



La gráfica

PREHISPÁNICA

en Calima





*Inti Illimani
Dolencias*



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

**Santiago de Cali,
Colombia**

Nombre

Andrés Julián Castillo Vinasco

Diseño de identidad corporativa y marca

Asesor

Diego Giovanni Bermúdez

Diseño de Comunicación Visual
La gráfica prehispánica en Calima

MACA

2021-1

La gráfica PREHISPÁNICA en Calima



Agradecimientos

Ha sido un largo camino hasta llegar a este punto, una vida llena de subidas y bajadas, un proceso, una experiencia llamada vida que con golpe llamada experiencia lo debes saber afrontar y saber resistirlo para seguir en pie. Vivo en un país donde la experiencia es una cruda realidad, donde vemos desde muy pequeños cosas que con el tiempo lo adaptamos a nuestro caminar y no procuramos cambiar, por que el que laza la voz muy alta o se calla o lo callan a las buenas o a las malas. Desde muy pequeño mi madre, me enseñó que no debemos ser como los demás si el otro te insulta por que debes ser como ese y me decía “se la persona que te gustaría ver en este país”, así que comienzo mi agradecimiento con Dios que puso todos los caminos para poder yo culminar esta etapa de mi vida, mi madre Patricia Vinasco que siempre ha sido un pilar en mi vida y la que me ha apoyado y con sus esfuerzos pude sacar mi carrera adelante, mi padre Rodrigo y mi abuela Carmen que estuvieron siempre preocupándose por mí y mi caminar, a mis amigos Karina, Sebastián y Camila que me aguantaron todos estos años y me ayudaron a sacar este proyecto adelante. A Paula y Pinto por las trasnochadas para poder culminar dicho proyecto, a mi asesor el profesor Diego Bermúdez que con su rigidez, su paciencia y extenso conocimiento, creyó en mí y me ayudo a no desfallecer y rendirme en el camino, a mis profesora de grado Angela, la cual me tuvo muchísima paciencia desde el primer semestre y por último y no menos importante, a mi aliado el Museo Arqueológico Calima y su coordinador Oscar Bustos que a pesar de esta coyuntura actual siempre estuvo atento atenderme y colaborar con el proyecto, a todos ustedes.

Gracias Totales

Tabla de Contenido

01 TEMA.....	09
02 INTRODUCCIÓN.....	10
03 OBJETIVOS.....	11
04 JUSTIFICACIÓN.....	12
05 PLANTEAMIENTO	
PROBLEMA.....	14
06 USUARIOS.....	17
07 MARCO DE	
REFERENCIA.....	21
08 METODOLOGÍA.....	22
09 ALIADO.....	26
10 BENCHMARKING.....	28
11 METODOLOGÍA.....	32
12 RESULTADOS.....	36
13 REQUERIMIENTOS DEL	
DISEÑO.....	38
14 PROPUESTA DE	
DISEÑO.....	40
MARCA.....	44
PRODUCTO.....	52
VALIDACIONES.....	70
15 CONCLUSIONES.....	76
16 REFERENCIAS.....	78

Tema 01

La visualización de la gráfica prehispánica de las sociedades expuestas en el Museo Arqueológico Calima ubicado en Darién el Valle del Cauca, por medio de un proyecto de comunicación visual.



Introducción

10

Lastimosamente en Colombia no sabemos ni de donde venimos ni para donde vamos, parte de ellos es que no conocemos nuestros antepasados, con ello a nuestros indígenas que a la coyuntura actual y a través de los años han sido dejados a un lado, con eso su conocimiento, sus costumbres, su gráfica, entre otras y esta última es de los que se trata este proyecto, la visualización de la gráfica prehispánica de la región calima de los objetos expuestos en el Museo Arqueológico Calima, ubicado en Calima- El Darién en el departamento del Valle del Cauca de Colombia, para poder llevar a cabo este proyecto se tuvo de aliado el mismo museo mencionado para poder tener información sobre esta cultura. Una vez con la información conseguida se trabajó una metodología proveniente del design thinking y el diseño centrado

en las personas, se trabajaron herramientas como encuestas, entrevistas a profesionales, cuadros comparativos, entre otros y poder sacar así los requisitos para poder crear un sistema producto que responda a estas necesidades y poder así enseñar esta gráfica milenaria, que les voy a enseñar a continuación en este documento.

Objetivos

Objetivo General

Fomentar el conocimiento de la gráfica prehispánica presente en la colección del Museo Arqueológico Calima (El Darién, Valle del Cauca) a través de una estrategia de diseño comunicación visual.

Objetivos Específicos

Identificar las diferentes sociedades prehispánicas asentadas en la región de Calima-El Darién, Valle del Cauca las cuales tuvieron un desarrollo gráfico/visual.

Analizar los diferentes medios de comunicación de la gráfica prehispánica del Museo Arqueológico Calima para sus visitantes.

Determinar los medios más efectivos para visualizar la gráfica prehispánica y poder así establecer un puente de comunicación entre el Museo y sus visitantes.

11

Justificación

12

Actualmente, a nivel global son solo 23 los museos que manejan colecciones precolombinas, de las cuales 7 se encuentran en Sur América. Por su parte, Colombia ocupa el primer lugar con 2 museos de gran peso internacional: el Museo del Oro y el Museo Nacional, así como otros de bajo reconocimiento. Sin embargo, el Valle de Cauca cuenta solo con dos museos, el primero, el Museo Arqueológico de la Merced ubicado en la capital del mismo; el otro, el Museo Arqueológico Calima localizado en el municipio de Calima El Darién. Ambos albergan la colección más grande y diversa de piezas precolombinas en Colombia (más de 4000 piezas) y estos a su vez cuentan con un rango cultural, geográfico y cronológico de varias culturas que habitaron el territorio colombiano, estos son: Tairona, Muisca, Guane, Quimbaya, Calima, Nariño, Sinú, Tumaco, San Agustín, entre otras. Estos, a pesar

de su extensa colección, poseen pocos recursos para la difusión y apropiación de los conocimientos de la cultura visual prehispánica como parte de la identidad colombiana. En Colombia siempre ha habido un sinsabor frente al sector cultural, es bien sabido que Colombia ha sufrido un conflicto interno contra grupos armados al margen de la ley, uno de ellos el bloque calima de las AUC que gobernó por varios años el suroccidente colombiano entre 1999 y el 2004, como se relató el informe N°2 del CENTRO NACIONAL DE MEMORIA HISTÓRICA, titulado “El Bloque Calima De Las AUC (2018)”, ...asentados en la zona rural de Caicedonia, y de un contingente proveniente de Timba, Cauca, que se desplazó inicialmente al campamento 158 ubicado en el municipio de Calima–Darién, Valle del Cauca, lugar en el cual se organizaron los grupos que subirían a Barragán. En total ingresaron

cuatro grupos conformados por alrededor de 150 combatientes... (p.) este tipo de inclusiones no solo afectó al campesinado colombiano, sino que también afectó desproporcionalmente a los pueblos indígenas de las zonas más alejadas del país, sin embargo, muchas organizaciones y las mismas comunidades han luchado históricamente por mantener vivas sus tradiciones.

Por otra parte, el presupuesto de inversión que tiene el MINISTERIO DE CULTURA junto con el de educación ha sido de los más bajos frente a los otros ministerios, por ejemplo, en el 2018 el gobierno destinó al sector cultural 340 millones mientras que al ministerio de defensa obtuvo 11.200 millones, esto afecta muy seriamente a la visualización de los museos ya que la mayoría no tiene los recursos suficientes para poder estar a flote. Sin embargo, Ibermuseos publicó un estudio en el que resaltó que Colombia es el quinto país con más visitantes por museo que hay en el continente, con un promedio de 209.427 visitantes por museo, después de Honduras, Guatemala, Paraguay y

El Salvador. Cabe resaltar que en estas cifras dadas son para todos los museos en Colombia, en palabras de Juan Carlos Cipagauta, gerente del Sistema de Información de Museos Colombianos (SIMCO), entiende que la cantidad de visitas puede darse por que “funcionan tres museos de manera articulada en un solo espacio, conocido como la Manzana de la Cultura”, conformado por el Museo Botero, el Museo de Arte y la Casa de Moneda, y que se cuentan como un solo museo. Según Oscar Eduardo Bustos, coordinador del Museo Arqueológico Calima, por consecuencia de la pandemia las visitas se redujeron hasta un 70 % dando como resultado hasta 3 visitantes por día, un dato bastante preocupante para su visualización.

13

Plantamiento del problema

05

14

La falta de visualización de la gráfica prehispánica de las piezas arqueológicas expuestas en el Museo Arqueológico Calima. Actualmente, las culturas indígenas junto con otras minorías han sido objeto de una represión por más de 50 años frente a una guerra interna en Colombia con grupos al margen de la ley, obligándolos a abandonar sus tierras, costumbres y tradiciones. Sumado a esto, una mala administración por parte del gobierno colombiano que han llevado a las entidades públicas que conservan y protegen sus tradiciones a situaciones de riesgo hasta el punto de cerrar sus puertas. Durante el contexto actual que atraviesa el país, una pandemia mundial y un paro nacional que lleva más de 44 días, una de estas entidades es el Museo

Arqueológico Calima ubicado en el sector de Calima- El Darién en el departamento del Valle del Cauca, su director Oscar Bustos afirma que el número de los visitantes se ha reducido hasta un 70 %, generando afectaciones tanto económica como emocionalmente, puesto que ellos son una entidad pública y no reciben donaciones adicionales bajo el presupuesto de la Gobernación del Valle, haciéndolos perder en el mapa, ya que su participación en el mundo digital nunca ha sido su fuerte. En este sentido, se propone dar respuesta a la pregunta ¿Cómo visualizar las piezas gráficas prehispánicas que se encuentran en el Museo Arqueológico Calima?

15



Usuarios

El proyecto se centró en todos los visitantes de al Museo Arqueológico Calima, como público específico. Al ser un usuario tan amplio se desarrollaron dos perfiles uno nacional y otro extranjero por medio de un mapa de empatía, donde el rango de edad oscila entre los 20 y 40 años, con un nivel de cultura básico. Esto con la intención de capturar los diferente pensamientos, intereses, objetivos que pueda mostrar esta población.

Cameron Pritchett

Edad	Profesión	País
40	Ingeniero Civil	Estados Unidos

Comportamiento

- Alegre, dinámico.
- Le gusta viajar y conocer nuevas culturas.
- Amantes de las novelas y ciencia ficción.

Espera poder conocer mas lugares como el museo que le inviten e enriquezcan su cultura gráfica.

Diana Ortega

Edad	Profesión	País
24	Estudiante	Colombia

Comportamiento

- Introversa, seria.
- Le gusta leer y el senderismo.
- Le encanta la naturaleza y amante a los animales.

Le gustaría conocer más lugares como el museo donde le enseñen más sobre la diversidad de tribús indígenas.

Cameron Pritchett

¿Qué piensa y qué siente?

- Tienen gran interés por conocer diferentes culturas.
- Son atraídos por las tradiciones y les gusta saber cuáles son las tradiciones de los habitantes del lugar.
- Sus creencias son un conjunto de ideas con las que cuentan al recorrer diferentes lugares.
- Su comportamiento radica en su mayoría de veces al lugar el cual se encuentran los cuales los mismos sienten gustos por estos

¿Qué dice, qué hace?

- Comprenden que pueden ocurrir situaciones inesperadas.
- Entienden que hay rasgos propios de cada cultura.
- Se adaptan a los cambios.
- Poseen una comunicación asertiva para no causar malos entendidos.
- No se enojan porque alguien piense diferente
- Sienten pasión por conocer culturas y formas de ver el mundo

18 ¿Qué oye?

- Aprenden de cada lugar, persona o experiencia
- Cada experiencia la aprovechan al máximo
- Cada cultura es una forma de descubrirse así mismo.

¿Qué ve?

- Tienen un entorno muy consciente de que todas las personas tiene un pensamiento diferente.
- Saben cuales son sus limites
- Son curiosos

Esfuerzos

- La limitación actual a la hora de viajar
- Al momento de conocer otras culturas ya no están tan abiertas a recibir visitantes.

Resultados

- Espera conocer diferentes culturas
- Sus principales fuentes de inspiración son los museos o casas que salvaguarden los conocimientos ancestrales
- Las diferentes trayectorias los llevan atesorar los diferentes momentos y experiencias que han vivido
- Las varias culturas que han conocido los han permitido ser mas abiertos y conocedores a la hora de conocer una cultura y sus diferentes comportamientos

Diana Ortega

¿Qué piensa y qué siente?

- Conocer sus propias raíces
- Se siente atraído con las diferentes culturas de su país
- Sus creencias se deben a una globalización obligatoria de su país
- Su comportamiento radica en las diferentes costumbres que hay en cada región.

¿Qué dice, qué hace?

- Son amenos y respetuosos en los distintos lugares que visitan
- Se adaptan a las diferentes culturas de las diferentes regiones
- Cuidan el patrimonio nacional, en sus diferentes temas.
- Se cuidan en los diferentes sectores que recorren.

¿Qué oye?

- Son inconformes frente al trato cultural que reciben
- Entienden que debe haber una modificación en el sistema educacional
- Sienten temor al no conocer su pasado, para no volver a repetirlo
- Escuchan las constantes quejas de la sociedad que lo rodea

¿Qué ve?

- Son consientes de estado actual del país entorno a la cultura
- Viven en un país dividido por la polarización
- Actúan frente a las pocas opciones laborales y culturales
- Viven al limite
- Están de acuerdo que hay que luchar por sus derechos

Esfuerzos

- La polarización actual que acobia el país
- La falta de empatía por parte de muchos de sus colegas
- La poca visualización y promoción de los diferentes lugares que visitan.

Resultados

- Les gustaría saber más sobres su propia cultura
- Están dispuestos a recorrer por las diferentes regiones del país
- Se ven con el ánimo de enseñar lo que han aprendido en las diferentes culturas
- Son abiertos a la hora de aprender las diferentes culturas que recorren o conocen



07 Marco de referencia

Gráfica Prehispánica:

Cuando hablamos de cultura prehispánica o precolombina generalmente nos vamos a descubrimientos arqueológicos, que han sido patrocinados por entidades privadas dando como resultado un extenso material bibliográfico, pero poco sabemos sobre los grafismos de dichas culturas algunas expuestas en museos y colecciones “Pero, ¿qué es la gráfica precolombina? Martha Calderón (2017, p.32), emplea dos términos, “arte y diseño precolombino”, para referirse a las gráficas contenidas en elementos precolombinos, y señala lo siguiente: “el diseño precolombino, como representación del espíritu, no sólo es gesto, sino pensamiento hecho dibujo, hecho forma o una manera de “tocar” el pensamiento (..) y que el dibujo precolombino (pictogramas) como lenguaje, signo,

símbolos o arquetipos, contienen una gestualidad gráfica inherente a lo humano: líneas y puntos que conforman una geometría del espíritu. Detrás de toda esa gestualidad gráfica es posible ver el sentido comunicativo de ideas, principios y patrones que se repiten”. Nuestros antepasados fueron personas muy visuales y registraban su entorno sobre la superficie de diversos objetos de cerámica que ellos elaboraban, vasijas, compoteras, jarrones, contenedores, hachas, cuentas, figurillas, silbatos, sellos y demás.” (Soto y Sánchez, 2019, p.145).



Medios de Comunicación

Desde tiempo inmemorables el ser humano siempre ha encontrado la manera de comunicarse por signos, gráficos, sellos entre otros para radicarse como sociedad, a través de los años ha ido evolucionando a los medios de comunicación masivos “son aquellos que se envían por un emisor y se reciben de manera idéntica por varios grupos de receptores, teniendo así una gran audiencia; el mundo los conoce y reconoce como la televisión, la radio, el periódico, entre otros. Su principal objetivo es reducir el tiempo invertido en la comunicación, enviando un solo mensaje a toda la sociedad, si bien los mensajes tienen un público deseado, no quiere decir que este público será el único que lo reciba, añadiendo así más audiencia al mensaje” (Domínguez, 2012, p.20).

Museo

“Las primeras definiciones «oficiales» del Museo surgen en este siglo y emanan del Comité Internacional de Museos creado en 1946. En sus estatutos de 1947, el artículo 3 «reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite” (Hernández, 1992, p.88).

Sociedad

Cuando hablamos de la sociedad nos referimos a un grupo de individuos los cuales se rigen bajos unos lineamientos o reglas por medio de una convivencia, una actividad conjunta y ordenada teniendo consigo un grado de comunicación y cooperación, por otro lado, Theodor W. Adorno nos dice que “la sociedad es esencialmente proceso; sobre ella dicen más las leyes de su evolución que cualquier invariante previa. Esto mismo prueban también los intentos de delimitar su concepto. Así, por ejemplo, si éste se determinara como la humanidad junto con todos los grupos en los que se divide y la forman, o de modo más simple,

como la totalidad de los hombres que viven en una época determinada, se omitiría el sentido más propio del término sociedad.”

Educación

La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto.

El hombre, a pesar de ser parte de la naturaleza, es distinto a los demás seres del medio natural. Es diferente de los vegetales, de los minerales, de las rocas, de los demás seres vivos y de los demás animales. El hombre, a pesar de compartir características biológicas, químicas y psicológicas con los animales se diferencia de ellos por la imposibilidad de determinar y predecir su conducta. El comportamiento general humano es imposible de predecir. No dispone de instintos que le aseguren la supervivencia y la economía de sus esfuerzos. El hombre debe aprender usando, en principio, los andamiajes

de la cultura para adaptarse y transformar su medio y su propia historia individual. El hombre necesita aprender lo que no le es innato, lo que no se le ha dado por nacimiento y potenciar lo que se le ha dado por herencia genética. Por eso necesita de otros y de la cultura para garantizar su tránsito por el mundo. Ese es el proceso educativo. La cultura, en cambio, es todo lo que el hombre ha creado apoyándose en lo que la naturaleza le ha provisto para crear. La creación es individual y colectiva a la vez. El hombre crea tecnología, religión, ciencia, mitos, artes, lenguaje, costumbres, la moral, formas de pensar y de hacer, simbolismos y significados. Los modos simbólicos son compartidos por la comunidad, también son conservados, elaborados y pasados de una generación a otra para así mantener la identidad y forma de vida de la cultura. La expresión individual es sustancial a la creación de significado. La creación de significado supone situar los encuentros con el mundo en sus contextos culturales apropiados... aunque los significados están en la mente, tienen sus orígenes y su significado en la cultura en la que se crean (Bruner, 1997).

Metodología

24

Indagando la mejor forma de cumplir los objetivos planteados, se desarrolla una metodología mixta la cual parte de dos ya existentes, el Diseño Centrado en las Personas y el Design Thinking, partir de estas se propone la propia inspirada en las excavaciones arqueológicas, con sus respectivas etapas y herramientas:

1. Prospección

Se adentra en el contexto, identificando sus necesidades, pasiones y experiencia en la zona a la cual va dirigida el proyecto. Se busca tener en cuenta la situación del usuario para poder tener una base de conocimiento directo de la población a intervenir.

Herramientas

- Investigación
- Encuestas

2. Exploración

Se realiza una aproximación a las piezas que interactúan con el espacio sobre la gráfica prehispánica. Es importante aclarar en qué terminos se va a desarrollar el proyecto con el fin de aportar claridad y foco en el reto a resolver.

Herramientas

- Entrevistas a expertos

3. Excavación

Inicia la fase de encontrar soluciones al reto planteado y poder así encontrar una solución al mismo. Siempre teniendo en cuenta las necesidades del usuario y el contexto de la situación que fueron definidos en las etapas anteriores.

Herramientas

- Personalidad de marca
- Mapa mental
- Moodboard

4. Restauración

Se lleva la propuesta planteada más factible y viable para el proyecto, dándole una materialización llegando así a un acercamiento a la solución final.

Herramientas

- Desarrollo gráfico

5. Conservación

Se lleva la propuesta planteada al entorno planteado donde se va a desarrollar con el fin de testear y poder así tener una retroalimentación de los usuarios y empleados para saber su funcionalidad, efectividad y que se debe mejorar para hacer los respectivos ajustes.

Herramientas

- Validación de usuarios

25

Aliado



INCIVA
Patrimonio Vital

Para poder obtener unos resultados óptimos en el desarrollo del proyecto, se contó como aliado al Museo Arqueológico Calima e INCIVA ubicado en Calima El Darién y Santiago de Cali respectivamente, con la dirección del señor Oscar Bustos, el cual brindo las instalaciones y conocimiento, para poder enriquecer las necesidades del proyecto.



IF PAN100

2

27

Benchmarking

28

Para desarrollar el benchmarking se establecieron unos parámetros iniciales para considerar en los referentes a investigar. Dichos parámetros se establecieron con la finalidad de hacer un análisis a profundidad de los casos con mayor éxito, para así tener una base de referencia en la propuesta a plantear posteriormente.

Accesibilidad: hay una facilidad para poder conocer y entender sus espacios y plataformas donde está presente y hace uso de sus productos y/o servicios.

Percepción: existe una armonía visual y estética a la hora de ser captado por los usuarios siendo atraídos por el mismo.

Usabilidad: cuando abarca unos pasos sencillos de seguir y a su vez que facilitan el uso del dicho producto o servicio

Diseño Visual: Hay una proyección

y producción de objetos visuales los cuales transmiten un mensaje a un público objetivo.

Canales de Comunicación: Son aquellos soportes mediante los cuales se transportan desde un emisor a un receptor, tales como, radio, redes sociales, televisión, entre otros.

Los criterios se evaluarán en de 1 al 5 teniendo en cuenta que 1 no contiene nada del criterio, 2 cumple con muy poco el criterio, 3 cumple medianamente el criterio más sin embargo le faltan elementos para poder cumplirlo, 4 cumple sobresalientemente el criterio dejando aspectos sin terminar, 5 cumple al pie de la letra y contiene todos los elementos a evaluar.

Los referentes elegidos fueron seleccionados teniendo como referencia el sector que se muevan cada uno, así también como se

relacionan con la temática tratada y los objetivos mencionados, dándole a esta investigación unas bases para poder ayudar en el desarrollo de la siguiente etapa. **Accesibilidad:** hay una facilidad para poder conocer y entender sus espacios y plataformas donde está presente y hace uso de sus productos y/o servicios.

Sectorial

Vanessa Zúñiga: Esta tipógrafa ha inventado un nuevo lenguaje visual que toma directamente sus raíces en las escrituras precolombinas. La diseñadora mezcla historia, antropología y diseño en un proyecto que ambiciona revalorar una estética latinoamericana a nivel regional e internacional.

Watakame & Nakawé: Es un libro diseñado en la universidad de Jesuita de Guadalajara (ITESO), para el recate de los bordados de la cultura del pueblo Wixárika.

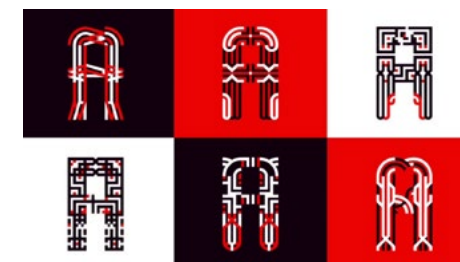
Luz Helena Ballestas: Diseñadora gráfica e ilustradora, investigadora y pedagoga, la maestra Luz Helena Ballestas Rincón (1953), ha venido haciendo, desde hace más de 25 años, importantes aportes a

la investigación, estructuración e interpretación de las formas y el diseño en las culturas prehispánicas.

Cesar Sonderegger: Escultor, fotógrafo, audiovisualista, Prof. de Historia del Arte. Profesor Titular de la Cátedra DISEÑO Y ARTE PRECOLOMBINO, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

Museo Arqueológico la Merced: es un museo arqueológico, parte del complejo religioso la Merced, donde exhibe urnas funerarias, vasijas, ralladores, rodillos, figurillas antropomórficas, alcarrazas, platos, ocarinas, etc, representativas de las culturas Calima, Muisca, Nariño, Quimbaya, San Agustín, Sinú, Tairona, Tierradentro, Tumaco y del Bajo Magdalena.

29



Vanessa Zúñiga

No sectorial

Carol Rodríguez: Licenciada en Arqueología por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Se especializó en la gestión del arte prehispánico peruano y actualmente se ha desarrollado como ilustradora, trabajando en colaboración con proyectos de arte y cultura para la difusión de la arqueología andina.

30 Minga Muralista del Pueblo Nasa: La Minga Muralista del Pueblo Nasa es un proceso de memoria, paz y resistencia liderado por el Centro de Educación, Capacitación e Investigación para el Desarrollo Integral de la Comunidad CECIDIC y el Proyecto Nasa que articula los resguardos de Toribio, San Francisco y Tacueyó en el norte del departamento del Cauca.

Dar forma al tiempo: Los trabajos de las artistas peruanas que se reúnen en la exposición Dar forma al tiempo tienen como referente a la cerámica precolombina y las prácticas tradicionales relacionadas con esta. Este grupo de artistas, por ejemplo, actualiza las temáticas y el imaginario precolombino y las

narraciones de origen de diversas comunidades desde miradas contemporáneas que reflexionan sobre nuestras concepciones de la historia, el tiempo y la mitología.

Catalina Estrada: Amante incondicional de la naturaleza. Apasionada de los colores. Fascinada por las texturas, los detalles, las formas y la belleza. Así es Catalina Estrada, ilustradora colombiana afincada en Barcelona desde 1999 que ha sabido reinterpretar el folclore latinoamericano con su fuerza original para hacerlo florecer en profunda armonía y sencillez.

Mali: Es uno de los principales museos del Perú, ubicado en el Paseo Colón, frente al Museo de Arte Italiano, en el distrito de Lima. La colección está organizada de acuerdo a las épocas de la historia peruana; su colección incluye cerámica y textilería de las diversas culturas prehispánicas que existieron en los Andes, muebles coloniales, obras pictóricas de Pancho Fierro, José Gil de Castro, Francisco Laso, Ignacio Merino, Carlos Baca Flor y otros pintores del período republicano, así como su exposición permanente que engloba 3 000 años de arte en el Perú.

Sectorial

Referentes / Criterios	Vanessa Zúñiga	Watakame & Nakawé	Luz Helena Ballestas	Cesar Sonderegger	MUSA	
Percepción	5	4	3	3	4	
Accesibilidad	4	3	3	2	5	
Usabilidad	5	5	4	4	2	
Diseño Visual	5	4	2	2	4	20
Canales de Comunicación	5	3	3	3	5	
	24					

No sectorial

Referentes / Criterios	Carol Rodríguez	Minga muralista del pueblo nasa:	Dar forma al tiempo	Catalina Estrada	Mali	
Percepción	5	4	4	5	4	
Accesibilidad	3	3	2	5	5	
Usabilidad	3	3	3	5	3	
Diseño Visual	5	5	4	5	5	24
Canales de Comunicación	4	3	3	5	5	
				25		

Metodos

1. Prospección

Encuestas

El Total de la muestra fueron 80 personas se les preguntó cuál era su conocimiento sobre las culturas indígenas y sobre la gráfica visual precolombina, con una mayor participación de los jóvenes entre 18 a 25 años con un porcentaje del 78%, siguiendo con 10% de 25 a 30, con un 3,7% de 30 a 35 y mayor a 35 años el 5%.

El género más activo fue el de las mujeres con 66,3%, 32,5% de los hombres y 1% prefiero no decirlo.

Hallazgos:

- El 80% de los encuestados tiene poco conocimiento sobre las culturas indígenas que habitan o habitarán en la región.

- No hay mucho contacto entre la gráfica prehispánica y los encuestados.
- Las personas tienen mejor recordamiento cuando se muestran ilustraciones o fotografías.
- Se reconoce que para que haya un mejor posicionamiento, deben haber más productos y lugares que promuevan dicha gráfica.

2. Exploración

Entrevistas a expertos

Se entrevistaron a tres expertos en temas, con un bagaje cultural y gráfico, tipográfico, arqueológico e ilustrativos.



• Vanessa Zuñiga

Es una reconocida diseñadora gráfica, graduada en la Universidad del Azuay (Ecuador) y la Universidad de Palermo (Argentina), quien se ha propuesto rescatar los signos de la cultura andina para transformarlos en iconografía y tipografía con identidad ecuatoriana.

Se realizaron las siguientes preguntas:

1- Hoy en día se le es considerada a usted como una embajadora de las raíces precolombinas que por medio de la tipografía ha podido dar visualización de esta gráfica

al mundo. ¿Cómo surge esta motivación de darle protagonismo a la gráfica de nuestros ancestros, teniendo en cuenta la permanente globalización que nos asecha día tras día?

2- Entendido que “Amuki” es una forma de dejar volar los sentimientos y poder encontrar una paz con sí mismo ¿Cuál fue ese detonante que la llevo a decir “Basta Ya” tengamos orgullo sobre nuestras culturas y la cual la llevo a elegir ese seudónimo?

3- La bella tipografía que crea y que ha servido de inspiración a muchas personas son creadas a partir de módulos, pero ¿cuál es ese proceso para elegir esa pieza arqueológica y decir esta es la indicada y comenzar a diseñar?

4- En la sociedad actual latinoamericana, se vive una cierta vergüenza al decir que tenemos raíces indígenas y se ve de una forma casi peyorativa, usándola como insulto, ¿cree usted, que por medio de su trabajo y experimentos ha podido cambiar este perjuicio y vergüenza social llevándola a una apropiación cultural de nuestras mismas raíces?

5- ¿Cuál ha sido su experiencia de mostrar esta cosmovisión andina, y gráfica conceptual de nuestros

ancestros en tu gráfica y que resultados has podido observar a través de los años?
6- Y, por último, ¿Cuál sería la recomendación que usted, me podría dar, para poder visualizar las gráficas de nuestros antepasados y así poner en evidencia toda esa riqueza visual bellísima que nos falta por explorar y llevar consigo un legado, así como usted esta dejando su huella en este mundo?

34



• Carol Rodríguez

Licenciada en Arqueología por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha trabajado como asistente de la curaduría de arte precolombino del Museo de Arte de Lima y como consultora del World Monuments Fund. Se especializó en la gestión del arte prehispánico peruano y actualmente se ha

desarrollado como ilustradora, trabajando en colaboración con proyectos de arte y cultura para la difusión de la arqueología andina.

Se realizaron las siguientes preguntas:

- 1- Hoy en día se le es conoce a usted como curadora del MALI y como consultora del World Monuments Fund y últimamente como ilustradoras de piezas de arte precolombina ¿Cómo surge esta motivación de darle protagonismo a la gráfica de nuestros ancestros, por medio de la ilustración, teniendo en cuenta la permanente globalización que nos asecha día tras día?
- 2- Entendiendo que la arqueología es la ciencia que estudia, interpreta y describe las sociedades prehistóricas que habitaron en el mundo. ¿qué la llevo a tener ese contacto directo con nuestras culturas prehispánicas, llevando la visualización de las mismas?
- 3- Las bellas ilustraciones que crea, han servido de inspiración a muchas personas y estas tiene como base ciertas piezas, pero ¿cuál ese ese proceso para elegir esa pieza arqueológica y decir esta es la indicada y comenzar a ilustrar? ¿se eligen por culturas, sociedades, exposiciones?

- 4- En la sociedad actual latinoamericana, se vive una cierta vergüenza al decir que tenemos raíces indígenas y se ve de una forma casi peyorativa, usándola como insulto, ¿cree usted, que por medio de su trabajo e ilustraciones ha podido cambiar este perjuicio y vergüenza social llevándola a una apropiación cultural de nuestras mismas raíces?
- 5- ¿Cuál ha sido le experiencia de mostrar esta cosmovisión andina, y gráfica conceptual de nuestros ancestros en sus ilustraciones y que resultados has podido observar a través de los años?
- 6- Y, por último, ¿cuál sería la recomendación que usted, me podría dar, para poder visualizar las gráficas de nuestros antepasados y así poner en evidencia toda esa riqueza visual bellísima que nos falta por explorar y llevar consigo un legado, así como usted está dejando su huella en este mundo?

• Oscar Bustos

Coordinador actual del Museo Arqueológico Calima en Calima El Darién.
Se realizaron las siguientes preguntas:

- 1- Hoy en día el mundo se ve envuelto en una constante globalización de un sinfín de temas donde muchas veces se ven minorizadas nuestras raíces precolombinas, ¿cómo el museo se ha visto afectado o ayudado en esta globalización?
- 2- como coordinador del museo ¿Cómo ha visto la visualización del museo a través de los años?
- 3- Claramente la pandemia que nos afecta hoy en día ha tenido repercusiones en todos los sectores y diferentes lugares, ¿Cómo el museo se ha mantenido con este golpe y que cree que se pueda mejorar a futuro consecuencia de esto?
- 4- En la sociedad actual latinoamericana, se vive una cierta vergüenza al decir que tenemos raíces indígenas y se ve de una forma casi peyorativa, usándola como insulto, ¿cree usted, que, por medio del trabajo del museo, se ha podido cambiar este perjuicio y vergüenza social llevándola a una apropiación cultural de nuestras mismas raíces?
- 5- ¿Cuál ha sido su experiencia con la repercusión en los visitantes y consumidores del museo por medio de los talleres dados por este y cuales resultados

35

ha dado tanto negativos o positivos?

6- Y, por último, ¿cuál sería la recomendación que usted, me podría dar, para poder visualizar las gráficas de nuestros antepasados y así poner en evidencia toda esa riqueza visual bellísima que nos falta por explorar?

36

12 Resultados

- Algunos sectores rurales han sido afectados por la violencia interna del país (las AUC y las Farc) dando como resultado la poca visualización turismo del sector.
- El presupuesto a la cultura nunca ha sido prioridad para el gobierno, dando como consecuencia el poco desarrollo de los museos entre otros sectores.
- Según Ibermuseos, Colombia es el quinto país con más visitantes en Latinoamérica.

- Según SIMCO en Colombia existen hasta tres museos en uno dándole una prioridad en el turismo.
- La pandemia redujo hasta el 70% de las vistas en el Museo Arqueológico Calima en El Darién- Calima
- En el mundo solo existen 23 museos que exponen piezas precolombinas
- En Valle del Cauca existe 2 museos que exponen piezas precolombinas
- Tairona, Muisca, Guane, Quimbaya, Calima, Nariño, Sinú, Tumaco, San Agustín, entre otras, son las culturas expuestas.
- Martha Calderón dice que “el diseño precolombino, como representación del espíritu, no sólo es gesto, sino pensamiento hecho dibujo, hecho forma o una manera de “tocar” el pensamiento (..) y que el dibujo precolombino (pictogramas) como lenguaje, signo, símbolos o arquetipos”
- Nuestros antepasados fueron personas muy visuales y registraban su entorno sobre la superficie de diversos objetos de cerámica que ellos elaboraban, vasijas, compoteras, jarrones,

contenedores, hachas, cuentas, figurillas, silbatos, sellos y demás.

- Los medios de comunicación son importantes para poder transmitir un mensaje a un público objetivo o no.
- La principal función de un museo es conservar y presentar colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio.
- Desde las instituciones educativas la poca visualización y énfasis en la historia de las culturas indígenas genera preocupación.
- La falta de apoyo económico a las instituciones que exponen temas relacionados con la gráfica prehispánica es poco
- Hay poca visualización digital desde las mismas organizaciones que manejan la temática relacionada con el tema.
- En las diversas tribus indígenas se encuentra una riqueza visual que puede ayudar a representarnos como sociedad.
- Actualmente se viene dando una descolonización del diseño donde se ve más arraigada esa apropiación cultural de nuestras raíces.

Insights

- En el ámbito sectorial y no sectorial el diseño visual es el requerimiento con mayor énfasis.
- La ilustración, los colores, las texturas y los patrones son fundamentales para tener un buen desarrollo visual.
- Los canales de comunicación hacen parte vital para la visualización de la información.
- En las diversas tribus indígenas se encuentra una riqueza visual que puede ayudar a representarnos como sociedad.
- Desde las instituciones educativas la poca visualización y énfasis en la historia de las culturas indígenas genera preocupación.
- El diseño precolombino, como representación del espíritu.
- Vasijas, compoteras, jarrones, contenedores, hachas, cuentas, figurillas, silbatos, sellos y demás, eran las principales piezas que se desarrollaron en la época precolombina.

37

Requerimientos del diseño

Necesidad: Existe la necesidad que el usuario identifique los elementos visuales

Requerimiento: Lenguaje visual intuitivo

Tipo: E-C

D/O: O

38 **Descripción:** Figuras Básicas, elementos visuales, Colores

Necesidad: Existe la necesidad que sea educativo

Requerimiento: Intuitivo, adaptable

Tipo: E-C

D/O: O

Descripción: Jerarquías claras

Necesidad: Es necesario que la estrategia sea efectiva

Requerimiento: Fácil entendimiento

Tipo: F-O

D/O: O

Descripción: producción en línea, medios digitales

Necesidad: Existe la necesidad de que tenga una buena usabilidad

Requerimiento: que el sistema sea intuitivo

Tipo: E-C

D/O: O

Descripción: texturas, colores, bilingüe

Necesidad: Existe la necesidad de que sea económico

Requerimiento: Bajo costo de desarrollo

Tipo: T-P

D/O: D

Descripción: manufacturación en línea, materiales reciclables, materiales orgánicos

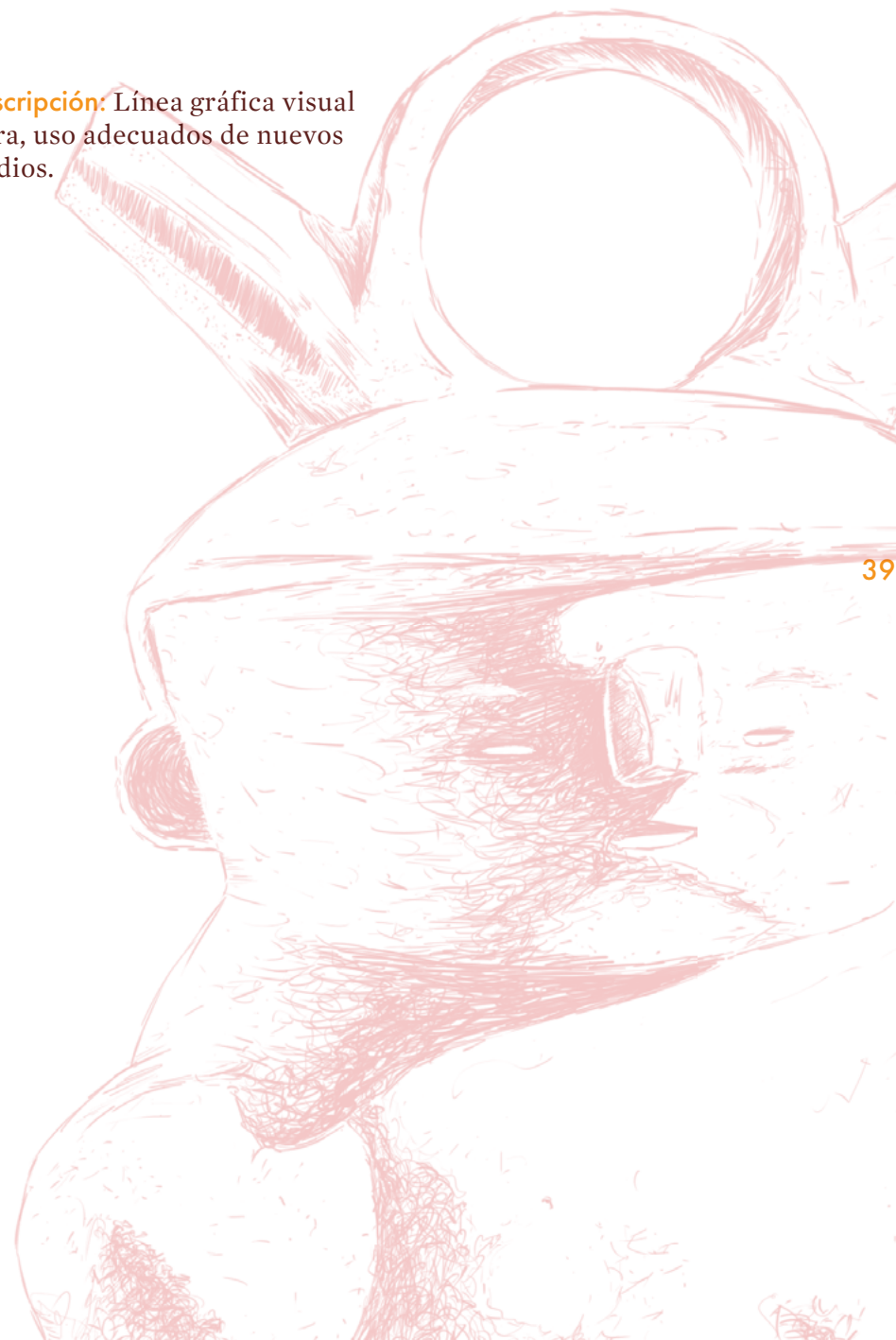
Necesidad: Existe la necesidad de mostrar las diferentes gráficas de la cultura calima

Requerimiento: Lenguaje gráfico, usabilidad, interactividad

Tipo: E-C

D/O: O

Descripción: Línea gráfica visual clara, uso adecuados de nuevos medios.



sissterno

procloro



Logotipo

“MACA” es un maletín didáctico, el cual va dirigido a estudiantes, y va estar disponible en el Museo Arqueológico Calima, tanto en talleres dirigidos por ellos mismos, como cualquier docente o persona natural, esta maletín va contar de tres momentos, el primero va ser un código QR que va direccionado a una pág. web la cual les va contar la historia de las cuatro sociedades principales que habitaron en el territorio Calima, las cuales son **llama, Yotoco, Malagana y Sonso**, el segundo momento es cuando se abra este maletín el cual contendrá 10 sellos prehispánicos, extraídos se las diferentes piezas que se encuentran en el Museo

Arqueológico Calima y el Museo del Oro en Bogotá (estos sellos van a estar explicado en el primer momento) estos sellos me servirán para poder generar figuras antropomórficas, fitomórficas y zoomórficas, por último el tercer paso es el maletín contenedor, este maletín se puede desarmar y con piezas anexas en el mismo, se podrá re construir una mascara prehispánica de la cultura calima, la cual sirve se lienzo, para poder recrear los diferentes elementos visuales que se encuentran inscritos en las originales

Versión Horizontal



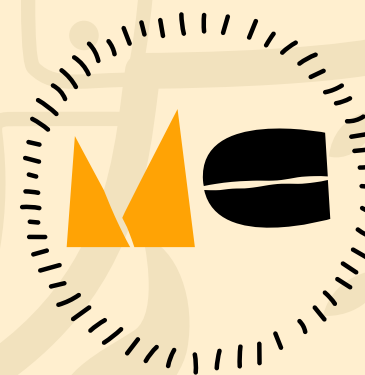
❖ **Experiencia Prehispánica** ❖

Versión Vertical



Experiencia Prehispánica

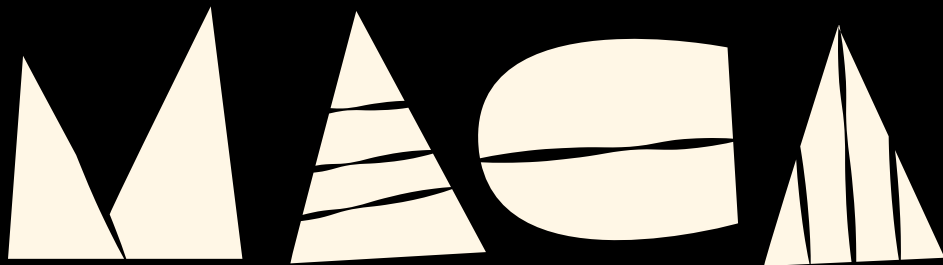
Simbolo



Negativo y positivo

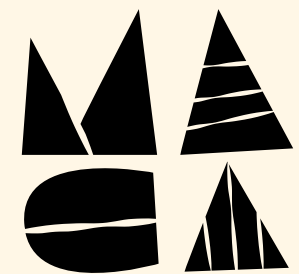
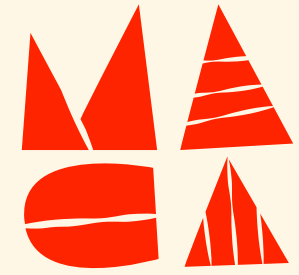
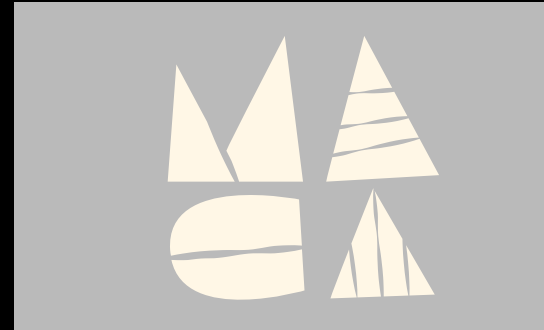
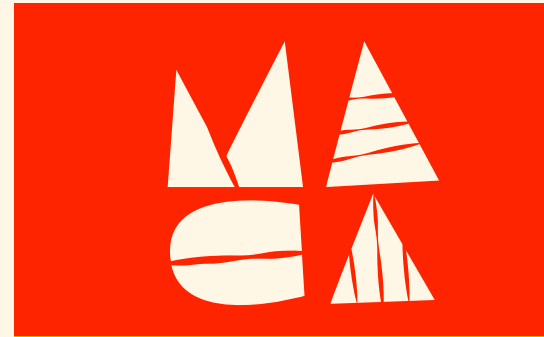


••• Experiencia Prehispánica •••



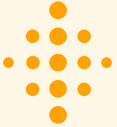







••• Experiencia Prehispánica •••

Paleta de Colores



Paleta de Colores

	→		R: 255 G: 35 B: 0	C: 0 M: 91 Y: 93 K: 0
	→		R: 255 G: 162 B: 5	C: 0 M: 44 Y: 93 K: 0
	→		R: 0 G: 0 B: 0	C: 91 M: 79 Y: 62 K: 97
	→		R: 185 G: 185 B: 185	C: 31 M: 23 Y: 24 K: 4

Tipografía



Aa Futura

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
 0123456789@#\$\$%&

Light **Demi**
 Book **Heavy**
 Medium **Bold**
 Demi **Extra Bold**



Identidad

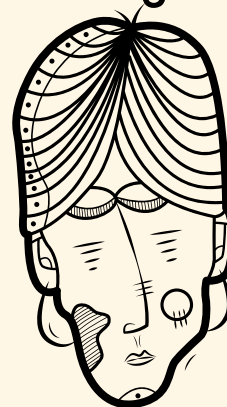
Cada sociedad es representada por una máscara que expresa algunas de sus actividades más fuertes, la sociedad Ilama tenía una afinación de representar todo lo de su alrededor por medio de la cerámica, la sociedad Yotoco su énfasis era la fabricación de la piezas de oro, la sociedad Malagana se encontraron varios sarcófagos de figuras femeninas arrodilladas y por último la sociedad sonso que fue la mas organizada de todas en cuanto situaciones cotidianas, políticas, económicas y rituales y fueron las que mas sufrieron con la llegada de los españoles.

50

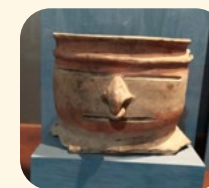
Ilama



Malagana



Sonso



51

Yotoco



Producto

Objetivos: Acercar a los usuarios al mundo de la gráfica prehispánica a través de una dinámica interactiva para afianzar el conocimiento sobre el valor que tiene la misma generando una descolonización dentro del lenguaje visual nacional.

52 **Usuarios:** Personas estudiantes de cualquier género entre los 12 y 20 años que muestren interés por la gráfica prehispánica y quieran conocer más sobre este mundo y como se desarrollaba.

Inspiración



Se adquiere



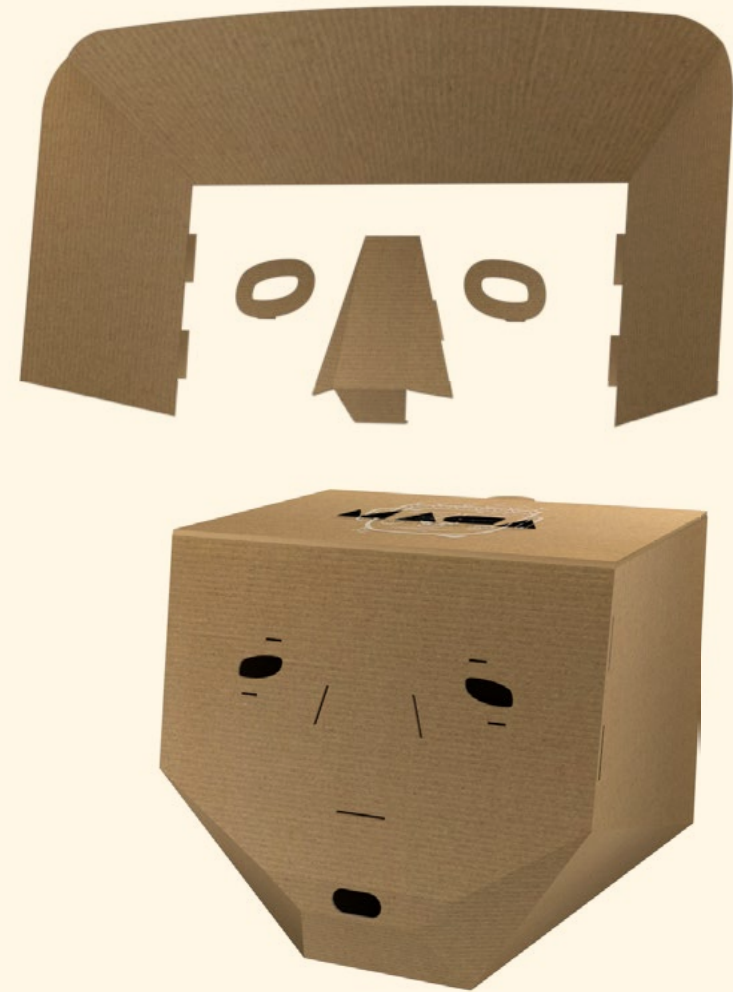
Contenido

- ☉ Corona
- ☉ Ojos y nariz
- ☉ 10 sellos
- ☉ 3 Tinteros
- ☉ 2 Bitacoras

54



55



Guía de Uso

Manual de Uso

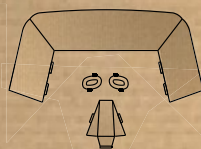
Escanéame

Y aprende sobre las culturas que habitaron en región Calima



Construyamos

A continuación encontraras tres piezas, una corona, un par de ojos y una nariz. Con estas piezas en tu poder procederás a construir tu propia máscara prehispánica.



Crear

Dentro de la pieza encontraras 10 sellos en madera con tres tinteros de color amarillo, rojo y negro y por último unas libretas donde practicarás figuras prehispánicas, con estos sellos crearas diferentes piezas visuales, como lo hacían nuestros antepasados y podrás tener tu propia pieza precolombina

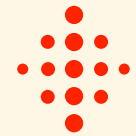
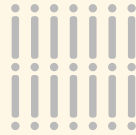
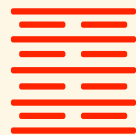
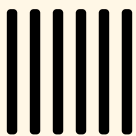
Y tener una experiencia prehispánica

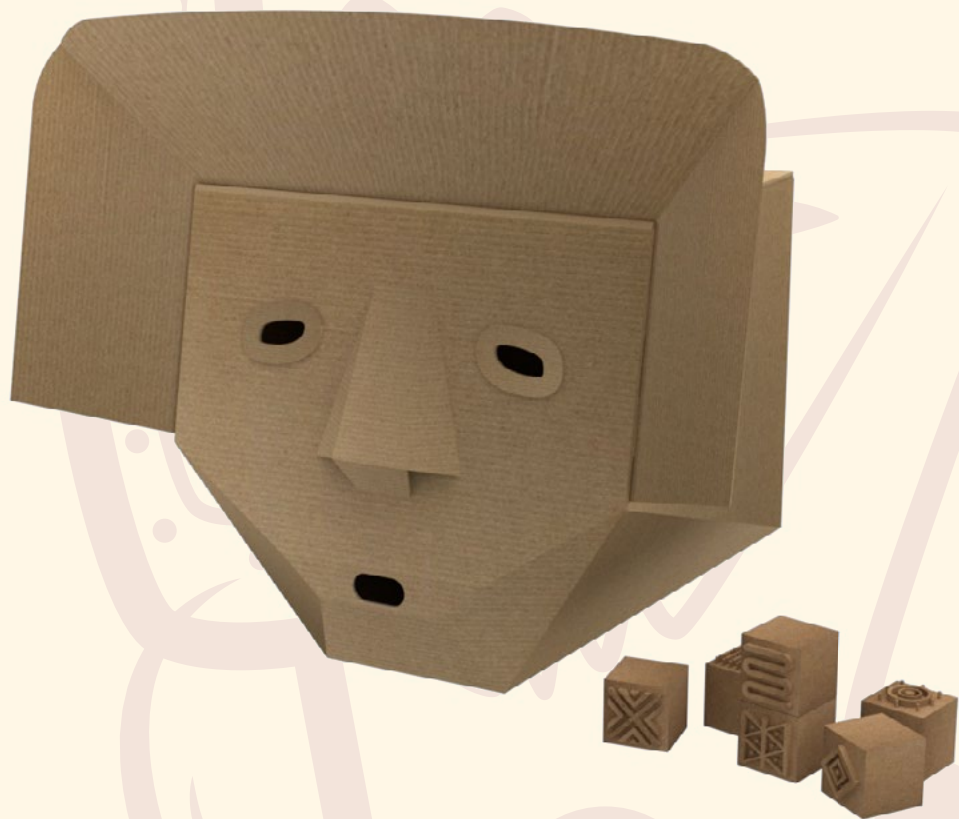
Paso 1

Codigo QR



Paso 2 Sellos









Plano técnico

En *fig.1* se muestra el despiece del producto en cartón corrugado con un área total de 65 cm de ancho por 75 cm de alto, en la *fig.2* se muestra sus diferentes vistas.

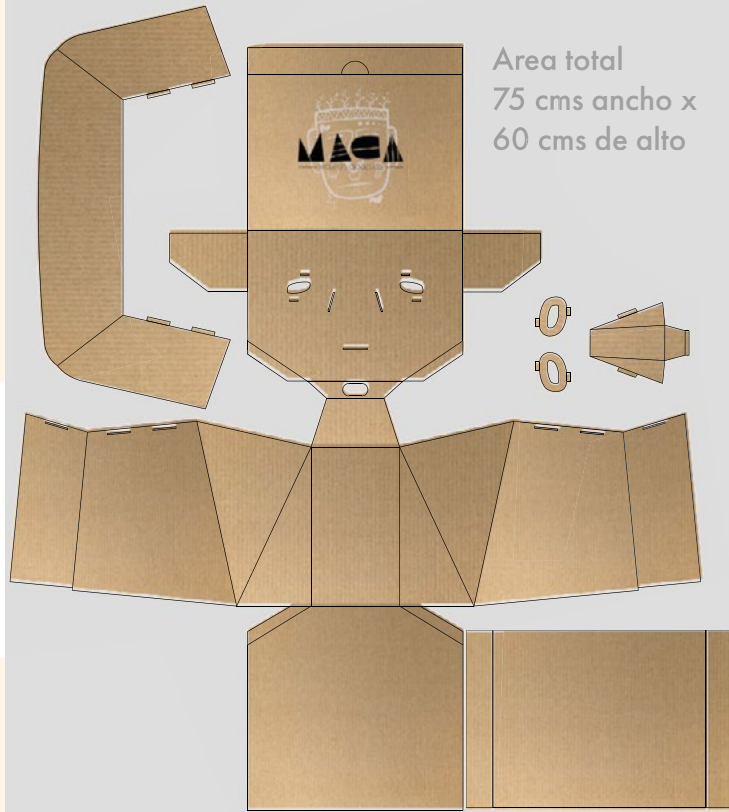
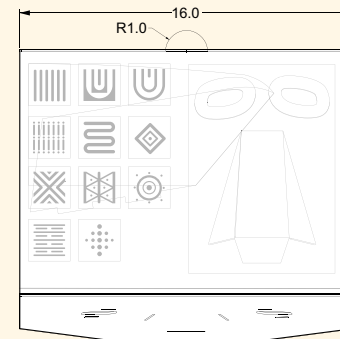
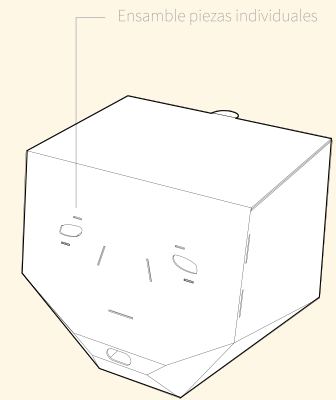


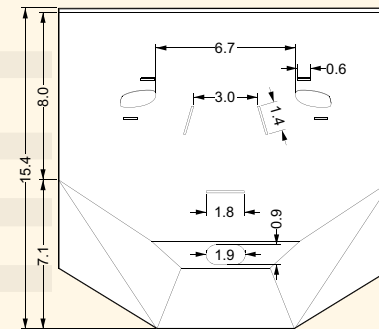
fig.1



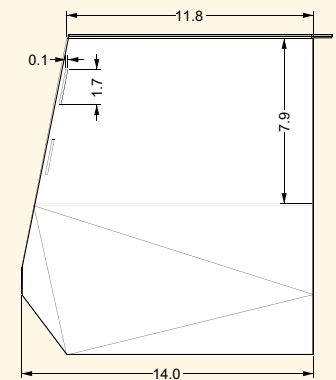
Vista superior



Perspectiva

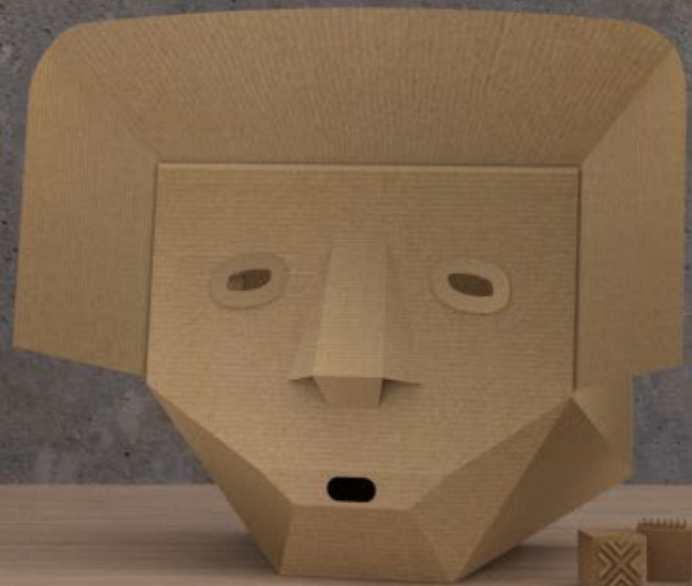


Vista frontal



Vista lateral

fig.2



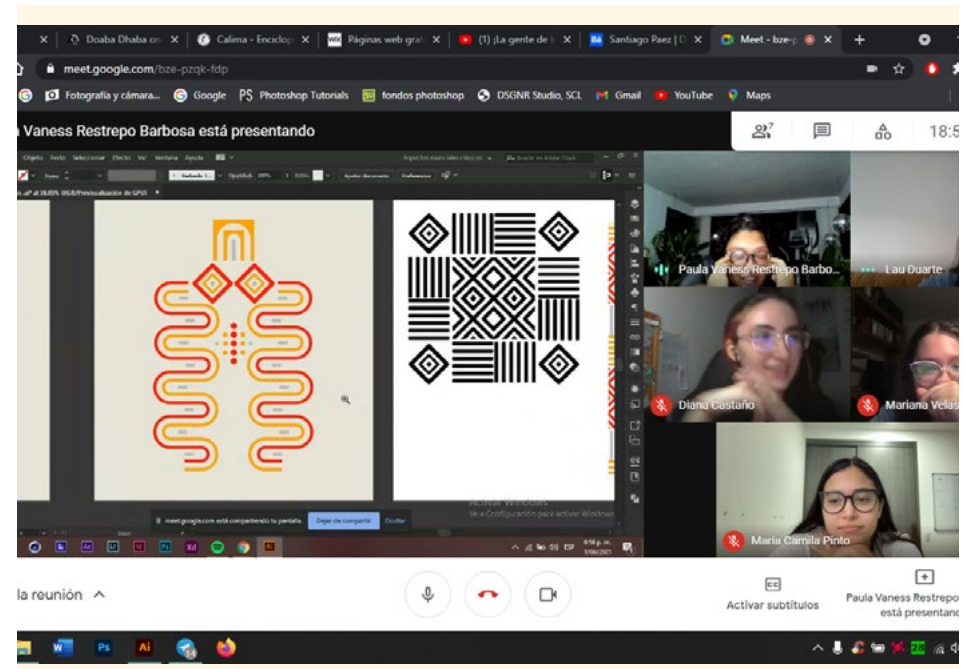
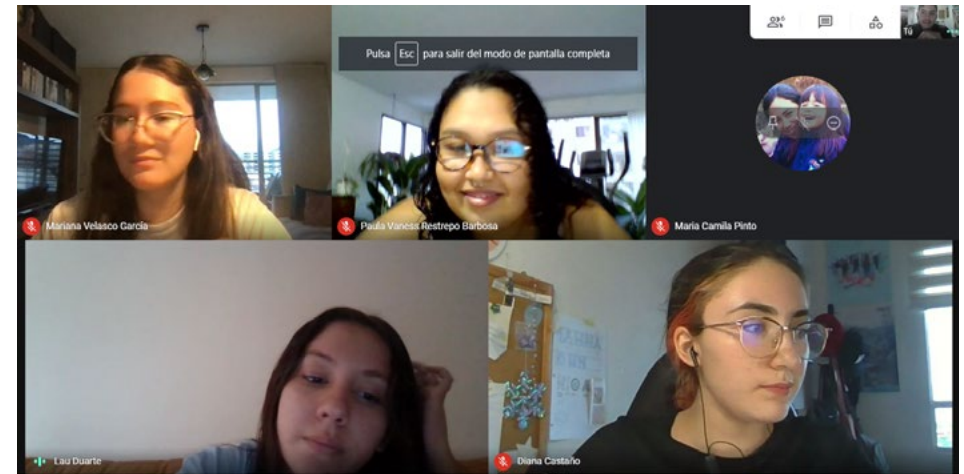
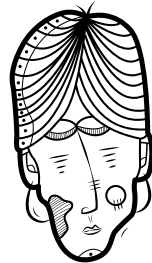
Validaciones

Objetivos: Validar con los usuarios que la propuesta de la dinámica experiencial planteada cumple con los requerimientos establecidos y relaciona a el producto con la gráfica prehispánica que se encuentra en el Museo Arqueológico Calima.

Usuarios: 6 estudiantes de diseño de comunicación visual de la Pontificia Javeriana Cali, por medio de la herramienta adobe illustrator.

70

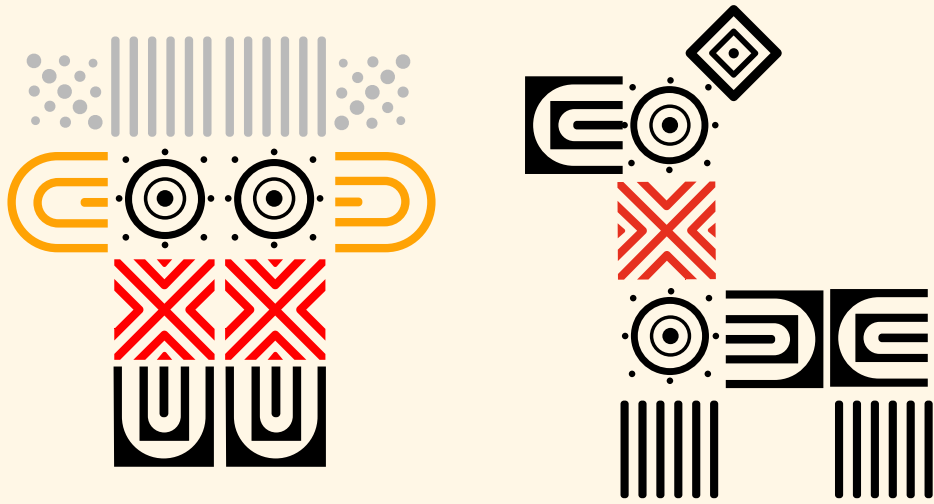
La prueba se realizó en un tiempo de hora y media, donde en la primera hora se explica el primer paso del código QR donde se explica tres fases, la cultura y las sociedades que habitaron la región calima, los museos que exponen su gráfica y por último el sistema de producto MACA; en la segunda etapa se les dio los sellos en formato digital y por medio de la herramienta Illustrator, donde los participantes se les dio vía libre para poder realizar sus experimentos con los módulos, dando unos resultados sorprendentes.



71



Resultados



72

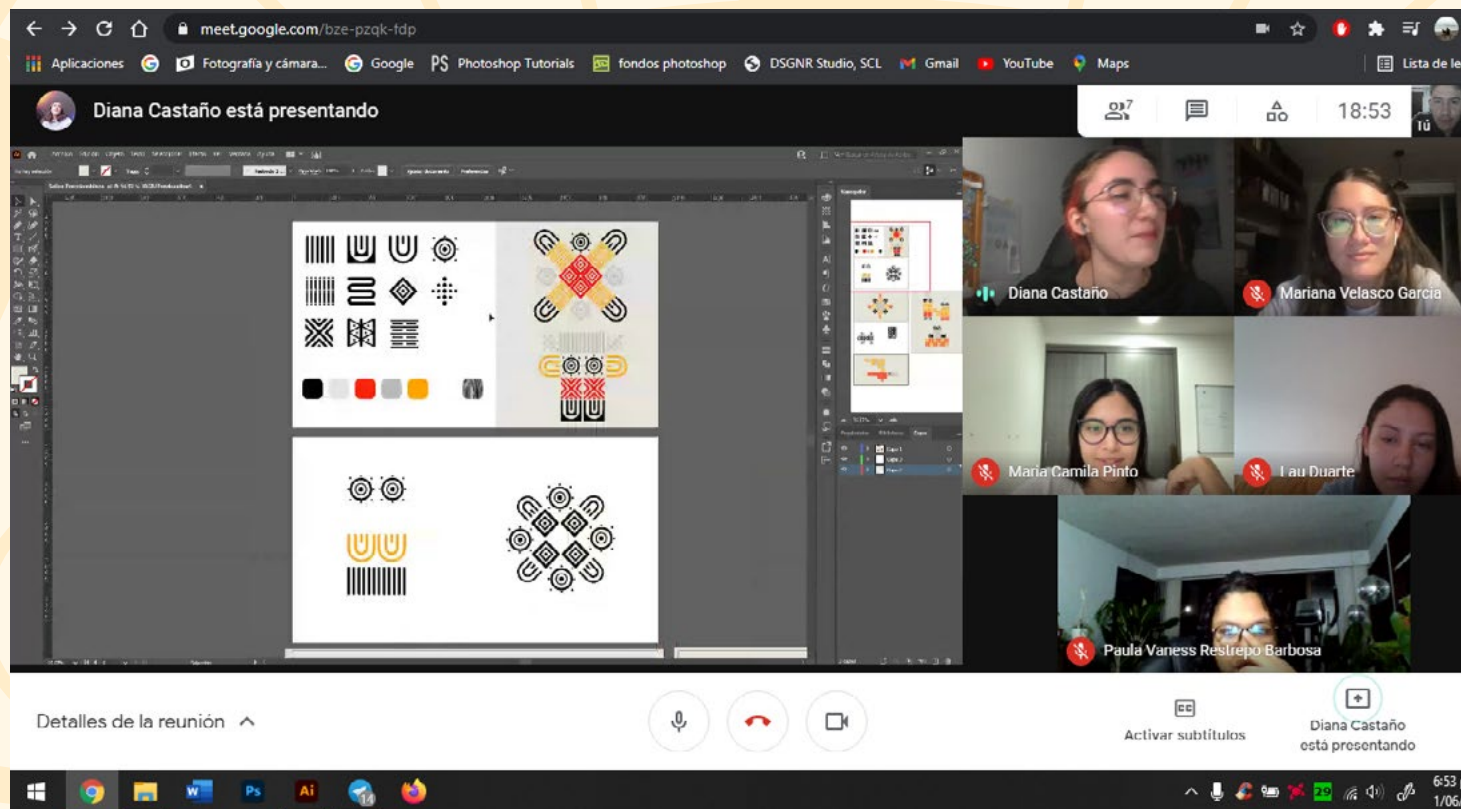


73



Resultados

- Se genera un **recuerdo de la infancia** de todas esas figuras precolombinas que le enseñaron de niño y que son propias de nuestro país.
- Se entiende que habitaron **4 culturas diferentes en** la región calima y cada de una de ellas tenía un punto diferenciador.
- 74 Se entiende que los sellos usados en la actividad provinieron de los diferentes objetos que se encuentran en el **Museo Arqueológico Calima de los cuales se extrajeron**.
- Los estudiantes realizaron simbólicamente unos módulos los cuales asociaban con **objetos cotidianos** que veían el día a día.
- Solo **el 50% de los estudiantes** conocía o había visitado el Museo Arqueológico Calima.
- Se propuso por parte de los estudiantes mas sellos de **circulares u orgánicos**.



Conclusiones

La capacidad de aprendizaje que tiene la dinámica práctica planteada hará que los usuarios que la realicen, **generen conocimientos y recuerdos asociados no solo al mundo de la gráfica prehispánica sino también al conocimiento indígena** llevándolo a una descolonización gráfica de los estudiantes.

76

Una dinámica experiencial práctico y educativo, permitirá a los usuarios tener una apropiación cultural más cercana, lo que hará la **experiencia más memorable y reforzará la conexión de los usuarios con la gráfica visual prehispánica.**

En la **coyuntura actual** en torno al paro, existe pleno desconocimiento sobre las tribus indígenas y toda la cultura que ellos traen, por eso este proyecto trata de **revindicar la imagen peyorativa que se tiene hacia ellos y esto a su vez fortalecer esa descolonización de la gráfica externa.**

77



Referencias

78

- ❖ Naranjo Huera, L y Otáñez Balseca, J (2017), EL DISEÑO GRÁFICO Y LAS COLECCIONES DE CERÁMICAS PRECOLOMBINAS EN LATACUNGA - ECUADOR. DAYA. *Diseño, Arte y Arquitectura*. Número 2, pp. 27 - 43 , ISSN 2550-6609
- ❖ Centro Nacional de Memoria Histórica (2018), Bloque Calima de las AUC. *Depredación paramilitar y narcotráfico en el suroccidente colombiano*. Informe No. 2, Bogotá, CNMH.
- ❖ Cardale de Schimpff, M (1996), *Caminos prehispánicos en Calima, el estudio de caminos precolombinos de la cuenca del alto río Calima, Cordillera Occidental, Valle del Cauca*. Giro Editores Ltda.
- ❖ Enrique Hernández, R.(2008), *Historia & diseño*. Medios Editoriales G-05

- ❖ Soto Chávez, B. & Sánchez Mosquera, F. (2019), *Grafica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal*. *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 147-161.
- ❖ Ballestas Rincón, L.R (2010), *LAS FORMAS ESQUEMÁTICAS DEL DISEÑO PRECOLOMBINO DE COLOMBIA: RELACIONES FORMALES Y CONCEPTUALES DE LA GRÁFICA EN EL CONTEXTO CULTURAL COLOMBIANO*. ISBN: 978-84-692-9936-4
- ❖ Domínguez Goya, E (2012), *Medios de comunicación masiva*. RED TERCER MILENIO S.C.
- ❖ Calderón Prada, M.I. (2011) *Reflexión en torno a la obra de Antonio Grass: Una propuesta pedagógica para el estudio de las culturas indígenas en la educación artística*. Universidad Jorge Tadeo Lozano

79







Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali