

# ANIZALO

DISEÑO GRÁFICO INSPIRADO EN LA HERENCIA ANCESTRAL





**PANZALEO**  
HERENCIA ANCESTRAL Y MILENARIA

**Obra:**

Panzaleo. Diseño gráfico inspirado en la herencia ancestral y milenaria.

**Autores:**

Lucía Naranjo Huera  
Joselito Otáñez Balseca

**Aval:** La presente obra ha sido evaluada por pares externos a doble ciego, cumpliendo la normativa nacional e institucional para las obras de relevancia.

**Edición:**

Primera

**ISBN:**

978-9978-395-89-9

**Diseño de portada:**

Sergio Chango y José Llumiquire

**Edición gráfica:**

Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico  
Santiago Quishpe  
José Llumiquire  
Jordan Lujé  
Inti Medina  
Diana Trávez  
Diego Quispe  
Brayan Vazquez

**Publicación:**

Universidad Técnica de Cotopaxi  
Latacunga, Ecuador: 2023

# PROYECTO PANZALEO

## Agradecimientos

A la Universidad Técnica de Cotopaxi y a todos quienes, desde la parte administrativa, han apoyado de una u otra manera a la realización del proyecto “Expresiones culturales precolombinas de la cerámica Panzaleo en el diseño gráfico moderno, y análisis de la cuestión identitaria”. Especialmente a la Dirección de Investigación del periodo 2010 - 2016 y a la Dirección General de Investigación actual. Así como también a la coordinación y Dirección de investigación de la facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación y a la dirección de la carrera de Diseño Gráfico.

A todos los docentes que participaron en el proyecto mediante los trabajos prácticos de las diferentes asignaturas. De manera especial a los estudiantes y tutores que con proyectos de titulación han contribuido a que el diseño con referentes precolombinos esté en discusión en la carrera de Diseño Gráfico y, de esa forma, han mantenido viva esta iniciativa. A los estudiantes que contribuyeron al levantamiento de registros gráficos y digitalización de las piezas. A los pasantes Santiago Quishpe, Diana Trávez, Diego Quispe, Inti Medina, Brayan Vazquez y Jordan Luje. Y a todos los estudiantes que con sus aportes creativos generan valor en diferentes propuestas gráficas.

## Sobre los autores

### Lucía Naranjo Huera

Es doctoranda del Programa de Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina y Magíster en Dirección de Comunicación Corporativa e Institucional de la Universidad de Las Américas. Es Diseñadora Gráfica, con experiencia profesional como diseñadora gráfica en empresas a nivel nacional. Actualmente es docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Diseño Gráfico. Investiga sobre las diversas relaciones entre el diseño y la cultura. Trabajó en el proyecto de investigación formativa “Panzaleo”, que revaloriza las formas presentes en la cerámica precolombina. Realiza su tesis doctoral sobre las gráficas del comercio popular en Cotopaxi, Ecuador.

### Joselito Otáñez Balseca

Es Magíster en Docencia Universitaria y Administración Educativa de la Universidad Tecnológica Indoamérica y es egresado de la Maestría en Estudios de la Cultura, mención en Artes y Estudios Visuales, de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Es Licenciado en Artes Plásticas, especialidad en Pintura y Cerámica, de la Universidad Central del Ecuador. Autor del proyecto de arte “Guguchachis y Fetiches de la Fertilidad”. Actualmente es docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Diseño Gráfico. Investiga sobre la relación entre el arte y la política en el contexto ecuatoriano. Parte de sus investigaciones reconocen el valor de la cultura sincrética y popular. Así como también, la relación que la obra artística y el diseño tejen en la sociedad contemporánea.

## TABLA DE CONTENIDOS

Sobre los autores .....	5
<b>Prefacio .....</b>	<b>10</b>

### Capítulo I. Contexto de la investigación

Sobre la problemática de análisis.....	20
Procedimientos de la investigación .....	21
Entorno de estudio .....	22
Cultura material en Cotopaxi.....	23
El diseño gráfico y la materialidad visual en la cerámica. Referencias sobre algunas de las pautas teóricas de esta investigación.....	26
Política de diseño de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	32
Procesos de trabajo desde el diseño gráfico que abren nuevos temas de discusión .....	36

### Capítulo II. Diseño e identidad

<b>Los motivos de la cultura Panzaleo como indicadores de identidad y su relación con el diseño.....</b>	<b>44</b>
Diseño gráfico, identidad y globalidad .....	44
Sobre la noción de identidad.....	49
Identidad como representación .....	53

El diseño se constituye de identidad .....	56
Manifestación de identidad en el diseño .....	58
Influencia del diseño en la sociedad.....	58
La identidad como patrimonio .....	60
Discurso de identidad para crear diseño gráfico .....	62

### Capítulo III. Apropiación de motivos

<b>Sobre el proceso de apropiación de los motivos de la cultura Panzaleo.....</b>	<b>70</b>
Procedimiento metodológico: diálogos del diseño gráfico con la arqueología y el patrimonio cultural .....	72
Acercamiento e identificación de los referentes visuales .....	72
de un referente visual.....	77
Técnicas gráficas para la utilización de los referentes visuales .....	82
Mapeo visual .....	84
Relevamineto y bocetos .....	85
Digitalización mediante vectores y reelaboración digital.....	88
Completado de vectores mediante la geometrización.....	89
Reelaboración digital por medio de geometrización.....	90
A tomar en cuenta en la reelaboración digital .....	92
Análisis formal mediante la geometrización .....	93
Análisis morfológico del componente cerámico .....	94
Análisis morfológico de formas y rasgos .....	95

Fichaje .....	96
Sobre la manera en la que se nos presentan las piezas cerámicas para el proceso creativo en el diseño gráfico .....	97
<b>Caracterización de elementos y reconocimiento de piezas precolombinas .....</b>	<b>98</b>

#### **Capítulo IV. Módulos y composición**

¿Cómo obtener módulos de diseño gráfico a partir de las piezas arqueológicas? .....	106
Pasos para obtener módulos a partir de las piezas arqueológicas .....	107
Identificación de la vasija con motivos Panzaleo .....	108
Observación de líneas, decoraciones, formas y detalles de la pieza cerámica .....	109
Brainstorming e iteración para la creación de bocetos .....	111
Morfología de la figura .....	118
Morfología del módulo .....	119
Módulos y composición .....	120

#### **Capítulo V. Colecciones**

<b>Piezas precolombinas. Museo de la Escuela Isidro Ayora .....</b>	<b>129</b>
<b>Piezas precolombinas. Museo de la Hacienda Tilipulo .....</b>	<b>174</b>
<b>Aplicación en mockups .....</b>	<b>205</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>212</b>

## Prefacio

*Panzaleo. Diseño gráfico inspirado en la herencia ancestral* recoge inquietudes técnicas, investigativas, disciplinarias y teóricas, que se nutren entre sí. Uno de los propósitos de este libro es poner en diálogo las prácticas, reflexiones y metodologías procedentes del diseño gráfico con algunas provenientes de otras disciplinas socioculturales. Con la finalidad de aportar a la construcción de los conocimientos que sustentan el diseño y la cultura visual.

En esta línea, este libro articula varios ejes que se constituyen como su problemática de estudio. Por un lado, trata la relación entre diseño gráfico, arqueología, cultura material y patrimonio y; por otro, los debates sobre la noción de *identidad* y sobre los significados que se atribuyen a esta categoría. Así también, aborda las discusiones acerca de la necesidad (a nivel local, nacional y regional) del desarrollo de estudios arqueológicos, históricos, semióticos y culturales que operen como fuentes en la comprensión integral y la contextualización de las producciones gráficas. Es decir, elementos que, analizados en conjunto, pueden dar lugar a una redefinición de lo que se entiende como identidad visual en el campo del diseño.

El desarrollo de este estudio permitió advertir que la cultura Panzaleo requiere de análisis en profundidad que acompañen a las indagaciones ya existentes; es decir, a aquellas que han dado los primeros pasos en su

identificación y caracterización. Así como también de una perspectiva integral que incorpore su reconocimiento ancestral con presencia actual.

En este sentido, los aportes a su comprensión como cultura ancestral provienen de estudios arqueológicos e históricos. Al respecto, en la primera mitad del siglo XX, Jacinto Jijón y Caamaño definió a las culturas de origen precolombino de lo que hoy constituye la Sierra central de Ecuador, a saber: las culturas Proto-Panzaleo, Panzaleo, Tuncahuán y Puruhuá (Tobar Donoso, 2010). Estas investigaciones se encuentran entre los análisis de la cultura Panzaleo difundidos a nivel nacional.

En lo que se refiere a recopilaciones arqueológicas, las piezas cerámicas precolombinas de la cultura Panzaleo, que se encuentran en diferentes museos del país, poseen un acentuado reconocimiento.

Al mismo tiempo, las compilaciones arqueológicas locales<sup>1</sup> son fundamentales, aunque cuenten con una menor difusión. Una parte de estas colecciones fue objeto de la investigación que aquí se aborda.

En la actualidad, el pueblo Panzaleo se localiza territorialmente en varios cantones, parroquias y comunidades de la provincia de Cotopaxi.

Su lengua materna es el kichwa, motivo por el cual este grupo también es conocido como Kichwa de Cotopaxi. Sin embargo, estudios

---

<sup>1</sup> Como las gestadas por Rodrigo Campaña, ubicadas en la ciudad de Latacunga.

de la primera mitad del siglo XX<sup>2</sup> hacen referencia a la lengua preincaica panzaleo. Igualmente, entre los integrantes de este pueblo una parte importante de los conocimientos se transmiten, de una generación a otra, mediante la oralidad.

En lo que se refiere a las formas de organización política del pueblo Panzaleo, estas son, principalmente: el Cabildo, conformado por las autoridades que representan a la comunidad; y la Asamblea General, órgano que se configura como la máxima autoridad y en donde se toman las decisiones de importancia para la comunidad. Varias de las comunidades que integran el pueblo Panzaleo pertenecen también a asociaciones y organizaciones indígenas, campesinas y laborales de carácter local, provincial y nacional.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Específicamente, los realizados por Jacinto Jijón y Caamaño (Tobar Donoso, 2010).

<sup>3</sup> Una parte de lo expuesto en estos dos últimos párrafos proviene de informaciones de la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador (CONAIE), que se encuentran en el siguiente enlace: <https://conaie.org/2014/07/19/panzaleo/>

Por otra parte, una de las contribuciones que espera generar este libro es aportar al desarrollo y sistematización de metodologías para el análisis morfológico y cultural de piezas arqueológicas precolombinas, y su aplicación en el diseño gráfico. Estos procedimientos, al formar parte de los componentes principales de este documento, se encuentran diseminados en varias secciones de este libro. Sin embargo, se puede mencionar que durante este estudio se desarrollaron métodos de observación, análisis, tipificación y registro de piezas cerámicas prehispánicas, y de sus segmentos y motivos. Con el objetivo de procesar sus resultados y aplicarlos en la generación de módulos, composiciones y creaciones gráficas. Además, se realizaron entrevistas con las personas involucradas en la protección de las colecciones arqueológicas tratadas.

Así, en esta investigación se combinaron dos formas de conocer el mundo: la científica y la interpretativa, en un análisis que procuró la integralidad y la profundidad para la comprensión de la cultura material local y para sus usos.

Al mismo tiempo, este libro explora una línea teórico-metodológica que complementa la noción de identidad proveniente de la disciplina del Diseño Gráfico con la de los Estudios Culturales. Con el propósito de indagar acerca de los modos en que la construcción de la identidad visual, como se la entiende en el ámbito del diseño (Mazzeo, 2017), puede ser nutrida o redefinida por un concepto de identidad comprendido como

identificación y sutura contextual, historizada; y configurado por la relación entre diferentes (Hall, 1996).

Lo anterior hace referencia también a una vinculación de conceptos dirigida a promover preguntas sobre temas como: las complementariedades y tensiones entre institucionalidad y subjetividad; la ética de trabajo y el empleo de las imágenes; las implicaciones del uso de referentes procedentes de la cultura material patrimonial en el diseño contemporáneo; los dilemas que pone en escena la mercantilización como valor predominante en la circulación de producciones gráficas y; la división del trabajo en el ámbito en el que opera el diseño entre productores locales y empresarios y distribuidores, entre artesanos e industrias de grandes capitales, entre quienes idean los diseños y quienes los elaboran; entre los que piensan y los que hacen, etc. Lo mencionado en el último párrafo habla, a su vez, de elementos presentes en las discusiones que dirigen al establecimiento de políticas de diseño.

En este orden de indagaciones conceptuales, la noción de *identidad visual* es una de las que más aparece en este libro. Esta categoría es desarrollada por Cecilia Mazzeo (2017) y hace referencia a la conjunción de la identidad gráfica y la identidad conceptual. Es decir, de los signos gráficos (como: formas, piezas gráficas, tipologías y símbolos) y conceptuales (como: valores, orientaciones, propósitos y mensajes) que se articulan para configurar la “personalidad” visual de una empresa, una institución, un objeto, una marca o un evento.

De manera simultánea, los signos morfológicos son considerados como *indicadores gráficos de identidad*. En tanto que son reconocidos como elementos múltiples, diversos, que, en conjunto, realizan la puesta en escena de los signos conceptuales y configuran la unidad que constituye el sistema de identidad, o la identidad visual (Mazzeo, 2017: 123-128).

Esta noción tiene en cuenta que, las identificaciones se producen mediante una conjugación de constantes y variables no solo gráficas sino también sociales e individuales, que intervienen en la generación de un diseño (Mazzeo, 2017). Y reconoce que: “La identidad es una construcción compleja, no un *a priori* ya dado, y como tal pone en juego una diversidad de factores concomitantes que pueden, con el devenir del tiempo, cambiar produciendo transformaciones en la construcción original.” (Mazzeo, 2017: 123).

No obstante, los autores de este libro consideramos que la noción de identidad visual debe ir acompañada del concepto de *diseño gráfico identitario*. Entendido como una pauta de diseño que prioriza los procesos de investigación, profundización e interpretación para una comprensión de las culturas locales, como base para la creación y la composición gráfica. Este principio se vincula con una concepción dinámica de las identidades y las identificaciones, que permita hacer visible el juego de representaciones y posibilidades contextuales que intervienen en la categoría de identidad (Hall, 1996).

Con esto se espera participar en una apertura de vías para la elaboración de experiencias y saberes vitales, que mantengan vigentes los conocimientos y las prácticas del diseño gráfico (Papanek, 2005). Frente a una marcada superficialización / mercantilización de diferentes aspectos de la vida social e individual en los que el diseño gráfico y los discursos visuales tienen un papel principal.

En el primer capítulo de este libro se aborda la problemática de estudio; y se ubica el proceso de investigación del que surge este documento en el contexto en el que fue desarrollado. En el segundo capítulo se trata un aspecto teórico-metodológico central para esta investigación, que consiste en un tratamiento de la cuestión identitaria y su relación con la cultura material patrimonial y la producción de discursos visuales.

En el tercer y el cuarto capítulos se detallan los aspectos técnicos y metodológicos que guiaron la definición, la apropiación, y la utilización en el diseño gráfico, de referentes visuales precolombinos procedentes de la cultura Panzaleo. Estos procedimientos dan cuenta del proceso investigativo y empírico realizado por estudiantes y docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la UTC, y se articulan a los planteamientos conceptuales que se presentan en este libro.

En el capítulo cinco se exponen fichas de cada una de las piezas cerámicas procedentes de las colecciones aquí tratadas, que muestran los aspectos principales de su procesamiento formal y digital. Finalmente, se establecen las conclusiones de este estudio.

## Bibliografía

Hall, Stuart 1996 “Introducción: ¿quién necesita ‘identidad’?” en Hall, Stuart y du Gay, Paul (comps.) *Cuestiones de identidad cultural* (Buenos Aires: Amarrortu editores).

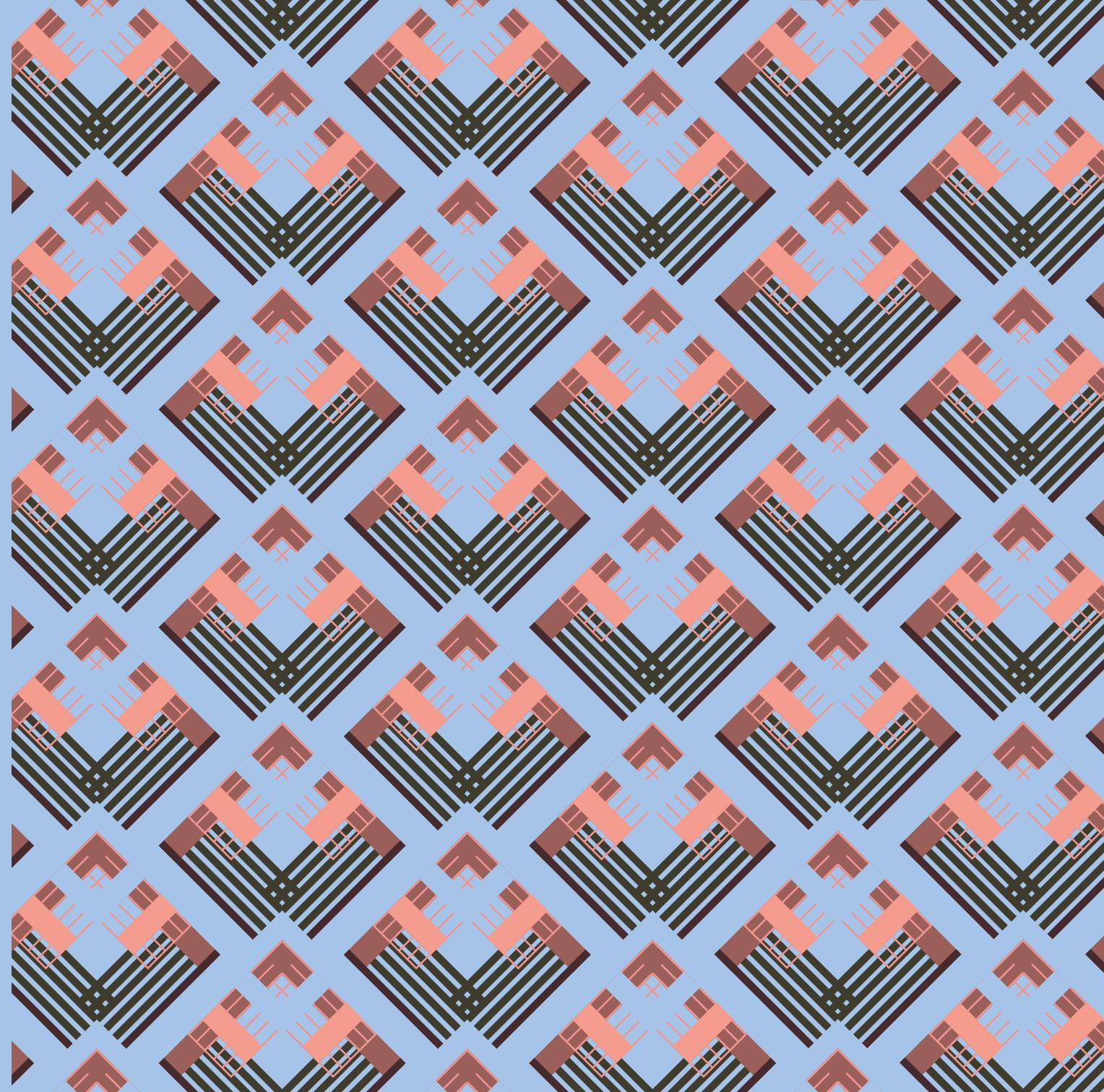
Mazzeo, Cecilia 2017 *Diseño y sistema bajo la punta del iceberg* (Argentina: Ediciones Infinito).

Papanek, Victor 2005 “Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos” en Bierut, Michael; Helfand, Jessica; Heller, Steven y; Poynor, Rick (eds.) *Fundamentos del Diseño Gráfico* (Buenos Aires: Infinito).

Tobar Donoso, Julio (ed. lit.) 1960 *Jacinto Jijón y Caamaño* (Quito: Biblioteca Ecuatoriana Mínima).



# Capítulo I. Contexto de la investigación



## Sobre el contexto de la investigación

# El diseño gráfico y las colecciones de cerámicas precolombinas en Latacunga, Ecuador<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Esta sección se desarrolla sobre la base de un artículo de Naranjo y Otañez (2017) articulado al proyecto de investigación que aquí se trata.

### Sobre la problemática de análisis

Latinoamérica es una región cargada de historia. Aunque se puede reconocer que la insuficiencia de estudios y la limitada visualización de su cultura hacen a esta historia difusa y, quizá, poco atractiva. Al mismo tiempo, las esporádicas investigaciones arqueológicas realizadas en Ecuador (y en América Latina) restringen el conocimiento de la historia y la cultura del país. Sin embargo, desde la perspectiva del Diseño Gráfico, como una

de las disciplinas que visibiliza valores y muestra una forma particular de ver el mundo, es posible fortalecer la identidad visual haciendo más inteligible el pasado a través de sus íconos.

Desde el diseño, a nivel nacional y regional, se vienen analizando las posibilidades de accesibilidad a la iconografía precolombina y la importancia que esta tiene para los emprendimientos creativos. Al mismo tiempo, se generan y revisan las políticas de diseño y de los organismos que lo promueven. Sin embargo, existen escasos registros de

la iconografía plasmada en la cerámica precolombina local. Este aspecto limita su consumo en la industria y artesanía creativas en Cotopaxi.

Este análisis forma parte de las iniciativas que buscan superar ese problema. Y se vincula con el proyecto de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi: “Inclusión de expresiones culturales precolombinas en el diseño gráfico moderno”. El objetivo de este estudio consistió en registrar la cultura material cerámica disponible en la ciudad de Latacunga para ponerla a disposición de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).

De este modo, este proceso de investigación buscó aportar tanto al debate sobre el diseño gráfico y su relación con la cultura material, como a la valoración del

potencial estético de Cotopaxi y del país. Esto, a través del análisis morfológico de una parte de la cultura material precolombina, con el propósito de establecer pautas que permitan la realización de aplicaciones gráficas sobre la base del componente cerámico Cosanga y Panzaleo recopilado en la capital de la provincia de Cotopaxi. Así, mediante un minucioso análisis de este segmento de la cultura material autóctona, se seleccionaron las formas cerámicas con valor estético-iconográfico y con potencial para resignificar la producción creativa y el diseño gráfico locales.

### Procedimientos de la investigación

En un primer momento de la investigación se efectuó un acercamiento bibliográfico a elementos del diseño gráfico relacionados con la cultura material de

la región, las culturas precolombinas y la cultura Panzaleo. Para la búsqueda de esta información se recurrió a libros y artículos científicos mediante palabras clave como: morfología; diseño gráfico; consumo de cultura material; diseño amerindio; diseño andino; diseño aborígen; iconografía prehispánica; arte precolombino y; materialidad.

También se realizaron entrevistas a los encargados de diferentes colecciones arqueológicas de la ciudad de Latacunga, con el fin de analizar la problemática del registro visual de la iconografía precolombina y de su consumo en la industria y artesanía locales.

De igual manera, mediante un registro fotográfico y un software de ilustración, se vectorizó la iconografía prehispánica local disponible en piezas cerámicas seleccionadas para el análisis morfológico por su forma y función. Y, de manera

específica, por sus representaciones abstractas sean estas geomorfos, zoomorfos, fitomorfos, antropomorfos, mitomorfos o decorativas. Se toma en cuenta que, según la clasificación de Sonderegger (2003), estos signos forman parte del repertorio visual amerindio. Posteriormente, se realizaron aplicaciones en productos gráficos con la guía de políticas de diseño generadas dentro de la carrera de Diseño Gráfico de la UTC.

### Entorno de estudio

La provincia de Cotopaxi forma parte de las 24 provincias que componen el Ecuador. Fue creada el primero de abril de 1851; y se encuentra ubicada en la región Sierra centro del país, a 89 km de Quito, la capital del Ecuador. Está integrada por siete cantones: Latacunga, La Maná, Pangua, Pujilí, Salcedo, Saquisilí

y Sigchos. Y cuenta con una población de 409.205 habitantes (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010). Su capital es el cantón Latacunga, que registra un total de 170.489 habitantes (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010).

La provincia está localizada en la hoya de Patate. En ella se sitúa el volcán Cotopaxi, cuya elevación es de 5897 m, considerado como uno de los volcanes activos más altos del mundo. Está atravesada por el río Cutuchi, con sus afluentes Manzanahuayco y Rumiñahui; además de los ríos Yanayacu, Nagsiche, Chalupas, Illuchi, Patoa, Pumacunchi y Quindigua. Cuenta también con las lagunas de Yambo y Quilotoa, sus principales atractivos turísticos naturales.

Por otra parte, los inicios de los asentamientos humanos en el Ecuador se registran en el periodo Paleoindio (10 000-

600 a. C.). Así también, de acuerdo con el portal del Consejo Provincial de Cotopaxi (2015),<sup>4</sup> las investigaciones arqueológicas muestran que los primeros habitantes del área en la que se encuentra Cotopaxi pertenecieron a asentamientos de los Chibchas. En lo posterior, de los constantes desplazamientos de Cayapas-Colorados, Atacameños y Quijos en la zona, nacieron los cacicazgos Tacunga; Mulliambato; Píllaro; Quisapincha; Panzaleo; y otros que la poblaron la región, antes de la llegada de los Incas.

### Cultura material en Cotopaxi

La cultura material de la provincia de Cotopaxi se hace evidente en innumerables expresiones culturales, en casi todos sus cantones y parroquias. Entre las manifestaciones más difundidas

<sup>4</sup> Ubicada en el siguiente enlace: <https://www.cotopaxi.gob.ec/index.php/2015-09-20-00-13-36/historia>

se encuentran las fiestas populares que muestran un sincretismo cultural y religioso, y remiten a ritos ancestrales. Estas características se observan, por ejemplo, en las fiestas de la Mama Negra y del Danzante de Pujilí, en las que se usan coloridas y elaboradas prendas, objetos y accesorios; e incluso se recurre a animales y alimentos que pasan a formar parte de la visualidad de estas celebraciones y sus personajes.

Pese a esta riqueza cultural, es muy poco lo que ha sido aprovechado de ella por la industria y artesanía creativa local. No obstante, en Cotopaxi se destacan varios centros de producción artesanal. Uno de ellos se encuentra en el sector de Tigua, y se caracteriza por haber desarrollado una pintura de estilo naif que enriquece la variedad visual del arte indígena de la región. Asimismo, Pujilí y la parroquia La

Victoria se han convertido en centros de producción alfarera y, de acuerdo con indagaciones realizadas, sus habitantes están orgullosos de su artesanía.

En la ciudad de Latacunga se han identificado colecciones de piezas cerámicas con características similares a las descritas por Ontaneda (2002). Estas son: la de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi, la de la Escuela Isidro Ayora, una colección privada perteneciente a Rodrigo Campaña, y otras compilaciones anónimas. Vale destacar que cuatro de las principales colecciones de la ciudad de Latacunga fueron conformadas por Rodrigo Campaña, quien desde 1963 empezó esta recopilación. En la actualidad, estas colecciones se encuentran exhibidas en la Escuela Isidro Ayora y en su propio domicilio.

Rodrigo Campaña, arqueólogo aficionado.  
Fuente: Naranjo y Maldonado; archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2013.



Colección particular de Rodrigo Campaña.  
Fuente: Naranjo y Maldonado; archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2013.



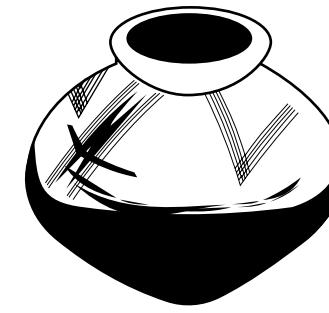
## El diseño gráfico y la materialidad visual en la cerámica. Referencias sobre algunas de las pautas teóricas de esta investigación

Martín Juez (2002), en su libro *Contribuciones para una antropología del diseño*, plantea que los objetos se constituyen como arquetipos que nos llevan a interpretar cómo el objeto (en este caso el objeto cerámico) conectaba a los individuos en el pasado y; en la actualidad, cómo nos vinculamos con esos antecesores a través de la cultura material que ha logrado subsistir en el tiempo (Juez:2002).

En el objeto se materializa la cultura del pasado y del presente. Es, por tanto, una muestra tangible de ese pasado porque nos proporciona pautas acerca de cómo los ancestros se adaptaron a la naturaleza e interactuaron con ella,

y generaron sus principales creencias y prácticas socioculturales. Y ya que continuamente intentamos rellenar los vacíos de la historia, sobre todo de aquella previa a la colonización de América, los objetos cerámicos prehispánicos se configuran como un medio para entender esa historia.

La cerámica precolombina ha sido tradicionalmente estudiada por los antropólogos y los arqueólogos. Como muestra el análisis de Ruiz y Fernández (1997), la arqueología ha llegado a un mayor número de personas gracias a la proyección visual que ha generado a través de: películas; del humor gráfico y de los cómics; de políticas de difusión en textos escolares; y de su protagonismo en parques temáticos. Aunque se tiene en cuenta que, sin las debidas precauciones, varios de estos medios podrían mal interpretar, mezclar o confundir la historia.



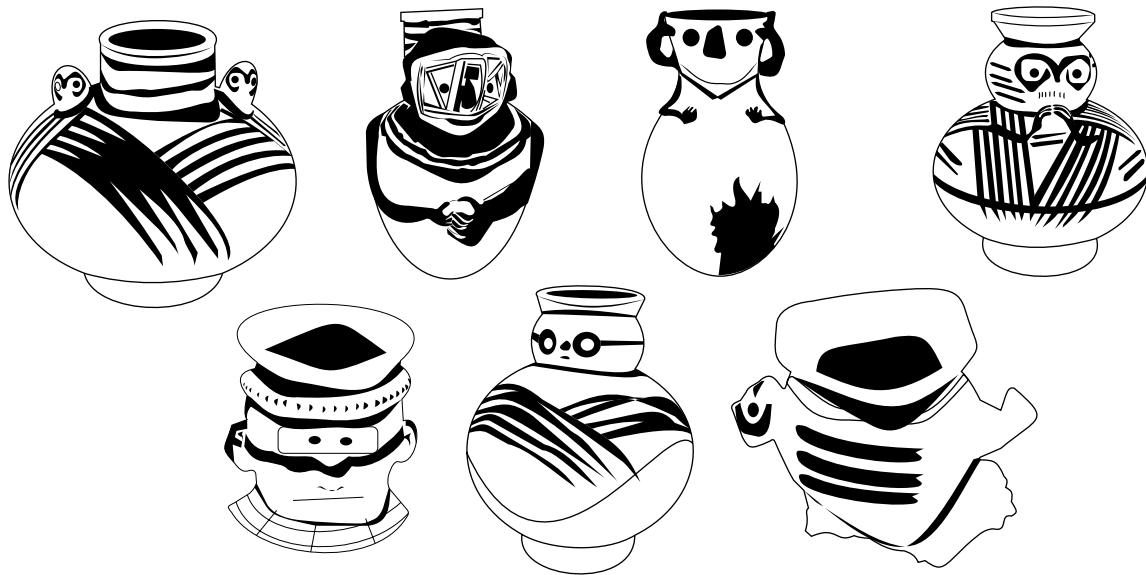
Morfología zoomorfa extraída de cerámica prehispánica de la Provincia de Cotopaxi. Fuente: archivo documental del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2015.

Por ello, Ruiz y Fernández (1997) reconocen que los arqueólogos necesitan de una teoría de la imagen que aporte a comunicar el valor de la arqueología, y a aprovechar de mejor manera los recursos visuales como, por ejemplo, la fuerza interpretativa que posee un cómic (Ruiz y Fernández, 1997).

Por otro lado, el estudio de patrones visuales de la cultura Diaguita de Chile ha sido determinante en la comprensión de

esta cultura y su evolución a través del tiempo. Este tipo de análisis ha permitido reconocer la influencia de la cultura Inca en la cultura Diaguita y el enriquecimiento de esta última, manifestado en los patrones que se han multiplicado a raíz del contacto cultural (González Carvajal, 2004: 376-391).

Desde los estudios de la estética y de las artes visuales, el arte precolombino y el diseño han generado una creciente



Morfología antropomorfa extraída de cerámica prehispánica de la Provincia de Cotopaxi. Fuente: archivo documental del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2015.

producción de publicaciones, algunas de ellas en formato de catálogos de iconografía de la América prehispánica. Uno de estos trabajos es el manual elaborado por César Sondereguer (2003) sobre la iconografía precolombina y su análisis morfológico. Este autor plantea que el diseño amerindio representa una

imaginería intuida, pero al mismo tiempo conceptual y metafísica. Este argumento se establece sobre la base del tópico de que los habitantes de la América antigua tuvieron obsesión por comunicarse con ideografías cósmicas, mítico-religiosas, signal-semióticas, astronómico-matemáticas y estéticas. Sondereguer

también señala que esta imaginería responde a la proyección del pensamiento visual, de una forma que comunica la concreción de un modo de conocimiento capaz de interiorizar y esbozar una idea morfoespacial (Sondereguer, 2003).

El libro titulado: *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino*, de Zadir Milla (1990), se destaca entre la bibliografía revisada como parte del proyecto de investigación que aquí nos ocupa. Desde el campo de la semiótica, Milla analiza la simbología presente en el arte precolombino. Es decir, contextualiza sus significados en la cosmovisión andina para luego interpretar los códigos y los símbolos. Entre los principales símbolos analizados por este autor se destacan la cruz andina; el *chaupi* o símbolo del centro de todo; el *willkamayu* o río de estrellas; el jaguar como animal mítico; la papa; la coca; y las partes del cuerpo humano que

en esta cosmovisión simbolizan el dar y recibir. A lo largo de su obra, Milla se va adentrando en la cultura analizada. Así, para este investigador esta iconografía conforma textos visuales dejados por nuestros antepasados, que han llegado hasta nuestros días (Milla, 1990).

En una entrevista concedida en el 2014 como parte es esta investigación, Milla plantea que para interpretar los códigos y símbolos de las cerámicas precolombinas ha tenido que recurrir, incluso, a la observación de rituales shamánicos. Las tesis de autor han influido en otros investigadores. En el Ecuador, por mencionar un caso, Zuñiga (2014) recoge algunos elementos de la *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino* para plantear lo que sería un alfabeto visual andino.

Una de las corrientes de investigación del diseño gráfico es el estudio de la cultura

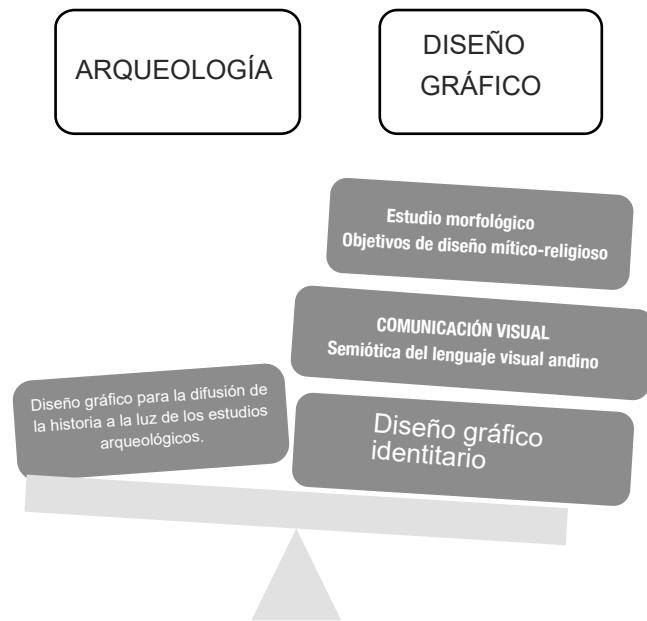


Gráfico 1  
 Visión pragmática de la relación entre arqueología y diseño gráfico. Fuente y elaboración de los autores, 2015.

material. Esto, con el objetivo de agregar valor al diseño mediante una aproximación minuciosa a la identidad visual presente en cada cultura. Con ello, se contribuye a despertar un continuo interés por estudiar la iconografía como comunicación visual propia de América antigua.

Una muestra de las preocupaciones de esta corriente de análisis es el estudio

de la producción visual de la cultura Inca. En la tradición incásica la escritura es escénicamente pictográfica, “*quillka*” (Espinosa, 2000: 17); hasta el punto que la problemática de los textos visuales en la arqueología se ha planteado cuestionando los análisis textuales. Como alega Lloret Marín (2003): “si la prehistoria y la mayor parte de la protohistoria y de la historia han

sido dominios de la comunicación no textual ¿por qué reducimos las posibilidades de interpretación a las informaciones textuales?” (Lloret Marín, 2003: 11).

En consecuencia, se advierte una de las problemáticas y características del lenguaje humano: el código textual escrito podría no ser el más adecuado para la correcta transmisión y comprensión de mensajes, mientras que la imagen nos permitiría comunicar mensajes de manera ilimitada.

Córdoba (2012), por su parte, indaga sobre la comunicación visual en la iconografía andina Protopasto, para argumentar que la iconografía andina involucra procesos de semiosis y, por lo tanto, de comunicación visual.

En la actualidad, las apuestas por el diseño identitario son comunes a lo largo de todo el continente americano. Sin perder la especificidad de lo local, estas

propuestas ponen atención en el proceso de globalización y evidencian cómo desde el diseño se busca luchar por un espacio que nos haga visibles en la condición de globalidad, de tal manera que se reconozca a un lugar como una marca.

Como muestra de lo anterior señalaremos lo que ocurre en Ecuador. Por ejemplo, Herrera (2015) realiza aplicaciones de la iconografía del valle del Catamayo (provincia de Loja) para configurar un diseño con identidad en camisetas y arquitectura. Desde hace décadas, la gente de Otavalo ha generado todo un mercado a partir de interpretaciones de motivos de su cultura ancestral aplicadas a textiles, joyas y objetos en general, que son ofrecidos a los turistas; y de esta forma ha aprovechado el consumo de la iconografía andina en artesanías.

Por otra parte, Carrasco, Iturralde y Uquillas (2000), dentro de un estudio

sociocultural sobre experiencias de desarrollo indígena en América Latina, publicaron entrevistas de personas que reconocieron haber logrado aprovechar su herencia cultural para mejorar su economía y; de este modo de este modo, abierto posibilidades para su realización social, cultural y política.

Este tipo de posibilidades ha dado lugar a que en Ecuador se creen políticas públicas, e instituciones como, por ejemplo, el Museo Ethnohistórico de Artesanías del Ecuador, Mindalae, que promuevan los emprendimientos creativos de los pueblos originarios. No obstante, en lo que se refiere a Cotopaxi, esta provincia no ha llegado a experimentar un desarrollo económico a través del diseño y la artesanía, a pesar de tener referentes culturales prehispánicos e indígenas.

## Política de diseño de la Universidad Técnica de Cotopaxi

La UTC, desde el proyecto de investigación denominado “Inclusión de expresiones culturales precolombinas en el diseño gráfico moderno”, ha propiciado discusiones y eventos que promuevan la gráfica identitaria como política de la carrera de Diseño Gráfico. A partir de la cual se han desarrollado actividades de investigación y prácticas de sus estudiantes. Así, durante tres años consecutivos, al iniciar los ciclos académicos se ha propuesto a los estudiantes el trabajo con las temáticas de la cultura Panzaleo y el diseño andino, como eje de desarrollo creativo.

Lo que se ha conseguido con esta política de diseño es acercar a los estudiantes a una parte significativa de la cultura material disponible en la ciudad.



Afiche de la exposición de trabajos de estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, año 2013, de diseño colectivo de docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la UTC. Fuente: archivo documental del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2013.



Afiche de la exposición de trabajos de estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, año 2014. Fuente: Álvarez; archivo documental del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi 2014.

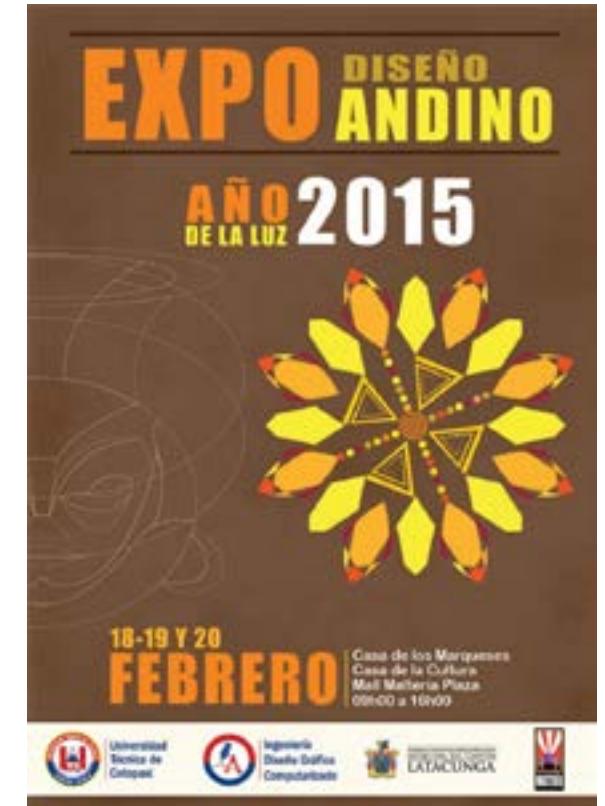
Para que luego, en las aulas, mediante la experimentación creativa inspirada en las cerámicas precolombinas, se planteen productos de diseño gráfico. Al mismo tiempo, después del desarrollo de estas creaciones durante cada ciclo académico, se presentaron estos productos en exposiciones realizadas en enero de 2013, febrero de 2014 y febrero de 2015.

De igual manera, en octubre de 2014 se profundizó en este tema mediante la ejecución de un seminario que abordó el tópico de la semiótica del diseño andino. En este encuentro, Zadir Milla incentivó a los estudiantes a que sean ellos quienes efectúen una interpretación de los símbolos que forman parte de las cerámicas precolombinas. Así también, a partir del acercamiento a la cosmovisión andina realizado en el seminario, se planteó el aspecto del respeto por las simbologías plasmadas en las piezas cerámicas.



Afiche del seminario-taller “Semiótica del Diseño Andino” Universidad Técnica de Cotopaxi, octubre, 2014. Fuente: Diseño de Sergio Chango; archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2014.

Afiche de la exposición de “Diseño Andino”, Universidad Técnica de Cotopaxi, febrero, 2015, de diseño de Taller de la UTC. Fuente: archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2015.





Con este antecedente, los alumnos ejecutaron sus trabajos finales que fueron expuestos al término del ciclo académico correspondiente, en febrero de 2015. Las producciones de los estudiantes incluyeron diseños gráficos reticulares; el desarrollo de marcas visuales; ilustraciones; productos artesanales y; trabajos multimedia. Estas creaciones fueron realizadas sobre la base de las iconografías, formas y símbolos de las culturas precolombinas.

### Procesos de trabajo desde el diseño gráfico que abren nuevos temas de discusión

Se puede apreciar que, los escasos estudios arqueológicos realizados en el Ecuador, especialmente en la provincia de Cotopaxi, condicionan el conocimiento pleno de la historia y cultura local, e impiden su visibilización. Sin embargo, desde la arqueología y los estudios de la imagen se percibe la necesidad de registrar y



Aplicación de la iconografía panzaleo mediante una malla de construcción gráfica. Fuente: Silvia Maldonado y Lucía Naranjo; archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi Universidad, 2014.

transmitir las culturas autóctonas mediante diferentes estrategias. Entre ellas la gráfica, porque nos permite comunicar la historia de manera efectiva.

Por otro lado, la cultura material se considera como una fuente de recursos estéticos y creativos. En la UTC, la documentación de los objetos cerámicos de la cultura Panzaleo, y la capacitación en temáticas relacionadas con el diseño andino, permitieron a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico acceder a

un repertorio de imágenes vinculadas a la cultura material local de origen precolombino. Al mismo tiempo, el registro, catalogación y análisis de los aspectos formales y simbólicos de las piezas cerámicas de la cultura Panzaleo, dieron lugar a la valorización de su potencial estético y a la generación de nuevas formas gráficas desarrolladas sobre la base de su estudio.

Las instituciones gubernamentales y organizaciones en general son las llamadas



Aplicación de la iconografía panzaleo en ilustración. Fuente: archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2015.



Aplicación de la iconografía panzaleo en bisutería. Fuente: Arízaga; archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2014.

a propiciar espacios para el fortalecimiento de la cultura y su proyección mediante el diseño y las producciones creativas. Sin embargo, es necesario reconocer que, al proponer el uso de la cultura material de origen precolombino como modelo para nuevas creaciones, los aspectos simbólicos producen tensiones que van

desde la exigencia de respeto por los símbolos ancestrales al análisis crítico de su banalización.

Al mismo tiempo, la experiencia de la zona de Otavalo nos muestra que es posible el aprovechamiento de la cultura material para la producción artesanal. No obstante, el proceso de trabajo llevado a

cabo por los diseñadores de la UTC abre algunas preguntas, a saber: ¿quiénes están autorizados a hacer uso de los bienes materiales e inmateriales patrimoniales del Ecuador? ¿El diseño local debe consumir la cultura prehispánica para sus procesos creativos? ¿Qué restricciones locales existen para su uso?

### Bibliografía

Albuerno, Irene y Díaz y Zárate, Vilma 1999 *Diseños indígenas argentinos* (Buenos Aires: Emecé).

Carrasco, Tania; Iturralde, Diego y Uquillas, Jorge 2000 *Doce experiencias de desarrollo indígena en América Latina* (Quito: Fondo para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas de América Latina y el Caribe / Abya-Yala)

Consejo Provincial de Cotopaxi 2015 “Historia de la provincia de Cotopaxi”. Disponible en : <http://cotopaxi.gob.ec>

Córdoba Cely, Cristina 2012 “Comunicación visual en la iconografía andina protopasto” en *Revista Investigium IRE* (Pasto: Universidad CESMAG) Vol. 3, N.º 3.

Espinosa Apolo, Manuel (ed.) 2000 *Hablan los Incas: crónicas de Collapiña, Supno, Inca Garcilaso, Felipe Guamán Poma, Titu Cusi y Juan Santacruz Pachacuti* (Quito: Taller de Estudios Andinos) Vol. 5.

González Carvajal, Paola 2004 “Arte visual, espacio y poder: manejo incaico de la iconografía cerámica en distintos asentamientos de la fase Diaguita Inka en el valle de Illapel” en *Chungará. Revista de Antropología Chilena* (Arica: Universidad de Tarapacá) Vol. 36, N.º 2.

Herrera Jaramillo, Mayra 2015 “Investigación iconográfica e histórica de los pueblos originarios del Valle de Catamayo para la aplicación en el diseño y el arte” en *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación* (Madrid: Universidad Rey Juan Carlos) N.º 8.

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) 2010 *Censo Nacional de Población y Vivienda 2010* (Quito: INEC).

Juez, Fernando Martín 2002 *Contribuciones para una antropología del diseño* (Barcelona: Gedisa).

Lloret Marín, Tomás 2003 “Textos visuales en arqueología” en *SPAL: Revista de prehistoria y arqueología de la Universidad de Sevilla* (Sevilla: Universidad de Sevilla) N.º 12.

Milla Euribe, Zadir 1990 *Introducción a la Semiótica del Diseño Precolombino Andino* (Lima: Asociación de Investigación y Comunicación Cultural Amaru Wayra).

Naranjo, Lucía y Otañez, Joselito 2017 “El diseño gráfico y las colecciones de cerámicas precolombinas en Latacunga-Ecuador” en *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura* (Cuenca: Universidad del Azuay) N.º 2.

Ontaneda, Santiago 2002 *El cacicazgo Panzaleo como parte del área circumquiteña* (Quito: Banco Central del Ecuador).

Ruiz Zapatero, Gonzalo y Fernández Martínez, Víctor (1997). “Arqueología: imagen y proyección social” en *Complutum* (Madrid: Universidad Complutense de Madrid) Vol. 8.

Sondereguer, César 2003 *El diseño mítico en Amerindia* (Buenos Aires: Perar).

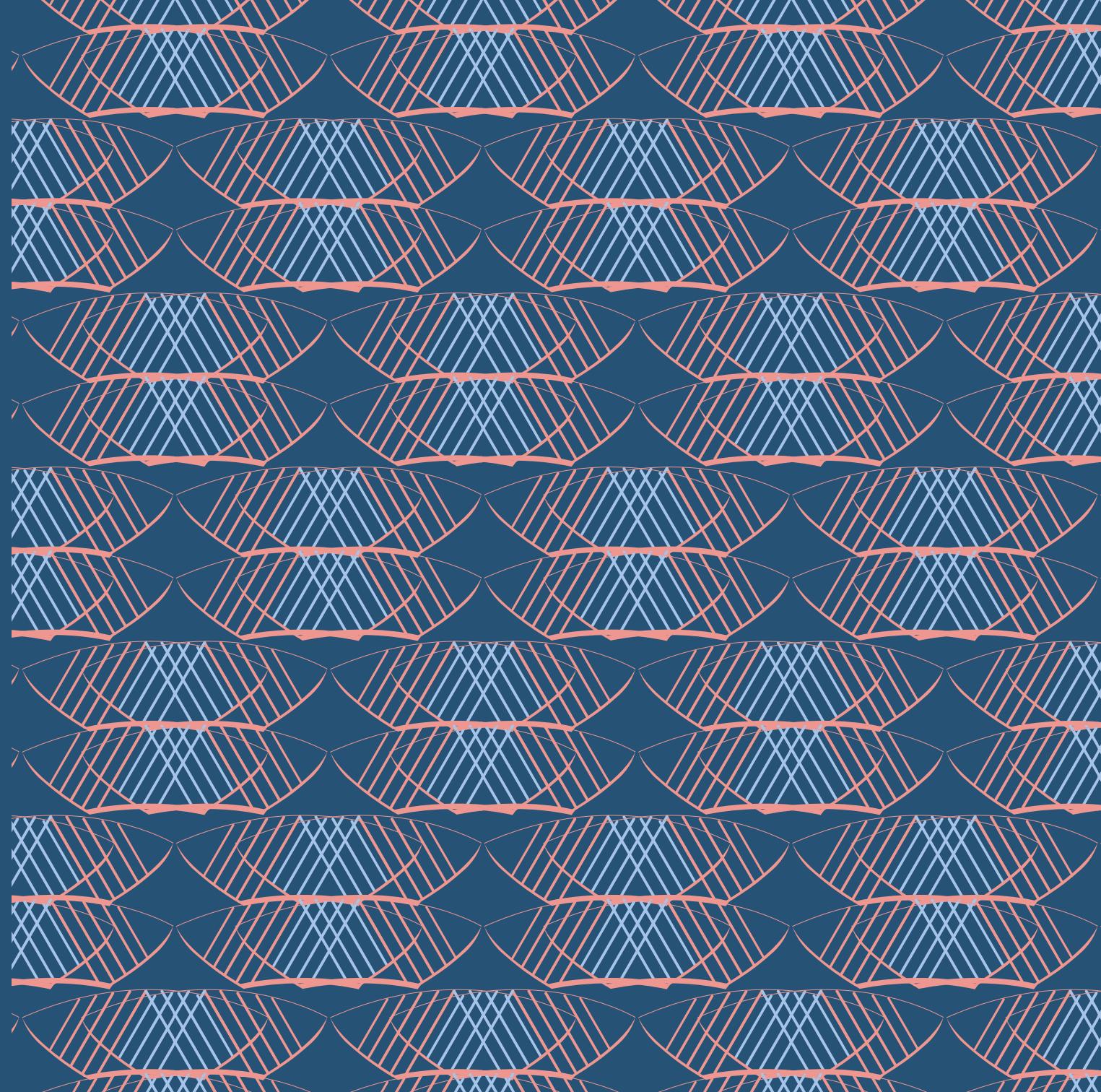
Universidad Técnica de Cotopaxi 2015 “Proyecto Panzaleo”. Disponible en: <http://www.utc.edu.ec/investigacion/proyectos/panzaleo>.

Universidad Técnica de Cotopaxi 2013-2016 *Archivo documental y fotográfico del Proyecto Panzaleo* (Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi / Dirección de Investigación).

Zúñiga, Vanessa 2014 “Aproximación a un vocabulario visual básico andino” en *I+ Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño* (Málaga: Universidad de Málaga) Vol. 9, N.º 9.



## Capítulo II. Diseño e identidad



# Los motivos de la cultura Panzaleo como indicadores de identidad y su relación con el diseño

## Diseño gráfico, identidad y globalidad

El objetivo de este capítulo es hacer referencia a aspectos teóricos que pueden articular los elementos de diseño e identidad y guiar los contenidos de este libro. En este sentido, somos conscientes de que las palabras con que se describe y contextualiza a los objetos de estudio pueden acercarnos a los debates y las discusiones de otras disciplinas. Así, algunos de los antecedentes de esta reflexión provienen de distintos campos como la antropología cultural, el arte o la comunicación. De este modo, intentamos acercarnos a los objetos precolombinos (uno de los principales motivos de esta investigación) desde una posición crítica con la práctica del diseño en tanto disciplina, para desentramar algunos de sus nodos críticos.

Esto debido a que, en muchos de los trabajos académicos de la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), desde la carrera de Diseño Gráfico, los objetos precolombinos son tomados como parte de un proceso creativo dirigido a recuperar sus motivos y elementos formales. Y observados como indicadores de identidad que sirven como expresiones gráficas que vinculan el patrimonio cerámico con

la identidad visual contemporánea, en diferentes soportes visuales.

Al mismo tiempo, el diseño como un modo de fortalecer una identidad local, en el marco de las identidades globalizadas de las empresas transnacionales, puede ubicar al diseño gráfico y a las instituciones y compañías que valoren el diseño identitario, en una posición ventajosa. En donde el reconocimiento de la cultura material aporta significación a las imágenes producidas, si consideramos que el diseño gráfico se distingue, justamente, por crear valor en las comunicaciones visuales. En esta línea, el diseño gráfico se interesa por la cultura como un modo de dar forma a sus enunciados visuales. Y los símbolos de identidad visual ancestral, locales o regionales, son aprovechados desde una cultura de diseño globalizada.

Por un lado, recordemos que el auge del diseño gráfico, tal como lo entende-

mos ahora, tiene que ver más con las intenciones de comunicación visual que con las bellas artes, de donde surge, si tenemos en cuenta que el diseño nació también como un arte aplicado. Aunque la función principal del diseño gráfico es, en todo caso, la comunicación visual. Por otro lado, se advierte que la globalización cultural, como un proceso que se inserta en las comunicaciones, produce efectos y tensiones como la homogenización de las identidades. Sin embargo, según Eduardo Pepe (2007), desde el punto de vista de lo patrimonial el diseño identitario permite revalorizar lo particular de un pueblo y, de esta manera, establecer diferencias que pueden favorecer la cimentación de una identidad propia y generar un engranaje con el mercado internacional.

Desde un punto de vista más crítico, y si se entiende que pueden existir diferentes posiciones en la situación

de globalización mercantil, pensamos que los emprendimientos apoyados en las identidades locales estarán siempre en desventaja, porque son los grandes capitales financieros los que hacen posible y llevan de la mano los procesos de globalización cultural. Por estos motivos, el patrimonio local, gestionado o recreado por pequeños productores, tiene menos posibilidades de influir en este tipo de construcciones globales.

Lo anterior da cuenta de que, la realidad es otra si los patrimonios locales circulan por medio de empresas transnacionales. Un ejemplo de ello son las grandes cadenas comerciales que se aprovechan de los recursos visuales patrimoniales para la industria de la moda. Saquean las creaciones locales y dan escaso reconocimiento y retribución

a los artesanos que mantienen vivos los motivos visuales indígenas. El uso de este patrimonio genera un valor creativo en productos que luego se transforman en un valor monetario que no va a sus creadores, sino a los reproductores del diseño, es decir, a los propietarios de los medios de producción y comercialización.<sup>5</sup> Al mismo tiempo, los artesanos son considerados como patrimonio vivo por ser los herederos del conocimiento y los saberes implícitos en su creación. Este tipo de patrimonio inmaterial y subjetivo es desvalorizado y propende a desaparecer. Por otra parte, aparecen nuevos saberes creativos como el diseño gráfico, que crea y recrea imágenes, y que gracias a la tecnología es fácilmente transferible a varios soportes y posibilita la circulación de mensajes. Consideramos que el diseño gráfico implica un saber también

<sup>5</sup> A propósito de este aspecto, se puede mencionar el caso de las grandes marcas internacionales que se han apropiado de diseños (textiles y bordados) artesanales pertenecientes a pueblos indígenas de diferentes países de Latinoamérica.

vulnerable y escasamente valorado, debido a las exigencias de la productividad que precisa rapidez, cantidad y calidad. Así, en la carrera por la productividad, el diseño gráfico echa mano de imágenes que circulan por Internet, sin considerar las implicaciones culturales que supone reproducir, sin un mayor análisis, gráficos creados para otros contextos. Además de que, creadores como los artesanos o los diseñadores venden su trabajo a empresas que reproducen sus obras masivamente, sin obtener regalías o cuotas por cada reproducción a pesar de que son ellos los que fundamentalmente aportan en este proceso de elaboración.

En lo que se refiere específicamente al análisis y al tratamiento técnico que son motivo de este libro, se debe mencionar

que el registro de piezas patrimoniales que aquí se presenta se efectuó gracias a un acuerdo entre docentes y estudiantes investigadores del proyecto “Panzaleo”<sup>6</sup> de la UTC, y los custodios de los objetos precolombinos recopilados en la Hacienda Tilipulo y en la Escuela Isidro Ayora (ambas ubicadas dentro del cantón Latacunga). Estas colecciones han sido conformadas por las propias instituciones: la hacienda y la escuela. Y son expuestas al público con el fin de difundir el valor de este patrimonio cultural para su conocimiento y uso principalmente a nivel local y nacional.

Actualmente estos museos y sus compilaciones están registrados en los catálogos del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC).<sup>7</sup> Sin embargo, su divulgación se restringe al formato de

<sup>6</sup> Como se conoce al proyecto denominado “Expresiones culturales precolombinas en la cerámica Panzaleo en el diseño gráfico moderno, y análisis de la cuestión identitaria”.

<sup>7</sup> La Hacienda Tilipulo y la Escuela Isidro Ayora se encuentran registradas en el Sistema de Información del Patrimonio Cultural Ecuatoriano (SIPE) del INPC, disponible en la página: <http://sipce.patrimoniocultural.gob.ec:8080/IBPWeb/paginas/busquedaBienes/resultadoBusqueda.jsf>

la visita presencial a estos espacios. Sus colecciones cerámicas son escasamente visitadas o aprovechadas por la sociedad local, por múltiples factores. Entre ellos una visión limitada del posible beneficio práctico de estos objetos. En respuesta a esta situación, el diseño gráfico, cuya característica principal es la de crear valor en los medios gráficos destinados a las comunicaciones visuales, puede ayudar a promover la exhibición y el uso de este patrimonio material.

La circulación de estos objetos identitarios y con riqueza cultural a través de medios visuales, permite que la sociedad en su conjunto se apropie de un recurso del que disponen muchas localidades del país. Es decir, de una fuente que luego de haber sido levantada con esfuerzo, mediante la conformación de museos y recopilaciones de las huellas del pasado, muchas veces queda en el abandono.

Entre las preguntas iniciales que nos llevaron a la discusión de este tema, por varios años, en la carrera de Diseño Gráfico de la UTC, se encuentran las siguientes: ¿cómo se pueden aprovechar las piezas de cerámica patrimonial Panzaleo a través del diseño gráfico? y ¿cuáles son los criterios de identidad adecuados para acercar la cultura material a las personas? Luego de haber obtenido algunas experiencias relacionadas con la articulación del diseño identitario y los objetos patrimoniales, planteamos algunas reflexiones que, sin duda, son el resultado de varias acciones y diálogos que docentes y estudiantes de la UTC propiciaron.

Es por ello que el presente texto no se enfoca en la historia de la cultura Panzaleo. Más bien pretende reflexionar, desde el diseño gráfico, el uso de sus reliquias. Y procura el respeto por la historia precolombina y por lo que puede significar

para quienes se consideran sus herederos.

La discusión se centra en la relación del diseño gráfico y el uso del patrimonio para la construcción de identidad visual. Para abordar uno de los aspectos de este debate, se toman prestadas algunas ideas del texto de Stuart Hall (1996) titulado: “¿Quién necesita la identidad?”, donde el jamaquino, precursor de los estudios culturales ingleses, plantea de manera crítica un concepto de identidad articulado al de identificación y su carácter situacional, es decir, que *no* es fijo o previsible y se recompone constantemente en las relaciones con el entorno (en esta línea podría ubicarse al vínculo entre el patrimonio arqueológico y la historia, y los actores sociales del presente). Así también, tomamos como referencia el libro de la investigadora argentina Cecilia Mazzeo (2017) titulado: *Diseño y sistema bajo la punta del iceberg*, el mismo que nos

permitió desarrollar varias perspectivas de estudio a partir de la idea de la construcción de indicadores de identidad por medio del diseño gráfico. Estas son las principales lecturas que fortalecieron el criterio de los autores de este libro y el desarrollo de las siguientes reflexiones. De este modo, el análisis que se establece a continuación presenta una subdivisión por temas; y sus apartados tratan acerca del concepto de identidad y su vinculación con elementos como la representación, el patrimonio, el diseño, y la influencia de este último en la sociedad.

### **Sobre la noción de identidad**

Si bien la identidad es una noción sociocultural, polisémica y en proceso de redefinición constante, se tiene en cuenta que los conceptos de identidad e identificación son útiles también para quienes forman parte del poder

hegemónico. Podría decirse que, una parte de estos agentes difunde un concepto de identidad visual a conveniencia o bajo una imagen de marca, capitalizando motivos visuales ancestrales o creaciones actuales de artesanos y diseñadores. Pese a esta circunstancia, la carrera de Diseño Gráfico de la UTC no puede quedar al margen de los debates sobre la identidad. Ya que la cultura material y la visualidad del pasado permiten hacer ejercicios creativos en el presente, y propician la reflexión sobre los usos de la identidad visual patrimonial para su empleo y apropiación en las economías alternativas o en la industria local.

De este modo, en lugar de adherir a una idea establecida o unilateral sobre la identidad, proponemos tener en cuenta el planteamiento de Stuart Hall (1996), quien se refiere a un concepto de identificación situacional, una estructura difusa pero

necesaria, que se define y delimita en su relación con la otredad o la diferencia:

La identificación es, entonces, un proceso de articulación, una sutura, una sobredeterminación y no una subsunción. Siempre hay «demasiada» o «demasiado poca»: una sobredeterminación o una falta, pero nunca una proporción adecuada, una totalidad. Como todas las prácticas significantes, está sujeta al «juego» de la *différance*. Obedece a la lógica de más de uno. Y puesto que como proceso actúa a través de la diferencia, entraña un trabajo discursivo, la marcación y ratificación de límites simbólicos, la producción de «efectos de frontera». Necesita lo que queda afuera, su exterior constitutivo, para consolidar el proceso (Hall, 1996:15-16).

La identidad no es algo que se busca o que se trata de encontrar, no es algo que se tiene que descubrir. La identidad ejerce el poder de la pregunta acerca de entender quiénes somos, la cual no tiene respuesta inmediata o clara. De esta manera, el problema que plantea tiene que ver con deconstruir los formatos preestablecidos que presionan y obligan a la sociedad y a los individuos a tener que encontrar *la identidad* para ser alguien.

Por otra parte, en concordancia con lo que propone Stuart Hall (1996), la identidad se apropia de nosotros y, simultáneamente, se convierte en una actualización inmersa en procesos de cambio. Es decir que, se relaciona con los usos y posibilidades, históricos y contextuales, de la representación: “[...] las identidades tienen que ver con las cuestiones referidas al uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura en

el proceso de devenir y no de ser; no «quiénes somos» o «de dónde venimos» sino en qué podríamos convertirnos, cómo nos han representado y cómo atañe ello al modo cómo podríamos representarnos.” (Hall, 1996: 17-18).

Asimismo, Hall (1996) plantea que, la idea de que la identidad anida en algún lado es una idea religiosa, representada de manera omnipresente, que define a las personas como si en ellas se pudiera separar lo idéntico de lo accidental. Se piensa lo contrario si se tiene en cuenta que detrás de los sucesos o formas accidentales *no* hay una existencia previa de la realidad, si interpretamos a las identidades como “lo mismo que cambia” (Hall, 1996: 18).

Entonces, el ser humano tiene la necesidad de generar una unidad que solo puede estar en la memoria, siendo esta el

apoyo para recordar. Esto explica que no hay nada más subjetivo que la memoria en el ejercicio de recordar quienes somos. Es decir que, a pesar de cambiar física y psicológicamente hay algo en las personas que siempre estará latente. Algo como una presión en el imaginario que nos obliga a pensar que hay algo en nosotros que se repite y siempre es lo mismo, en cada transformación y en el transcurso de la vida del ser humano.

En otros órdenes, la idea de identidad es articulada a coerciones propias del ejercicio del poder, como en el caso de los esencialismos nacionales. Así también, se vincula a la identidad con, por ejemplo, referentes culturales y musicales nacionales, como si hubiese una esencia que identifica el ser con el actuar. Entonces, se entiende que aquí se juega una idea política y de poder relacionada con quienes administran una identidad, o

una noción naturalizadora de la identidad.

Como menciona S. Hall (1996), “Las identidades son [...] las posiciones que el sujeto está obligado a tomar” (Hall, 1996: 20). Es decir, son representaciones a las que somos convocados por el discurso de los otros, identificaciones a las que nos articulamos en la medida en que seamos interpelados de maneras simbólicas en la construcción de nuestro yo. Pero, al mismo tiempo, “parecía apropiado buscar las formas y modalidades de la relación con el yo mediante las cuales el individuo se constituye y reconoce como sujeto” (Hall, 1996: 31). De este modo, la identidad parece moverse entre la sujeción y la subjetividad: si bien se mantiene la ilusión o el imaginario de que hay una identidad, todo el tiempo las personas estamos siendo otras.

Al mismo tiempo, consideramos que la identidad no puede ser explicada

totalmente ni por la ciencia ni por la metafísica. La identidad puede también ser expresada por el arte o por el diseño. La identidad puede ser definida como una narración que elaboramos las mismas personas; y su historia no tiene que ver con, o constituirse a través de parámetros científicos. Podría decirse que es un relato que las personas se cuentan a sí mismas y que lo cuentan a otras personas. Aquí es relevante el papel que pueden desempeñar el arte y el diseño gráfico, y sus narraciones visuales. Por su carácter existencial, porque forman parte de una búsqueda de sentido que pone a la identidad en el lugar de la emoción y de la discursividad, y no de la verdad única. Y porque reconocen que la identidad necesita la interacción con el otro para no volverse violenta, esencialista o autoritaria.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Sobre el concepto de identidad y sus implicaciones subjetivas, culturales, sociales y políticas se pueden también encontrar referencias en trabajos como los de Roger Brubaker y Frederick Cooper (2002); Alejandro Grimson (2011) y Claudia Briones (2006).

## Identidad como representación

Quisiéramos iniciar esta sección con la siguiente cita de Cecilia Mazzeo (2017): “Las imágenes y sus lenguajes gráficos, colores y textos junto con los modos de organización entre ellos y el campo, serán interpelados desde saberes compartidos en los entornos de intervención en los que actúan, convirtiendo así estas formas en argumentaciones” (Mazzeo, 2017: 24).

Entendemos a la representación de la identidad como una práctica discursiva que lleva a cabo una simbolización del otro, que puede realizarse a través de la imagen. Y a la imagen como un objeto existencial que interpreta, desde afuera, discursos visuales que plantean identidades. De aquí que, la identificación se construye también a partir de representaciones gráficas e imágenes.

En este sentido, la constitución de la subjetividad y la identidad puede observarse ya en *el estadio del espejo* planteado por Jacques Lacan. Según esta teoría, el momento en que los infantes reconocen su imagen en un espejo marca el período en que se dan cuenta de que *no* son seres discordantes y logran obtener una representación suya. Y aquí es donde el niño o niña empieza a percibirse como una figura completa, y despliega los inicios de su identidad.

Por su parte, respecto al estadio del espejo, Stuart Hall (1996), menciona que “[...] no es el *comienzo* de algo, sino la *interrupción* -la pérdida, la falta, la división- que inicia el proceso «fundador» del sujeto sexualmente diferenciado (y el inconsciente), y esto depende no sólo de la formación instantánea de alguna capacidad cognitiva interna, sino de la ruptura dislocadura de la mirada desde el lugar del Otro.” (Hall, 1996: 25).

Aquí, la identidad es el cotejo de la imagen propia y de las imágenes que vienen desde fuera. Al mismo tiempo, lo más importante de la vida de una persona es cuando pasa de la percepción del yo a la del nosotros, y distingue una unidad colectiva. La comunidad no es un cuerpo que se pueda reflejar en un espejo, pero tiene imágenes y relatos; y es así como esa unidad adopta, por ejemplo, la forma de una identificación grupal, social, o la del esencialismo nacionalista.

En esta línea, la identidad se presenta como un objeto omnipresente interpretado como un yo. Pero las personas son temporales y cambian; y el tiempo biológico, social y cultural se transforma constantemente, entonces este modifica la narración y las imágenes. Es decir que, subjetiva y socialmente, la persona no tendrá la misma perspectiva cuando es recién nacida o infante, cuando es joven, o cuando es adulta, aunque en su proceso

vital aprenda a interpretar las identidades colectivas y a sentir el nacionalismo. De modo que el tiempo (que mantiene abiertas, simultáneamente, las resignificaciones del pasado, el presente y el futuro) conserva, a la vez que atenta contra, la noción de una identidad permanente. Así:

La idea de que la historia se repite, por lo común tomada como un pronunciamiento sobre el determinismo histórico, surge con frecuencia en los discursos liberales cuando fracasa el consenso y las consecuencias de la inconmensurabilidad cultural hacen del mundo un lugar difícil. En esos momentos se supone que el pasado retorna, con enigmática puntualidad, para hacer que los «acontecimientos» sean intemporales, y transparente la narración de su surgimiento. (Hall, 1996: 105).

La representación de la identidad tiene como referente a la narración, que a partir de la interpretación del tiempo cambia ideas, preferencias, inclinaciones, etc.; generando una problemática donde la persona tiene un conflicto entre el antes y el después, cuando cree ser alguien que en la actualidad no lo es. Y si la identidad pasa a lo colectivo, es tal vez más notorio cómo el sentido, idea o representación de una nacionalidad del siglo XIX se diferencia en el siglo XXI, estableciendo que es muy poco lo que tienen en común, siendo la narración la que organiza todos los cambios ocurridos. Esa historia se presenta como el objeto omnipresente que siempre está en las personas a pesar de las transformaciones.

De igual manera que en la narración (textual u oral), las imágenes son la constancia de cómo ha ocurrido la historia. Pero las imágenes también cuentan esa

historia de manera relevante. El relato de las personas se configura desde los inicios de su vida, en una etapa en la que, quizá, su conciencia no le permite capturar esos momentos lingüísticamente. No obstante, las imágenes muestran su realidad, dando cuenta así de que la persona forma parte de la historia de las demás: “[...] [la] «identidad»— sólo puede construirse a través de la relación con el Otro, la relación con lo que él no es, con lo que justamente le falta, con lo que se ha denominado su afuera constitutivo.” (Hall, 1996: 18).

Consideramos que lo anterior hace referencia a que, las personas configuran sus perspectivas desde afuera, identificándose con una o varias historias diferentes, componiendo una historia que se ha inspirado en otras para formarse como tal. Esto define con qué o con quién o quienes se identifica la persona, que comparte, que adopta y que la diferencia.

Al mismo tiempo estas identificaciones generan límites, figuraciones o formas de organización y representación que llevan a la persona a sentirse parte de algo, y a definir sus modos de interacción con lo que considera externo o extranjero.

### **El diseño se constituye de identidad**

“Los sistemas, elementos y relaciones reaccionan ante los estímulos externos” (Mazzeo, 2017: 51).

Una sociedad mantiene en la memoria una ilusión, o un imaginario, que permite que una persona pueda conocer de dónde parte y cómo se conforma su cultura y su realidad. Así, la identidad es también aquello que está representado en el arte y en el diseño como un sistema que abarca todo lo que la historia redactó, y que hoy forma parte del diario vivir. Esto

se expresa en objetos o piezas gráficas que el industrialismo apropió con fines de dominio social y cultural, modificando su comportamiento. A partir de estos acontecimientos, la identidad y el diseño, a veces tomados como mercancías, se vuelven transitorios, aunque cambiantes y dinámicos; lo que lleva a individuos y colectivos a acoger comportamientos extranjerizantes o globalizantes y a olvidar los prioritarios a nivel local.

No obstante, a partir de esta investigación, se busca adoptar el patrimonio de la labor artesanal de la cultura Panzaleo, a través de sus piezas cerámicas, para propiciar un proceso de actualización de una identidad interior, que se conecte directamente con las raíces de su pueblo. En virtud de ello, el objetivo es hacer de la identidad un recurso gráfico que de sentido y fortalezca la cultura local; que genere productos para que el público se

*sienta parte de algo*, y visualice y se apropie de un diseño como parte de su constitución sociocultural. De esta manera, mediante la identificación, el diseño confiere un sentido de pertenencia a la sociedad.

Gracias al factor identitario, el diseño de piezas gráficas se configura como un recurso de todos y de nadie en particular. Aunque, dependiendo del recurso gráfico y del grado de innovación que se dé al producto, un diseño tiene el mismo mensaje simbólico o cultural, que se vuelve momentáneo porque genera perspectivas diferentes tanto en quienes lo realizan como en el público.

Entonces, a partir de lo señalado, se entiende que el diseño y la identidad son elementos a la vez constantes y transitorios, bajo ciertas circunstancias. Además de que están asociados a la producción industrial y a las situaciones del mundo actual. Y

que, identidad y diseño son dos campos colectivos que hablan del objeto y del sujeto integrados en un mismo ámbito.

### **Manifestación de identidad en el diseño**

Una de las finalidades del diseño es salvaguardar la herencia cultural y contribuir a que se reconozca el patrimonio para el desarrollo económico, la cohesión social, y la afirmación de la identidad y las características específicas de un pueblo; en este caso, a través de la identidad visual Panzaleo. Así, mediante el diseño producimos una gestión del patrimonio cultural para la conservación, difusión y comercialización de las piezas gráficas o diseños realizados a partir de las cerámicas ancestrales. En este sentido, “El Diseño Gráfico, satisface necesidades al significar nuestra realidad” (Mazzeo, 2017: 25).

El diseño se constituye como

un desarrollo importante en el mundo contemporáneo. Gracias al diseño se formalizan identidades y, mediante su discurso visual, el patrimonio manifiesta la diversidad que abarca el relato histórico de un pueblo. Es decir, una narrativa que se inmiscuye en todos los ámbitos de la cultura mediante la circulación de productos visuales. Teniendo en cuenta lo señalado, en esta investigación hacemos referencia a fragmentos gráficos de las artesanías Panzaleo como recursos que puede adoptar y desentrañar la sociedad; y con los que se puede construir un diseño conciso y revelador de una expresión cultural.

### **Influencia del diseño en la sociedad**

“Cualquiera que fuese el origen de las prácticas que hoy conocemos como Diseño Gráfico, no hay duda de su fuerte y

particular relación con los cambios sociales, culturales y económicos” (Mazzeo, 2017: 37).

En el presente el diseño empieza a ser parte del discurso y del accionar cotidiano. Pero aquí se hace referencia no solo al difundido caso de diseño de logotipos, sino al diseño como disciplina y arte, es decir, como un campo que puede abarcar todo lo comunicable. “El Diseño es parte de la cultura urbana, la constituye y es constituido por ella” (Mazzeo, 2017: 38). Hoy, el diseño es uno de los factores fundamentales de cambio y puede modificar comportamientos. Ya que gracias al diseño se han desarrollado oportunidades de realizar cuestiones prioritarias e innovadoras que pueden modificar radicalmente a las personas, las cuales empiezan a depender del diseño para alimentar su capacidad de agencia e influir sobre los demás. Hablamos aquí de

una forma de comunicación que interactúa con la sociedad; y de un diseño innovador que, aspiramos, fortalezca la cultura para comunicar un mensaje que conmueva y priorice la necesidad humana.

El diseño gráfico es una de las formas más efectivas de generar cambios a través de elementos visuales, ya que las personas aprenden mayoritariamente a través de la observación. De esta manera, el diseño gráfico se enfoca en sistemas de información visual que interpelen al usuario y que brinden soluciones a los problemas de comunicación. Sistemas cuyo propósito consiste también en transmitir un mensaje a un público objetivo para que, a través de él, se sienta identificado consigo mismo, con elementos de su subjetividad, o con un entorno nacional o una sociedad urbana, en donde los objetos de diseño o piezas gráficas generan un impacto en la percepción propia.

## La identidad como patrimonio

La identidad se manifiesta en la cultura. Si se tiene en cuenta que estos campos son transitorios y situacionales, el patrimonio material tiene un conflicto con la identidad y la cultura, al ser un producto histórico generado en la antigüedad por un pueblo con un conjunto de símbolos y prácticas que operó en el pasado. Entonces ¿cómo el patrimonio brinda una identidad? Y, en este caso, ¿cómo las piezas cerámicas de la cultura Panzaleo proporcionan identidad?

La sociedad adopta al patrimonio como símbolo esencialista o como generador de homogeneidad entre las personas, para construir simultáneamente una cultura con transformaciones en el transcurso del tiempo y con hibridaciones que propenden al cambio constante. El diseño de identidad visual necesita del

trabajo con elementos significativos para las personas, y las personas, a su vez, necesitan identidad para constituirse como sujetos. Es por ello que las corporaciones apelan a esta necesidad, y materializan esta necesidad en un gráfico, es decir, materializan la identidad. En este sentido: “La identidad corporativa es la manifestación física de una marca” (Mazzeo, 2017: 43).

Aunque haya diversos criterios sobre la formación del yo, la identidad y la identificación forman parte de esta configuración. Al mismo tiempo, existen objetos identitarios que crean sentimientos de pertenencia a un conjunto, pero la identidad, al ser transitoria, brinda la posibilidad de apertura hacia múltiples intereses sociales. Uno de estos intereses puede ser expresar la identidad local, tomando prestados elementos visuales del patrimonio material que, mediante el arte del diseño, se incorporan a la

cultura contemporánea, se difunden, y así garantizan la cohesión social. Es lo que hace el fútbol cuando apela a la identificación con un equipo, o lo que hacen los Estados al apelar a representaciones y sentimientos sobre lo nacional.

De este modo, fraccionando la sociedad en múltiples identidades es como un individuo puede llegar a ser hincha de un equipo de fútbol, ciudadano de un Estado nacional, o decirse latacungueño. Esto depende de las circunstancias y de la necesidad de pertenencia e identificación con un sector de la sociedad. Y, en este orden de relaciones, “Cuando hablamos de cultura nos estamos refiriendo, de algún modo, al sistema de mitos, ritos y fetiches que componen el patrimonio de una comunidad histórica mediante la instauración de una identidad colectiva estable” (Pepe, 2007: 25).

La cultura y el patrimonio son parte

de lo que el hombre ha creado para dar un significado a su entorno y para sentirse parte de algo. Es decir, de un contexto que ha ido cambiando mediante distintos criterios sobre un mismo conjunto de manifestaciones y prácticas que regula los comportamientos de la sociedad, y ha forjado un camino en donde la identidad es guiada para llegar a los distintos parajes de la vida.

La historia también es susceptible de ser apropiada a través de un producto material que apele a la trayectoria local. En el caso que nos ocupa, los creadores y custodios de los museos locales aseguran: “Somos descendientes de los Panzaleos, los Panzaleos son parte de nuestra historia, por eso conservamos estas reliquias de cerámica”. Así es como se han ido formando algunos museos en la ciudad de Latacunga, aunque eso signifique comprar piezas de cerámica a

huaqueros.<sup>9</sup> Al mismo tiempo, para estas personas estas piezas constituyen parte de su historia e identidad local, pese a que el criterio arqueológico no reconozca a aquellas sacadas de su contexto histórico, es decir, del lugar donde fueron enterradas.

### Discurso de identidad para crear diseño gráfico

Pepe señala, acerca del uso de motivos simbólicos ancestrales, que: “El diseño y la identidad regional apunta a la revalorización del diseño indígena en la construcción de nuestra identidad. Se trata de actuar a partir del estudio, reelaboración y aplicación de un diseño aborigen, con el fin de posicionarlo como elemento importante en nuestro universo identitario.” (Pepe, 2007: 73).

<sup>9</sup> “Huaqueros” es el nombre con el que se conoce a las personas que se dedican ilegalmente a la excavación de yacimientos arqueológicos, y a la comercialización de las piezas encontradas en los mismos.

Articulado con lo anterior se puede advertir que, el discurso tiene como objetivos informar, educar, concientizar y persuadir a la gente, mediante un mensaje conciso y claro, para que el público capte una idea. Y de esta manera, muchas veces, invita a la gente a formar parte de un conjunto con un pensamiento que apunta a la unidad u homogeneidad, y a convencerse de esta identificación grupal. En esta línea, el discurso sobre identidad actúa mediante la exposición de un mensaje cuyo interés es el de, por un lado, buscar que el público objetivo adopte el mensaje y sienta que el yo está identificado con un concepto esencializador, manipulado de alguna manera por el poder para beneficio propio y, por otro, utilizar el discurso visual para dar identidad a las personas.

¿La cuestión del patrimonio es

inversa al discurso persuasivo del diseño? La constante actividad transitoria de la identidad permite que el patrimonio sea un pretexto que cree un producto de diseño que habla acerca de la historia de un pueblo. Tomando como referentes a piezas ancestrales que se constituyen como indicadores de la identidad que se generó en el pasado mediante el arte autóctono.

El diseño gráfico gestiona a través de la imagen la puesta en valor de productos, servicios, empresas, instituciones y organizaciones de carácter diverso. Asimismo, tiene la facultad de dotar de significados visuales a cualquier idea, sector o negocio (Ledesma, 2009). Así, se relaciona con la creación de sistemas de identidad visual. Además de que, para la diseñadora y catedrática argentina Cecilia Mazzeo (2017), el diseño *construye indicadores visuales de identidad*. Entonces, en la sociedad actual, el diseño tiene por

encargo la creación de indicadores visuales cargados de potencialidad significativa, y materializa un significado para quien lo mira.

El diseño comparte la responsabilidad del uso de referentes visuales con los líderes organizacionales y/o políticos. Estos, a su vez, tienen entre sus pautas de comunicación el hacer uso del diseño con la finalidad de construir identidades y gestionar la visibilidad y personalidad de cualquier idea o empresa.

En conclusión, en esta investigación, al deconstruir y analizar algunos de los formatos de la sociedad, encontramos que en la configuración de la identidad se establecen distintos criterios como: 1) su comprensión como una metafísica definida como el “núcleo estable del yo” (Hall, 1996: 17); 2) el tratar de encontrar la identidad para ser alguien y; 3) la importancia de la circunstancialidad y la historicidad como

aspectos que componen la identidad. Estos criterios sirvieron para la revalorización de la cultura Panzaleo y para construir identidad mediante el diseño de una identificación indígena, dirigida a un público específico que valore la historia local.

El diseño inspirado en la cerámica Panzaleo reivindica los referentes identitarios de la cultura local como integradora de la historia local. Comprometiendo a la sociedad en el proceso de conocer su patrimonio a través del diseño identitario; gestionando y aprovechando los atributos de las piezas cerámicas de la Hacienda Tilipulo y de la Escuela Isidro Ayora; y trabajando la estética contemporánea articulada al diseño gráfico para crear un producto innovador que posicione la identidad como un valor.

Los productos de diseño identitario generan el sentimiento de pertenencia cultural

a través de recursos gráficos elaborados mediante las herramientas y metodologías que provee el diseño. De esta manera, el patrimonio circula por medios gráficos, y al circular el patrimonio se propaga también la identidad visual que nos compromete con un pasado y una historia.

El diseño gráfico, preocupado por su poder en la construcción de imaginarios visuales, reconoce que tiene una misión para con la sociedad. Entre algunas inquietudes que emergen de esta responsabilidad se analiza el aporte que puede hacer a la construcción de una identidad visual local o regional, al contemplar, por ejemplo, la necesidad de aportar en la construcción de un diseño argentino, mexicano, colombiano, ecuatoriano, entre otros. O incluso el requerimiento de un diseño regional o andino que reconozca los valores del pasado, amparándose en los motivos

iconográficos de las culturas ancestrales cuyas huellas nos vienen hasta hoy a través de manifestaciones culturales como textiles, cerámicas y templos.

La identificación visual opera en la construcción de una identidad a través de significantes, en nuestro caso la marca visual, o a través de productos gráficos bidimensionales que forman parte de carteles, revistas, páginas web, entre otras creaciones que dependen del diseño. Estos productos se convierten en el significante por medio del cual se construye también una imagen identificadora de productos, servicios, instituciones, poblaciones y territorios.

Al mismo tiempo, una conclusión preliminar, el *diseño gráfico identitario* nos lleva a una búsqueda de sentidos a través del establecimiento de una relación sustentada del pasado con el presente, de la cultura local con su contexto de producción,

de la imagen con la problemática social o sociocultural que le atraviesa. Esto, con el propósito de la generación de producciones gráficas y comunicacionales, pero a través del reconocimiento de la cultura material patrimonial y de su trayectoria. De la que forman parte importante las imágenes, los objetos, los significados y los símbolos, pero también la configuración de identidades, identificaciones y sentimientos de pertenencia.

## Bibliografía

Bhabha, Homi 1996 “El entre-medio de la cultura” en Hall, Stuart y du Gay, Paul (comps.) *Cuestiones de identidad cultural* (Buenos Aires: Amarrortu editores).

Briones, Claudia 2007 “Teorías performativas de la identidad y performatividad de

las teorías” en *Tabula Rasa* (Bogotá: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca) N.º 6.

Brubaker, Roger y Cooper, Frederick 2002 “Más allá de identidad” en *Apuntes de investigación* (Buenos Aires: CECYP) N.º 7.

Gómez, Eduardo; Fernando-Navas Diego; Aponte, Guillermo y Betancourt, Luis Andrés 2014 “Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización” en *DYNA* (Medellín: Universidad Nacional de Colombia) Vol. 81, N.º 184.

Disponible en: <http://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=49630405022>

Hall, Stuart 1996 “Introducción: ¿quién necesita ‘identidad’?” en Hall, Stuart y du Gay, Paul (comps.) *Cuestiones de identidad cultural* (Buenos Aires: Amarrortu editores).

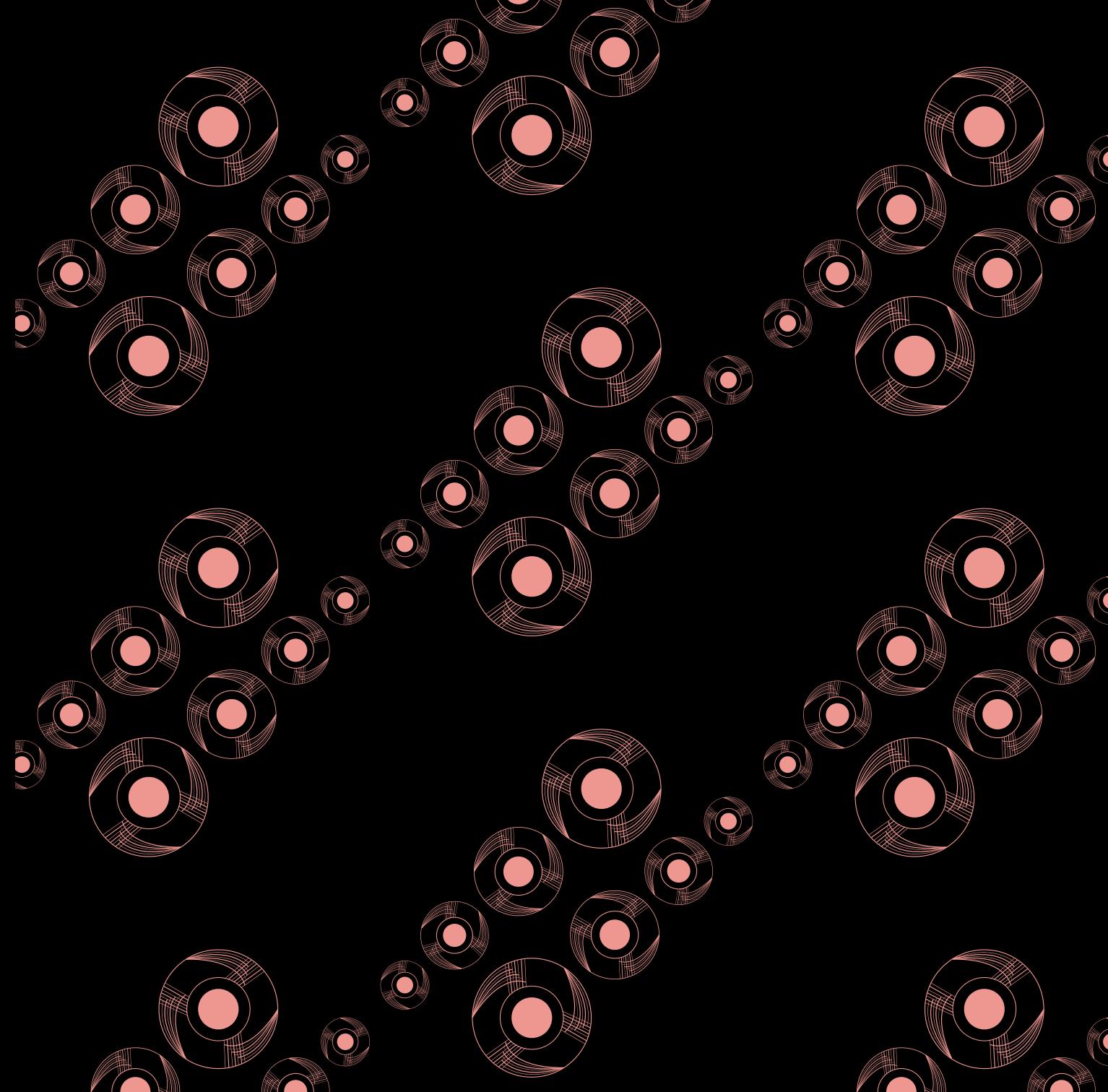
Ledesma, María 2009 *El Diseño Gráfico, una voz pública* (de la comunicación visual en la era del individualismo) (Buenos Aires: Argonauta).

Mazzeo, Cecilia 2017 *Diseño y sistema bajo la punta del iceberg* (Argentina: Ediciones Infinito).

Pepe, Eduardo Gabriel 2007 *Identidad Regional, El diseño aborigen como elemento identitario* (Buenos Aires: Redargenta).



# Capítulo III. Apropiación de motivos

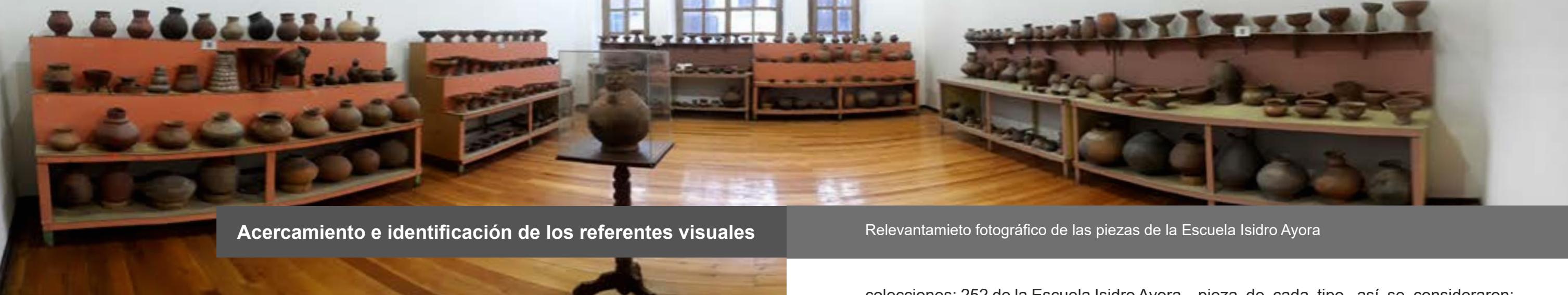


## Sobre el proceso de apropiación de los motivos de la cultura Panzaleo

El presente capítulo trata acerca del proceso efectuado para el diseño de imágenes a partir de motivos precolombinos. El proyecto “Panzaleo” busca, entre uno de sus objetivos, establecer procedimientos y técnicas para el uso de referentes visuales de la cultura Panzaleo. Para ello, dentro de los contenidos de algunas asignaturas de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, se plantearon ejercicios de experimentación creativa que dieron como resultado el desarrollo de metodologías de trabajo dirigidas al cumplimiento de este propósito.

A continuación, se describen los pasos que se siguieron para la obtención de diseños que tienen como referencia creativa los motivos panzaleo, presentes en vasijas, ollas y cántaros identificados como parte de la cultura Panzaleo en dos colecciones de la ciudad de Latacunga (la primera recopilación cerámica pertenece a la Escuela Isidro Ayora, y la segunda a la Hacienda San Juan Bautista de Tilipulo). En los primeros apartados de este capítulo se abordan las generalidades relacionadas con el uso y la apropiación de rasgos gráficos relevados mediante el estudio de los objetos cerámicos. Y se realiza un primer acercamiento e identificación específicos de los referentes visuales. Para después tratar las técnicas gráficas de análisis y experimentación creativa que llevan al uso de las iconografías precolombinas.





Acercamiento e identificación de los referentes visuales

Relevantamiento fotográfico de las piezas de la Escuela Isidro Ayora

### Procedimiento metodológico: diálogos del diseño gráfico con la arqueología y el patrimonio cultural

Las colecciones arqueológicas que se encuentran en la ciudad de Latacunga cuentan con componentes cerámicos de varias culturas. Una parte de estas colecciones es identificada como perteneciente a la cultura Panzaleo.

Durante la ejecución de este proyecto de investigación fue necesario recurrir a los datos proporcionados por los propios custodios de las compilaciones de la Escuela Isidro Ayora y la Hacienda Tilipulo.

Al mismo tiempo, como instrumento de recolección de datos visuales, se planteó el diseño de fichas que sirven para: obtener un registro de las piezas cerámicas, anotar datos generales de su ubicación, y plasmar parte del análisis gráfico de cada una de ellas.

El universo de piezas de cerámica precolombina identificada como parte de la cultura Panzaleo está compuesto por un total de 319 piezas entre las dos

colecciones: 252 de la Escuela Isidro Ayora y 67 de la Hacienda Tilipulo. De estas, se planteó relevar 100 piezas tomando en cuenta las características formales del objeto cerámico, así como también sus detalles en relieve o los motivos marcados sobre su superficie con diferentes técnicas de quemado, grabado, negativo y pintura (Heras, 1992).

En correspondencia con lo señalado, para este tratamiento se emplearon únicamente las representaciones de la cultura Panzaleo. Además de que se relevaron aquellas que se estimó que poseen potencial gráfico. Se registró una

pieza de cada tipo, así se consideraron: compoteras, platos, vasijas, cántaros, entre otras. Conjuntamente con el registro fotográfico se tomaron datos de las piezas (medidas, peso, características físicas, etc.).

En los procesos de reconocimiento y tipificación de las piezas cerámicas intervienen métodos gráficos, para ser presentados de forma general en el registro y posteriormente ser llevados al análisis visual. Esto para considerar todas las posibilidades gráficas existentes (González y Quindós, 2015).

Dentro del proceso de selección y codificación llevado a cabo como parte de este proyecto se verificó que cada vestigio corresponde y se encuentre integrado con el grupo morfológico de la cultura analizada. Así, se estudiaron previamente sus rasgos visuales, sus representaciones, y su forma y cromática características, con los cuidados que requieren las limitaciones de la observación de quienes están aún en preparación.

Acerca de este último punto, si bien se tiene en cuenta que la arqueología es la encargada del estudio sistemático de las huellas del pasado, se debe también indicar que el diseño gráfico es uno de los protagonistas actuales de la configuración de la cultura visual. Lo mencionado implica responsabilidad. Por lo tanto, no se pretende promover la ejecución de diseños que den cuenta de la



historia. Más bien se busca que las actuales generaciones se apropien del patrimonio gráfico y se consolide la propuesta de un diseño gráfico identitario. De este modo, se plantea realizar un procesamiento coherente de cada pieza seleccionada.

En esta línea, la pieza cerámica debe guardar relación con el universo de muestras escogidas y, bajo criterios de diseño gráfico, mantener una relación de forma entre las piezas. Para establecer los motivos característicos de cada una de ellas se realizó un levantamiento visual mediante fotografías de la pieza completa. Y, además, se captó su potencial gráfico mediante criterios selectivos; es decir, identificando sus rasgos representativos en una fotografía de detalle.

A la vez, este es el momento para realizar bocetos directamente de las piezas físicas, y extraer de su forma tridimensional el contenido visual que servirá para la experimentación creativa. Las fichas de cada pieza cerámica sirven, además, para

resaltar el valor gráfico de las muestras en la creación de diseños. Y aportan a la revalorización de las manifestaciones precolombinas de la localidad.

Para proyectarse hacia la creación de conceptos gráficos, a partir de rasgos precolombinos presentes en la cerámica relevada, podemos considerar varios puntos de vista. Esto es, perspectivas procedentes tanto de lo cultural y artístico como de lo estético y funcional, y de los sentidos que contienen cada uno de estos elementos, a fin de avanzar en la conceptualización de un sistema de rasgos característicos que



permiten obtener referencias aplicables a nuevos diseños gráficos. Para esto es imprescindible conservar y sistematizar ciertas características que se encuentran de manera reiterada en diversas piezas arqueológicas. Al mismo tiempo que, con esto se contribuye a la preservación de su valor patrimonial.

En un primer nivel de especulación visual (Lupton, 2015), es necesario considerar los rasgos de carácter ceremonial presentes en las formas de la cerámica y en sus decoraciones y figuras; en algunos casos, independientemente de la aplicación que van a tener en las nuevas producciones gráficas (diseño de patrones, diseño de estampados, grecas, entre otras aplicaciones). Es decir, cuidar que estas particularidades sean aplicadas

principalmente en soportes que ayuden a preservar los atributos con las que fueron concebidas como parte de una cultura precolombina.

La segunda etapa consiste en generar nuevos diseños a través de un soporte técnico y digital en el que se va a aplicar los criterios señalados, de manera simultánea. Tomando en cuenta que luego de seleccionar el referente figurativo se realiza un análisis de su coherencia visual (González y Quindós, 2015).<sup>10</sup>

En las siguientes páginas de este libro podremos observar los diversos pasos que se siguieron para la conceptualización, el registro y la difusión de las piezas cerámicas y su procesamiento en el diseño de imágenes.

<sup>10</sup> Se entiende por *coherencia visual* a la interacción y relación de elementos en la generación de imágenes. Este término también se refiere al nexos entre la forma y el significado de la imagen y, por lo tanto, alude a los campos de la comunicación, y de la sistematización visual.



### Consideraciones a tomar en cuenta en la definición de un referente visual

El diseño gráfico es, en la actualidad, uno de los administradores de cultura visual en general. Pues se encarga del manejo de información y de la producción de muchos de los aspectos de la vida que se materializan por medio del diseño. Y que llegan a ser de utilidad en diferentes ámbitos como el económico, el social, el artístico, el científico, el cultural, el religioso y el político.

El diseño gráfico no se enmarca únicamente en la forma visual, ni se limita a ella. Comúnmente se piensa que el diseño, exclusivamente, “es algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas” (Wong, 1995: 41). Sin embargo, una imagen no es simplemente la representación de un referente determinado ni de un signo aislado, es un conjunto complejo de sentidos que se estructuran mediante diferentes lecturas (Rollié, 2007: 61). En este sentido se considera los referentes Panzaleo para configurar identificaciones mediante una serie de pasos.

Una de las etapas fundamentales en el diseño producido a partir de referentes es la elección de las piezas y motivos. Los principales rasgos de la cultura Panzaleo que



como ya mencionamos, son de origen precolombino presentan, entre ellas, similitud de rasgos. De todas maneras, cada una de las piezas contienen elementos que las vuelven únicas, sea por la variación en sus detalles o por el tamaño del soporte. Esto hace que el procedimiento de selección se intensifique, ya que se deben revisar con minuciosidad cada una de las muestras cerámicas.

El reconocimiento de los rasgos distintivos de la cultura Panzaleo están relacionados a la forma del contorno y a algunas características como la pintura de líneas diagonales y perpendiculares paralelas.

Los rasgos visuales reconocidos pueden convertirse en el código visual que lleve a la interpretación de la identidad local y/o un mensaje específico relacionado a esta identidad. El elemento visual es escogido por su forma y por la función que tendrá. Es decir, de acuerdo con la necesidad de diseño y comunicación.

Si la necesidad es crear un símbolo para la identidad visual de un producto o servicio, en la selección y/o construcción de este símbolo se tomará en cuenta los atributos que queremos comunicar y, entre ellos, se reeleva los que de alguna manera tienen que ver con la identidad ancestral, identidad local o la evocación de los diversos rasgos de las figuras antropomorfas, zoomorfas y otras derivadas de la cerámica ceremonial o utilitaria.



En otras ocasiones, los elementos elegidos podrán encerrar varios referentes a la vez.

La ejecución de un mapeo de toda la colección asegura el desarrollo de las fases de identificación y selección de los rasgos y motivos iconográficos, en conjunto. La observación directa, o por medio de registros fotográficos, permite determinar el potencial estético de las piezas en la forma

o decoración. Y establecer que el componente cerámico y sus características tienden a repetirse en algunos casos, y sería innecesario reelaborar su registro. Sin embargo, la sensibilidad estética del observador puede también reconocer aspectos figurativos y rasgos de interés para ser trabajados en la experimentación creativa de carácter artístico y/o funcional.

## Técnicas gráficas para la utilización de los referentes visuales

## Técnicas gráficas para la utilización de los referentes visuales

El proceso de manejo de los referentes visuales cerámicos patrimoniales, para su empleo en el diseño gráfico, empieza con el acercamiento a toda la colección a estudiar. Para la realización de estos pasos hay que tomar en cuenta que el registro a efectuar es el de cultura material de carácter patrimonial. En ese sentido, son necesarios los permisos de los custodios de las colecciones. Y, en muchos de los casos, la posibilidad de trabajar con estas compilaciones puede *no* depender de un permiso sino de la fragilidad o estado de la pieza cuyo acceso podría ser restringido para precautelar su valor patrimonial.

Para el proyecto “Panzaleo”, no existieron mayores inconvenientes de acceso a las compilaciones de la Escuela

Isidro Ayora y de la Hacienda Tilipulo. Esta experiencia se repite en las colecciones de la ciudad de Latacunga. Por esto, se cree que existe cierta apertura a la manipulación en las recopilaciones locales, a comparación del menor acceso que pueden brindar aquellas administradas por instituciones gubernamentales y culturales de ciudades más grandes del país.

Por otro lado, en el diseño gráfico existen técnicas que permiten el análisis visual de rasgos y formas. Un aporte a este tipo de estudios es la obra de Elena González y Tania Quindós (2015) titulada: *Diseño de íconos y pictogramas*. En lo que se refiere al proceso gráfico dirigido a concebir un signo, símbolo o ícono partiendo de un objeto abstracto, también son de utilidad las nociones de Adrián

Frutiger (2005) que tratan sobre signos, símbolos, marcas y señales. Además, se conoce de fuentes similares ciertas técnicas específicas para la digitalización y el análisis de piezas cerámicas (Pepe, 2004).

Del estudio de las obras mencionadas se desprenden algunos pasos que se siguieron para el registro y apropiación de los referentes visuales en el proyecto “Panzaleo”. Estos aspectos se describen a continuación de manera didáctica y adaptada a este caso.





## Mapeo visual

El mapeo visual se realiza con fines de registro, en esta técnica el componente cerámico de una colección se junta en una imagen. Este primer inventario general se puede realizar mediante una fotografía de la totalidad de las piezas. Pero, si la colección es muy numerosa, se la segmenta en dos o más fotografías.

Muchas veces no es posible movilizar las piezas debido a su fragilidad o a su valor patrimonial. Cuando la manipulación y la movilidad no son una opción, la técnica del

montaje digital permite juntar visualmente todas las piezas cerámicas de la colección. Además, se puede ubicar la imagen fotográfica de cada pieza en un mapa que incluya varios datos de la compilación. Así como también, se puede ambientar esta composición con otras imágenes, formas y colores.

El relevamiento de las piezas principales se puede realizar mediante fotografías individuales.

## Relevamiento y bocetos

Realizar la observación y el relevamiento mediante bocetos a mano alzada es una opción. Sin embargo, para esto se requiere contar con la accesibilidad a la colección y con el tiempo necesario para permanecer en el museo. Propiciar un acercamiento para la observación directa con las piezas arqueológicas es la mejor manera para realizar una selección de motivos; y la presencia en el lugar incentiva los sentidos y la creatividad.

Las capturas fotográficas de las piezas que se consideren más representativas y/o “únicas”, son otra alternativa. De igual manera, se toman varias fotografías, una desde un ángulo que permita visibilizar de manera general la pieza, y otras tomas que permiten observar la mayoría de sus detalles. Esta información visual se complementa con los datos arqueológicos del archivo del museo.



Estudiante relevando motivos de pieza cerámica. Fuente: Archivo fotográfico del Proyecto Panzaleo, Dirección de Investigación, Universidad Técnica Cotopaxi, 2017.

Aquí se toman fotografías de ángulos estratégicos de algunas partes de la pieza cerámica, de acuerdo a su potencial estético. Es decir, se capturan sus elementos más interesantes. El conocimiento previo de planos y ángulos fotográficos facilita el relevamiento de detalles importantes de la pieza, y la producción de fotografías que permitan hacer de esta muestra cerámica un motivo gestor de la creatividad.



Vista 3/4



Vista superior



Vista Lateral



## Digitalización mediante vectores y reelaboración digital

En este paso se digitaliza la pieza cerámica y sus motivos mediante un software especializado en el tratamiento fotográfico y la ilustración digital. De este modo, se emplean herramientas de edición gráfica que permiten la vectorización de las fotografías de las piezas. En esta etapa es importante seguir fielmente el redibujado digital de la pieza cerámica sin hacer simplificaciones de su forma propia. Así, se debe procurar que se mantenga la huella de la elaboración manual de la pieza original.

Sin embargo, hay que recordar que esta vectorización se realiza a partir de una captura fotográfica, donde el objeto tridimensional pasó a ser una imagen bidimensional; es decir que, el volumen se convirtió en luces y sombras. Por lo tanto, en este proceso es necesario identificar las luces y sombras más fuertes para llevarlas a una interpretación de planos positivos y negativos.

En la fase de reelaboración digital, de las piezas cerámicas, o emprolijado se corrigen digitalmente las piezas y sus motivos interpretando sus partes faltantes o difusas. Y se saca provecho de las herramientas de edición, con los cuidados respectivos para que la huella y el valor de lo manual no desaparezcan del todo. En este paso, el grado de interpretación es mucho mayor que en el anterior, dado que se va definiendo cada vez más un estilo de identificación de luces y sombras. En esta instancia es muy importante no simplificar demasiado, ya que esto llevaría a que el dibujo pierda la esencia de la pieza y por ende su valor patrimonial.

## Completado de vectores mediante la geometrización

Las vasijas desarrolladas en tiempos prehispánicos no fueron generadas de manera mecánica. Así, la su reelaboración digital y la geometrización del contorno de las piezas y los decorados aportan a la comprensión estética, al analizar sistemáticamente la construcción figurativa, es posible encontrar una serie de hallazgos de formas únicas, así como también se encuentran algunas piezas que no tendrán una apariencia equilibrada.

En este sentido, en el proceso de la reelaboración digital de las piezas, es

importante tener en cuenta que se pueden realizar adaptaciones formales de tipo geométrico, que incluyen el uso de módulos de diseño en los que se emplean polígonos y equiláteros. En el mundo del diseño estos ajustes son denominados correcciones ópticas o emprolijado. Esto quiere decir que, en caso de ser necesario, se puede geometrizar ciertos rasgos incompletos, partes deformes, secciones asimétricas o sin continuidad, siempre y cuando no afecten al carácter general de las piezas.



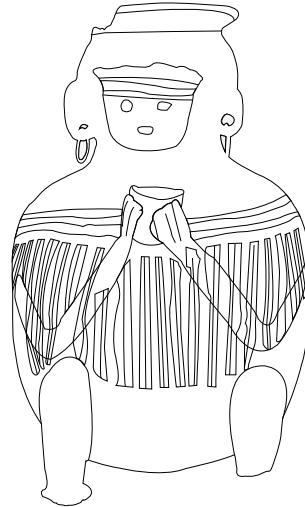
## Reelaboración digital por medio de geometrización

Para un análisis de la pieza cerámica con herramientas digitales en primer lugar se realiza la reelaboración, en la cual la forma se reconstruye mediante la interpretación de vectores digitales. Este paso nos permite entender y reconocer con precisión las partes y rasgos de la vasija, en tanto que se procura ser fiel al original sin dejar fuera ningún rasgo de la figura.

Este procedimiento se realiza con varios fines: para la interpretación del objeto cerámico o para completar partes faltantes o que no sean muy legibles, entre otros. Además de que con este trabajo se puede llegar a obtener una figura más estilizada y limpia. Esto, a la vez, lleva a la siguiente fase que es la geometrización de la figura ya reelaborada.

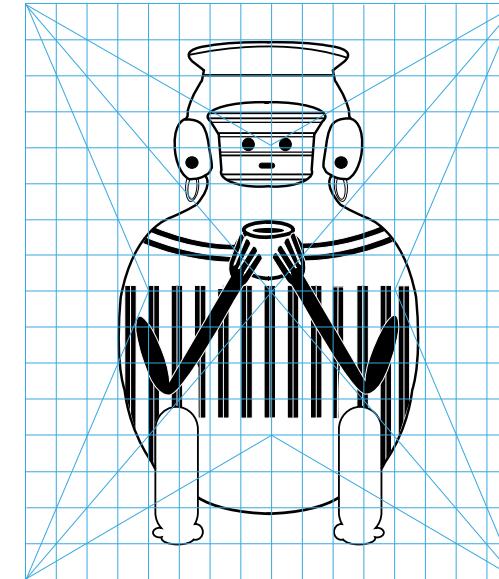


**Fotografía digital**



**Reelaboración digital**

## Geometrización



**Completar la forma y/o emplolijar**

La geometrización permite apreciar de manera más estética y funcional el proceso de la reelaboración digital de las piezas. Ya que aquí la interpretación tiende a la perfección, se procura estilizar los rasgos y se percibe con mayor armonía.

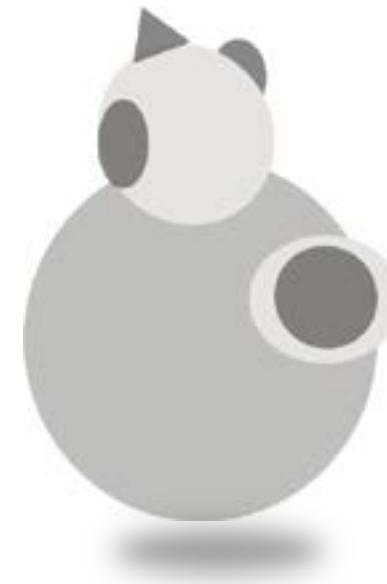


Es ineludible realizar un tratamiento geométrico al momento de reelaborar digitalmente una vasija. En este paso se debe tomar en cuenta la posibilidad de construcción mediante figuras geométricas básicas (cuadrado, triángulo, círculo y equilátero). Cuando se realiza esta aproximación digital a la pieza cerámica se abre la posibilidad de modificar sus figuras, pero de forma sutil. Esto con el fin de mostrar la mayor similitud posible con los rasgos y formas originales del vestigio que está siendo manipulado.

## Análisis formal mediante la geometrización



En esta fase se reconstruye la pieza cerámica, a partir de figuras geométricas básicas, para la comprensión de sus formas: tanto del contorno como de sus rasgos y elementos compositivos destacados. En esta etapa se obtiene un mayor grado de comprensión y de síntesis de la forma del objeto y de sus detalles volumétricos o apliques.



## Análisis morfológico del componente cerámico

Tabla morfológica general

1	Antropomorfas	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7
2	Vasija	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7
3	Copas	3.1	3.2	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8
4	Vista. S	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	
5	Decoraciones	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7

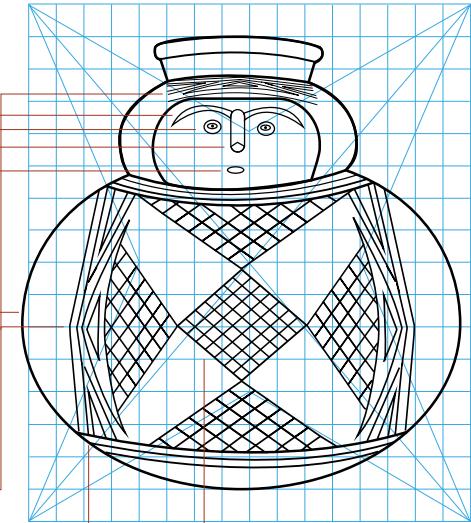
En este paso se agrupan, mediante tablas, las piezas que tienen relación en su forma y/o contenido visual dentro de la colección, para identificar sus semejanzas y diferencias. De esta manera, es posible analizar y comparar sus elementos formales y simbólicos.

En este sentido, las tablas permiten realizar una tipificación visual de elementos que se repiten y de sus variaciones. Esta técnica permite comprender las características y los rasgos esenciales de la colección, visualmente y de manera ordenada y sistematizada.

## Análisis morfológico de formas y rasgos

Tabla morfológica. Elementos mínimos

1	cejas	1.1	1.2
2	Ojos	2.1	2.2
3	Boca	3.1	
4	Nariz	4.1	
5	Cuerpo	5.1	
6	Decoraciones	6.1	6.2, 6.3



Incluye el estudio del contorno, los rasgos y los elementos compositivos de la reelaboración digital de una pieza cerámica, mediante el despiece de cada aspecto graficado. Así, cada parte se descompone y se ubica en tablas que evidencian cada una

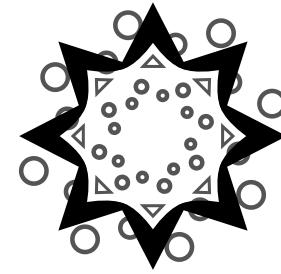
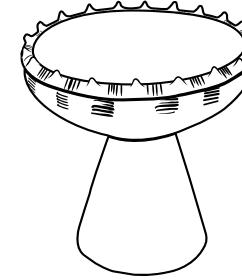
de las formas que se puede extraer de una pieza. Esta técnica es útil para mostrar la cantidad de figuras y rasgos que es posible aprovechar de un mismo objeto cerámico digitalizado.

## Fichaje

Uno de los pasos de importancia de la fase de sistematización de este proyecto de investigación es el fichaje. Este consiste en la elaboración de un documento individual donde se registra la información general de cada pieza cerámica: procedencia; localización; dimensiones y peso; técnicas de decoración; responsables del registro; entre otros datos.

Además, la ficha puede contener algunos elementos del análisis formal (como el registro fotográfico de la pieza cerámica; la imagen de su reelaboración digital; sus formas y rasgos básicos; etc.) Estos componentes sirven como material gráfico que permite la visualización de las formas compositivas y, en consecuencia, para motivar la creatividad. Como se ha podido observar hasta ahora, el registro de las piezas cerámicas demanda un alto grado de sistematización y control de los datos de cada objeto incluido en el estudio.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN CARRERA DISEÑO GRÁFICO PROYECTO PANZALEO		PROYECTO PANZALEO SERIE: 1CMI-00-00 1E15-00-00 CONTROL COLEC: UTC-DG-P-001	
RELEVAMIENTO FOTOGRAFICO Y REELABORACION DIGITAL DE LOS MOTIVOS DE CERAMICA PRECOLOMBINA PANZALEO			
<b>1. INFORMACIÓN GENERAL:</b>			
Colección:	Museo Escuela Isidro Ayora	Público:	Privado x
Propietario / Responsable:	Escuela Isidro Ayora	Detalle:	Pieza Arqueológica No. s/n
Filiación Cultural:	Cosanga-Pillaro Panzaleo III	Material:	Cerámica fina
		Utilitaria:	x
		Ceremonial:	
<b>2. DESCRIPCIÓN GRÁFICA:</b>			
Cántaro ovalado y cuello alargado de boca abierta.			
Motivo o Representación:	Forma:	Esquema:	Técnica decorativa:
Cerámica	Cántaro	Lineal	Color negro
<b>1. RELEVAMIENTO FOTOGRAFICO DE LA PIEZA CERAMICA</b>		<b>2. REELABORACION DIGITAL:</b>	
Altura 33.00			
Diámetro 23.6			
Fondo 33.00			
Peso 6.5 lb			
<b>3. MORFOLOGIA:</b>		<b>4. MÓDULO ICONOGRAFICO:</b>	
		<b>5. ESTRUCTURA MODULAR</b>	
<b>6. DATOS DE LOCALIZACIÓN:</b>			
Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga	Ciudad: Latacunga	
Dirección: Quijano y Ordóñez s/n.			
<b>7. ESTADO DE INTEGRIDAD DEL OBJETO:</b>			
Completo: x	Incompleto:	Fragmentado:	Detalle: Pieza Arqueológica No. s/n
<b>8. DATOS DE CONTROL:</b>			
Revisado por: Lucía Naranjo	Fecha de inventario: 27-04-2017		
Inventariado por: Santiago Quishpe	Diego Quispe	Fecha de revisión: 11-02-2018	
Walter Llumiquinga	Diana Trávez		
Esta ficha es una adaptación del esquema de registro de patrimonio tangible del Instituto Nacional de Patrimonio y elementos de la morfología del diseño.			



## Sobre la manera en la que se nos presentan las piezas cerámicas para el proceso creativo en el diseño gráfico

El proceso que lleva al diseño de gráficas a partir de referentes visuales Panzaleo toma como punto de partida diferentes elementos como: los datos de identificación de las piezas cerámicas (incluidos en el levantamiento de fichas mencionado en el procedimiento anterior); el mapeo; el relevamiento; la digitalización; el emprolijado y; el fichaje y análisis visual mediante tablas morfológicas.

Al mismo tiempo, el proceso creativo involucra la experimentación mediante bocetos elaborados de forma manual. Es en esta actividad en donde se recrean interpretativamente los rasgos característicos de las piezas: ya sea de

su contorno, de su decoración, o de algún elemento figurativo aplicado a la pieza.

Una de las maneras de fortalecer la experimentación creativa es conectar la observación del referente visual con la interpretación y con el boceto. Con lo que se genera una interacción entre estos elementos. Por ejemplo, en algunos casos el estudiante de diseño tiende a asociar las formas circulares con la representación visual de un sol, y así facilita el proceso creativo que le lleva a la apropiación de los diferentes motivos explorados en las cerámicas de la cultura Panzaleo.

## Caracterización de elementos y reconocimiento de piezas precolombinas

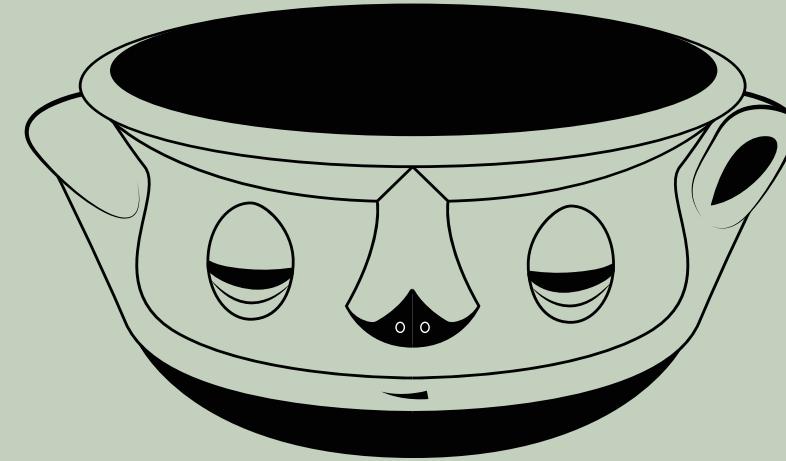
Como se ha observado en este estudio, para identificar cómo está conformada una pieza de cerámica en primer lugar se realiza un análisis en el que se identifica las piezas antropomorfas, zoomorfas, o rituales. Por ejemplo en algunas de estas cerámicas, se llega a encontrar formas como: cabezas, brazos, manos o piernas; además de una decoración que distingue a cada una como objetos antropomorfos únicos.

Las tablas morfológicas facilitan el reconocimiento y comparación de los detalles, además que de esta manera se reelean rasgos para realizar módulos o directamente se reelean módulos compositivos. Este es un ejercicio esencial ya que cualquier parte de la figura es útil como fuente de información visual para la creación de módulos y, puesto que cada uno de estos fragmentos tiene un rasgo distinto, se logra obtener una variedad infinita de composiciones.

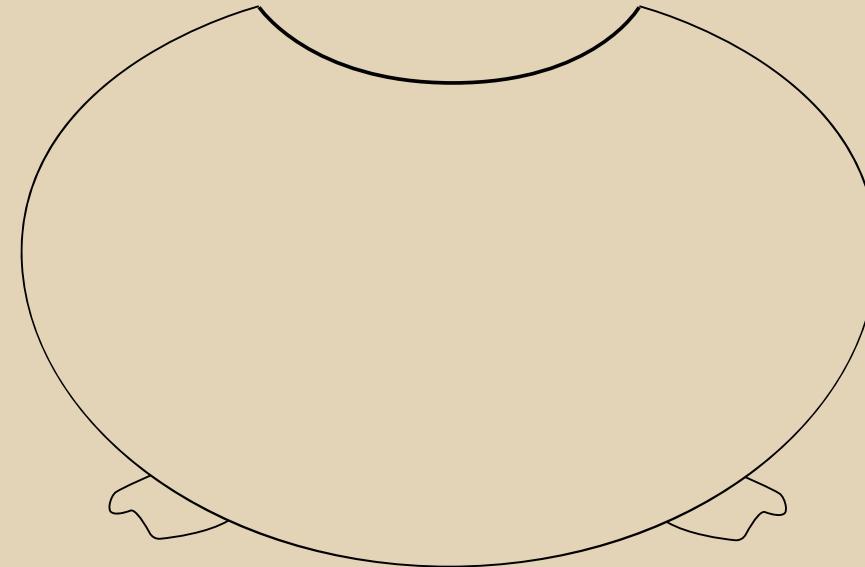
El reconocimiento de las figuras se da a través de la observación directa. Esta exploración va de la mano con la reelaboración digital. Gracias a la reelaboración digital se puede realizar una interpretación particular. Para la reelaboración digital se puede utilizar distintos softwares de diseño. Además, aplicar una geometrización a la pieza permite valorar, completar y visualizar las formas esquemáticas.

Escuela: Isidro Ayora

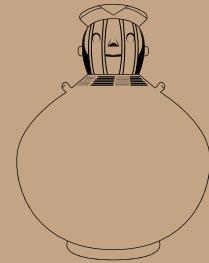
Cabeza



Cuerpo y Base



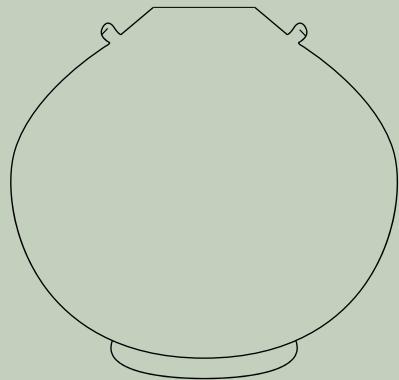
Cabeza



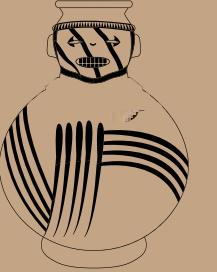
Decoración



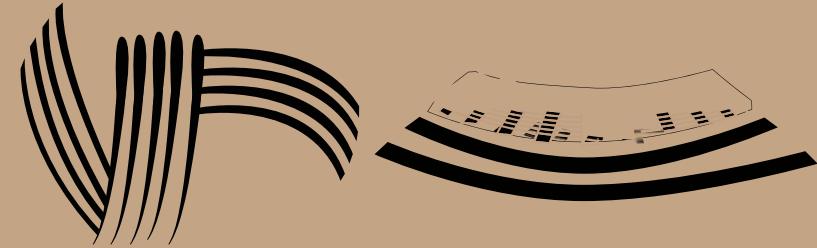
Cuerpo y Base



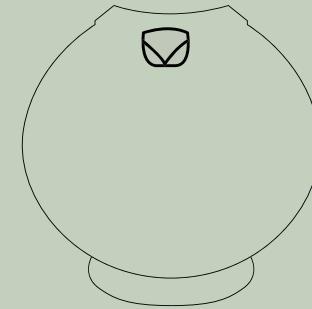
Cabeza



Decoración



Cuerpo y Base

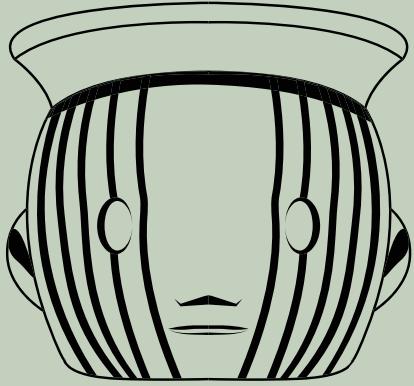


Brazos

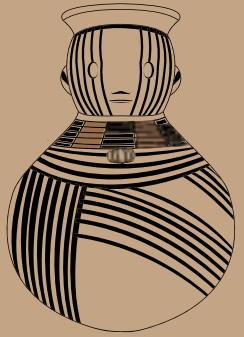


Museo: Hacienda Tilipulo

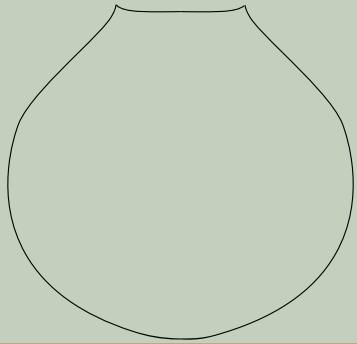
Cabeza



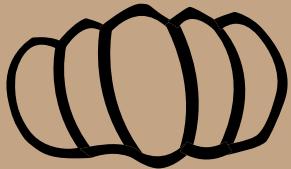
Decoración



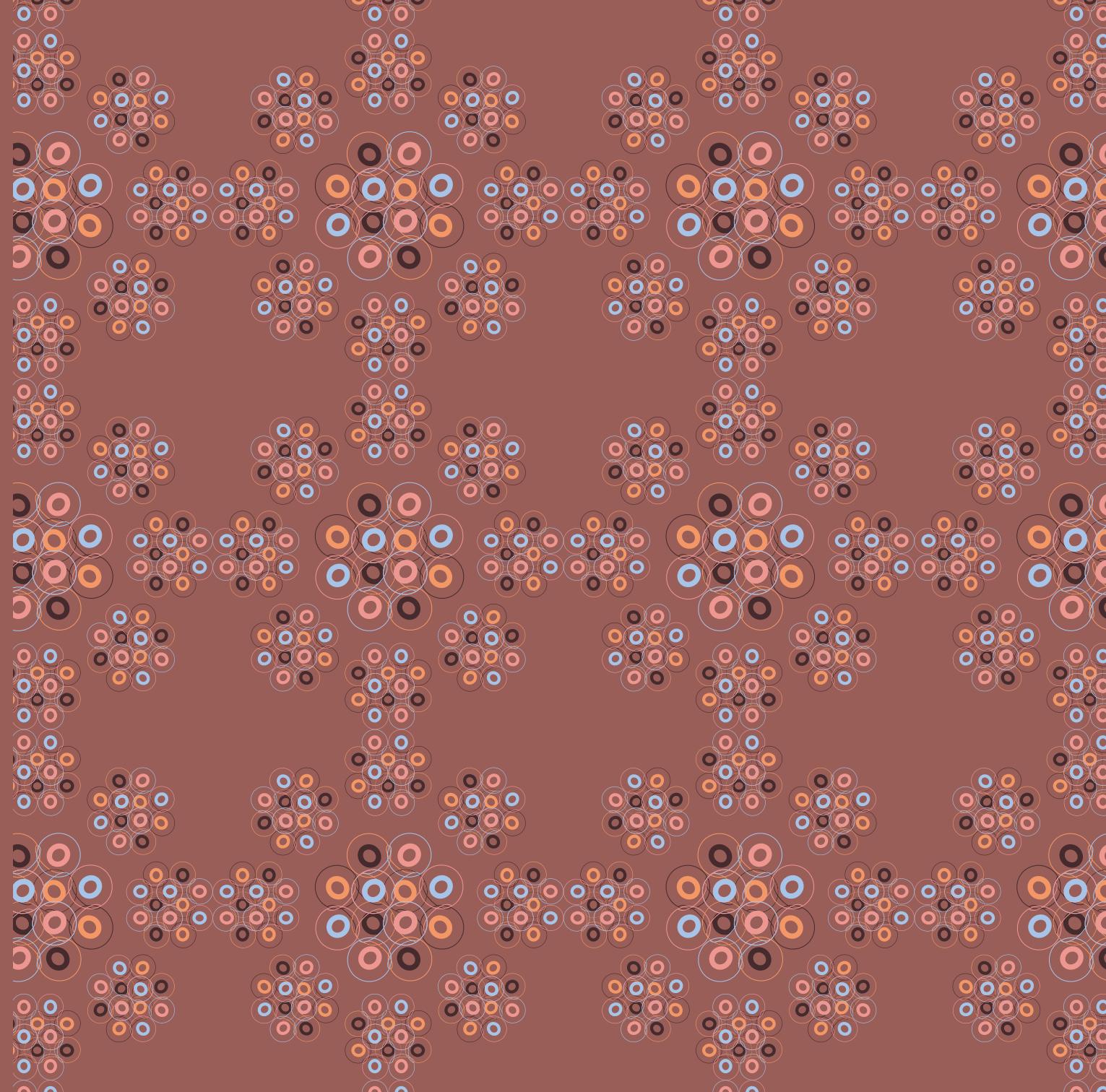
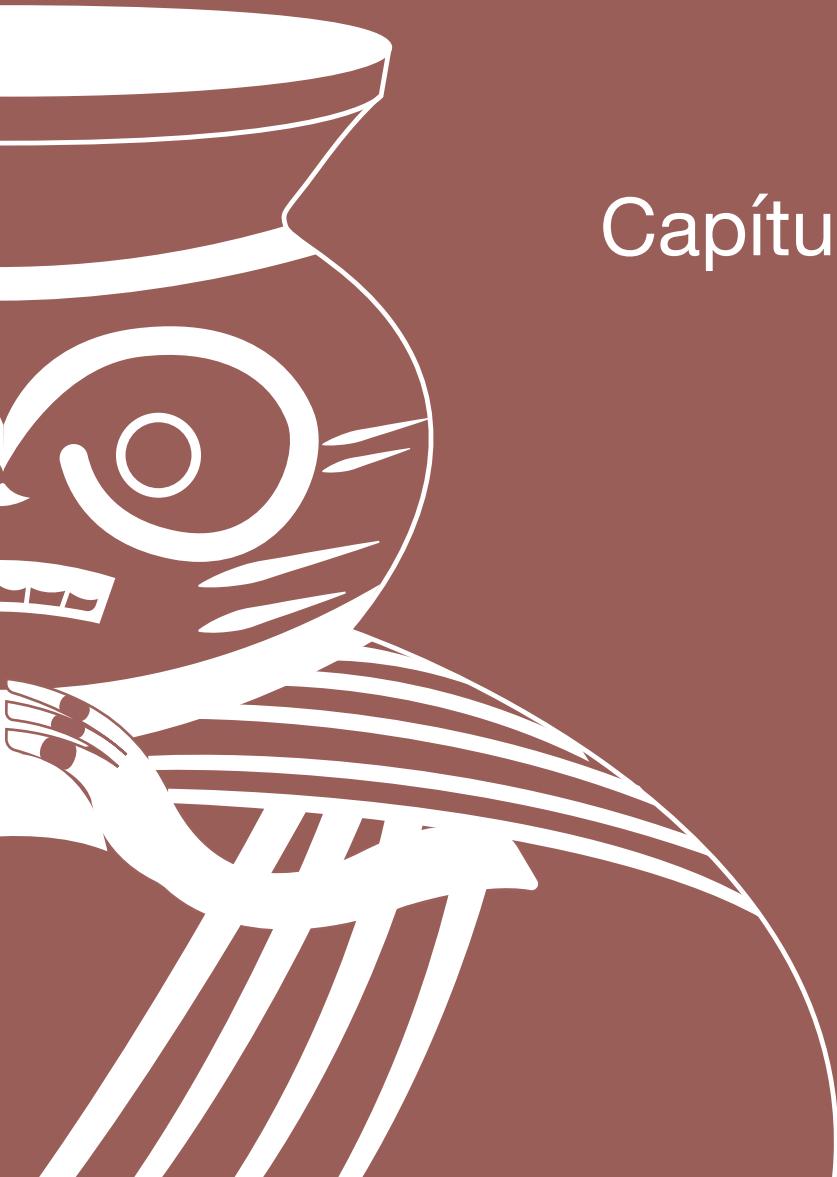
Cuerpo y Base



Mano



# Capítulo IV. Módulos y composición





## ¿Cómo obtener módulos de diseño gráfico a partir de las piezas arqueológicas?

Cuando se dispone de varias opciones para comunicar a otros el contenido de un objeto, aun cuando se trate de una misma representación, se hace referencia a distintos tipos de comunicación (Costa, 2008). En el caso de las piezas cerámicas con motivos de la cultura Panzaleo, luego de realizar el proceso de digitalización, emprolijado y análisis morfológico se obtienen nuevas formas de comunicar sus motivos que, aunque guardan conexión, son diferentes en la forma de presentar su mensaje. Entonces en todo momento ya se el del análisis, digitalización o la generación de un nuevo diseño a partir de la referencia, hay que conciderar la policemia de las imágenes.

A medida que avanza el proceso de análisis y digitalización se podrá identificar patrones, es decir algunos elementos se repiten en varios vestigios. Es importante considerar estas características que comparten algunos rasgos para en el momento de la digitalización acentuar este correlato. Los patrones sirven para identificar la coherencia gráfica y conceptual del elemento que está siendo trabajado. De igual manera, se puede producir diversos patrones de una misma pieza, incluso de un módulo obtenido a partir de esta, siempre y cuando se cuide la relación conceptual con su forma original, se mantenga su esencia y puedan adaptarse a cada necesidad gráfica y soporte.

## Pasos para obtener módulos a partir de las piezas arqueológicas

Para llevar a cabo el proceso de obtención de módulos iconográficos a partir de piezas cerámicas con motivos de la cultura Panzaleo es preciso aplicar técnicas de análisis visual que conduzcan a valorar los motivos iconográficos y sus rasgos. Entre estos procedimientos sobresale la siguiente secuencia:

1. Identificar la vasija con motivos de la cultura Panzaleo mediante la especulación visual.
2. Observar las líneas, decoraciones, formas y detalles de la pieza cerámica.
3. Reconocer detalles perceptibles que se pueden utilizar en nuevas representaciones.
4. Producir, a través de *brainstorming*,<sup>11</sup> bocetos de posibles representaciones gráficas.
5. Realizar una selección de los bocetos de módulo.
6. Efectuar la digitalización del boceto seleccionado.
7. Trabajar la composición con el módulo obtenido.

A continuación, se desarrollan varios de estos pasos.

<sup>11</sup> *Brainstorming* es la técnica de trabajo conocida como *lluvia de ideas*, en su traducción al español.



## Identificación de la vasija con motivos Panzaleo

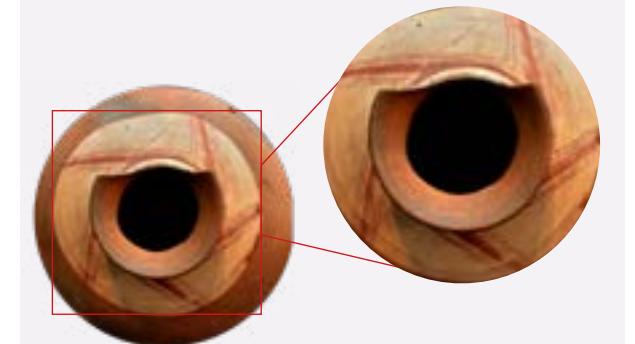
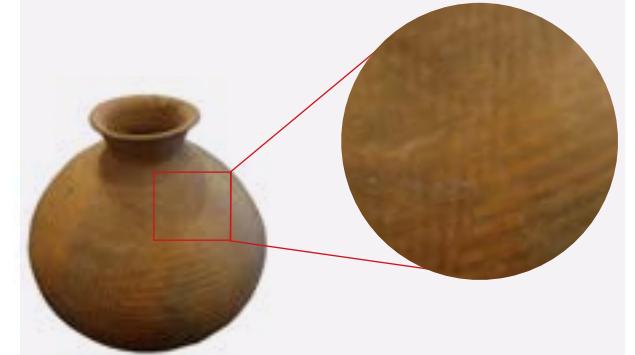
Las vasijas con motivos de la cultura Panzaleo tienen distintas formas y decoraciones que sirven como referencias visuales. Para ello hay que observar cuidadosamente cada detalle que posee la pieza. Una manera de detectar y visibilizar los rasgos de este objeto, o los motivos que presenta, es despiezando cada elemento gráfico en una tabla de análisis morfológico. Así, se realizan varias tablas morfológicas. La tabla morfológica general identifica características comunes en varias piezas, ya sea por su contorno o por sus elementos decorativos.



## Observación de líneas, decoraciones, formas y detalles de la pieza cerámica

Las líneas, las formas y las decoraciones, en general, constituyen la esencia de cada pieza. Esto se puede evidenciar mediante el trabajo con un tipo de tabla morfológica específica para cada pieza, en la que se despieza el contorno de los elementos de cada objeto cerámico. De igual manera, a través de otra tabla morfológica se desagregan en elementos mínimos de los motivos iconográficos presentes.

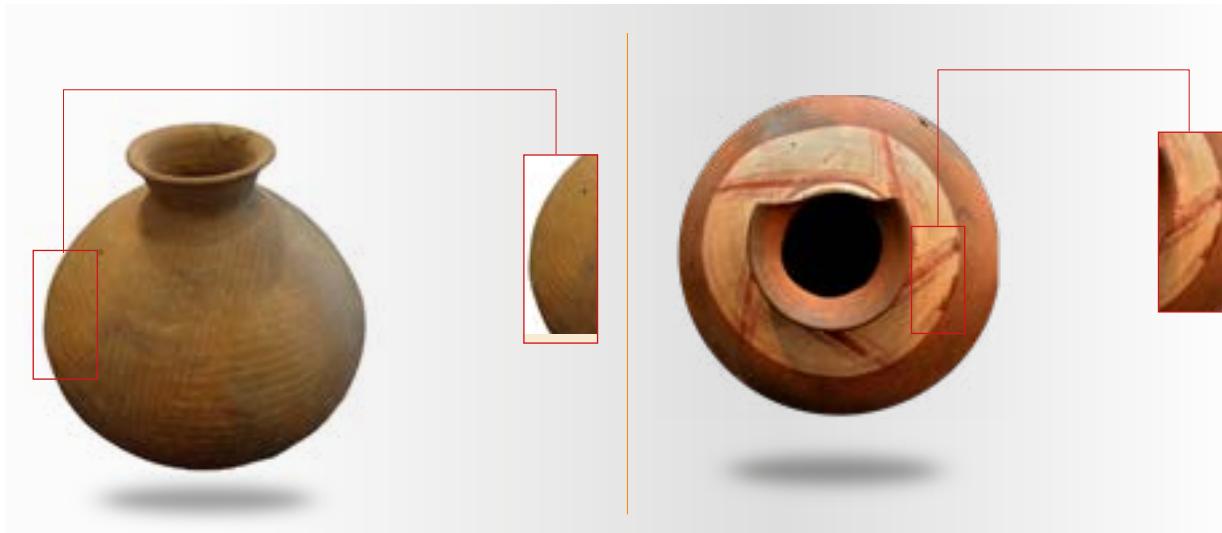
El ejercicio de la descripción gráfica y estética de cada elemento visual puede facilitar su comprensión formal. Y, a la vez, este trabajo riguroso es productivo para nuevas creaciones a partir de la visualización y recomposición de elementos despiezados.



## Reconocimiento de detalles perceptibles que se pueden utilizar en nuevas representaciones

Los diseños integrados en algunas vasijas poseen una riqueza gráfica que puede ser visualizada de manera inmediata. Pero, en otros casos, estos diseños pueden necesitar una mayor interpretación; esto depende también de la sensibilidad estética que ha desarrollado quien observa.

La generación de gráficos a partir de contenido figurativo aparentemente simples pueden resultar creaciones de gran calidad. Esta manera de producir apunta a la generación de “un todo significativo” (Papanek, 2005: 305), que se complementa con el desarrollo perceptivo y de ciertas destrezas en la creación gráfica. Y para ello se recomienda aplicar técnicas adecuadas pero accesibles, en tanto que pueden ser aprendidas (Papanek, 2005).



## Brainstorming e iteración para la creación de bocetos

Con los motivos identificados se procede, de manera analógica, a la generación de posibles módulos de acuerdo a la libre interpretación de la pieza, y de su contorno, formas, detalles y decorados.

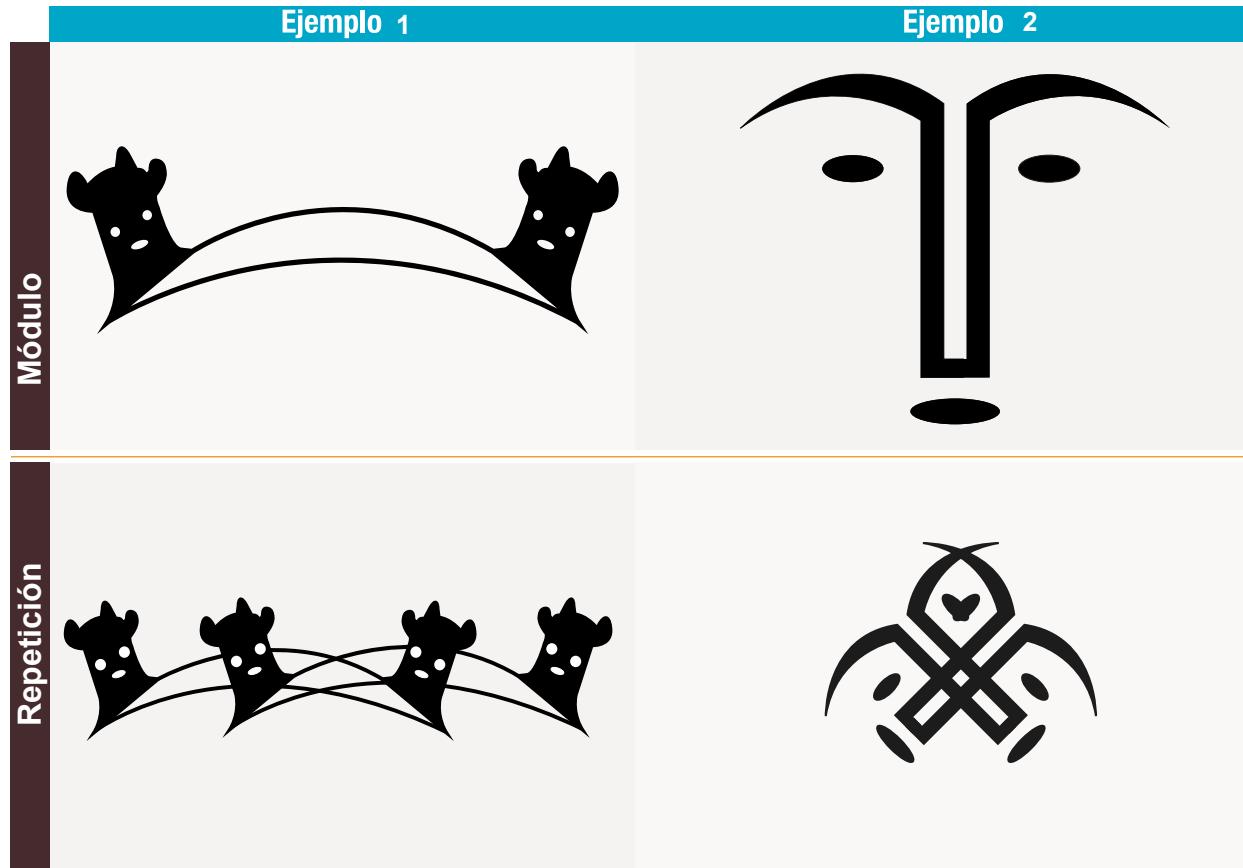
Esto hace referencia a la técnica de la lluvia de formas. Según Ellen Lupton y Jennifer Cole (2016), escritoras que abordan técnicas y estructuras de diseño gráfico, este procedimiento “constituye una herramienta de pensamiento visual que permite producir soluciones más profundas para problemas de diseño básicos” (Lupton y Cole, 2016: 13). Este mecanismo consiste en perseguir una idea mediante la iteración, síntesis y revisión exhaustiva.<sup>12</sup> Por lo tanto, requiere de inversión de tiempo, de atención, y de toma de conciencia de la fase de generación de ideas.

La iteración consiste en producir y juntar la mayor cantidad de imágenes sobre un mismo objeto. Mientras que la lluvia de formas consiste en sistematizar los bocetos en una plantilla que lleve membretado, el título del proyecto y su descripción. Para Lupton y Cole (2016) esta es una forma de archivar el trabajo realizado y como alternativa al cuaderno de bocetos.

<sup>12</sup> La idea de diseño iterativo aparece ya en 1993, aunque en el campo de la programación de sistemas informáticos, en un artículo de Jakob Nielsen titulado “Iterative user interface design”.

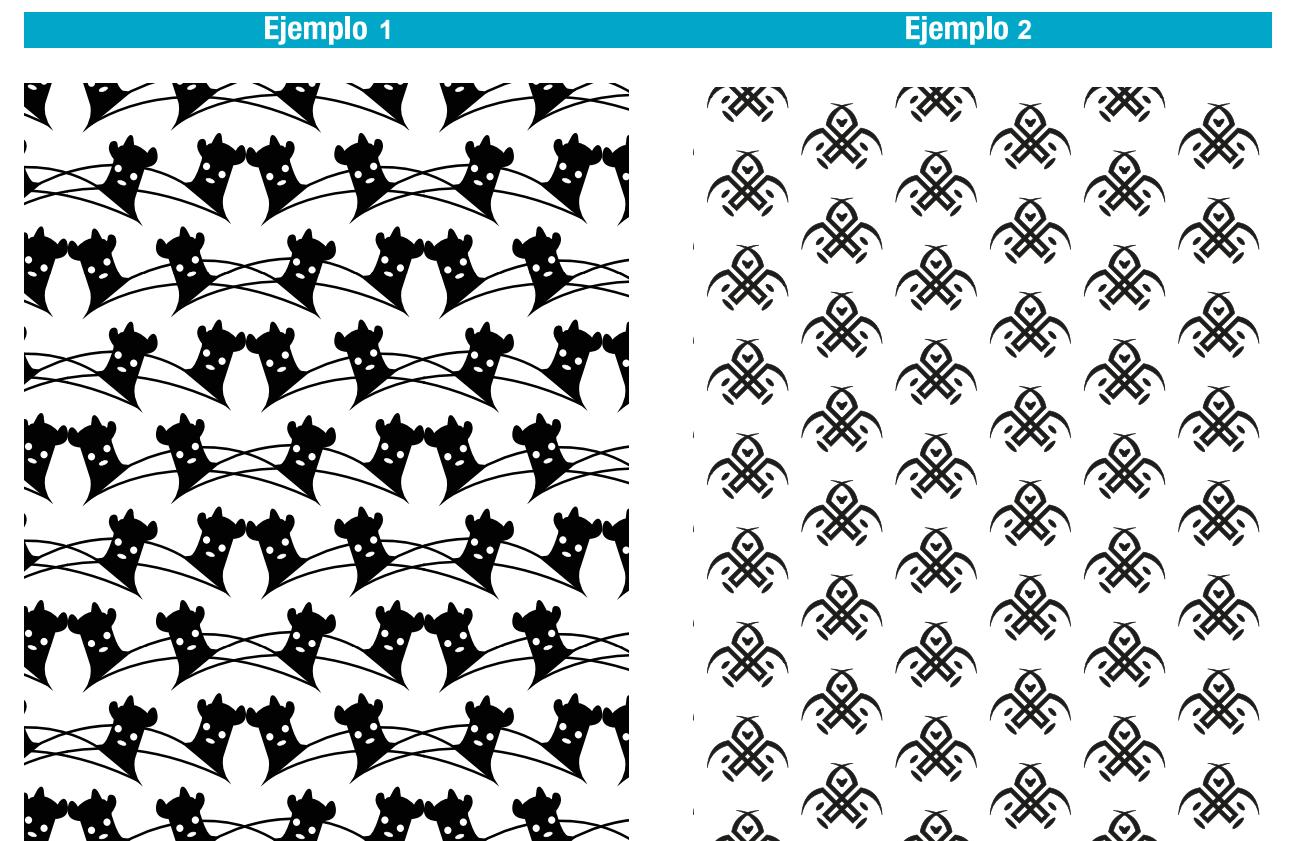
## Digitalización del boceto seleccionado 1

Una vez que, de entre los bocetos realizados se haya definido el módulo, con potencial gráfico para aplicar en nuevas formas de diseño, se procede a la digitalización del módulo mediante un software.

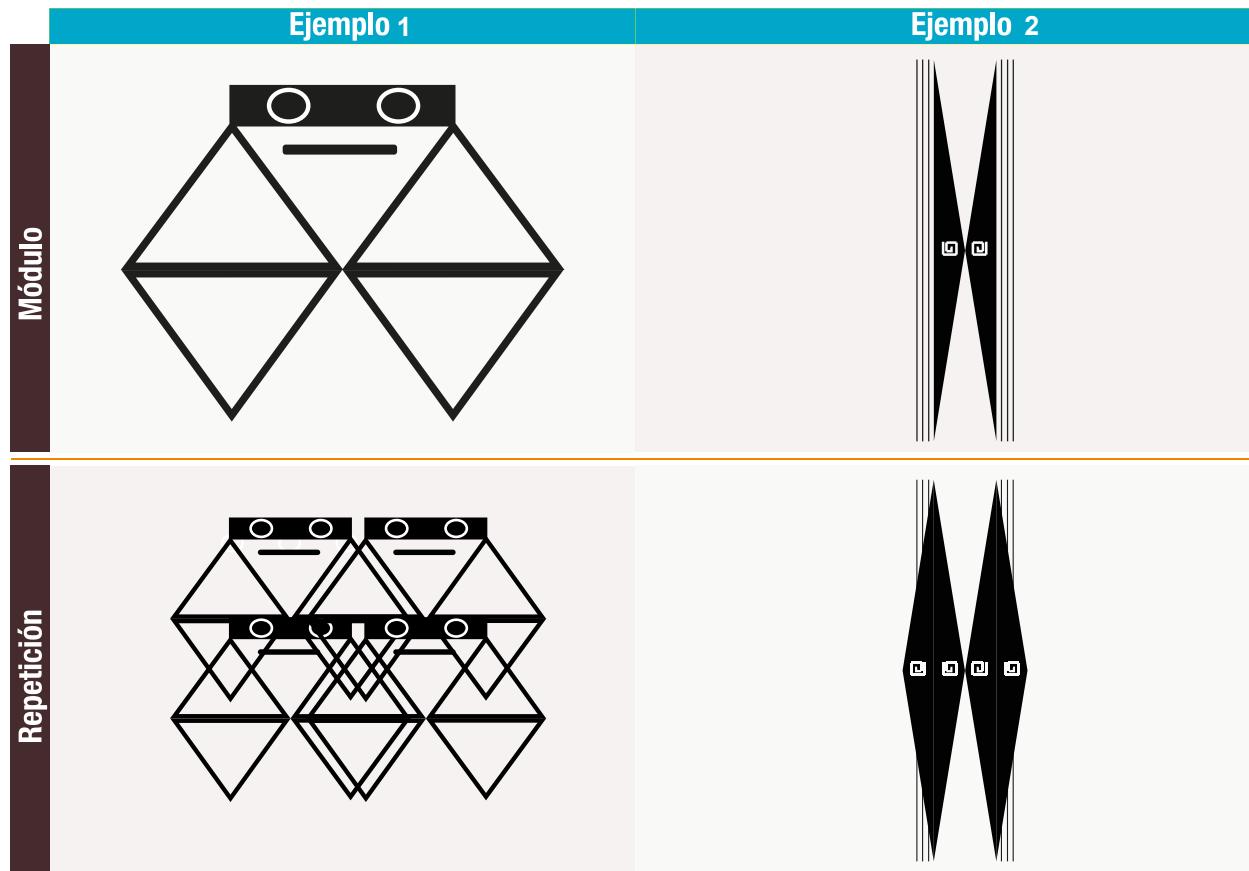


## Estructuras de repetición 1

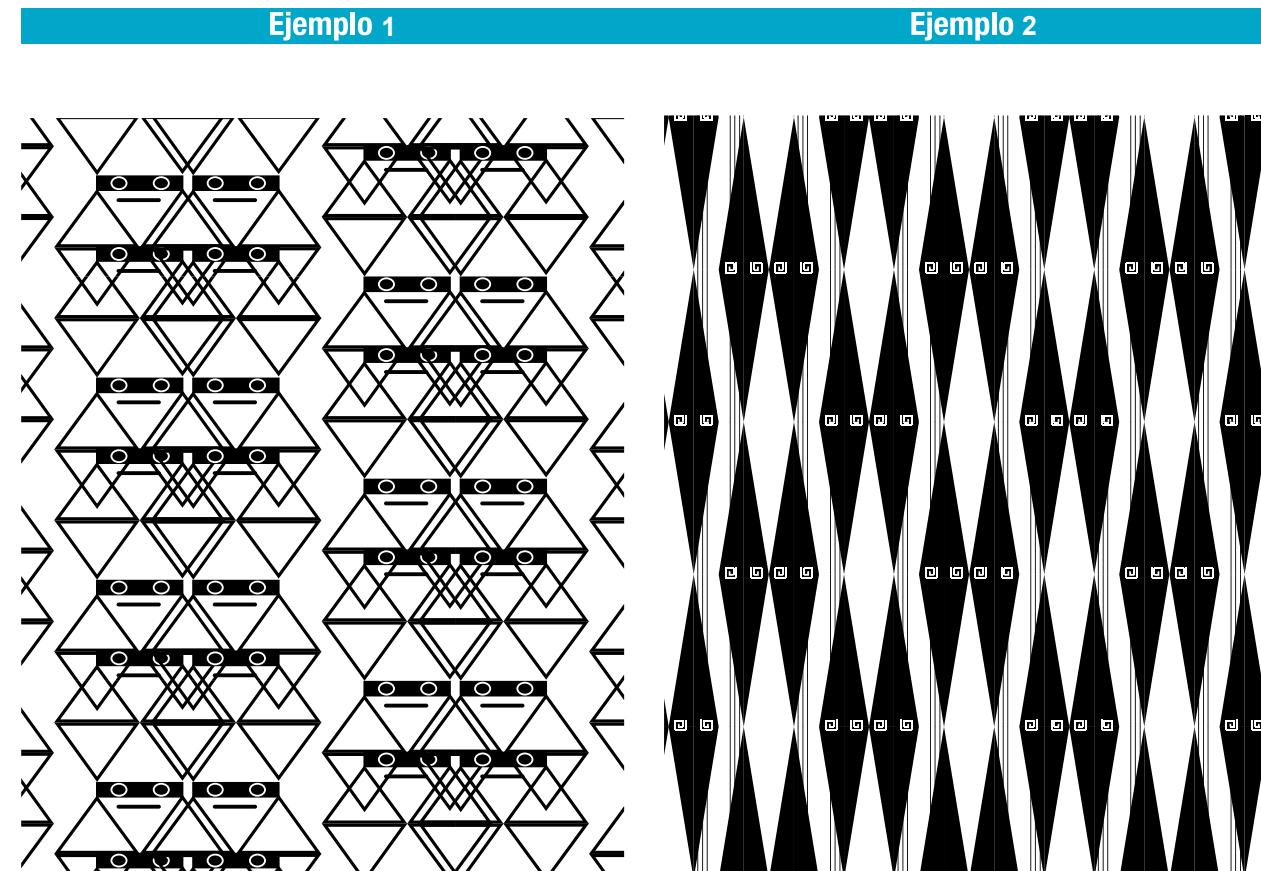
Con el módulo digitalizado y corregido se realiza la creación de una estructura de composición modular. Esta retícula visible o invisible es la base para la repetición de módulos.



## Digitalización del boceto seleccionado 2



## Estructuras de repetición 2



## Bibliografía

Costa, Joan 2008 *El DirCom hoy. Dirección y gestión de la comunicación en la nueva economía* (Valencia: Costa Punto Com Editor).

Frutiger, Adrian 2002 *En torno a la tipografía* (Barcelona: Gustavo Gili).

González, Elena y Quindós, Tania 2015 *Diseño de íconos y pictogramas* (Valencia: Campgráfico).

Heras y Martínez César 1992 “Glosario terminológico para el estudio de las cerámicas arqueológicas” en *Revista Española de Antropología Americana* (Madrid: Editorial Complutense).

Lupton, Ellen y Cole, Jennifer 2016 *Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos* (Barcelona: Gustavo Gili).

Nielsen, Jakob 1993 “Iterative user interfase design” en *IEEE Computer* (Washington: IEEE Computer Society) Vol. 26, N.º 11.

Papanek, Victor 2005 “Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos” en Bierut, Michael; Helfand, Jessica; Heller, Steven y; Poynor, Rick (eds.) *Fundamentos del Diseño Gráfico* (Buenos Aires: Infinito).

Rollié, Roberto y Branda, María 2007 *La enseñanza del diseño en comunicación visual* (Buenos Aires: Nobuko).

Wong, Wucius 1995 *Fundamentos del Diseño* (México: Gustavo Gili).

## Morfología de la figura

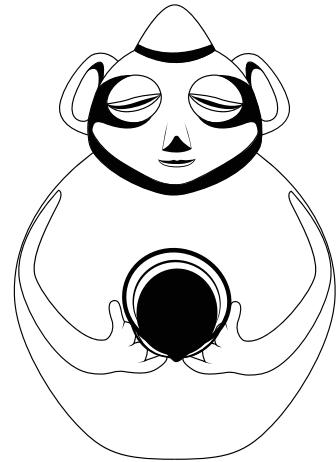
Pieza de cerámica Panzaleo



Reelaboración Digital

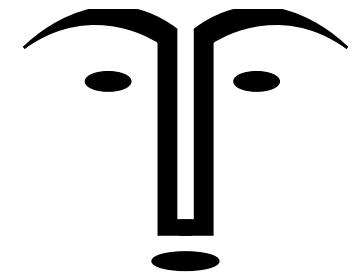
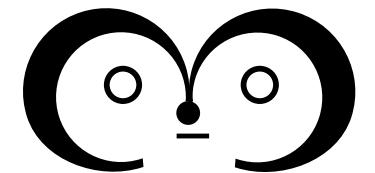


Emprolijado



## Morfología del módulo

Pieza de cerámica Panzaleo

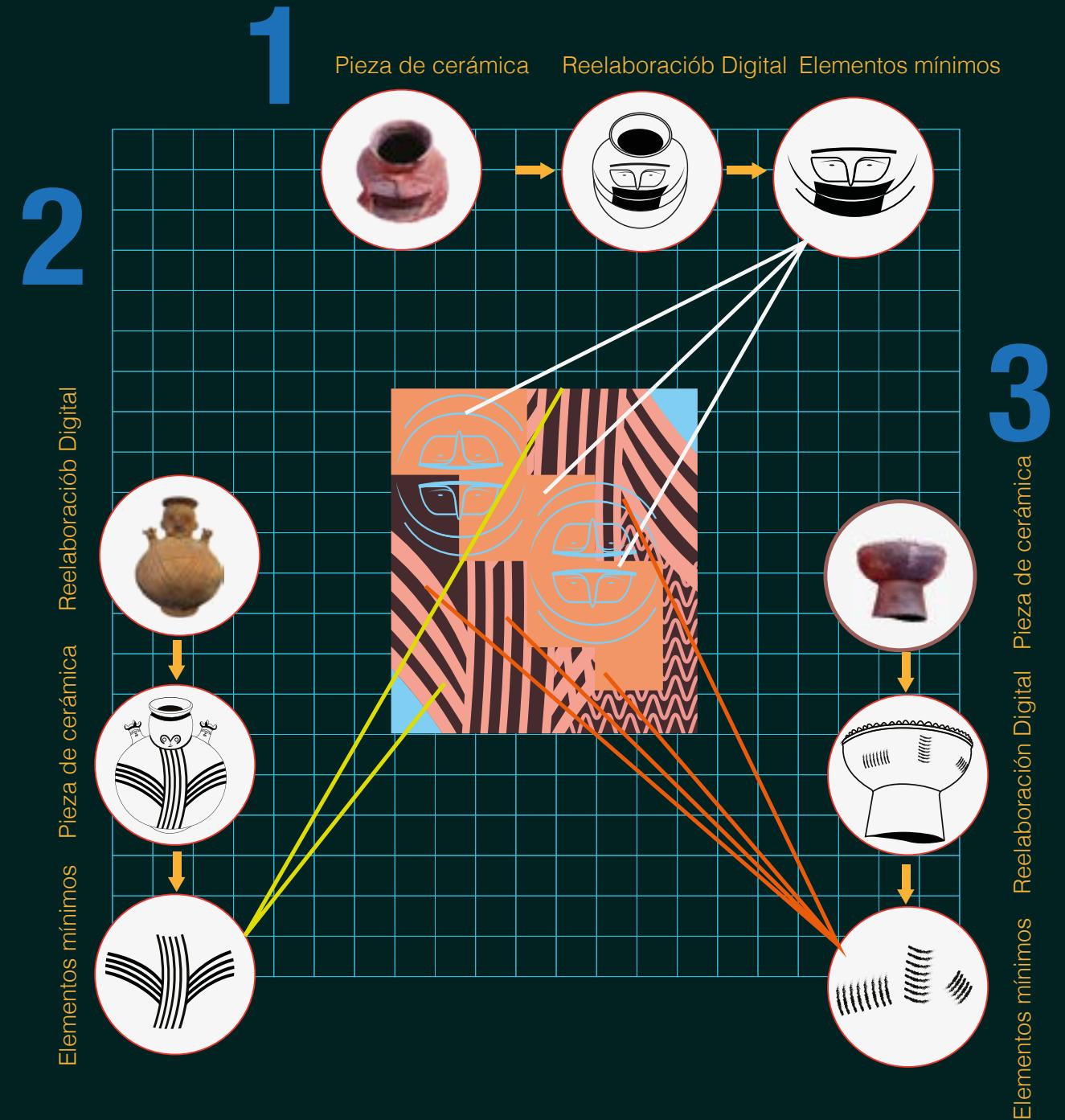


## Módulos y composición

Después de haber analizado las piezas es más fácil identificar para la elaboración de diseños. Se puede llegar a tomar como referencia cualquier segmento de la figura, siempre y cuando se mantenga la similitud con las formas originales, para que no se pierda el rasgo identitario.

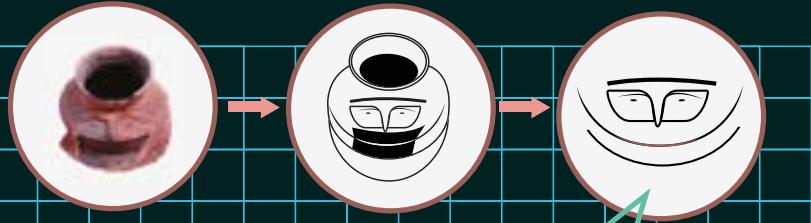
Este es un proceso en el cual la creatividad es un punto clave para la reellevamiento y construcción de los elementos. Además de que da la oportunidad de poder reproducirlos varias veces dando como resultado diseños muy atractivos. En la composición, en varios casos, se puede llegar a juntar dos o más módulos; esto tiene un impacto relativo en la organización de la imagen y contribuye a la variación.

Los módulos, como ya se ha mencionado, provienen de las piezas de cerámica: ya sea de su decoración o de sus fracciones más representativas. Igualmente, se toma como referencia el contorno total de la vasija, como su forma básica. Es así que, con el análisis pomenorizado y las técnicas de bocetaje se puede obtener una cantidad infinita de soluciones o de diseños identitarios y estilos compositivos más contemporáneos.

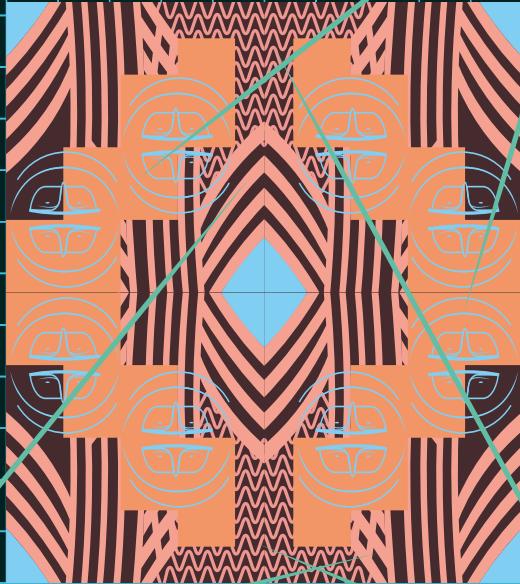
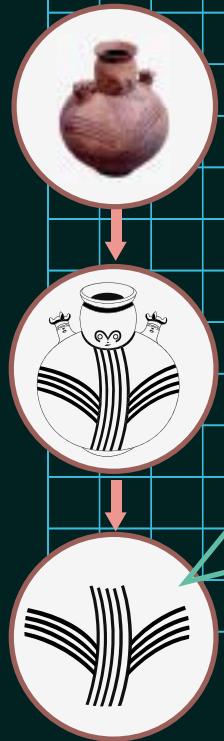


1

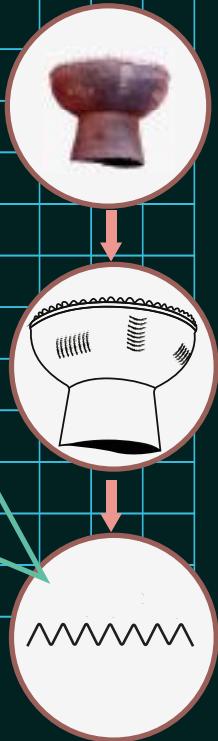
Pieza decerámica    Elaboración digital    Elementos mínimos



2



3



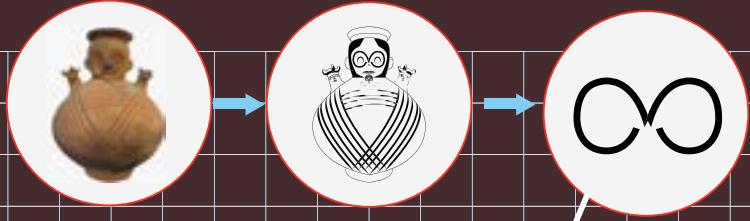
Módulo



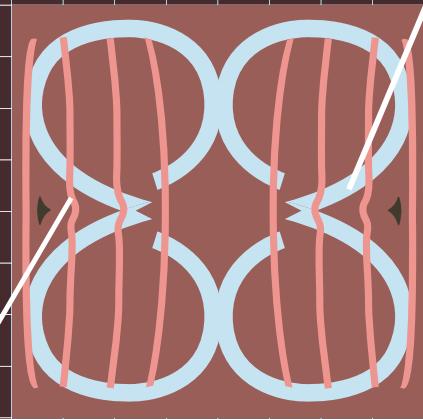
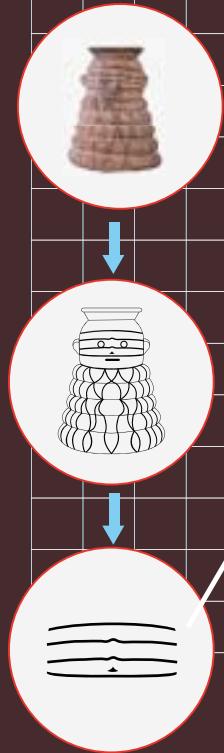
Supermódulo

1

Pieza cerámica Elaboración digital Elementos mínimos



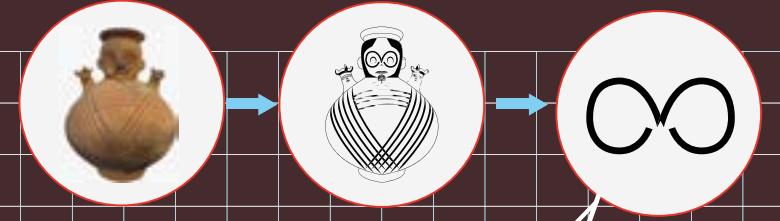
2



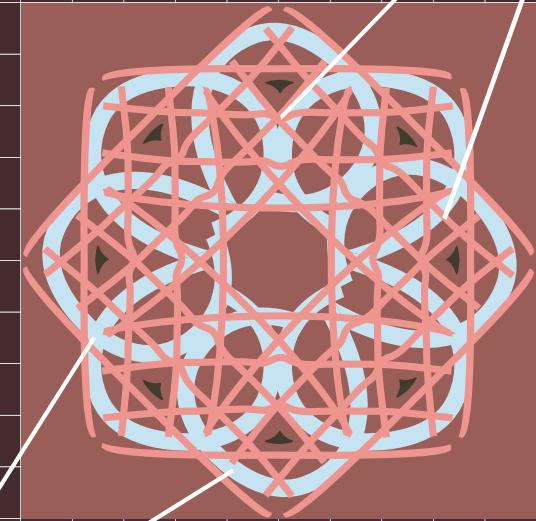
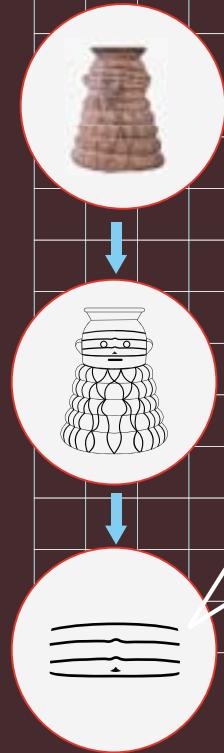
Submódulo

1

Pieza cerámica Elaboración digital Elementos mínimos

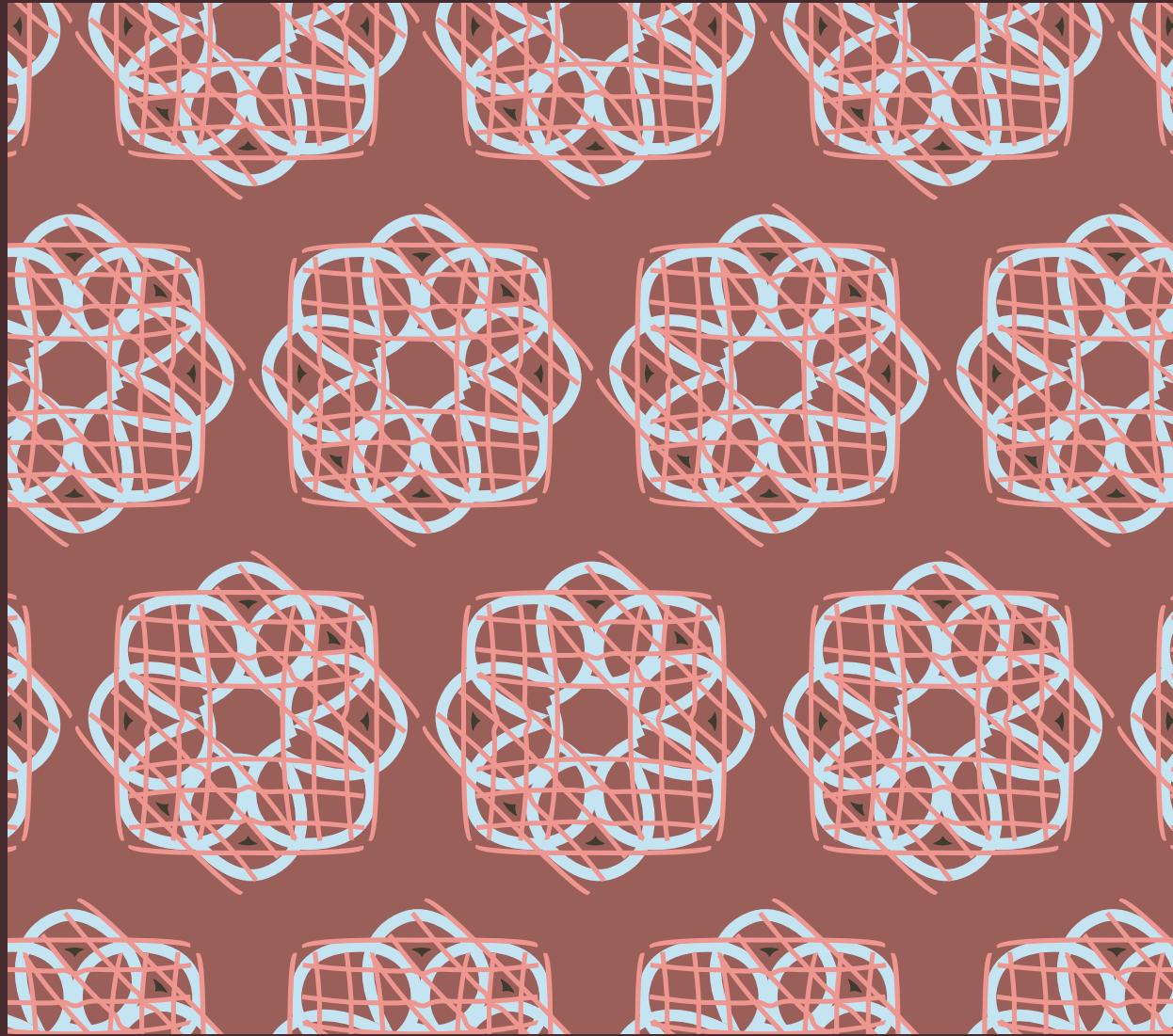


2

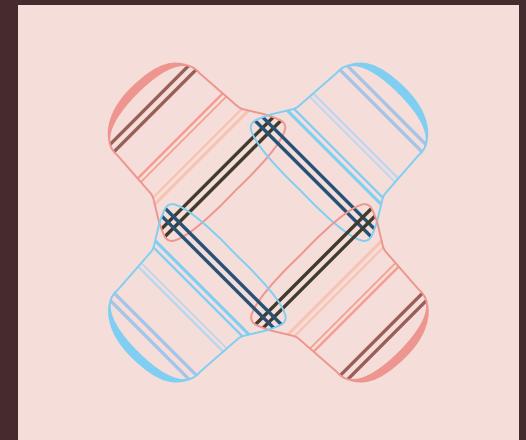
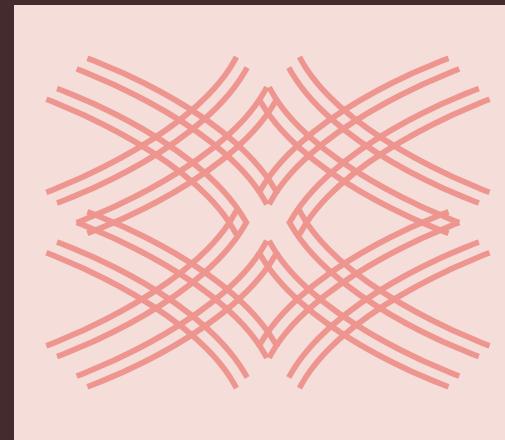
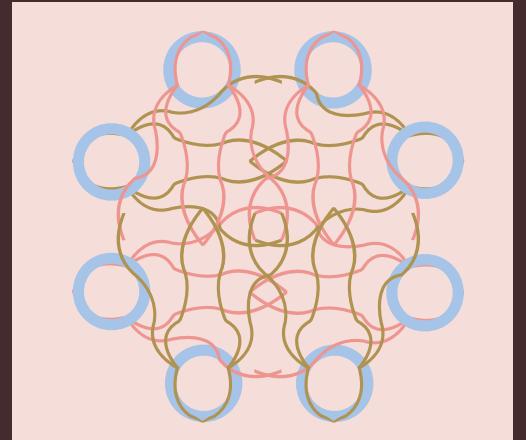
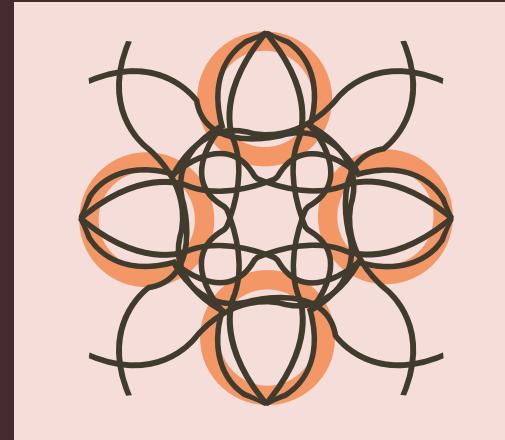
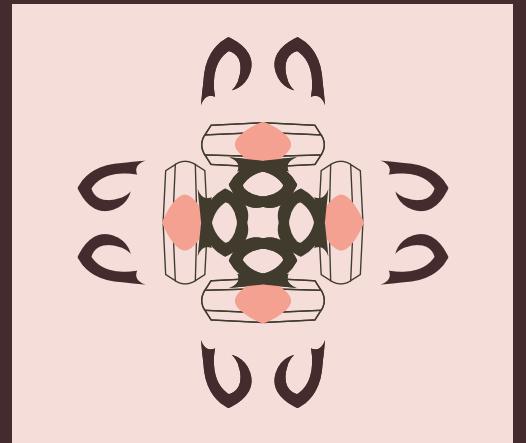
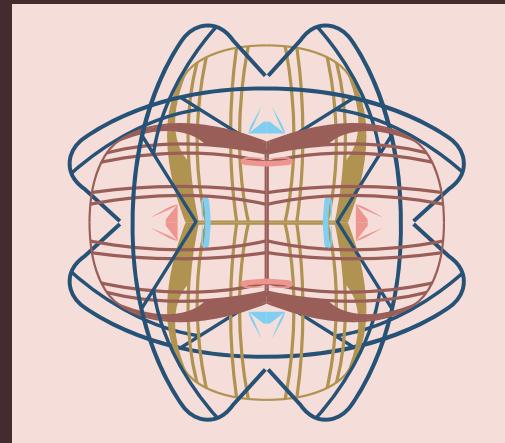


Pieza decorativa Elaboración digital Elementos mínimos

Módulo



*Supermódulo*





## Capítulo V. Colecciones



Piezas precolombinas.  
Museo de la Escuela  
Isidro Ayora



Pieza N° 1

1. ANÁLISIS DE LA FORMA



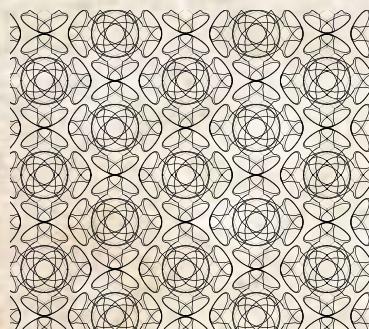
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 33 cm  
Diámetro: 23,6 cm  
Fondo: 33 cm  
Peso: 6,5 lb

Pieza N°2

1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR

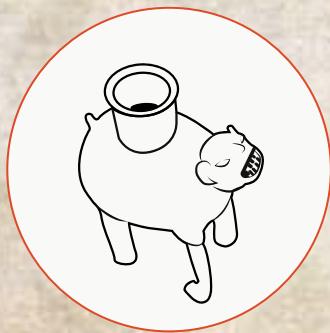


Altura: 23 cm  
Diámetro: 21 cm  
Fondo: 20 cm  
Peso: 5,2 lb

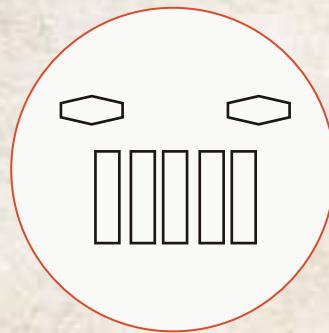
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



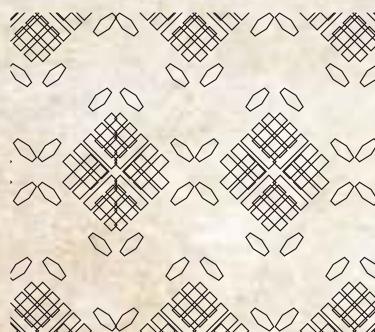
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. ICONOGRÁFICO

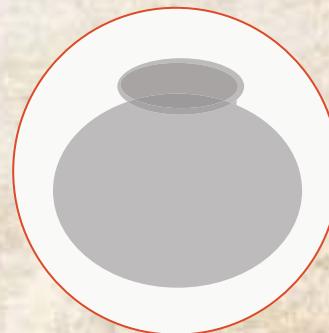


4. ESTRUCTURA MODULAR

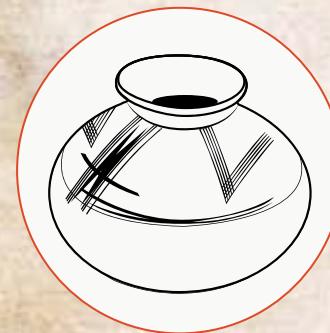


Altura: 35 cm  
Diámetro: 23,6 cm  
Fondo: 30 cm  
Peso: 5 lb

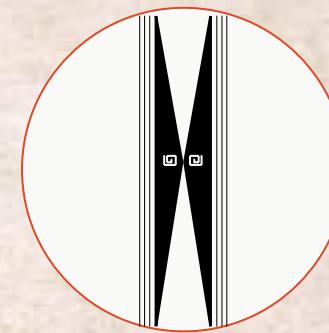
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



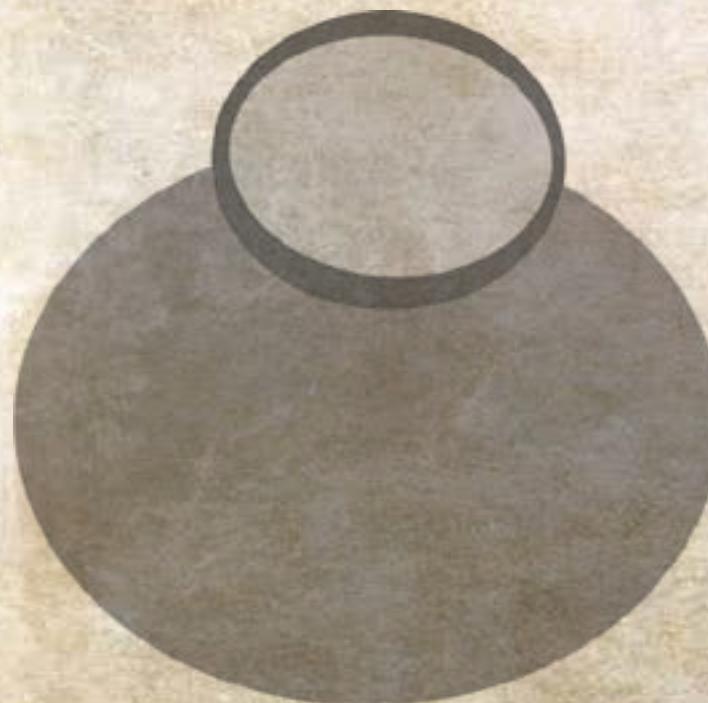
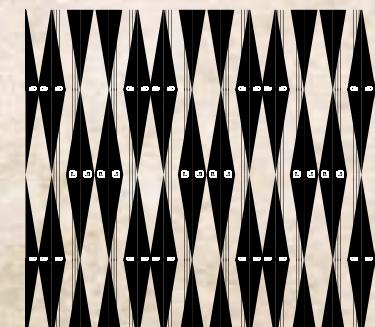
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 19 cm  
Diámetro: 23 cm  
Fondo: 18 cm  
Peso: 2 lb

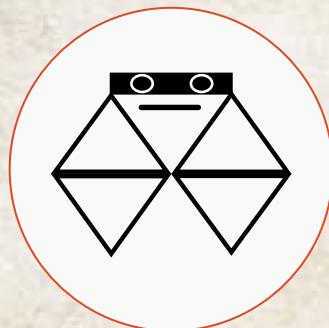
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



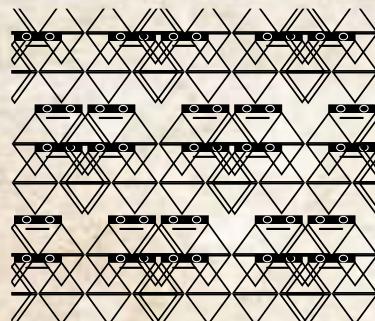
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 23 cm  
Diámetro: 20 cm  
Fondo: 22 cm  
Peso: 2,5 lb



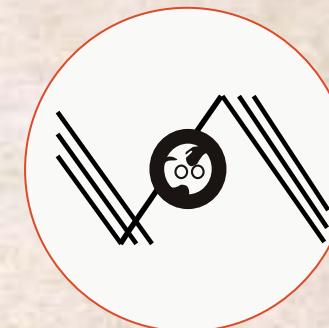
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 13 cm  
Diámetro: 11 cm  
Fondo: 12 cm  
Peso: 0,5 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



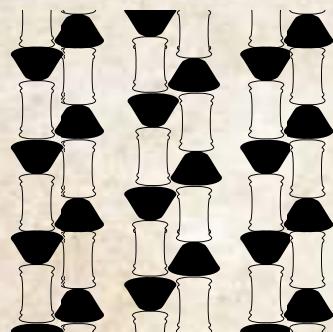
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 43 cm  
Diámetro: 28 cm  
Fondo: 5 cm  
Peso: 6,7 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



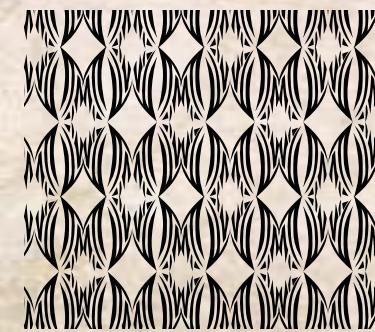
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



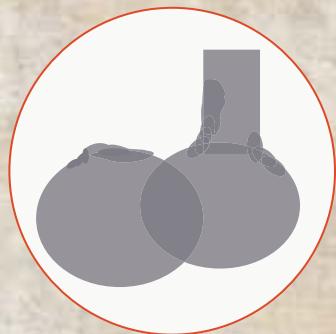
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 26 cm  
Diámetro: 24 cm  
Fondo: 20 cm  
Peso: 4,5 lb



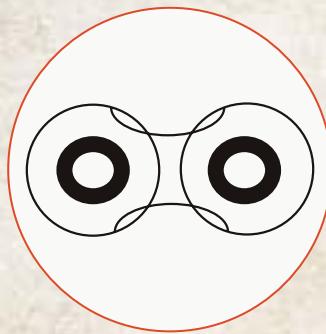
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



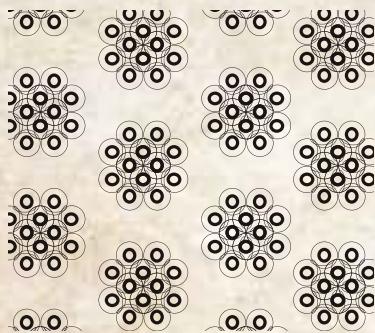
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 12 cm  
Diámetro: 18 cm  
Fondo: 11 cm  
Peso: 1 lb



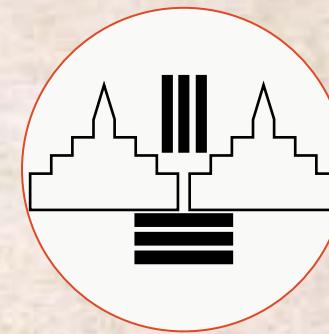
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



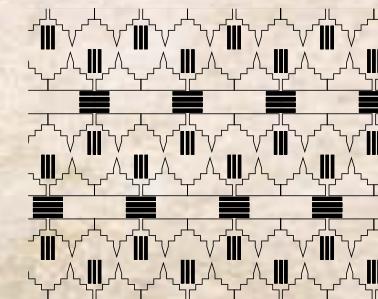
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



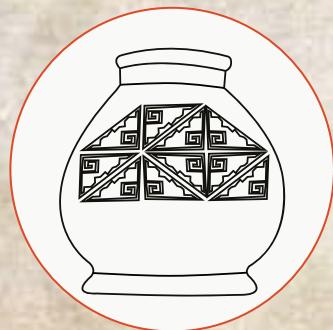
Altura: 25 cm  
Diámetro: 23 cm  
Fondo: 5 cm  
Peso: 1,5 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 24 cm  
Diámetro: 13 cm  
Fondo: 23 cm  
Peso: 1 lb



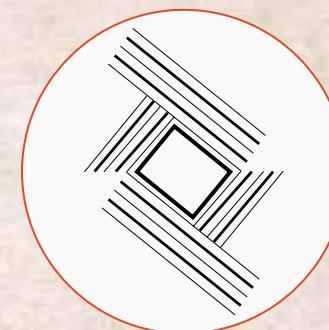
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 13 cm  
Diámetro: 11 cm  
Fondo: 12 cm  
Peso: 0,5 lb



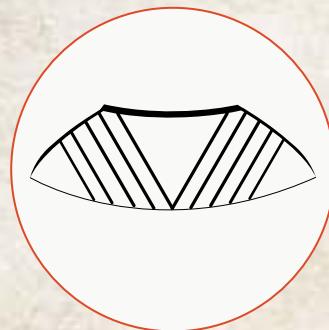
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



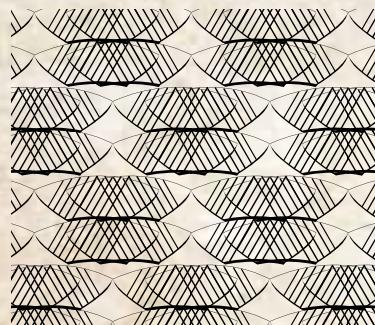
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



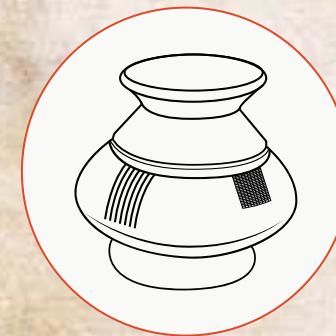
Altura: 23 cm  
Diámetro: 18 cm  
Fondo: 21 cm  
Peso: 1,2 lb



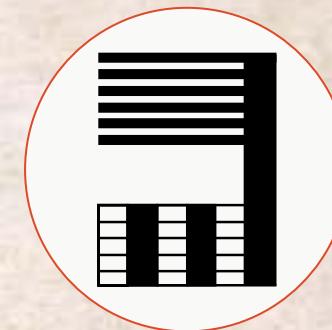
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



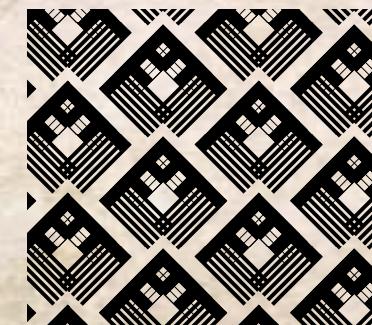
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 21 cm  
Diámetro: 14 cm  
Fondo: 9 cm  
Peso: 1 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



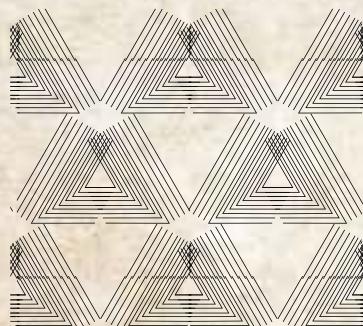
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



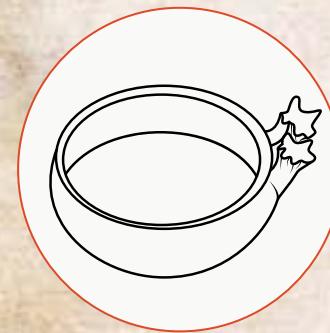
Altura: 25,5 cm  
Diámetro: 20 cm  
Fondo: 25 cm  
Peso: 3 lb



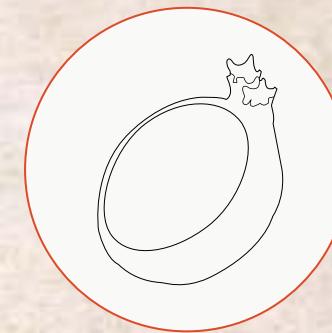
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



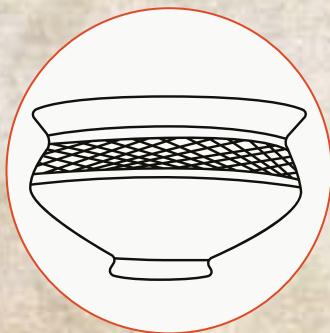
Altura: 5 cm  
Diámetro: 13 cm  
Fondo: 4 cm  
Peso: 0,8 lb



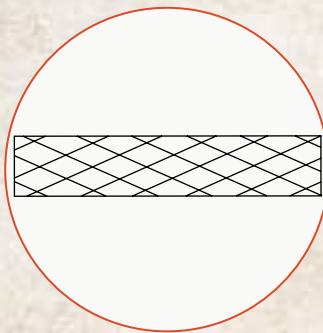
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



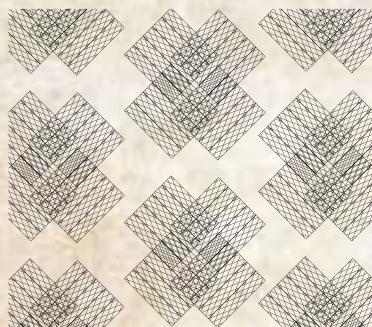
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 15 cm

Diámetro: 15 cm

Fondo: 7 cm

Peso: 0,5 lb



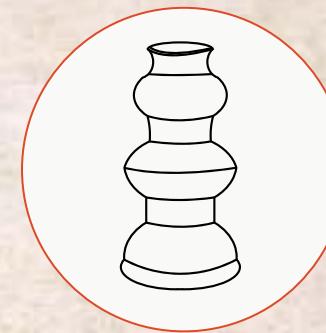
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



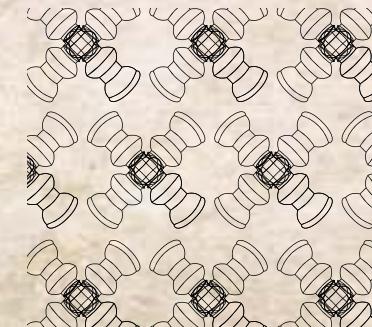
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 22 cm

Diámetro: 12 cm

Fondo: 21 cm

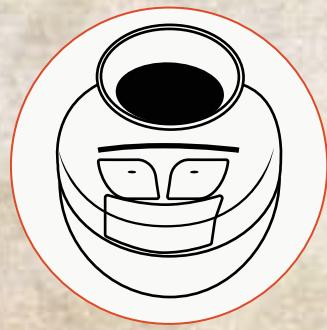
Peso: 1,5 lb



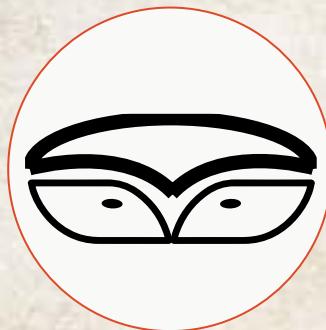
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



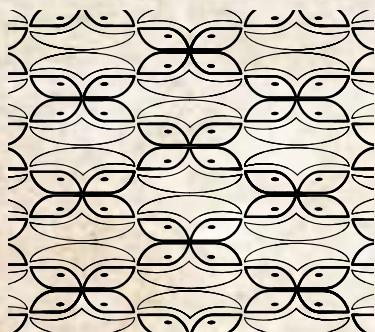
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



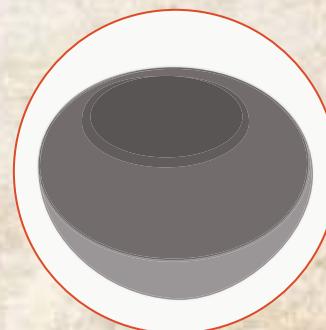
4. ESTRUCTURA MODULAR



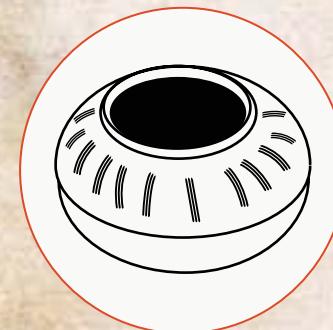
Altura: 9 cm  
Diámetro: 16 cm  
Fondo: 8 cm  
Peso: 1 lb



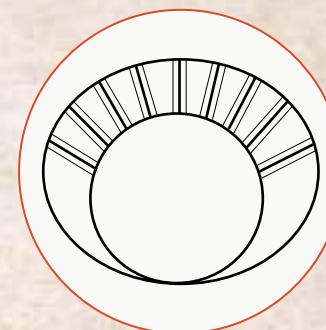
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



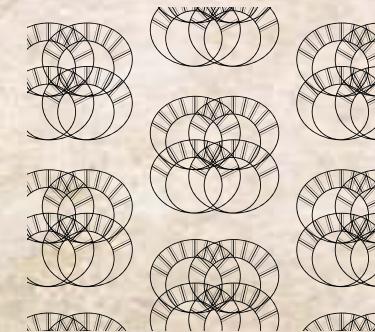
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



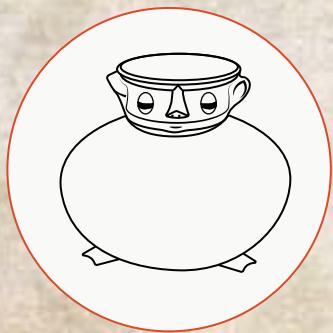
Altura: 11 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 10 cm  
Peso: 2,2 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



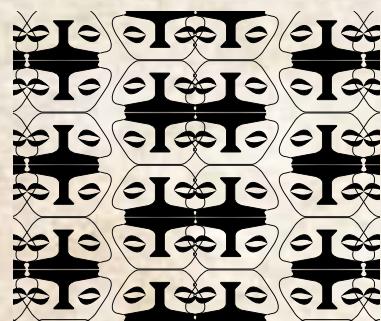
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 32 cm  
Diámetro: 28 cm  
Fondo: 30 cm  
Peso: 5,5 lb



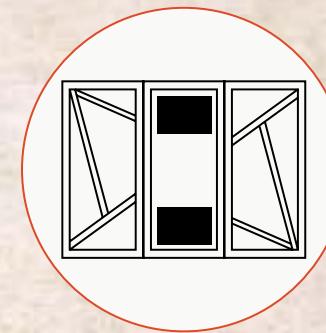
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



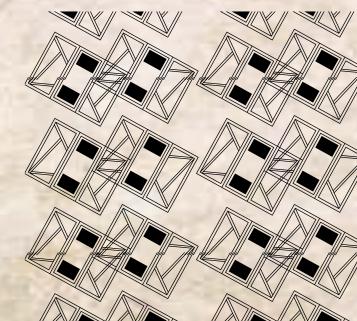
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



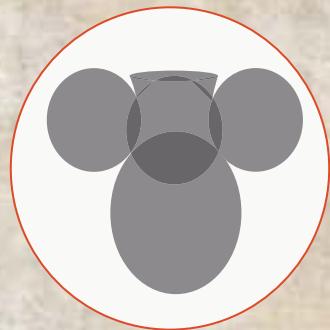
4. ESTRUCTURA MODULAR



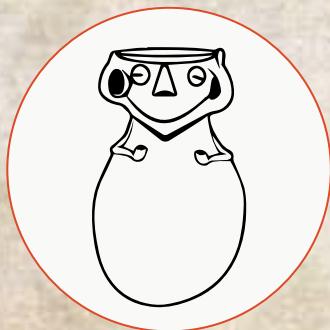
Altura: 27 cm  
Diámetro: 17 cm  
Fondo: 36 cm  
Peso: 4 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



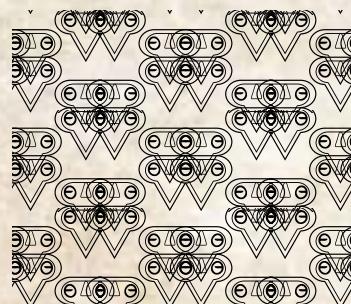
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 26 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 25 cm  
Peso: 4 lb



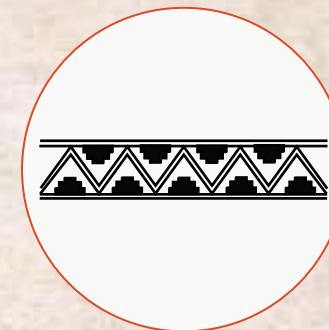
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



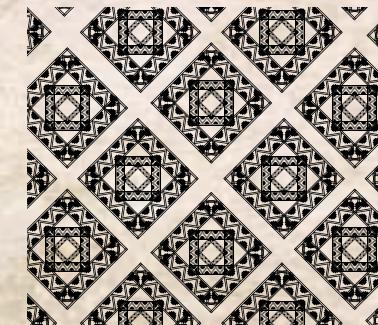
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



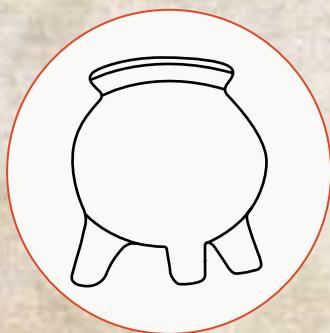
Altura: 25 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 24 cm  
Peso: 0,8 lb



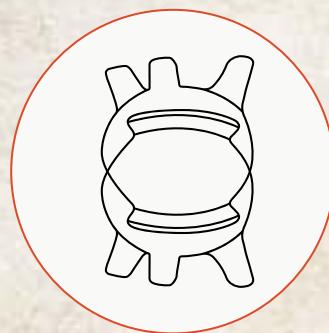
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



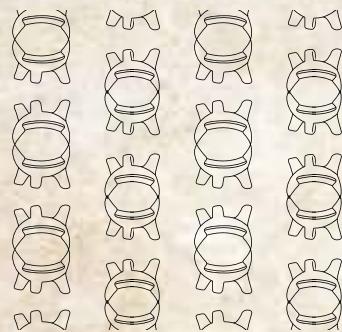
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 14 cm

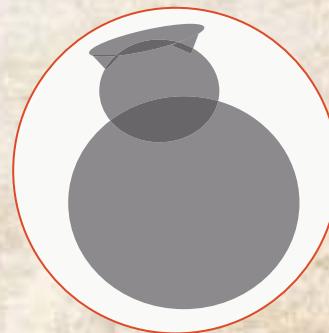
Diámetro: 13 cm

Fondo: 10 cm

Peso: 1,6 lb



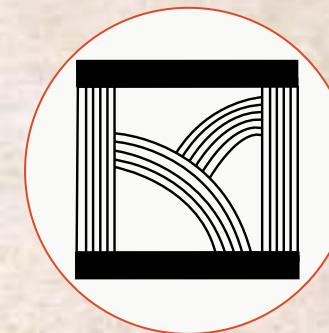
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 38 cm

Diámetro: 13 cm

Fondo: 37 cm

Peso: 3 lb



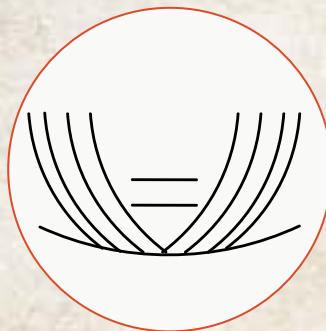
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



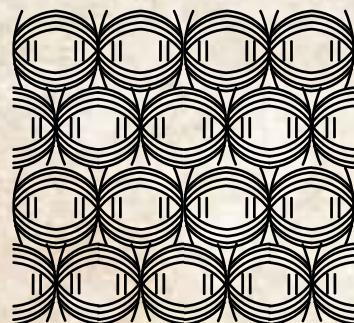
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO

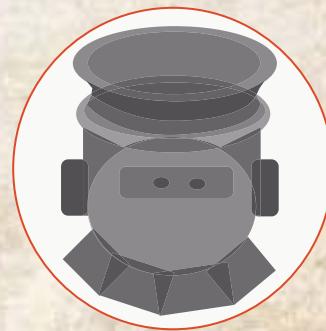


4. ESTRUCTURA MODULAR

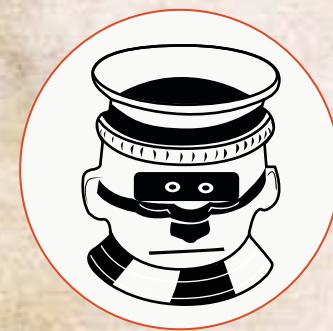


Altura: 35 cm  
Diámetro: 18 cm  
Fondo: 34 cm  
Peso: 3 lb

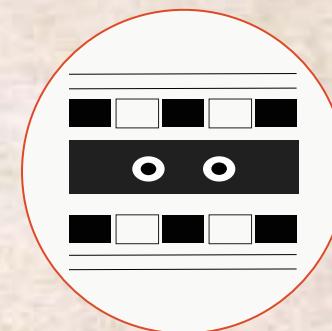
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 12 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 11 cm  
Peso: 0,5 lb

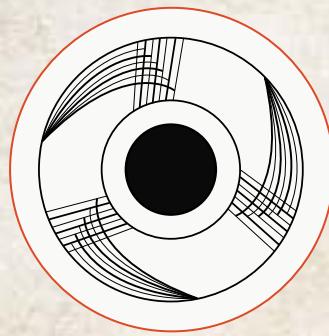
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



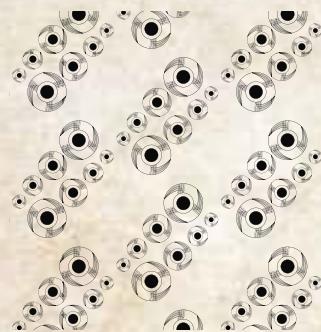
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



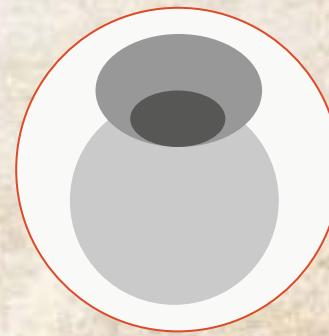
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 16 cm  
 Diámetro: 16 cm  
 Fondo: 15 cm  
 Peso: 1,5 lb



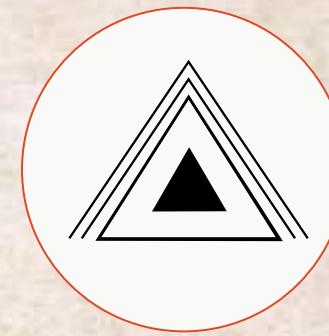
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 15 cm  
 Diámetro: 14 cm  
 Fondo: 14 cm  
 Peso: 1 lb



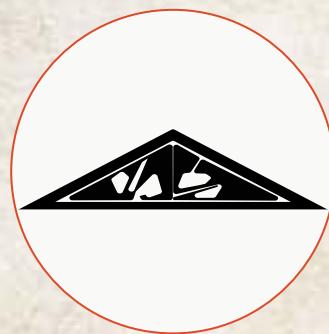
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 18 cm

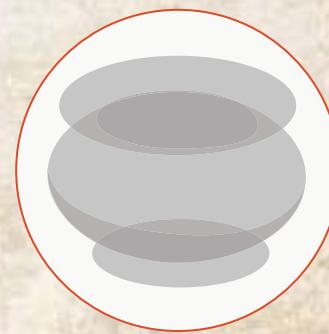
Diámetro: 18 cm

Fondo: 17 cm

Peso: 1 lb



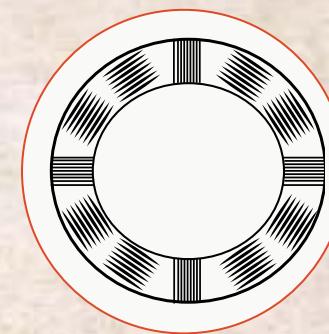
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 7 cm

Diámetro: 14 cm

Fondo: 5 cm

Peso: 0,8 lb



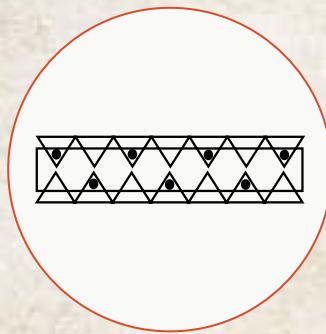
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



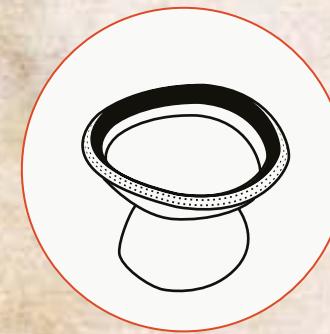
Altura: 13 cm  
Diámetro: 17 cm  
Fondo: 8 cm  
Peso: 1 lb



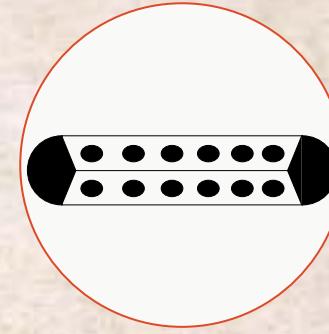
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



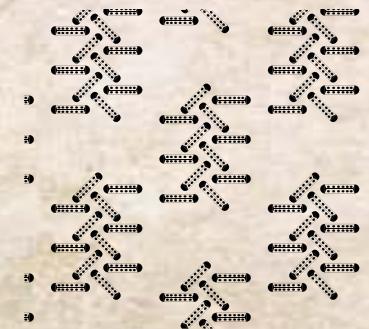
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 11 cm  
Diámetro: 19 cm  
Fondo: 5 cm  
Peso: 1 lb



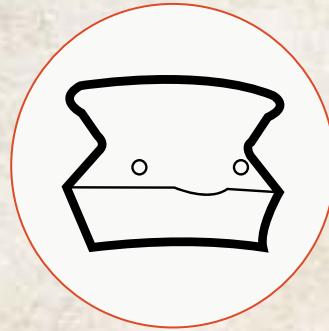
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



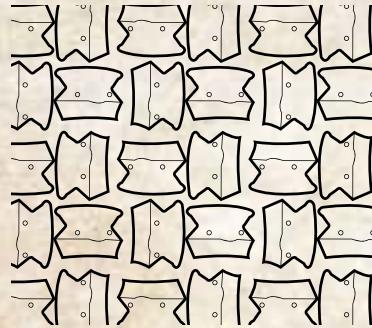
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



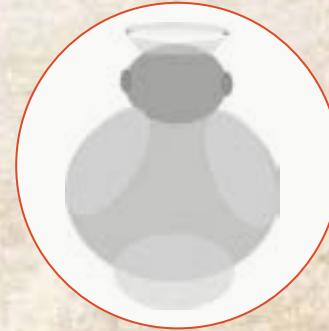
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 31 cm  
Diámetro: 28 cm  
Fondo: 30 cm  
Peso: 4,3 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 35 cm  
Diámetro: 20 cm  
Fondo: 34 cm  
Peso: 4 lb



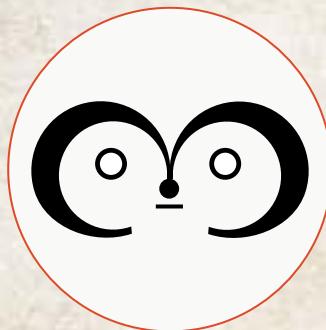
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



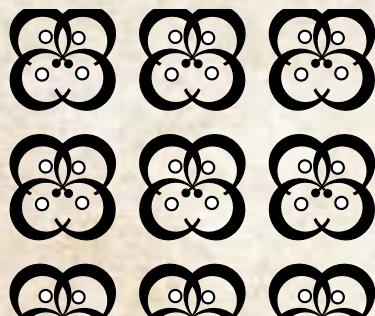
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 35 cm  
Diámetro: 30 cm  
Fondo: 24 cm  
Peso: 5 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



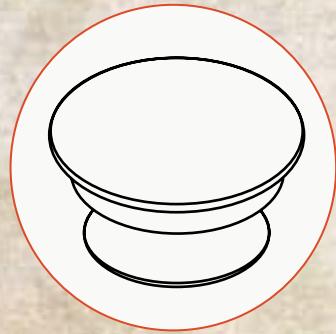
Altura: 14 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 12 cm  
Peso: 3 lb



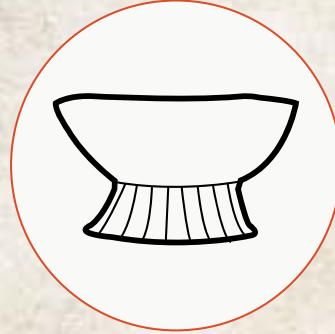
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



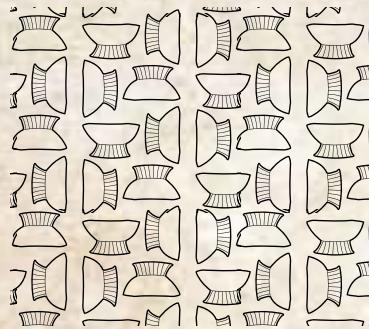
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 8 cm  
 Diámetro: 17 cm  
 Fondo: 5 cm  
 Peso: 2 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



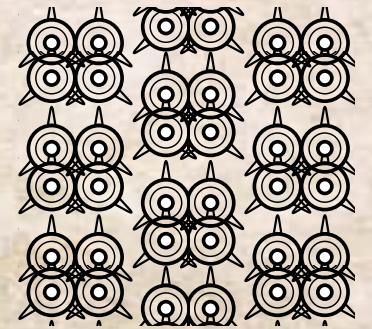
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



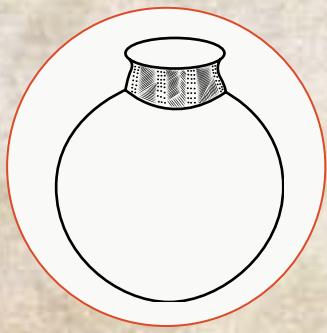
Altura: 25 cm  
 Diámetro: 15 cm  
 Fondo: 16 cm  
 Peso: 3 lb



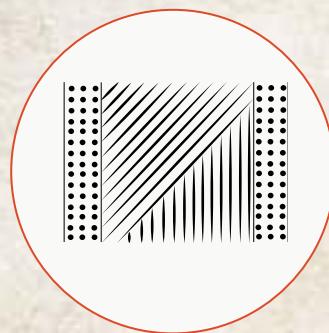
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



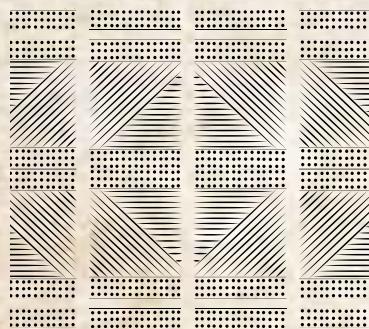
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 47 cm

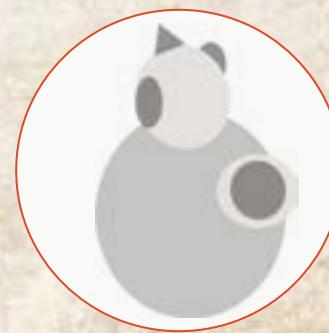
Diámetro: 41 cm

Fondo: 42 cm

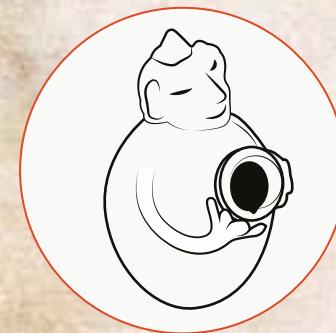
Peso: 13 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



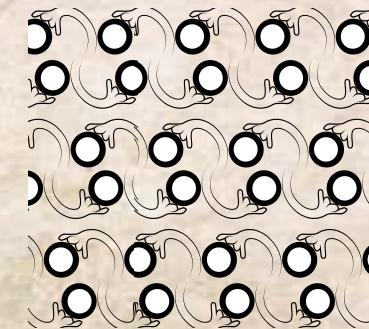
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 19 cm

Diámetro: 11 cm

Fondo: ... cm

Peso: 2 lb





**Piezas precolombinas. Museo de la Hacienda Tilipulo**



Pieza N°1

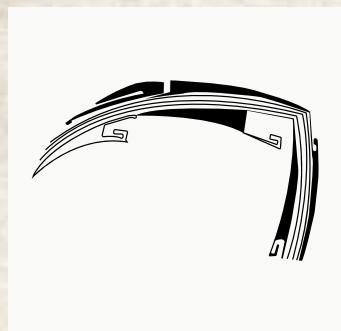
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



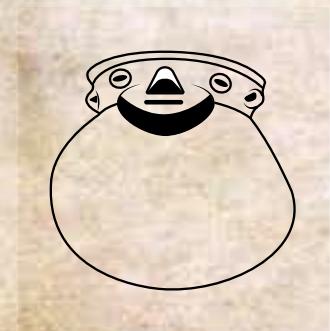
Altura: 31,9 cm  
Diámetro: 23,6 cm  
Fondo: 31,4 cm  
Peso: 4,4 lb

Pieza N°2

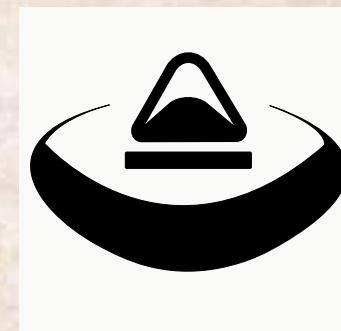
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



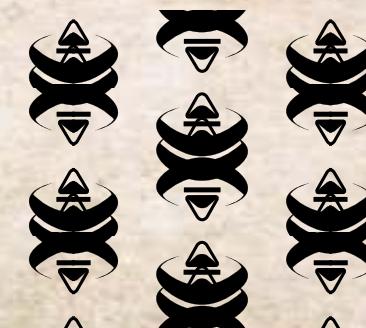
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



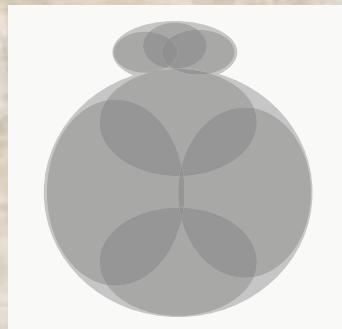
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 8,2 cm  
Diámetro: 9,2 cm  
Fondo: 7,7 cm  
Peso: 0,5 lb



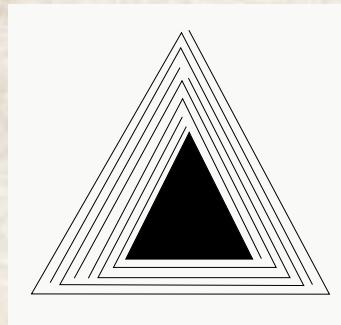
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



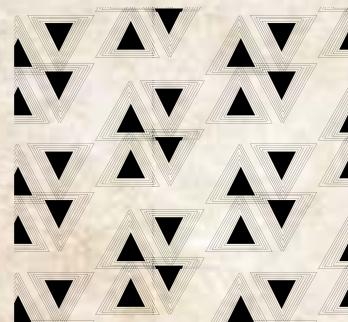
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



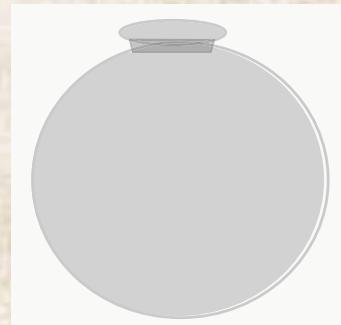
4. ESTRUCTURA MODULAR



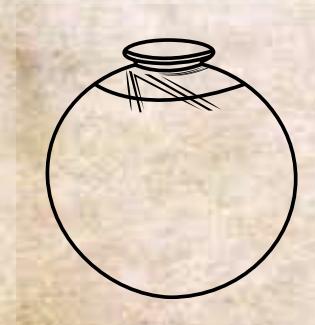
Altura: 35,8 cm  
Diámetro: 8,4 cm  
Fondo: 33,7 cm  
Peso: 5,2 lb



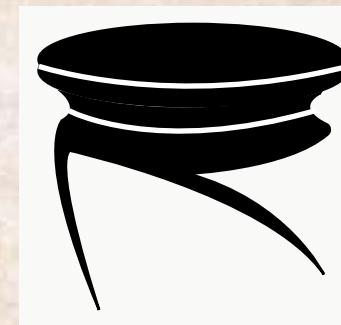
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 41,7 cm  
Diámetro: 39,5 cm  
Fondo: 41,6 cm  
Peso: 8,2 lb



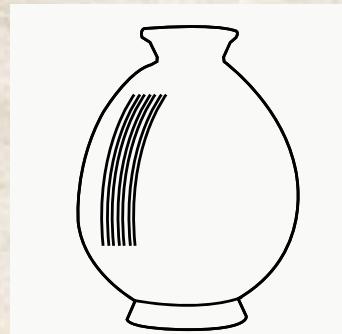
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



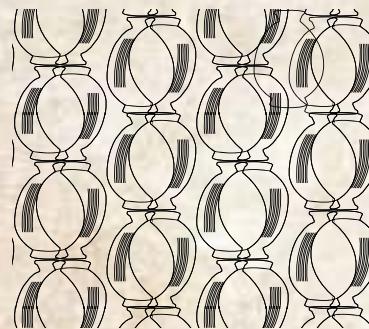
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 15 cm

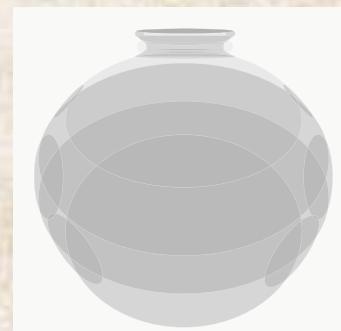
Diámetro: 27 cm

Fondo: 32,2 cm

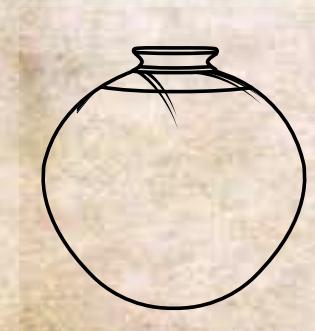
Peso: 4 lb



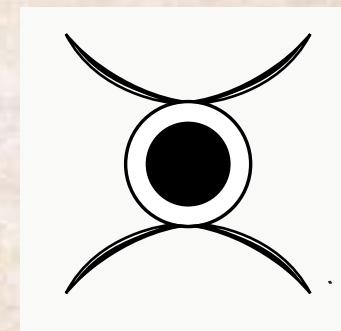
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



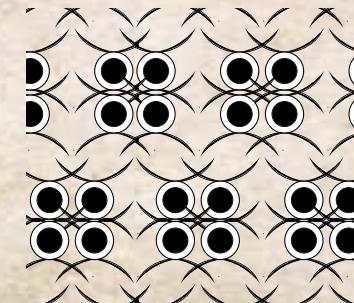
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 41,7 cm

Diámetro: 39,5 cm

Fondo: 38 cm

Peso: 5,9 lb

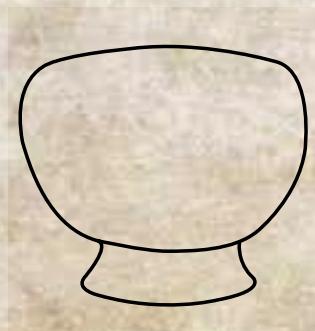


Pieza N° 7

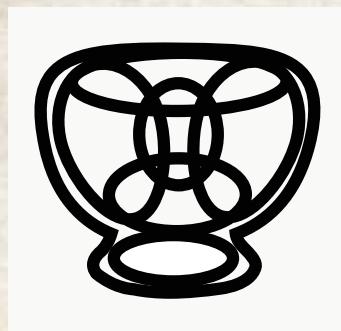
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



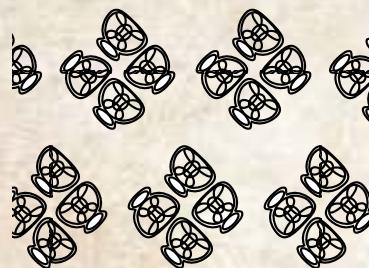
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 10 cm  
Diámetro: 13 cm  
Fondo: 7,9 cm  
Peso: 1,2 lb

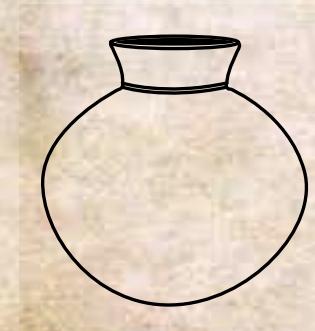


Pieza N° 8

1. ANÁLISIS DE LA FORMA



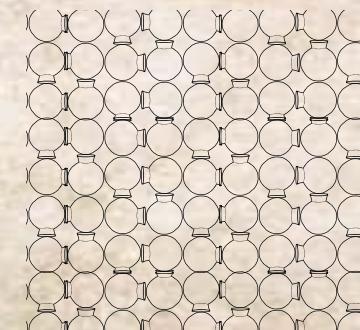
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



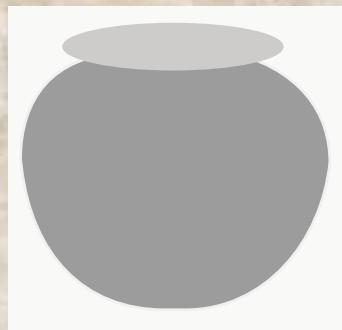
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 20 cm  
Diámetro: 20 cm  
Fondo: 19,03 cm  
Peso: 1,06 lb



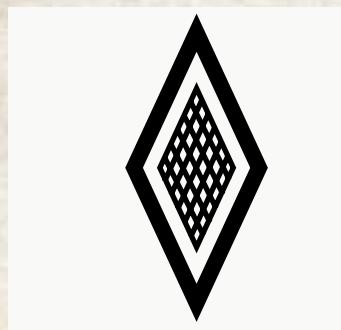
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



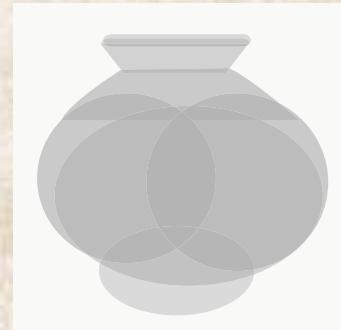
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 16 cm  
Diámetro: 17,5 cm  
Fondo: 15 cm  
Peso: 3 lb



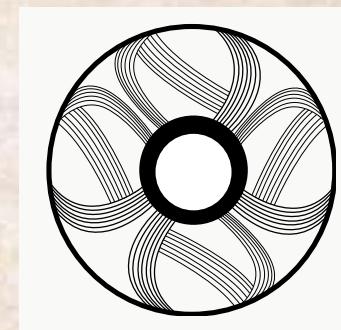
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



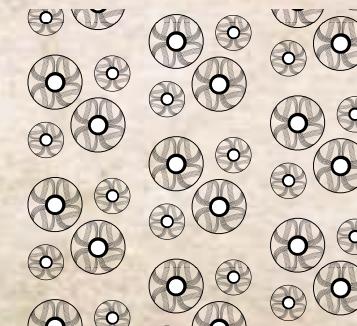
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 15 cm  
Diámetro: 19 cm  
Fondo: 14,4 cm  
Peso: 1,2 lb



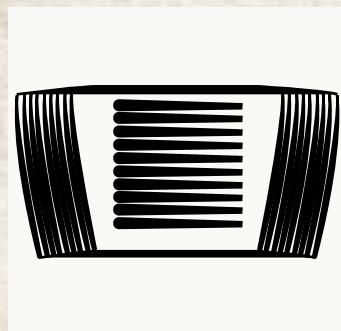
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 15 cm

Diámetro: 23 cm

Fondo: 7,5 cm

Peso: 1,2 lb

1. ANÁLISIS DE LA FORMA



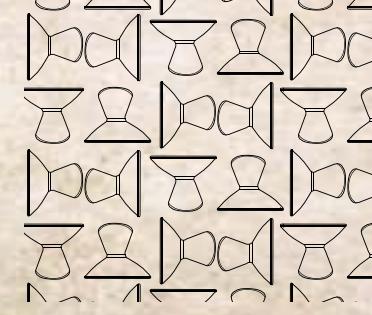
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 18 cm

Diámetro: 22 cm

Fondo: 6,6 cm

Peso: 1,2 lb



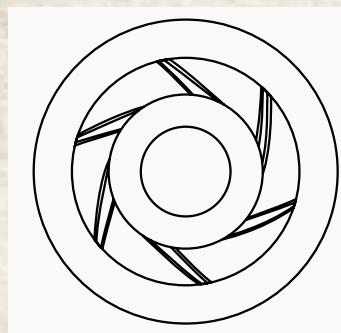
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



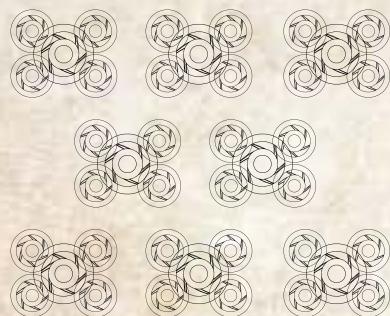
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



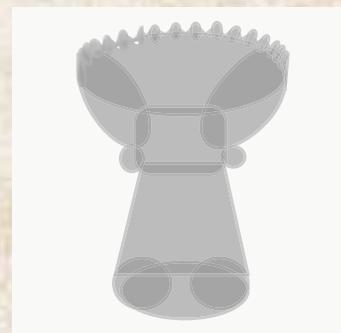
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 41 cm  
Diámetro: 45 cm  
Fondo: 39,7 cm  
Peso: 7,9 lb



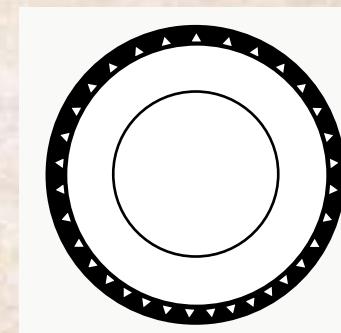
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



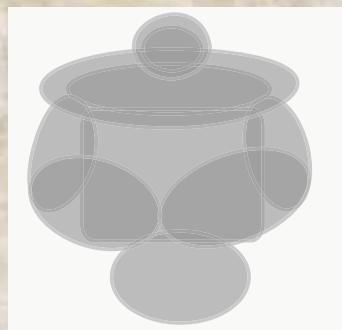
4. ESTRUCTURA MODULAR



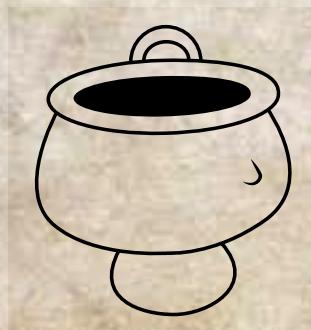
Altura: 18 cm  
Diámetro: 16 cm  
Fondo: 6,6 cm  
Peso: 1,2 lb



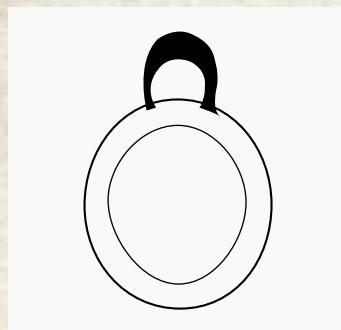
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



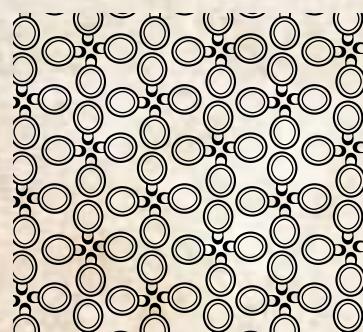
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



DATOS DE LA

PIEZA CERÁMICA

Altura: 19 cm

Diámetro: 18 cm

Fondo: 10 cm

Peso: 1,7 lb



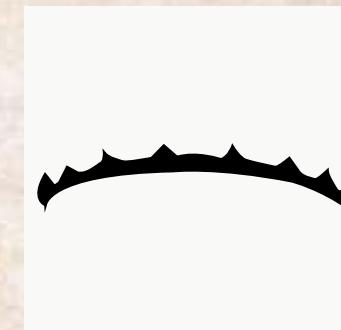
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



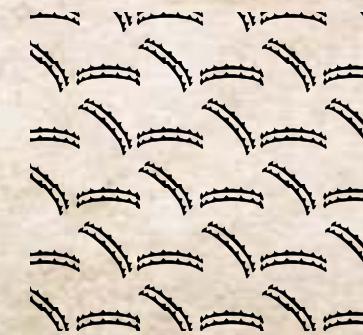
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



DATOS DE LA

PIEZA CERÁMICA

Altura: 18 cm

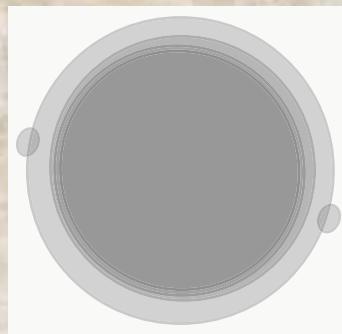
Diámetro: 24 cm

Fondo: 7,5 cm

Peso: 2,4 lb



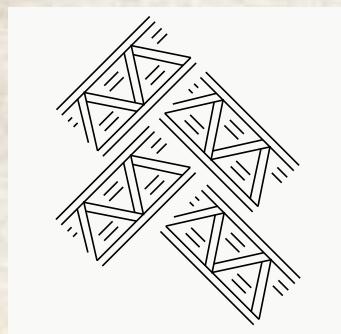
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



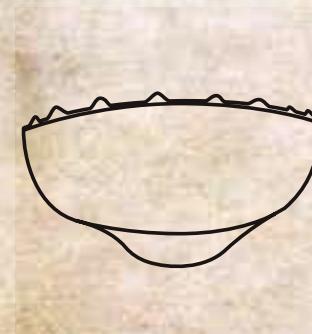
Altura: 13 cm  
Diámetro: 18 cm  
Fondo: 4,5 cm  
Peso: 1 lb



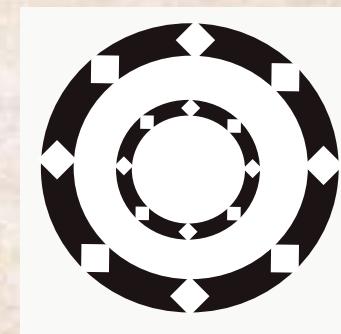
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



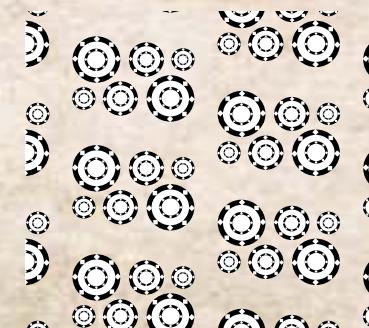
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 10 cm  
Diámetro: 18 cm  
Fondo: 8 cm  
Peso: 1,5 lb



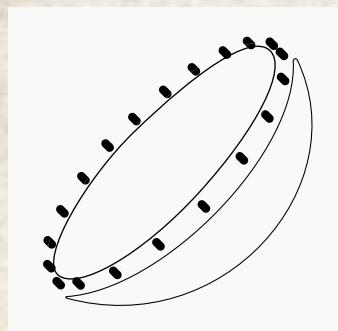
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



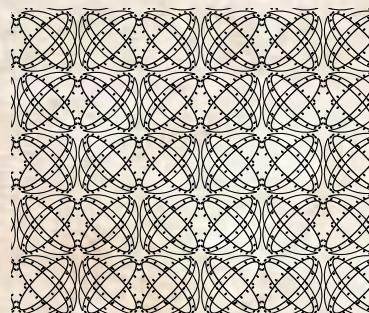
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



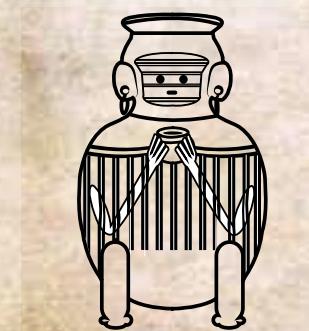
Altura: 14 cm  
Diámetro: 22 cm  
Fondo: 10 cm  
Peso: 1,6 lb



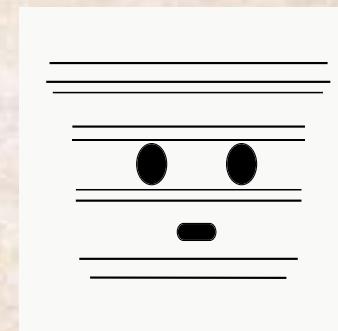
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



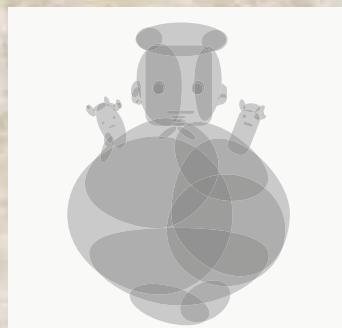
4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 36 cm  
Diámetro: 22,6 cm  
Fondo: 33,9 cm  
Peso: 4,2 lb



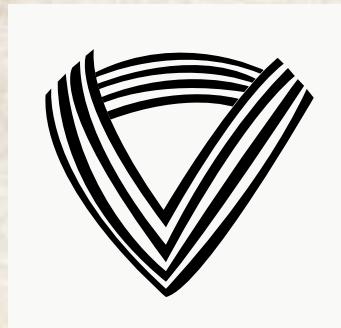
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 36 cm

Diámetro: 16 cm

Fondo: 34,7 cm

Peso: 5,2 lb



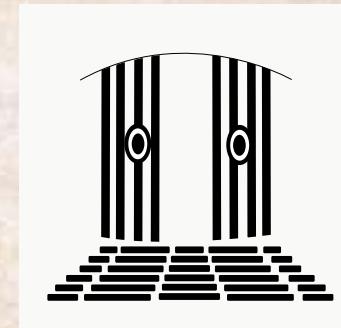
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 29,3 cm

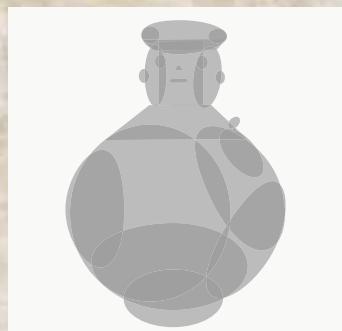
Diámetro: 21,2 cm

Fondo: 28,7 cm

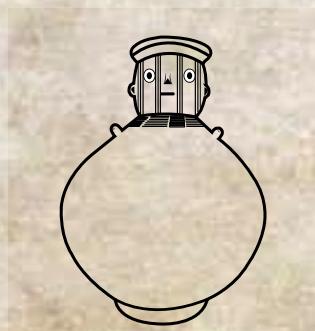
Peso: 3,2 lb



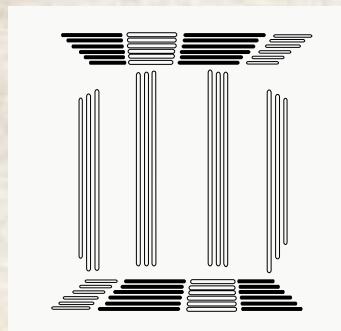
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 37 cm  
Diámetro: 14,7 cm  
Fondo: 35 cm  
Peso: 3,5 lb



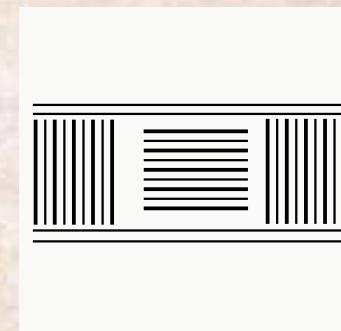
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



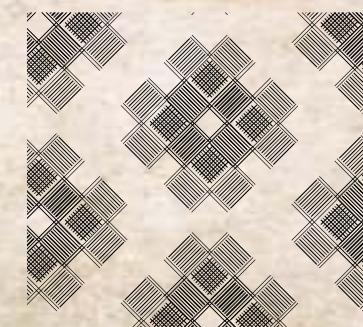
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 10 cm  
Diámetro: 13 cm  
Fondo: 7,3 cm  
Peso: 0,5 lb



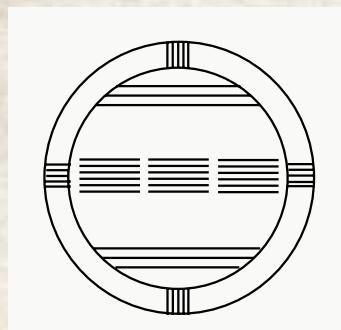
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



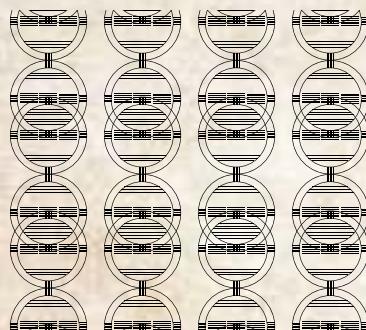
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



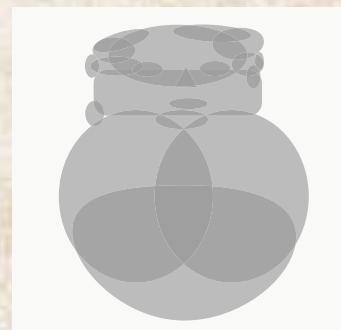
4. ESTRUCTURA MODULAR



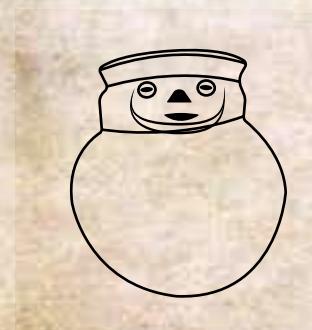
Altura: 12 cm  
Diámetro: 15 cm  
Fondo: 11,6 cm  
Peso: 1 lb



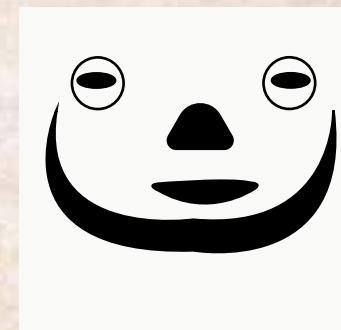
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



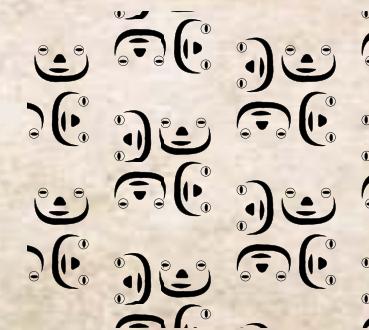
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



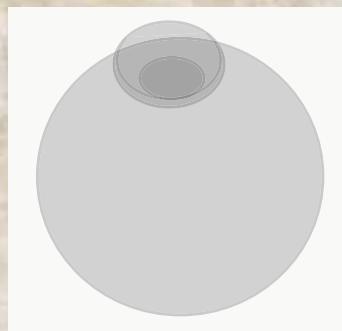
4. ESTRUCTURA MODULAR



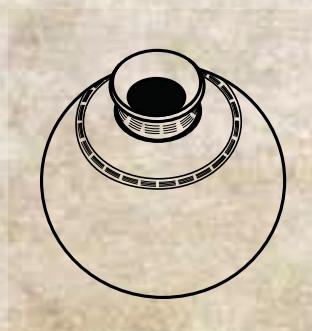
Altura: 8,5 cm  
Diámetro: 5,1 cm  
Fondo: 8,2 cm  
Peso: 0,4 lb



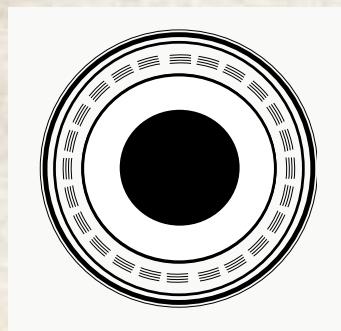
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



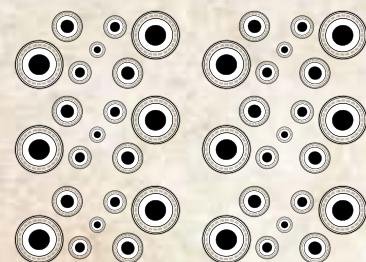
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



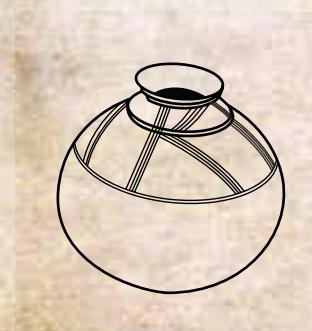
Altura: 40 cm  
Diámetro: 36 cm  
Fondo: 39,8 cm  
Peso: 6,6 lb



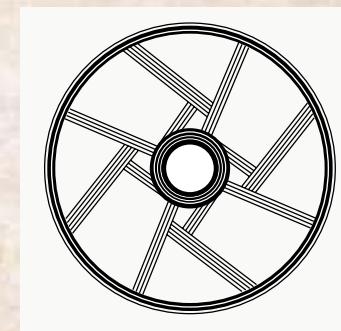
1. ANÁLISIS DE LA FORMA



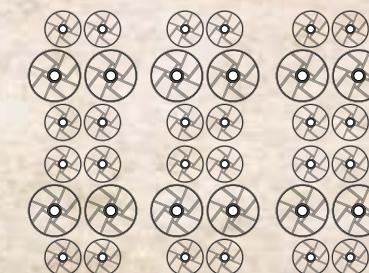
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 34 cm  
Diámetro: 32 cm  
Fondo: 32 cm  
Peso: 5,2 lb



1. ANÁLISIS DE LA FORMA



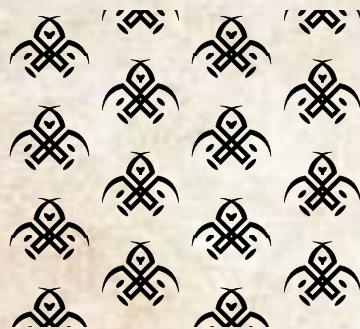
2. REELABORACIÓN DIGITAL



3. MÓDULO ICONOGRÁFICO



4. ESTRUCTURA MODULAR



Altura: 34 cm

Diámetro: 53 cm

Fondo: 34,4 cm

Peso: 5,6 lb



Aplicación en mockups







## Conclusiones

A través de las diferentes secciones de este libro, se ha podido apreciar que el uso de motivos precolombinos en el diseño gráfico se encuentra insertado en una problemática compleja. Que está compuesta por aspectos heterogéneos como: la relación del diseño con la arqueología y la cultura local; la revisión del pasado para la comprensión del presente; los debates sobre la noción de identidad y; la necesidad de la ejecución de estudios realizados en el país que permitan articular estos aspectos.

En una primera parte de este documento se observó que la provincia de Cotopaxi y, de manera específica, la ciudad de Latacunga, cuentan con una riqueza de manifestaciones socioculturales que expresan la relación entre historia y actualidad, como las piezas cerámicas de la cultura Panzaleo que son tratadas en este libro.

Sin embargo, se carece de políticas, de medios de circulación y, de modos de difusión de sistematizaciones e investigaciones realizadas, que hagan que estos elementos puedan ser aprovechados, reconocidos y valorados a nivel local y nacional. No obstante, merecen un reconocimiento especial las colecciones arqueológicas locales que ponen a disposición del público una de las dimensiones principales de la cultura autóctona.

Frente a estas necesidades, se observó también que, mediante el trabajo en las aulas y la investigación de campo, las políticas de diseño

de la Universidad Técnica de Cotopaxi se han constituido como una alternativa que ha podido desarrollarse y sostenerse en el tiempo.

Más adelante, se abordó el indispensable debate sobre la noción de identidad. Aquí se pudo percibir que, si bien una comprensión *a priori* del concepto de identidad ya no puede mantenerse, es necesario profundizar en las circunstancias e interacciones a través de las cuales esta categoría se constituye. El aporte del análisis de la cuestión identitaria para el diseño gráfico radica en el reconocimiento de la contextualidad constitutiva de la cultura y de las identificaciones. En un entorno en el que la globalidad parece querer borrar todo anclaje con la realidad territorial, sociocultural o histórica que conforma a personas y sociedades.

De aquí que, en un segmento de este libro se llegó a la conclusión preliminar: la necesidad de un diseño gráfico identitario que articule historia, localidad y cultura (entendida como un conjunto de significados y acciones, no exento de tensiones) en los discursos y las creaciones visuales.

Se observó también, el desarrollo, paso a paso, de una metodología de investigación, registro y sistematización de datos gestada en la práctica. Con la que se llegó a establecer una guía técnica y procedimental de análisis morfológico y de interpretación digital para la utilización de motivos precolombinos en el diseño gráfico.

El alcance de la investigación expuesta en este libro reside en las experiencias, procesos y resultados generados en una etapa de indagaciones extendida a lo largo de tres años de análisis y prácticas, y de interacciones entre docentes y alumnos. Y en la puesta en actuación de políticas de diseño que orientaron esta fase de estudios.

Es decir, aspectos que abrieron puertas a intereses de investigación asentados en sentidos de pertenencia local, y a desarrollos científicos, técnicos y creativos que buscaron significados e identificaciones en el diálogo entre el pasado, el presente y las posibilidades de futuro. En suma, elementos que procuran despertar la necesidad de plantear, a partir de los aspectos mencionados, preguntas que lleven a nuevas búsquedas, que son las que, finalmente, mantienen viva a una disciplina académica.

*Panzaleo. Diseño gráfico inspirado en la herencia ancestral* recoge inquietudes técnicas, investigativas, disciplinarias y teóricas, que se nutren entre sí. Uno de los propósitos de este libro es poner en diálogo las prácticas, reflexiones y metodologías procedentes del diseño gráfico con algunas provenientes de otras disciplinas socioculturales. Con la finalidad de aportar a la construcción de los conocimientos que sustentan el diseño y la cultura visual.

En esta línea, este libro articula varios ejes que se constituyen como su problemática de estudio. Por un lado, trata la relación entre diseño gráfico, arqueología, cultura material y patrimonio y; por otro, los debates sobre la noción de *identidad* y sobre los significados que se atribuyen a esta categoría.

ISBN: 978-9978-395-89-9



9 789978 395899



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

PROYECTO:

**PANZALEO**  
HERENCIA ANCESTRAL Y MILENARIA