

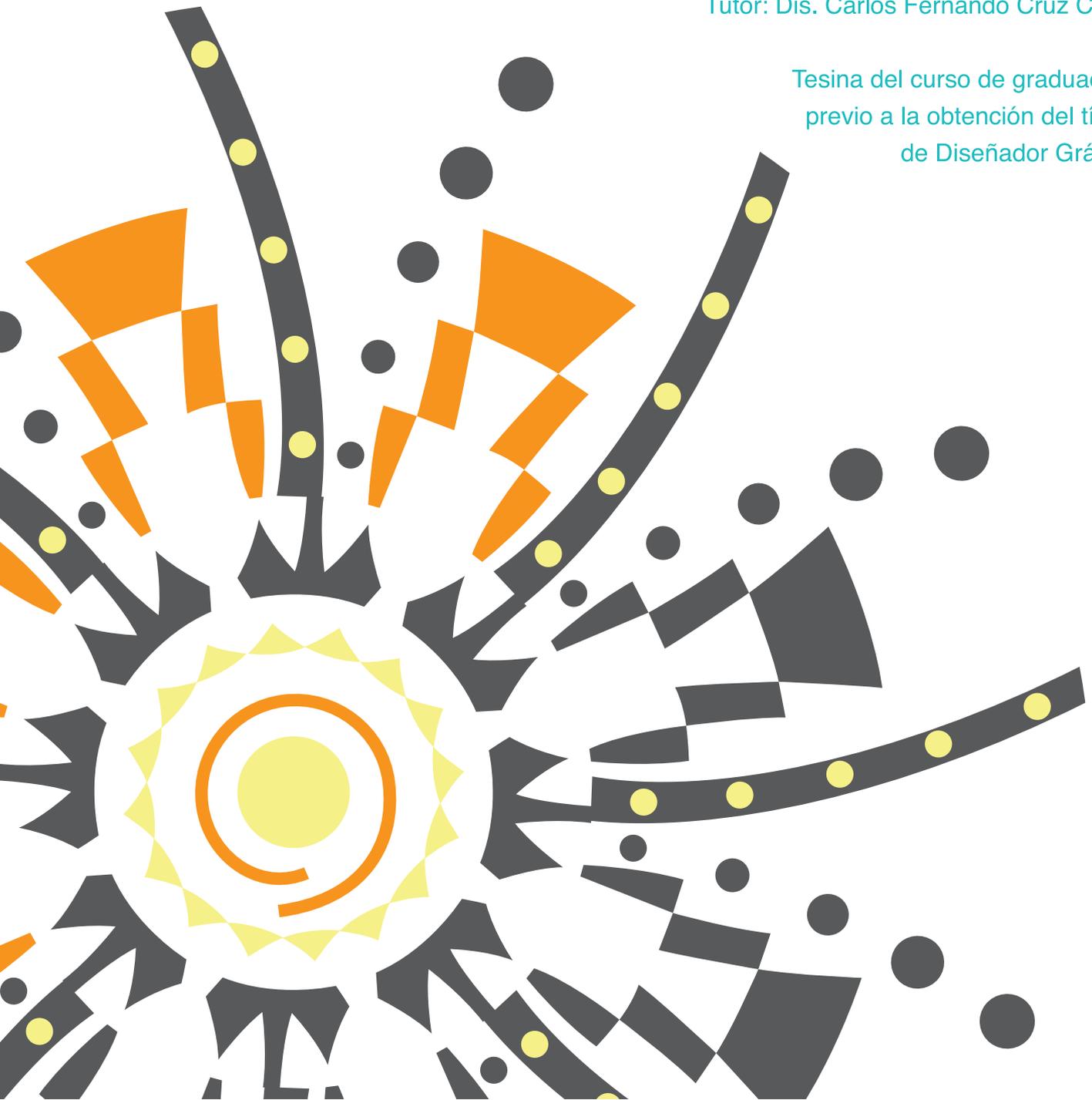
UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES  
DISEÑO GRÁFICO

“ESTUDIO DE LAS GRÁFICAS DE CERRO NARRÍO PERTENECIENTE  
A LA CULTURA CAÑARI, COMO MEDIO DE RESCATE CULTURAL”

Autor: Andrea Magaly Tigre Amón  
Tutor: Dis. Carlos Fernando Cruz Curco

Tesina del curso de graduación,  
previo a la obtención del título  
de Diseñador Gráfico.





**UNIVERSIDAD DE CUENCA**



**FACULTAD DE ARTES  
DISEÑO GRÁFICO**



**ESTUDIO DE LAS GRÁFICAS DE CERRO NARRÍO PERTENECIENTE A LA CULTURA CAÑARI,  
COMO MEDIO DE RESCATE CULTURAL**

Autor: Andrea Magaly Tigre Amón  
Tutor: Dis. Carlos Fernando Cruz Curco

Tesina del curso de graduación,  
previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico.

Cuenca, 31 de Octubre de 2013

Hoy en día la aculturación ha sido muy perjudicial en la sociedad por las siguientes razones. Primero porque grupos étnicos se han visto obligados a salir de sus comunidades para ir a la ciudad ya que de esta manera pueden obtener educación, trabajo, etc. Además este proceso de cambio implica, el cambio de habla, escritura, perder sus costumbres y tradiciones. Entonces se puede decir que todo esto ha ocasionado la pérdida de identidad.

Este proyecto trata de rescatar esa identidad en este caso de la "Cultura Cañari" aportando con la reutilización de las gráficas Cañaris, basados en su significado y en la importancia simbólica, entonces se puede decir que la mejor manera de comunicar es unificando el pasado con la actualidad.

En estos últimos años ha incrementado el uso de la tecnología como el uso de laptops, tablets y celulares inteligentes. La gente se ha visto en la obligación de proteger estos objetos por lo cual el mercado a elaborado muchos productos como estuches, skin, etc. con diseños modernos.

EL objetivo de este proyecto es proponer nuevas gráficas reutilizando las gráficas Cañaris y dirigir a un público de 16 a 24 años para la ciudad de Cuenca y de manera directa o indirecta propagar esta historia cultural aportando con el rescate de la identidad cultural.

## Resumen

Tesina

Thesis

## Abstract

Nowadays, acculturation has become so harmful to the society because of the next reasons. First, because ethnic groups have been forced to leave their communities to go to the big cities in order to get a job and have a better education. In addition, this process of change involves other factors such as change of language, writing, loss of customs and traditions. Therefore, it could be said that this change has caused the loss of identity.

This project tries to rescue this identity specially the "Cañari Culture" contributing to the reuse of the Cañari graphics based on their meaning and their symbolic importance. It can be said then that the best way to communicate is unifying the past with the present days.

In the last years, the use of technology has increased such as the use of laptops, tablets, and smart phones. People need to protect these objects and for this reason, the market has developed many products like cases, skins, etc. with modern designs. The goal of this project is to propose new graphics reusing the Cañaris graphics addressing them to a public between 16 to 24 years old in Cuenca city, and in a direct or indirect way spread this cultural history contributing to the rescue of the cultural identity.

# Tabla de contenido

Objetivo General

Objetivos específicos

Introducción

Capítulo 1.\_ Rasgos históricos de la cultura Cañari.

1.1. Historia General de la Cultura Cañari

1.1.1. Vestimenta

1.1.2. Mitología y Creencias Religiosas

1.2. Fases de la Cultura Cañari

1.2.1. Cultura Cerro Narrío

1.2.2. Culturas Cashaloma y Talcashapa

1.3. Clasificación Arqueológica de Cerro Narrío

1.3.1. Narrío Rojo sobre Ante

1.3.2. Narrío Rojo sobre Ante Fino

1.3.3. Cañar Pulido

1.3.4. Narrío Grueso

Capítulo 2.\_ Sistematización y aplicación de bocetos y diseños.

2.1 Semiología y Leguaje Visual

2.1.1 Conceptos generales

2.1.2 Semiología

2.1.3 Semiología y simbología de la Cultura Cañari

2.2. Morfología de la gráfica Cerro Narrío

2.2.1. Conceptos generales

2.2.2 Estudio Morfológico Cañari

2.3. Sistema Gráfico de Módulos y Tramas

2.3.1. Bocetos de Módulos

2.3.2. Bocetos de tramas

Capitulo 3 Diseño y aplicación

3.1. Proceso de Diseño y aplicación de color

3.1.1. Mallas finales

3.1.2. Objetos de Aplicación

3.1.3. Color

3.1.4. Aplicación de Color

3.1.5. Técnicas de ilustración

3.1.6. Impresión y Elaboración del producto

3.1.7. Marca de Producto

3.1.8. Producto Final

Conclusiones y Recomendaciones

Anexos

Bibliografía

# Dedicatoria

Tesina

Dedico esta tesina a mi familia, en especial a mis hermanos por ser mi apoyo moral y ayuda para la realización de esta tesina, para esa persona que siempre será mi mejor amigo, Juan F., ya que este proyecto representa un símbolo que ocupa un gran espacio en los recuerdos de un ayer.

También a mis tíos, Xiomara y Oswaldo, a mi primo Esteban y a mi compañeras incondicionales Anita Cabrera y Alexandra Bueno quienes me orientaron y me ayudaron con algunos elementos para el desarrollo de éste.

Y por último a mi amigo fiel Samo quien estuvo en cada momento de mi vida.

La simplicidad es lo más difícil de conseguir en este mundo, es el último límite de la experiencia y el último esfuerzo del genio.

George Sand



UNIVERSIDAD DE CUENCA  
Fundada en 1867

Yo, Andrea Magaly Tigre Amón, autor de la tesis **“Estudio de las gráficas de la cultura Cañari, Cerro Narrío, como medio de rescate de la cultura....”**, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 31 de Octubre de 2013

---

Andrea Magaly Tigre Amón  
0105184923



UNIVERSIDAD DE CUENCA  
Fundada en 1867

Yo, Andrea Magaly Tigre Amón, autor de la tesis "Estudio de las gráficas de la cultura Cañari, Cerro Narrío, como medio de rescate de la cultura .", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 31 de Octubre de 2013

A handwritten signature in black ink, reading "Andrea Magaly Tigre Amón". The signature is stylized and written in a cursive script.

---

Andrea Magaly Tigre Amón  
0105184923

Contribuir al rescate de la identidad cultural, aprovechando la riqueza histórica de la cultura Cañari al plasmarla en diseños aplicables al área tecnológica.

## General

## Objetivo

## Objetivos

## Específicos

Recopilar información relevante relacionada al periodo Narrío Tardío de la cultura Cañari.

Elaborar tramas en base a las investigaciones antropológicas de la fase Narrío Tardío de la cultura Cañari.

Aplicar la estampación en protectores para laptop.

# Introducción

Tesina

Es necesario iniciar con algunos conceptos importantes para el entendimiento del proceso de este proyecto.

## Cultura

Según la Real Academia Española cultura es “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”

La UNESCO en el año de 1982, declaró que:

La cultura... puede considerarse... como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

De acuerdo con estas definiciones, cultura es el proceso de desarrollo de una comunidad, ya que éstas implantan un modo determinado de vida, sistemas de valores, tradiciones y creencias propias según el contexto en el que se desenvuelven.

En el libro de “A theory of semiotics” el autor menciona que “la cultura por entero debería estudiarse como un fenómeno de comunicación basado en sistemas de significación” (BOMPIANI, 1976 , p. 58), ya que de este modo se pueden aclarar sus componentes fundamentales, para ésto será de gran ayuda un estudio semiótico.

## Aculturación

La aculturación o transculturación “...se refiere al proceso por el cual el contacto continuo o intermitente entre dos o más grupos de culturas diferentes afecta mutuamente las respuestas culturales de cada uno de éstos.” (Ph.D. RUIZ, 2005-2006, p. 1).

La aculturación hace que la identidad se vaya perdiendo, y éste es uno de los principales motivos para que entre en juego la aplicación del Diseño Gráfico, tratando de rescatar las gráficas Cañaris y aplicando a estampados, para que se haga partícipe al mercado Cuencano incentivando a proponer nuevas tendencias e ideas futuras.

La pérdida de la identidad cultural se ha producido con la colonización, la llegada incaica y en la actualidad con la migración, siendo necesario buscar formas, estrategias o acciones que permita su rescate, y como ecuatorianos identificarnos con nuestra historia, nuestra raíz y nuestra sangre.

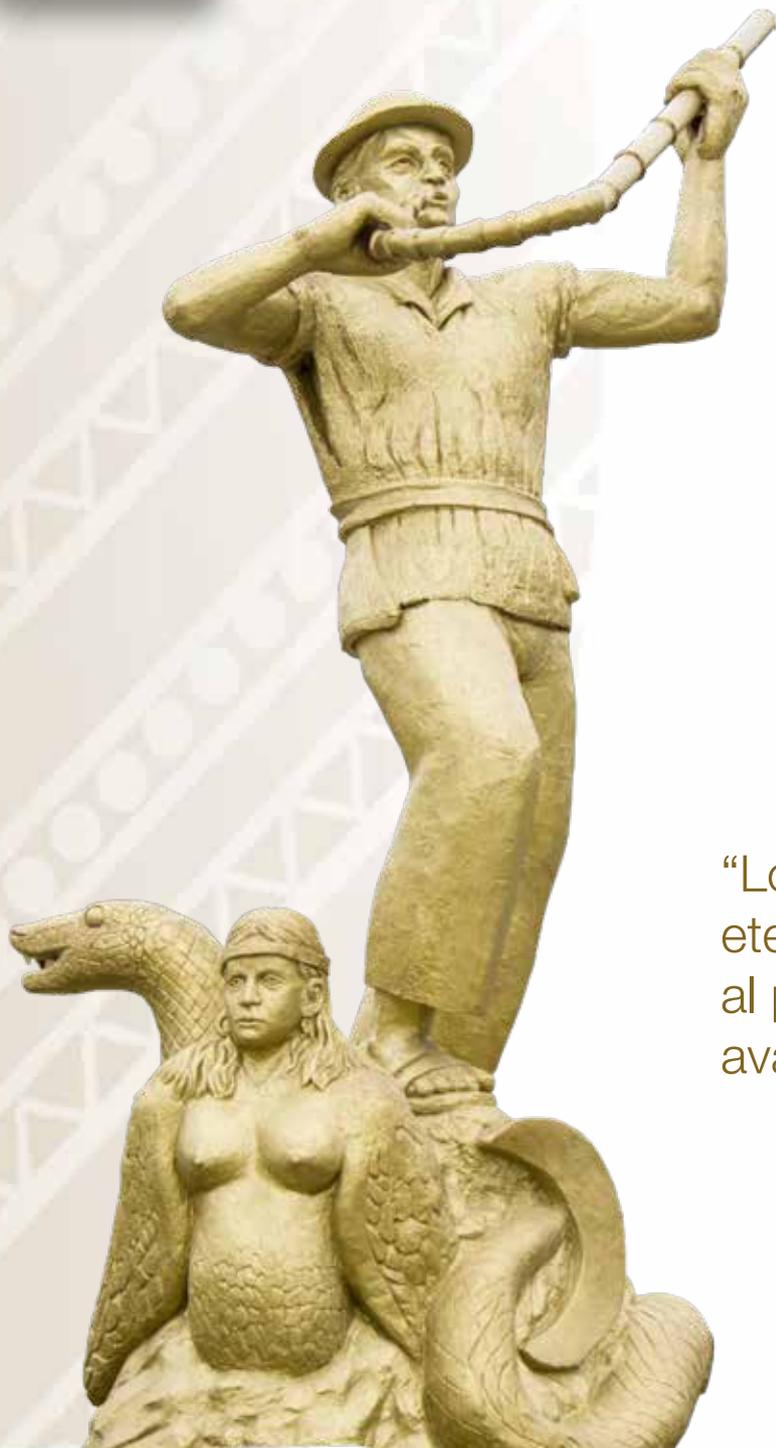
Es así que en los últimos años el gobierno ha contribuido con investigaciones antropológicas y arqueológicas sobre los orígenes de los Cañaris, tal es el caso del proyecto desarrollado por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural con la colaboración de Sra. Mónica Pesántes en el estudio sobre las técnicas tradicionales y sus antecedentes históricos para el proceso de construcción de viviendas, entre los múltiples trabajos orientados a investigar, rescatar, conservar e incorporar a la vida y disfrute del legado cultural que posee el país.

Así mismo se ha rescatado el complejo arqueológico de Pumapungo, se ha desarrollado el circuito Eco-arqueológico Ingapirca – Coyoctor – Culebrillas, se ha dado mantenimiento a museos arqueológicos como: Banco Central, Tambo e Ingapirca. Además de acciones que favorecen a artesanos en el ámbito textil, cerámica, madera, bordados, joyería, cuero entre otros, que coadyuvan a conservar la identidad cultural.

Con este trabajo se pretende aportar al rescate y conservación de la identidad cultural, partiendo de las gráficas Cañaris y realizar tramas gráficas que pueden ser utilizadas para la impresión de estampados e impresiones, y aplicarlas en estuches para laptop y adhesivos.

Capítulo  
**UNO**

## **RASGOS HISTÓRICOS DE LA CULTURA CAÑARI**



“Los runas somos  
eternos, porque miramos  
al pasado antes de  
avanzar al futuro“

(Anónimo)



# Historia General de la Cultura Cañari

Capítulo  
**UNO**  
.1.



"Mapa Cañar".  
Ilustración: Magaly Tigre  
2013

La cultura Cañari se ubicó al sur del callejón interandino entre la provincia del Cañar y Azuay. Actualmente la provincia del Cañar se encuentra limitada al norte con la provincia de Chimborazo, al sur con la provincia del Azuay, al este con la provincia de Morona Santiago y Azuay, al oeste la provincia del Guayas.

Los Cañaris fueron el grupo más importante en los territorios más antiguos del Ecuador y por lo cual se distinguen por su avanzado nivel de desarrollo. Ocuparon una extensa zona del callejón interandino de las actuales provincias de Cañar y Azuay.

Existen muchas interpretaciones sobre el origen de la palabra Cañar. Según la revista etnográfica Yachac afirma que el nombre Cañar proviene de una planta llamada Cañaro. Otra interpretación descompone la palabra Cañari en "can y ara.

El significado de la primera es serpiente y el de la segunda es guacamaya". (Iglesia, 1977, p. 3). González Suárez descompone la palabra Cañari en " Kan-ah-rii" que significa "éstos son de la culebra". Sin embargo todos los cronistas concuerdan en que los Cañaris son descendientes de la serpiente y de la Guacamaya.



# Vestimenta Cañari

Capítulo  
**UNO**  
.1.1.

La vestimenta original del Cañari es confeccionado con lana de oveja, ésta es de muy buena calidad. Con esta lana confeccionan ponchos, polleras, chuzmas, fajas. Estas prendas tiene mucho colorido.

La vestimenta para los varones se conforma de un pantalón negro de lana, las camisas son bordadas en el cuello y en sus mangas, utilizan la chuzma o poncho corto, la faja es utilizada para ponerla a nivel de la cintura y el sombrero.

La vestimenta de las mujeres está conformada por una blusa bordada pero con mangas cortas, la pollera de lana bordada en los filos, rebozo, lliglla o hualcarina (chale), sujeto con el tupo de plata (prendedor) e igualmente con un sombrero.

Estas prendas han ido con el tiempo perdiendo su significado y en la actualidad, éstas han sido modificadas por la mayoría de su gente, por ejemplo tenemos que la confección de bordados, tejidos y las gráficas originales han sido reemplazados por flores, mariposas y otras gráficas que no tienen relación con autóctono de ellos. Además no solamente se puede mencionar el cambio en sus bordados si no también en todas sus artesanías.

Se puede decir que las herramientas que ellos utilizaban eran confeccionados por ellos mismo y éstos han sido reemplazados por máquinas industriales.

Todos estos cambios han llevado a la pérdida de las gráficas Cañaris.



“Vestimenta Cañari”.  
Ciudad de Cañar.  
Fotografía: Esteban Amón  
2013



## Mitología y Creencias Religiosas

### Capítulo UNO .1.2.

Rodrigo López Monsalve en su libro “Orígenes de su Patrimonio Cultural”, relata una breve historia de los orígenes y creencias religiosas de la cultura Cañari. Para mayor relevancia se puede mencionar que ellos consideraban al Universo, incluyendo a la Luna y al Sol, como la “Gran Pacha Mama” o Madre Naturaleza porque ésta los protegía y les daba el sustento a los seres vivos.

También los Cañaris consideraban a algunas montañas y lagunas como “pacarinas”, es decir que éstas fueron sitios sagrados para los Cañaris, ya que en esos lugares rendían culto y dejaban sus ofrendas a sus dioses. Desde esta concepción de los Cañaris, una montaña, laguna y dos animales son considerados un mito sobre los orígenes de este pueblo.

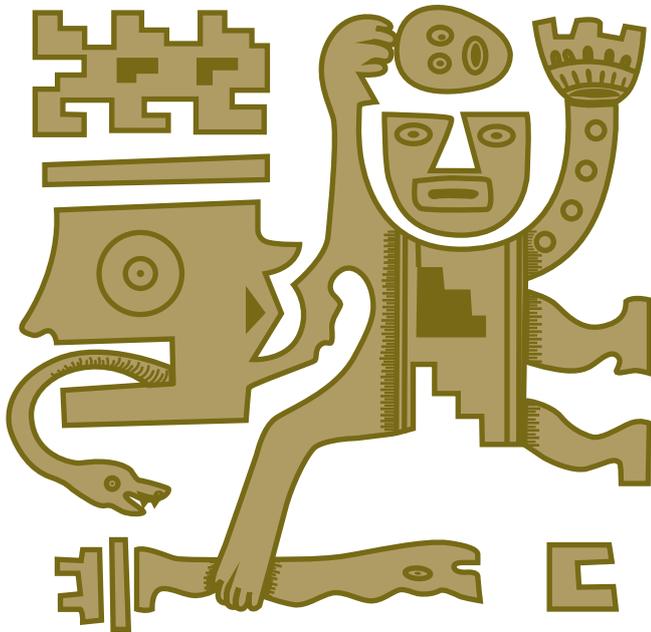
La culebra fue considerada como la primera madre, ya que pensaban que dio a luz a los primeros Cañaris y se perdió en la laguna de Leoquina, nombre que significa “Laguna de culebra”.

Por último, en una inundación universal dos hermanos se salvaron y se refugiaron en la cueva de una montaña nombrada Huacayñán, ellos salieron de esta cueva después de que todo se calmó en busca de alimentos, en su regreso se encontraron con dos guacamayas con rostros de mujer y ellos se casaron con éstas. A las guacamayas la consideraron como la segunda madre del pueblo Cañari.

La serpiente y la guacamaya fueron sus deidades de su origen y como divinidades mayores fueron la Luna y el Sol, sobretodo la Luna, la cual fue llamada como “madre visible de los Cañaris” por Rodríguez López M., en su libro de “Orígenes de su Patrimonio Cultural”, ya que la Luna fue su diosa por enviar lluvia. También creyeron que algunas veces la luna era amenazada



“El Cañari y sus deidades”.  
Escultura\_Entrada sur de la ciudad de Cañar.  
Fotografía: Magaly Tigre  
2013



“Redibujo Escudo Cañari”.  
Ilustración: Magaly Tigre  
2013

antiguos respecto al período Formativo Tardío. Hace 1800 - 2000 años a.C. en la zona austral se ha identificado la formación de una sociedad denominada por los arqueólogos como Cerro Narrío.

Los materiales cerámicos de la cultura Cañari conservan su estética y sus decoraciones y éstas se las vinculan con el período Formativo de la Costa, por los acabados como el brillo o como los diseños simplificados.

La identidad Cañari todavía no se la ha podido definir puesto que, se siguen realizando estudios arqueológicos y descubriendo nuevos vestigios, de los cuales se podrían sacar nuevas conclusiones del origen de los Cañaris.

por una araña cósmica, por lo cual hacían ruidos para poderla espantar, pero esto era ocasionado por un eclipse lunar.

Éstas son muchas de las creencias del inicio de su identidad vista desde un punto ancestral y religioso, pero cabe recalcar que existen autores que no solamente tratan en sus libros sobre mitos si no también hablan de la identidad Cañari desde su nacimiento como nación, como lo es Mario Garzón E. ya que en su libro de “Los Cañaris, civilizadores de los Andes” menciona en su primer capítulo que la identidad de cultura Cañari, parte de la etnogénesis Cañari, desde un período formativo tardío de hace 2000 años a.C., esto comprobado por los primeros estudios realizados a los primeros vestigios encontrados en Chaullabamba, en el Cerro Narrío, Monjashuayco, Tomebamba, Paute, Pirincay y Shumiral, lo cual amplía y da conocimiento de que la cultura Cañari ocupó un amplio territorio y fue una “gran unidad cultural y política”.

El área geográfica que ocupaba la cultura Cañari disfrutaba de suelos muy productivos, por lo cual la subsistencia de esta cultura fue gracias a la gran diversidad de productos alimenticios y al aprovechamiento de materias primas, metales, que a su vez aprovecharon estos recursos para construir artefactos y objetos ceremoniales.

Una de las actividades que realizaban fue el comercio de la concha spondylus, extraída desde la costa ecuatoriana, de la cual elaboraban el famoso mullo, exvotos funerarios y adornos. Además tuvo una gran importancia en los ritos ceremoniales.

Se han encontrado vestigios de cerámica y según análisis e investigaciones realizadas por profesionales, son los más



“Ilustración representación de sus deidades”.  
Ilustración: Magaly Tigre  
2013



# Fases de la Cultura Cañari

## Capítulo UNO .2.



La cultura Cañari se distingue por la riqueza, estética y acabados de su artesanía, la cual se clasifica en periodos, ya que ésta ha ayudado a diferenciar a la cultura Cañari en cada fase de su vida en el Ecuador.

“Jarrón ceremonial con forma de cabeza humana”  
“Museo Tambo”  
Fotografía: Esteban Amón  
Museo de  
2013



Cerro Narrío

Fotografía: Coordinación Provincial del Turismo de Cañar  
2013

El Cerro Narrío es una colina de 100 metros de altura y se encuentra al oeste de Cañar a 700 metros. En este lugar se han encontrado muchos vestigios como ollas y muchas evidencias sobre la subsistencia del pueblo Cañari. A esta colina se la considera como el cementerio que mantiene la identidad cultural Cañari.

## Cultura Cerro Narrío

Capítulo  
UNO  
.2.1.



Restos \_Narrio Temprano "Museo Tambo"  
Fotografía: Esteban Amón  
2013

## Cerro Narrio Temprano

Esta fase corresponde al periodo Formativo Tardío desde 2000 a.C. – 500 a.C. Se establecieron en el Cerro Narrio, ubicado cerca de la provincia del Cañar. Fue denominada como periodo Narrio Temprano por Collier y Murra.

La cerámica en este periodo es muy variada por la hechura, se distinguen por la técnica con la que trabajaban, los acabados de los objetos que fabricaban. Tenemos el caso de los vasos de barro gris, sus acabados son perfectos, con un muy buen cocido y paredes finas.

Las ollas tienen acabados globulares y tienen decoraciones variadas, éstas fueron pintadas o decoradas con formas de cabezas humanas, zoomorfas u ornitomorfas.

Los colores que más se utilizaron fueron el color rojo sobre amarillo rojizo. El amarillo rojizo es el que se distingue más, ya que éste ocupa la mayor parte de la superficie del objeto. De igual manera, las figuras que añadían a los objetos cerámicos fueron basados en cabezas humanas y de animales, en especial de aves.

## Cerro Narrio Tardío

Esta fase es una prolongación del Narrio Temprano. Perteneció al periodo de Desarrollo Regional, el cual se prolonga desde el 500 a.C. hasta 500 d.C. Se caracteriza por las influencias de la cultura del norte. El principal material que esta cultura utilizó fue la cerámica, a la que adornaban con nuevos elementos como pintura roja o gris. Otra ornamentación característica es el triángulo escalonado. Además se puede observar el trazo de figuras geométricas, las cuales son sombreadas o tienen líneas grabadas.

La diferencia entre el Narrio Temprano y el Tardío es que en este último se suprimió los motivos finos como espirales, decorados de uñas, decorado plástico etc. y se conservó solamente las fajas o bandas.



Asiento de cerámica\_Narrio Tardío  
Recuperado de : <http://www.encyclopediadelecuador.com/IndiceFotos.php?Ind=439>

## Capítulo UNO

# Cerro Narrio Temprano y Tardío



### Cultura Cashaloma

Finalmente en el periodo de Integración, con los cambios que los siglos y la evolución cultural imponen, aparece la tradición cerámica llamada Cañari, establecida en dos etapas conocidas como Tacalshapa y Cashaloma.

La cerámica Cashaloma está presente en el periodo de Integración desde 500 d.C. hasta 1500 d.C. Este periodo se mantuvo antes y después de la Conquista Inka. Su cerámica es muy elegante elaborada con simetría, con decoraciones a base de pintura blanca y roja, incisiones e impresión de caña que forma dibujos geométricos y pintura negativa.

### Cultura Talcashapa

El periodo denominado Tacalshapa estuvo presente entre 500 a.C hasta 1000 d.C. Éste se extendió por diversos lugares de las provincias del Azuay y Cañar, por eso se lo ha dividido a este periodo en tres partes, las cuales se distinguen por el proceso y construcción de las cerámicas. Una gran parte de esta cerámica ha sido clasificada en la face Narrío Tardío.

Idrovo Urigüen menciona que la cerámica Talcashapa I se relaciona "con las etapas finales del Narrío Tardío" desde 500 hasta 200 o 100 a.C. mientras que Tacalshapa II se encuentra entre los 200 o 100 a.C hasta los 500 d.C. Esta parte se distingue mucho por su cerámica y por la metalurgia. Esta fase se extendió fuera de los límites de las provincias de Azuay y Cañar.

Tacalshapa III esta es la etapa final, la cual pertenece a 500 d.C. hasta 1100 o 1200 d.C. Esta fase se la distingue por los acabados de los objetos ya que son de pésima calidad.

La cerámica Tacalshapa tiene como denominador común el acabado de superficie a base de pulido rojo y decoraciones incisas. Las figuras humanas o animales aparecen otra vez. Existen vasijas con aberturas antropomorfas, vasos cilíndricos, platos cóncavos, vasijas con dos bocas y con cabezas humanas.



Jarros \_Cashaloma  
Museo Tambo  
Fotografía: Magaly Tigre  
2013



Jarron \_Tacalshapa\_Museo Tambo  
Fotografía: Magaly Tigre  
2013

## Cashaloma y Tacalshapa

## Capítulo UNO .1.2.



# Clasificación Arqueológica de Cerro Narrío

Capítulo  
**UNO**  
.3.



John V. Murra

Recuperado de: <http://fadograph.files.wordpress.com/2008/11/john-murra.jpg>

Anteriormente se habla de la clasificación por fases de la cultura Cañari basados en los vestigios encontrados en el Austro ecuatoriano, ahora se clasificará por tipologías generales de cada cerámica, según el libro de Donald Collier y John V. Murra, ya que ellos estudian y analizan la morfología por separado de cada cerámica encontrada en Cerro Narrío. Este método ayudará a obtener al proyecto riqueza en elementos gráficos y beneficios en el análisis morfológico de la forma.

En el estudio realizado por Collier y Murra, existe ya una primera clasificación del tipo de cerámica básico, ésta fue la cerámica de color ante decorada con franjas rojas pintadas, a éste lo denominaron como Narrío Rojo sobre Ante. La cerámica delicada y rara la denominaron Narrío Rojo sobre Ante Fino. Éstos son algunos ejemplos de la clasificación del libro Collier y Murra. A continuación se mencionan las que tienen mayor importancia.



Capítulo  
**UNO**  
.3.1.

# Narrío Rojo Sobre Ante



Jarron Globular\_Museo Tambo  
Fotografía: Esteban Amón  
2013

Se caracteriza por ser el tipo básico de cerámica, el color esencialmente es de tono ante claro, esta cerámica es bien trabajada y tiene un muy buen acabado, la forma común es globular, existen algunas variantes en las reproducciones de estas vasijas; los acabados de estas vasijas son bien lisas y uniformes, la mayoría tiene los bordes pintados de color rojo y en algunos casos las vasijas se encuentran pintadas con franjas rojas ya sea en el interior o exterior.

En pocas vasijas las franjas no son rojas si no jaspeadas de rojo con blanco, rojo y negro, blanco y negro. También pocos elementos muestran en el cuerpo adornos, líneas hecho por punzadas, incisiones y líneas pintadas de púrpura.

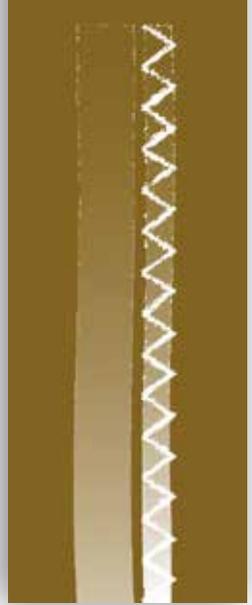


Jarron Globular alargado\_Museo Tambo  
Fotografía: Esteban Amón  
2013

Como se mencionó anteriormente éste es un tipo de cerámica delgada y muy delicada, Jijón lo llamaba Chaullabamba. A esta clase de cerámica se la reconoce por llevar un solo color ante claro y tienen un material carbonizado en el interior. La forma es igual que el de Narrío Rojo sobre Ante, son globulares, también tienen vasijas alargadas pero éstas no son muy comunes. Los acabados de estas vasijas son bien lisas, mantienen las franjas rojas, en el área llana tienen pintadas espirales, comas, motas, líneas verticales, zigzags u otras figuras geométricas y estos diseños son distinguibles.

# Narrío Rojo Sobre Ante Fino

Capítulo  
**UNO**  
.3.2.





Cuenca\_Museo Tambo  
Fotografía: Esteban Amón  
2013

# Cañar Pulido

Capítulo  
**UNO**  
.3.3.

El color de esta cerámica es ante y en ocasiones varía a gris, las formas de esta cerámica son únicamente cuencos y platos, su acabado es uniforme, en algunos de estos objetos se muestran decorados con motas en negativo, ganchos, espirales o diseños ondulados.

En éste se comprende el hallazgo de grandes vasijas, en el cuerpo tienen pequeñas caras circulares modeladas y tienen incisiones lineales y diseños entrecruzados.

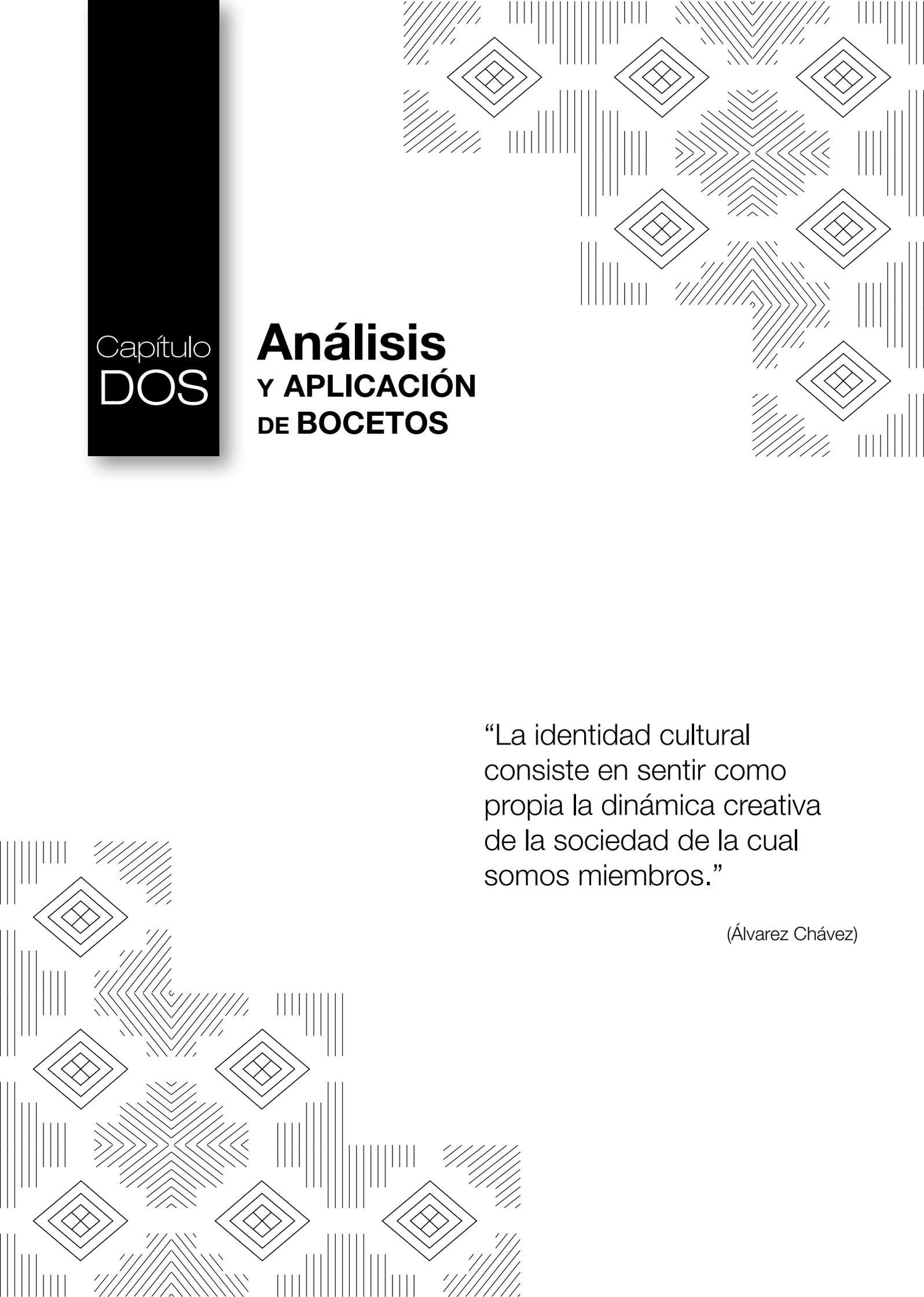
Capítulo  
**UNO**  
.3.4.

# Narrío Grueso



Cuenca\_Museo Tambo  
Fotografía: Esteban Amón  
2013

Su color varía de gris a ante, es tosca y granulada, su forma es globular con cuellos altos, vasijas trípodes con patas, cuencos poco profundos usados para almacenamiento y sus acabados son con engobe rojo.



Capítulo  
**DOS**

# **Análisis Y APLICACIÓN DE BOCETOS**

“La identidad cultural  
consiste en sentir como  
propia la dinámica creativa  
de la sociedad de la cual  
somos miembros.”

(Álvarez Chávez)



# Semiología y Leguaje Visual

Capítulo  
**DOS**  
.1.

## Conceptos Generales

Capítulo  
**DOS**  
.1.1.

### Lenguaje Visual

En el libro de “Imagen y el impacto psico-visual” escrito por Joan Costa menciona que los elementos más importantes son los signos y símbolo, señal, imagen, gesto, objeto, emblema y alegoría.

Para este proyecto se ha visto necesario nombrar a tres elementos principales: símbolo, signo e imagen, ya que estos conceptos harán que el proyecto tenga mayor peso conceptual.

### Imagen

Es la representación de un objeto plasmado en pintura, dibujo, escultura, etc. La percepción de la imagen es transmitida primero por el ojo y luego a la mente y se lo puede considerar como una fotografía mental.

Hay que diferenciar entre la imagen mental de la imaginación y de los sueños, porque la imaginación son imágenes espontáneas y el sueño es producto del inconsciente.



## Símbolo

El símbolo es considerado por la mayoría de expertos como un:

...hecho... psicológico que conecta al hombre con lo desconocido. El símbolo se refiere a lo existencial: la fecundación, la vida y la muerte... Los grandes símbolos primitivos son encarnados por objetos que se hallan en la naturaleza. (COSTA, 1971, p. 85).

El símbolo tiene significado en un determinado contexto, ya

## Síigno

que éstos evocan sentimientos, valores, etc.

Signo es la representación gráfica de un lenguaje, que mantiene el mismo concepto en todo el mundo. El estudio del signo es muy extenso, por eso al signo se lo estudiará más adelante como parte semiótica.

Los elementos del lenguaje visual mantienen un lugar y a su vez aclaran una "función concreta"; la utilización de éstos "enriquece y valora el mensaje". (COSTA, 1971, p. 87).

"El enfoque semiológico posibilita la relación con significados culturales, una problemática fundamental para la comprensión del diseño actual en nuestro país". (GIORDANO & JARAMILLO, 1990, p. 127).

Semiótica proviene de la raíz griega seme = intérprete y iotikos =signos. Esta rama se encarga del funcionamiento de los sistemas de signos.

Dentro de la semiología existe códigos sociales, según el Libro de Pierre Guiraud menciona que "... el individuo se inserta en la sociedad y de ella posee...: una experiencia objetiva y una experiencia subjetiva." (GUITARAU, 1979, p. 107).

A estos códigos implica la "comunicación social" y su objetivo es dar una "significación" entre el emisor y el receptor, esto logra que la sociedad pueda cumplir con sus respectivos roles como individuos. La manera de comunicar puede ser diferente ya sea por ritos ceremoniales, lo moda, la profesión, estos son algunos ejemplos de los roles de las personas por lo cual se manifiestan distintas maneras de comunicar.

"...el hombre es el vehículo de y la sustancia del signo, es a su vez el significante y el significado... distinguiendo los signos sociales lógicos y los signos sociales estéticos (afectivos)..." (GUITARAU, 1979, p. 108).

# Semiología

## Capítulo DOS .1.2.





El estudio de la semiología ha sido escogido a lo largo del tiempo como tema de investigación por muchas personas, pero existen dos en especial que han hecho la diferencia con su trabajo. Estas personas son Saussure y Pierce de quien se ha escogido su teoría para basar este proyecto.

## Teoría Según Saussure

Saussure define a la semiótica o semiología como la ciencia que estudia los signos dentro de un contexto social.

La lengua es un sistema de signos que expresan ideas, y por tanto comparable a la escritura, al alfabeto de los sordos mudos, los ritos simbólicos, a la forma de urbanidad, a las señas militares, etc. Solo que es el más importante de esos sistemas. Puede por tanto concebirse una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la sociedad; formaría una parte de la psicología social, y, por consiguiente, de la psicología general; la denominaremos semiología del griego semeion, signos ... (BOMPIANI, 1976, p. 43).

Saussure propone en su teoría los llamados "principios del signo" y define al signo como una "díada", esto quiere decir, que es una combinación de dos elementos que mantienen una conexión.

Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas. (BOMPIANI, 1976, p. 45).

El estudio realizado por Pierce menciona a "tres entidades semióticas abstractas" por lo cual el genera una triada conformadas por:

## Teoría Según

# Pierce

### El Representamen o Signo

Es la representación de algo, "es el signo en si mismo" ya que es una realidad teórica y mental.

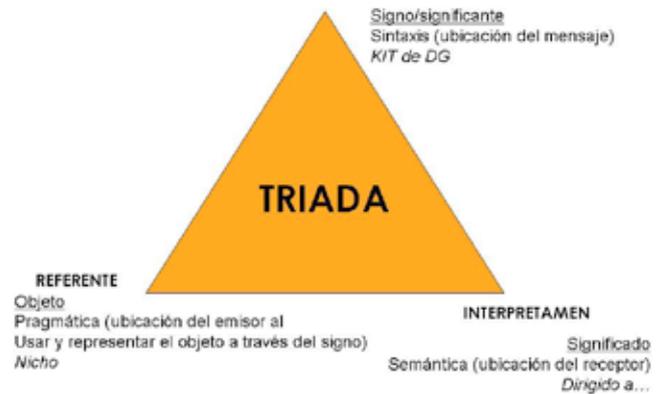
### El Interpretamen

Es lo que produce el representamen en la mente de la persona. Es el concepto producido por las personas ya que el signo es representado de acuerdo a un contexto determinado. "... Para establecer el significado de un significante es necesario nombrar el primer significante y así sucesivamente. Tenemos un proceso de SEMIOSIS ILIMITADA." (BOMPIANI, 1976, p. 133).

## El Objeto

“Este signo está en lugar de algo: su objeto”. (BOMPIANI, 1976, p. 133). Es el “algo” de quien el interpretante y el signo tratan de representar en la mente de las personas.

Pierce representa su teoría basado en el siguiente triángulo:



“Triada de Pierce”

Recuperado de: <http://fergusano.wordpress.com/category/semiologica/>

Antes de partir para el estudio semiológico y simbólico, se tomará como referencia la clasificación de Collier y Murra, con el objetivo de ocupar las gráficas y formas más relevantes para el siguiente análisis y por último se utilizará como referencia la teoría de Pierce y el concepto de simbolismo dentro de la cultura Cañari.

Según el Doctor Napoleón Almeida (Arqueólogo del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional N° 6), en la entrevista que se le pudo realizar menciona, que “no existe ninguna teoría que afirme el significado de cada signo, pero lo que si se puede mencionar es que todo tiene un significado”. Estos significados se derivan de sus creencias religiosas, mitos sobre su origen y sobre todo de sus elementos cosmogónicos como la Luna. Todos estos elementos ayudaron a la cultura Cañari en la organización de su subsistencia.

## Semiología y Simbología de la Cultura Cañari

### Capítulo DOS .1.3.



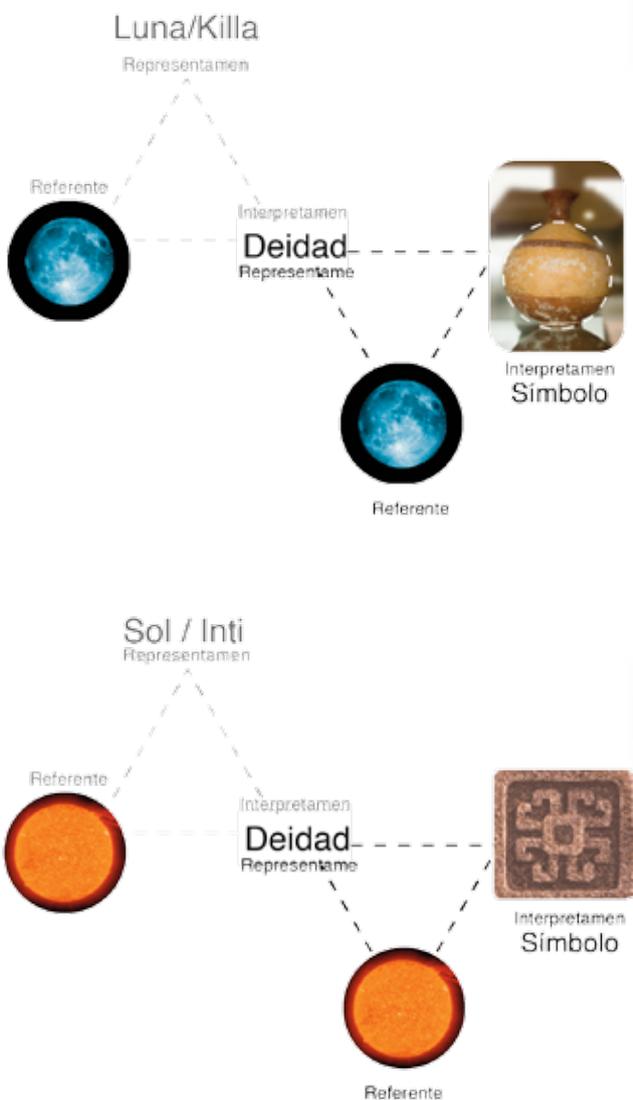


### Luna y Sol

En este caso se puede nombrar a la Luna y al Sol como sus principales deidades y como elementos cosmogónicos. Basándose en las explicaciones del primer capítulo.

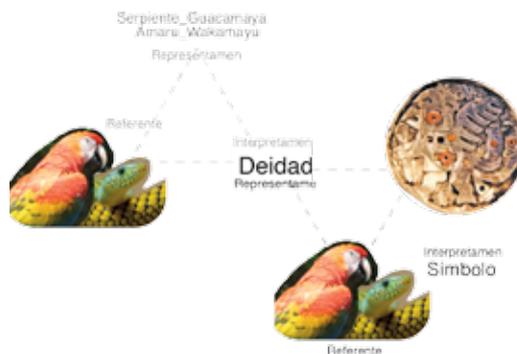
A partir de sus creencias los Cañaris plasmaron en su vida cotidiana la forma circular de los astros antes mencionados. Ésto se puede notar en la forma abierta de la pollera utilizada por las mujeres, la cual hace referencia a la fertilidad. Además sus astros están representados en las gráficas circulares plasmadas en los cuellos de los jarros y en la forma globular de las cerámicas.

“La figura circular posee un sentido universal y absoluto; simboliza la unidad, la perfección y la totalidad en una forma armónica, equilibrada y concentrada. Simboliza también la idea de protección y unidad...” (COSTA, 1971, p. 207).



### Serpiente y Guacamaya

Se habla de las formas zoomorfas y ornitomorfas plasmados en la construcción de su alfarería, basados en dos animales que son una parte muy importante de su mitología, que son la Serpiente y la Guacamaya.



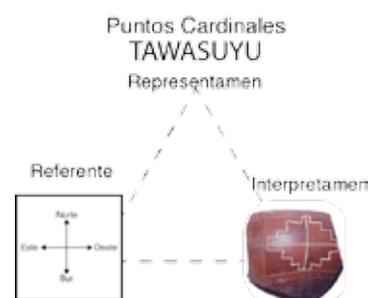
### Montañas/Cerro

Se menciona a las gráficas plasmadas en forma de zig-zag, escalonadas, formas triangulares que hacen referencia a la montañas, la naturaleza que se encontraban a su alrededor y sobre todo a las que forman parte de su mitología.



### Cruz

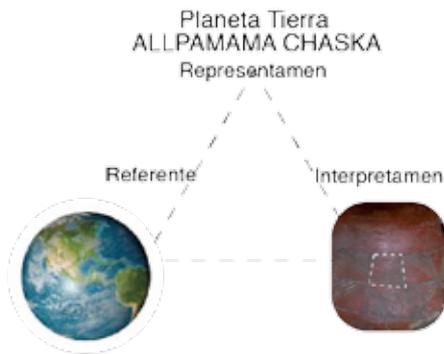
“La cruz establece un vínculo entre centro y círculo, y también entre cuadrado y triángulo... Es un símbolo de la totalidad del universo, una figura de la plenitud que reúne el equilibrio perfecto”. (COSTA, 1971, p. 209).



## Cuadrado

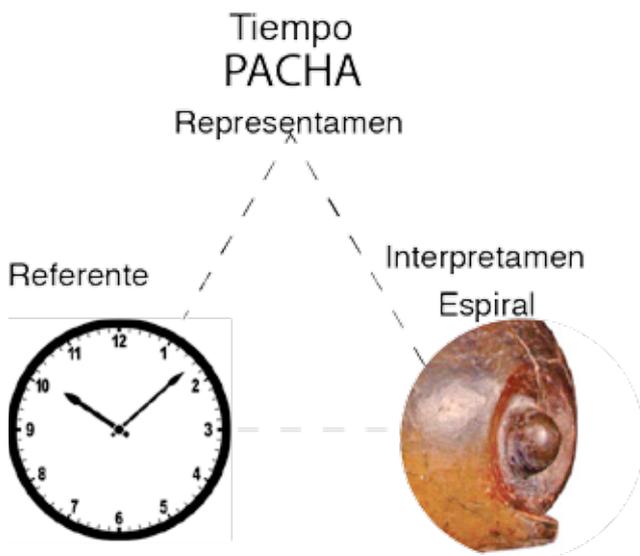
Existe la probabilidad de que los Cañaris creyeran que el planeta tierra era cuadrado, esto es lo que afirma Costas en su libro:

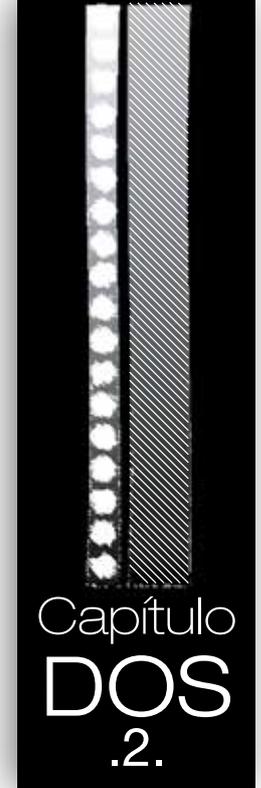
Es la forma básica del espacio, la forma antidinámica. Es la imagen del orden de la limitación y la estabilidad... Simboliza la Tierra, cuya forma es una idea muy antigua... El cruce de un meridiano y un paralelo divide a la tierra en cuatro partes... El número cuatro es un... símbolo totalizador y de plenitud estática. (COSTA, 1971, p. 212).



## Espiral

“La espira es la figura dinámica del tiempo expresada por una forma simple dotada de gran energía y sugestión... Es extensión, emanación, expansión, desarrollo, continuidad, rotación emergente creadora.” (COSTA, 1971) (poner página)





# Morfología de la Gráfica Cerro Narrío

Capítulo  
**DOS**  
.2.

## Morfología

Según la Real Academia Española “morfología” es “La parte de la biología que trata de la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones o transformaciones que experimenta.” Y según con relación a gramática es “Parte de la gramática que se ocupa de la estructura de las palabras”.

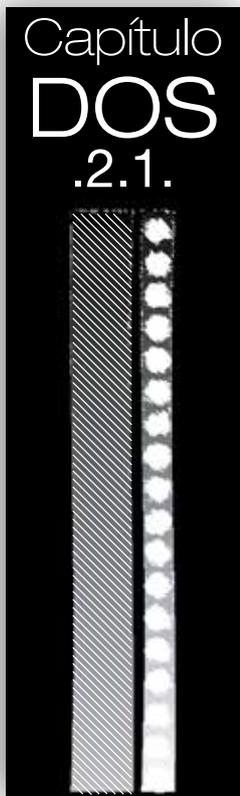
El estudio de la morfología se extiende a muchos campos, entre éstos se puede mencionar al diseño y a sus derivados. Al Diseño se lo define como el estudio de las formas o estructura de algún objeto.

“La morfología es el estudio de las formas y cada momento histórico tuvo su correlato en este campo, como expresión cultural de una época” (GIORDANO & JARAMILLO, 1990).

Es necesario que antes de realizar un análisis morfológico con relación a una imagen, se debe conocer algunos conceptos básicos de los elementos del diseño.

Para esto nos basaremos en la clasificación de los elementos de Wucius Wong en su libro “Fundamentos del diseño”.

## Conceptos Generales



Capítulo  
**DOS**  
.2.1.



## Elementos Conceptuales

Estos elementos “no son visibles” pero estos se encuentran presentes.

- El punto
- La línea
- Plano
- Volumen

## Elementos Visuales

Al trazar elementos conceptuales y formar objetos estos se hacen visibles ya que tienen color, volumen y texturas.

- Forma
- Medida
- Color
- Textura

## Elementos de Relación

“Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño...”.

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad

## Elementos Prácticos

“Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño.”

- **Representación:** “... formas derivadas de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano...”.
- **Significado:** “... se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.”
- **Función:** “... cuando un diseño debe servir un determinado propósito.”

Otros elementos principales para el estudio morfológico son:

## Módulos

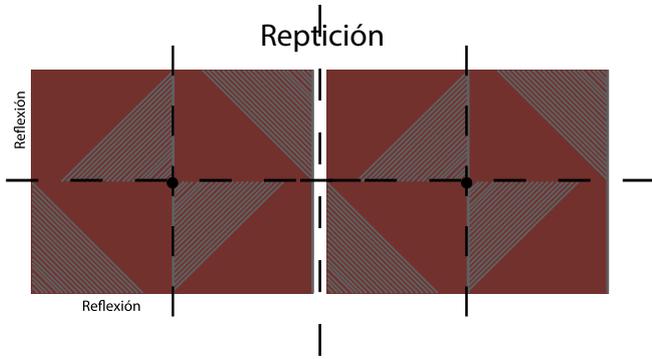
Un diseño compuesto por “una cantidad de formas... que aparecen más de una vez en el diseño.” Estos módulos unifican el diseño. Para que cumpla la funcionalidad de módulo, este debe ser simple y si el módulo es complejo se lo define como individual.

Al realizar una estructura con la unificación de módulos, éstos pueden cumplir con las siguientes funciones: repetición, reflexión, gradación, textura, etc.

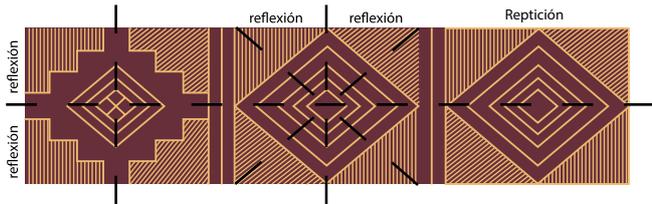
## Mallas o Tramas

Según Giordano y Jaramillo en el libro de diseño y artesanía es la “... partición sistemática de un ente geométrico, limitada en una figura e ilimitada en el espacio bi o tridimensional.” “La trama implica un ordenamiento abstracto de módulos...”, este puede ser por un sistema de líneas en un plano o espacio o por un sistema de “motivos planos o volumétricos”

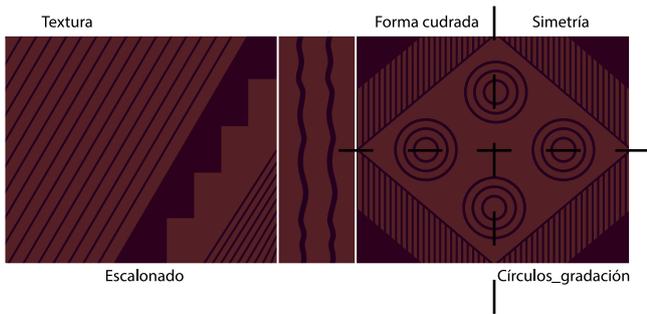
Estos elementos harán más sencillo el entendimiento del análisis morfológico de las gráficas Cañaris.



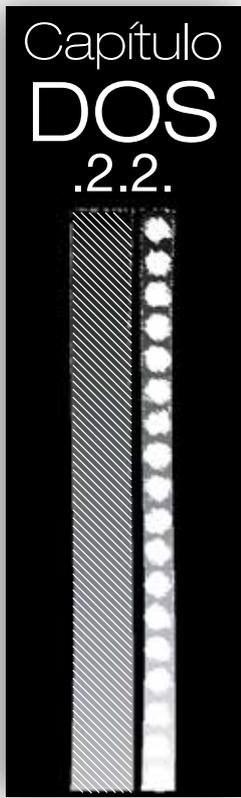
"Jarrón con decoración en bajo relieve."  
Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca  
Fotografía: D. Tenecota  
Ilustración: Magaly Tigre



"Vasija de pasta fina en la porción superior con motivos geométricos sobre fondo grisáceo."  
Tomado de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.59  
Ilustración: Magaly Tigre



"Fragmento de vaso de cerámica pintado de rojo brillante grabado."  
Tomado de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.59.  
Ilustración: Magaly Tigre



# Capítulo DOS

## .2.2.

# Estudio Morfológico de la Gráfica Cerro Narrío

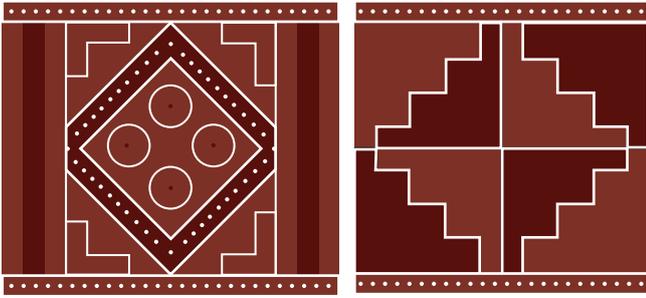
El estudio de la morfología es el punto de partida para la conceptualización y enfoque del diseño, ya que ayudará a profundizar la ideología de la cultura Cañari.

Los registros gráficos plasmados sobre las cerámicas de Cerro Narrío se caracterizan por el uso de planos y líneas con diferentes direcciones, pero siempre manteniendo un eje de simetría.

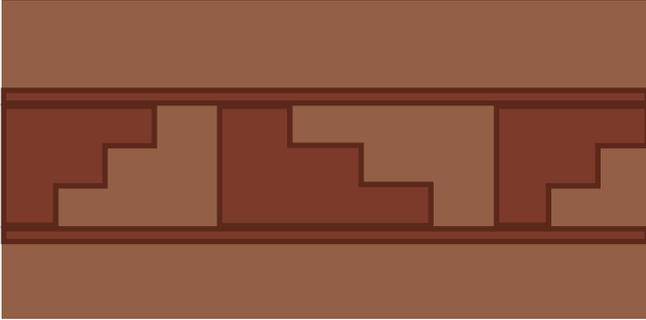
También se puede visualizar la estructura de las tramas básicas que facilitan la repetición del módulo. La estructura de la matriz limita la dirección de las texturas, el recorte de la línea y su densidad.

Existen algunas excepciones morfológicas como es el caso de estas imágenes. Se puede observar que se mantiene la matriz, pero cambia la organización interna del módulo volviéndose individual, su constante son las texturas, pero con direccionalidades diferentes en cada sentido con relación a un eje central y la forma romboidal en el centro de la figura da cabida a las gradaciones.

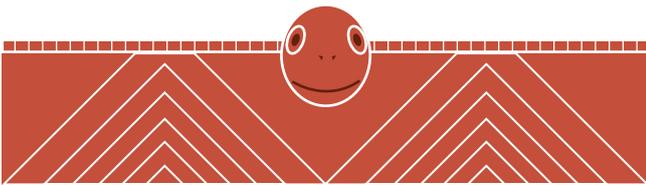
A continuación se muestran algunos ejemplos.



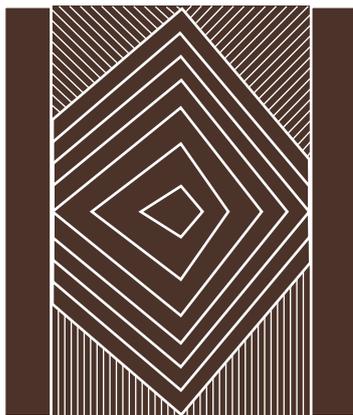
"Fragmento de vaso de cerámica pintado de rojo brillante grabado."  
Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.59  
Ilustración: Magaly Tigre



"Fragmento de vaso de cerámica pintado de rojo brillante grabado."  
Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.59  
Ilustración: Magaly Tigre



"Vaso rojo leonado con decoración en bajo relieve y cabeza de guacamaya."  
Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca  
Fotografía: D. Tenecota  
Ilustración: Magaly Tigre



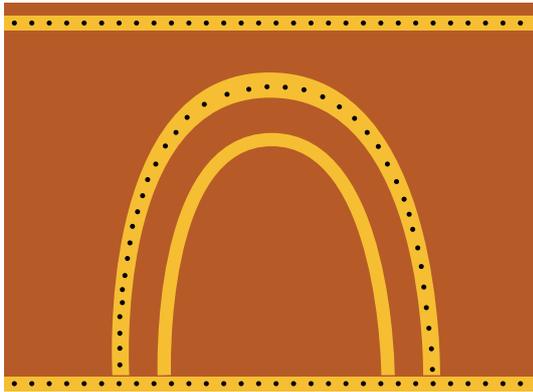
"Vaso ocre con decoración en positivo."  
Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca  
Fotografía: D. Tenecota  
Ilustración: Magaly Tigre



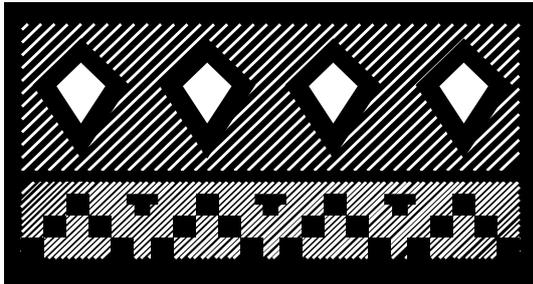
"Fragmento de vaso ocre con decoración en positivo y bajo relieve."  
Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca  
Fotografía: D. Tenecota  
Ilustración: Magaly Tigre



"Jarrón con figura zoomorfa"  
Recuperado de: <http://enjoyforecuador.blogspot.com/2009/11/periodo-formativo-3.html>  
Ilustración: Magaly Tigre



Asiento de cerámica\_Narrio Tardío  
Recuperado de : <http://www.encyclopediadelecuador.com/IndiceFotos.php?Ind=439>  
Ilustración: Magaly Tigre



"Vasija de barro policromado Cultura Cañari"  
Recuperado de :<http://www.euroamericano.edu.ec/contenido/0741%20Historia%20del%20Arte%20Ecuatoriano/CULTURAS%20ORIGINARIAS%20Y%20DEL%20FORMATIVO.pdf>  
Ilustración: Magaly Tigre



Capítulo  
**DOS**  
.3.

## Bocetos de Módulos Tramas

... es conveniente que cada sociedad exprese su identidad partiendo en sus creaciones de aquellos rasgos culturales que les son peculiares, ya que renunciar a la identidad trae el riesgo de convertirse en reproductores y copistas de lo que en otros conglomerados humanos se han creado. (MALO, 1990, p. 55).

...un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo" ya sea este un mensaje o un producto .... El diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. (WONG, 1996, p. 46).

El estudio morfológico de la gráfica Cañari se puede tomar como referencia y sobre todo, se convierte en un punto de partida para la elaboración del diseño y estructuración de módulos, sin destruir la lectura original de sistema gráfico.

Lo que se tratará de hacer es no tergiversar los conceptos antropológicos y se tomará como referencia la tradición y la cultura sin dejar de lado los conceptos universales del diseño.

## Bocetos de Módulos

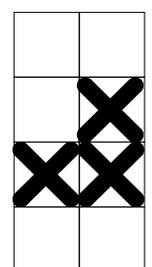
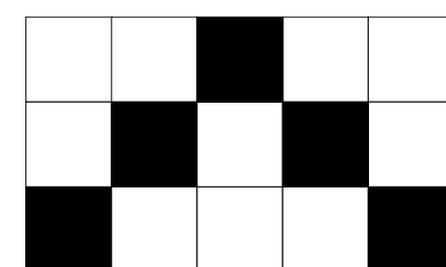
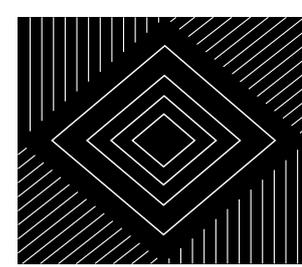
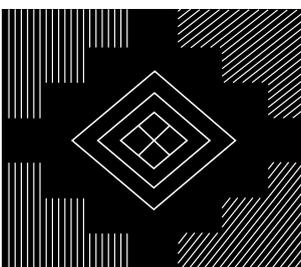
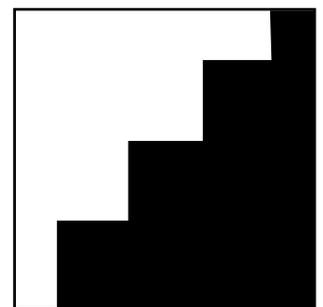
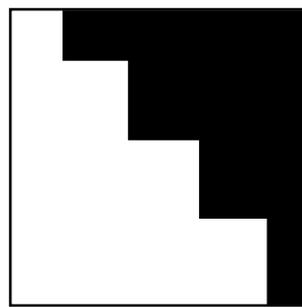
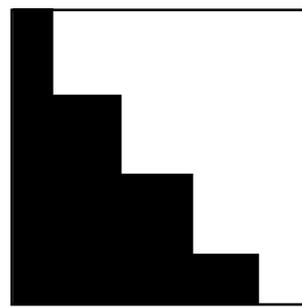
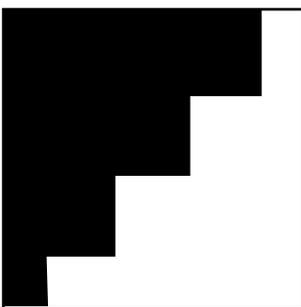
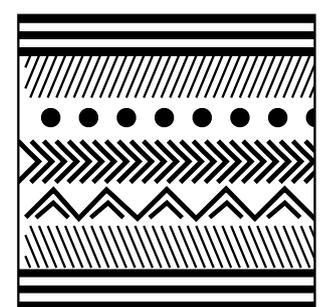
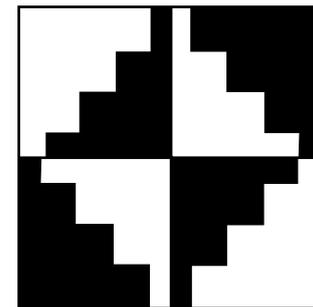
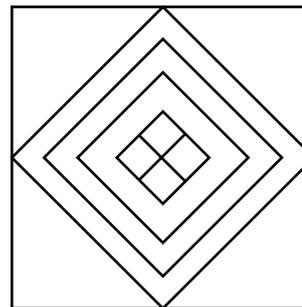
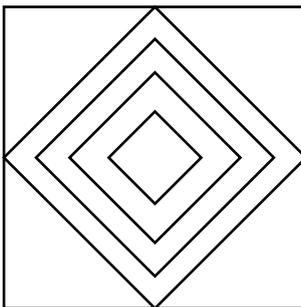
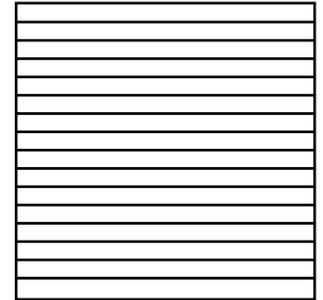
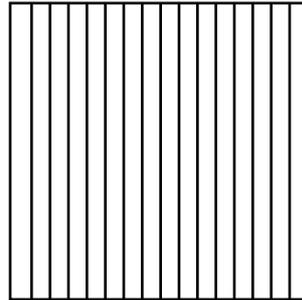
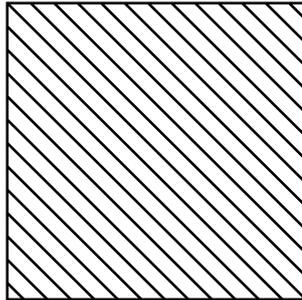
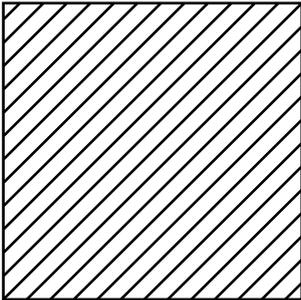
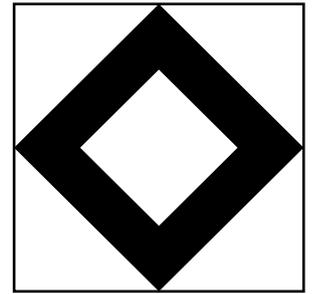


Capítulo  
**DOS**  
.3.1.



### Primer Bocetos\_Módulos

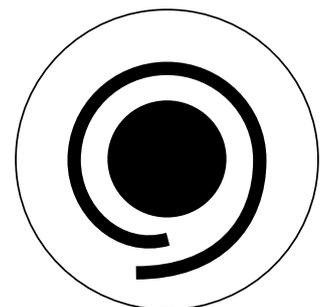
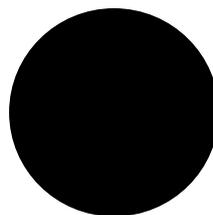
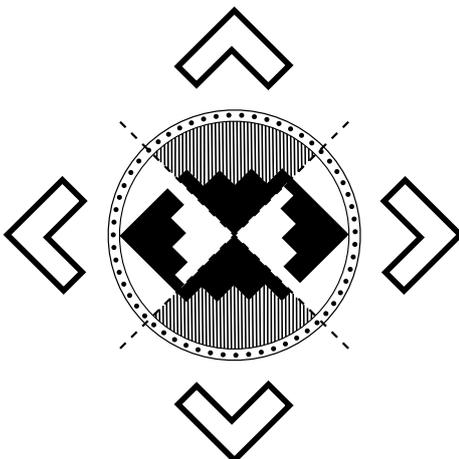
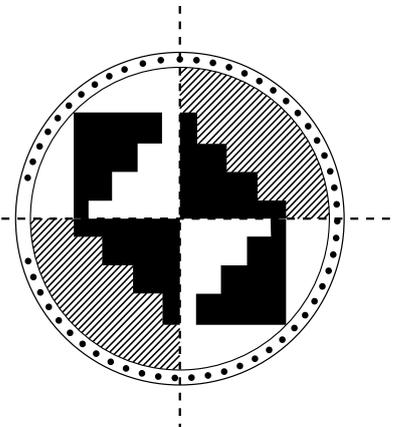
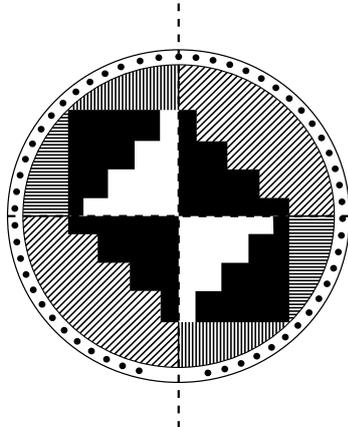
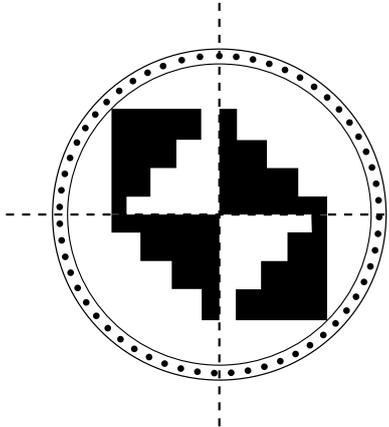
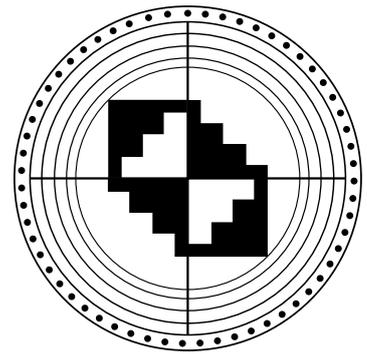
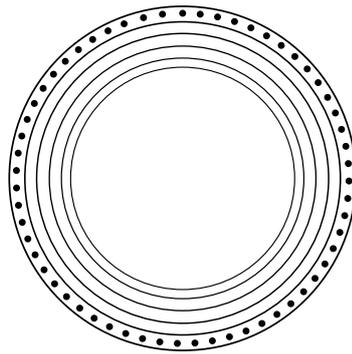
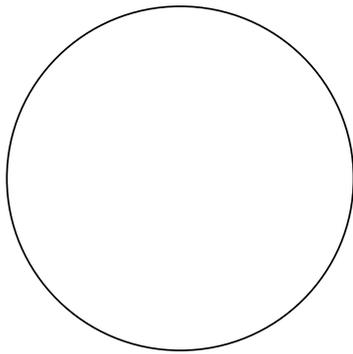
Se toma como referencia para los primeros bocetos de los módulos un plano cuadrado, ya que en la gráfica de los Cañaris este módulo es una constante plasmada en la mayoría de sus vasijas, y en el que se mantiene una constante, la figura escalonada, las tramas en diferentes direcciones, se ha empleado las líneas en zig-zag, las texturas que son parte constante en las gráficas Cañaris, los círculos, la forma básica de "X" en los bordados.





## Segundo Bocetos\_Módulos

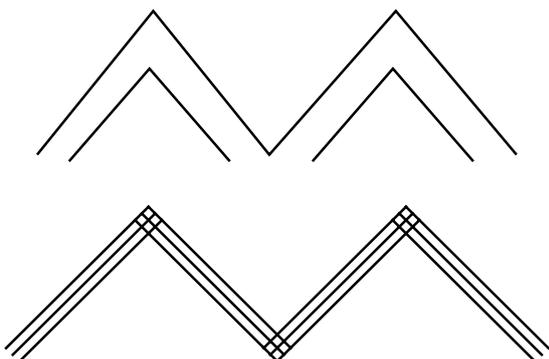
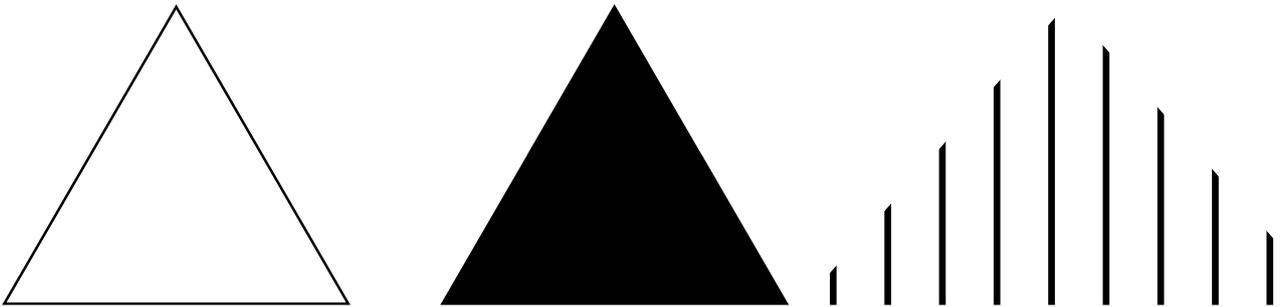
Para los segundos módulos se ha tomado como modelo las creencias cosmogónicas, en este caso la "Luna", basados en la explicación de los mitos del primer y segundo capítulo. El plano de este módulo es circular en su forma simple, como elementos se toma de referencia a las formas escalonadas, textura en diferentes direcciones y se incluye como módulo también a la espiral.





### Tercer Bocetos\_Módulos

Para este tercer módulo se ocupa el triángulo o formas en zig-zag, un elemento representativo de la Cultura Cañari.  
Con este módulo se trata de jugar con texturas, y también se le mantiene al triángulo simple.



Todos estos elementos aunque sean rígidos y permanezcan en una misma dirección aportará al diseño dinamismo y tomará otra direccionalidad al formar la mallas o tramas.



Capítulo  
**DOS**  
.3.2.

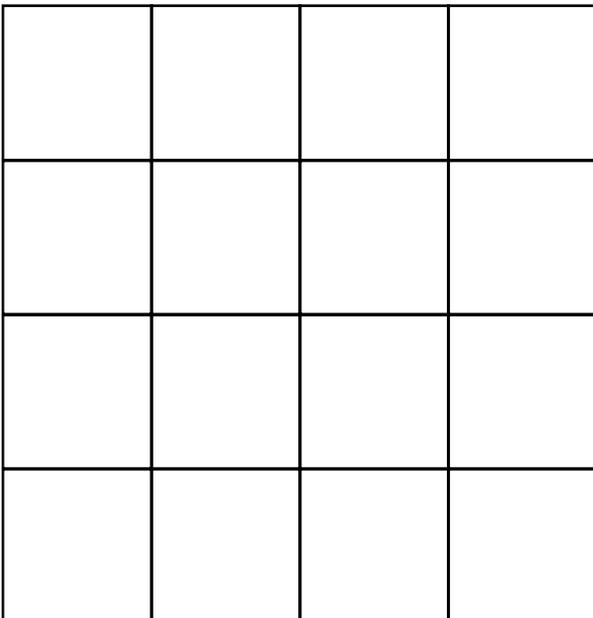
## Bocetos de Tramas

El “conjunto” organizado sería entonces un producto concluso del sistema en el aspecto significativo y sus características lo independizan del sistema generador para significar una totalidad estructurada y conclusa que menciona el sistema pero no se agota en él.

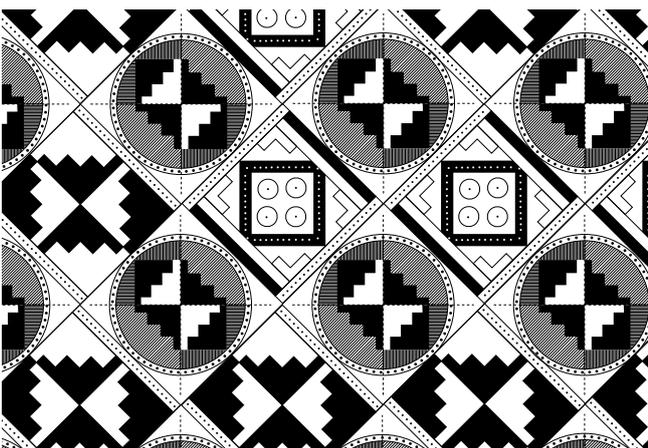
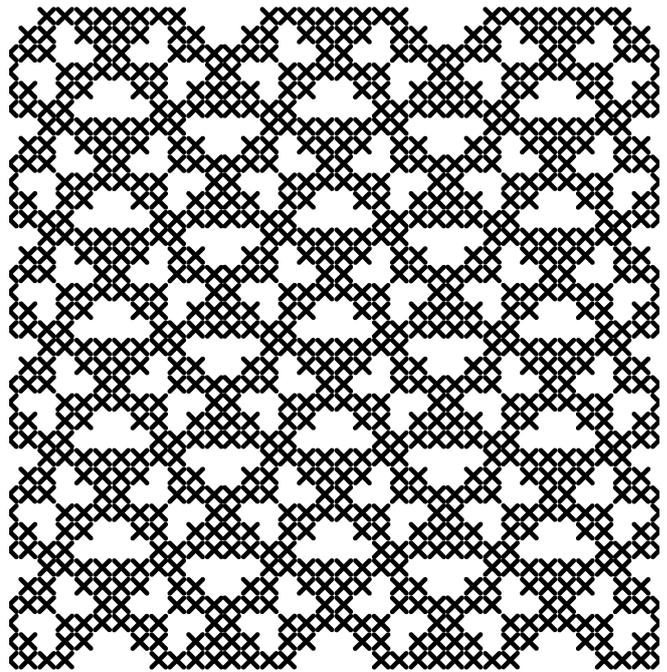
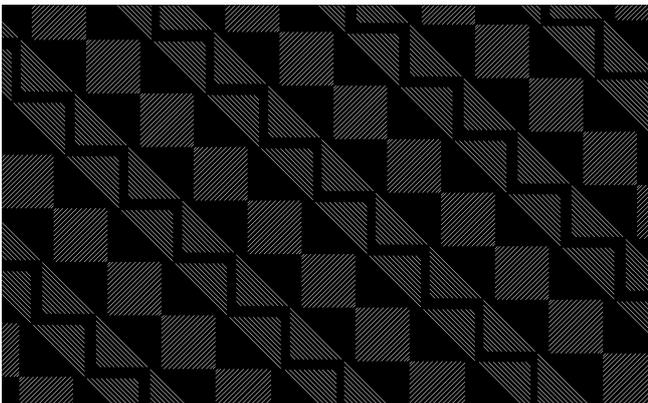
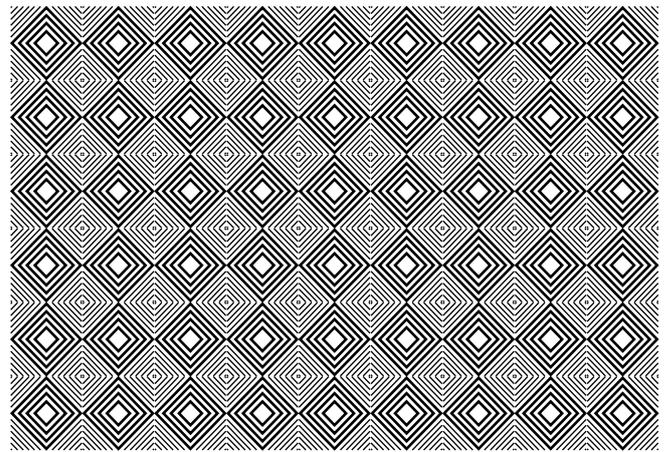
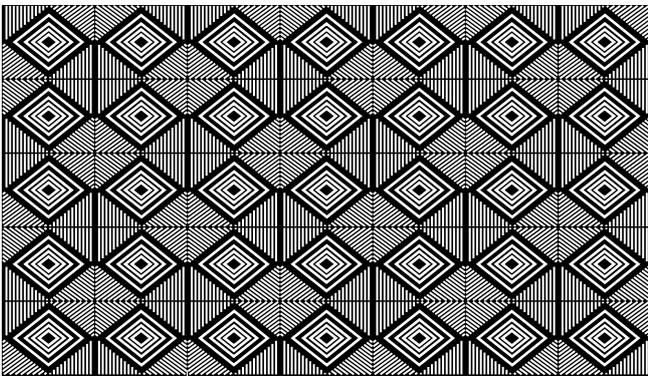
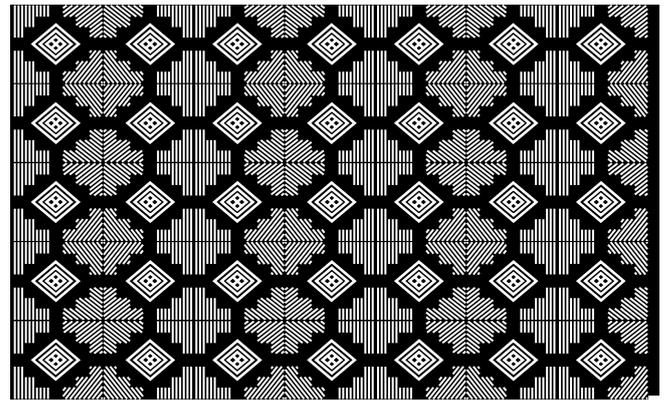
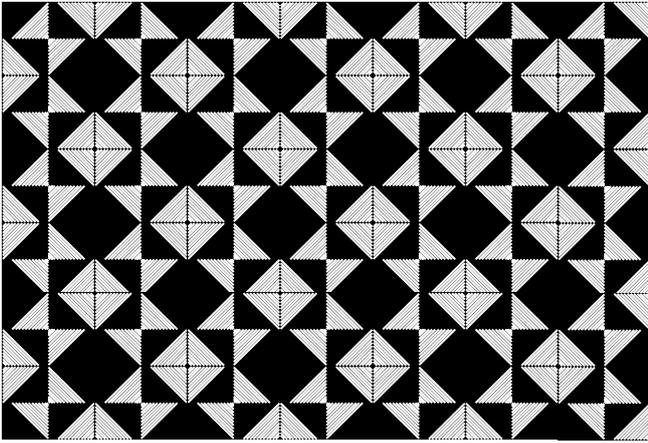
(GIORDANO & JARAMILLO, 1990, p. 139).

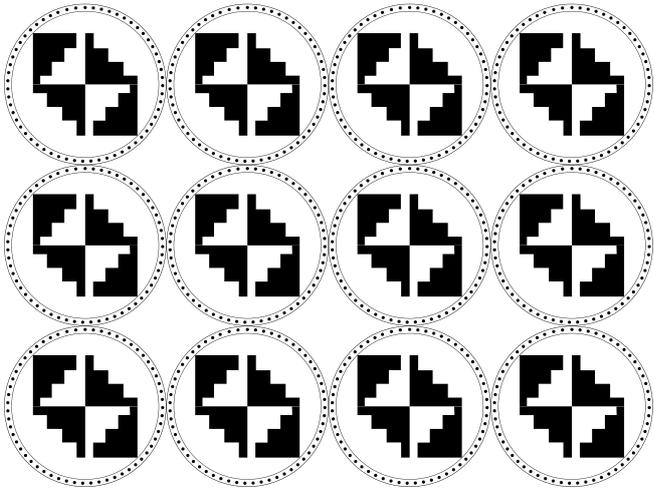
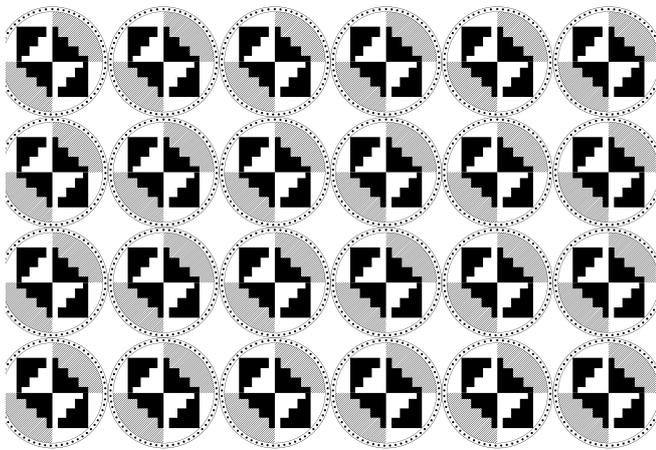
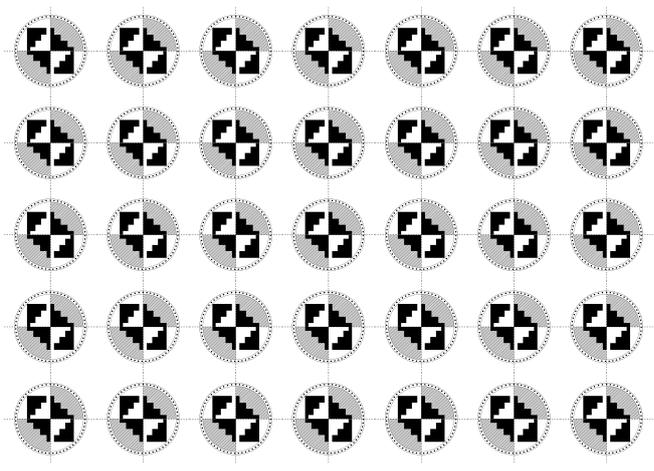
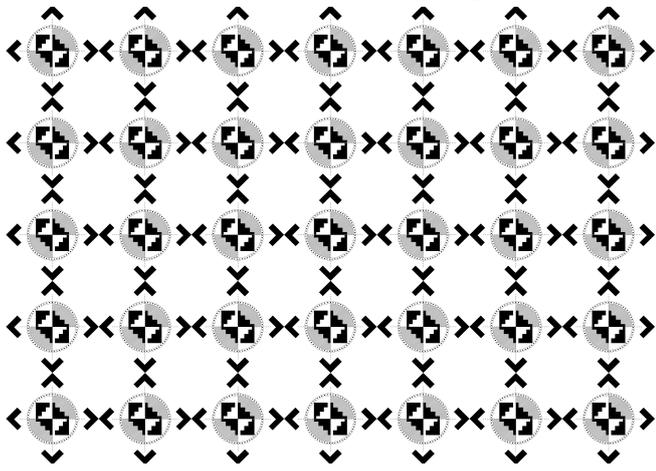
### Trama I\_Bocetos\_Módulos

Como bocetos para las tramas se toma como guía una malla básica, jugando con las funciones de los módulos, para éste se ha tomado algunos módulos como bocetos básicos. Para la organización y armado de las mallas se ha basado en las funciones básicas de diseño como: la repetición, traslación, reflexión.



Trama o Malla Básica



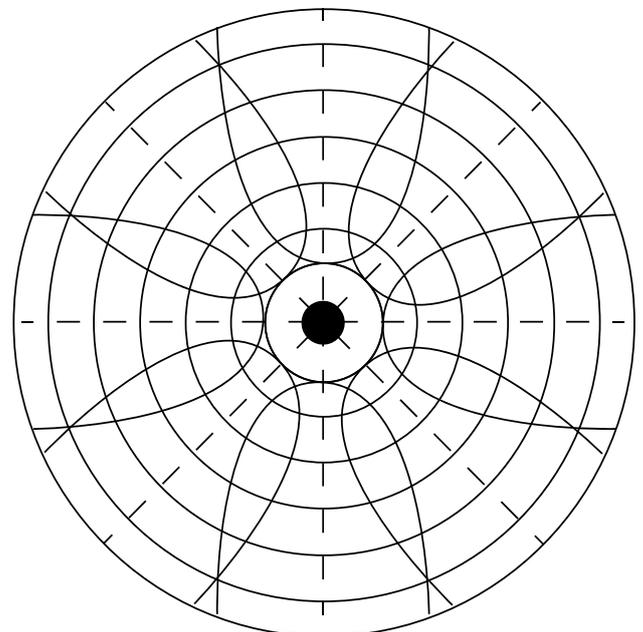
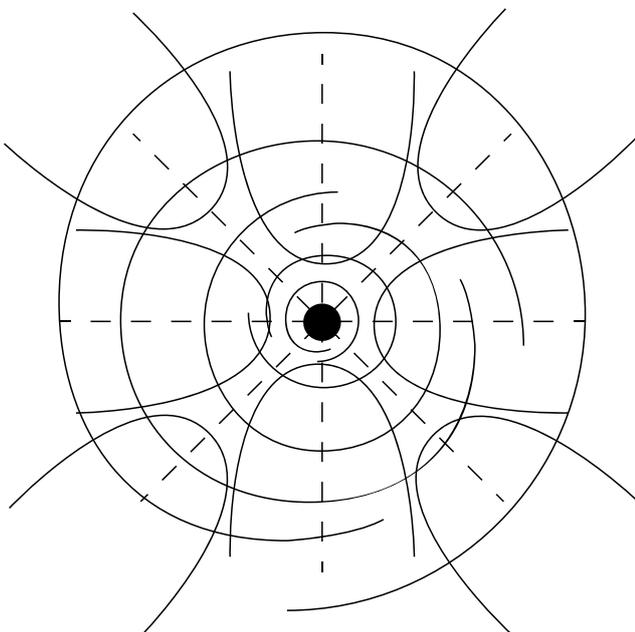
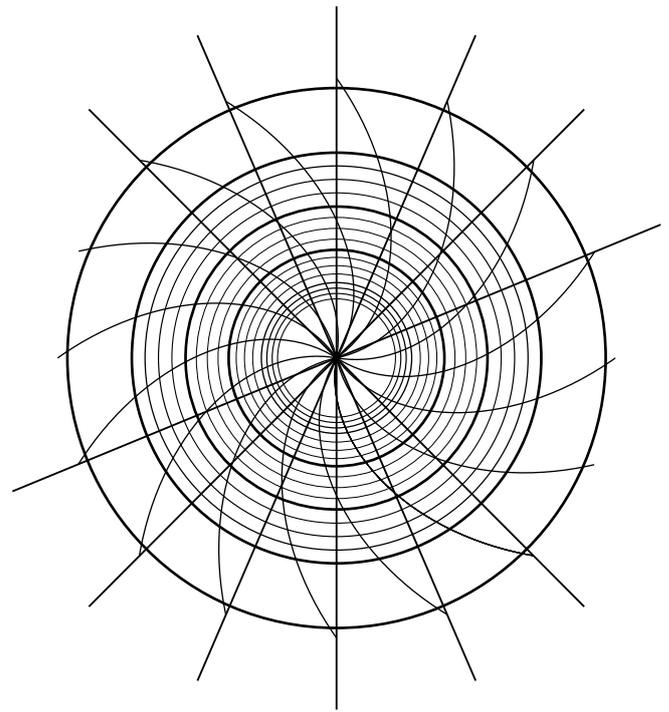
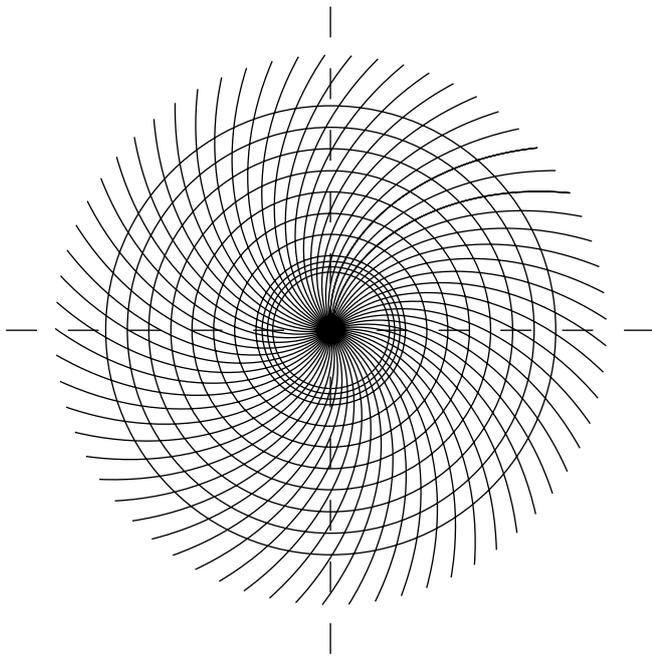


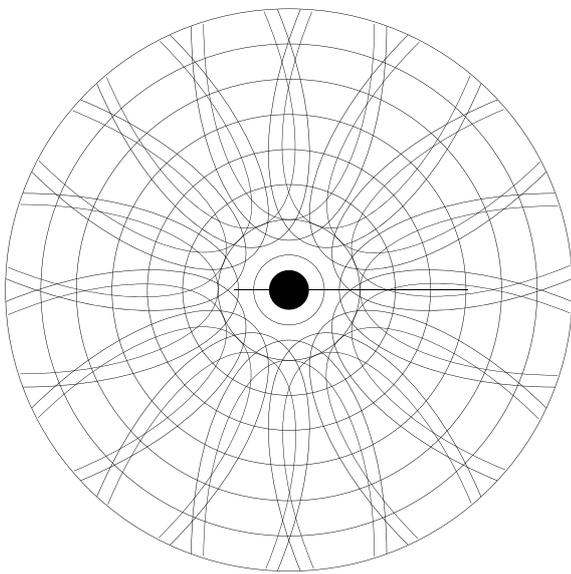
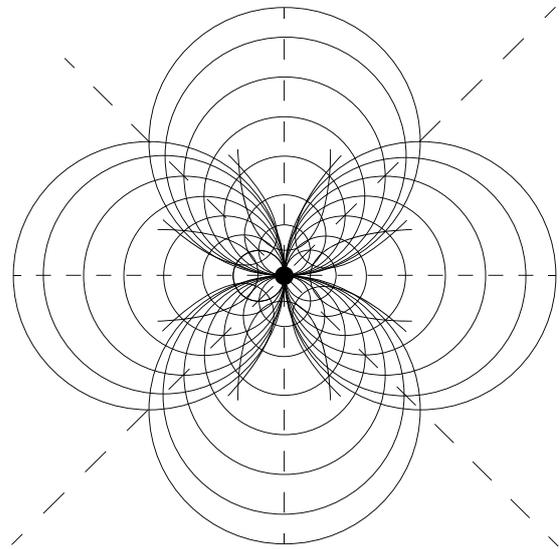
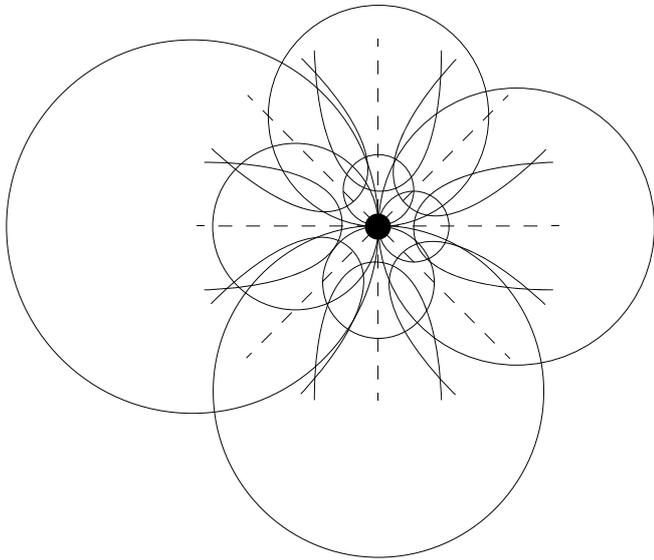


## Trama 2\_Bocetos\_Módulos

“El concepto de organización está relacionado directamente con el sistema. Todo sistema presupone unidades y reglas como operatoria que, intencionalmente, serán mas o menos explícitas según el significación puesta en juego en el diseño.” (GIORDANO & JARAMILLO, 1990).

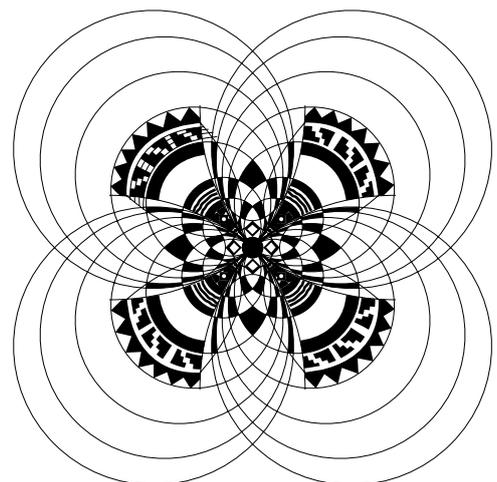
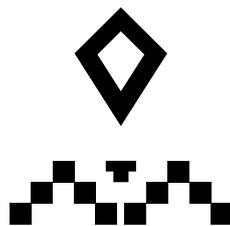
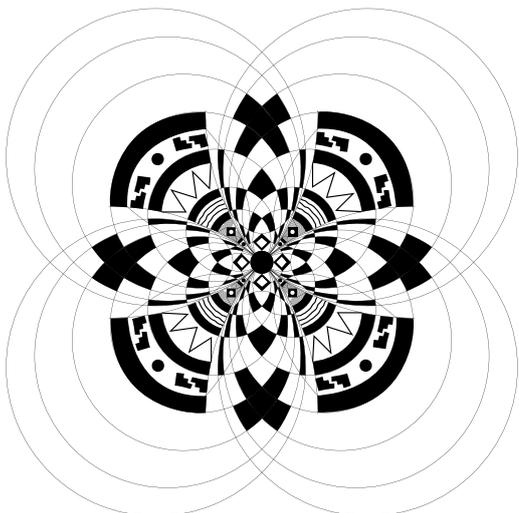
Igualmente con el mismo concepto del tercer módulo sobre los mitos, faces y eclipse lunar, se ha realizado varias malla de superposición de estructuras de radiación, ésta contiene repetición, similitud y gradación con subdivisiones estructurales, ya que dentro de estas irá colocado los módulos aquí tenemos algunos ejemplos:

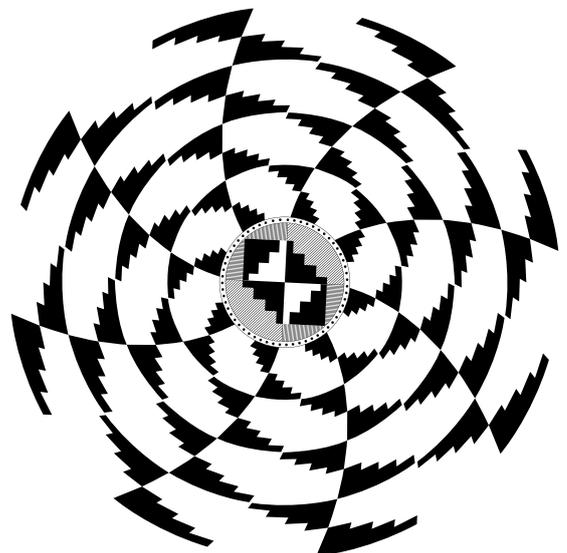
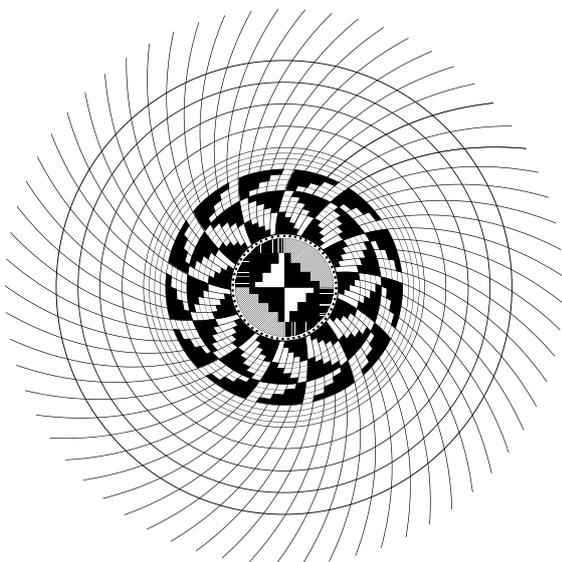
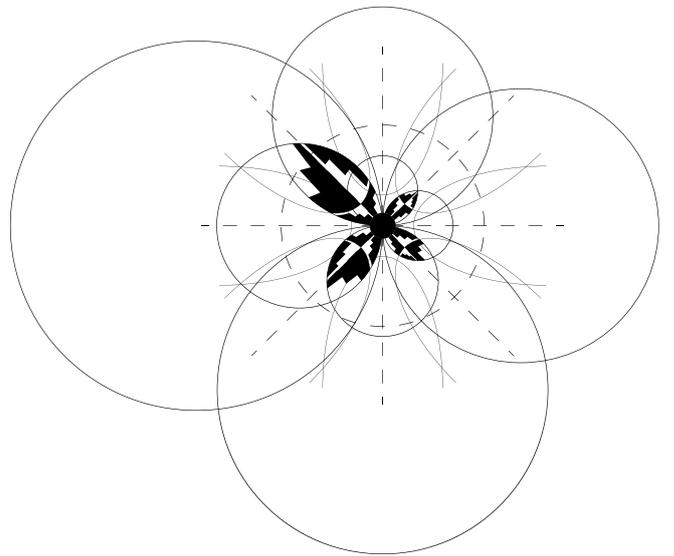
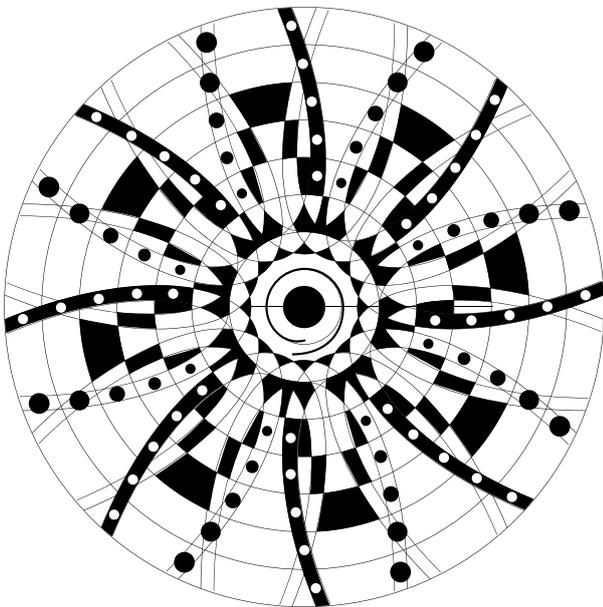
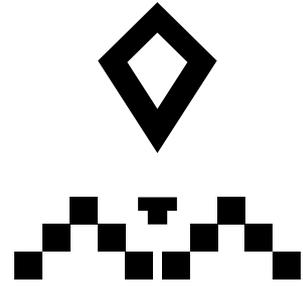
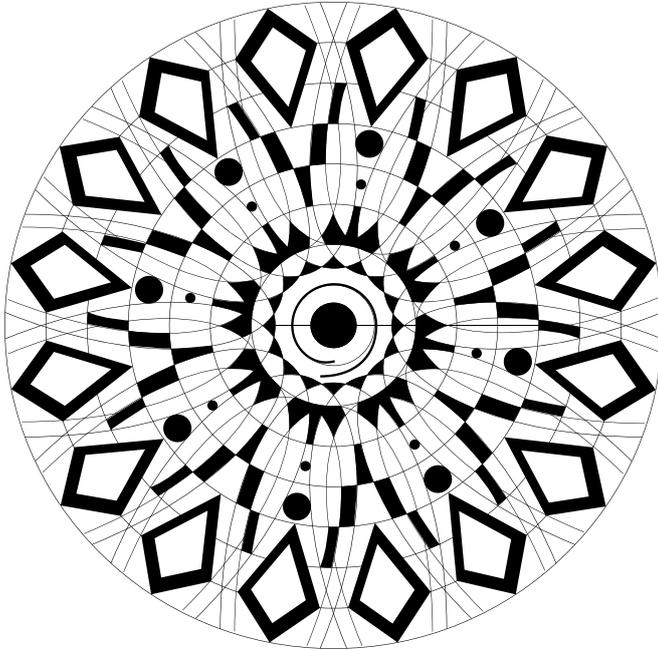




Se ocupan varios módulos y se los transforma ya que estos deben ir acoplados a las mallas, de esta manera damos otra interpretación a la gráfica Cañari.

Estos son algunos bocetos de aplicación de mallas otras.



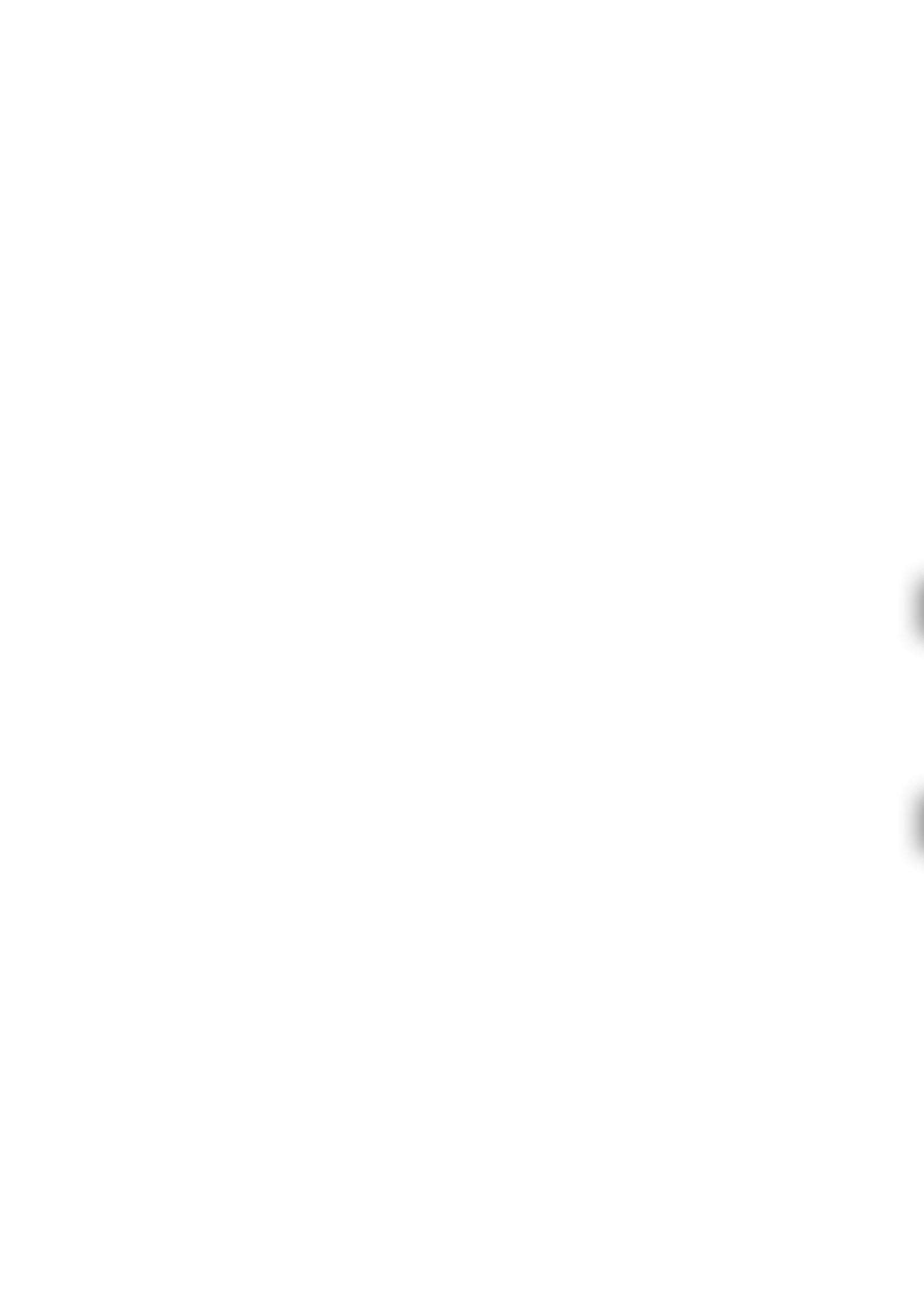


Capítulo  
**TRES**

# **DISEÑO Y APLICACIÓN**

“El diseño es un lenguaje y, por lo tanto, es un hecho social e histórico y sus productos se validan en función de la “portación de sentido”.”

(GIORDANO & JARAMILLO, 1990)





# Proceso de Diseño y Aplicación de Color

## Capítulo TRES .1.

### Concepto

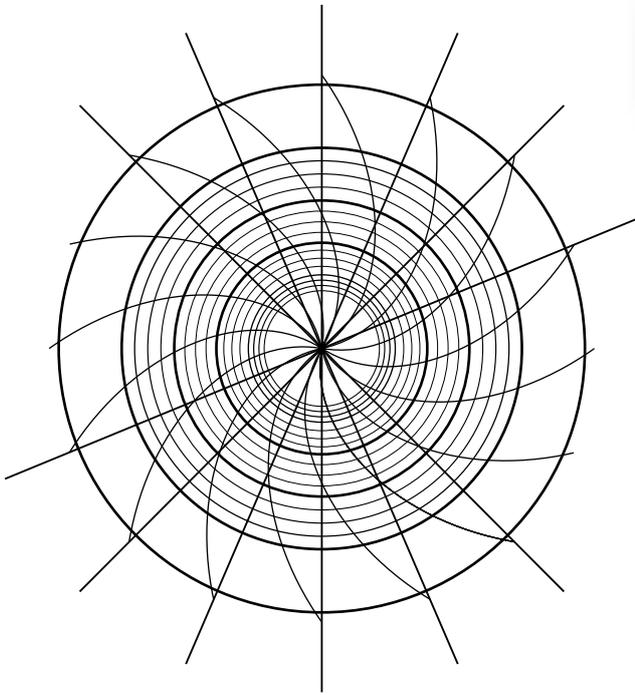
Lo que se desea plasmar y comunicar en estos diseños, es historia e identidad y una buena lectura visual de la imagen, ocupando los elementos cosmogónicos, en este caso la forma circular de la luna, la interpretación de la fase lunar como movimiento y finalmente eclipse lunar basados en sus mitos.

### Objetivo

Realizar dos gráficas tomando en cuenta todos los conceptos de diseño, estudios de lenguaje visual y antropológicos expuestos anteriormente, ya que éstos darán mayor validez a la gráfica a realizarse.

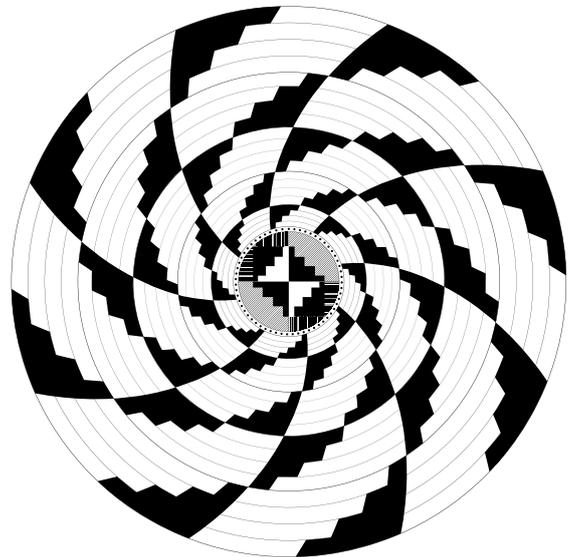
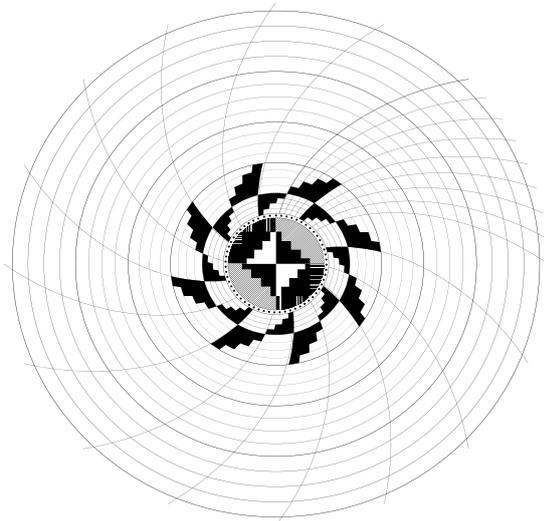


Primera Gráfica



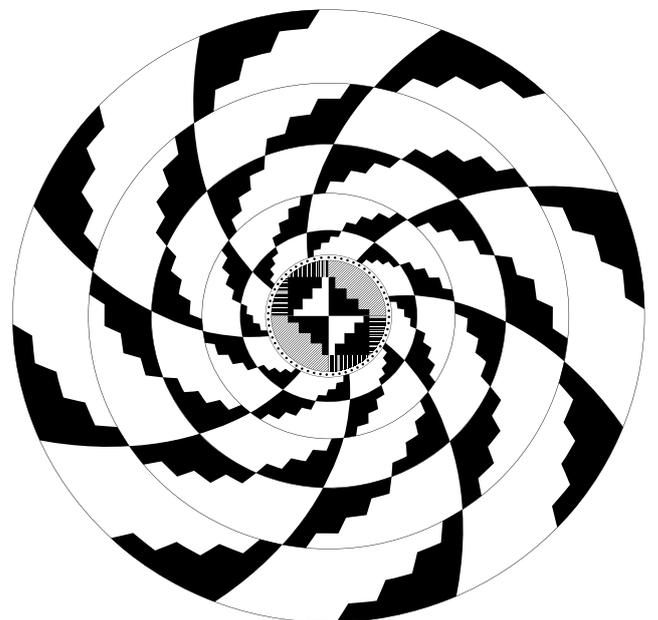
Estas gráficas mantienen una constante que es su estructura circular, ocupando distintas tramas, parten desde un centro concéntrico lo cual une y da movimiento a los elementos que parten de éste.

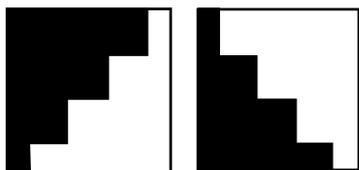
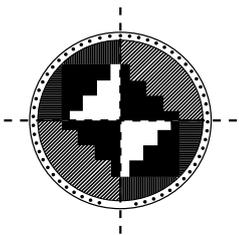
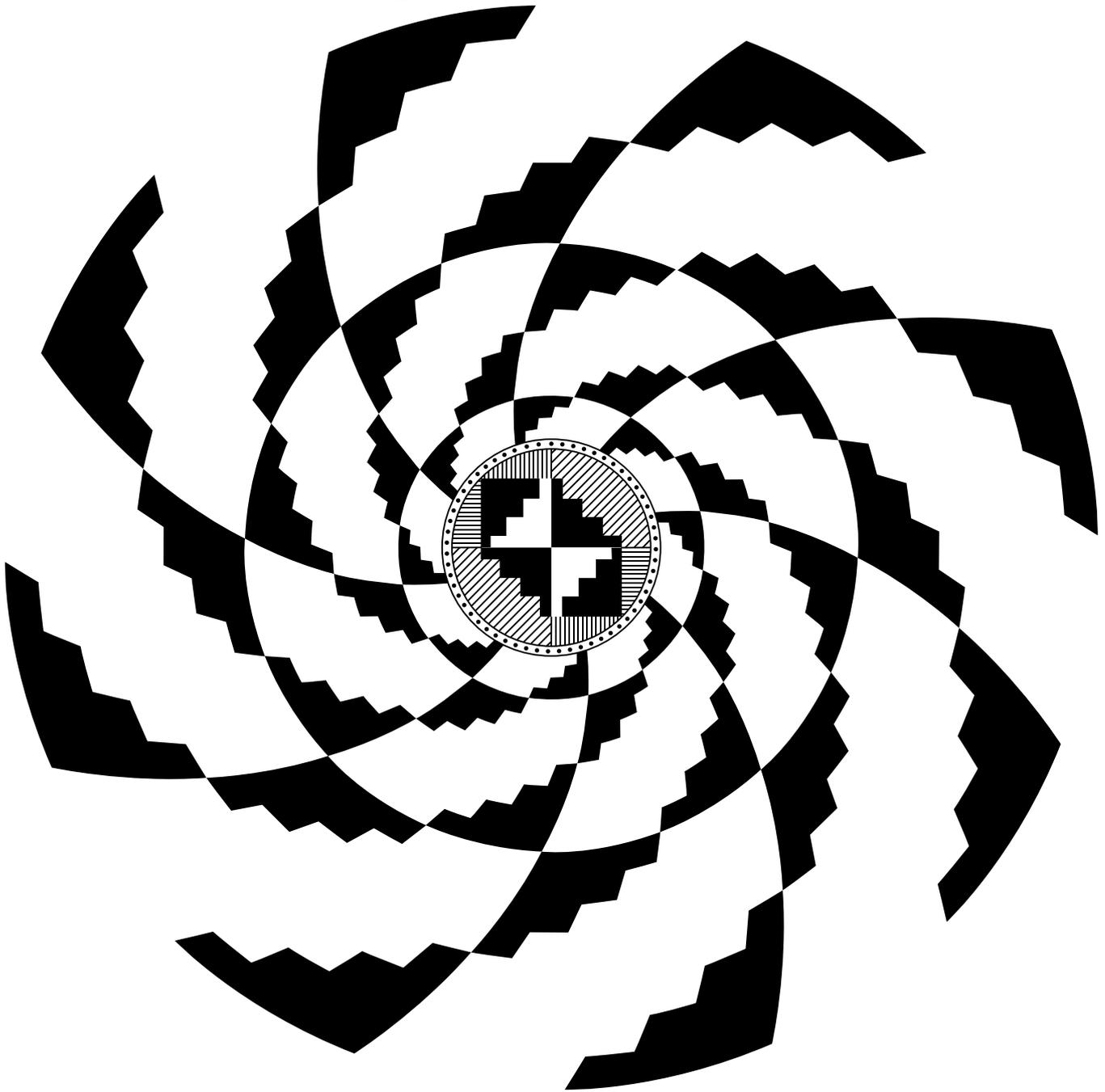
En la primera gráfica, en la parte central de la matriz, se toma un módulo de los bocetos anteriores, este centro es tomado de la interpretación de la cruz de las gráficas Cañaris, éste otorgará a la matriz direccionalidad y simetría. Como segundo módulo a ocupar es el módulo escalonado en su forma simple. La modificación de este módulo es debido al espacio y forma que ocupa en cada espacio de la trama, pero a su vez mantiene la misma lectura de la original. El módulo va en gradiente y su repetición es en base a un punto concéntrico, cada vez que avanza su gradiente este se refleja.



Capítulo TRES .1.1.

Mallas Finales



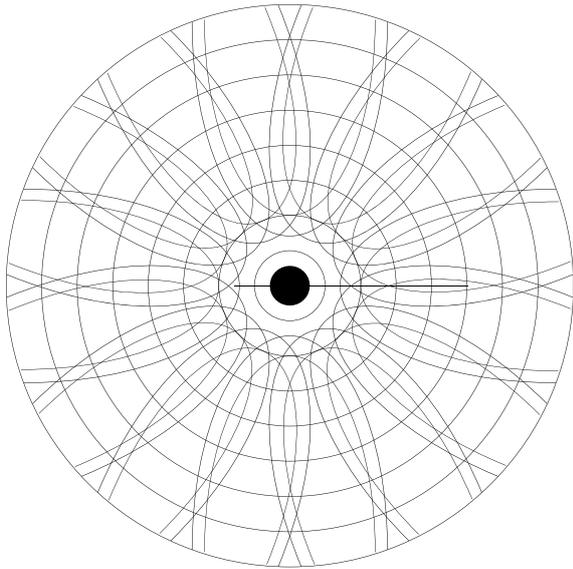
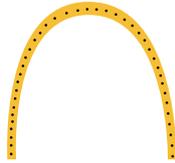


Lo que se quiere interpretar es el movimiento de la Luna mediante sus fases en la transición del tiempo, y en el centro se ubica la cruz ya que según los conceptos anteriores se menciona que la cruz es la orientación, direccionalidad.

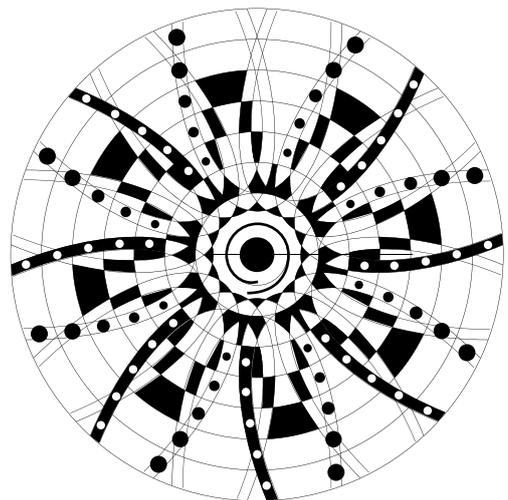
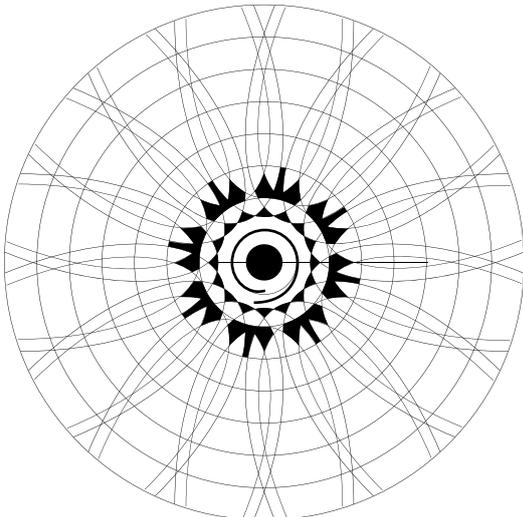
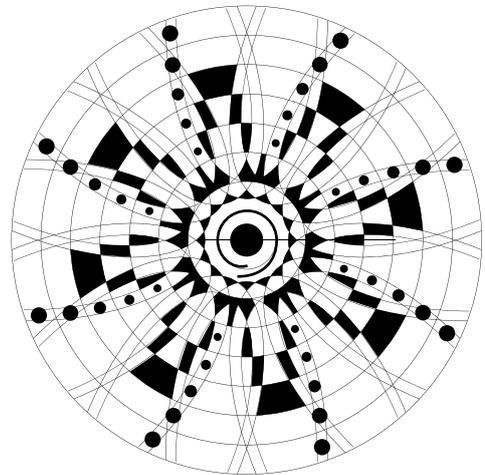
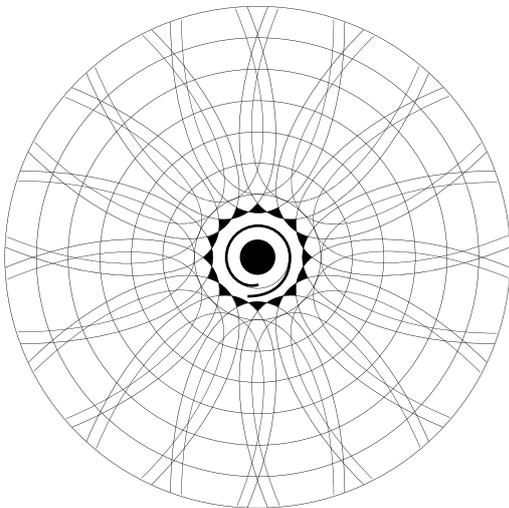
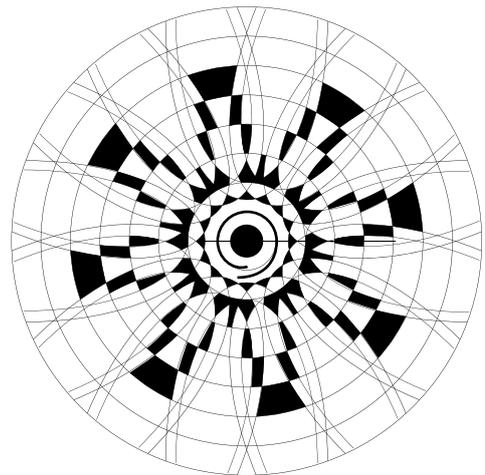


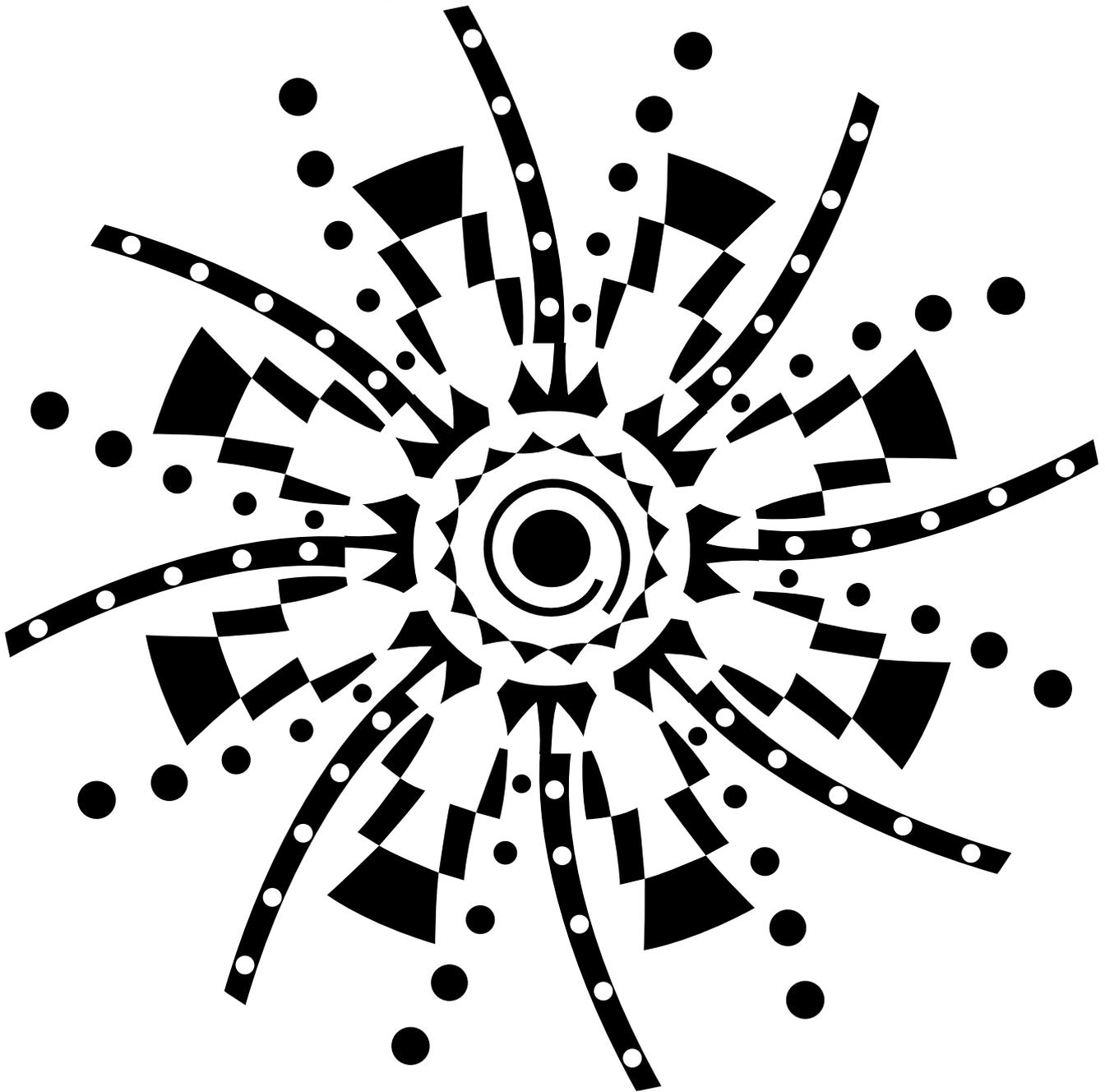


Segunda Gráfica



En la segunda gráfica, la malla es construida con elementos de las gráficas Cañaris, su repetición es en base a un punto céntrico, como módulos se ocupa la espiral y la circunferencia como parte central, a su alrededor se toma como referencia el módulo triangular pixelado, su transformación es debido al diseño de la malla, éste módulo va en gradiente igual que los círculos sin perder su lectura triangular. Se extrae una parte del módulo de arco para dar más movimiento a la gráfica. Éstas tres últimos módulos se repiten en forma continua desde un punto central.





En esta gráfica se mantiene el mismo concepto de fases lunares recordando que tiene 8 etapas, estas 8 etapas están representadas en las circunferencias como base de la malla en gradiente, se ocupa varios módulos ya que en una sola pieza se puede contar la historia Cañari.

También el movimiento que se da a ésta, es basado e interpretado en los mitos del eclipse lunar, ya que si bien se recuerda, según los Cañaris el sol era una araña que amenazaba a la luna y ellos hacían ruido para que esa araña se fuera.

En este caso se desea dar la sensación de una araña y el ruido a los varios elementos gráficos.





Capítulo  
**TRES**  
.1.2.

## Objetos de Aplicación



### Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC'S) 2012

La mejor manera de explicar la razón del medio de aplicación es basarse en la siguiente cita "...no cabe limitar el respeto a la tradición... es menester incorporarla al presente y proyectarla al futuro." (MALO, 1990, p. 59).

De esta forma con respecto a la anterior cita se ha tomado como objetos a utilizar para la aplicación de las gráficas, estuches y skins para objetos digitales como laptop, tablets y smartphone, ya que estos objetos hoy en día son indispensables o se los utiliza por moda, ahora para demostrar esto tomamos como referencia la base de datos de las estadísticas realizadas por la INEC, "Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC'S) 2012".

En el 2012, el 40% de los hombres utilizaron computadora frente al 37,5% de mujeres.



El grupo etario con mayor número de personas que utilizaron computadora es el que está entre 16 a 24 años con el 66,4%, seguidos de los de 5 a 15 años con el 55,2%.



En el 2012, el 52,7% de los hombres tiene un teléfono celular inteligente (SMARTPHONE), frente al 47,3% de las mujeres.



Capturas de pantalla página INEC  
Recuperado de: [http://www.inec.gob.ec/sitio\\_tics2012/presentacion.pdf](http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/presentacion.pdf)

Estas encuestas reflejan que el 37,7% de la población usa computadora; 13,9% usa computadoras portátiles y el 81,7% usa celular en el 2012. En cuanto a las computadoras, las encuestas revelan que las personas desde los 5 años en el Ecuador usan computadora y que el mayor uso de computadora por edad es desde los 16 a los 24 años con un 66,4%. También que el 47% del sector urbano usa computadora y que las personas que más utilizan la computadora son los hombres con un 40% a comparación de las mujeres que tienen un porcentaje de 37,5%. Además el 47,80% de personas en la provincia del Azuay usan computadoras. Todos estos datos corresponden al año 2012. Con respecto a los celulares, el 57,6% de la población urbana, el 46,6% a nivel nacional y el 48,3% en Azuay usan celular. Con relación al género el 52,6% de los hombres y el 48,3% de las mujeres usan celular. Las encuestas que corresponden a la edad arrojan que desde las personas ubicadas entre los 16 a 24 años tienen un porcentaje de 64,1% de uso de celular. En cuanto a los celulares inteligentes tenemos que el 50,4% a nivel nacional y el 11,7% en el Azuay poseen un Smartphone. Asimismo el 52,7% de los hombres y el 47,3% de mujeres poseen un celular inteligente. Además el 17,8% de la población, que se encuentra entre los 16 y 24 años cuenta con uno de éstos celulares. Al mismo tiempo se intentará hacer un especial énfasis en el uso de celulares inteligentes a nivel educativo, ya que el producto se dirigirá a este campo. De esta forma tenemos que el 17,4% superior no universitario, el 25,8% superior universitario y el 48,8% perteneciente a postgrados posee un Smartphone. Cabe recalcar que todos estas estadísticas se basan el año 2012.

Estas estadísticas demuestran que desde el 2009 hasta el 2012 el consumo de la tecnología en el Ecuador a incrementado, en conclusión con estos datos se puede demostrar que el target al que será dirigido este proyecto es a hombres y mujeres de 16 a 24 años para la ciudad de Cuenca.

Estas personas se ven obligadas a proteger sus propiedades ya que estos objetos son susceptibles a sufrir daños por el traslado y por el uso diario y la protección que se ofrece involucra desde mochilas hasta protectores de teclado.

El objetivo es que de una manera directa o indirecta estas personas ayudarán a propagar el producto, contribuyendo con el rescate de identidad de la riqueza Cañari.



## Psicología del Color

Todo color tiene un significado y no existe color que carezca de esto. Estos significados se vinculan directamente con los sentimientos y con la percepción psicológica de las personas, ya que éstas puede definir una escala de colores desde el amor al odio, o desde su color favorito hasta el que menos le gusta, etc.

“La creatividad se compone de un tercio de talento, otro tercio de influencias exteriores que fomentan ciertos dotes y otro tercio de conocimientos adquiridos...” (HELLER, 2004)

El efecto y significado del color está determinado por el contexto en el que se desarrolla, ya sea para escoger el color de la ropa basado en la moda o tendencias o para escoger el color de un dormitorio, etc.

Basado en los estudios realizados por Eva Héller se ha podido establecer el significado de cada color, de acuerdo a su contexto (España).

**Azul:** “El color preferido, el color de la simpatía, la armonía y la fidelidad, pese a ser frío y distante”.

**Rojo:** “El color de todas las pasiones, del amor al odio. El color del consumismo, de la alegría y el peligro”

**Amarillo:** “el color mas contradictorio, optimismo y celos. El color de la diversión, del entendimiento y de la tradición, el amarillo del oro y del azufre”.

**Verde:** “El color de la fertilidad, de la esperanza y de la burguesía. Verde sagrado y verde venenoso. El color intermedio”.

**Negro:** “El color del poder, de la violencia y de la muerte. El color favorito de los diseñadores y de la juventud. El color de la negación y de la elegancia”.

**Blanco:** “El color femenino de la inocencia. El color del bien y de los espíritus. El color mas importante de los pintores”.

**Se debe tomar en cuenta que el color negro y blanco no son colores dentro de una escala cromática.**

**Naranja:** “El color de la diversión y del budismo. Exótico y llamativos, pero subestimado”.

**Violeta:** “De la púrpura del poder al color de la teología, la magia, el feminismo y el movimiento gay”.

**Rosa:** “Dulce y delicado, escandaloso y cursi. Del rosa masculino al rosa femenino.”

**Oro:** “Dinero, felicidad, lujo. Mucho más que un color”.

**Plata:** “El color de la velocidad, del dinero y de la Luna”.

**Marrón:** “Color de lo acogedor, de lo corriente y de la necesidad”.

**Gris:** “El color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad.” Es un color neutro ya que se mantiene en la escala de tonalidad entre el negro y el blanco, esto también significa indecisión, pero también de lujo y elegancia.

Cabe recalcar que todo esto varía según el contexto, el estado de ánimo y la personalidad de la gente.

## Capítulo TRES .1.3.

# Color



## Tendencias de Color 2013

Según la real academia Española, tendencia es la:

“Propensión o inclinación en los hombres y en las cosas hacia determinados fines.”

“Fuerza por la cual un cuerpo se inclina hacia otro o hacia alguna cosa.”

“Idea religiosa, económica, política, artística, etc., que se orienta en determinada dirección.”

Entonces se dice que tendencia es una corriente hacia una determinada dirección.

Dentro de la moda, tendencia es seguir un estereotipo establecido por un periodo determinado, el objetivo es dejar rastros sobre la historia de la moda o de un tiempo.

Basado en expertos en tendencias de moda mencionan que “en la actualidad no existe un rastro de tendencia de moda que haya dominado” ya sea esto en vestimenta, como en colores, etc.

En una investigación de campo en la ciudad de Cuenca, se ha podido determinar que las tendencias en moda y la tendencia del color, han sido tomadas del extranjero.

Pero se puede mencionar que las tendencias de colores en el 2013, son muy utilizados en vestimentas y en muchos objetos para mujeres que dirigido para hombres. La mayoría de hombres en Cuenca utilizan colores neutros por la siguiente razón.

“Según un estudio llevado a cabo por investigadores en EE.UU., y publicado en la edición digital de la cadena BBC, los ojos de los hombres son más sensibles a los pequeños detalles y a los objetos que se mueven a gran velocidad, mientras que las mujeres son mejores a la hora de distinguir colores”. (eltiempo.com.ec, 2012).

En este 2013 las tendencias en colores es Argentina ya que ocupan colores fríos, cálidos, colores claros, oscuros como moda de otoño y primavera, colores acogedores y neutrales por lo cual ha llegado a establecerse en Ecuador.



“Escala acromatica”  
Recuperado de: [http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Archivo:CDS\\_CasoEstudio\\_GEL\\_21-colour.jpg](http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Archivo:CDS_CasoEstudio_GEL_21-colour.jpg)



“Colores\_tendencia\_Otoño-Invierno\_2013”  
Recuperado de: [http://sonotchic.blogspot.com/2013/04/tendencias-otono-invierno-2013-colores\\_20.html](http://sonotchic.blogspot.com/2013/04/tendencias-otono-invierno-2013-colores_20.html)



"Estempados tribales\_ etnico\_2013"  
Recuperado de: <https://plus.google.com/101885506819164710138/posts/4zbTBYwmr9e>

## Tendencias gráficas 2013



"Estempados Otoño\_Invierno 2013"  
Recuperado de: <http://belleza.uncomo.com/articulo/los-colores-tendencia-para-el-otono-invierno-2013-2014-15185.html>

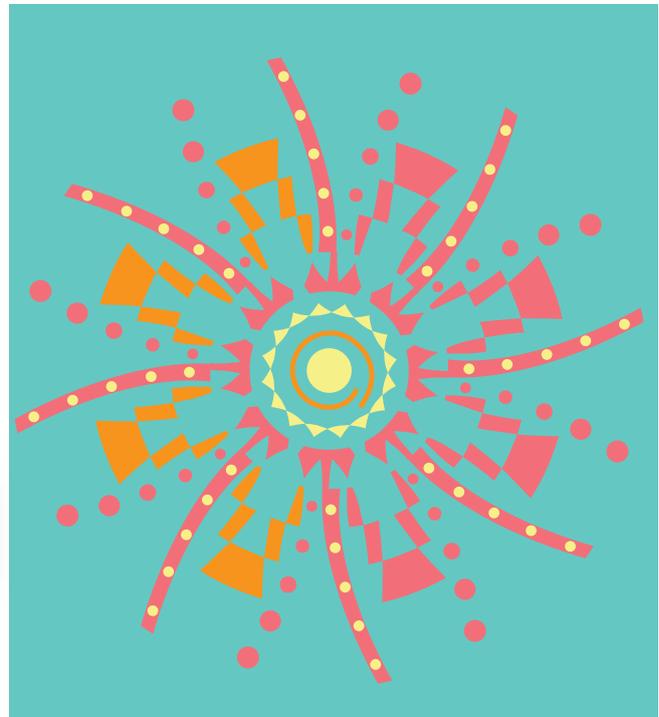
Ahora se puede hablar de las tendencias de las formas gráficas estampadas en objetos y en ropa, ya que éstas son saturadas no solo de figuras si no de colores, éstas formas son orgánicas (flores, mariposas, cirulos, imágenes de moda como "mostacho" etc.).

Durante estos tres últimos meses las tendencias gráficas se han basado en gráficas étnicas o tribales. Estas gráficas no son ecuatorianas si no mexicanas.

Líneas zigzagueantes, acompañadas de puntos, rombos, triángulos y rectángulos, formas grandes y llamativas, son las que predominan en... las más reconocidas casas de diseño, a nivel mundial..., adaptando costumbres del país azteca, como sus tejidos,... La pluralidad cromática... no hay límites si de alternar colores se trata. Desde bolsos, zapatos,..., hasta protectores para smartphones, hacen parte de la oferta que podemos encontrar en el mercado... (ANGULO, 2013)



Primera Gráfica



Segunda Gráfica

Para la aplicación de colores en las gráficas se tomará como referencia estos dos temas: psicología del color (colores neutros) y los colores de tendencia.

Para la primera gráfica se ha toma como color de plano o fondo, el negro, recordando que el color negro y también es un color practico y el blanco son colores opuestos “simbolizan el dualismo intrínseco del ser”. (COSTA, 1971, p. 224).

Para el color de la gráfica, el gris como se menciona anteriormente es un color neutral, el cual armoniza al negro y el blanco. Esta aplicación será dirigida para un público masculino, no solo por la monotonía de colores si no también al aplicar este color, la gráfica se hace mas pesada y tosca. También se juega con combinación de colores para la utilización de skin.

Para esta segunda gráfica se juega con los colores de tendencia de otoño y primavera de argentina y sus varias combinaciones según las tendencias étnicas. Esta aplicación de color será dirigida para mujeres.

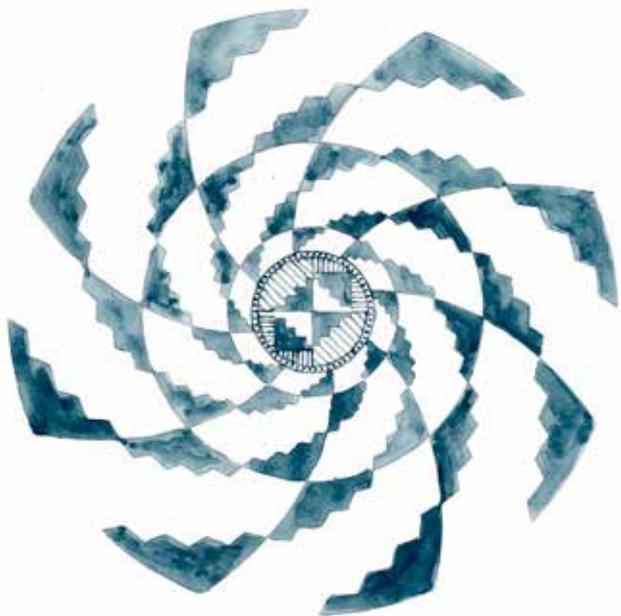
## Aplicación de Color

Capítulo  
**TRES**  
.1.4.



Para la primera y segunda gráfica en un principio se propuso realizar la técnica de acuarela ya que da mas riqueza a la gráfica. La textura y estética de ésta mantiene un similar estilo gráfico como las artesanías Cañaris.

Se realizó en primer lugar bocetos con acuarelas sobre papel con textura, pero la manipulación se dificulta al trasladarlo a digital, ya que se planteó poner color neutros para la primera gráfica, pero ésta se tiende a manchar el papel y esta textura se pierde al pasarlo a fondo negro. En la segunda gráfica, por su variado colorido es difícil el manejo de fondos. Pero esta misma técnica se utiliza para dar opciones de colores para skin de celulares.

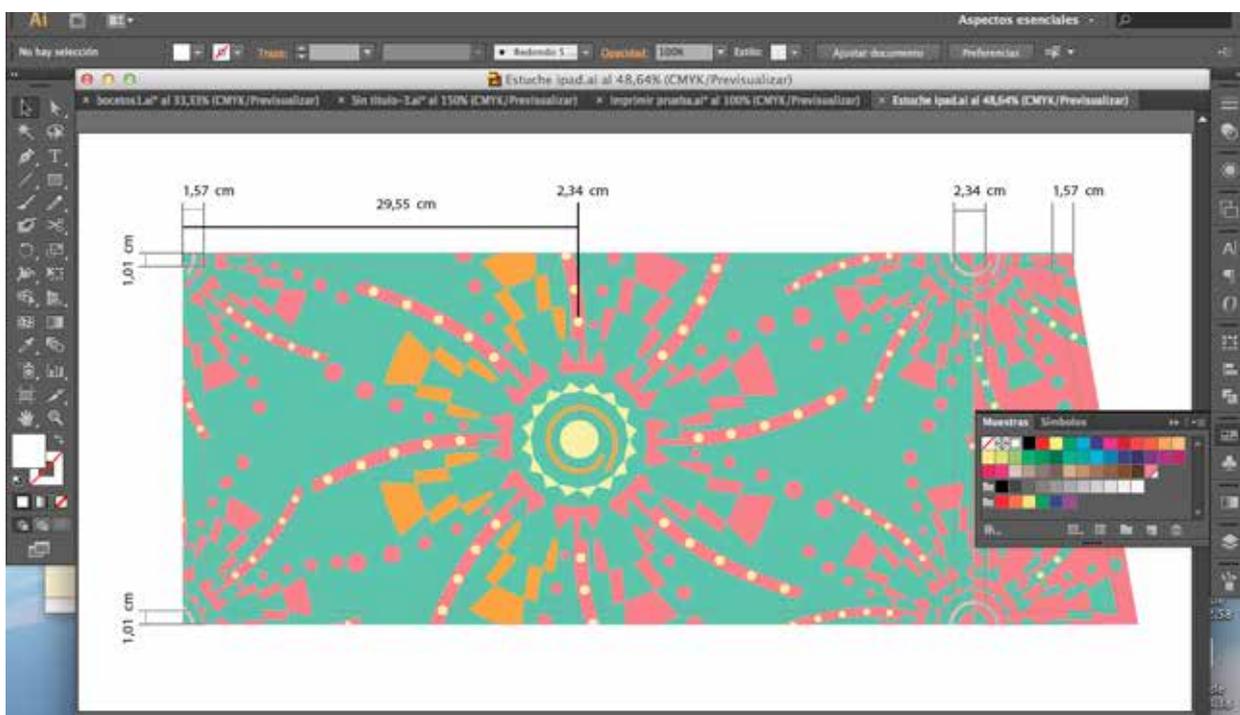




## Illustrator (Cs5)

Este programa se utilizó para la digitalización y armado de las estructuras de módulos, tramas, aplicación de color para la segunda gráfica y armado de patrón para la elaboración de los estuches y skin.

Este programa brinda exactitud, en dimensiones y alineación de las formas y figuras. Se utilizó también para la aplicación de color de la segunda gráfica ya que se armó una textura con la repetición de estas mallas y se le dio colores planos para no saturar con texturas de acuarela, esto aporta un equilibrio en la línea de productos.



"Capturas de pantalla Illustrator"

# Vector e Ilustración

Digital

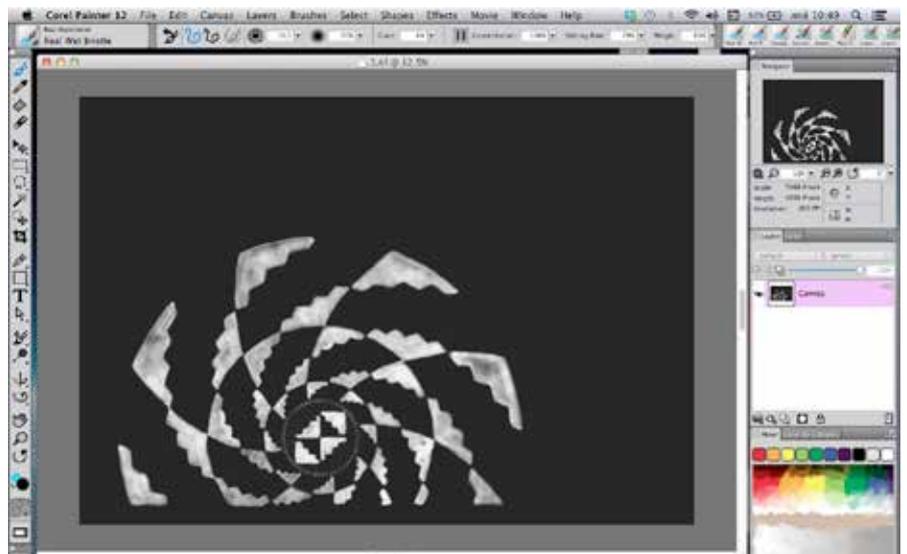


## Corel Painter 12

Ya que no funcionó la primera técnica de acuarela sobre papel con textura para la primera gráfica por el uso color negro, se ha utilizado este programa que tiene las mismas cualidad de aplicación de pintura artística, desde acuarela hasta óleo.

Este programa da facilidad de aplicación, ya que brinda texturas de papel y varios pinceles, borradores y muchas variedades de paletas de colores.

En la primera gráfica se realizó una textura de acuarela negra de fondo y con las opciones de borrador se fue dando forma a la trama para denotar el color gris.



"Capturas de pantalla Corel Painter 12"

## Photoshop (Cs5)

Para el desenlace de las gráficas y montages para skin de smarphone se utilizó Photoshop para realizar las fusiones y retoques de color con la técnica de acuarela con lo digital. Este programa brinda fidelidad al color para impresión y lealtad al tamaño sin distorsionar la resolución de las fotografías.

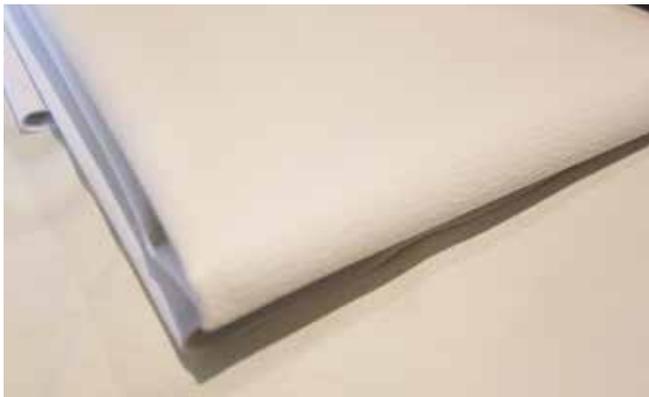


"Capturas de pantalla Photoshop"

## Material

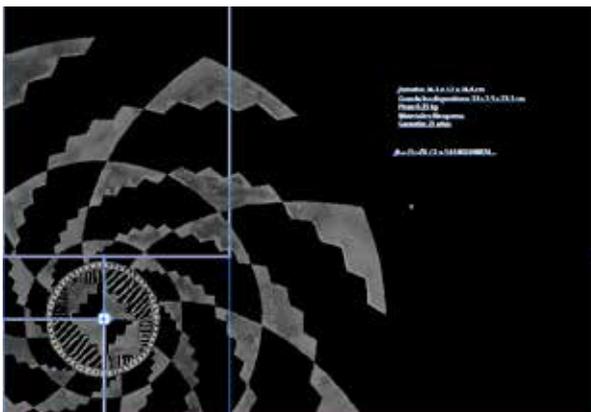
Según el target al que se dirige este proyecto, cuando se trata de comprar objetos de uso diario ellos optan por colores oscuros, ya que son colores prácticos y no son fáciles de manchar.

Teniendo en cuenta esta razón, se ha visto un material práctico por su facilidad de limpieza y por la aportación de textura y brillo para la aplicación gráfica, este material es cuero sintético blanco y sobre este se aplicarán todo los colores planteados para los estuche de laptop y Tablet, para los skins se utilizaran Adhesivo.



La primera aplicación gráfica sobre tela a escala monocromática se utilizó para laptop, ya que el plano de aplicación es amplio, y este aporta un mejor manejo en la lectura visual de la imagen.

La ubicación de esta imagen se estableció por un punto o zona áurea del plano. El punto áureo "...es el EQUILIBRIO DE LAS DIFERENCIAS además, medida, economía, simpleza... El Número de Oro, en geometría, es la Proporción Áurea. Surge de la serie de Fibonacci, como símbolo de la constante relación armónica entre magnitudes diferentes." (España, 2005). El número de Oro es 1,618 y su fórmula es la suma del tamaño de la recta más el número de Oro dividido para 2. Este punto siempre se ubica al tercio dentro de un plano.



Para la segunda gráfica, ya que se utilizó colores planos, esta tela aporta textura. La gráficas son mas saturada, mantiene repeticiones y gráficas amplias ubicadas al centro y las esquinas y su armado hace que estas coincidan en el espacio que se trabaja. Esta aplicación es para la elaboración de Tablet, es mas corto, se trabaja con positivos y negativos.



Para la aplicación de skin para smartphone se utiliza el Adhesivo ya que este protege al celular y no se daña con el uso diario. Aquí se tiene algunos ejemplos



## Impresión y Elaboración de Producto

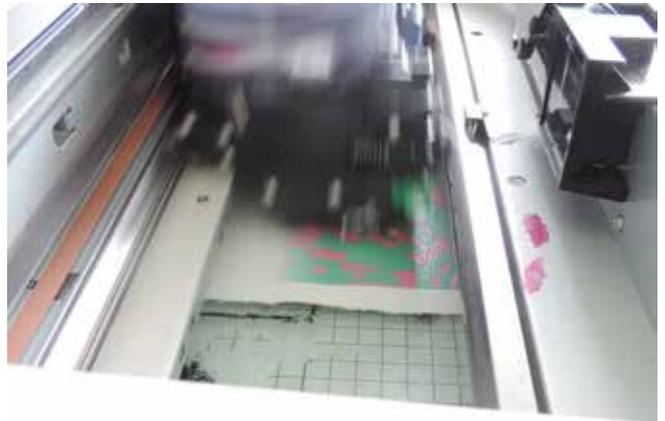
## Capítulo TRES .1.6.



## Impresión

La impresión digital sobre tela es un sistema moderno. Tiene un similar procedimiento cuando se imprime sobre papel, se envía la impresión desde un monitor y la impresión es directamente sobre tela.

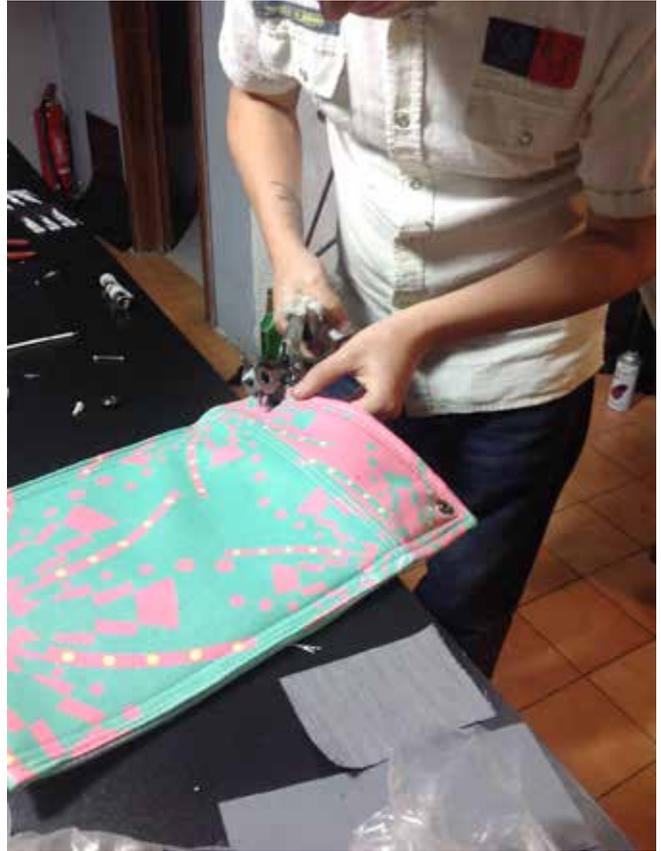
Este tiene cartuchos de tinta y se imprime mediante calor n este caso se envía desde un programa especial para la impresión la imagen se envía de 1440 x 720 dpi, como forma "graphics", a 25° C.





## Proceso de Elaboración del producto

Para la elaboración del producto se contó con la ayuda de un diseñador de modas, Sebastián Quezada, él posee la facilidad de trabajar con muchos materiales haciendo productos funcionales a continuación se muestra el proceso.



"Proceso de Elaboración"  
Fotografía: Bolson  
2013



### Concepto

La marca para esta línea de productos engloba la raíz antropológica de este proyecto, ya que el nombre es "Killa" que significa Luna, y está directamente vinculado con el concepto gráfico que se utiliza en los objetos.

### Objetivo

Dar un plus al proyecto y al producto, de esta manera esta línea de productos mantendrá una identidad, aportando con el diseño de etiquetas para la presentación del producto.

Capítulo  
**TRES**  
.1.7.

## Marca de Producto y Etiqueta





"Producto Fina estuches"  
Fotografía:Magaly Tigre  
2013

# Producto Final

# Capítulo TRES .1.8.





## Conclusiones

En conclusión este proyecto es un aporte al rescate de la Identidad Cañari, esta es una manera de llevar a un público actual ya que a la vez estas gráficas se las acomodaron de acuerdo al contexto de la ciudad de Cuenca y a su vez se los ha aplicado a un target de 16 a 24 años, hombres y mujeres que utilizan laptop, ipad, smarphone.

Lo que se trata de realizar con este proyecto es un inicio para que otras generaciones u otros diseñadores se motiven al rescate cultural y esto no es mas que una guía y una introducción para el trabajo a futuro con otros tipos de gráficas

## Recomendaciones

Lo que se recomienda para futuras gráficas es partir desde un solo concepto claro ya que al obtener y mezclar gráficas sin ningún sentido hará que la gráfica pierda su valor.

Lo preferible es conseguir mucha riqueza gráfica y basarse en una cultura a la vez.

Para la aplicación es recomendable que se haya tenido experiencia en trabajar con extensos materiales y experimentar con varios tipos de impresion o estampado ya que esto aportará una mejor calidad futuros proyectos.



## Bibliografía

### Antropología

- Ph.D. RUIZ, S. (2005-2006). CISO3121. Recuperado el 2013, de <http://academic.uprm.edu/sruiz/3121/id12.htm>
- LLORET BASTIDAS, A. (2003). Crónicas de Cuenca Tomo II La Historia (Vol. II). Cuenca, Azuay, Ecuador: Imprenta Roca-fuerte.
- GLESIAS PRADO, A. M. (1973). Los aborígenes del Cañar. Cañar, Cañar, Ecuador: Hno. Miguel bolivar.
- PESANTES RIVERA, M., & GONZALEZ AGUIRRE, I. (2011). Arquitectura tradicional en Azuay y Cañar. (I. N. Cultural, Ed.) Cuenca, Azuay, Ecuador: Serie Estudios.
- UGALDE MORA, M. F., & YEPEZ NOBOA, A. (2011). Investigaciones Arqueológicas en Azuay y Morona Santiago. Cuenca, Azuay, Ecuador: Serie Estudios.
- Ministerio de Cultura . (2011). Revista Etnográfica. Yachac (12).
- COLLIER, D., & MURRA, J. V. (2007). Reconocimientos y excavaciones en el austro ecuatoriano. Cuenca, Azuay, Ecuador: Casa de la Cultura.
- JARAMILLO, M. (1976). Estudio Histórico sobre Ingapirca. Quito, Pichincha, Ecuador: Universidad Católica.
- LOPEZ MONSALVE, R. (2001). Orígenes de su Patrimonio Cultural. (R. LOPEZ MONSALVE, Ed.) Cuenca, Azuay, Ecuador.

### Diseño

- MALO, C. (1990). Diseño y Artesanía. Cuenca, Azuay, Ecuador.
- GIORDANO, D., & JARAMILLO, D. (1990). Diseño y Artesanía. Cuenca.
- BOMPIANI, V. (1976). A theory of semiotics. (C. MANZANO, Trad.) Lumen.
- COSTA, J. (1971). La imagen y el impacto psico-visual (Primera Edición ed.). Barcelona: Gráficas Sirvensae.
- HELLER, E. (2004). Psicología del color. (J. CHAMORRO, Trad.)
- WONG, W. Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. (H. ALSINA, Trad.) New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- ZEEGEN, L. (2013). Principios de Ilustración (Segunda Edición ed.). Mexico: Gustavo Gili de México.
- ZUNZUNEGUI, S. (2003). Pensar la Imagen (Quinta Edición ed.). (U. d. Vasco, Ed.) Grupo Anaya.
- GUITARAU, P. (1979). La semiología. (S. XXI, Ed., & M. T. POYRAZIAN, Trad.)
- Universidad Autónoma Metropolitana. (1982). Diseño y Comunicación. Mexico.
- ECO, H. (1968). La Estructura Ausente. (F. SERRA, Trad.) Barcelona, España: Lumen.
- ANDERSON, D. M. (1961). Elementos del Diseño . Nueva York, Estados Unidos: Rinehart & Winston.

### Páginas web

- eltiempo.com.ec. (18 de 09 de 2012). eltiempo.com.ec. Recuperado el 19 de 10 de 2013, de eltiempo.com.ec: <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/105619-los-hombres-ven-distinto-que-las-mujeres/>
- España, M. d. (02 de 04 de 2005). El Mundo. Recuperado el 23 de 10 de 2013, de Diario El Mundo: [http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD15/contenidos/recursos/lectura/pdf/compo\\_aurea.pdf](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD15/contenidos/recursos/lectura/pdf/compo_aurea.pdf)
- Recuperado de: [http://www.inec.gob.ec/sitio\\_tics2012/presentacion.pdf](http://www.inec.gob.ec/sitio_tics2012/presentacion.pdf)