos mineros; y nombraban a los antiguos propietarios como usufructuarios de las ganancias, a cambio de que éstos trabajaran dichos bienes de forma obligatoria denominando a este sistema como de reciprocidad. (Mandrini, 2008, p.160)

La conquista Inca ayudó a dar uniformidad cultural al NOA y facilitó la dominación española. Claros ejemplos son la lengua quechua, y las vías de comunicación que se utilizaban para desplazar funcionarios, ejércitos y mercancías. Pero dado que la dominación Inca duró muy pocos años, las diferencias entre los pueblos subsistieron y como consecuencia los valles calchaquíes fueron arduos de someter para los conquistadores hispánicos. A esto se debe la importancia que tuvo esta cultura en la región noroeste del territorio argentino. (Serrano, ob.cit., p.14) Por otro lado, Cervin también deja testimonio en su carta escrita, acerca de la resistencia que sostuvieron los pueblos originarios del NOA ante la invasión española.

“Indios Beliciosos de los yngas [sic] que sacaban el oro y riqueza de la provincia de San Pedro mártir [sic] ”...”y esto hizieron [sic] en tiempo e [sic] cuando del Perú vino por esta gobernación [sic] de tucuman [sic] para Chile el gobernador con cuatrocientos ombres [sic] por esconderse y huir de ellos.” (1586)

Se dice que los antiguos presintieron la llegada de los españoles; la vieron reflejada en deformaciones de animales y cambios abruptos en el cielo. “Eran extraños, de piel blanca, no entendían su idioma y portaban armas que escupían fuego. Habían venido para quedarse y todo iba a cambiar. Era el comienzo de una nueva era de violencia, enfrentamiento y pérdida de las costumbres originarias”. (Martínez Sarasola, et al, 2011)

Según los mismos autores, los conquistadores españoles ingresaron al actual territorio argentino por tres vías simultáneamente. Al extremo este ingresaron por Asunción del Paraguay y conquistaron el litoral, al norte llegaron desde Perú, mientras que a tierras del oeste ingresaron desde Chile por el océano.

Fue así que tras largas generaciones de libertad, proseguidas por la convivencia armoniosa del período de la dominación Inca, en la época de la colonia, los indios fueron obligados a trabajar para los españoles y muchos de ellos exterminados. Básicamente los españoles utilizaron tres métodos para consolidar la conquista que consistían en trabajo forzado, urbanización de los pueblos, y evangelización de los aborígenes. A los sobrevivientes de las guerras y epidemias los pusieron bajo el sistema de urbanización que consistía en asentamientos pequeños en donde podían controlar la mano de obra. Los actuales pueblos de la Quebrada de Humahuaca como Humahuaca, Tilcara y Purmamarca son resultado de pueblos de reducción; y las iglesias de la zona, evidencia de la evangelización de los pueblos. (Martínez Sarasola, et al, 2011)

A pesar de los maltratos y abusos en la actualidad existen todavía grupos aborígenes que conservan su lengua, su cultura original y sus tradiciones. La gran mayoría vive en las provincias del norte del país, como los Diaguita Calchaquíes entre otros; como también en la provincia de Río Negro subsisten grupos de Araucanos y Mapuches.

“Toda la tierra es una sola alma y todos somos parte de ella, no podrán morir nuestras almas. Cambiar si que pueden pero no apagarse. Una sola alma somos, como hay un sólo mundo.” (Kuruinka, 1963)

2.2 Organización social.

En primer lugar, Martínez Sarasola y Llamazares (ob.cit.) introducen uno de los principios básicos de las modalidades aborígenes, en donde “La vida humana tiene sentido y función en base a la comunidad. Todos tienen en ella su lugar y son importantes para los demás.” Es éste suficiente motivo para que en cada salida del sol se haga reverencia a la vida colectiva. Los autores calculan que los Diaguita Calchaquíes sumaban 55.000 almas aproximadamente formando un pueblo de cultura homogénea perteneciente a la raza andina, pero muy diferenciado del resto de los pueblos andinos. Todos ellos hablaban el cacán, el cual sobrevivió a la “quichuanización”, pero finalmente se extinguió con la llegada de los españoles. Cabe destacar que la lengua cacán, también llamada diaguita, se utilizaba en varios dialectos en la mayor parte de los valles y quebradas del territorio habitados por los aborígenes en cuestión; quienes fueron denominados diaguitas calchaquíes haciendo referencia a su lengua. “Era un idioma lleno de sonidos culturales si bien algunas de sus palabras han perdurado en los nombres de cerros, ríos y localidades del noroeste argentino: Payogasta, Nonogasta, Aconquija, Lutarcao...” (Diaguitas O.N.G.D, 2012).

La organización social se solía centralizar en uno o más caciques quienes dirigían a los demás pobladores en la realización de tareas comunitarias y organización de enfrentamientos ante peligros extremos. Para ser cacique era necesario cumplir una serie de requisitos entre los que se encontraban haber sido parte de una familia de caciques anteriores y tener la mayor capacidad física de dicho grupo familiar. En caso de no haber guerras, el cacique era quien decidía todo lo concerniente a la producción de alimentos como así también la obtención de minerales, la administración de la justicia, la dirección de las ceremonias, la negociación en los conflictos vecinales o la defensa con valentía guerrera de los derechos. (Serrano, 1947)

Además, el cacique gozaba de ciertos privilegios. Podía tener más esposas, vivir en sitios más altos, en casas más grandes, usar ropa fina y adornos de oro y cobre. Pero esto último implicaba que el cacique debía luchar siempre por mantener su reputación ya que en caso de perder el prestigio, sus hombres podían abandonarlo.

Las familias Diaguitas Calchaquíes eran poco numerosas, ya que por lo general estaban compuestas por cuatro o cinco personas. Los hijos varones al llegar a la pubertad recibían una ceremonia de iniciación que era de suma importancia para la comunidad. Por otro lado, las tareas cotidianas eran realizadas por los miembros masculinos, quienes se encargaban de cultivar los campos, buscar leña y cuidar los rebaños entre otras cosas.

Los diaguitas eran de contextura más bien baja, con promedios entre 1.61 y 1.62. En los pies usaban *ushuatas* de cuero que eran sandalias de suela doble que se sostenían con correas. La camiseta o *unku* servía de vestido y se trataba de una túnica larga que podía llegar hasta los tobillos, sin mangas y confeccionadas en lana de llama o de vicuña. El *unku* se ponía por la cabeza a través de una abertura en V sujetándolo en la cintura con una faja

de lana. A pesar de que se confeccionaba enteramente en un solo tono de color tostado claro, tenía toques de color rojo, azul o blanco y adornos en el pecho y en la faja que se utilizaba para la sujeción. (Ver figura 2. Cuerpo C) Dicha túnica lucía rayas o grabados de tigres en el ruedo. Debido a que esta túnica no tenía bolsillos, se utilizaba una suerte de bolsa colorida en la cual guardaban los objetos que necesitaban usar durante el día. (Ver figura 11. Cuerpo c) Cuando debían ir a la guerra o trabajar el campo, se recogían el *unku* llevándolo a la altura de la cintura. En caso de que hiciera frío, se usaban mantas o ponchos largos, lisos y rayados que se colocaban por los hombros y se sujetaban por delante con un alfiler de metal llamado *topu*. (De Hoyos, 1998, p.18)

El peinado constituía un arte para los diaguitas calchaquíes. Consideraban su negra, larga y lacia cabellera como motivo de orgullo, mientras que cualquier intento de cortársela era una ofensa. En diferentes valles, el peinado era adornado y manipulado de diferentes formas. Algunos indígenas usaban el cabello sin trenzar y revuelto en la espalda; otros lo sujetaban en varias trenzas que dejaban caer sobre los hombros. También algunos colocaban dichas trenzas sobre la cabeza en forma de moño. Un peinado exclusivamente femenino de los valles calchaquíes, era el llamado *moño hopi* que consistía en trenzas que deshacían al contraer matrimonio. A su vez, en la zona central se utilizaba un peinado hecho por manojos de cabello que se cruzaban entre sí para dejar caer sobre la frente. En dicha área también era común el peinado recogido en un solo manojito simulando un turbante sobre la cabeza. (Serrano, ob.cit.) (Ver figura 3 y 4. Cuerpo C)

Por otro lado, en lo que refiere al embellecimiento, solían pintarse y tatuarse el rostro con los mismos dibujos que plasmaban en la alfarería funeraria. Además los hombres cuidaban su barba tanto como el cabello.

Por último, utilizaban una forma muy especial de dar forma a sus cabezas, que consistía en acostar a los bebés sobre una tabla mientras que ponían otra más chica en la frente del niño, uniéndolas entre ellas. El objetivo era que el niño creciera formándose una frente alta y achatada. (Figura 5. Cuerpo C)

Otro aspecto social a tener en cuenta, es el referido a las aldeas que tenían la particularidad de estar formadas por dos partes; un sector bajo y un sector alto. En la zona baja, situada en el valle, se amontonaban las viviendas chicas; mientras que en lo alto contaban con un fuerte o *pucará*, diseñado para el refugio de la población en tiempos de guerra (Serrano, ob. cit.) Por otro lado, la ubicación de las viviendas estaba directamente relacionada con las relaciones (conflictivas o no) entre los vecinos. Así los diaguitas que habitaban los valles de Abaucán se encontraban en lugares abiertos, sin defensas y al pie de los cerros. Mientras que en los valles Calchaquíes las viviendas estaban ubicadas en las laderas de las montañas para dificultar el acceso de los posibles enemigos y además en estos lugares, se construían los ya mencionados *pucarás*. (De Hoyos, ob.cit.)

2.3 Estructura económica.

Previo la incorporación de los diaguitas al imperio Incaico, lo que generó grandes cambios en la cultura de este pueblo, se habían alcanzado importantes logros tecnológicos, económicos, de organización política y social en toda la región del NOA. (Mandrini, 2008, p.156) Dicho territorio compuesto por subregiones de diferentes suelos y climas, conformaba una red de intercambio de bienes que las vinculaba entre sí y complementaba las economías de las diferentes comunidades.

De todos modos, es importante destacar que la variada riqueza cultural que en la actualidad llama la atención, se debe a la fusión de estos pueblos originarios con el imperio inca; y por

lo tanto al analizar sus costumbres se tendrá en cuenta el período prehispánico en el que los Incas ya habían dominado el NOA. El imperio incaico baso su ejercicio del poder en el control sobre numerosas poblaciones, el monopolio de los recursos humanos y de los recursos básicos.

Los miembros de la comunidad Diaguita Calchaquí eran principalmente agricultores sedentarios. Cultivaban maíz, porotos, zapallos, papa y quínoa. Lo hacían en andenes de cultivo o terrazas en las laderas de la montaña para aprovechar las variables climáticas en las diferentes alturas y evitar la erosión de las laderas. (Figura 6. Cuerpo C) La tecnología que habían desarrollado se destacaba en el riego artificial con el cual distribuían por canales, el agua de arroyos y vertientes. Como no conocían el arado, hacían pequeños agujeros en la tierra para airearla. A su vez cultivaban plantas no alimenticias como el mate, para armar sonajeros y pequeños vasos pirograbados. Cabe destacar que sabían cultivar diferentes tipos de tierra. En el caso de tierras con declive, si el mismo era suave, hacían terrenos delimitados con paredes de piedra para evitar el ingreso de animales y prevenir la erosión. Por el contrario, si el declive era más bien pronunciado construían andenes y o canales de acequias para distribuir agua de manera natural (De Hoyos, 1998, p.13). Además, utilizaban el “control vertical de un máximo de pisos ecológicos” que fue propio de la cultura incaica. Dicho control consistía en aprovechar la variedad de pisos ecológicos como por ejemplo las punas, los valles andinos y los valles costeros haciendo que todos los pueblos tuvieran acceso a los diferentes suelos. De esta manera, lograban obtener la mayor variedad posible de productos. Es importante aclarar que quienes trabajaban en dichas tierras se asentaban en estos territorios aunque mantenían sus viviendas y familias en el lugar de origen. (Mandrini, 2008, p. 160)

Las tareas de cultivo eran realizadas en forma comunitaria entre hombres y mujeres. Los hombres se dedicaban al cultivo mientras que las mujeres los seguían con cántaros de chicha y se ocupaban de sacar los yuyos y todo lo que se pudiera constituir en un peligro para el cultivo como ratones, cuisés, loros, entre otros. (De Hoyos, 1998, p.13)

La época de la cosecha era la más alegre del año, se procedía a almacenar los granos en agujeros en el suelo y en cestos colgados. Además, se utilizaban bolsas tejidas para el transporte de lo cultivado, llamadas costales que en algunas ocasiones también servían para el almacenamiento. Estos excedentes de producción, además de los tejidos, eran la base de la sustentación de los ejércitos, de los nobles, funcionarios administrativos, templos, del Inca y del sistema de reciprocidad. Este último consistía en un sistema de regalos y remuneraciones efectuadas por parte del Inca a los propietarios originarios de las tierras. (Mandrini, 2008, p. 158-159)

También era importante la recolección de frutos silvestres, la algarroba, el molle, y el chañar para el sustento durante el invierno como también para la fabricación de bebidas alcohólicas. La bebida típica de los pueblos del NOA era la chicha, la cual era en base a maíz fermentado. (Serrano, 1947, p. 28)

Cazaban guanacos, vicuñas y ciervos en expediciones a regiones apartadas. Las llamas y alpacas las criaban para luego utilizarlas como animales de carga y aprovechar su lana, pero no para alimentarse de su carne. (Serrano, 1947, p. 27-28). Cabe aclarar que las civilizaciones aborígenes de la región cazaban lo justo y necesario, ya que había una relación de respeto entre el hombre y la naturaleza. De los animales se aprendían conductas y pautas de vida, por lo cual para honrarlos a la hora de cazar era necesario estar en armonía, sin ningún sentimiento de odio. (*Martínez Sarasola y Llamazares, 2011, DVD*).

Paralelamente, los diaguitas construían sus viviendas de piedra, dispuestas con pared de pirca, y sin utilizar ningún tipo de cemento; técnica que obtuvieron de los pueblos andinos. Las mismas eran rectangulares, de ángulos bien pronunciados, con una puerta de 70 a 80 centímetros de ancho y techo torteado de paja y barro (Serrano, ob. cit.). Sus armas eran el arco y flecha, las medias pircas y mazas, tiraderas, y hachas de piedra.

A su vez, debido a la dominación incaica, construyeron depósitos para almacenar los excedentes de producción de alimentos y tejidos y de esta forma evitar la escasez en épocas de sequía y baja producción lanera. De esta forma la industria textil alcanzó gran desarrollo, siendo utilizadas las lanas de llama, guanaco y vicuña, las cuales eran teñidas de forma natural con vegetales.

Trabajaban metales como el bronce, el cobre, la plata y el oro por método de fusión y martilleo. Hay ruinas de metalúrgicas en el norte de los Valles Calchaquíes que confirman esta práctica. El cobre era el metal más empleado, que se usaba en placas grabadas (Ver figura 7.Cuerpo C), campanas, hachas, cinceles, pinzas de uso doméstico y agujas de coser. Mientras que el oro era utilizado para pendientes, adornos personales y piezas de arte para la invocación de las divinidades. Para la realización de esta tarea, primeramente se reducían a polvo los minerales para lo que utilizaban el *maray que* consistía en una suerte de mortero para la trituración de los metales, que luego eran fundidos en hornos llamados *huayras*. (Serrano, ob. cit., p. 29-31)

Para finalizar el presente apartado, cabe destacar que la actividad económica mencionada se desarrollaba dentro de una compleja red de caminos que consistía en puentes que unían quebradas y sorteaban ríos caudalosos, además de contar con paradores para el descanso

de viajeros. Esta red era de utilidad para la actividad económica y también para el rápido desplazamiento de ejércitos, funcionarios del Estado y mensajeros.

Otro elemento clave para el buen desarrollo económico del imperio, fue el sistema *Quipu* (nudos) en el cual se anotaban los registros de población, contabilidad tributaria, como también narraciones históricas, genealógicas, poemas y canciones. (Mandrini, 2008, p.158)
(Ver figura 8. Cuerpo C)

2.4 Organización Política

Como ya se adelantó al principio de este capítulo, la presencia incaica en la cultura Diaguita Calchaquí, influyó en la organización política y social. Respecto de lo político, se implantó el sistema de *mitas* o trabajo obligatorio. Para que esto fuese posible se creó un sistema de control político y administrativo, cada uno con sus respectivas autoridades. Dichas autoridades, usaron como método para someter a los mandatarios locales originarios, la realización de regalos y concesión de determinados privilegios. Se homogenizó el uso de la lengua *quechua*, se ampliaron las vías de comunicación favoreciendo el desplazamiento de personas y ejércitos, se extendió el urbanismo, el uso del metal y técnicas agrícolas. También se impusieron algunos elementos de cerámica, arquitectura y rituales religiosos. La organización política incaica provocó movimientos de población, conocidos como *mitmaq*, quebrando las regiones culturales. Esta dominación tendió a homogenizar a las poblaciones conquistadas estableciendo un sistema político uniforme que facilitó, posteriormente, la dominación española.

A pesar de la dominación incaica, el sistema de gobierno Diaguita Calchaquí originario se mantuvo de manera no centralizada, independiente y contaba con un cacique por aldea, cuyo rango era hereditario y ejercía el poder sobre su comunidad. Dichos caciques eran los

únicos con derecho a la poligamia, mientras que el resto de la comunidad se agrupaba en familias, cada una con su jefe, distinguido por portar hachas insignias de cobre o piedra. (Serrano, ob. cit., p.21) (Ver figura 9. Cuerpo C)

Respecto a la organización política para la guerra, los diaguitas fueron considerados temibles combatientes. En las batallas utilizaban arco y flecha, la cual podía atravesar a una persona en caso de ser bien arrojada. Además las flechas y arcos servían como medio para la comunicación, ya que si un cacique enviaba una flecha a otro cacique significaba que necesitaba un aliado. Como ya se explicó, al momento en que los pueblos eran atacados se refugiaban en el *pucará* o fuerte en la altura que tenía un único acceso y su interior era una suerte de laberinto, que dejaba atrapado al atacante. Sin embargo, si el enfrentamiento a distancia no generaba los resultados esperados, se utilizaba el rompe cabeza que básicamente consistía en una masa de piedra sujeta a un palo con el cual se agredía al oponente. Estas tácticas de combate eran complementadas con fuego y agua. El fuego se utilizaba para incendiar las flechas, que eran lanzadas encendidas al enemigo y el agua era desviada de su curso para matarlo de sed o para evitar su paso o acceso. Por último, solían utilizar piedras arrojadas con armas tejidas en lana de llama, que median dos metros de longitud y portaban la piedra en la mitad. (De Hoyos, ob.cit. p. 24). (Ver figura 10.Cuerpo C)

Como se puede observar, la cultura Diaguita Calchaquí se materializa a través de numerosos elementos que involucran aspectos culturales, económicos, sociales y políticos, muchos de ellos vinculados entre sí.

A modo de conclusión del presente capítulo, es necesario destacar que la dominación incaica se extendió por un período breve y concluyó con la llegada de los españoles. Si bien es cierto que ejercieron una influencia notable sobre los diaguitas calchaquíes, no lograron

borrar totalmente las tradiciones culturales de este pueblo. Por el contrario, algunas de las diferencias entre los diaguitas calchaquíes y los incas subsistieron y fueron reconocidas durante la conquista de los españoles.

Capítulo 3: Cosmovisión Diaguita Calchaquí.

En el presente capítulo se desarrollará la cultura de los pueblos Diaguita Calchaquíes desde su cosmovisión, que será el eje central del Proyecto de Grado. Cabe aclarar que el concepto de cosmovisión, será abordado desde la perspectiva de Martínez Sarasola y Llamazares quienes afirman que constituye la base de la identidad indígena la cual perduró en el tiempo. A su vez es “el eje central e integrador que permite generar significados y otorga sentido a la existencia social en su totalidad” (2005, p. 65). En este sentido, las culturas pre colombinas entienden al mundo desde una visión totalizadora, que es integrada por la comunidad y el resto de los elementos, formando un sistema de inter conexión entre todas las partes, denominado cosmovisión. Dentro de este sistema es importante respetar el orden cósmico para mantener el equilibrio, lo que implica que si se altera alguno de los elementos de este sistema, universo, naturaleza, hombres, entre otros, afectará directamente a cualquiera de los otros elementos. Esto último implica que la cultura Diaguita Calchaquí tenga conciencia de su participación activa en el cosmos en cada una de sus actividades cotidianas.

Se intentará abarcar todo lo relacionado a la fe y lo sagrado de la cultura Diaguita Calchaquí, para lo que se explicarán las creencias religiosas de dichos pueblos, el rol del chamanismo en sus sociedades, las costumbres funerarias y la simbología sagrada. Por otro lado, se explicará rol de la Naturaleza en la vida cotidiana de los pueblos precolombinos, específicamente los de la región andina, quienes comparten la adoración a la *Pachamama* o Madre Tierra, los animales y las plantas sagradas. Por último, se hará referencia a las producciones artísticas que quedaron como testimonio de la cultura de los pueblos diaguita – calchaquíes, principalmente la alfarería y los textiles, teniendo en cuenta el valor artístico, el valor social, y el valor simbólico que poseen. En estas regiones, previo a la llegada de los españoles, tal como expresa Accornero “... el arte era la vida misma y el artista el portador

de la verdad, su modo de comunicación con la naturaleza y con sus dioses y la manifestación de su pensamiento.” (2007, p. 15). Es por este motivo que el presente capítulo conforma el eje central de este proyecto, ya que analiza lo más rico de la cultura en estudio para luego utilizarlo en el proyecto de diseño de la colección de indumentaria.

3.1 Creencias religiosas de los Diaguitas Calchaquíes.

En primer lugar, es importante aclarar que según Rex Gonzales (s.f) los diaguitas calchaquíes se regían por su propia religión incluso durante el período de dominación Incaica, debido a que los Incas no impusieron sus creencias religiosas, sino que respetaron y estimularon los cultos locales para evitar las rebeliones ante la imposición del poder.

Así mismo los diaguitas calchaquíes adoraban al sol, al trueno, y al relámpago. Según Techo (s.d), “adoraban al sol como Dios principal y al trueno y relámpago como divinidades menores y también a los árboles adornados de plumas.” Cada una de ellas era representada mediante la imagen de un animal en particular, como la serpiente que representaba al rayo.

Por otro lado, Lozano (s.d.) afirma que en adoración al trueno y al rayo, construían “unas casas pequeñas en cuya circunferencia interior clavaban unas varas rociadas con sangre de carnero de la tierra y vestidas de plumajes de varios colores...”. Dichas casas fueron conocidas como *mochaderos* o casas de ídolos, en las cuales, bajo el poder del chamán, rendían culto a sus deidades y otros ídolos que llamaban *Cailles*.

A su vez, es sabida la existencia de los adoratorios dentro de esta cultura, tal como afirma Lozano (s.d.), eran denominadas *Zupca* y en ellos se ejercían los sacrificios.

La civilización diaguita calchaquí tenía una profunda concepción religiosa la cual abarcaba varios aspectos de su vida cotidiana. Dichos aspectos serán abordados en los próximos sub apartados.

3.1.1 Divinidades Diaguitas Calchaquíes.

En primer lugar, la Pachamama, es la donomiación que se le dio a la madre tierra la cual a pesar de ser de suma importancia para los diaguitas calchaquíes, no es la deidad suprema sino que forma parte de una leyenda. Pachamama fecundaba la tierra, le dababa fertilidad a los campos, buen viaje al caminante, buen parto a las mujeres, y prosperidad en todas las empresas o emprendimientos. La leyenda cuenta que Pachamac era el dios del cielo, ser supremo y Pachamama, su esposa. Juntos engendraron dos hijos mellizos, el sol y la luna que a su vez también eran héroes. Pachamac, también era conocido como Viracocha quien, como afirma Tello (s.d), era una divinidad custodiada por dos jaguares y esto se veía reflejado en sus representaciones artísticas (Serrano, 1947, p. 46)

Es importante explicar que los indígenas del NOA tuvieron y aún tienen una fuerte relación con la Pachamama. Es por este motivo que se hacían rituales de fertilidad como por ejemplo el sacrificio de sangre, la ofrenda del primer fruto de la recolección, y el primer bocado o primer trago de sus comidas, con el fin de perderle perdón por el uso que se hace de la tierra y de lo que la tierra provee a la comunidad.

En segundo lugar, los diaguitas tuvieron otras divinidades como ser Saramama que era la protectora de sembrados evitando las plagas, la Yucurmana que era la madre agua, muy fuertemente relacionada con la Pachamama por ser quien protegía las vertientes de que su caudal nunca se terminara. También tenían una divinidad protectora del algarrobo llamada Zapam-Zacum, que entre otras cosas cuidaba a los niños mientras que las madres

trabajaban cosechando el algarrobo conocido como el árbol de la vida. Además, la divinidad que protegía las llamas, vicuñas, guanacos, y cóndores, era llamada Llastay. Dichos animales conformaban el grupo de animales útiles de las alturas por lo que el Llastay ahuyentaba todo factor que significara riesgoso para la comunidad. (Agüero Vera, 1993)

Por otro lado, los diaguitas calchaquíes también creían en divinidades malignas que eran Cachirú, Mikilo, y Chiqui. El Cachirú era representada por la lechuza, que era temida por robarse el alma de los muertos. El Mikilo, era una divinidad que no tenía representación visual, sino que simplemente se presentía en la noche, a veces oyendo un grito o voces, y huían para dejarla atrás. Por último, el Chiqui, que tampoco era visible, tenía el poder de hacer maldades mediante los fenómenos naturales, trayendo grandes sequías, hambre a los animales, y violencia a las personas. Para evitar su enojo le hacían ofrendas de todo tipo. (Agüero Vera, 1993)

3.1.2 Chamanismo

El chamanismo era una práctica vinculada a la cosmovisión ya que consistía en la intermediación entre los diferentes niveles cósmicos con el objetivo de mantener el orden y equilibrio entre lo natural, lo sobrenatural, y lo humano. Dicha intermediación, estaba a cargo de un hechicero llamado chamán, quien cumplía las funciones de sacerdote, curador, jefe, visionario del futuro, artista y hombre o mujer de cultura, como también consejero de la sociedad. Para entender las características propias de la práctica se debe hacer referencia al término en inglés *shaman* el cual significa movimiento y agitación corporal (Llamazares y Martínez Sarasola, 2005).

La posición especial del chaman respecto de la sociedad, era debido al ejercicio de sus poderes que le permitían ir hacia lo sobrenatural, y luego poder regresar al plano de la

cotidianeidad. De esta manera, los chamanes cumplían el rol de viajeros entre los diferentes planos, el sobrenatural y el real. Sin embargo, muchos viajes eran realizados solo como fin o compromiso en algún emprendimiento social, como la intermediación, para obtener una cosecha abundante o el éxito ante la defensa contra un invasor.

La condición de chamán se obtenía por herencia, revelación o aprendizaje. El aprendizaje consistía, tal como explica Miercea Eliade (1993), en el estudio de las técnicas del éxtasis o también llamado vuelo chamánico. Dicho vuelo, que además de organizar la actividad chamánica sintetizaba la concepción del mundo, se podía caracterizar por cuatro acciones diferentes que consistían en el viaje, el trance, la transformación y el ejercicio del poder.

En lo que al viaje respecta, el mismo consistía en ascensos o descensos a través de las diferentes dimensiones espacio temporales, que se realizaban acompañado de espíritus o animales que servían de consejeros y guías. Entre los animales, se destacaban principalmente las aves, debido a que de ellas aprendían las técnicas de vuelo y la visión aguda que les permitía captar información de los otros mundos. Por otros mundos se entiende al supra mundo o cielo, el mundo intermedio o tierra, y el inframundo o mundo subterráneo; los cuales se comunican entre sí a través de un eje vertical conocido como eje del mundo por el cual viaja el chaman. (Ver figura 12. Cuerpo C)

Por su parte, el trance puede ser considerado como el medio de locomoción por el cual se produce el viaje chamánico. Diferentes técnicas se podían utilizar para acceder a este trance, generalmente llevado a cabo en las mochaderas o casas de ídolos, entre las cuales se puede mencionar la vibración de la música, la percusión, el canto, la recitación, y el movimiento físico. Para lograr este estado, también se hacía uso de plantas psicoactivas, tema que será bordado en el apartado correspondiente. A su vez, el estado de trance se

desarrollaba con el acompañamiento de diferentes objetos materiales, algunos de ellos sagrados, como varillas con plumas ensangrentadas, laminas de cobre llamadas cailles, cuchillos, piedras semipreciosas, sustancias animales y vegetales. Otros objetos, de elaboración artesanal, que acompañaban el estado de trance consistían en estatuillas, vasijas e imágenes realizadas sobre superficies naturales.

Por otro lado, la transformación era uno de los objetivos principales del chaman el cual se constituía y dependía del viaje realizado tendiendo como finalidad la transformación de algún acontecimiento perjudicial, como por ejemplo una sequía o epidemia, en algo positivo para la sociedad.

La última fase de la práctica chamánica consistía en ejercicio del poder el cual implicaba el dominio de las fuerzas ocultas, ya fuesen del mal o del bien.

Durante el aprendizaje de sus actividades, desde sus inicios, el chaman utiliza animales y otros objetos protectores. Luego, ya tendrá facultades que lo distinguen del resto de la sociedad como la visión penetrante, la posibilidad de comunicarse con espíritus de vivos y muertos. Por último, estará en condiciones de controlar ciertas fuerzas de la naturaleza en pos de beneficios sociales y así ejercer las cuatro fases de la práctica chamánica. Tal como afirma Levillier (1926) "... tienen sus casas de ydolos [sic] donde el demonio abla [sic] con ellos..."

Los chamanes practicaban lo conocido como el culto de la cabeza trofeo, el cual consistía en cortarle la cabeza al enemigo y ofrecérsela al sol. También, era una tradición ofrendar al sol la cabeza de un ciervo con flechas clavadas y pasarla de hechicero en hechicero como una manera de ceder la presidencia de la próxima ceremonia. (Rex Gonzales, s.d.)

Por último, los individuos con vocación al chamanismo, eran “llamados” por acontecimientos sobrenaturales que les daban la pauta de su futura posición social.

3.1.3 Plantas sagradas

Resulta imprescindible abordar el tema de las plantas sagradas para explicar mejor el chamanismo ya que las mismas cumplían un rol fundamental en las ceremonias religiosas y de culto en el NOA. Es importante aclarar el significado de planta sagrada ya que algunos autores hacen referencia de las mismas bajo el término alucinógenos, el cual tiene cierta connotación relacionada a las drogas, que no es enteramente acertado. Por plantas sagradas se intenta referir a todo tipo de plantas de uso ceremonial que eran utilizadas por los chamanes para viajar entre los diferentes mundos con el fin de informar a la comunidad, curar a los enfermos, y relacionarse con las almas. No todas las plantas que son sagradas son alucinógenas, sino que algunas solamente poseen por ejemplo propiedades curativas. (Llamazares y Sarasola, xx, p. 67) Es por este motivo que en el presente proyecto se utilizará el término de plantas sagradas únicamente.

En primer lugar, el continente sudamericano se divide en regiones en las cuales existen diversos tipos de vegetación, pero tal como ya fue explicado, el comercio entre las diferentes regiones, permitió que los Diaguitas Calchaquíes tuvieran acceso a plantas sagradas de gran variedad a pesar de que no todos los tipos crecieran en sus tierras. Fue así que en la región del NOA se utilizaron principalmente el *cebil*, el tabaco, la coca, la *wachuma* y el *chamico*. Del *cebil*, que es un árbol perteneciente a las zonas amazónicas, se utilizó la semilla que una vez tostada y molida, la aspiraban o la fumaban mezclada con tabaco. Del tabaco y la coca, las cuales crecen en diferentes zonas del territorio sudamericano, se utilizaron las hojas para fumarlas y mascarlas respectivamente. La *wachuma*, también conocida como San Pedro, es

un cactus que crece en las zonas del pacífico, y el *chamico* perteneciente a las selvas amazónicas es una maleza de gran resistencia. (Llamazares y Martínez Sarasola, 2005, p. 68-69).

3.1.4 Animales sagrados.

En lo que a los animales sagrados respecta, es acertado destacar la importancia de la agricultura en la sociedad Diaguita Calchaquí y la escasez de las lluvias en la región del NOA. Es éste un factor fundamental en la elección de los animales sagrados dentro de dicha cultura.

En primer lugar, el animal de mayor importancia fue el avestruz también conocido como *suri*. Tal como manifiesta Lafone Quevedo (s.d), el *suri* es el mejor indicador debido a que comienza a hacer movimientos extraños con sus patas cuando está aproximándose la lluvia. Dicho animal, se encontraba representado siempre junto a animales que también eran de significado acuático como el sapo y la víbora.

El sapo y su figura, también estaba íntimamente relacionado con la lluvia, por lo cual era considerado un animal sagrado y esperado por toda la comunidad. Era el animal que anunciaba la lluvia, y por este motivo cuando había ausencia de sapos en cantidades importantes, sacrificaban algún ejemplar como forma de castigo por no querer acercar la lluvia. Una de las torturas que hacían a los batracios, era atarlos de una pata a la rama de un árbol hasta causar su muerte. Otra, aún practicada en la actualidad en el NOA, consistía en estaquearlo al rayo del sol y ponerle sal en el lomo, también logrando matar al sapo. Estas explicaciones hacen evidentes que la lluvia y las tormentas eran cuestión de vida o muerte para estas civilizaciones agrícolas. (Vera, 1953)

En tercer lugar, las víboras, tal como refiere Lafone Quevedo (s.d), eran consideradas animales sagrados porque atraían los rayos. Por ende, también estaban vinculadas a situaciones meteorológicas favorables para la subsistencia de la cultura Diaguita Calchaquí. Asimismo, existió la danza de las serpientes que se bailaba en épocas de sequía. A su vez, se creía que dichos reptiles eran los guardianes de los muertos razón por la cual eran representados en el arte funerario de los diaguita calchaquíes.

Es preciso explicar que el murciélago se veía con frecuencia en épocas de sequía, es decir era un animal no sagrado para las comunidades en estudio.

Al igual que las plantas, los animales sagrados tienen una fuerte vinculación con el chamanismo y los rituales religiosos de la cultura diaguita calchaquí. Asimismo, es importante hacer hincapié en el jaguar o felinos como el puma, que eran animales sagrados y representaban al chaman por su capacidad de ver con facilidad en la noche. Los felinos se consideran animales guía y poderosos en la región del NOA.

Finalmente, es importante nombrar a las aves, especialmente al cóndor, ya que al igual que los felinos, por su capacidad de ver desde los cielos, son calificadas como animales guías y sagradas por representar al chamán en sus viajes cósmicos.

3.1.5 Prácticas funerarias.

Los diaguitas creían firmemente en que, luego del fallecimiento, el alma y el cuerpo de una persona importante, seguía sirviendo a la comunidad, la seguía beneficiando y protegiendo. En personas de alto prestigio el alma sufría un desdoblamiento (litomorfosis), relacionando el mundo del hombre con el poder del cielo o mundo de arriba, protegiendo al resto de la comunidad y haciendo que los logros en sus cultivos fuesen buenos gracias a su

intervención. Por otro lado el cuerpo era lo que relacionaría el mundo del hombre vivo con la tierra de abajo, *Uku Pucha*, fertilizándola para que fuese más apta para los cultivos y todo germinase mejor en ella. Por este motivo veneraban al difunto, especialmente a las personas de prestigio, momificando (*mallqui*) y engalanando su cuerpo de modo de prepararlo para esa función. Además utilizaban un monolito que representaba al difunto y era situado en los campos de cultivo para que fecundara la tierra e hiciera el vínculo entre el mundo de los hombres y el mundo de arriba, *Hanan Pacha*. (Llamazares y Martínez Sarasola, 2005, p. 74 – 75) (Ver figura 13. Cuerpo C)

Según los mismos autores, las almas de los difuntos podían volver al cuerpo en varias oportunidades, por lo que era importante cuidar a éste con mucho esmero, de ahí surge la práctica de la momificación. Tanto se creía en el poder de los difuntos prestigiosos que se llevaban a las batallas sus cuerpos momificados, ataviados con sus mejores vestiduras para que protegiesen y dieran valor a los guerreros.

Los niños eran enterrados en cementerios especiales para menores, y los bebés fallecidos eran colocados en urnas funerarias cuidadosamente decoradas con diseños de aves, ñandúes, serpientes y sapos por el carácter sagrado que representaban estos animales. A su vez, las mujeres y hombres de la comunidad eran velados durante ocho días y enterrados en *cistas* (fosas circulares recubiertas en piedra) en posición fetal solos o acompañados por otros cadáveres. (Ver figura 14. Cuerpo C) Las cistas podían estar ubicadas en cementerios o en los patios de sus casas. Además los entierros se acompañaban con ofrendas de objetos y alimentos necesarios para el difunto en su viaje al otro mundo. Las cantidades y valores de las ofrendas variaban según la jerarquía del difunto. (De Hoyos, 1998)

3.2 Producciones artísticas

En las sociedades indígenas el arte estaba presente en casi todas las actividades rutinarias. Era algo silencioso y cotidiano. Como diría poéticamente Octavio Paz refiriéndose a una vasija de barro, “su belleza está aliada al líquido que contiene y a la sed que apaga” (1989, p.202). Los aborígenes del noroeste argentino encontraron en lo estético, además de una forma de representación de la realidad, una función para elevarse hacia lo sagrado, logrando un lenguaje simbólico de comunicación en el cosmos.

Es importante dejar en claro que se emplearán los términos de artes autóctonas, representaciones artísticas e incluso manifestaciones artísticas debido a que la intención es hacer uso y divulgación de los motivos ornamentales de la cultura prehispánica Diaguita Calchaquí mediante una colección de indumentaria. A pesar de que dichos motivos tenían un fin práctico para la cultura en estudio y algunos autores lo consideran artesanía o diseño, en este trabajo se emplearán los términos artísticos siguiendo a los autores referenciales en este apartado como Vera, Llamazares y Martínez Sarasola.

A su vez, tal como sostiene Vera, en el desarrollo de este apartado se profundizará en la observación de “la rica alfarería por falta de documentación en tejidos”. (1953, p. 14)

El arte autóctono Diaguita Calchaquí se produjo dentro del marco de un crecimiento cultural que dio como resultado la complejidad social reflejada en la prosperidad económica, el crecimiento demográfico, la estratificación social y las prácticas religiosas entre otras. (Llamazares, et. al, 2005) Dicha complejidad cultural también se vio reflejada en las pequeñas diferencias que surgieron dentro de la comunidad Diaguita Calchaquí dividiendo el arte por regiones. Cada región contaba con un tipo de alfarería, la cual significaba su expresión artística más valiosa, como Santamariano, Barreal, Angualasto, Condorhuasi, y

Chaco Santiagueño. (Serrano, 1947) Sin embargo, en el presente proyecto no se tendrán en cuenta estas diferencias, ya que no existe consenso entre diferentes autores, acerca de que los tipos de alfarería mencionadas constituyen subculturas.

Según Llamazares y Martínez Sarasola (et. al.), desde la perspectiva del significado, el arte podía concebirse como una compleja forma de expresión a través de la utilización de imágenes, formas, texturas y colores entre otros.

Particularmente, la expresión artística se realizaba sobre elementos de la artesanía local que tenían finalidad práctica como alfarería, metalurgia, escultura en piedras, pinturas, iconografía, textiles, y cestería. (Ver figuras 15 y 16. Cuerpo C) Estas manifestaciones artísticas tenían como denominador común su profunda interrelación con la cosmovisión, la cual implicaba conexión y armonía entre lo sobrenatural, el mundo animal, y el poder terrenal. Para los pueblos originarios, el arte era indispensable, de tal manera se veían representadas en él las creencias religiosas, los fenómenos de la naturaleza, y todo lo relacionado a los intereses sociales, incluyendo la expresión oral. (Vera, 1953)

Según Llamazares (et. al., ob. cit) el juego de colores, texturas, proporciones y tamaños, se impuso en las manifestaciones artísticas del pueblo Diaguita Calchaquí alterando la regularidad cotidiana de su pueblo y convirtiéndose en un elemento de la comunicación de gran valor para la comunidad. Cabe destacar que según este mismo autor la representación artística Diaguita Calchaquí implicaba contemplación como también participación.

3.2.1 Principales manifestaciones artísticas.

En sus representaciones artísticas desarrollaron con total naturalidad los grandes temas de la cosmovisión. Estos son la totalidad, haciendo referencia al orden y equilibrio del universo,

la energía como la fuerza misteriosa que regulaba el ritmo de la vida, la sacralidad entendida como la conciencia de formar parte de un cosmos conformado por otros planos, la comunión, y el sentido de comunidad.

Es entonces que las manifestaciones artísticas precolombinas de América recurrieron de forma repetitiva a las figuras del jaguar, las aves, las serpientes y la figura humana. Cada una de ellas representaba un plano diferente del cosmos. Las aves, o el cóndor, representaban el mundo de arriba; los reptiles que caminaban o se arrastraban representaban el mundo de abajo, mientras que los felinos representaban el mundo del medio. A pesar de que en repetidas ocasiones el chamán se representaba con la figura humana el jaguar solía simbolizar al chamán, lo que significa que tenían las cualidades de reencarnarse y conectar a los tres planos del cosmos. Además, se creía que las serpientes de dos cabezas que se transformaban en rayo o arcoíris también pasaban al mundo superior para invocar la lluvia. A su vez el felino era representado en el arte como la luz solar debido al brillo de sus ojos y su pelaje, utilizando materiales como oro, piedras semipreciosas, cristales, conchillas, plumas, o simplemente puliendo las superficies. Asimismo, los personajes incaicos de mayor jerarquía fueron representados como divinidades solares.

3.2.1.1 Arte chamánico.

Las representaciones realizadas por los chamanes estuvieron presentes en casi todas las expresiones artísticas del pueblo Diaguita Calchaquí. Particularmente, esta representación se realizaba a través de la iconografía que surgía en los momentos de éxtasis o trance en donde los chamanes tenían visiones del mundo sobrenatural. Por tal motivo, algunos autores lo han denominado arte visionario a través del cual vendría a sucederse una suerte de recuperación de la percepción que el chamán tenía en sus viajes realizados en los

momentos de trance. Sin embargo, es preciso recordar que el chamán funcionaba como el conector entre tres mundos, inframundo, supramundo, y mundo terrenal, por lo tanto las representaciones artísticas de los chamanes referencian la cosmovisión que engloba a los tres mundos.

Entre estas manifestaciones artísticas, cabe mencionar dibujos realizados por los chamanes donde se ve representada la condición humana influida por los diferentes estímulos producidos durante el trance. Además, en estos dibujos, se pueden apreciar las diferentes plantas psicoactivas, los espíritus y los animales guía. Por otro lado, la representación iconográfica también hacía referencia a la concepción que la sociedad tenía sobre la existencia de los tres mundos, el eje conector entre ellos, y los animales que pertenecían a cada uno de esos mundos los cuales tenían un valor específico tal como ya fue explicado en el apartado anterior. (Ver figura 13. Cuerpo C)

También, en las figuras realizadas por el chamán, se incluían con particular detalle cada uno de los elementos utilizados en sus ceremonias. Estos elementos eran bastones, cetros, cuchillos, piedras preciosas, plumas, tabletas, pipas, pezuñas de animales, sustancias minerales entre otras. (Llamazares, et. al, 2005) Además, para dichos rituales, se elaboraban artesanías que contenían las imágenes mencionadas como estatuillas, vasijas, y piezas decoradas realizadas sobre superficies naturales como roca o tierra.

Además, en las manifestaciones artísticas de los chamanes se solían representar las fuentes inspiradoras de su poder como los rayos, el fuego, y las aureolas. A su vez dibujaban las cabezas de las figuras humanas en una escala mayor ya que en ellas se concentraba el poder inspirador. Los principales temas abordados por los chamanes en sus manifestaciones artísticas eran escenas de hombres danzantes con tambores y sonajeros, figuras humanas

con máscaras, adornos, habiendo una notable desproporción entre el tamaño de la cabeza y el resto del cuerpo. (Llamazares, et.al., ob.cit.)

Según los mismos autores, se solían representar de forma fantástica atributos humanos y animales como el jaguar fusionado con la figura humana. A este tipo de figuras se las denomina actualmente antropomorfas.

Cabe destacar que la representación artística Diaguita Calchaquí, especialmente el arte chamánico, tenía la característica de contemplar cinco aspectos fundamentales que eran la cosmología, la intermediación, la dualidad, la metamorfosis y el poder. Por lo tanto es preciso detallar cada una de ellas, mediante la referencia bibliográfica de Llamazares y Martínez Sarasola (2005), con el fin de comprender la concepción y producción artística de esta cultura.

En primer lugar, la cosmología se refería al sentido del cosmos o totalidad ordenada según una estructura formada por tres planos de los cuales ya se hizo mención anteriormente.

En segundo lugar, la intermediación hacía referencia al papel cósmico y sentido existencial del ser humano, es decir, planteaba una dualidad compuesta por la energía que mueve al mundo de los vivos y el mundo sobrenatural. El significado de dicha dualidad, era que ningún ser se presentaba de manera aislada sino que debía tener su par opuesto independientemente de si se trata de un humano, animal, vegetal o cualquier otro elemento de la naturaleza. La concepción dual se plasmaba, prácticamente, en todas las manifestaciones artísticas de la cultura Diaguita Calchaquí ya sea en la resolución de formas, en la elección de los temas como así también en la estructura de los diseños. Por lo general, dichos diseños representaban lo masculino y femenino, lo joven y lo viejo, el día y la noche, lo cuadrangular y lo rectangular. En el arte diaguita también podían apreciarse las

concepciones dualistas a través de la repetición de temas, el enfrentamiento de los diseños, el cambio de disposición o la orientación de la pieza. También era habitual la oposición de los pares en las figuras animales que solían presentar dos cabezas opuestas pero unidas por un solo cuerpo.

Por otro lado, la metamorfosis fue expresión de las propiedades chamánicas más características que tienen su sustento en la comunión entre lo animal y lo humano. Por último, el poder fue consecuencia de la combinación entre lo sobrenatural y lo humano, siendo expresado artísticamente mediante objetos especiales que utilizaban principalmente los chamanes.

3.2.2 Metodología utilizada en la producción artística.

La gran diversidad de producciones artísticas de la cultura diaguita calchaquí fue posible debido al conjunto de técnicas utilizadas por este pueblo. Para poder entender las producciones que los diaguitas manifestaban artísticamente es necesario detallar el conjunto de técnicas mencionadas a modo informativo y también práctico ya que estas últimas pueden constituir fuente de inspiración para la producción personal que se abordará en el capítulo cinco del presente Proyecto de Grado.

Tal como explica Vera, “Todas esas creaciones decorativas, aunque de trazos imperfectos, revelan una observación minuciosa de las formas naturales y un admirable sentido de selección de los detalles.” (1953, p. 7-8) Asimismo el autor sostiene que los Diaguitas Calchaquíes lograron representar, mediante dibujos geométricos, formas naturales sintetizadas y esquematizadas tan ingeniosas que en ocasiones resulta difícil distinguir la forma geométrica que las originó.

A los fines prácticos se dividirán los próximos apartados en técnicas de dibujo de orden geométrico, antropomorfo, zoomorfo y fitomorfo siguiendo lo descrito por Vera (1953) a menos que se indique otro autor en algún párrafo específico.

3.2.2.1 Dibujos Geométricos.

Las representaciones artísticas Diaguitas Calchaquíes utilizaban los dibujos y técnicas geométricas no solo como recursos decorativos, sino que con un fin práctico. Dichos dibujos compuestos por formas, líneas, orientaciones y alineamientos, eran utilizados como instrumentos del equilibrio y la orientación para vincularse proporcionalmente con el mundo. Es decir, constituye una técnica que a su vez tiene carácter decorativo. (Llamazares, et.al., 2005)

La geometrización en el arte Diaguita Calchquí se podía apreciar principalmente en la representación de elementos de la naturaleza, habiendo una clara tendencia hacía al reflejo de los dibujos y el empleo frecuente de líneas rectas, puntos, escalonados y triángulos.

El uso frecuente de las líneas rectas simples, entrecruzadas o articuladas formando un zigzag puede asociarse a la inclinación del terreno en donde vivían, motivándolos a intentar copiar dicha inclinación en sus representaciones de la naturaleza. Además, mediante la repetición de las líneas rectas lograban hacer efectos de sombreados en las áreas triangulares formadas por las rectas articuladas, e incluso supieron disponer dichas rectas de manera ingeniosa para generar reticulados de diferentes densidades. A su vez, es importante explicar que las líneas rectas conforman la base de los motivos del arte autóctono dado que es un elemento fundamental en la delimitación de estos dibujos. (Ver figura 17. Cuerpo C)

En muchos casos, como elemento ornamental los dibujos geométricos llevaban implícitos unidades geométricas más sencillas como el punto que se utilizaba diseminado en planos triangulares como así también en registros a modo de sombreado. También era común que se utilizara siguiendo hileras en dirección linear ya fueran simples o dobles. (Ver figuras 18. Cuerpo C) El punto no solamente tuvo aplicación como complemento ornamental sino que el pueblo Diaguita Calchaquí también lo utilizó para representar ojos o manchas de piel en algunos animales.

Otros de dibujos geométricos que utilizaron los diaguitas fueron las guardas, grecas y orlas, las cuales eran realizadas utilizando líneas horizontales, verticales y la combinación de diferentes elementos. En un inicio, mediante la combinación de líneas obtuvieron ángulos rectos, pero con el paso del tiempo también hicieron uso de ángulos agudos. De manera particular, la guarda se puede clasificar como la forma más notable que ha sido introducida por los Diaguitas Calchaquíes en sus decoraciones, y se aplicó de diferentes maneras en la alfarería. En su composición aparecía principalmente el triángulo integrado a diferentes formas como apéndices y enlazados unidos de dos en dos en prolongaciones rectas, como también en combinaciones que de algunos de sus lados en escalera. En este sentido era común la producción de triángulos con prolongaciones rectas como estilizaciones de medias cabezas de serpientes. (Ver figura 19. Cuerpo C)

La combinación de técnicas mencionadas daba lugar a decoraciones ingeniosas como motivos cruciformes, rombos concéntricos que iban de mayor a menor, caras humanas estilizadas y dispuestas enfrentadas y reflejadas, como también representaban puntas de flechas que se alternaban en campos romboidales.

Es frecuente también encontrar el espiralado recto o curvo en múltiples aplicaciones de decoración Diaguita Calchaquí para ocupar espacios libres o también como apéndices en algunas figuras. Sin embargo, la principal aplicación es la de completar el triángulo con proyección de líneas rectas o curvas, ya sea en forma doble o simple. (Ver figura 19. Cuerpo C)

Por último, los dibujos geométricos se usaban para decorar objetos cerámicos como tazas, vasos y urnas funerarias, entre otras.

3.2.2.2. Dibujos Zoomorfos

Se encontraron diferentes objetos que dan cuenta de que la representación artística de animales era muy frecuente en objetos cotidianos de los Diaguitas Calchaquíes. Los animales estilizados eran los sapos, las aves, las serpientes, los loros y los jaguares entre otros.

Particularmente el sapo, fue muy significativo para la cultura en estudio ya que atributa a la lluvia. Este animal era representado de forma simplificada mediante el rombo. Por otro lado, la serpiente era representada a través de una línea ondulada en forma de S, que intentando reproducir el trazo que el animal deja al desplazarse por el suelo. En las expresiones artísticas se podían observar al sapo, la serpiente y el avestruz en forma conjunta ya que el sapo y el avestruz representaban al agua y la serpiente al rayo. Estos últimos constituyen los animales principales de los dibujos zoomorfos por lo cual son también los más frecuentemente utilizados.

La serpiente podía representarse de manera simple a través de una línea en forma de S, o de manera más compleja mediante rombos y otras formas geométricas. Es común ver la

figura de la serpiente en la alfarería funeraria por lo que se estima que los Diaguitas Calchaquíes consideraban a este animal como protector de los muertos. (Ver figura 20. Cuerpo C)

Respecto del avestruz, se la representaba en partes realistas como las patas y su cabeza, mientras que para el resto del cuerpo se utilizaban elementos geométricos como círculos, semicírculos, triángulos, cruces y ajedrezados. También era posible realizar una abstracción del avestruz como de la serpiente y del sapo para estilizar algunas partes de estos animales como sus garras, cabezas o patas. (Ver figura 21. Cuerpo C) Además de la abstracción era muy recurrente la síntesis en la representación de animales que se relacionaban con la vida y costumbres de estos pueblos como, lagartos, quirquinchos y llamas, entre otros. (Ver figura 22. Cuerpo C) Cabe destacar que el murciélago prácticamente no aparece en el arte autóctono Diaguita Calchaquí debido a que implicaba la ausencia de lluvias. En los dibujos zoomorfos, se representaban aves como loros, papagayos y cóndores, en un principio de manera sencilla mediante el trazado de líneas o triángulos reticulados, y con el paso del tiempo fueron mejorando la definición de las distintas partes del cuerpo. Incluso en algunos casos recurrieron a la simetría bilateral.

Por otro lado, la presencia del felino en las expresiones artísticas de los Diaguitas Calchaquíes fue de suma importancia. (Ver figura 23. Cuerpo C) Los dibujos que lo representaban tenían características monstruosas debido al miedo que causaban el jaguar y el puma con sus rugidos y también por ser utilizado en la representación del chamán quien tenía poderes sobrenaturales y mágicos. Incluso, en algunos casos la figura del felino podía contener una cara de mujer por lo que se presupone que, en este caso, se estaba representando a la luna. Algunos autores denominaron a la representación del felino como draconiana por su aspecto monstruoso similar al de un dragón, la cual tenía cuerpo de

serpiente manchado, patas con garras, una o varias cabezas antropomorfas o zoomorfas, dientes filosos y mandíbulas ostentosas. (Ver figura 24. Cuerpo C)

3.2.2.3 Dibujos Antropomorfos.

Si se presta atención a las figuras antropomorfas es posible advertir que las mismas representan algunas partes del cuerpo humano como la cara, partes del busto, entre otras, siendo poco común que esté representada la figura humana en su totalidad. Son diversas las formas de representación antropomorfa de la cultura Diaguita Calchaquí. (Ver figura 25. Cuerpo C) En algunos casos se han encontrado vasos en los cuales se destacan por medio de relieve las cejas, nariz, oídos, ojos y boca, decorando la totalidad del vaso, mientras que en otros casos también llevan el agregado de brazos y manos unidas. Esto no solo se puede ver en vasos sino también en otros elementos como piezas de cerámica grabada, diferentes tipos de relieve, alfarería pintada y particularmente en el arte funerario.

Respecto de las urnas funerarias es común ver decoraciones que presentan un personaje de carácter misterioso, del cual se vislumbran las cejas, los ojos, la nariz y la boca circunscribiendo todo el dibujo a la zona del cuello de la urna. El resto del rostro del personaje funerario se realiza con la utilización de dibujos geométricos y zoomorfos entre otros. Por su parte, el cuerpo se sintetizaba en la parte central de las urnas apareciendo con los brazos en actitud de sostener algún elemento. (Ver figura 26. Cuerpo C)

3.2.2.4. Dibujos Fitomorfos.

Antes de abordar los dibujos fitomorfos, es preciso aclarar que en la cultura Diaguita Calchaquí este tipo de expresión artística era poco frecuente. En efecto, los motivos inspirados en formas vegetales que reproducían y estilizaban la flora regional eran raramente

vistos en las decoraciones de este pueblo. La escasez en el desarrollo de este arte puede deberse a que en el medio donde se desenvolvían los Diaguitas Calchaquíes, no abundaba la vegetación sino que habían grandes arenales y desoladas mesetas. Sin embargo, la pobreza en el desarrollo del arte fitomorfo también puede deberse a las dificultades técnicas y manuales de la época como así mismo a las creencias espirituales y religiosas.

De todas maneras, continuando con las explicaciones de Vera (1957), resulta difícil encontrar el significado de las escasas representaciones artísticas que existieron de dibujos fitomorfos las cuales combinaban en forma conjunta ramas, plantas, flores y frutos como así también las nervaduras de algunas hojas y las corolas de las flores. (Ver figura 27. Cuerpo C)

3.2.2.5 Dibujos Alegóricos.

Antes de terminar con el abordaje del presente capítulo, resulta importante explicar los dibujos alegóricos de los Diaguitas Calchaquíes que se destacan por su novedosa disposición de figuras antropomorfas y zoomorfas. Según Vera (1953) los dibujos alegóricos surgieron como representación de deidades de la naturaleza y fenómenos naturales que no supieron explicar como la tormenta, que constituía un elemento fundamental para la supervivencia de estos pueblos, a la cual invocaban mediante rituales, sacrificios, e imágenes de las serpientes, avestruces y sapos como ya fue detallado anteriormente. (Ver figura 28. Cuerpo C)

El presente capítulo desarrolló la problemática cultural del pueblo Diaguita Calchaquí a partir de su cosmovisión que constituyó el eje cultural de dicho pueblo. Como se pudo apreciar a lo largo del capítulo tres, esta forma de concebir la cosmovisión fue común de las culturas precolombinas, las cuales comprendieron al mundo desde una perspectiva totalizadora de la

que el hombre forma parte al igual que el resto de los elementos que existen en la tierra. Asimismo, resultaba de fundamental importancia mantener el equilibrio y respetar el orden cósmico ya que lo que sucediera con cualquiera de los elementos del sistema afectaría al conjunto total de sistemas involucrados.

Como se pudo abordar a lo largo del capítulo tres, el conjunto de representaciones artísticas del pueblo Diaguita Calchaquí contempló esta concepción del cosmos y lo representó en cada una de las expresiones artísticas que elaboraron. Así, intentaron reflejar en los dibujos el equilibrio y la armonía que debía existir en dicho cosmos.

Capítulo 4: El proceso de diseño en la creación de una colección.

En el presente capítulo se abarcarán los conceptos a tener en cuenta para el desarrollo de una colección desde la perspectiva de un diseñador de indumentaria. Se explicará el rol de la vestimenta en función del cuerpo y el entorno, el concepto de colección, el significado de estar a la moda y los pasos a seguir en el desarrollo de este sistema llamado colección en el mundo de los indumentos.

Para lograr el desarrollo de este capítulo, es importante tener en cuenta la perspectiva de grandes diseñadores como Yves Saint Laurent (s.f.) quien afirma que “Toda creación no es sino una recreación, una nueva forma de ver las mismas cosas y de expresarlas de manera diferente.” De esta forma, deja en claro que en el proceso de diseño las ideas surgen de un contexto real y se adaptan a las necesidades del presente por medio de la interpretación del diseñador que lo lleve a cabo.

Además, se intentará explicar la importancia de la creatividad, su real significado en contraposición a las diversas interpretaciones que recibe, y las características que debería tener para que un diseño resulte exitoso.

4.1 Aportes conceptuales de diseño de indumentaria.

En primer lugar, es importante destacar la relación del cuerpo con la vestimenta para poder definir la función de la indumentaria. Tal como explica Saltzman (2004), la vestimenta es el intermediario entre el cuerpo y el contexto ya que influencia de forma directa tanto las posturas del cuerpo humano como también la forma en que es percibido por los demás. En otras palabras, el vestido contiene al cuerpo mientras que el cuerpo es el sostén del vestido, de modo que tienen una relación de re significación entre ambos. Asimismo se puede afirmar

que el vestido toma sentido al ser portado por un cuerpo, mientras que un cuerpo pasa a tener importancia en el contexto cuando es cubierto por la vestimenta, debido a que aporta a la suma de elementos que comunican la identidad de una persona. Entre los aportes, se pueden mencionar los grupos de pertenencia, el rol social de la persona, el estatus, la aceptación, los gustos, los valores, las creencias, y la personalidad entre otros.

Además, la misma autora explica que el diseño de indumentaria afecta de tal forma al usuario en sus movimientos, usos y hábitos, que propone que el diseñador afronte su labor siendo consciente de que el resultado que obtenga será un condicionante de la vida y el cuerpo humano. Asimismo afirma la importancia de la creatividad, la innovación, y la mirada crítica a la hora de diseñar.

Por otro lado, en relación con la creatividad y la innovación en la indumentaria, Fiorini (2008) expresa que es fundamental no perder de vista las necesidades del usuario, siendo éste un típico error en la interpretación de la creatividad debido al carácter experimental de la indumentaria. Asimismo, afirma que la realidad comercial es lo que va a dar sustento a un diseño y que la creatividad debe estar enfocada desde un punto de vista conceptual, y ser utilizada para solucionar un problema real.

“La innovación con sentido depende más de una nueva comprensión del problema que de los atributos de una buena solución” Leiro (2006, p.146) Actualmente, las necesidades de los compradores varían constantemente por lo que resulta fundamental que todo diseñador asuma que la primera instancia de su labor es descubrir las necesidades emergentes o futuras del mercado y en ello basar la innovación para que los diseños solucionen dichas necesidades. Inevitablemente, en repetidas oportunidades la función de un diseño va a

determinar su forma, y más aún, va a requerir el conocimiento de profesionales de áreas como la ingeniería, y el diseño industrial entre otros.

Según Leiro (ob.cit.) innovar implica mejorar las características de prestaciones de un producto, o desarrollar nuevas funciones. De esta manera, se hace necesario que el diseño este enfocado en modelos culturales y demandas sociales reales, es decir que no sean fruto de las ideas o preconcepciones del diseñador, sino respuesta a los deseos de la sociedad donde se pretende introducir el producto innovador. En este sentido, la innovación implica una re significación del producto en torno a la necesidad o deseo que satisface y se entiende que el producto innovador debe evolucionar y no revolucionar. Además, la innovación debe contener parte de lo ya conocido por los compradores. Sin embargo, la capacidad de innovar sigue dependiendo del diseñador quien debe tener la habilidad para pensar de manera diferente a través de una nueva forma de ver las cosas, de encontrar nuevas descripciones y de combinar lo ya existente con lo nuevo. Así, la habilidad de innovación depende del diseñador, pero los parámetros estructurales para que dicha innovación sea exitosa se encuentran en la sociedad en la cual se pretende insertar el producto. Esto último está relacionado con los valores del diseño ya que estos valores se encuentran determinados por las personas que utilizan el producto tales como sustentable versus contaminante, valores que también participan en la resignificación del producto y marcan el resultado entre lo que es posible y lo que se ha logrado en el resultado de un producto.

Los conceptos que sostiene Fiorini (ob.cit) son contradictorios con lo que se puede apreciar en los desfiles de Alta Moda, en donde se narran historias sin importar las cifras de ventas de esas prendas. Pero la realidad, es que estas colecciones de pasarela también tienen una función y por ende solucionan un problema, que es la atracción de los medios de

comunicación y comentarios de la prensa, que en el mundo actual es un desafío y una necesidad para cualquier negocio.

Otro concepto a tener en cuenta, es la moda y el significado de estar a la moda. El Diccionario Enciclopédico Quillet la define como “Modo o costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país, con especialidad en los trajes, telas y adornos...” (1960, 215). Se entiende entonces que un indumento está o no a la moda, dependiendo exclusivamente del contexto social, temporal y espacial. Por ende, tal como explican Sorger y Udale (2007) una prenda está a la moda cuando la sociedad y la industria la consideran acorde con el espíritu de la época.

Existen diversos factores influyentes en la moda que conforman al espíritu de la época. Entre ellos están el arte visual, el cine, la música, la política, los problemas sociales, el medioambiente, las crisis económicas, o en contraposición, los momentos de auge económico, entre otros. Asimismo, los diseñadores de indumentaria, al estar inmersos en estos variables contextos y al ser comunicadores por medio de sus prendas, construyen un lenguaje contemporáneo de sus inquietudes y relevancias, que son compartidas con un sector determinado de la sociedad. Y al mismo tiempo, tal como explica Stella McCartney (s.f), quien decida portar una de esas prendas, elige comunicar desde el momento en que elije vestirlas. Por ende, se trata de un lenguaje que queda a disposición de quien comparta esa visión del mundo o simplemente quien sienta atracción por la perspectiva del diseñador. Algunos ejemplos son las colecciones inspiradas en películas de gran impacto en la sociedad como “Moulin Rouge”, o Michel Jackson, también conocido como el Rey del Pop, que tras su fallecimiento fue una clara fuente de inspiración para el mundo de la moda. Sus estilos se vieron plasmados en reinterpretaciones diversas como revistas, producciones fotográficas y desfiles.

Además, es importante agregar que gran parte de la riqueza de la moda está en la libre interpretación de los sucesos del momento. Un buen ejemplo es el contraste de visiones que dio lugar a los excesos de la década de los ochenta. Por un lado se podía apreciar la abundancia lujosa y característica de la época representada por Gianni Versace, mientras que por otro se abría lugar en forma de reacción al lujo desmesurado *Comme des Garçons* (Renfrew, E. y Renfrew, C., 2010)

Según Lando, L (2009) moda procede del latín *modus* que está referido a la elección dada por las costumbres implicadas en cada etapa de la historia. Siguiendo a la autora, la moda está directamente relacionada con la cultura en tanto sistema de costumbres y creencias. Este concepto relaciona a la moda con aquello que existe en el inconsciente colectivo de la sociedad y no algo ajeno al mismo, fruto de la mente de algún diseñador creativo. Sin embargo, como condición intrínseca de la moda, está el hecho de que el tiempo de duración de un producto que se encuentra de moda es corto y por lo general cambia por lo menos dos veces por año. Por lo tanto, un producto de moda, para que sea considerado como tal, debe dejar de estar a la moda en un periodo breve y por ende el diseñador se ve en la necesidad de innovar continuamente para poder conservar o liderar la moda de una sociedad. En la vestimenta, la moda no puede dejar de estar conectada con las funciones de la indumentaria porque si perdiese tal conexión dejaría de ser un producto de moda. Por otro lado, las personas intentan manifestar su personalidad a través de la indumentaria por lo que la utilización de productos de moda muestra también un estilo de vida del individuo.

En el artículo de internet, ("Como se impone una moda", 2013) se indica que la moda está relacionada con la educación de una sociedad y coincide con otras definiciones en que la moda cambia constantemente. Además, se hace referencia a la presencia de la moda en casi todos los aspectos de la sociedad, incluso en algunos de los cuales la sociedad, no

sería consciente. El diseñador entonces deberá, dentro de sus tareas profesionales, indagar sobre la educación social si es que pretende que sus diseños estén dentro de la moda del lugar.

Es interesante hacer mención a la autora Margarita Rivière (1998) quien propone que la moda es un fenómeno que permite que la estandarización tenga éxito como forma productiva. Sin moda, no podría asegurarse que la producción en grandes cantidades tuviese éxito posible y fuese rentable. Es interesante destacar este concepto ya que referencia la necesidad de entender a la moda como parte de un sistema económico en el cual las producciones y las creaciones deben tener una aceptación social y ser económicamente viables para que puedan prosperar. Una creación puede ser catalogada con múltiples adjetivos positivos pero si no se adquiere en forma cotidiana y regular dentro de la sociedad en la cual se pretende insertar dicho diseño, no podrá prosperar. Además y continuando con el autor mencionado, la moda ejerce una función de reconocimiento y aceptación social. Quien está a la moda está inserto en una sociedad y quien se encuentra fuera de esa moda o va contra ella, está excluido de la sociedad. En este sentido, un producto que esté fuera de moda puede constituir un riesgo para el diseñador que lo ha realizado o quizás una estrategia. Esto significa que el diseñador puede sentir la necesidad de hacer una colección que logre estar de moda para que pueda ser parte de la aceptación social o puede pretender que se vea como parte de una sociedad excluida de la masa general, ya sea por sus condiciones particulares o por su propia convicción.

Es necesario también comprender a la moda como una forma de expresión y comunicación tal como lo menciona Areso (1998) ya que entender a la moda de esta forma explica más claramente las motivaciones del presente Proyecto de Grado. En tanto, la propuesta de colección que se abordará en el próximo capítulo, intenta expresar y comunicar la cultura de

un pueblo y si esa colección llega a estar de moda, dicha expresión cultural será parte de la sociedad en su conjunto. Por ende, visto desde esa óptica, la moda no es una expresión de deseo sino más bien una necesidad, relacionada en forma directa con los contenidos del presente trabajo. En consonancia con esto, Margarita Rivière (1998) indica que la moda es una narración formalizada mediante el consumo. Una forma de entender a la moda que se encuentra íntimamente ligada al objetivo del presente trabajo ya que se pretende lograr una colección que comunique la riqueza de una cultura y a su vez se espera lograr que esa colección sea moda. Si se razona, siguiendo con la autora mencionada, que la moda se piensa como la expresión más aceptable y racional de la época, entonces cabría esperar que la representación cultural a través de la colección que aquí se propone sería la racionalización de la necesidad de recordar las raíces culturales de un pueblo que está en estrecha relación con la sociedad sudamericana.

Si se considera que la moda aparece en el siglo XIV (“Como se impone una moda”, 2013) como manifestación aristocrática de diferenciación cultural se puede comprender a la colección que se abordará en el capítulo siguiente como una necesidad de la sociedad de diferenciarse dentro de un mundo globalizado, buscando sus propias raíces que hacen a la particularidad originaria dentro de una sociedad global que parece no tener ni historia ni pasado. Sin embargo, la moda no siempre ha tenido la misma significación. Por el contrario, la concepción de la moda y su función ha variado a lo largo de la historia. Siguiendo al mismo artículo de internet, en la etapa aristocrática entre el siglo XIV y el siglo XIX la moda servía de utilidad para identificar la calidad de las personas. Se consideraba parte de un instrumento para poder definir y distinguir la identidad de las personas dentro de la sociedad. Por su parte, en la etapa burguesa, en el siglo XIX la moda dotaba al individuo de una realidad social, aparente, una imagen que podía estar o no en consonancia con lo que se era. La moda, en esta etapa era más bien considerada una forma para mostrarse como se

deseaba ser visto en la sociedad ocultando en muchas ocasiones lo que realmente se era. Por último, en la etapa consumista, a partir del siglo XX, la moda se convierte en un modelo a seguir para ser considerado perteneciente de la sociedad y no pasar a rotularse como un excluido social. Por ende, estar a la moda se convierte más en una necesidad que en un parámetro de elección. La moda en el siglo XX se convierte en un recurso que se anticipa a las necesidades de la sociedad. De todas maneras, esta forma de concebir la moda implica cierto riesgo en tanto el diseñador puede caer en el error de anticipar necesidades que no son tales y quedar en la disyuntiva de saber si está generando una necesidad o por el contrario se las está solucionando. Siguiendo esta concepción, Bernard Shaw (“Como se impone una moda”, 2013) indica que es correcto manifestar que las modas están inducidas ya sea por los mismos diseñadores como así también por el conjunto de estrategias de comunicación, marketing, publicidad, entre otras. De esta forma, no escapa a los objetos del presente estudio, comprender que la colección que se pretende presentar puede tener como objetivos el de imponer modas, instalarse dentro de un marco social y lograr una internalización y expresión cultural a través de su consumo.

A modo de conclusión del presente apartado se puede mencionar el concepto de innovación según Fiorini (2008), quien indica que la innovación se da lugar cuando el proceso de diseño, al momento de proyectar, se ve condicionado por el funcionalismo como idea protagonista. Al tener en cuenta las ideas del funcionalismo se deberán considerar las necesidades de los consumidores que constituirán la problemática crítica a resolver. Surgirá así la idea rectora que responderá al problema que surge de la función siendo la que dará forma inicial al proyecto de diseño. En base a esta idea, el diseñador puede dar respuestas innovadoras desde su propuesta de diseño logrando así un resultado de resignificación en el que se logra innovar sin perder de vista al usuario del producto.

4.2 Conocer el mercado.

Previo al diseño de una colección de indumentaria se deben tener en cuenta una cantidad de factores fundamentales para que la misma resulte exitosa a nivel estético, funcional y comercial. El primer paso es conocer bien al mercado, lo que implica estar informado de las marcas que lo constituyen, qué tipo de prendas trabajan, a quién le venden, cuántas colecciones realizan por año, y qué los diferencia del resto de las marcas.

Por ende el primer factor a definir es para quién se diseña, cual es el público objetivo. El mercado de consumidores de indumentaria podría dividirse a grandes rasgos en mujeres, hombres, adolescentes y niños, pero así como la moda posee carácter cambiante, el mercado también se transforma y como consecuencia surgen nuevos sectores que necesitan ser abastecidos. Un buen ejemplo es el caso de la fábrica de zapatos *Price and Sons* que detecta la necesidad de calzar a los transexuales, quienes deseaban lucir tacones de mujer pero les era sumamente difícil encontrar talle adecuado para su pie y con la horma para poder calzarse cómodamente. El slogan de la empresa pasó a ser *botas audaces para pies diferentes*, haciendo de ésta detección de necesidad en el mercado, la nueva esencia de la fábrica. (Northampton Chronicle & Eco, 2005)

4.2.1 Rubros y líneas de la indumentaria.

Otro factor a considerar antes de comenzar el proyecto de diseño son las diferentes ocasiones de uso de las prendas, las cuales dan lugar a los diferentes rubros de la indumentaria que son alta costura y *prêt à porter*. Sabiendo de qué consiste cada uno de éstos, el capital disponible y la demanda del mercado, el diseñador está en posición de elegir en cual va a basar su colección.

Tal como describen Sorger y Udale (2007), las prendas de alta costura tienen la particularidad de estar hechas a la medida de cada cliente, además de ser confeccionadas con materiales exclusivos y técnicas de confección artesanales y especializadas de alto nivel. El precio de este tipo de prendas es elevado ya que se realiza un solo ejemplar y requiere detalles de confección que consumen mucho tiempo de realización. La alta costura es un rubro dedicado a las mujeres y los desfiles se realizan dos veces al año, en enero y julio, con el fin de captar la atención de la prensa y hacer publicidad de la marca. Algunas de las marcas más reconocidas que abastecen el mercado de alta costura en la actualidad son Chanel, Christian Lacroix, Christian Dior, Givenchy e Yves Saint Laurent, entre otras.

Por otro lado, los mismos autores explican que el *prêt à porter* (en español: listo para llevar) se caracteriza por ser accesible al público en general ya que son prendas realizadas en gran volumen y en una curva de talles estandarizada que incluye *Extra Small, Small, Medium, Large, y Extra Large*. Para la industria textil, el *prêt à porter* es la referencia más importante de la moda ya que mediante este rubro los diseñadores realizan sus propuestas libremente, pensando en un público de personas a las cuales pretenden alcanzar. Asimismo, en las colecciones de *prêt à porter* se ven reflejadas las tendencias socioculturales elegidas por los diseñadores y la perspectiva que cada uno de ellos les da. Dentro de este rubro existe una amplia gama de diseñadores del mundo entero que va desde diseñadores independientes hasta marcas de lujo como Armani, Alexander McQueen y Celine entre otras. Las marcas de lujo presentan sus colecciones en desfiles, son captadas por la prensa internacional y analizadas por críticos especialistas en moda y tendencia, mientras que los diseñadores independientes, por cuestiones económicas, buscan alternativas novedosas para presentar sus colecciones y de esta forma captar la atención de la prensa como por ejemplo en pasarelas de festivales de moda.

Paralelamente, Sorger y Udale (ob.cit) sostienen que dentro del *prêt à porter* hay diferentes tipos de prendas que son las informales o *casual wear*, *jeanera*, deportiva o *sport wear*, ropa de baño, ropa interior, ropa de noche, prendas de pasarela, sastrería y prendas de punto, además de accesorios. La socióloga de moda Susana Salquin (2006) coincide con Sorger y Udale, señalando que una colección de *prêt à porter* está integrada por líneas que pueden ser la urbana, deportiva, nocturna, de ropa interior, accesorios y prendas de *jean* entre otras.

Siguiendo el relato de Sorger y Udale (ob. cit), el *casual wear* surge en los años cincuenta para vestir a los jóvenes que pretendían diferenciar su vestimenta de la de sus padres. El mercado de *casual wear* está compuesto por marcas masivas que se dedican a producir prendas para el uso cotidiano. Dentro del *casual wear* se trabajan principalmente las prendas de jean y el tejido de punto dado que son las de estilo más informal. En el mercado de indumentaria existen marcas que se especializan en la jeanería como Levis, o el tejido de punto como Missoni, pero la mayoría de las empresas de moda realizan un mix de líneas dentro de su colección en cada temporada. Por otro lado, las empresas de este rubro hacen la difusión de sus colecciones mediante publicidad y *lookbooks* (libros que muestran los conjuntos vestidos propuestos en la colección). Lo mismo sucede con las marcas de *sport wear*, *swim wear*, y ropa interior que también apuntan a lograr ventas masivas independientemente del sector socioeconómico al que se dirijan.

Puntualmente, las empresas de *sport wear*, tienen la particularidad de que basan sus prendas en la funcionalidad, teniendo en cuenta el deporte o actividad para la que fueron diseñadas. (Sorger, et.al., ob.cit) Se trata del rubro que ha tenido mayor crecimiento en las últimas décadas debido al avance tecnológico de las fibras inteligentes que mejoran el rendimiento de este tipo de prendas. A su vez, las marcas de *sport wear* detectaron que muchas personas priorizaban el confort en la vestimenta y por ende elegían vestir de deporte

en su vida cotidiana, lo que significó el comienzo de una nueva etapa para la indumentaria de este tipo. Asimismo, empresas como Nike, comenzaron a darle un aspecto más urbano a las tipologías deportivas, lanzando líneas de casual wear. Por otro lado, las marcas de *casual wear* de lujo también tomaron tipologías y tecnología textil del *sport wear* y lo incorporaron a sus colecciones, como Isabel Marant que lanzó zapatillas inspiradas en las de los jugadores de Basquetbol. A su vez Adidas, lanzó varias colecciones diseñadas por Stella Mc.Cartney quien les dio un estilo renovado a la línea deportiva de tenis, natación, gimnasia, y *running*. De esta forma, es acertado señalar que las empresas de *sport wear* y las de *casual wear* se retroalimentan cada día más dentro del mundo del diseño de indumentaria.

Resulta interesante hacer referencia al caso de las cadenas de tiendas de moda, las cuales continúan ganando terreno en el mercado de la indumentaria. Se trata de empresas de *casual wear* que confeccionan prendas inspiradas en la moda actual de las marcas de lujo que presentan sus colecciones en las pasarelas durante la semana de la moda, elaboradas de forma veloz, en grandes cantidades y con materiales de mediana calidad, que venden de forma directa al por menor en sus tiendas propias o franquicias dispersadas por el mundo. Evidentemente, el costo de producción de las prendas es bajo al igual que el precio de venta al público, lo que ha llevado al éxito de este tipo de empresas a nivel mundial. Algunas de las cadenas de tiendas de marca son *Top Shop*, *Zara*, *Forever 21* y *Mango*, las cuales realizan varias colecciones anuales para hombres, mujeres, niños y adolescentes además de diferentes líneas dentro de cada colección. Este tipo de empresas utilizan la publicidad de manera constante para persuadir al público masivo y obtener gran volumen de ventas. Para eso, recurren a modelos de gran renombre o personajes mediáticos como actores o hijos de famosos y de esta forma construyen el *lifestyle* (estilo de vida) de la marca. Dentro de este

tipo de empresas, la venta por internet conforma un porcentaje muy alto del total de sus ventas.

Continuando los conceptos que transmiten Sorger (et.al, ob.cit) la sastrería consiste en prendas de tejido plano, estructuradas que requieren un alto grado de conocimiento para su construcción. Las prendas de este tipo están socialmente asociadas al ámbito laboral lo cual le da una connotación formal. En el género masculino, la sastrería es lo más similar a la alta costura debido a que muchos clientes eligen realizarse su traje a medida sin importar el precio que haya que pagar. Sastrerías inglesas como Richard James o Timothy Everest son reconocidas a nivel mundial hoy en día a pesar de la variedad de marcas de lujo que se dedican a hacer trajes de alto nivel con medidas estandarizadas como Giorgio Armani.

Dentro de la moda femenina la formalidad está encabezada por las prendas de noche, que tienen la capacidad de atraer la mirada de los medios de comunicación por vestir a famosos en los eventos sociales más importantes. Existe una enorme variedad de estilos, pero en términos generales, la ropa de noche está confeccionada con tejidos lujosos y métodos de confección industriales, a diferencia de la alta costura. Otra línea que se elabora con fines plenamente mediáticos y publicitarios es la de pasarela ya que tiene la intención de conmover al público trasgrediendo las convenciones sociales de vestimenta. Con este tipo de líneas, los diseñadores buscan que su nombre y visión estén presentes en el imaginario colectivo. Resultan sumamente costosas y consumen mucho tiempo en su elaboración, pero luego de los desfiles pasan a ser piezas históricas que en repetidas ocasiones se exponen en museos de moda.

Por último, los accesorios, también aporta a la imagen integral de la vestimenta y son propuestas por las marcas para mejorar su imagen y construir el *lifestyle*. Por accesorios se

refiere a sombreros, anteojos, pañuelos, joyas, zapatos, carteras y cinturones entre otros. Muchas de las personas que no pueden acceder a las marcas de lujo tienen la posibilidad de comprar un accesorio que las haga sentir parte de ese lifestyle que proponen estas empresas líderes de la moda ya que éstos también brindan estatus.

4.1.2 Un año en la moda.

A medida que la moda, el marketing, y la sociedad evolucionan, se van descubriendo las estrategias de venta de las colecciones, que repercuten de forma directa al trabajo del diseñador. Originalmente las marcas de moda, incluso las más importantes, realizaban únicamente dos colecciones anuales, una de primavera – verano y otra de otoño – invierno. Con los hábitos de consumo actuales, resulta contraproducente tener la misma colección colgada en un local durante un período de seis meses, por lo que las marcas que tienen la infraestructura y el potencial económico, realizan entre cuatro y seis colecciones anuales. Las dos colecciones troncales continúan siendo las de primavera – verano y de otoño – invierno, pero previo a cada una de estas colecciones se lanzan los avances de colección, que además de mantener al comprador abastecido con artículos novedosos, generan expectativas sobre lo que está por venir y atrae a la prensa. Éstos avances son diseñados como tales desde su origen, por ende suelen ser una adaptación de lo estético de la colección entrante, al clima de media estación en que es presentada al mercado. Por otro lado, las grandes marcas presentan además una colección para las vacaciones de navidad y otra para la de los meses julio y agosto, cuyo diseño se basa en las ocasiones de uso que suele tener su cliente objetivo durante las vacaciones como fiestas, vida en la nieve, y vida de playa. Por último, manteniendo la intención de generar interés contante, las colecciones troncales se proyectan como un conjunto de sub colecciones que serán presentadas en los

locales en etapas, manteniendo el carácter de renovación continua que favorece las ventas.
(Sorger, et. al., ob. cit)

4.2.3 Conocer a la competencia.

Para estar inmerso en el mundo de la moda, es crucial estar informado acerca de lo que sucede en el mundo, como también las propuestas de diseño que plantean las otras marcas. La finalidad de investigar a la competencia, ya sea directa o no, es fundamentalmente para poder diseñar e innovar con la tranquilidad de que la propuesta es original y nadie la ha hecho antes. Para esto, existen muchas revistas, libros y páginas de internet que no sólo muestran las colecciones de los diseñadores sino que también ponen al alcance del lector las tendencias de estilos de vida mediante cazadores de tendencias, entrevistas a fotógrafos, artistas, músicos, cocineros y estilistas, que entre otros, mantienen actualizado al diseñador de indumentaria.

“El uso del método implica no pensar de forma artística buscando rápidamente una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hoy se debe proyectar.” (Munari, 1995) Según el autor, investigar al mercado es un paso dentro de la metodología del diseño.

4.3 Investigación y desarrollo creativo.

En cuanto a la investigación creativa en el marco de la indumentaria se refiere a la búsqueda de material visual del tema de inspiración que haya sido escogido para llevar a cabo una colección de indumentaria. Los temas inspiradores son elegidos por los diseñadores para que el proceso creativo sea más rico y también para establecer un sentido que unifique los diferentes conjuntos de la colección aportando coherencia y continuidad. Dichos temas pueden ser abstractos, literales, estados de ánimo, o incluso pueden ser musas inspiradoras

como fue Josephine Baker, la famosa bailarina de la década del veinte, para John Galliano. Dentro de los temas literales, los diseñadores suelen recurrir a lugares del mundo que hayan visitado buscando alimentar la imaginación, o culturas del pasado que hayan dejado su huella como se plantea en el presente Proyecto de Graduación. Cualquiera sea el tema elegido, acompañará y guiará al diseñador a lo largo del desarrollo de la colección, y se verá reflejado en las siluetas de las prendas, las texturas, la paleta de color, las estampas, e incluso pondrá límites en la elección de la estética de la campaña fotográfica, los desfiles, las vidrieras, la página web, entre otras.

Hace tiempo que descubrí la importancia de ser curioso. No hay que asustarse o esconderse atrás de ideas preconcebidas. Hay que experimentar. Hay que hacerlo y resulta hermoso porque se descubre en ello una energía que, a su vez, alimenta. No existen reglas. (John Galliano, s.d.)

A su vez es esencial hacer la búsqueda de materiales disponibles en el mercado y su precio, como textiles, cierres, remaches, cueros, y novedades, entre otras. Las ferias de antigüedades pueden resultar de gran utilidad cuando se buscan muestras de materiales distintivos que pueden ser reproducidos para incorporar a la colección como prendedores, bordados, y métodos de construcción de prendas. Los libros, museos, y recursos que permitan estudiar en detalle prendas históricas también resultan de suma importancia para la mente creativa de un diseñador.

A lo largo del proceso creativo, los diseñadores van juntando toda la información pertinente en el cuaderno de ideas dándole un enfoque personal al tema. Éste cuaderno puede incluir tejidos, objetos, fotos, recortes de revistas, notas periodísticas, bocetos, opiniones del diseñador, y ser distribuidas en las hojas de dicho cuaderno formando una composición visual a modo de collage. De esta forma, la información es pre seleccionada y va tomando

forma cuando el creativo plasma su enfoque en la manera de relacionarla y de otorgarle los diferentes niveles de lectura a cada una de las imágenes.

El siguiente paso en el desarrollo creativo de una colección es captar la esencia del cuaderno de ideas y plasmarla de manera resumida y concreta sobre el panel temático o *mood board*. En éste panel tiene la función de transmitir el concepto, los colores, y tejidos que fueron elegidos para el desarrollo de la colección, estando siempre al alcance de los diseñadores que trabajen en dicha colección para mantener la coherencia y cohesión de la línea temática y el enfoque elegido.

Finalmente, una vez que la temática, colores, materiales y recursos quedan definidos y asentados dentro del equipo de diseño, se comienza el proceso de diseño de las prendas que van a conformar la colección. En un inicio se proponen ideas de todo tipo, algunas mejores que otras, pero no se descarta ninguna hasta haber obtenido el resultado que cumpla con las expectativas de los jefes de diseño.

4.4 Colección como sistema.

“Todo producto forma parte de un sistema y, como tal, comparte todas o algunas de las propiedades técnicas, funcionales o de significación con los componentes de dicho sistema.”
(Leiro, 2006, p. 105)

En su texto, Leiro hace referencia a la importancia de que todas las partes de un sistema estén familiarizadas, ya sea por todas o algunas de las propiedades que caracteriza a dicho sistema. En el marco de la moda, las colecciones funcionan como sistemas en las cuales las prendas interactúan y se relacionan entre sí mediante las constantes de diseño y se diferencian unas de otras a través de las variables de diseño. A su vez, “un producto puede ser considerado como parte de un sistema de artefactos de tipología similar y, al mismo

tiempo, como parte de un sistema – o subsistema- del que sólo comparte una o más de las propiedades mencionadas.” (Leiro, ob.cit, p. 105) En términos de moda, las colecciones pueden estar formadas por distintos grupos de prendas que tengan dentro de cada grupo las mismas constantes de diseño, ya sean conceptuales, funcionales morfológicas o técnicas, las cuales no comparten con otros grupos de la colección. A dichos grupos se les denomina series. Los diseñadores utilizan las series para hacer de una colección una suerte de narración en donde existe un mensaje visual con un desarrollo en el tiempo, en la cual entre prenda y prenda se van cediendo el lugar.

Tal como define Fiorini (2008) una colección de productos de moda tienen que tener características de sistema en lo relacional, una dimensión comunicacional, narrativa y temporal, y aspectos funcionales en cuanto a lo formal.

También la autora hace referencia al aspecto narrativo como un mensaje, que también lo denomina gesto de diseño. Dicho gesto de diseño “se desarrolla, muta, presenta ascensos y sorprende en varios pasajes en el transcurso de la colección.” (Fiorini, ob.cit, p. 15)

“La insaciable avidez por la renovación en la moda no sólo está provocada por los imperativos comerciales y el disfrute de los consumidores de lo “nuevo”, sino también por la fascinación hacia la imagen y la narración” (Wilcox, s.d)

El gesto de diseño, según la misma autora, es lo que se pretende comunicar con la colección, lo que significa que receptor y emisor compartan una misma comprensión del objeto. Todos los productos de la colección deberían emitir el mismo mensaje, articulando las constantes y variables para que no resulte monótono.

Las constantes o variables pueden ser textiles, formas, siluetas, costuras, acabados textiles, proporciones, colores y detalles constructivos entre otros. A continuación se explicarán algunos de estos recursos con los que cuenta el diseñador para desarrollar la colección.

4.4.1 Recursos de diseño.

Volviendo a la idea que propone Saltzman en cuanto a la relación entre cuerpo y prenda, resulta pertinente explicar el concepto de silueta en el diseño de modas. Ésta resulta de la posibilidad de jugar con las líneas del cuerpo y replantearlas a través de la prenda contenedora. Mediante la silueta se puede proyectar el cuerpo en el espacio hacia la dirección que el diseñador crea conveniente. (Saltzman, 2004, p.69) La silueta es lo primero que se visualiza de un cuerpo vestido, por ende es un elemento fundamental de las decisiones de diseño, en donde hay que tener en cuenta las partes del cuerpo que se quieren resaltar y cuáles no (en dónde se centra la tensión). El modelado de la silueta se trabaja a través del uso del color, las proporciones, las líneas, y el volumen de los textiles.

Tal como explican Sorger y Udale (2009), si la silueta es el volumen total de la prenda a nivel tridimensional, las proporciones son las partes en que esa prenda es dividida, que puede ser en bloques mediante el uso del color, o a través de líneas verticales, horizontales, curvas y diagonales. El volumen que puede obtenerse con los tejidos y las texturas también puede ejercer efectos visuales sobre el cuerpo vestido, es decir, pueden alterar la silueta. Los autores hacen referencia a la importancia del equilibrio que se debe conservar entre las líneas y proporciones de la silueta para que una prenda resulte agradable al ojo del espectador. También explican reglas generales de las siluetas como el hecho de que las líneas verticales alargan el cuerpo y las horizontales lo ensanchan, o que las líneas curvas dan un aspecto femenino mientras que las rectas aluden a lo masculino y severo.

Cabe destacar a los diseñadores holandeses Viktor & Rolf quienes llevan al extremo la silueta de sus prendas con proporciones fuera de escala y jugando con el volumen de los textiles a tal punto que sus primeras colecciones eran presentadas en museos en lugar de desfiles de moda.

Otro recurso a tener en cuenta en el diseño de una prenda, es la morfología. Por morfología del vestido Saltzman (2004) define a la manera en que una lámina textil cubre el cuerpo. Explica también que existen tres tipos de morfologías que son, de tipo envolvente, de unión de planos, y de procesos paralelos entre producción textil y de la prenda.

La morfología envolvente consta de envolver el cuerpo con una tela, lo cual puede resultar poco práctico ya que requiere la presencia de un usuario durante la construcción de la prenda, además de que consume mucho material. Sin embargo, este tipo de construcciones es ideal para comprender la tridimensionalidad del cuerpo humano.

La morfología que une los planos para la construcción de una prenda contenedora del cuerpo puede ser hacerse enfrentando los planos o superponiéndolos. Al enfrentarlos se pueden unir mediante costuras lineales, costuras en puntos determinados, o mediante tiras que ejerzan la función de unión entre los planos.

Por último, la morfología de procesos paralelos consiste en que la prenda se construye simultáneamente con la construcción del textil. Un buen ejemplo de este tipo de morfologías es el de prendas de tejido de punto.

Por otro lado, la misma autora explica que el sostén de las prendas es un factor esencial en la construcción de la silueta ya que las prendas pueden apoyarse en puntos determinados (hombros, cintura, cabeza) o pueden ajustarse aproximándolas al cuerpo para que tengan sostén de tipo adherente. En tejidos planos es necesario el uso de pinzas, frunces,

drapeados, torsiones y diferentes técnicas de confección para lograr una silueta adherente, mientras que con el tejido de punto y en materiales con rebote se puede obtener dicha silueta evitando estos recursos de confección. La elección de los textiles es de suma importancia cuando se quiere conseguir una silueta determinada. Asimismo, los tejidos con rebote tienden a adherirse, los textiles con caída ayudan a insinuar las curvas del cuerpo, y los rígidos tienden a separarse del cuerpo.

Según Sorger y Udale (2009) las prendas se pueden considerar finalizadas cuando se tuvieron en cuenta los detalles que las conforman. Estos autores describen por detalle a todo tipo de cerramiento, bolsillo, pespunte, avío, cremallera, y detalle constructivo de la prenda. Los detalles también son considerados recursos de diseño dado que ayudan a diferenciar las series de una colección o incluso dar unidad al total de las prendas que conforman dicho sistema. A su vez, algunos diseñadores utilizan repetitivamente determinados detalles y los convierten en un sello de identificación de su marca. “Intento dibujar a diario. Cosas que encuentro y cosas que veo... Intento definir un estilo que no tenga nada que ver con la moda y si más con la individualidad” Jens Laugesen (s.d)

En la moda masculina los detalles son aún más importantes que en la moda femenina ya que los estampados, líneas y siluetas suelen no ser llamativos y como consecuencia el ojo del comprador va directamente al detalle.

Por último, es importante destacar que para llevar a cabo una colección, lo ideal es tener un equipo de profesionales que lleven a cabo determinadas actividades en dicho proceso. Habitualmente, el equipo de forma por un diseñador, un patronista, un cortador de muestras, un confeccionista de muestras y un jefe de producción. También conviene incluir compradores de tejidos, avíos, y todos los insumos necesarios involucrados en el proceso desde la confección de la prenda hasta su colgado en el punto de venta. Además, se suelen

contratar diseñadores independientes para tareas específicas como el diseño de los estampados, de páginas web, entre otros. Pero cabe aclarar que a pesar de que las tareas del diseñador comienzan en la investigación y terminan cuando la prenda pasa a producción, el mismo se debe mantener informado de cómo evoluciona cada prenda incluso hasta el momento en que está siendo vendida. De esta forma, el diseñador se informa, de los talleres que cumplieron mejor, y las prendas que fueron más vendidas, lo cual va a ser de gran utilidad para las futuras colecciones.

4.6 Mostrar la colección.

Una vez diseñada y confeccionada la colección solo queda mostrarla a la prensa y al público para su comercialización. En el mundo de la moda existen diversas alternativas para que cada marca o diseñador exponga sus productos, por ende es recomendable hacer un análisis previo para decidir cuál es el más indicado de acuerdo a las características de la marca. Lo más recomendable es repetir el mismo evento periódicamente para que los compradores puedan asociar la marca con determinados eventos. A continuación se detallarán los más usados y sus particularidades.

Desde los históricos *fashion parades* realizados en los salones de costura de Paris, el fenómeno de los desfiles de moda es un evento con repercusión mundial. Desde sus inicios la utilidad de las prendas en pasarela fue mostrar los conjuntos vestidos sobre el cuerpo para que se apreciara la caída de los textiles y el movimiento de la prenda con el caminar de la modelo. Además, la música acompaña la narración que compone un conjunto que deja herencia en el que le sigue y así sucesivamente hasta lograr transmitir el gesto de diseño al público expectante. En la pasarela se utiliza la estrategia de mostrar la colección por series para que el espectáculo resulte más atrapante. Todo desfile tiene como objetivo atraer a la prensa y compradores como también a los críticos de moda, y de esta forma lograr estar en

la opinión pública en donde la imagen de la marca se asienta. Es un evento que genera grandes gastos y consume mucho tiempo de organización. Hay que tener en cuenta a las modelos, los maquilladores, peluqueros, música, escenografía, invitaciones, iluminación, entre otras. El labor de los relacionistas públicos es fundamental en este tipo de eventos dado que se encargan de convocar al público indicado. Asimismo las marcas cuentan con una base de datos de clientes preferenciales quienes son invitados a los desfiles además de la prensa y expertos en moda.

Los desfiles de *prêt à porter* femenino de las marcas más aclamadas suceden dos veces al año, con siete días de duración, en las capitales de la moda del mundo que son Milán, París, Tokyo, Nueva York, San Pablo y Londres. Son conocidas como semanas de la moda y su cobertura mediática es tan importante que repercute a nivel mundial. Siete días antes de las semanas de la moda femeninas en Milán, París y New York acontece la semana de la moda de *prêt à porter* masculino. A su vez, las pasarelas más destacadas de alta costura se desarrollan en la capital francesa.

Por otro lado, existen muchas otras ciudades del mundo que realizan semanas de la moda como Buenos Aires, Barcelona, Madrid y Rio de Janeiro entre otras. Las marcas que no tienen acceso a los desfiles de las semanas de la moda suelen buscar alternativas como presentar sus colecciones a modo de desfile en festivales o escuelas de moda.

Otro buen recurso para mostrar una colección sin perder el carácter narrativo de la misma son los videos de moda. Es una alternativa para mostrar las prendas en movimiento que tiene menor repercusión mediática que un desfile, pero también puede ser visto por miles de potenciales compradores a través de internet.

Además, las marcas utilizan el *lookbook*, un libro que documenta la colección con fotos de modelos que visten los conjuntos, para que los clientes puedan tener un documento de la colección detallada. Los lookbooks son impresos y digitales ya que conforman una de las secciones de la página web de la marca.

Por otro lado, los catálogos son usados para facilitar el proceso de compra. Consta de bocetos de frente y espalda de cada prenda de la colección, en donde se detallan las variantes de color, textiles, talles disponibles, además del código de la prenda y precio final. Al igual que los *lookbooks*, los catálogos suelen ser impresos y digitales.

Por último, vale destacar la importancia de los *showrooms* y las ferias a la hora de mostrar y vender la colección. En ellos, las marcas exponen su colección de forma estática, al igual que en un local de venta directa al público, sólo que están destinados a los compradores mayoristas nacionales y extranjeros. Normalmente las marcas de lujo cuentan con *showrooms* privados, mientras que las demás marcas se instalan a modo de stands en ferias de alcance internacional. Tanto los showrooms como las ferias, forman parte de las semanas de la moda. Algunas de las ferias más importantes del mundo de la moda son *Pitti Uomo* en Milán, *Bread & Butter* en Berlín, Tokio, Nueva York o Sidney, y *Who's Next?* que se da a lugar en París. (Sorger, Udale, 2007)

A lo largo del presente capítulo se intentó explicar el rol comunicacional que tiene la moda, y la responsabilidad a nivel socio-cultural y anatómico que debe asumir un diseñador de indumentaria. Como expresaba Coco Channel (s.d.) “La moda está en el cielo, en la calle, la moda tiene que ver con ideas, con nuestro modo de vida, con lo que está pasando...” Por ende la responsabilidad del diseñador va más lejos del diseño de prendas de vestir. Además, se explicó que la innovación se basa en la re-significación y en comprender las necesidades

del público, más que en experimentar libremente para obtener resultados puramente estéticos. Por último, se explicaron los pasos a seguir en el desarrollo de una colección, los factores a tener en cuenta, el carácter sistemático de la moda y las formas más utilizadas para mostrar al público dicha colección.

Capítulo 5. Representación de la cultura diaguita calchaquí en una propuesta de diseño.

En el presente capítulo se hará referencia al diseño de la colección de indumentaria inspirada en la cosmovisión y representación artística Diaguita Calchaquí la cual tendrá el objetivo de familiarizar los pueblos originarios con la sociedad actual. Con este fin, se explicará el tipo de producción sustentable bajo la cual se pretende elaborar dicha colección. Se hará abordará también la tendencia socio-cultural que despertó el interés por la temática amerindia, además del mensaje que se pretende transmitir al público de la era actual globalizada mediante dicha colección.

A su vez, se explicarán los aspectos más influyentes de la cosmovisión Diaguita Calchaquí en el diseño de la colección y su vinculación con cada prenda, teniendo en cuenta el proceso de diseño de una colección, detallado en el capítulo cuatro.

Es estupendo contar una historia a través de una colección, sin embargo, nunca hay que olvidar que, a pesar de toda la fantasía, ante todo hablamos de prendas de vestir. Y durante todo el proceso de preparación, cuando se intenta producir el mayor impacto posible, es necesario recordar que al final del día, el resultado debe ser una colección y que, además, debe venderse. (Galliano, s.d)

En referencia a lo que afirma John Galliano, es importante destacar que se mantendrá el objetivo comercial en el desarrollo de la colección, incluso en las propuestas para mostrar las prendas en los medios, y de este modo lograr el interés público por los pueblos originarios, además de la concientización por integrar las culturas originarias al marco social y laboral, cuidando al medioambiente.

5.1 Volver a las raíces.

El interés por las raíces culturales es una tendencia mundial que surge como respuesta a la globalización en la cual la obsesión por lo instantáneo y lo novedoso pasa por alto las riquezas culturales originarias de cada civilización. Además, el creciente interés por Sudamérica se debe a que alberga culturas indígenas que conservan su identidad hasta la actualidad. Es por eso que esta colección pretende responder al interés mundial por las culturas amerindias con el fin de aportar a la conciencia social la importancia de proteger el patrimonio cultural que representan. Además, la tendencia *slow down* (bajar el ritmo) profundiza sobre la importancia de ser más amigables con el medioambiente si lo que se pretende es mejorar la calidad de vida y un negocio exitoso a futuro, factor que será uno de los ejes principales de la colección.

Los diseñadores de modas tienen la oportunidad de comunicar al mundo sus inquietudes personales a través de sus colecciones, temporada tras temporada. Es la intención de este Proyecto de Grado y su colección complementaria, transmitir los principales aspectos de la cosmovisión Diaguita Calchaquí, especialmente lo referido al arte y sus creencias religiosas partiendo de la necesidad del usuario de seguir esta tendencia sociocultural conocida como *Back to Roots* (regreso a los orígenes). Además, la presión social por ser cada día más responsable con el Medioambiente y los grupos sociales más marginados, hacen de esta colección una respuesta a la necesidad emergente de hacer sentir partícipes por una buena causa a las personas que viven en la vorágine del día a día. Paralelamente, cubriría la necesidad de los amerindios de sentirse cada vez más incluidos socialmente, poder trabajar en sus pueblos de origen, la valorización de sus producciones artísticas y ser reconocidos como parte de la identidad cultural nacional.

En definitiva, la colección pretende funcionar como vinculadora entre los pueblos originarios y la sociedad globalizada, mediante la producción sustentable de indumentaria, la valorización de las riquezas culturales de pueblos amerindios, y los conocimientos referentes al diseño de indumentaria y su comercialización resultantes de pertenecer a la sociedad consumista. El resultado será un estilo actual con las características más representativas del arte Diaguita Calchaquí, ya que si se planteara una colección basada puramente en la cultura prehispánica mencionada, difícilmente alcanzaría la aceptación y agrado del público objetivo, impidiendo que se convirtiera en moda, lo que sería contraproducente para alcanzar los objetivos propuestos.

La intención es lograr la narración de la problemática de desarraigo cultural y como objetivo del gesto de diseño despertar interés en los pueblos originarios, para lo que se hará uso de los recursos de diseño más apropiados con el fin de lograr el mayor impacto visual posible, considerando siempre la potencial capacidad comercial de las prendas. Por este motivo, se considera que la producción sustentable con materiales de origen natural, es una estrategia comercial además de ser el método tradicional productivo de las culturas prehispánicas, acompañando así la temática de la colección.

5.2 Responsabilidad social y ambiental.

Existen diversos factores a tener en cuenta para que una colección de moda sea sustentable, pero en este apartado sólo se hará referencia a los factores que se pretenden considerar para que la producción de la colección y las prendas sean amigables con el medio ambiente y socialmente responsables.

En primer lugar, las prendas serán realizadas con materiales de origen natural y aplicaciones de piedras semipreciosas y metales nobles. Los materiales más utilizados serán la seda, el

rayón viscosa y el algodón orgánico ya que por ser un adelanto de colección de primavera verano, las lanas no son adecuadas. Las tinturas para teñidos y pinturas para estampados serán de origen natural. A su vez, no se hará uso de cuero ni piel animal ya que los Diaguitas Calchaquíes creían en que era justo cazar un animal sólo si era realmente necesario, y no es el caso.

Además, la intención es brindar fuentes de trabajo a las comunidades indígenas en labores manuales como estampación, bordados, trenzados, entramados y tejidos que serán aplicados en las prendas de manera artesanal. Además, el trabajo de los metales será también realizado por mano de obra indígena. De esta forma, dichas comunidades podrán permanecer en sus pueblos de origen con buenas fuentes de trabajo, aprendiendo nuevas técnicas, modernizándose teniendo siempre presente la riqueza cultural de sus orígenes, e integrándose al mundo comercial a través de la indumentaria.

Paralelamente, se organizará un programa de devolución de la prenda para cuando el cliente la considere obsoleta. Dicho cliente obtendrá un descuento del 25% en su próxima compra y beneficios como invitaciones para el desfile de lanzamiento de colección entre otros.

5.3. Colección anticipo primavera – verano 2014.

Una vez descriptas las características de la producción sustentable que se utilizará en la colección, sólo queda abordar el proceso de diseño que abarca la definición del perfil del usuario, detectar la competencia ya sea a nivel nacional o internacional y determinar el rubro y las líneas de indumentaria en las que se basará dicha colección. Además, se explicará la relación entre la colección como sistema y la cosmovisión como sistema, se hará referencia a los recursos de diseño de indumentaria en concordancia con las representaciones artísticas de los Diaguitas Calchaquíes, teniendo en cuenta las constantes y variables de

ambos para vincularlas y lograr el gesto de diseño deseado. Por último, se dejarán en claro las formas más apropiadas para mostrar la colección teniendo en cuenta el mercado, las características del producto y su precio.

5.3.1 Perfil del usuario y Competencia.

Cuando se trata de una colección de indumentaria originada en la responsabilidad social y medioambiental, se pretende abastecer a un público que tenga conciencia y se sienta responsable por el mundo en que habita. Asimismo, el perfil del usuario define las características del producto por lo que resulta fundamental definir para quién se diseña antes de comenzar a proyectar.

La usuaria para la que se diseña la colección, es consciente del desarraigo cultural que está sucediendo a nivel mundial por causa de la globalización, específicamente en los polos cosmopolitas. A su vez, está interesada en preservar el medioambiente, la naturaleza, y las culturas aborígenes que aún sobreviven en el planeta tierra. Prefiere trasladarse con sus propios medios (bicicleta, caminando) o en transporte público y consume alimentos sanos y naturales. Son mujeres entre 20 y 45 años de edad, que están siempre al tanto de las nuevas propuestas de los diseñadores de moda de autor. Asimismo prefiere consumir todo lo que haya sido producido de forma sustentable y con materiales biodegradables, por lo que hace el esfuerzo por clasificar sus desechos. Disfruta de las actividades al aire libre y de la comodidad de sus prendas.

Por otro lado, es importante tener presente la competencia más directa y estar al tanto del tipo de prendas que trabajan, a quienes le venden, cuantas colecciones realizan por año y qué factor los diferencia del resto de las empresas de moda del mercado. De esta forma si la competencia descubre un nuevo nicho de mercado, o comienza a realizar líneas que antes

no realizaba, entre otros cambios posibles, es importante actualizarse y mantener al cliente informado sobre las novedades y mejoras de la empresa para que la competencia no gane mercado. Asimismo, las competencias directas de la colección serían a nivel nacional Benito Fernandez y Marcelo Senra y a nivel internacional Etro, Kenzo, A.F.Vandevorst, y Dries Van Noten.

5.3.2 Fusión de líneas de indumentaria.

La presente colección se enmarcará en el rubro *prêt à porter* y en vez de contar con distintas líneas, se hará una fusión entre las líneas de sastrería y noche en las diferentes prendas. A su vez, algunos de los conjuntos sumarán la línea de accesorios, puntualmente mediante la realización de indumentos que tengan apariencia de collares, conocidas como prendas accesorios.

La línea de sastrería fue elegida debido a que es la línea que mejor representa el compromiso social y para con el medioambiente por su aspecto formal. Por otro lado, la línea de noche se eligió para que fueran prendas usadas en eventos importantes a los que accede la prensa y de esta forma fueran difundidas en revistas y comentadas por los expertos en moda. Por último, el recurso de prenda accesorio resulta novedoso y es una manera de lucir los metales y piedras preciosas que supieron trabajar los Diaguitas Calchaquíes.

5.3.3 Colección y Cosmovisión como sistemas.

Se considera que las dos grandes temáticas de este Proyecto de grado son la cosmovisión Diaguita Calchaquí y el diseño de una colección de indumentaria, y ambas se pueden considerar sistemas. Como ya se explicó anteriormente, los sistemas están conformados por muchas partes que están vinculadas entre sí, por ende si una de esas partes se altera, todas

las demás van a sufrir una modificación. A su vez, todo elemento que compone un sistema tiene al menos una característica en común con los demás elementos de dicho sistema. (Leiro, 2006, p. 105)

Por un lado, las culturas precolombinas entendieron al mundo desde una perspectiva totalizadora que fue integrada por la comunidad y el resto de las componentes, formando un sistema de interconexión entre todas las partes al que llamaron cosmovisión. Se creía que era fundamental mantener el equilibrio cósmico, lo que sugiere que si se alteraba alguno de los elementos de la cosmovisión cualquiera de los otros elementos iba a ser directamente afectado. Por otro lado, existe un paralelismo entre la cosmovisión y una colección de moda ya que las prendas interactúan y se relacionan entre sí mediante las constantes de diseño y se diferencian unas de otras a través de las variables de diseño. A su vez, si un conjunto de la colección sufre algún cambio, puede considerarse que la colección en su totalidad fue alterada.

Tanto los diseñadores de indumentaria como los Diaguitas Calchaqués utilizaron recursos para lograr representar dichos sistemas. Los miembros de la cultura en estudio lo lograron mediante el arte autóctono, y los diseñadores a través de las prendas. De esta forma se buscará unificar, dar coherencia y continuidad a la colección tal como lo lograron los Diaguitas Calchaqués en el conjunto de representaciones artísticas inspiradas en la cosmovisión.

5.3.4 Constantes y variables.

En el presente apartado se profundizará sobre las constantes y variables que conforman los sistemas de la colección las cuales serán directamente vinculadas con las constantes y

variables de los recursos que utilizaron los Diaguitas Calchaquíes en sus producciones artísticas.

En primer lugar es importante hacer referencia a lo que explicaba Saltzman en torno a la relación entre cuerpo, prenda y entorno. En la propuesta de diseño en cuestión se pretende que el cuerpo tenga libertad de movimiento y comodidad en sus diferentes posiciones a pesar de tratarse de prendas de fiesta. Además, sabiendo que las prendas cumplirán la función de contener al cuerpo y de relacionarlo con el contexto, es necesario tener en cuenta la ocasión de uso festiva como también la naturaleza por ser inspirada en los Diaguitas Calchaquíes quienes vivían conscientes de formar parte del cosmos.

Definir la silueta de las prendas es importante ya que es la forma en que se va a percibir el cuerpo proyectado en el espacio. (Saltzman, 2004) Además, es necesario decidir dicha silueta teniendo en cuenta las partes del cuerpo que se pretenden resaltar, el equilibrio de la prenda, las líneas predominantes y el punto de sostén del indumento en el cuerpo. Asimismo, en la colección se logrará el equilibrio de las prendas mediante el uso de líneas rectas en contraste con las líneas curvas logradas a través de drapeados. Las líneas rectas aludirán a las manifestaciones artísticas de los Diaguitas Calchaquíes en donde predominaba este recurso artístico siendo utilizado para formar los variados motivos además de delimitarlos. Las líneas curvas serán representativas del dinamismo de la ciudad. La intención es lograr la fusión de lo curvo y lo recto, de los pueblos originarios y la sociedad globalizada actual. Las partes del cuerpo que se destacarán serán las espaldas, dejándolas al descubierto, y en menor medida las caderas mediante el volumen de las prendas que será logrado a través de la superposición de los textiles. El sostén del indumento será principalmente en los hombros, pero estará reforzado por el sostén en cadera y cintura en la mayoría de las prendas. (Ver figura 29. Cuerpo C)

Por otro lado, los textiles utilizados no tendrán elasticidad, por lo que predominará la morfología de tipo envolvente a través de drapeados, pero también se recurrirá a la confección mediante tejidos, entramados y flecos que tal como describe Saltzman (2004) pertenecen a la categoría morfológica de procesos paralelos. Ésta fusión entre flecos entramados y textiles drapeados será una de las constantes de la colección.

En relación a los detalles de la colección, se van a realizar costuras invisibles y terminaciones a mano ya que son prendas de fiesta y la producción artesanal. Ninguna de las prendas tendrá bolsillos, y como detalles constructivos se van a destacar los de trenzados, anudados y entramados de flecos, los drapeados y las transformaciones de sastrería tanto de trajes como de camisas. Además, las estampas y los teñidos en degradé son otros de los detalles que se alternarán para el armado de las series de la colección.

Las estampas de la colección serán inspiradas en las creaciones artísticas de los Diaguitas Calchaquíes. Se diseñarán dos estampas que serán combinadas en una misma prenda, conformando la característica distintiva de una de las series de la colección. La primera estampa será inspirada en los dibujos fitomorfos de las producciones artísticas de la cultura en estudio. (Ver figura 30. Cuerpo C) La segunda, se inspirará en los dibujos zoomorfos. Ambas se realizarán a un color, destacando así figura sobre fondo. (Ver figura 31. Cuerpo C)

Es importante dejar en claro que el recurso de los flecos surge del objeto de registro que utilizaron los Diaguitas Calchaquíes tras la influencia incaica denominado *Quipu*.

La colección será de nueve conjuntos, formando tres series de tres conjuntos cada una. La primera serie se diferenciará del resto de la colección por las estampas y los flecos cortos colocados en los ruedos, escotes, frentes de las prendas. (Ver figuras 32 – 37. Cuerpo C) La segunda serie se caracterizará por los nudos y las diferentes capas de flecos que serán

recortadas en picos aludiendo a los dibujos geométricos de la cultura en estudio. Además, se utilizará la técnica de teñido en degradé para lograr la diferenciación de las distintas capas que conforman la prenda. (Ver figuras 38 – 43. Cuerpo C) La tercera se diferenciará del resto de las series de la colección por los recursos de trenzados, el entramado de los flecos formando dibujos geométricos, y el uso de metales. (ver figuras 44 – 50. Cuerpo C)

La paleta de color de la colección abarcará los colores tierra aludiendo a los valles y quebradas del NOA, donde el terreno es árido y los colores de la tierra conforman el panorama visual. Se utilizarán también los colores para distinguir las series de la colección.

5.3.4 Mostrar la colección.

Por último, es importante hacer referencia a la manera en que será mostrada esta colección para facilitar su comercialización. En primer lugar, se hará un evento en el Museo de Arqueología de Alta Montaña (MAM) en Salta capital en el cual se construirá una vidriera viviente que llamará la atención de los medios. Será una especie de desfile porque contará con modelos, se narrará una historia y una pasada le antecederá a la otra mostrando cada conjunto, pero será un evento de espíritu innovador, no convencional que probablemente dará mejores resultados de difusión que un desfile por las características de la colección y del público objetivo. Dicho evento podría ser realizado en otros museos como el MALVA de Buenos Aires al cual también acceden turistas y locatarios con sensibilidad al arte que muy posiblemente valoran la riqueza cultural de los pueblos originarios.

Por otro lado se realizará un lookbook documentando cada conjunto de la colección, como también un catálogo de compra que detalle las variantes de color y los talles disponibles. Además, la colección estará exhibida en un *showroom* en Buenos Aires en donde los clientes podrán ver y probar las prendas para su mayor seguridad.

Finalmente, se utilizarán los recursos electrónicos como página web, Facebook, y Twitter para mantener a los usuarios informados y actualizados sobre los eventos, las promociones, y los aportes a la comunidad además de mostrar los procesos de producción con mano de obra artesanal que caracterizará a la colección. También se podrá acceder a las fotos del lookbook en Facebook y en la página web, la cual contará con catálogo y carrito para compras online.

En el presente capítulo se dio a conocer el perfil del usuario de la colección, como también las empresas que podrían considerarse competencia. Se dieron a conocer el paralelismo entre cosmovisión y colección, pudiendo considerar a ambas como sistemas. También se detallaron los diferentes recursos de diseño utilizados a lo largo de la colección, y su relación con la cultura Diaguita Calchaquí. Se explicó el porqué de la elección de cada recurso, y el efecto que produciría en las prendas. Además, se plateó un conjunto de opciones para mostrar la colección y potenciar su comercialización.

Conclusiones

El presente Proyecto de Graduación comenzó teniendo como objetivo acercar al lector a los orígenes de las culturas del NOA, puntualmente de los Diaguitas Calchaquíes, mediante una colección de indumentaria inspirada en dicho pueblo. La idea original consistía en investigar la esencia de esta comunidad para lograr entender la riqueza que ellos representan para la identidad de la sociedad argentina y luego plasmar dicha esencia en la indumentaria. De esta forma se pretendía concientizar a la sociedad moderna y ayudar a preservar a los pueblos originarios del país.

Se comenzó investigando acerca de los significados de cultura e identidad de un pueblo para poder comprender los distintos aspectos a considerar en el estudio de una civilización. Así fue posible abordar la cultura Diaguita Calchaquí considerando su organización social y política, su estructura económica y sus creencias religiosas. Pero en el transcurso del proyecto surgió la problemática de la falta de documentación sobre la elaboración textil de la cultura en estudio, lo que determinó que la investigación tomara otro rumbo y se basara en la cosmovisión plasmada en las producciones artísticas de los Diaguitas Calchaquíes

A medida que se fueron incorporando conocimientos, los objetivos del Proyecto de Grado fueron cambiando. Comenzó como un aporte al diseño de indumentaria y a la sociedad moderna actual en términos de identidad y riqueza cultural, y en su transcurso se agregó el objetivo de ayudar a preservar las culturas en estudio mediante el aporte de diseño con potencial comercial.

Además, al descubrir la importancia real de las raíces culturales que los pueblos originarios aportan a la sociedad, el proyecto fue tomando forma y surgió la disyuntiva de cómo rescatar a las comunidades aborígenes que aún se preservan en el país.

En el mundo actual la globalización posee más fuerza que la tradición, y a pesar de que haya tendencias socioculturales de revalorizar las raíces de los pueblos, es necesario ser realista para que todo esfuerzo tenga buenos resultados a futuro. En definitiva, la integración de las sociedades aborígenes a la sociedad actual sería posible si se lograra brindarles buenos trabajos, la valorización de su tiempo y sus producciones, la capacitación para que la tecnología los beneficie, y la posibilidad de explotar sus costumbres a nivel comercial en sus pueblos de orígenes sin la necesidad de emigrar a las grandes ciudades con el simple motivo de obtener un empleo.

Fue por este motivo que resultó fundamental explicar los diferentes aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar una colección de indumentaria con fines comerciales, ya que la colección que se diseñaría tendría como objetivo brindar fuentes de trabajo, resurgir las costumbres tradicionales de los pueblos aborígenes en el mercado de la indumentaria, y hacer de la riqueza cultural un producto exclusivo que diera sustento económico y cultural, además de una mejora en la calidad de vida de los pueblos originarios sobrevivientes.

El presente Proyecto de Grado otorgó grandes aportes a su autora entre los que cabe destacar la concientización por los pueblos aborígenes del país que despertó como consecuencia el interés por el cuidado del medio ambiente. La cosmovisión de dichos pueblos sitúa a la naturaleza y al humano en el mismo nivel de su escala de valor y por ese motivo los aborígenes mantienen la armonía con su entorno, respetando la naturaleza como a ellos mismos. Es por esta razón que en el transcurso del presente trabajo se decidió hacer la colección amigable con el medioambiente, utilizando materiales de origen natural y mano de obra artesanal.

También se consideró el aporte a la personas de sociedad globalizada actual al acercarles la oportunidad de sentirse responsables a nivel social y medioambiental en el acto de comprar indumentaria. Para eso, fue fundamental que la colección ejerciera el rol de fusionar dicha sociedad y las culturas aborígenes.

Este Proyecto de Grado plantea temáticas que no sólo expanden las fronteras del diseño de indumentaria, sino que aportan el sustento de las culturas originarias del país y promueven la responsabilidad social y medioambiental en la sociedad globalizada actual.

Lista de Referencias bibliográficas

Accornero, M. (2007) *El arte y el diseño en la cosmovisión y pensamiento americano*. Córdoba: Brujas.

Agüero Vera, J. Z. (1993) *Divinidades Diaguitas*. La Rioja: Editorial Canguro.

Ander-Egg, E. (1987, s.d) Citado en: *Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional*. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Areso, D. (1998, julio) Fashion victims. Quo, 39. Citado en: Como se impone una moda (2013) Recuperado el 10/2/2013 de <http://www.lawebdelemprendedor.com.ar/tps-mon/88-tp-impo-moda.html>

Armanini, F. M. (2012) *Volviendo a las raíces. Las técnicas textiles tradicionales del Noroeste Argentino y su influencia en el diseño actual*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Arte mayor de los Andes. (1989) Santiago de Chile: Museo Chileno de Arte Precolombino.

Bassi, P. (1998) Arte étnico argentino. *Argentine*, 43,4.

Beltrano Bringas, M. (2012) *La voz de los que no tienen voz*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Calzoni, C. (2011) *Revalorización del diseño artesanal. Creación de una línea de carteras artesanales*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Carrete, A. (2012) *Lencería - Cultura NOA*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Cervín, T. (1586) Carta Escrita, Santiago del Estero. Citado en: Serrano, A. (1947) *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.

Chavanne Duggan, C. (2012) *Aplicación de diseño sustentable para pequeños emprendedores*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Clavijo, C. (2012) *Revalorización del tejido wichi artesanal en la alta costura*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Como se impone una moda (2013) Recuperado el 10/2/2013 de <http://www.lawebdelemprendedor.com.ar/tps-mon/88-tp-impo-moda.html>

De Hoyos, M. (1998) *Diaguitas*. Buenos Aires: AZ Editora.

Diaguitas Organización No Gubernamental para el Desarrollo (2012). *Los Diaguitas en el pasado*. (2012). Recuperado el 21/03/12 de http://www.diaguitas.org/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=1&Itemid=31

Editorial Argentina Artístides Quillet (1960) *Diccionario Enciclopédico Quillet*. Buenos Aires: Editorial Argentina Artístides Quillet.

Ember, C. R. y Ember, M. (1997) *Antropología cultural*. Madrid: Prentice Hall.

Fiorini, V. (2008) *Design de Moda, diversos olhares*. San Pablo: Editorial Estacao das Letras.

Freud, S. (1943) *A General introduction to Pshychoanalysis*. Nueva York: Garden City Publishing.

Fromm, E. (s.d.) Citado en: *Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional*. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Galliano, J. (s.d) citado en: McDowell, C. (1997) *Galliano*. Londres: Seven Dials.

García Canclini, N. (1987) *Políticas culturales en América Latina*. Mexico D.F: Editorial Grijalbo S.A.

Grimson, A. (2011) *Los límites de la cultura*. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores S.A.

Kuruinka, A. (1963) *Canción, San Martín de los Andes*. Tomado de: *Derecho viejo*, año 2, n° 18, p.16. (2003, mayo)

Lafone Aquevedo (s.d) Citado en: Vera, N. H., (1953) *Elementos de la decoración Diaguita*. La Rioja: Ediciones Biblos.

Lando, L (2009) *Diseño de modas. Conceptos básicos*. Boston: CBH BOOKS

Laugesen, J (s.d) citado en: Sorger, R. y Udale, J. (2007) *Principios básicos del diseño de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Leiro, R. (2006) *Diseño, estrategia y gestión*. Buenos Aires: Editorial Infinito.

Levillier, R. (1926) *Papeles eclesiásticos del Tucumán, Siglo XVII, 1ra. Parte, Documentos originales del Archivo de Indias. Colección de Publicaciones Históricas de la Biblioteca del Congreso Argentino, I. Madrid*. Citado en: Von Dietrich Reimer, V. (1983) *Baessler – Archiv*. Berlin: (s.d).

Llamazares, A. M., Sarasola, C. (2005) *Reflejos de la cosmovisión originaria. Arte indígena y chamanismo del Noroeste argentino prehispánico*. Buenos Aires: Arte Étnico Argentino.

Lozano (s.d). Citado en: Serrano, A. (1947). *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.

Mandrini, R. (2008). *La Argentina aborigen. De los primeros pobladores a 1910*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.

Martínez Sarasola, C. (1998) *Los hijos de la tierra*. Buenos aires: Emecé.

Martínez Sarasola, C., Llamazares, M.A. (2011). *Indígenas de la Argentina. Un viaje por el arte y la cultura de los pueblos originarios*. [DVD]. Buenos Aires: Fundación desde América.

Maza, C. (2012) *Desarrollo de la textilería mapuche en Chubut*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

McCartney, S. (s.d) Citado en: Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Mead, G. (s.d.) Citado en: Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Munari, B. (1995) *Como nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Northampton Chronicle & Eco (2005) *The real story behind those kinky boots* (2005)
Recuperado el 15/02/13 de <http://www.northamptonchron.co.uk/news/features/the-real-story-behind-those-kinky-boots-1-881352>

- Popolizio, S. (2011) *Viejas técnicas, nuevas oportunidades. El trabajo artesanal textil como patrimonio cultural*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Paz, O. (1989) (s.d) Citado en: Llamazares, A. M., Sarasola, C. (2005) *Reflejos de la cosmovisión originaria. Arte indígena y chamanismo del Noroeste argentino prehispánico*. Buenos Aires: Arte Étnico Argentino.
- Portal informativo de Salta (2012). *Historia de Salta*. Recuperado el 21/01/2012 de <http://www.portaldesalta.gov.ar/juancalchaqui.htm>
- Quiroga, A. (1903) Como vestían los Calchaqués. Sus prendas y adornos. Tocado y peinado. Vestido y tejido. Buenos Aires: Imprenta y casa editora de Coni Hermanos.
- Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.
- Rex Gonzales, A. (s.f.) Nota sobre religión y culto en el Noroeste Argentino prehispánico. Buenos Aires: (s.d) Citado en: Von Dietrich Reimer, V. (1983) Baessler – Archiv. Berlin: (s.d).
- Riviére, M. (1998) *Crónicas virtuales*. Barcelona: Anagrama.
- Rodas, M. S. (2011) *El poncho cosmopolita*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Rojas, R. (1930) (s.d.) Citado en: Accornero, M. (2007) *Manifestaciones artísticas en los pueblos indígenas de América*. Córdoba: Brujas.
- Saint Laurent, Y. (s.d) Citado en: Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

- Salquin, S. (2006) *Historia de la moda en Argentina: del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Editorial Emecé.
- Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñando. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.
- Serrano, A. (1947). *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.
- Scalbi, O. (2012) *Los entretelones del arte amerindio entre telas. Las culturas originarias y la moda*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Sorger, R. y Udale, J. (2007) *Principios básicos del diseño de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.
- Techo (s.d). Citado en: Serrano, A. (1947). *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.
- Tylor, E (1924) *Primitive Culture*. Nueva York: Brentano's Publishers. Citado en: Grimson, A. (2011) *Los límites de la cultura*. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores S.A.
- Valdés de León, G. A. (2012) *Tierra de nadie: una molesta introducción al diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Vera, N. H. (1953) *Elementos de la decoración Diaguita*. La rioja: Ediciones Biblos.
- Wilcox, C. (s.d) Citado en: Sorger, R. y Udale, J. (2007) *Principios básicos del diseño de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía

Accornero, M. (2007) *El arte y el diseño en la cosmovisión y pensamiento americano*. Córdoba: Brujas.

Agüero Vera, J. Z. (1993) *Divinidades Diaguitas*. La Rioja: Editorial Canguro.

Albó, X., N., Ávila, R., Bonilla, L. A., Bulkan, J., Callou, D. Carriazo, C., De Castro Alves, F., Censebella, M., Crevels, M., Díaz, E., Diaz Couder, E., García, F., Haboud, M., Hernández, A., Leite, Y., Koskinen, A., Lemus, J., López, L. E., Malvestitti, M., Mattei Muller, M. C., Meliá, B., Migge, B., Moctezuma, J., Montes, E., Queizalos, F., Reinoso, A., Renault-Lescure, O., rojas, A., Rojas, T., sichra, I., Solís, G., Trillos, M., y Verdugo, L. (2009). *Atlas sociolingüístico de pueblos indígenas en América Latina*. Tomo II. Ecuador: UNICEF Y FUNPROEIB Andes.

Ander-Egg, E. (s.d.) Citado en: *Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional*. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Bassi, P. (1998) Arte étnico argentino. *Argentime*, 43,4.

Cervín, T. (1586) Carta Escrita, Santiago del Estero. Citado en: Serrano, A. (1947) *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.

Como se impone una moda (2013) Recuperado el 10/2/2013 de <http://www.lawebdelemprendedor.com.ar/tps-mon/88-tp-impo-moda.html>

De Hoyos, M. (1998) *Diaguitas*. Buenos Aires: AZ Editora.

Diaguitas Organización No Gubernamental para el Desarrollo (2012). *Los Diaguitas en el pasado*. (2012). Recuperado el 21/03/12 de http://www.diaguitas.org/index.php?option=com_k2&view=item&layout=item&id=1&Itemid=31

Editorial Argentina Artístides Quillet (1960) *Diccionario Enciclopédico Quillet*. Buenos Aires: Editorial Argentina Artístides Quillet.

Eliade, Mircea (1993) Citado en: Llamazares, A. M., Sarasola, C. (2005) *Reflejos de la cosmovisión originaria. Arte indígena y chamanismo del Noroeste argentino prehispánico*. Buenos Aires: Arte Étnico Argentino.

Ember, C. R. y Ember, M. (1997) *Antropología cultural*. Madrid: Prentice Hall.

Fiorini, V. (2008) *Design de Moda, diversos olhares*. San Pablo: Editorial Estacao das Letras.

Freud, S. (1943) *A General introduction to Pshychoanalysis*. Nueva York: Garden City Publishing.

Fromm, E. (s.d.) Citado en: *Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional*. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Galliano, J. (s.d) citado en: McDowell, C. (1997) *Galliano*. Londres: Seven Dials.

Grimson, A. (2011) *Los límites de la cultura*. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores S.A.

Hidalgo Lehuedé, J. (2004) *Historia andina en Chile*. Editorial Universitaria.

Kuruinka, A. (1963) *Canción, San Martin de los Andes*. Tomado de: *Derecho viejo*, año 2, n° 18, p.16. (2003, mayo)

Llamazares, A. M., Sarasola, C. (2005) *Reflejos de la cosmovisión originaria. Arte indígena y chamanismo del Noroeste argentino prehispánico*. Buenos Aires: Arte Étnico Argentino.

Leiro, R. (2006) *Diseño, estrategia y gestión*. Buenos Aires: Editorial Infinito.

Mandrini, R. (2008). *La Argentina aborígen. De los primeros pobladores a 1910*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.

Martínez Sarasola, C. (1998) *Los hijos de la tierra*. Buenos aires: Editorial Emecé.

Martínez Sarasola,C., Llamazares M.A.(2011) *Indígenas de la Argentina. Un viaje por el arte y la cultura de los pueblos originarios*. [DVD]. Buenos Aires: Fundación desde América.

McCartney, S. (s.d) Citado en: Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Mead, G. (s.d.) Citado en: *Aproximación a los valores de la cultura popular tradicional*. (1994) Buenos Aires: CONICET.

Munari, B. (1995) *Como nacen los objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Northampton Chronicle & Eco (2005) *The real story behind those kinky boots* (2005)
Recuperado el 15/02/13 de <http://www.northamptonchron.co.uk/news/features/the-real-story-behind-those-kinky-boots-1-881352>

Portal informativo de Salta (2012). *Historia de Salta*. Recuperado el 21/01/2012 de <http://www.portaldesalta.gov.ar/juancalchaqui.htm>

Quiroga, A. (1903) Como vestían los Calchaquíes. Sus prendas y adornos. Tocado y peinado. Vestido y tejido. Buenos Aires: Imprenta y casa editora de Coni Hermanos.

Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Roldán Ortega, R. (2002). *Derechos de los pueblos y las comunidades indígenas latinoamericanas a la tierra, en el taller regional sobre propiedad de la tierra*. Roma: Banco Mundial.

Rojas, R. (1930) (s.d.) Citado en: Accornero, M. (2007) *Manifestaciones artísticas en los pueblos indígenas de América*. Córdoba: Brujas.

Saint Laurent, Y. (s.d) Citado en: Renfrew, E. y Renfrew, C. (2010) *Creación de una colección de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Salquin, S. (2006) *Historia de la moda en Argentina: del miriñaque al diseño de autor*. Buenos Aires: Editorial Emecé.

Saltzman, A. (2004) *El cuerpo diseñando. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós.

Saugy, C.(1982). *Cultura mapuche en la argentina*. Buenos Aires: Ministerio de Cultura y educación. Subsecretaría de Estado de Cultura. Instituto nacional de Antropología.

Serrano, A. (1947). *Los aborígenes argentinos, síntesis etnográfica*. Buenos Aires: Editorial nova.

Sorger, R. y Udale, J. (2007) *Principios básicos del diseño de moda*. Singapur: Editorial Gustavo Gili.

Tylor, E (1924) *Primitive Culture*. Nueva York: Brentano's Publishers. Citado en: Grimson, A. (2011) *Los límites de la cultura*. Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores S.A.

Valdés de León, G. A. (2012) *Tierra de nadie: una molesta introducción al diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Vera, N. H. (1953) *Elementos de la decoración Diaguita*. La rioja: Ediciones Biblos.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili