



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de ilustraciones para un juego de cartas para niños de 7 a 11 años para las escuelas de la ciudad de Cuenca, usando el arte precolombino.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

AUTOR:

Jonathan Israel Carvajal Fernández

C.I.: 0103388005

jonathandisen03@gmail.com

DIRECTOR:

Dis. Santiago Isaac Flores Cordero.

0104261169

Cuenca - Ecuador

6/DICIEMBRE/2020



RESUMEN

La presente tesina es la realización de cartas ilustradas para un juego de barajas normal estándar, cada ilustración tendrá por objetivo la influencia de la gráfica precolombina, diseñados para niños de escuela que están en las edades de 7 a 11 años de la ciudad de Cuenca, con el objetivo de mantener la gráfica andina en las nuevas generaciones.

También enseñar un poco de las culturas precolombinas a las edades más pequeñas y nuevas generaciones con ilustraciones, donde cada carta tiene su rango y nombre respectivo, estarán ilustradas y con influencia gráfica de las siguientes culturas Valdivia, Tolita, Jama-Coaque y Cashaloma. Un tablero de juego en el cual se juega con las cartas de las ilustraciones de los combatientes y la dominación de mundos en el mismo tablero.

Palabras Clave:

Diseño Juego. Niños. Valdivia. Tolita. Jama-Coaque. Cashaloma. Ilustracion. Precolombino. Cultura Precolombina. Niños de 7 a 11 años. Niños de escuela.



ABSTRACT

This thesis is the realization of illustrated cards for a standard normal cards deck; each illustration will have as its goal to influence the pre-Columbian graph, designed for children who are in the age of 7 to 11 years old in the Cuenca city. Its goal is to maintain the Andean graphic for the new generations.

Also teach a bit of pre-Columbian to smaller and new generations with illustrations, each letter has its respective name rank and age cultures, you will be illustrated with the following graph cultures influence of Valdivia, Tolita, Jama-Coaque and Cashaloma. A board game in which you play with the cards artwork fighters and domination of worlds on the same board.

Keywords

Game. Childs. Valdivia. Tolita. Jama-Coaque. Cashaloma. Illustration. Precolombino. Cultura Precolombina. children from 7 to 10 year. School's children.



ÍNDICE

Introducción.

Capítulo 1. Culturas Precolombinas

1.1. Periodo Formativo.

1.1.1. Cultura Valdivia.

1.2. Periodo de Desarrollo Regional.

1.2.1. Cultura Jama – Coaque.

1.2.2. Cultura Tolita.

1.3. Periodo De Integración.

1.3.1. Cultura de Cashaloma.

1.4. Semiótica de las Culturas Precolombinas.

2. Capítulo 2. Ilustración y Diseño

2.1. El Diseño.

2.2. La Ilustración.

3. Capítulo 3 Diseño de la propuesta para el juego con cartas usando el arte precolombino

3.1. Juegos con barajas.

3.2. Proceso de desarrollo de la propuesta.

3.2.1. Banco de imágenes y formas.

3.2.2. Diseño de Personajes.

3.3. Diseño final de la propuesta.

3.4. Diseño del juego y del tablero

3.5. Láminas de los diseños.

4. Conclusiones.

5. Bibliografía

6. Anexos



Cláusula de Licencia y Autorización para Publicación en el Repositorio Institucional

Yo, JONATHAN ISRAEL CARVAJAL FERNÁNDEZ en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“Diseño de ilustraciones para un juego de cartas para niños de 7 a 11 años para las escuelas de la ciudad de Cuenca, usando el arte precolombino.”**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 6 de diciembre del 2020

JONATHAN ISRAEL CARVAJAL FERNANDEZ

C.I: 0103388005



Cláusula de Propiedad Intelectual

JONATHAN ISRAEL CARVAJAL FERNÁNDEZ, autor del trabajo de titulación “**Diseño de ilustraciones para un juego de cartas para niños de 7 a 11 años para las escuelas de la ciudad de Cuenca, usando el arte precolombino**”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 6 de diciembre del 2020

Jonathan Israel Carvajal Fernández

C.I: 0103388005



Dedicatoria.

El presente trabajo dedico a mi madre por estar todos estos momentos a mi lado y por haberme apoyado para poder culminar este paso tan importante en mi vida, a mi tía July por ayudarme en todos esos momentos y brindarme su fe, a todos mis familiares y a mi abuela por la incondicional ayuda que me dieron y la confianza que en mí depositaron.

Agradecimiento.

Ante todo agradezco a Dios por todas las oportunidades que me dio y me seguirá dando, por el talento y las habilidades otorgadas para realizar este trabajo y haber elegido con tanto amor tan hermosa profesión, a mi tutor de tesina quien confió en mí y por su tiempo dedicado para poder realizar con éxito este trabajo, finalmente el agradecimiento a todos mis compañeros de universidad y sus locuras con las cuales aprendí mucho de la vida y a mis profesores que con tanto entusiasmo me enseñaron la clave del diseño, el esfuerzo y la dedicación.



OBJETIVOS.

Diseño de ilustraciones para un juego de cartas para niños de 7 a 11 años para las escuelas de la ciudad de Cuenca, usando el arte precolombino.

Objetivos Secundarios:

- Investigar la semiótica de las culturas precolombinas y realizar un banco de imágenes.
- Diseñar las ilustraciones para un juego de naipes.
- Desarrollar toda la gráfica para niños de escuelas en la ciudad de Cuenca.



INTRODUCCIÓN.

Cuando vemos la historia de las culturas precolombinas ecuatorianas, pensamos en un mundo aun no explorado o que contiene vagas referencias, o que su fuerza cultural fue muy poca, pero en realidad las culturas precolombinas ecuatorianas y las de todo Latinoamérica tienen un gran potencial. La cultura andina del Ecuador es muy rica en imagen gráfica, forma y expresión, viajando desde las culturas en el periodo formativo como la Valdivia, siendo esta la primera cultura en todo Latinoamérica en potenciar el uso de la cerámica, hasta los periodos de Desarrollo Regional, con asentamientos y sociedades más estructuradas, y finalmente hasta el periodo de Integración, con la llegada del Incario y luego la colonización y explotación española. Dieron una gran manifestación de imágenes gráficas, formas, figuras tan complejas e indescifrables que hasta el día de hoy siguen sorprendiendo a cuanto investigador descubre dentro de sus figurillas de arcilla, metal o piedra.

Usar elementos gráficos para potenciar dichas imágenes es tan importante para preservar nuestras raíces, entender que antes de nuestras culturas civilizadas modernas, existían otras que por su “precariedad” en tecnología, demostraron más coexistencia con su entorno, con su vida y con la sociedad, todo ese potencial reducido imágenes gráficas que pueden ser vinculadas a la ilustración y a la enseñanza de nuestra cultura que es magnífica en cualquier expresión artística, y que es propia.



Capítulo 1: Culturas Precolombinas

Las culturas precolombinas en el Ecuador se desarrollaron desde el 13000 AC, en toda su región, en la Amazonía, Sierra y Costa, en tres periodos importantes, el Formativo, Desarrollo Regional y de Integración. Luego de este periodo vendría el Incásico, que luego duraría hasta la colonización española.

1.1.Periodo formativo.

En este contexto Formativo equivale al Neolítico humano, éste periodo ocurre entre el 3,600 a.C. y el 500 a.C., en esta fase se pueden apreciar tres partes: Temprano, Intermedio y Tardío. Las culturas más importantes de este periodo son: Valdivia, Mayo-Chinchipec, Machalilla, Chorrera y Upano.

Sus rasgos fundamentales en éste periodo es el sedentarismo, la conformación de pequeños núcleos urbanos y la integración de una familia amplia para la descendencia y el trabajo en la tierra; el surgimiento de la cerámica utilitaria y la ritual.

Sin embargo, el invento más importante de esta época es la cerámica, la cual parte de algo simple y rudimentario hasta algo complejo, la cerámica más antigua de América es sin duda la de la Cultura Valdivia (3,600 a.C.) y es mucho más antigua que la cerámica de Colombia (3,200 a.C.), México (2,600 a.C.) y Perú (1,800 a.C.). Del Formativo Temprano los únicos vestigios conocidos hasta la fecha, en el Ecuador, son los de la cultura Valdivia.

1.1.1 Cultura Valdivia

Una de las más importantes culturas precolombinas del Ecuador es la cultura Valdivia que pertenece a dicho periodo formativo y que se desarrolló en el 4000 AC hasta los 500 AC.

Se extendió a lo largo de los valles fértiles de la costa, la cuenca del río Guayas y del sur de Esmeraldas, de un pueblo pequeño de pescadores ubicados en la península de Santa Elena, aquí se encontró uno de los yacimientos arqueológicos más importantes, que definían a ésta cultura como una sociedad más organizada, utilizando hachas, picos de piedra y azadas de concha y nuevas tecnologías como el manejo de aguas y movimiento de tierras.

Los cultivos principalmente maíz, algodón, achira y fréjol complementaron la actividad diaria, junto con la caza, la recolección de moluscos, ostras y caracoles en los manglares y la pesca en aguas profundas de donde obtenía la concha sagrada *Spondylus*, utilizada en ritos para propiciar la producción agrícola pues su presencia era signo de la llegada de las lluvias.

“Para que estos dinámicos factores operaran en la cultura Valdivia, coincidieron circunstancias ambientales y humanas, su hábitat.” (Los signos del hombre)



Los primeros recipientes de cerámica en América, provino de la cultura Valdivia, dejando un sin número de figurillas de barro humanas a las cuales se las denominó “Venus de Valdivia”. Muchas de estas cerámicas, como ollas gruesas, con bordes ondulados y decoraciones grabadas, incisas, estampadas. Sus esculturillas clásicas con brazos sin manos rodeando el pecho, con sus pies que terminan con un remante en forma de muñón, con variados arreglos, unas hieráticas, otras con la mano en la boca, o bicéfalas, o sedentes... También trabajaron la piedra en la elaboración de distintas herramientas y objetos con representaciones de seres abstractos.

“La concha tuvo un gran valor simbólico, las piezas elaboradas en este material fueron depositadas en los enterramientos como parte de los ajuares funerarios” (Los signos del hombre).

Eventualmente los rasgos más destacables en la cultura Valdivia son la cerámica, otros objetos líticos pulidos y objetos de hueso y concha. “El hombre de Valdivia utilizó unas cuarenta técnicas decorativas” (Los signos del hombre)

Muchas de estas figurillas no eran realistas más que en los detalles, la cara y formas eran estilizadas y que respondía claramente a un estado matriarcal, estas figurillas llamaban a invocar fuerzas sobrenaturales que se concedieran la fecundidad de la mujer y de la tierra.



Imagen 1. Figurilla en arcilla de la cultura Valdivia, simbolizando la maternidad.

Imágenes tomadas en el museo de culturas aborígenes:



Fotografía de cerámica de la cultura Valdivia.

La característica más importante en la cultura de la Valdivia, es la simetría en la cual se representa a través de estas figuras de vasijas, desde el punto de la composición, las figuras se alienarán desde el punto de vista para formar un rostro humano, que aunque tendrá siempre formas distintas de expresarse mantendrá una simetría y un equilibrio, como los círculos para formar los ojos, y la línea de contorno en todo el rostro para luego terminar en la nariz.



Figurillas de las características de la Valdivia.

La representación más característica de la cultura Valdivia es sin dudar las “venus de Valdivia”, figurillas de cerámica que representan de forma muy pronunciada las partes femenina, y de forma abstracta, líneas que determinan su cabello, siempre intentando llevar un orden y expresar en un mismo sistema la forma de estas destacables figuras.



Vasijas de la cultura Valdivia.

Otra de la manifestaciones artísticas de la cultura Valdivia en la que el diseñador puso énfasis fue en figuras geométricas ortogonales, de forma muy equilibrada y guardando una simetría entre espacio y forma, aquí las figuras se repiten formando módulos a los cuales reflejados y repetidos generan un sistema armónico y estéticamente muy trabajado.



Figuras en piedra (líticas) en la cultura Valdivia.

Otra de las expresiones de ésta cultura es sin duda su trabajo lítico, estas figuras guardan un gran parecido a los animales de su entorno, manejando la simetría en el eje vertical y el uso de líneas conceptuales, mantienen de forma muy característica al personaje, como el búho en estas figuras de piedra.



Figura en piedra de la cultura Valdivia de forma zoomorfa.

Sin duda el uso de formas estilizadas en la combinación de figuras de piedra para usos cotidianos era muy característico en su cultura, como este mono, que en forma de moedor, mantiene ciertas formas, como la cola y la forma rectangular de la cabeza junto con el acabado de los dientes, lo suficientemente atinados para representar a un mono en éste objeto.



1.2. Periodo de Desarrollo Regional

El Periodo de tiempo que abarca el de Desarrollo Regional, está dividido en el Costeño y el Serrano. Para el Costeño este periodo comprende el 300 a.C. - 800 d.C., mientras que el para el Serrano va desde el 500 a.C. al 500 d.C.

La principal razón para que existan dos realidades diferentes en este periodo, es que el Ecuador Antiguo no fue homogéneo, las culturas de la Sierra eran menos desarrolladas que las de la Costa. Básicamente ese es el problema, durante esta época tanto en la costa como en la sierra surgen señoríos, sin embargo los de la costa son bastante más desarrollados y complejos que los de la Sierra. Entre las Culturas más destacadas durante este periodo podemos mencionar a: La Tolita, Guangala, Bahía, Jama-Coaque, Cerro Narrío (Chauillac) y Tuncahuán, entre las más destacadas.

La notable diferencia entre las distintas culturas que se desarrollaron en todas las regiones del Ecuador, existen rasgos distintivos, como por ejemplo las de la Costa, se dedicaron al ser humano, su cuerpo, mientras que en la región de la Sierra, los sacerdotes y *chamanes* eran más notables, en sus recipientes rituales.

1.2.1 Cultura Jama-Coaque.

Entre el 350 AC y el 1530 DC las sociedades Jama-Coaque habitaron en la costa ecuatoriana desde el cabo de San Francisco hasta Bahía de Caráquez, principalmente en los valles de Jama y Coaque. Vivieron en poblados dispersos a lo largo de los valles de los ríos y construyeron centros urbanos caracterizados por plazas, templos y edificios públicos. Con grandes afinidades a las culturas mesoamericanas, lo más refinado a su estética es sin duda el detalle y el trabajo a sus piezas, con un gusto cercano a lo barroco, “para lo cual al diseño y a la ornamentación con pastillaje, utilizando además, temas decorativos vegetales, algo inusual en nuestras culturas.” (Aborígenes, 2001)

Su subsistencia dependió del cultivo de una variada cantidad de productos como el maíz, el fréjol, la yuca, el algodón y la calabaza, de los cuales los producían en las laderas de las colinas y en camellones o campos elevados. Complementaron esta actividad con la pesca y la caza de animales como el armadillo, el jaguar, la tortuga y la zarigüeya.

La elaboración en cerámica de una gran cantidad de figuras humanas ricamente ataviadas y de seres mitológicos profundamente adornados con serpientes, colmillos de jaguar y ojos de águila; decorados con aplicaciones coloreadas con pigmentos verde, amarillo, negro y blanco, sugiere la importancia que tenía el mundo ritual y ceremonial así como la existencia de una marcada diferenciación social. Dentro de éste cotidiano arte vemos figurillas que representaban a los “danzantes”, que muchas veces se vestían con túnicas elaboradas y a veces se hacían de alas para simular el vuelo de los pájaros.



La gran variedad de formas hacían gusto por lo barroco, las líneas curvas, la decoración en su vestimenta y los complementos que embellecen a las personas. Las figuras de personas llevando jambas en sus espaldas los denominaban “aguateros”, pero investigaciones recientes determinaban que estas figuras hacían alusión al comercio, los cuales algunos integrantes de la sociedad viajaban con grandes canastos en sus espaldas para comerciar en toda la región.

La gran variedad de sellos con diseños muy variados que respondían a imaginación muy amplia todavía son un misterio, según las investigaciones se hacía para realizar tatuajes o pintar o para delimitar áreas de caza de forma imaginaria, fueron además grandes orfebres. Mediante técnicas como el martillado y repujado de láminas de oro, elaboraron narigueras, orejeras, collares y placas colgantes.

Los personajes representados son sacerdotes adornados de pies a cabeza, “de los collares y brazaletes pintados con óxidos y los trajes embellecidos con pinturas minerales y vegetales, resulta una viva policromía.” (Los signos del hombre)

Ninguna otra cultura llegó a trabajar con tanta variedad de diseños cilíndricos con motivos irrepetibles, además de la representación de dioses locales y de sus representaciones antropomorfas, con figuras de pajarillos, tigrillos, o de grupos danzando o sencillamente de temas geométricos.



Imagen 2. Figurilla de una deidad en arcilla, su representación de un felino es muy notorio



Figurillas en arcilla de distintas labores humanas.

La cultura de la Jama-Coaque, usaba figurillas en distintas actitudes que realizaba el hombre de éste periodo, muchos sacerdotes, o jefes de tribu, además de comerciantes, pero todos y cada uno de ellos manifestando lo complejo de sus vestimentas.



Rodillos con distintos diseños característicos de la cultura Jama-Coaque.

Uno, y sin duda, de los más atractivos objetos de ésta cultura, es los rodillos con innumerables formas y figuras, y es aquí, donde nace la gráfica de la cultura andina, en su más grande expresión a mi parecer, porque cada uno de estos rodillos tiene un juego gráfico tan complejo pero a la vez tan sistemático, que cada uno guarda cierta relación el uno con el otro, ya sea en la disposición de las formas, ortogonales, inclinadas o de forma orgánica, o en la disposición del fondo – figura que hace un equilibrio perfecto en estos rodillos, que hasta el día de hoy sorprenden para que debió ser usado.



Vasija con decorado floral.

Sin embargo, no todos los objetos eran ortogonales o rectos, sino también en su forma y acabados tenía formas orgánicas, como esta vasija con un acabado vegetal muy natural pero con su sistema muy trabajado. Las hojas formando un módulo junto con las ramas llenando los espacios para equilibrar toda la figura.



Vasijas con distintas formas animales y decorados.

La imaginación para el diseñador de la Jama-Coaque, es sin duda muy expresiva, desde el uso de formas muy simples, para el uso en vasijas cotidianas o ceremoniales, hasta figuras con grandes formas y combinaciones muy trabajadas, arañas, cangrejos, peces, aves, etc. El diseñador andino tendrá siempre esta referencia y esta expresión a estas figuras que muchas de las veces los representarán, como aquí, de diversas formas, con su acabado totalmente complejo.



Figura en cerámica en forma animal.

El uso de estas figuras de cerámica, representaba dioses o les hacían honor a éstos, su forma y el uso de figuras como círculos concéntricos, líneas paralelas junto con transversales, formaban parte del diseño de estas figuras con acabados totalmente complejos.



1.2.2. Cultura Tolita

Los pueblos La Tolita vivieron entre el 350 AC y el 350 DC, en la Costa norte del Ecuador a lo largo de la provincia de Esmeraldas y se extendieron hacia la región de Tumaco, compartiendo rasgos de la misma, en el departamento de Nariño, en Colombia. Esta región está en el límite sur de las costas tropicales del oeste de Sudamérica, más allá del cual el paisaje se vuelve gradualmente más árido. Es un área muy boscosa, húmeda, de lluvia abundante y gran cantidad de fauna, cruzada por anchos ríos navegables y numerosas islas en las zonas de desembocadura. Precisamente, en la del río Santiago, se encuentra la isla de La Tolita, cuyo nombre proviene de las tolas allí presentes.

La elaboración en cerámica de una gran cantidad de figuras humanas ricamente ataviadas y seres mitológicos profusamente adornados con serpientes, colmillos de jaguar y ojos de águila; decorados con aplicaciones coloreadas con pigmentos verde, amarillo, negro y blanco, sugiere la importancia que tenía el mundo ritual y ceremonial así como la existencia de una marcada diferenciación social.

La cultura Tolita es una de la más refina del Ecuador, sobresale por su escultura y modelado, a través de la recreación del hombre en su ambiente y sus relaciones con las divinidades. La representación de los estados anímicos, enfermedades, lesiones físicas, todo esto reproducido en figuras de arcilla y de formas antropomorfas imitando a sus deidades. Una de las figurillas más apreciables son las cabecitas humanas, de la cual se han encontrado gran cantidad de éstas, también el uso de moldes para una producción en serie.

El culto por la naturaleza representada con fidelidad y en su cromática y forma variada, además del uso de la orfebrería y sus detalles, la cultura Tolita es la representación también en la metalurgia y como gran ejemplo el sol de oro que representa a toda una cultura precolombina ecuatoriana, “sobre la frente del personaje hay un panacho; en él se ubica una representación bicéfala de un animal, cuyo hocico dentado tiene la nariz arremangada, como se representaba al caimán en la mitología americana...” (Los signos del hombre), las representaciones animales fueron frecuentes ya que los indígenas pensaban que los animales tenían características que ellos deseaban tener como por ejemplo, las alas para volar, o la agilidad del tigrillo, etc. El felino representa un lugar destacado dentro de la composición solar, la serpiente y muchos otros elementos cosmológicos que hacen de una sola pieza única y perfecta entre la representación de toda una cultura.

También el uso de la máscara fue parte fundamental en sus ritos ya que mostraban su interior más profundo y ocultaba su personalidad, figuras talladas con los mismos detalles y trabajos de piezas en vasijas, y figurillas. También la representación de la figura humana en estatuillas pequeñas eran parte frecuente de su arte, los hacían de diversas formas, como por ejemplo como personas atadas como si fuesen prisioneros.



Imagen 3. Sol dorado muy característico de la orfebrería Tolita, su acabado en oro y sus distintas manifestaciones artísticas.



Mascarillas características de la cultura Tolita.

Las mascarillas de la tolita eran parte de su expresión artística, y de su representación de su ser imaginario, muchas de ellas guardan ciertas relaciones, como el acabado en sus orejas, o sus atuendos en la cabeza o como éstas se representaban, son parte característico de estas mascarillas.



Figurillas en cerámica y piedra de diversas formas.

La representación de dragones o de demonios, era parte de la representación de la vida o la muerte, el diseñador tolita siempre jugará con estas representaciones en sus figuras, muchas antropomorfas o zoomorfas, representando su cosmovisión en la expresión de su propio lenguaje semiótico.



Escultura Felinoide característico de la cultura Tolita.

Sin duda alguna, el felino formó parte de sus deidades, su representación en figuras rituales, es la prueba de ello, su forma con cabeza humana, cuerpo felino, y demás detalles hacen de esta figura una representación muy imaginativa en la mente del diseñador, junto con el uso de líneas rectas y paralelas, fueron formando el sistema gráfico envuelve ésta figura.



Figurillas en arcilla mostrando diversas anomalías o enfermedades humanas.

La representación de la forma humana en todas sus facetas, nacimiento, enfermedad, vejez, etc. Eran parte de su expresión en estas figurillas de cerámica, el sistema de gráficas sigue siendo el mismo, círculos concéntricos, y la fuerza en la línea para los ojos son uno de los principales rasgos para representar estas figuras.



Vasijitas en arcilla con diseños distintos.

Lo más interesante en el mundo de la Tolita, es sin duda el gusto gráfico que tiene, además de estas figuras, el cuidado en lo simétrico es una constante, pero también el uso de líneas orgánicas hacían que las figuras tuvieran movimiento y también dejaban paso al contraste entre figura y espacio.



1.3.Periodo de Integración

El periodo de integración es una fase caracterizada por la formación de grandes señoríos y confederaciones, y en algunos casos Ciudades y Estados. Este periodo abarca desde el 500 D.C. hasta el 1532 D.C.

Lo destacable de las sociedades de esta era es que existen rutas comerciales a gran distancia, tanto por tierra como por mar, también es destacable el uso de la moneda (hachas pequeñas) en las sociedades manteñas-huancavilcas.

En el Ecuador se desarrollarán muchas culturas entre las más destacadas, la cultura Manteña-Huancavilca, la Cañari, la Caranqui-Cayambe (Caranquis-Cayambis/Yumbos) y la Inca, esta última originaria del Perú empezó la conquista de nuestro territorio a finales del siglo XV y terminó a comienzos del siglo XVI.

1.3.1 Cultura Cashaloma

Dentro de todo el espacio geográfico de las provincias de Azuay y Cañar cuyo centro estuvo entre Cañar e Ingapirca, con un rico registro en testimonios materiales registrada por incas y españoles con el nombre mítico de cultura “Cañari”, que a mediados del siglo XV de nuestra era, entro en contacto con la cultura Inca, sometidos hasta la llegada de los españoles a los cuales aliados a los mismos fundaron las ciudades de Quito y Cuenca. Entre los años 400 y 1532 DC, los grupos Cañari habitaron estos territorios australes, desde las cabeceras del nudo del Azuay hasta Saraguro.

Los Cañari estuvieron organizados en señoríos y constituyeron una unidad cultural y lingüística importante. La palabra “Cañari” etimológicamente viene de Kan = culebra y de Ara = Guacamaya. Para algunos lingüistas significa descendiente de la culebra y de la guacamaya. La verdad es que estos animales fueron considerados sagrados y existen leyendas y decoraciones que así lo demuestran.

Por ello la Laguna de Culebrillas fue lugar sagrado de la Gran Confederación Cañari, en determinadas épocas del año y con ceremonias de gran esplendor, se arrojaban allí piezas de cerámica, oro y plata, así como también la concha Spondylus

Fueron la única civilización precolombina del Ecuador en hacer construcciones enteramente en piedra. Adoraron los cerros altos, la luna, las piedras y las lagunas en las que realizaban ceremonias rituales para ofrendar a sus ancestros.

Dentro de su arte en cerámica están unas copas, singulares por ser campaniformes y de base convexa, con una base anular ingresada posteriormente para mayor estabilidad, con detalles en colores marrón y crema o decoraciones pictóricas de puntitos.



Dentro de la cultura Cashaloma, posee una pintura positiva y negativa, incisiones escaleradas, decoración escultórica muy singular de su arte, también de figuras antropomorfas. Las ollas trípodes fueron otro significativo arte de ésta cultura, con tres patas en forma de las hojas de un maguey o penco, los hacían destacar entre su forma peculiar.

Para el comercio usaban pedazos rectangulares o trapezoidales, formados de la concha Spondylus.

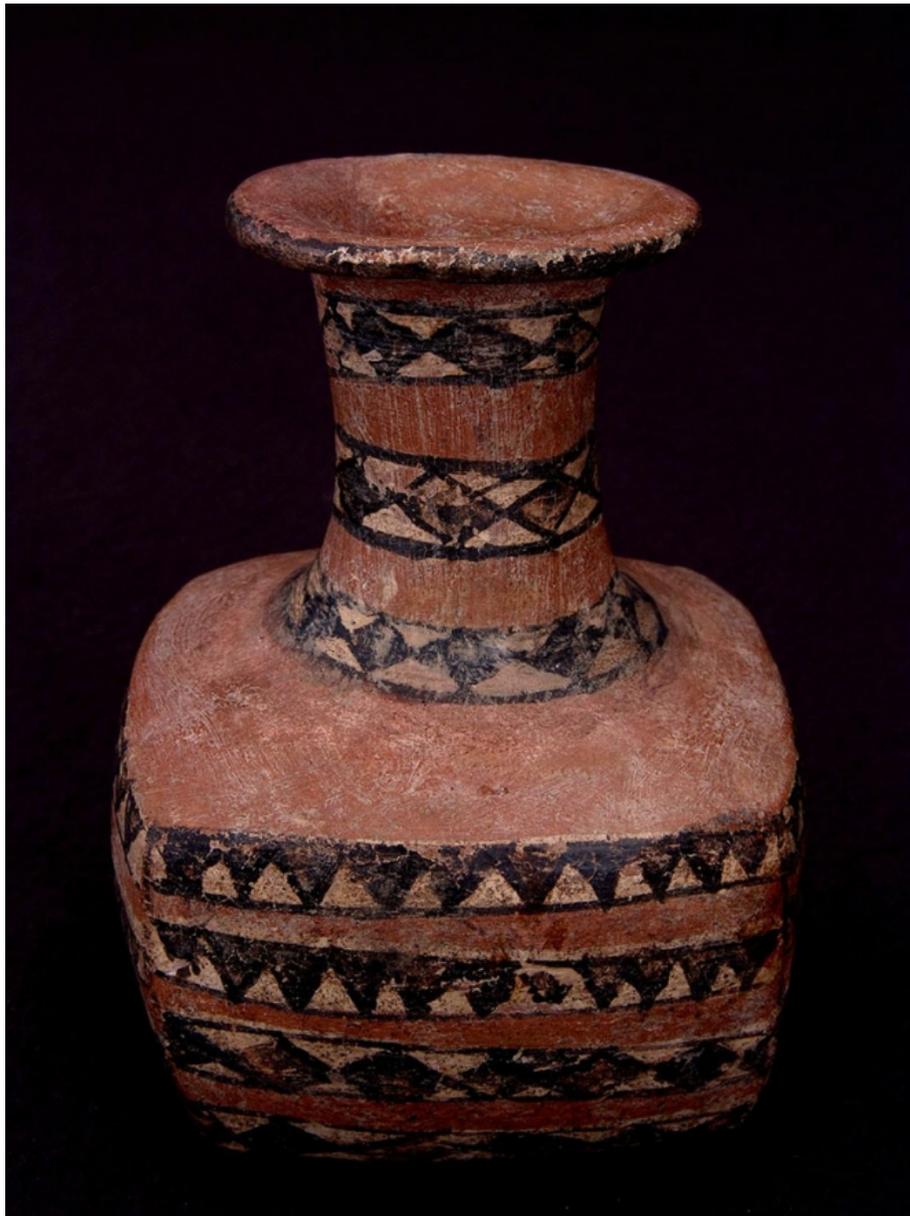


Imagen 4. Vasija arcilla de uso cotidiano en la cultura Cashaloma.



Vasijas en cerámica con distintos motivos.

Lo más representativo de la cultura Cashaloma, es sin duda, el uso constante del positivo – negativo, formas muy conceptuales como el rectángulo y la línea, forman parte de su sistema, además de puntos y cruces.



Vasijitas en positivo - negativo.

Estas vasijitas, se usaban mucho para elementos decorativos y objetos pequeños, como el almacenamiento de semillas, su uso cromático como el color terracota es constante en sus diseños.



Vasija de forma tubular de forma zoomorfa.

La forma de las vasijas es también muy llamativa, como ésta vasija que en su parte superior es la forma humana en combinación con su forma tubular y de esferas ubicadas proporcionalmente una encima de otra. Tal vez estas formas son muy cotidianas hoy en día pero para el diseñador andino, tenían un lenguaje más profundo que tenía mucho que ver con el equilibrio de la naturaleza, por eso el uso constante de la simetría, para dar valor a todas sus expresiones artísticas.



Vasijas trípode.

Lo más representativo de ésta cultura, son sus vasijas trípode, sus patas inspiradas en las hojas de las plantas de un penco, su forma es muy trabajada para lograr su equilibrio, la disposición de las patas, es simétrica, y estudiada, para lograr el soporte adecuado y su funcionalidad.



Figurillas en piedra en distintos motivos.

El trabajo lítico en esta cultura es significativo, como el uso para monedas en el comercio y de pequeñas figuritas trabajadas con formas muy simples pero a la vez inspiradas en animales de su propio entorno.



1.4. *Semiología de las culturas precolombinas.*

Las culturas precolombinas cuentan con un desarrollo exquisito de formas y módulos que utilizaban para decorar sus objetos, vestimentas y templos, muchos de los cuales tenía su influencia ancestral y adoración a sus dioses. “La repetición de motivos, dio lugar al desarrollo de una serie de principios simétricos para la composición de las secuencias modulares” (Euribe, 1990).

El color y los simbolismos en las formas precolombinas, se volvieron parte de su lenguaje y la forma en que se relacionaban con su entorno y sus principales dioses, como el color “blanco-día, noche-negro, amanecer-amarillo y atardecer-rojo” (Euribe, 1990) estas estructuras semióticas se mantienen a lo largo de muchas culturas andinas precolombinas, como los Mayas, Aztecas, Cañaris, Incas, etc.

Muchos de los signos de la cultura precolombina ecuatoriana corresponden a figuras de su mitología religiosa, así como el tigrillo, la llama, los montes, el sol. Cuenca antes en la época Cañari fue llamada Guapondelig, que significaba “llanura tan grande como el cielo”, que luego sería llamada en la época Inca, Tomebamba, que tendría varios significados como “llanura de cuchillos”, a la llegada de los españoles le sería renombrada como Cuenca.

Los grandes poblados, en la época de la integración de las culturas ecuatorianas precolombinas, estaban íntimamente ligados con su cosmovisión de sus ancestros, “Las antiguas ciudades Cañaris e incas estaban orientadas según la cruz del sur, y sus pobladores tenían mucha relación con el entorno.” (Castro, 1999)

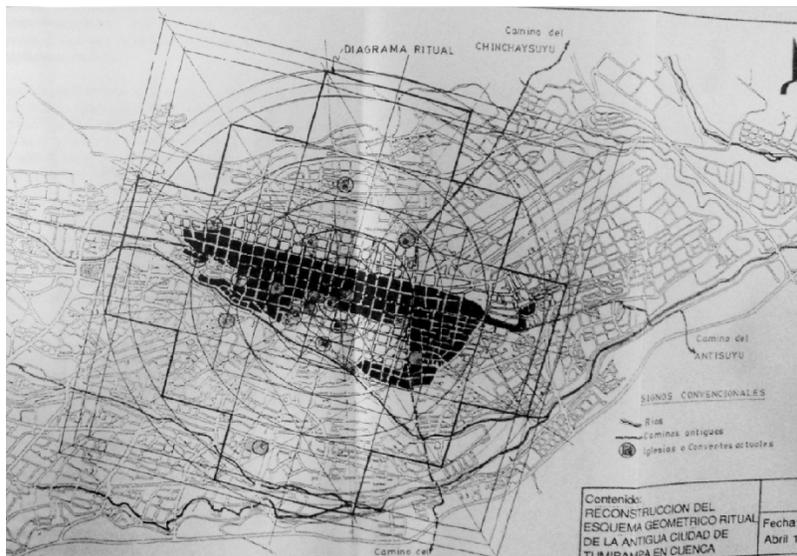


Imagen 5. Mapa de la ciudad de Cuenca emplazada en una cruz y en la forma de un puma.



Es así como Cuenca es una ciudad llena de íconos culturales y de imágenes propias de nuestra cultura precolombina, tanto así que Cuenca en sus antiguas fechas fue emplazada en la forma de un puma junto con su orientación a la cruz del sur estelar que significaba mucho para la cosmovisión andina.

Partamos de tres conceptos básicos en el mundo del arte precolombino:

Lenguaje Visual: que es el valor morfológico y sintáctico que envuelve el mundo gráfico andino.

Lenguaje plástico: determinado por el valor estético de la forma ya sea figurativo o abstracto.

Lenguaje Simbólico: es el aspecto en el que el carácter corresponde entre el signo, discurso y contenido que determinan la forma de expresión o interpretación del signo.

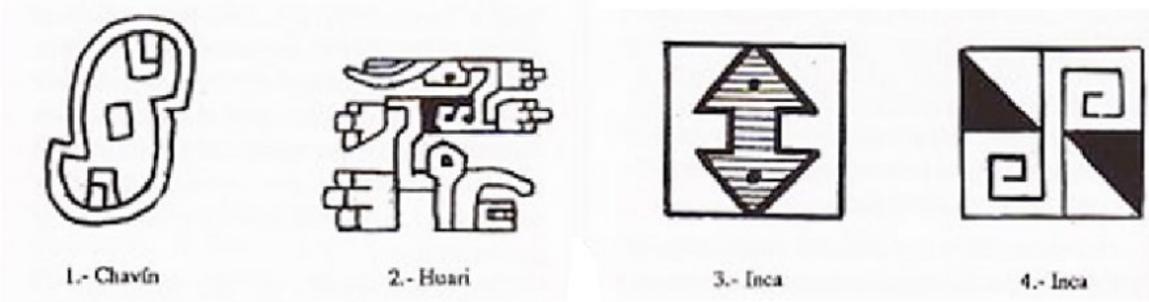


Imagen 6. Lenguajes de la serpiente bicéfala en las distintas culturas.

Sin la composición los valores simbólicos, plásticos y visuales los cuales conjugan todos estos conceptos para determinar el valor al pensamiento Andino, dando por resultado la composición simbólica. Al igual que la cosmovisión, que era la representación del entorno natural con lo social en forma permanente fue el gran motivo para sus estilizaciones.

Uno de los signos más representativos, en la cosmología Andina, es la “chacana” representada por la constelación de la Cruz del Sur, formó parte de un lenguaje único y representativo en muchas culturas andinas, en la inca se la representaba con varias formas y en la Cañari con la culebra bicéfala, el significado de cada uno de estos lenguajes fue cuidadosamente implantado en toda su iconografía, y ya que la Cruz del Sur representaba el centro del universo, su representación en muchas formas, en diversas culturas precolombinas, fue muy notoria y representativa.

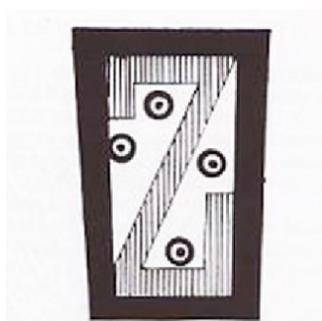


Imagen 7. Cruz del Sur y el signo de relación de la serpiente bicéfala.

Muchos de los elementos gráficos de las culturas precolombinas, eran la fiel representación de su propio lenguaje en todo su entorno, como bien lo hemos dicho en su cosmovisión como seres permanentes y su relación con sus deidades, con la madre tierra.

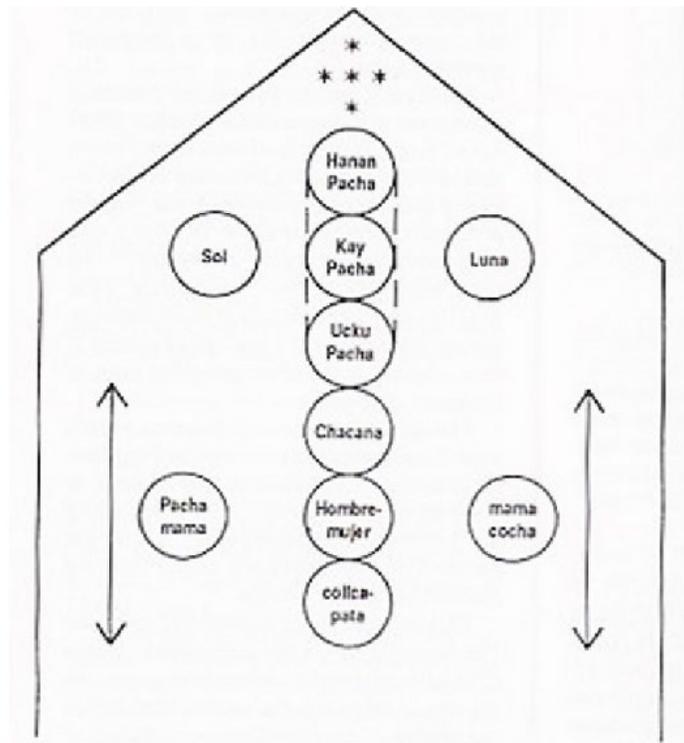


Imagen 8. Simbolismo compositivo del “Altar del Coricancha” deviene de una milenaria tradición ya desarrollada en el periodo Formativo.

La iconología geométrica de las culturas andinas parte de una formación simple a una compleja, una sucesión de estructuras formando una síntesis, sin embargo existen formas claramente identificables y que forman parte de su forma “base”, como es cuadrado, la diagonal y la espiral, “siendo todas las demás a pesar de su aparente autonomía una derivación de éstas” (Euribe, 1990)

El ordenamiento armónico del espacio llevo al diseñador andino a construir sus organizaciones de las formas con trazos simétricos, desarrollando módulos espaciales en proporción del diseño de cualquier figura artística. La técnica de la geometría proporcional

del trazado armónico hizo al indígena generar composiciones con un procedimiento de “amarrar” ordenadamente el espacio realizando composiciones armónicas y relaciones simbólicas, equilibrio de las partes e incluso el movimiento de las figuras en forma armónica. Todo este sistema potencializó la creatividad del Diseño Andino, “constituyéndose como lenguaje de composición oculta” (Euribe, 1990)

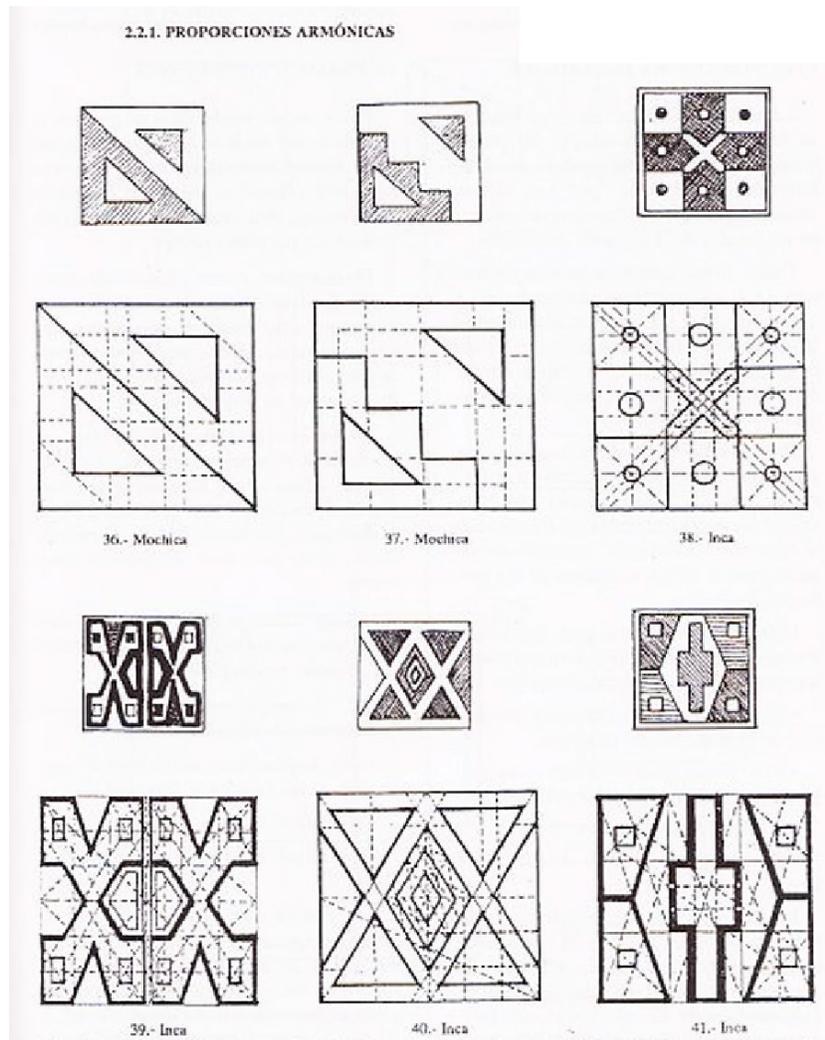


Imagen 9. Trazados armónicos de signos “tocapu” precolombinos, sistema de formación de la composición armónica en cada uno de ellos.

Sí muchas de las culturas precolombinas vieron en su cosmovisión el diseño de signos para un lenguaje singular de cada individuo y de su colectividad, vemos también signos muy elaborados en la Jama-Coaque, Tolita y demás culturas signos y expresiones gráficas racionales que van de acuerdo a su cosmovisión y que en su interpretación, son parte de su entorno, de su ser que se adhiere a su deidad a su cosmología a su propia forma de ser.



No cabe duda que cada signo en cada expresión artística de las culturas precolombinas tiene un significado, una forma y una interpretación, tal vez no lleguemos a descifrar a profundidad cada signo, pero entenderemos que parte de todo este gran destello de imágenes, símbolos y signos se halla impreso la cosmovisión andina, el personaje fusionándose con su cosmología, con su entorno.

Capítulo 2. Ilustración y Diseño

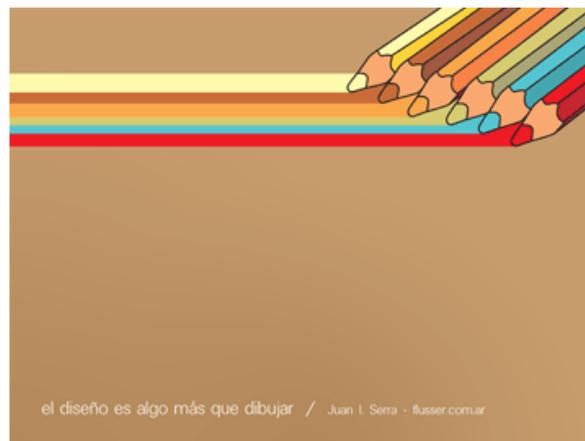
2.1. El Diseño

Diseño, según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, “es el trazo, delineación de un edificio o figura. Descripción o bosquejo de alguna cosa hecha por palabras”. Al hablar de Diseño Gráfico, es necesario hablar de planificar, prever, estructurar, organizar, y proyectar algo antes de hacerlo.

El diseño gráfico es el medio por el cual se estudia las imágenes y la interpretación de los individuos en una cultura. “Las variaciones en las interpretaciones culturales, siempre es aconsejable pensar en las señales y símbolos utilizados y en si el público los entenderá o no.” (Mechem, 2010), lo cual es necesario para utilizar imágenes, símbolos y signos, estudiar al público, y al contexto cultural en el que se desenvuelve.

Así varias técnicas de diseño que pueden sintetizar y conceptualizar las imágenes, para ingresarlas de una forma muy sutil en los individuos de una sociedad. Hacer un *brief* preliminar ayudará a identificar de mejor manera los iconos, los sistemas gráficos y demás elementos para desarrollar la idea que se desea, teniendo en cuenta los objetivos principales y la involucración de los sujetos como tales en el proceso del diseño.

Imagen 9. Ilustración de Juan I. Serra.





Ningún trabajo de diseño surge de la nada, todo diseño gráfico requerirá de un proceso de creación que buscará en todo momento ser efectivo a la hora de comunicar lo que se desea; cada paso tendrá de planificarse de la mejor manera para intentar alcanzar los objetivos mercadológicos que se planteen.

Si se analiza la definición anterior, veremos que por años el diseño gráfico se ha preocupado en solucionar problemas de comunicación, quedando estrechamente relacionado con los quehaceres de la comunidad global y particular.

El diseño gráfico es utilizado con frecuencia para dar a conocer a pequeños negocios, así como en las más grandes empresas de carácter casi universal. Y la información es procesada tanto por expertos estudiosos de la materia como por empíricos usuarios, convertidos en diseñadores por la mera necesidad; sin embargo la profesionalización es ahora necesaria para sobresalir.

Obtener imágenes.

Existen básicamente dos formas creativas en el mundo del diseño para obtener imágenes, aquellas que expresen una intención, ya sea en un plano editorial, publicitario o meramente de diseño, estos son los fotógrafos y los ilustradores, cada uno con una forma muy distinta de expresar la imagen, el concepto y el diseño, desde aspectos tan importantes como la composición, la cromática, incluso los soportes, ya que incluso pueden llegar a ser digitales o de formato libre. Los ilustradores en su desarrollo de su trabajo, realizan previamente un boceto para la realización de su trabajo, para dar un punto de vista y la orientación de la intención de la ilustración, los canales por los cuales se comunicará el diseño de su ilustración. Este proceso ayuda bastante para cuando se planea hacer cambios antes de referirse a un arte final, esto facilita la idea en su proceso.

Cualquier método que sea para obtener imágenes, lo importante será la calidad y la manera de poder expresar una idea, por eso ante todo, obtener, realizar y planificar un *brief* es necesaria, y luego delinear las fuentes y los canales óptimos de comunicación.

El significado de las imágenes.



Para el diseño es importante la interpretación de las imágenes sobre todo para el público en el que va dirigido, ya que toda esta información es relevante para saber a quién vamos a dirigir las imágenes, que en sí comunicarán su aspecto más importante, la intención.

No es lo mismo desarrollar una idea para un niño de 7 años o de edades infantiles que para un adolescente o incluso un joven de secundaria, que entre ellos puede haber más diferencia que similitudes, y para cada uno, una imagen es tan distinta y su forma de representación llega a ser muy diferente. “Los diseñadores gráficos, directores de arte, y otros creativos suelen cometer el error de diseñar para sí mismos” (Mechem, 2010)

La transformación del diseño.

La definición exacta de transformación, es como el de cambiar de forma una cosa o dar un distinto uso o función, estableciendo que en el diseño, ésa transformación se da como una actividad proyectual de interpretación, sirviéndonos de herramientas como la simulación iconográfica (estilización y contextualización) con el objeto de poder utilizar imágenes, símbolos y signos de una cultura para una intervención, como un recurso muy bien validado desde el punto de vista del diseño y la antropología para nuevas expresiones del diseño, y que pretende integrar en sus expresiones (en el uso de esas herramientas) dos hechos a la vez: los sincrónicos, en la medida en que satisface las necesidades y colma las expectativas del hombre contemporáneo a través de la generación de nuevas expresiones en el diseño, como objetos de colección que tiene en cuenta los valores tecnológicos, técnicos, productivos, económicos, empresariales, políticos y sociales del presente. Y los diacrónicos, ya que acumula y expresa en códigos contemporáneos las memorias y expresiones culturales tradicionales o manifestaciones de un grupo social.

Es así como diseñar parte de muchos conceptos pero sobre todo de una idea, la cual se desarrolla bajo varios parámetros contextuales, sociales, etc. Conceptos que van formando a la idea y le dan su propia característica, por eso el diseñador debe entender cada uno de estos conceptos para realizar un arte, para poder comunicar de mejor forma su idea.

2.2. Ilustración.

El hombre es enteramente visual, nos sentamos para ver diversas cosas, acciones y circunstancias que nuestro ojo excitado, por la descomposición de la luz en los distintos soportes, hace que disfrutemos de las imágenes. Desde la invención de la imprenta y el gusto por la estética gráfica en la tipografía hizo que éstas cambiaran y se adaptaran dando paso a un sistema cada vez más técnico. La fotografía y la pintura hicieron al hombre,



satisfacerse por lo que ve, por lo que llega a entender del mundo gráfico, expresado ya sea en pinturas o en fotografías.

La ilustración nace de la forma de expresar la comunicación de una forma mucho más gráfica y conceptual, de ahí las ideas de hacer a la ilustración parte de nuestro diario vivir, y ser expresada en diversas formas, en carteles, portadas de discos, etc. Porque la ilustración maneja técnicas de diseño, como la intencionalidad, la diagramación y la funcionalidad, junto con la expresión gráfica y la comunicación. Todos estos factores hacen a la ilustración otro medio de comunicación eficaz y muy llamativo.

La ilustración tiene las siguientes funciones:

- Adornar
- Informar
- Comentar

Ilustrar es personificar una idea, para niños, el contar una historia en imágenes hace del mismo crear su propio mundo y sus propios personajes. Hoy en día estamos rodeados de imágenes que aportan significado, para divertir, informar, convencer, adaptar, en fin para muchas cosas, es por esto que la ilustración es el principal estilo aceptado y la mejor forma de expresión para un niño, ya que los dibujos dicen muchas cosas y expresan emociones.

La ilustración brinda apoyo a la lectura y el aprendizaje, por eso es el estilo principal que desean los niños en cada libro o lugar al que vayan y necesiten aprender, ya que las ilustraciones que observan ellos se pueden interpretar de distintas maneras y pueden llegar a aprender con la imaginación, y la expresión de la ilustración, desarrollar su propio lenguaje visual.

Hoy en día los artistas le interesa particularmente la ilustración de los libros infantiles, por la aptitud que debe poseer el autor, ya que el objetivo principal es el de comunicar y atraer la mente de los niños, los dibujos transmiten gran cantidad de sentimientos porque es un medio visual, un canal de comunicación y una forma entretenida de aprendizaje. Incluso a través de los medios gráficos se puede experimentar muchas expresiones de tipo cotidiano y liberar la imaginación para dar paso a nuevas ideas.

Cuando hablamos de ilustración infantil, estamos estableciendo un parámetro muy distinto de comunicación y de lenguaje. La literatura infantil surge en el siglo XVIII con los cuentos infantiles en la necesidad de identificar a través de medios gráficos diferentes la intención de narrar por medio de imágenes, dibujos e ilustraciones, cuentos, relatos o hechos históricos, como un medio pedagógico de aprendizaje en los niños.

Las “Fábulas de Esopo” es uno de los más comunes textos ilustrados infantiles para cultivar en los niños valores de amistad, ahorro, amor a la naturaleza, honestidad, etc.



“Las Fábulas de Esopo fueron publicadas en su traducción al inglés primero por William Caxton en 1984. Pronto se convirtió en uno de los libros ilustrados más popular para los niños, aunque en muchos las primeras ediciones había poco intento de adaptar los cuentos para hacerlos más fáciles para los niños a entender y relacionarse.” (Mendez Carpio, 2008)

Una gran referencia entre ilustradores infantiles está *Cristina Tudera*, quien nació en Argentina en 1973, y que trabaja como diseñadora e ilustradora, *Tudera* explica que “como diseñador gráfico, ilustro como ilustrador, intento generar sistemas gráficos (...) Hay una delgada línea que delimita el terreno entre las disciplinas que practico, y que, por momentos se presenta difusa” (Tudera, 2005)



Imagen 10. Ilustración de Tudera, Robot, publicado en la revista Plansport NY- USA.

Tudera maneja mucho los colores suaves, los pasteles y sus formas son notables influencias de muchas de las cosas de los 70 y 80, objetos como un dedal son reinterpretados por ella para formar nuevos personajes, junto con la expresión de ojos muy animados o expresivos para dar a comunicar su intención. A través de su lenguaje se puede expresar la imaginación que nos lleva a detenernos en el tiempo pero a la vez ubicarnos en el contexto,



sus colores relajan mucho y a los niños les encanta mirar y re mirar estos artes para dar descifrar su historia o el rol del personaje con el que tratan mientras miran las gráficas y escuchan las historias que se desarrollan en el cuento.



Imagen 11. Mundos Inquietos, portada para la publicación del Ministerio de Educación de la Nación de Argentina.

Muchos ilustradores gráficos se dedican a la ilustración infantil, ya que es un campo de mucha demanda y que demanda a la pedagogía actual una mejor atención y aprendizaje para los niños, ya que un texto ilustrado es más llamativo para los niños que uno que no lo tenga y más si es uno que tenga una intención, una forma, un concepto.

El mundo del Ilustrador.

El mundo del ilustrador se haya en el contexto del diseño e íntimamente ligados con las nuevas representaciones digitales y de canales cada vez más exigentes con públicos cada vez más distintos entre unos y otros, esto debido al gran auge de las nuevas tecnologías.

Hablar del ilustrador, es hablar de su lenguaje, hablar de su vida es saber de dónde provienen sus ideas, es por eso que observar el mundo del ilustrador, hoy en día también diseñador, es adentrarse en la expresión gráfica de formas muy diferentes y encontrar en su trabajo, la inspiración con la que hacen sus obras.

Para ello nos referimos a algunos ilustradores que interpretan y desarrollan su trabajo en un mundo completamente en el diseño.

Anna Pujadas

Nacida en Barcelona y estudiada en diseño gráfica desempeñada como ilustradora y directora de arte en *Motion Graphics* y que al darse parte como ilustradora ha sido un nuevo mundo en el cual ha ido incursionando cada vez más profundamente y que le ha ido definiendo un estilo con el transcurrir del tiempo y de sus trabajos.

“he trabajado en proyectos sobre todo de animación y de creación de personajes, siempre aprendiendo de una forma autodidacta.” (DORSUMI STUDIO S.L., 2010)



Imagen 12. Ilustración de Anna Pujadas.

La influencia de Anna se debe a los cines de los años cincuenta, sesenta con películas como la Pantera Rosa, el Guateque, Desayuno con diamantes, como base de su inspiración tomando muchos aspectos característicos de esas épocas para generar ambientes “chic” de los sesentas que enseñan esas películas.

Su trabajo es la ilustración digital, trabaja con *Photoshop* para lo que es la aplicación de texturas, y para sus efectos posteriores en animación el uso de programas como el *After Effects* o *Adobe Flash*.

Últimamente sus nuevos proyectos estarán encaminados en cuentos infantiles y la ilustración de ese tipo con la ayuda de su madre que es profesora en una unidad educativa.



Mucha de sus ilustraciones usa de forma muy estilizada a sus personajes, haciéndoles más expresivos, geométricos pero también muy orgánicos, manteniendo un equilibrio y con colores planos y degradaciones en el color para no acentuar mucho el hecho de que sean muy planos sus trabajos. La expresión por estas formas hacen verlas más joviales y a la vez serias, un buen canal de comunicación, agregadas a paisajes o circunstancias cotidianas.

Gustavo Miñaca

Dibujante, ilustrador y diseñador, nacido en Madrid en la década de los ochenta, el cual empezó como diseñador en un estudio de Diseño en 1996, el cual lo llevo como profesional a un periódico en 1999 “La Razón” como ilustrador y desde entonces trabaja como diseñador gráfico, el cual se ha desenvuelto también en empresas de publicidad, y como ilustrador en una empresa textil.



Imagen 13. Ilustración de Gustavo Miñanca, portada del disco del grupo Maldita la hora.

Antes de su vida laboral, en su vida académica se desarrolló en el estudio del dibujo y la pintura, y que paralelamente a su trabajo actual que estudio en la Academia Lineal 1 de Madrid recibiendo una formación ya totalmente enfocada al cómic.



Imagen 14. Página del cómic Ajuste de Cuentas de Gustavo Miñanca

Miñanca usa muchas tendencias gráficas, desde el pop urbano, el comic u otras formas de expresar su trabajo, pero sin duda alguna manejando su estilo, la expresión, el trabajo en los personajes es muy estético, miradas expresivas y uso de las sombras y formas para poder comunicar lo que desea. En el cómic, su expresión es un tanto sistemática, pero el dinamismo en la expresión de los personajes marca mucho la diferencia, el uso de los contrastes y las armonías de color son parte de sus características visuales.



Fernández Coca.

“Antonio Fernández-Coca es un ilustrador cercano, creativo y original que lleva sus ideas desde hospitales hasta zapatos.” (DORSUMI STUDIO S.L., 2010)

El diseño es la aplicación de una imagen visual a un producto en concreto asegura Fernández, para lograr una mejor visibilidad del producto y también para el posicionamiento del mismo, ya sea para fines económicos o de simple información.

“Diseño es una herramienta para vender productos desde parámetros propios de la comunicación humana, basados en el marketing previo” (Coca, 2010)

Esto con los fines pertinentes y la asociación de técnicas de diseño genera ideas innovadoras.

Fernández asegura que para tener un buen diseño se necesita de conocer el producto, el público a quien va dirigido, realizar un buen *Brief*, plantear valores asociados al producto, realizar imágenes coherentes de acuerdo con esos valores, coordinación con el cliente y tener un buen canal de comunicación, planificado y objetivo, tanto en medios comunes como en redes sociales e internet.

La multidisciplinariedad es algo importante en el diseñador, ya que en la forma más natural, el hombre como tal no se basa en una sola tarea sino en varias, para llegar a tener una amplitud y madurez en su trabajo y su vida profesional, el hombre como tal toma su experiencia de varias fuentes, de guiones previos o incluso sus propias deducciones y experiencias, es por eso que mezclarse con artistas, empresarios, escritores, etc. Todo ese mundo grande de disciplinas ayuda a fortalecer al diseñador en todo tipo de áreas gráficas y visuales, la multidisciplinariedad no solo es importante sino que es parte natural del hombre.



Imagen 15. Ilustración de Fernández Coca, creada para la UNESCO.



Imagen 16. Hospital de Reus imagen que habla sobre la tradición del León de Reus.

Una de las características más importantes en las ilustraciones de Fernández, para los niños, los colores puros y fuertes, son muy llamativos. El valor de la línea también es importante para marcar la expresión de los personajes, pero sin duda el color hace parte de sus ilustraciones tanto el uso de tríadas o cuatricromías en los colores forman parte de su estética. La expresión del personaje de forma estilizada marca mucho la efusión de como los niños actúan o se ven en situaciones aventureras o cotidianas.



Capítulo 3: Diseño de la propuesta para el juego con cartas usando el arte precolombino.

3.1. Juegos con barajas.

Una baraja es un conjunto de naipes o cartas. Generalmente los juegos de naipes requieren una baraja completa de alguno de los tipos que se indican después. Para algunos juegos hay que apartar las cartas que no se utilizan. Para otros, incluso hacen falta dos o tres juegos de barajas.

Los naipes fueron creados a finales del siglo XIV, en oriente, por los chinos aunque se cree que viene de la parte oriental y que también de ahí proviene su influencia, aunque con exactitud no se sabe de qué parte geográfica apareció o fue creado el naipe. Aunque el naipe en su concepto más fundamental no se define como tal, ya que difiere tanto en forma, material, identificación o forma de jugarlo, su único objetivo es el juego por medio de estos objetos que representan ilustraciones de cuatro tipos diferentes de colores o “palos”. El concepto más común de las barajas o naipes el cuales representan las 4 denominaciones que son referentes a las 4 estaciones, las 52 cartas que representas las semanas del año y las 13 cartas que representa cada nominación los meses lunares correspondientes, aunque existen muchos tipos de cartas como las de Tarot, la baraja Española, etc. La baraja común tiene dicha distribución por los 4 “palos”, brillos, tréboles, corazones negros y rojos. “Los naipes están hechos de varios materiales como: cartulina, marfil, papel; y tienen varias formas: cuadrados, rectangulares, redondos” (Póker, 2013).

Existen diferentes formas de usar las cartas en un mundo infantil y desarrollado por las nuevas tendencias de marketing el cual generan varios motivos en juegos diferentes, como por ejemplo el famoso juego de cartas de Yugi-oh, que es un anime generado por Kazuki Takahashi, el cual un estudiante normal de secundaria que había recibido por parte de su abuelo un antiguo artefacto egipcio conocido como el Rompecabezas del Milenio, uno de los siete Artículos del Milenio. En este gran desarrollo del anime se desarrolla un juego de cartas que luego pasaría a ser parte activa de cualquier muchacho de escuela o de colegio.

También algo divertido sucede con las cartas desarrollado por una empresa de juegos de mesa Fun Forge.



Imagen 17. Diseño de cartas para el juego “The Phantom Society” del grupo *Fun Forge*

Para la propuesta se va a desarrollar un juego de naipes con cada “palo” una cultura diferente con la creación de personajes que desarrollen un juego alternativo al de los naipes originales, esto generara en el los naipes una doble función, el juego y el aprendizaje de cada una de las culturas.

3.2. Proceso de desarrollo de la propuesta.

Cada juego de colores, cada “palo”, contiene 13 cartas, que van desde el “A” que es el número 1, hasta el número 10, ilustrado en cada carta, y luego viene la carta de la “J”, “Q” y “K”, formando un total de 13 cartas. Estas tres últimas vienen con una ilustración, la “J” tiene a un joven, la “Q” tiene a una reina, y la “K” tiene a un rey como ilustración.

La propuesta como tal es generar ilustraciones con intenciones precolombinas, para eso cada grupo de color de las cartas se le asignará una cultura, por lo tanto el desarrollo de la propuesta consta con lo siguiente:



- La cultura Valdivia, que es del periodo formativo, formará parte del grupo de los “corazones rojos”, ya que la representación de la mujer en su cultura en figurillas como las “venus”, fue escogida para pertenecer a este grupo.
- Para el periodo de Desarrollo Regional, se escogió 2 culturas, la Jama Coaque que formará parte del grupo de los “tréboles” y la Tolita, que formará parte del grupo de los “corazones negros”.
- Para el último periodo que es el de Integración se escogió a la cultura Cashaloma y formará parte del grupo de los “brillos”.
- El cambio de ilustraciones de cada letra (J, Q y K) de cada grupo de colores por ilustraciones de personajes precolombinos.
- Cada “A” de cada grupo de colores de las cartas por una ilustración que identifique cada grupo de color
- Desde la carta “2”, hasta la “10” se contara con información de cada cultura, como tips informativos y de aprendizaje.

Cada cultura fue elegida por los siguientes parámetros:

- Valdivia.- ésta cultura fue elegida por ser una de las más representativas a través de sus figurillas en cerámica y por ser la primera en hacerlo en todo Latinoamérica.
- Tolita.- debido a su misticismo y su expresión de los estados de la vida, fue escogida, además de su arte en orfebrería, y uno de sus más destacados ejemplares en oro, el sol de oro de su cultura.
- Jama-Coaque.- Gracias a su exquisita gráfica y grandes ejemplos en el mundo gráfico y forma, fue escogida, también por su misticismo en los símbolos y formas.
- Cashaloma.- Debido a su ubicación, es la cultura que fue escogida por su relación con los Incas y con el pueblo español, además de su relación en la provincia del Azuay y particularmente Cuenca donde va a ser incrustada la propuesta.

Para realizar cada una de las ilustraciones se debe realizar procesos de diseño como un banco de imágenes, estudio semiótico, cultural, etc. Estas ilustraciones formarán parte del juego de todos los naipes.

3.2.1. Banco de Imágenes y formas.

En el proceso de Diseño se parte desde el punto más importante, buscar los elementos semióticos de cada cultura, y sacar un banco de imágenes más características y que formarán parte de nuestro diseño de personajes.

El estudio de cada figura en las distintas culturas y su forma de ser representada es la abstracción de cada una de ellas, para ello representar a cada figura con formas básicas y



elementales es su estudio semiótico, como el ritmo, la composición de las figuras y las formas.

En el siguiente gráfico se mostrara el banco de imágenes sacadas de la cultura la Cashaloma. En el diseño, ésta es la materia prima para realizar cualquier diseño, y en este caso la intención por donde se vinculara nuestro diseño de personaje para la baraja.

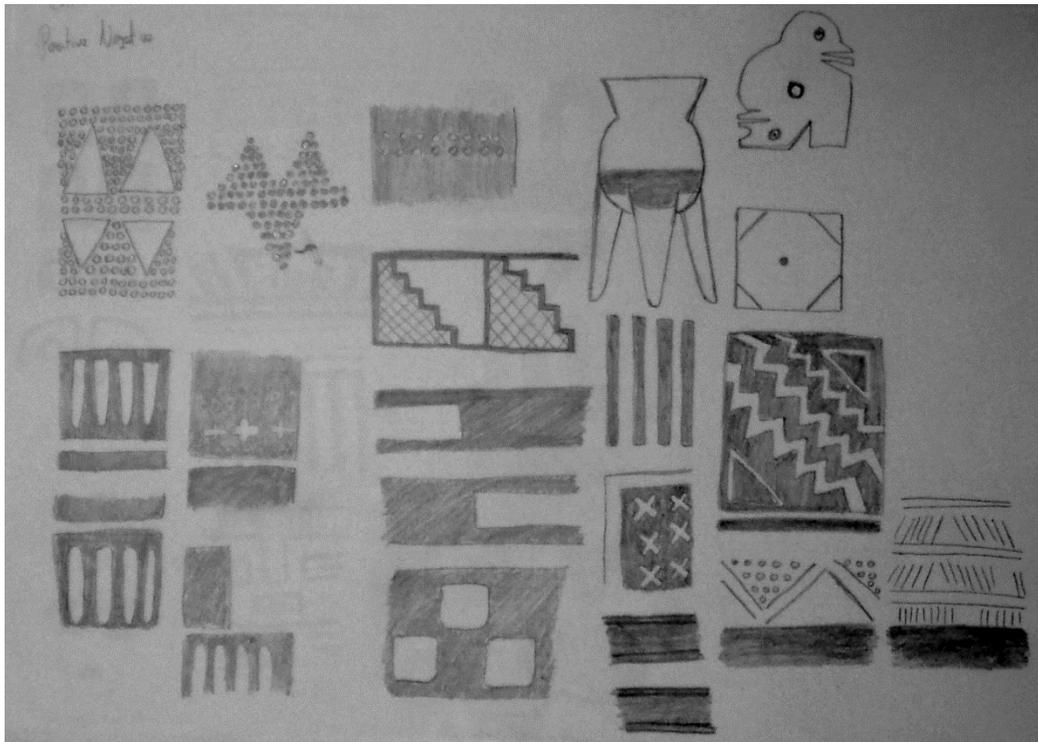


Imagen 18. Banco de imágenes sacadas de la cultura tolita

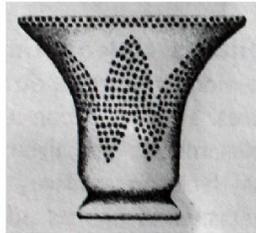
Todas estas ilustraciones salieron de figuras reales de la cultura de la Cashaloma, como se verá a continuación:



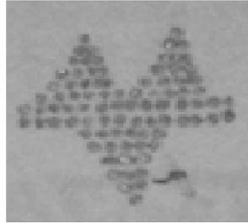
Vasijas pintadas de la cultura Cashaloma



Representación gráfica estilizada.



Proceso semiótico de las figuras.



Interpretación gráfica.

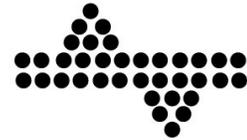


Imagen 19. Proceso de bocetaje desde la obtención de la imagen hasta el proceso de interpretación.

Vemos que en el caso de la cultura Cashaloma, el uso de imágenes positivo – negativo, es muy común en cada uno de sus aplicaciones artísticas, la simetría y la proporción entre la forma y el espacio es muy equilibrada, trataron siempre de mantener una armonía, característico de todas las culturas precolombinas andinas sobre el territorio latinoamericano, y que se repetirán en muchas expresiones artísticas, piedra, metal y cerámica, pues su uso en esta armonía es para ellos no solo un objeto de decoración sino parte de su cosmovisión y su entorno como asegura Zadir Milla Uribe en su libro, “*INTRODUCCIÓN A LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO ANDINO*”. La cultura Cashaloma, también usa colores como el terracota, amarillo y el café, que son parte de su expresión cromática, ya sea puesta en vasijas o en otros elementos de cerámica.

Cada signo y símbolo interpretado en los bocetos es reinterpretado y realizado una abstracción gráfica para luego ser usado posteriormente en la creación de los personajes.

3.2.2. Diseño de Personajes.

Luego de haber estudiado a cada cultura, en toda su morfología, su diseño y la forma en la que se realizaron varios signos en muchas de sus representaciones artísticas, estas bases morfológicas serán el génesis de cada personaje. Para cada personaje se partirá de una figura de la cultura o de otra figura para iniciar con su boceto para luego, en el proceso, aplicar los valores semióticos de cada cultura.

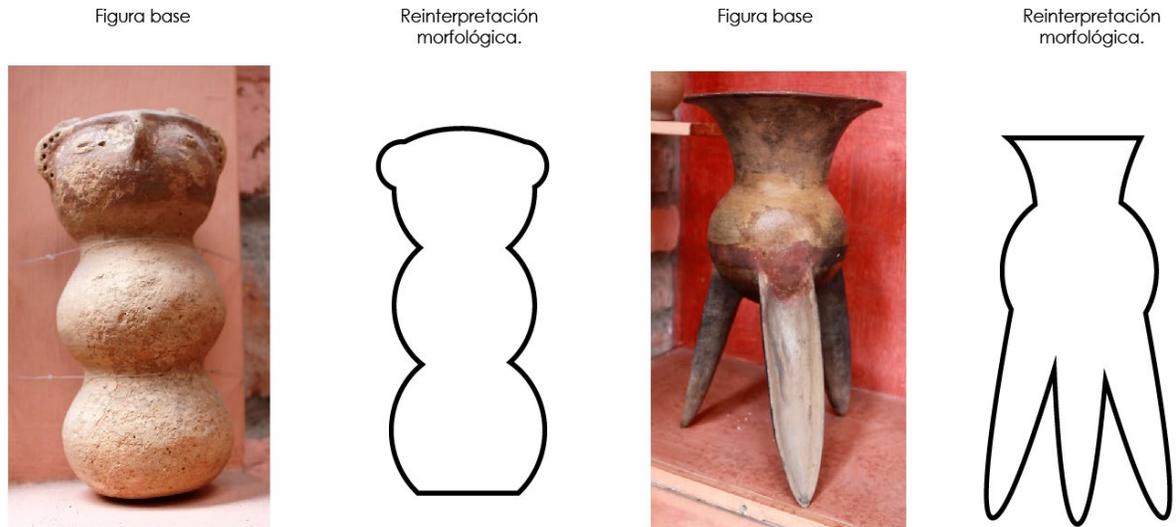


Imagen 20. Reinterpretación morfológica de objetos para buscar una forma característica para el personaje.

Cada personaje se basará en una reinterpretación morfológica de las formas que se elijan para producir el boceto del mismo. Esta reinterpretación ayudará para darnos la forma base de nuestro personaje, pero es imprescindible saber que el personaje siempre saldrá de la imaginación del creador o diseñador, con la influencia de estas formas será más fácil darle toques más característicos al personaje propios de la cultura en la que se encontrará.

El siguiente paso para la creación de nuestro personaje será realizar el boceto y las vistas del mismo para darle más vida al personaje, al igual que también la manifestación de ciertos elementos gráficos que sacamos de nuestro banco de imágenes para darle su propia imagen.

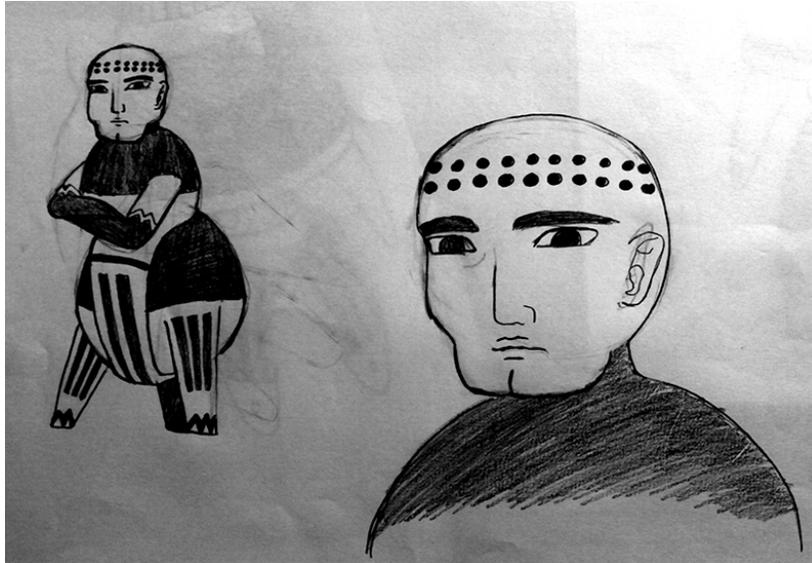


Imagen 21. En esta imagen se muestra parte de los bocetos de nuestro personaje dibujados a lápiz.

Cada personaje debe tener un proceso creativo, en el cual se halle influenciada nuestra idea gráfica precolombina, es por ello que ayudados de nuestra base de imágenes que sacamos anteriormente, vamos reinterpretando esos signos y formas en nuestro personaje. Todo el boceto se encuentra en lápiz, con rayones y borradores se va tomando forma de acuerdo a nuestro interés e intención.

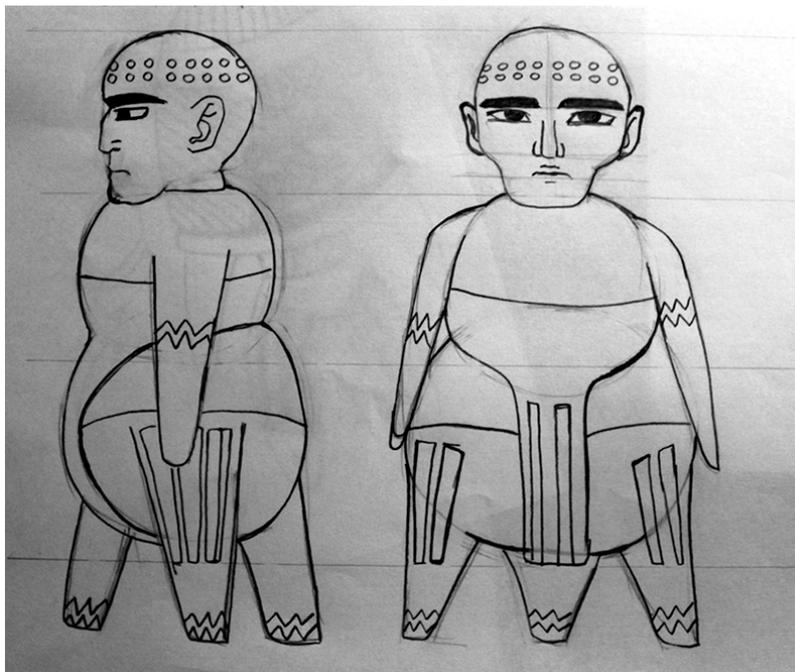


Imagen 22. Personaje desde varias perspectivas.



Cada uno de los personajes se los dibuja de varias perspectivas para poder realizar de mejor forma las imágenes gráficas que en él se van a desarrollar, así estas vistas nos muestran claramente como es el personaje para luego desarrollar el boceto final al cual se le dará color.



Cuando finalmente terminamos de darle color, le sometemos a algunos ajustes en Photoshop, para darle acabados estéticos más técnicos para que no solo queden con la textura que deja el lápiz de pintura.

Luego de ello en Illustrator le daremos la forma final a nuestra ilustración eligiendo una tipografía adecuada y el nombre de nuestro personaje.

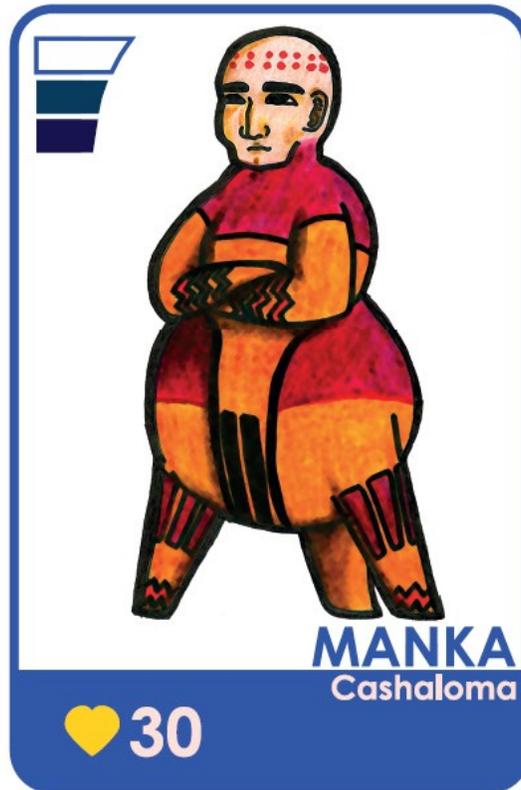
Como forma parte de una vasija, le pondremos el nombre de una vasija pero en una palabra quechua, que es: *Manka*.

Imagen 23. Ilustración del personaje Final.

3.3. Diseño final de la propuesta.

Iniciamos con el diseño de las cartas principales que en este caso, son las cartas de las ilustraciones de los combatientes.

Cada carta está diseñada para cada cultura, aquí la vida del combatiente esta indicada por el ícono de corazón, su nombre basado en el lenguaje quichua, y la representación de las barras para su rango, en este caso intermedio.



El siguiente diseño es de las cartas de los respectivos mundos, en este caso del mundo “Ingapirca”, con su respectivo número que identifica su lugar en el tablero de juego. También cuenta con una leyenda en la cual manifiesta que tipo de beneficios tiene esta carta y que dependera de la cultura, éstos beneficios se daran al jugador que las contenga. Todas las cartas de los mundos están diseñadas con una cromática que los distingue.





El siguiente grupo de cartas es el de las maldiciones, representadas por su color característico y su leyenda que indica que tipo de castigo tendrá el jugador cuando llegue a un cuadro del respectivo color en el tablero.



Finalmente el último grupo de cartas son las de las bendiciones, las cuales están representadas por su cromática respectiva, su icono y la leyenda de lo que trata como ventaja para el jugador de lo cual dependerá de la cultura que juegue.



BENDICIÓN



El dios Inti te bendice
por tus estrategias de
batalla aumentando
ataque a cualquiera de
tus cartas.



+ 5 Ataque



Cada grupo de cartas tendrá el mismo diseño, con apenas variaciones cromáticas, pero en sí usando el mismo sistema gráfico, como la tipografía y la diagramación de cada carta.

El nombre del juego completo de la baraja será: *Killashka Willa*, que de acuerdo a su traducción en quechua es “carta”, y la cual se la escogido como nombre de todo el juego.

La tipografía escogida para este juego de cartas es la siguiente: Titán One.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Elegida para representar los textos que acompañaran a las ilustraciones en cuanto a los títulos y nombres de cada carta, para texto corrido se ha escogido a la tipografía: Century Gothic.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

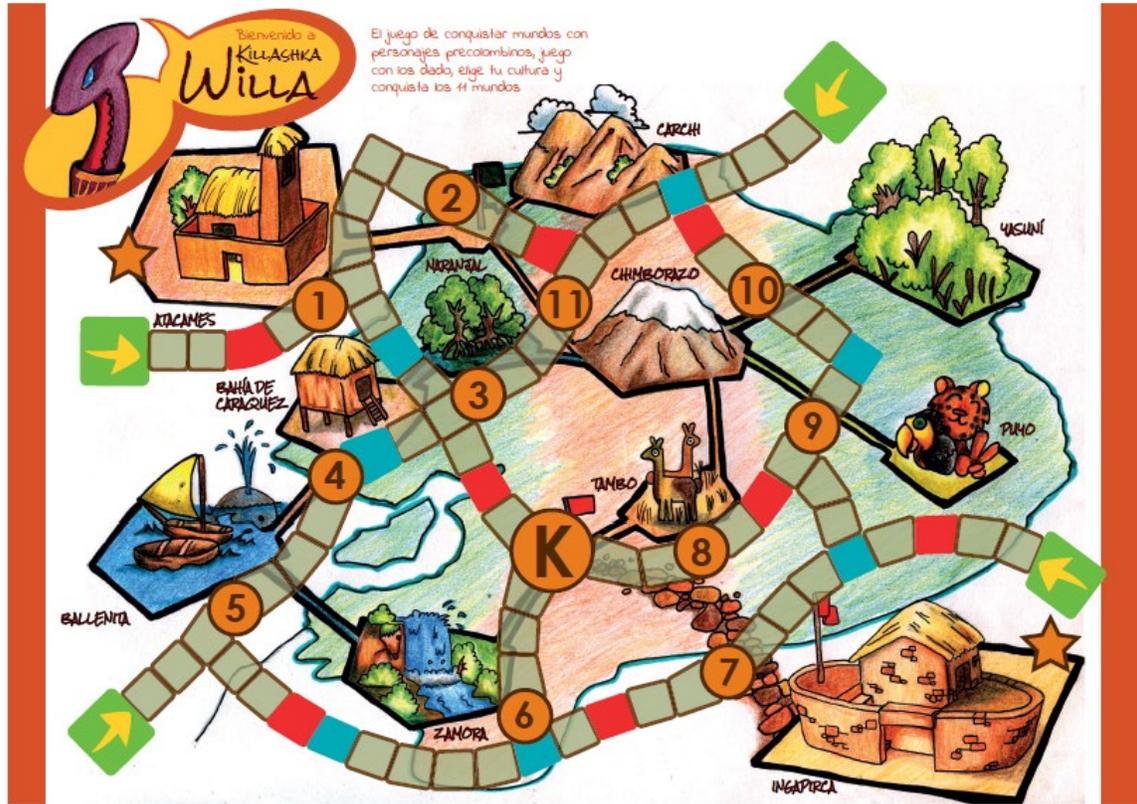
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

En la siguiente ilustración se mostrara la contracara de las cartas, que será igual para todas las cartas.

3.4. Diseño del Juego y del tablero

El diseño del tablero parte de un mapa ilustrado de la silueta del Ecuador, en cada lugar característico se ubican cada mundo, escogidos para este diseño 11 lugares desde la costa hasta el oriente pasando por la sierra y a lo cual se diseña un camino donde se vifurca muchos otros para que el jugador pueda escoger el camino mas efectivo para él. El tablero consta de 4 ingresos para cuatro jugadores y que cada uno puede elegir entre las 4 culturas. El tablero identifica el lugar para indicar el lugar de las cartas de los mundos, de las cartas de maldiciones y de bendiciones.

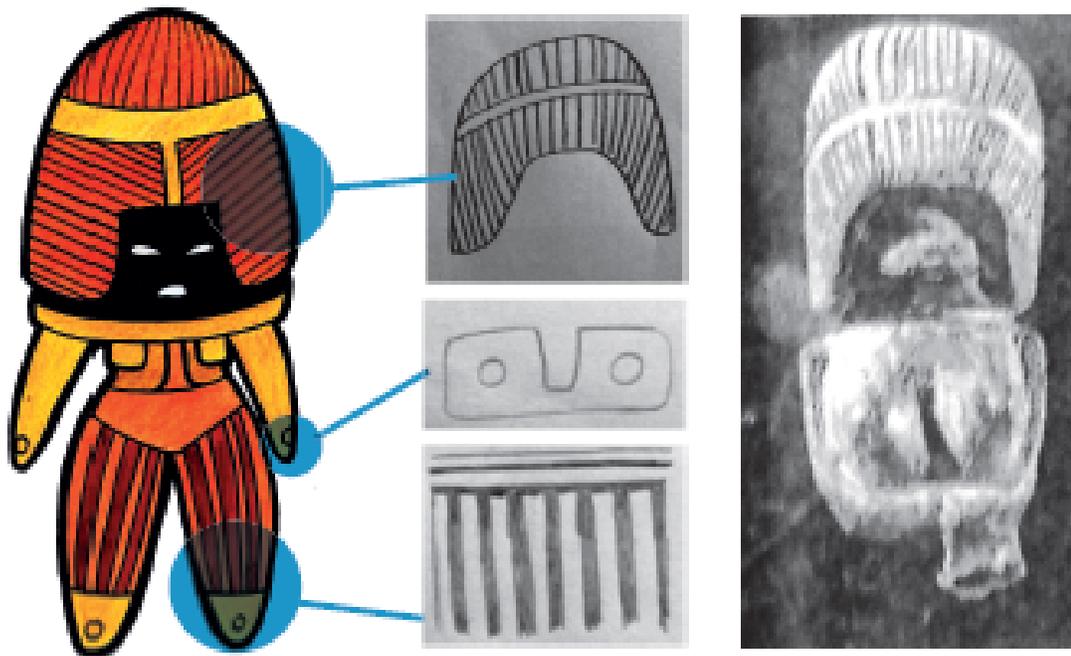


El juego está diseñado para jugar entre 4 personas, o entre dos, el objetivo es conquistar 3 mundos y dirigirse al círculo con la “K” y reclamar la ganancia del juego, durante el juego los contrincantes puede conquistar los mundos con cada personaje y luchar entre sí.

Cada jugador escoge su cultura y tiene que ganar conquistando 3 mundos, cayendo en los lugares donde es bendecido con una carta o maldecido con otra, puede conquistar otro mundo de otro contrincante vencéndole con los dados, ya que cada carta tiene un rango de vida, y con la cada tirada de dado va disminuyendo la vida del contrincante, esto lo tiene que hacer en dos tiros de dados. El contrincante se defiende también atacando a su adversario con el número igual de intentos para finalmente ganar el mundo o simplemente perder su carta y conquistar otro mundo. El juego también contempla la recuperación de una carta dirigiéndose al círculo de la “K” para revivir una carta y continuar en el juego, pero una vez obtenido los tres mundos, el jugador debe reclamar el imperio posicionando su ficha en el círculo de la “K”.

Cultura Valdivia

PersonajeG	Síntesis semiótica	énesis de la figura.
------------	--------------------	----------------------



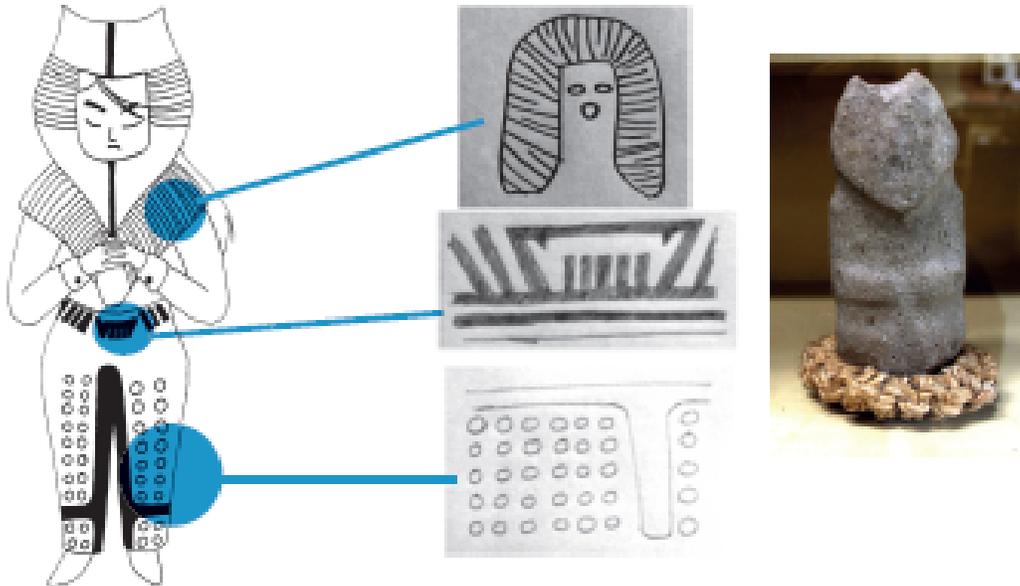
Nombre: PACHA
Significado: Madre

Lámina 1. personaje en expresión mítica.

Aquí el uso de la figura de la Valdivia, muy característico, es su cabello, y la forma de expresar su cabeza, es reinterpretada por este objeto en forma de figurilla de venus, denominada así, "madre", para dar la expresión de su génesis en todo el juego de cartas.

Cultura Valdivia

Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
-----------	--------------------	-----------------------



Nombre: WARMI
Significado: Mujer

Lámina 2: personaje en expresión humana.

Finalmente en este caso, el génesis de éste personaje es esta figura lítica en forma de búho, el cual su cabeza es reinterpretada en la cabeza del personaje, junto con su vestimenta en el uso de las formas conceptuales de la misma cultura.

Cultura Valdivia

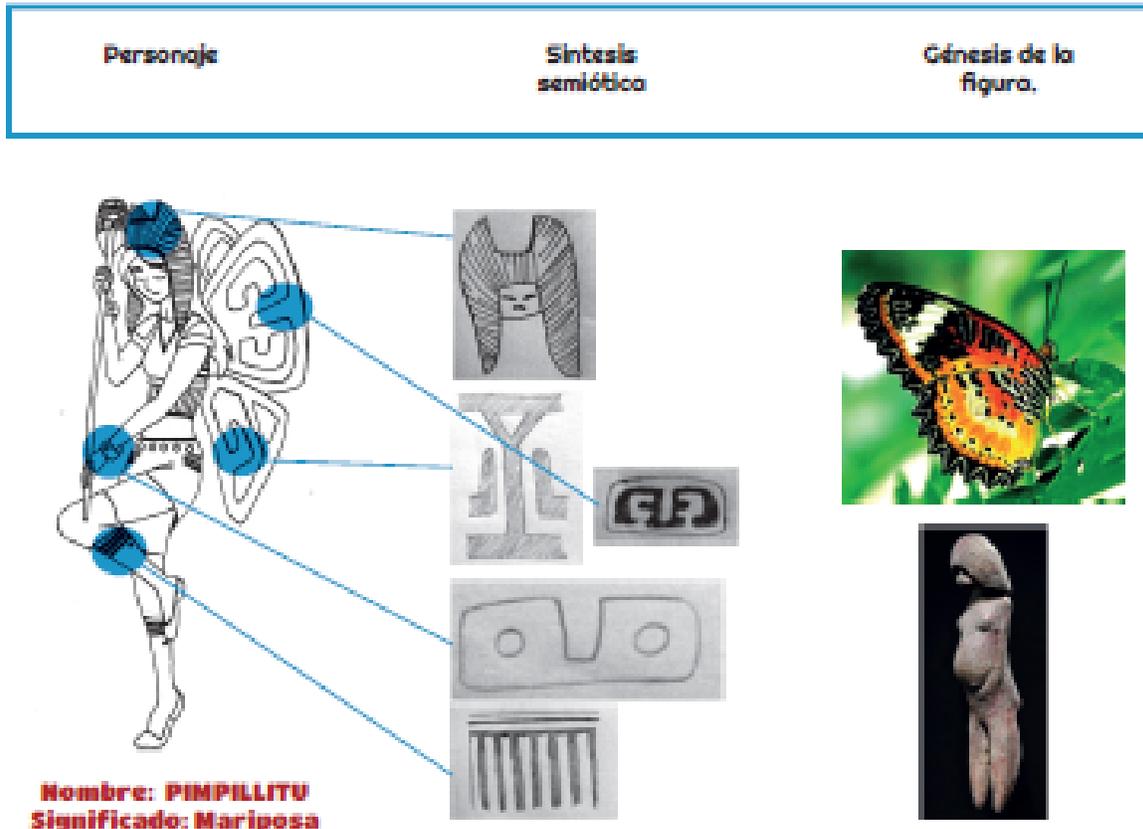


Lámina 3. personaje en expresión semi-humana o zoomorfa.

En esta lámina, la mezcla semiótica y re interpretativa de estas dos formas, como es la mariposa y esta figura embarazada de la Valdivia, hacen al personaje la expresión de una mujer mariposa, para hacerla más humana y a la vez más bella con la forma de una mariposa, ya que esa era la intención en la cultura Valdivia.

Cultura Tolita

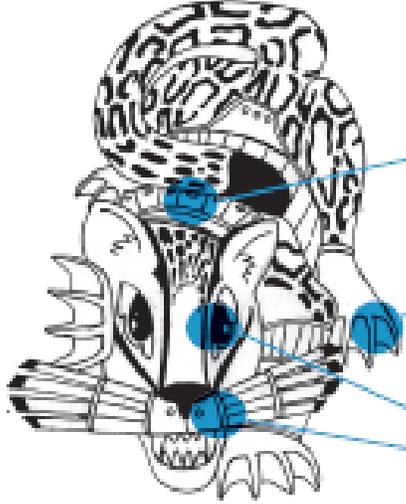
Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
 <p>Nombre: UTURUNGU Significado: Tigrillo</p>		

Lámina 4, personaje en expresión mítica.

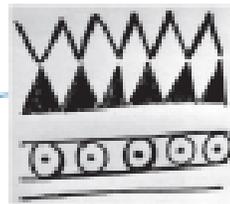
En el desarrollo de este personaje se tomó al tigrillo como personaje principal, ya que la figura felinoide calzaba en el personaje. El uso de ciertas formas, como las patas, dieron la forma característica al tigrillo.

Cultura Tolita

PersonajeG

Síntesis
semiótica

énesis de la
figura.



Nombre: PALU
Significado: Lagartija

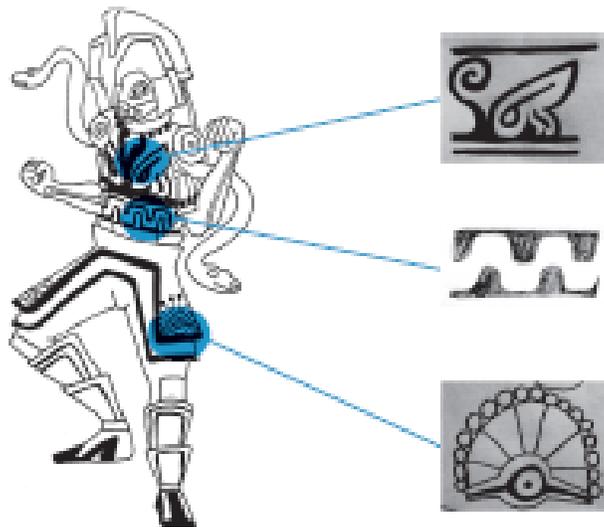


Lámina 5, personaje en expresión zoomorfa.

La combinación de dos figuras de la cultura son el inicio de éste personaje, como el uso de la forma de expresión y el dragón con las manos alzadas. Aquí el uso de una lagartija es importante para dar su representación, por eso su cromática en verde y su forma.

Cultura Tolita

Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
-----------	--------------------	-----------------------



Nombre: KARI
Significado: Hombre

Lámina 4, personaje en experimentación humana.

Cada naipe juega con una parte humana, esta es la expresión de esa parte, en el caso del personaje, el uso de una figura de cerámica con manos de serpiente, fueron el punto de partida para generar este personaje. Se lo puso nombre "kari" de hombre, puesto que el de serpiente lo usaremos después en otra carta.

Cultura Jama-Coaque

Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
-----------	--------------------	-----------------------

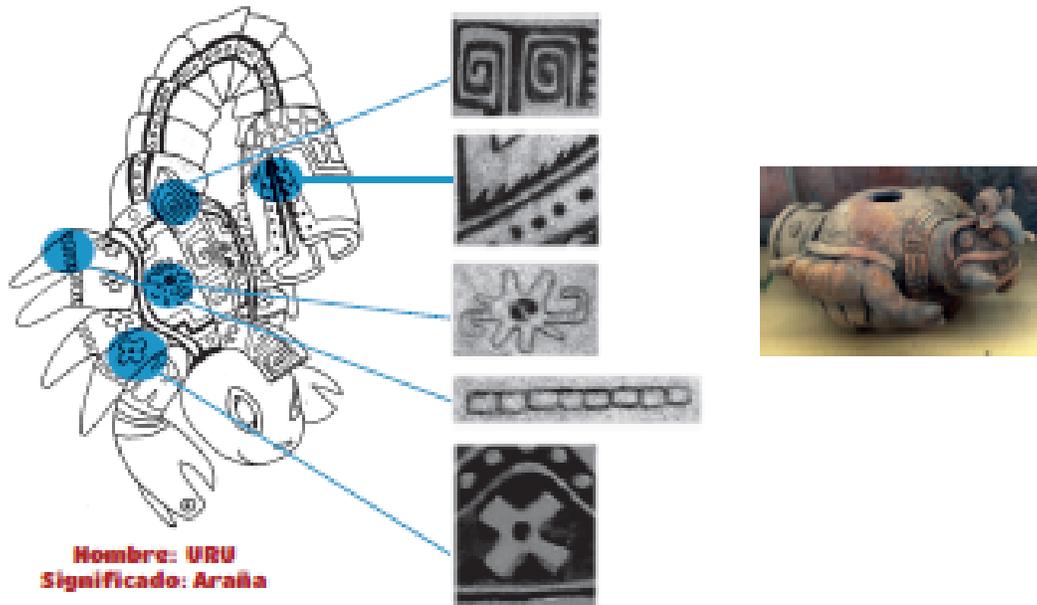


Lámina 7, personaje en expresión mítica.

A mi gusto, una de los mejores personajes creados, es sin duda "Uru", porque nace de una de las figuras de la Jama-Coaque, como es esa vasija en forma de cangrejo, la disposición aquí es de ser un escorpión ya que se necesitaba darle más fuerza, y que mejor que con un aguijón cilíndrico que representa lo más conceptual de esta cultura, sus sellos cilíndricos.

Cultura Jama-Coaque

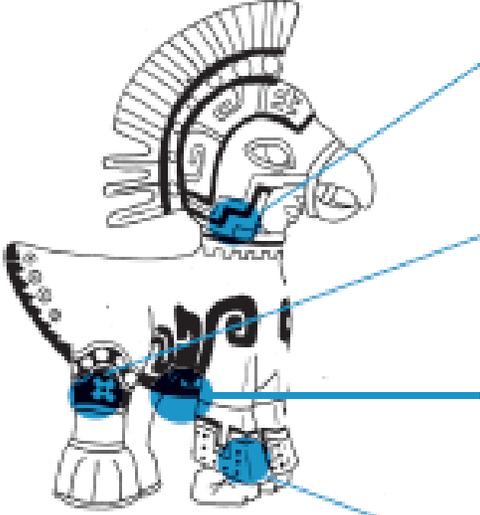
Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
 <p>Nombre: APIU Significado: Caballo o llama</p>		

Lámina 8, personaje en expresión zoomorfa.

Esta figura nace de un loro expresado en esta figura de cerámica, combinando ciertas características como pies y una cabeza de hombre, le dieron una forma muy peculiar a éste personaje, que es en sí tres en uno, un caballo, loro y humano a la vez.

Cultura Jama-Coaque

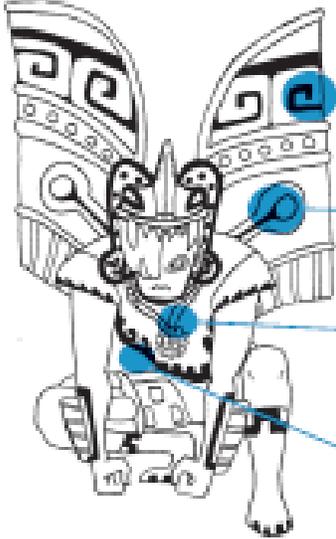
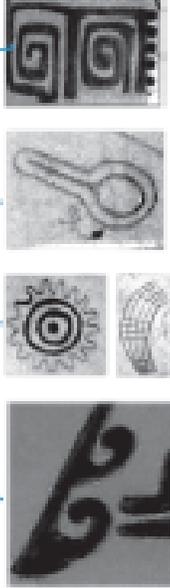
PersonajeG	Síntesis semiótica	énesis de la figura.
		
<p>Nombre: PISHKU Significado: AVE</p>		

Lámina 9, personaje en expresión humana.

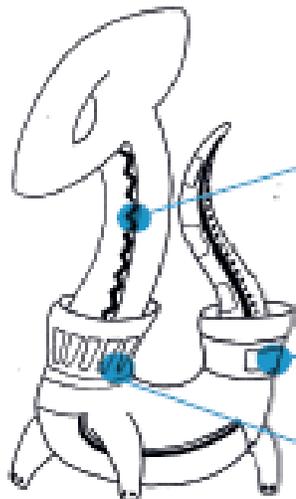
Finalmente, terminando con la parte humana de este color, nace este personaje de la mezcla de un tigrillo en forma de hombre y un hombre volador en estas esculturas de cerámica. El tigrillo tiene su manifestación en el casco del personaje, mientras que sus alas y gráfica, partieron de la otra figura de cerámica.

Cultura Cashaloma

Personaje

Síntesis
semiótica

Génesis de lo
figuro.



Nombre: ANARU
Significado: Culebra

Lámina 10, personaje en expresión mítica.

Para desarrollar a la parte mítica de este grupo de cartas, se basó en la culebra y en un jarrón de la cultura Cashaloma, aquí el personaje usa su forma natural, estilizada, junto con un casco para sus patas que nacen, incluso de una vasija trípode, y como se puede observar, los cuellos de los jarrones se hayan expresados en dicha armadura. Toda la expresión en este grupo de cartas es simétrico y muy sencillo, pero manejando las constantes gráficas de la cultura como base importante en el desarrollo de todos los personajes.

Cultura Cashaloma

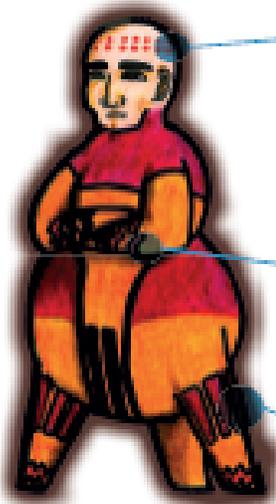
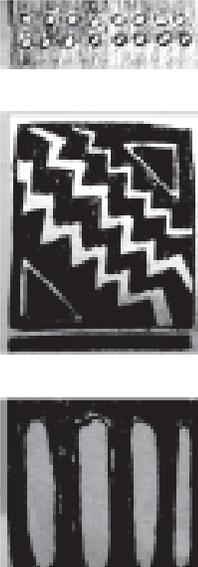
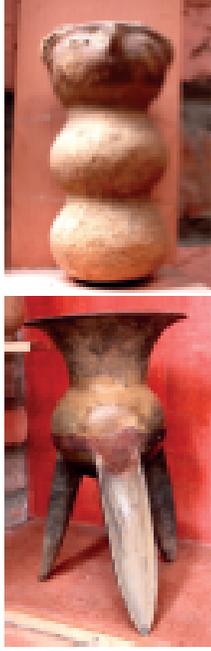
Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
 <p data-bbox="292 987 568 1050">Nombre: MANKA Significado: Vasija</p>		

Lámina 11, personaje en expresión antropomorfa.

En desarrollo de este personaje es el punto de partida de todos los personajes y las expresiones de cada uno de ellos en todos los grupos de cartas. El uso de la vasija trípode, nuevamente, y la de una vasija tubular, son el génesis de este personaje, junto con la caracterización humana como principal.

Cultura Cashaloma

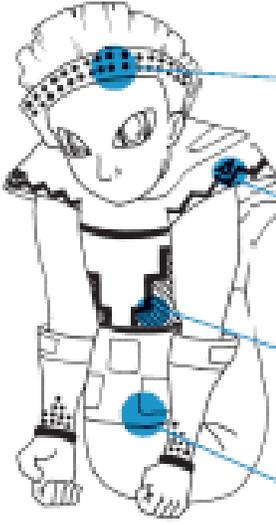
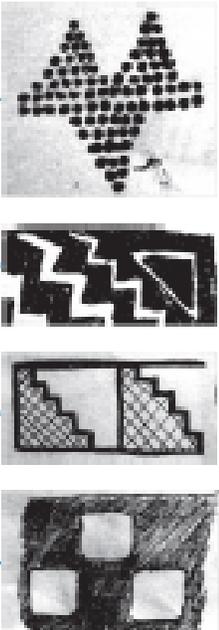
Personaje	Síntesis semiótica	Génesis de la figura.
 <p data-bbox="251 997 609 1050">Nombre: KARA Significado: Rostro o cara</p>		

Lámina 12, personaje en su expresión antropomorfa.

Finalmente, este personaje sigue siendo zoomorfo, y no es humano completamente, y es porque el final de ésta cultura marcará el fin de toda una era precolombina ecuatoriana y vendrá la conquista inca y luego la española, sin marcar un final como todas las otras culturas. Por eso el génesis nuevamente de una culebra, ya que "Cañari" viene de la palabra "Kan" que significa culebra, la forma todavía humanoide para representar que sigue aun desarrollándose la parte humana de ésta cultura.



CONCLUSIONES

La gran cantidad de símbolos y formas de las culturas precolombinas ecuatorianas, hacen gran honor a su técnica y su cuidado estético, que prevalecieron durante muchos años y que forman parte de nuestra identidad.

Realizar éstas ilustraciones, demuestra que el tiempo falta para identificar cada símbolo gráfico puesto en los personajes con esta rica influencia de nuestra cultura precolombina, es tanpreciado ver cómo estas culturas generaron figuras míticas y muy maravillosas partiendo de su propia inspiración y de su entorno.

Para realizar las ilustraciones, formar un banco de imágenes es un trabajo muy arduo y a la vez muy hermoso, puesto que hablamos de una gráfica propia que dentro de la investigación se compara con muchas otras culturas latinoamericanas, es tan místico adentrarse en la creatividad del diseñador andino, en la forma, en la proporción del espacio y todas las herramientas de diseño que hoy sabemos y aprendemos forman parte de un equilibrio exacto, que ahora también son aplicables para desarrollar el lenguaje propio expresados en estas 12 barajas que forman el juego de naipes.



BIBLIOGRAFÍA

- Aborígenes, B. C. (2001). *Encuentros de la culturas precolombinas ecuatorianas*. Cuenca: Banco Central.
- Calderón, E. (2008). *Diseño de una Guía para el aprendizaje de los valores*. Cuenca: Universidad de Cuenca Facultad de Artes.
- Carulla, A. (2010). *Adriana Carulla vida y salud*. Retrieved Abril 29, 2013, from http://www.adrianacarulla.com/index.php?option=com_content&view=article&id=42
- Castro, A. L. (1999). *Cuenca ciudad Prehistórica*. Barcelona.
- Coca, F. (2010). Entrevista Fernández Coca. *Arte y Diseño*, 34,35.
- Coto, L. F. (2007). *Introducción al Diseño*. UNITEC .
- DORSUMI STUDIO S.L. (2010). Entrevista Fernández Coca. *Arte y Diseño*, 34, 35.
- Euribe, Z. M. (1990). *INTRODUCCIÓN A LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO ANDINO PRECOLOMBINO*. LIMA - PERÚ: Alar E.I.R.L.
- Fajardo, P. G. (2010). *SIMULACIÓN ICONOGRÁFICA SHUAR APLICADA EN JUGUETES*. Cuenca: Universidad de Cuenca Facultad de Artes.
- GUALÁN, A. (2008 , OCTUBRE 22). *ANGEL GUALÁN*. Retrieved ABRIL 27, 2013, from <http://apgualan.wordpress.com/2008/10/22/cuando-se-pierde-la-identidad-cultural/>
- Los signos del hombre*. (s.f.).
- Mechem, L. M. (2010). *Como usar imágenes en el Diseño gráfico*. Barcelona: Parramon.
- Mendez Carpio, V. E. (2008). *Tesina: Ilustraciones para cuentos infantiles*. Cuenca: Universidad de Cuenca Facultad de Artes.
- Póker, B. y. (2013). *Bingo y Póker*. Retrieved Julio 4, 2013, from *Conviertete en un experto*: <http://www.bingopoker.com/historia-del-naipe/>
- Tudera, C. (2005). Perfiles. *Arte y Diseño*, 32.
- Wigon, M. (2007). *Pensar Visualmente*. Barcelona: Gustavo Gili.



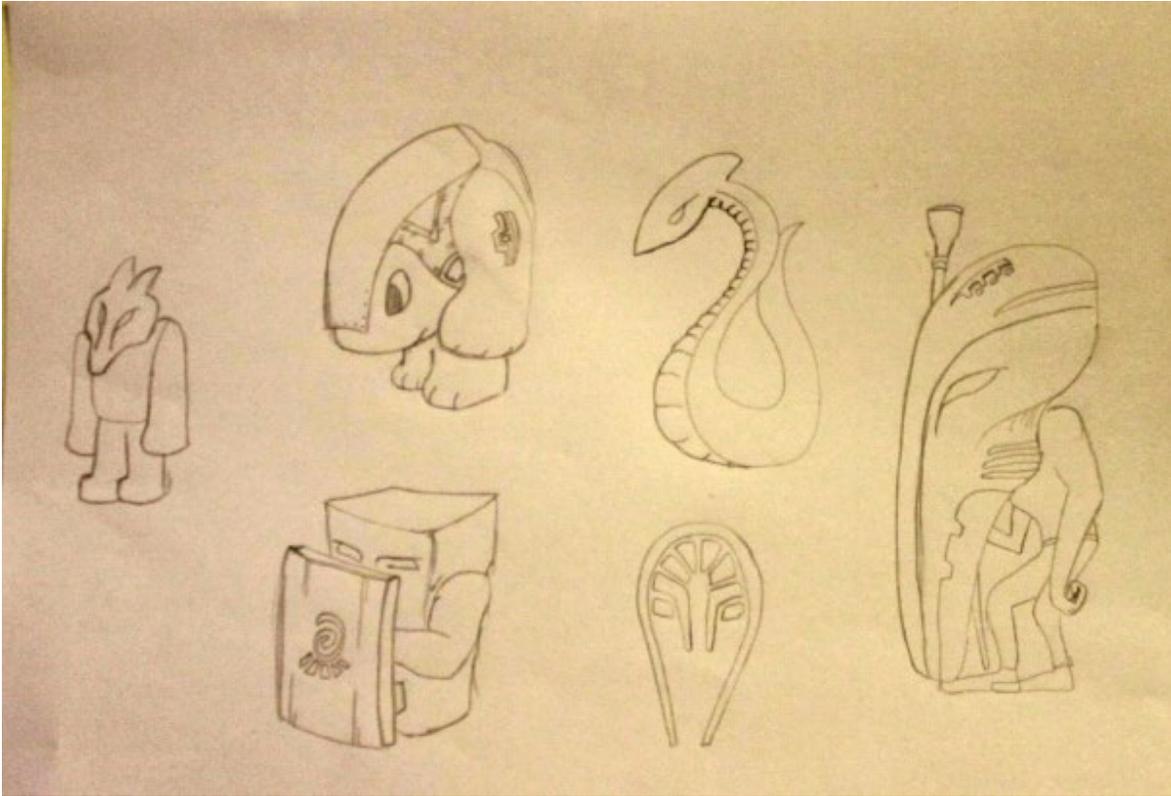
Otras referencias.

- **Museo de las Culturas Aborígenes, Cuenca Ecuador**
- **Páginas Web.**
 - <http://www.precolombino.cl/>
 - <http://alabado.org/>



ANEXOS

- **Bocetos de personajes.**
- **Proceso de diseño de personajes (Fotografías)**
- **Video.**



Primeros Bocetos para el diseño de personajes.



Líneas y primeros trazo para la generación de personajes.



Primeros personajes para la cultura Tolita



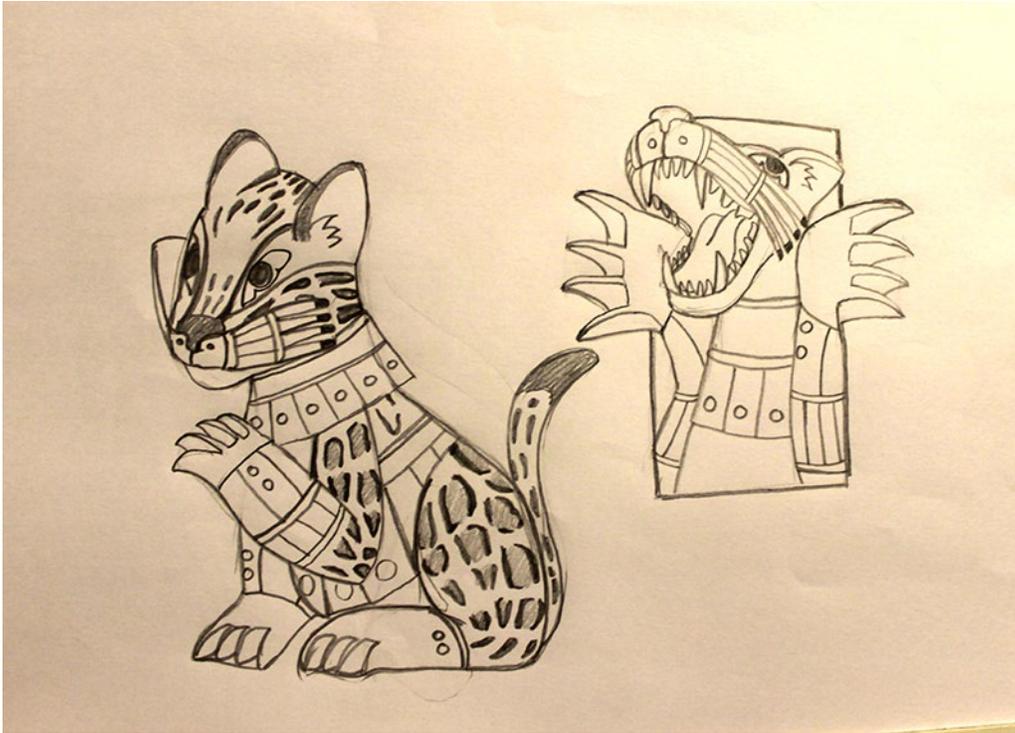
Bocetos del primer personaje para la Tolita.



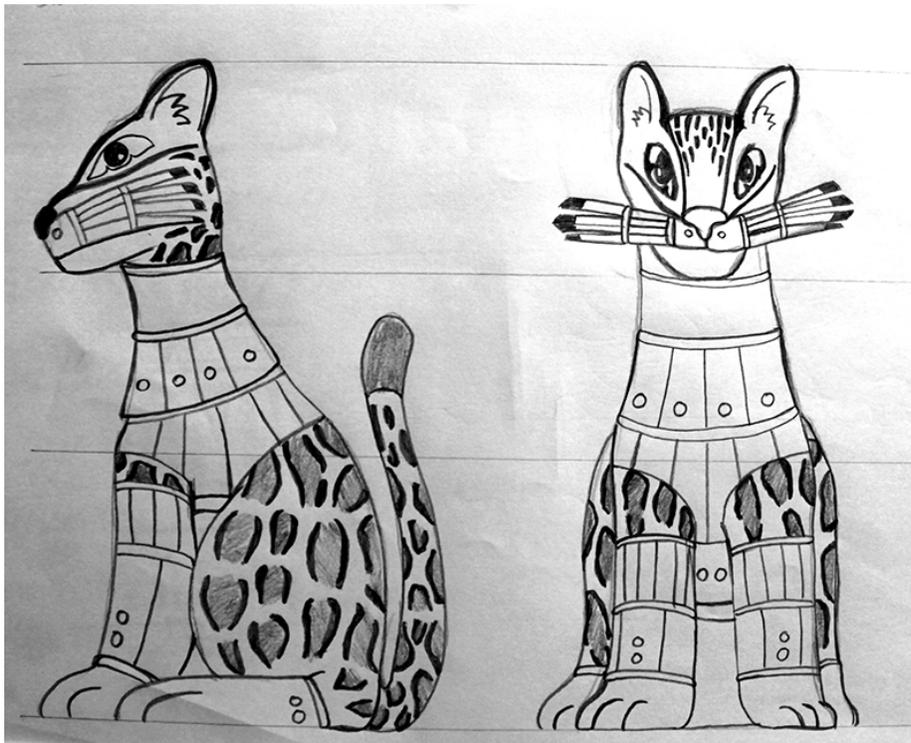
Unos de los primeros personajes que no aplicaron para las ilustraciones finales.



Otros personajes diseñados que no formaron parte de las ilustraciones.



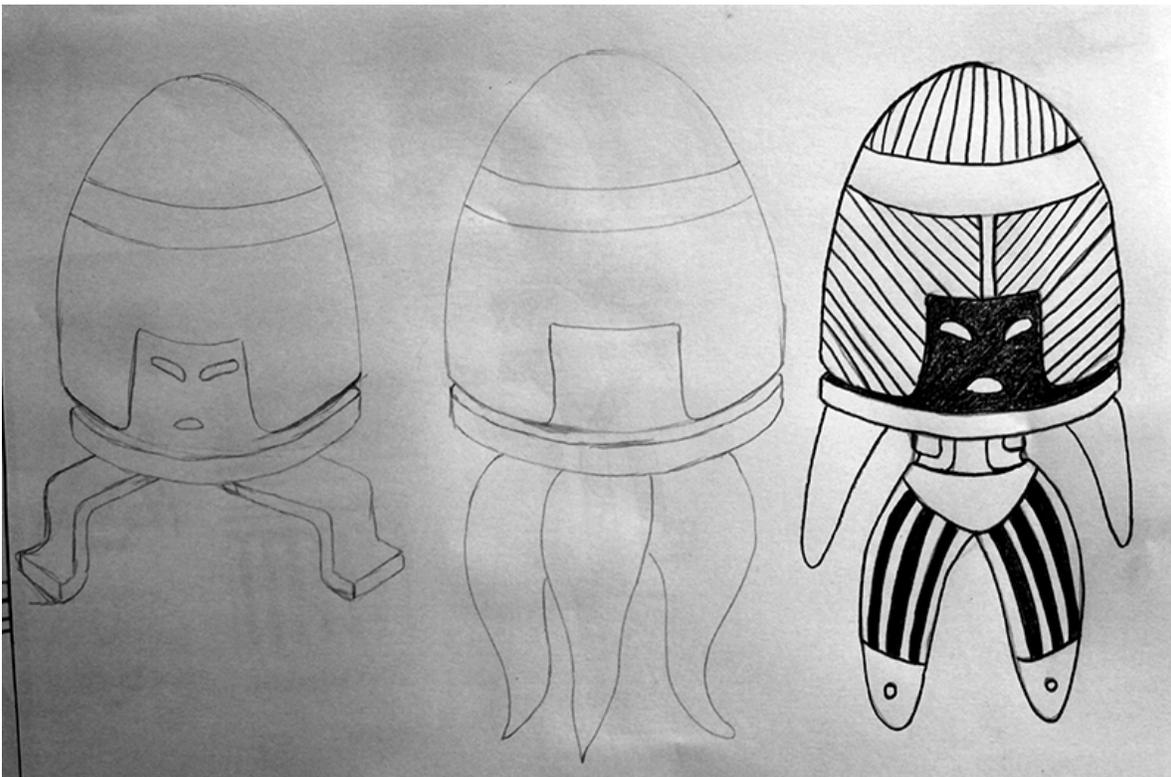
Primeros bocetos de los personajes de la Tolita



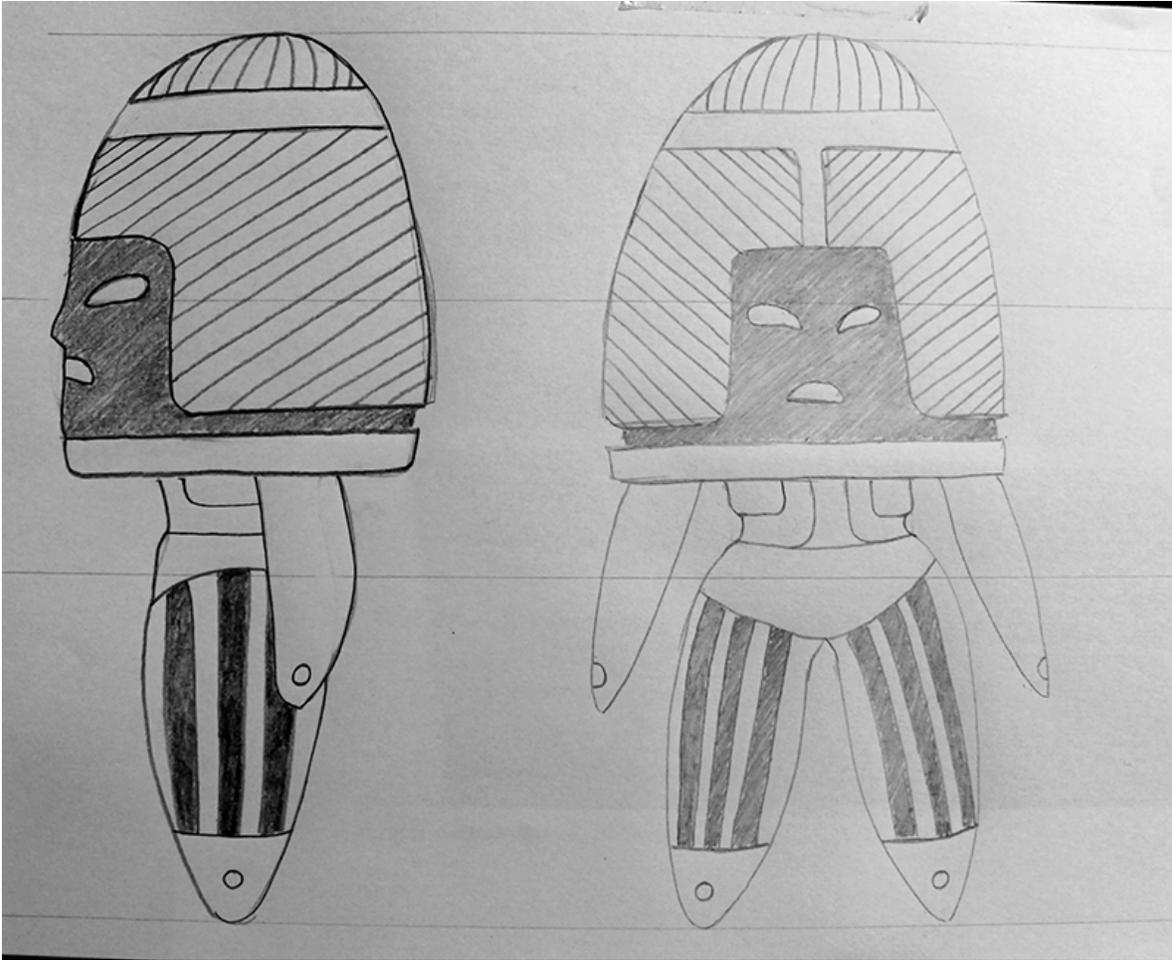
Diseño del personaje de la cultura Tolita.



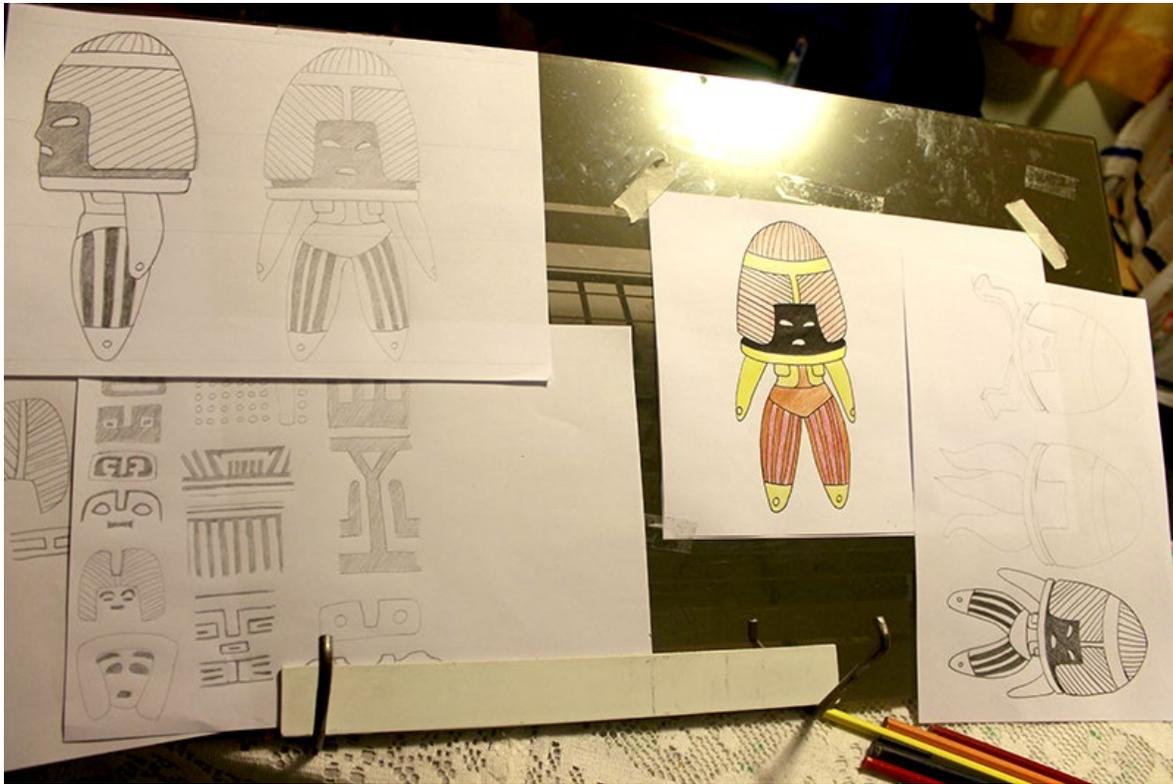
Fotografía del personaje terminado y entintado en negro.



Boceto del diseño de otro personaje, cultura Valdivia.



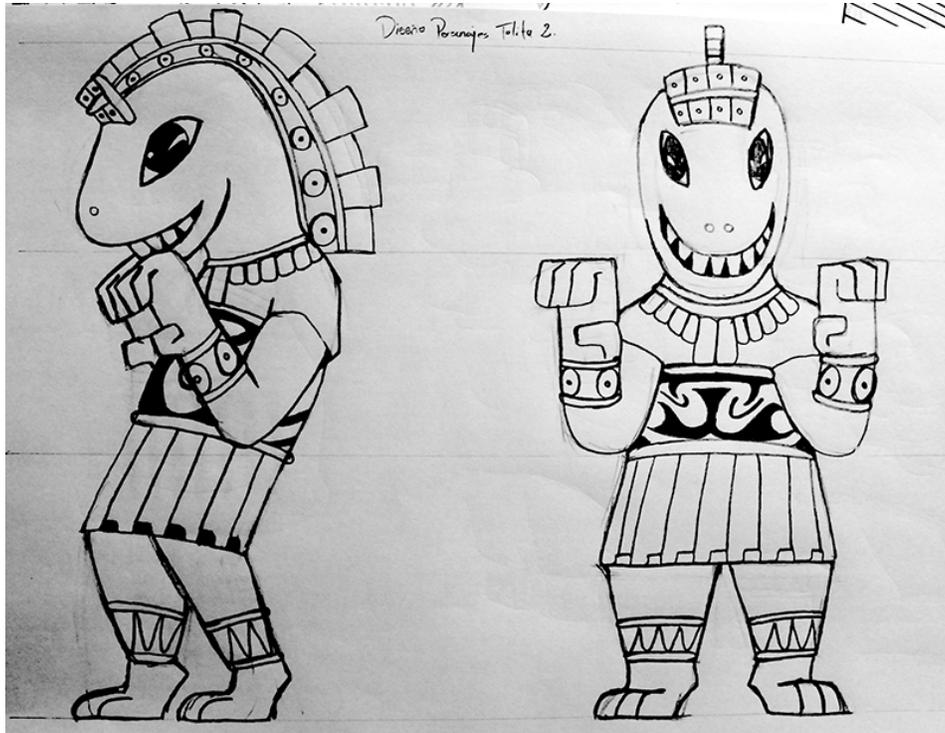
Diseño del personaje para la cultura Valdivia.



Fotografía del diseño del personaje para la cultura Valdivia.



Diseño de otro personaje para la cultura Tolita.



Diseño del personaje para la cultura Tolita.



Personaje para la cultura Tolita, terminada y en color.



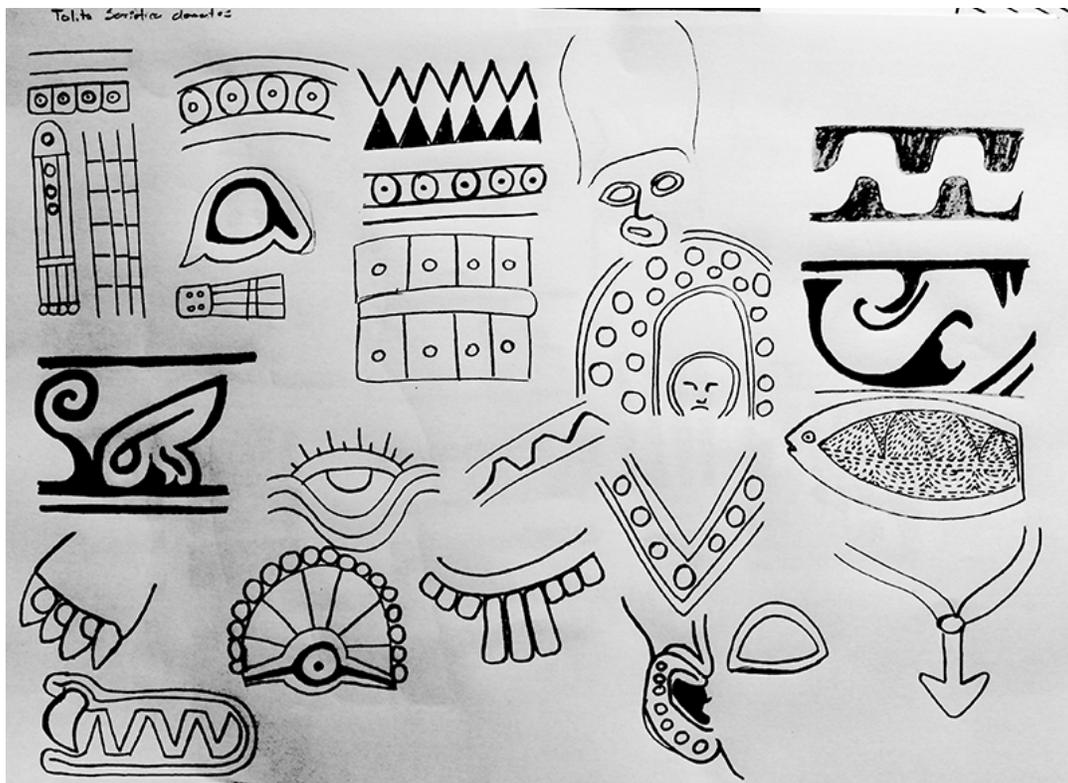
Fotografía del proceso completo.



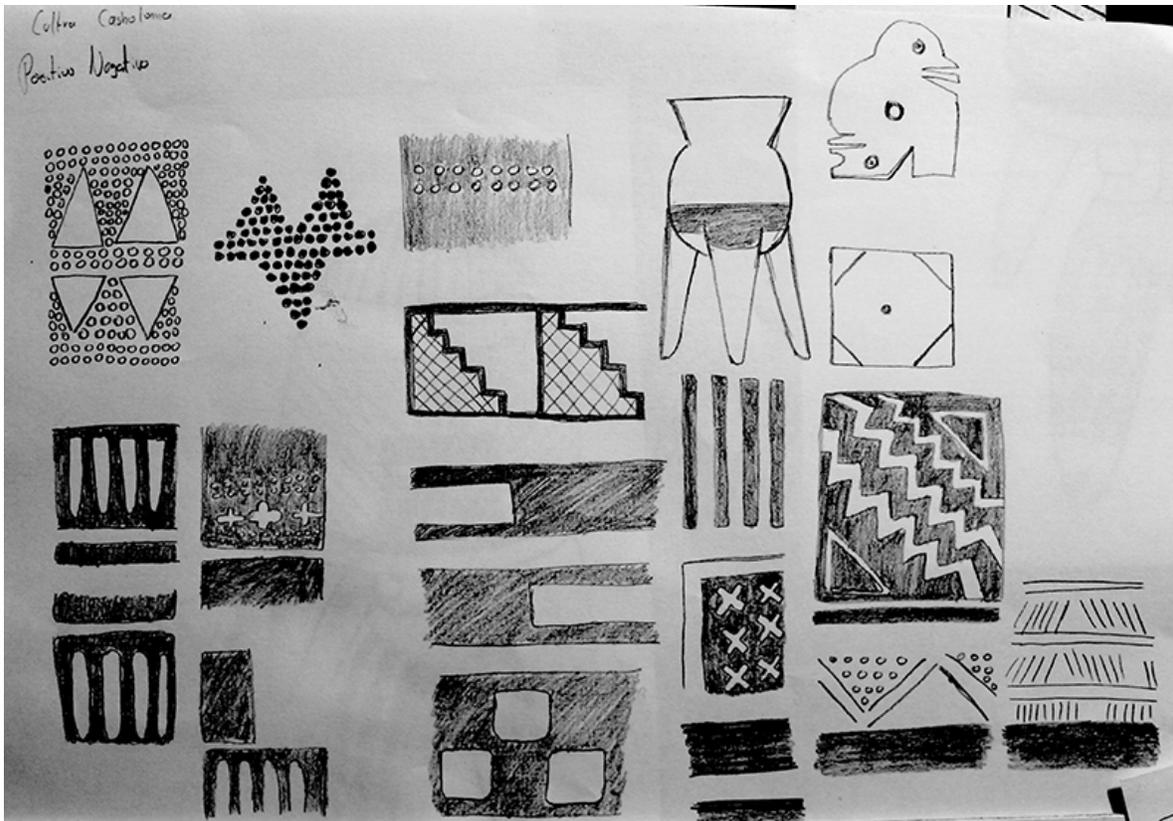
Proceso de terminado a color del personaje de la cultura Cashaloma.



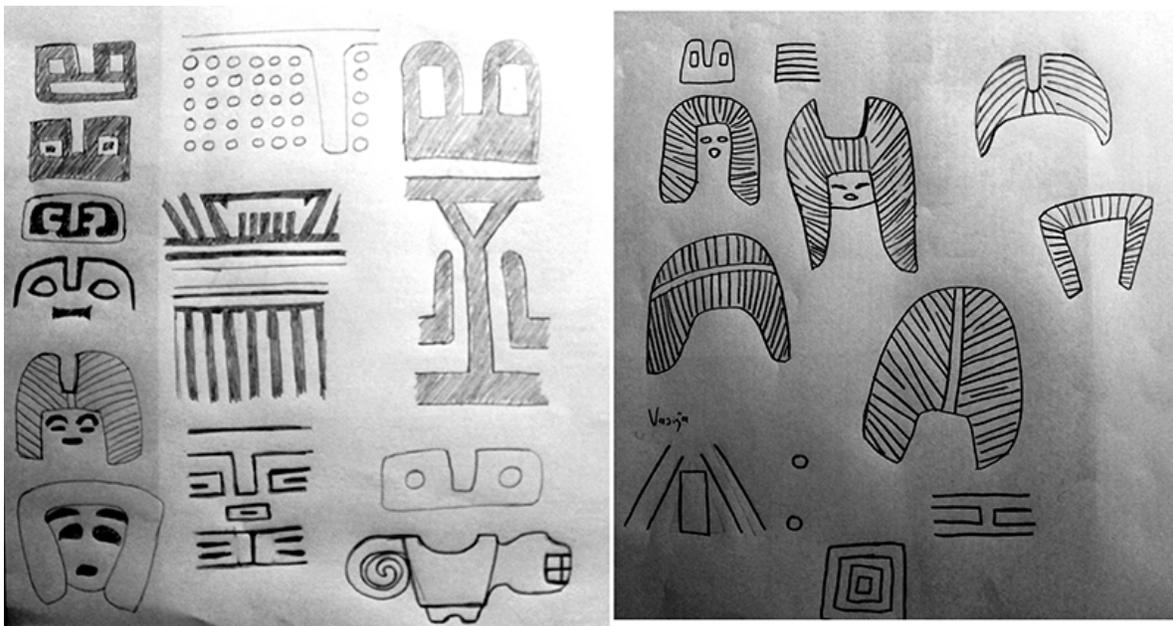
Fotografía del proceso completo para el personaje de la cultura Casholoma.



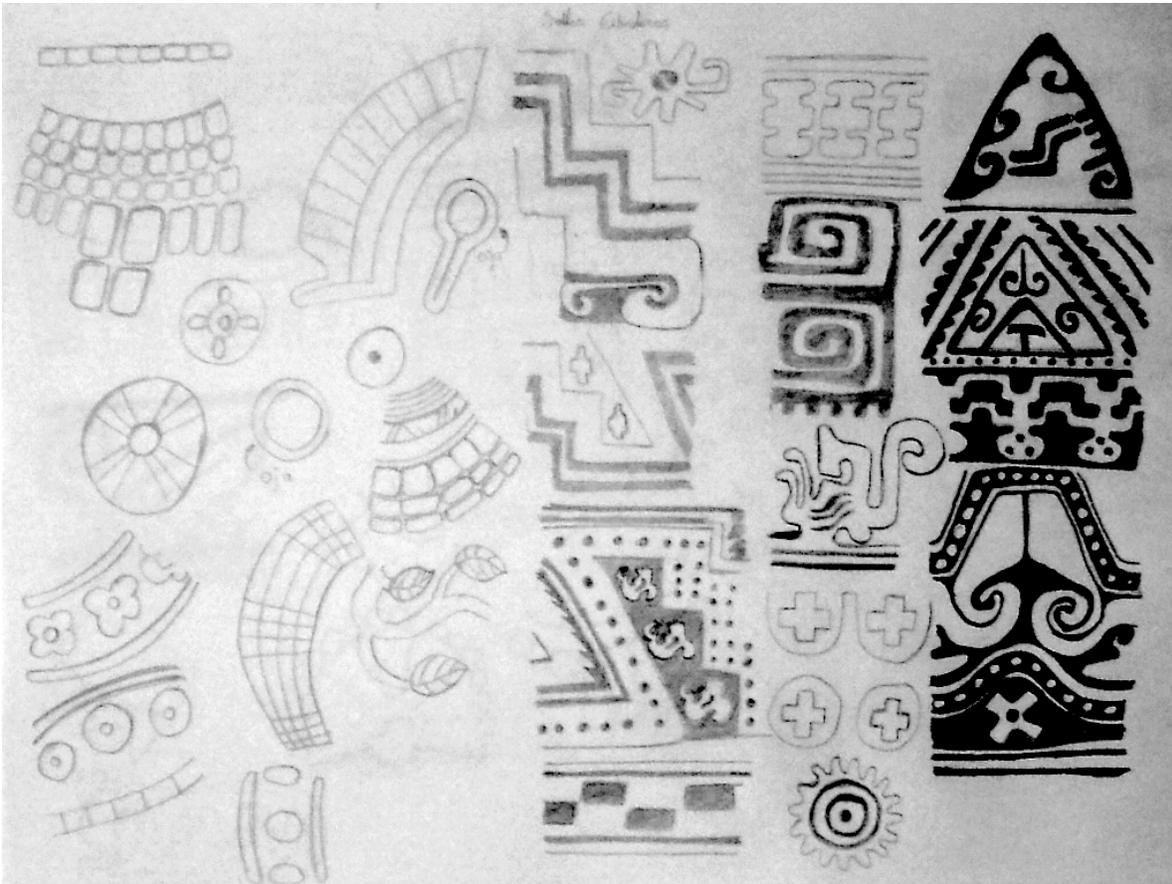
Banco de imágenes para la cultura Tolita.



Banco de Imágenes para la cultura Cashaloma.



Banco de imágenes para la Cultura Valdivia.



Banco de imágenes para la cultura Jama-Coaque.