

DISEÑOS BIDIMENSIONALES
DE LOS
PASTOS
EN
PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
Guillermo Galindez
Esteban Parra
San Juan de Pasto
2012



DISEÑOS BIDIMENSIONALES
DE LOS
PASTOS
EN
PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
Guillermo Galindez
Esteban Parra
San Juan de Pasto
2012



El presente proyecto es el resultado de un ejercicio de investigación comprometido con la multi-disciplinariedad, en donde la constancia y apropiación de Esteban y Guillermo ofrecen un análisis visual sobre la arqueología de los ceramios (platos) de la cultura Pasto, revelando una descripción de su arqueología visual por medio de los parámetros del diseño básico y la teoría de la Gestalt.

Desarrollar proyectos de esta magnitud en los que se funden los conocimientos de la disciplina del diseño como son la fotografía, la ilustración, la diagramación y el editorial, en una gráfica milenaria con una riqueza visual incomparable, para dejarla en manos de los nuevos públicos.

Por estas particularidades la exigencia y la rigurosidad de la presente investigación se presenta ante ustedes, con el ánimo de recibir los aportes correspondientes.



Presentación del Asesor



DISEÑOS BIDIMENSIONALES
DE LOS

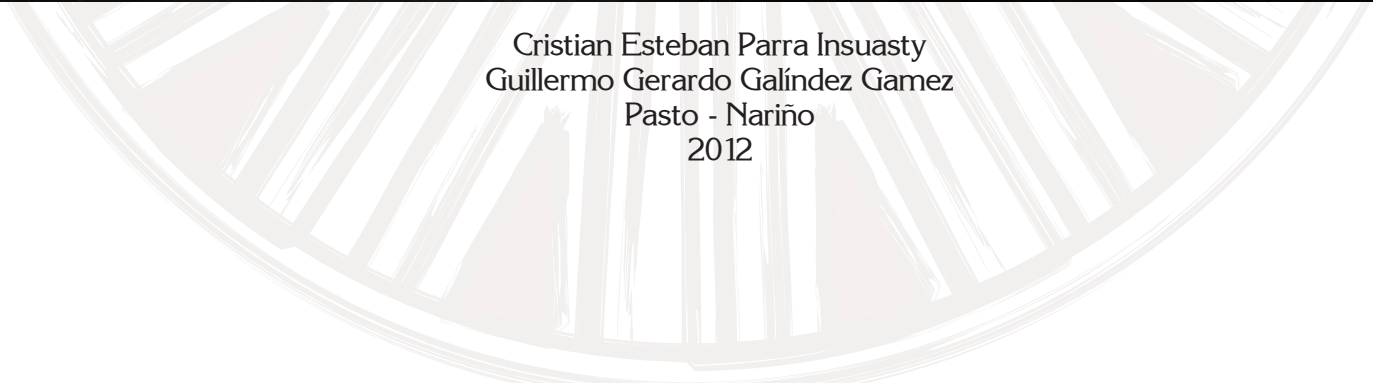
PASTOS

EN
PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Agradecimientos

Trabajo de campo: Museo del Oro, Museo Lorenzo Lucero, Museo Zambrano, Museo Las Lajas, Resguardo indígena Las Cruces.
Proceso Analítico: Juan Carlos Conto, Mireya Uscategui
Asesoría: Paula murillo.

Cristian Esteban Parra Insuasty
Guillermo Gerardo Galíndez Gamez
Pasto - Nariño
2012





Resumen

Esta investigación nos acercó más al tema de las formas precolombinas específicamente la de los motivos de la Cultura de los Pastos. Para nosotros fue importante rescatar el diseño precolombino, ya que miramos muy poco interés por parte de las nuevas generaciones por conocer de este tema y también por parte de los diseñadores regionales en preocuparse por trabajar con el diseño autóctono. El fin de este proyecto fue lograr una pieza editorial en la que se muestre la estructura formal que traen impresas las cerámicas de los Pastos; para lograrlo de una forma innovadora e interesante para las nuevas generaciones, se realizó un catálogo donde su fuerte fue la infografía, ya que consideramos es el medio más eficaz, dinámico y analítico para atraer la atención de nuestro público, en la infografía se mostro la pieza cerámica, se descompuso la gráfica y se hizo un estudio basado en su estructura formal guiándose por los siguientes aspectos: Formas precolombina(modos estéticos y clasificación iconográfica), sintaxis de la imagen(diseño básico, el espacio, constituyentes básico de la forma y factores armónicos), culminando con el diseño editorial.

ABSTRACT

This research will move closer to the subject of pre-columbian forms, specifically to the design for the culture of the pastos. For us it was so important could rescue the pre-columbian design, because we look very little interest from new generations to know of this issue and also we see the same of the regional designers, they didn't have any concern about working with indigenous design. The purpose of this project was to achieve an editorial piece in which, you can see the formal structure, that ceramics of the pastos showing and bring it printed, to achieve an innovative and interesting way to the younger generation we made a catalog in which its strong where was the info graphics, because we believe is the most effective way, dynamic and analytical approach to attract the attention of our audience, in the info-graphics are showed the ceramic piece, we decomposed the graphic and made a study based on its formal structure guided by the next items: pre-columbian forms (modes aesthetic and iconographic classification), image syntax (basic design, space, basic constituents of the form, and harmonics factors), ending with the editorial design.

16
Lista de imágenes

18
Glosario

23
Introducción

25
Tema
Problema

33
Objetivos

42
Documentación

39
Formas
Precolombinas

47
La Imagen

62
Pastos

72
Pieza editorial

80
Antecedentes

48
La Gestalt

Indice

51
Diseño Básico

78
Referentes

85
Diseño
Metodológico

86
Proceso
Metodológico

155
Conclusiones

156
Bibliografía

Lista de imágenes

1- Cerámica Pastos en el Museo del oro - Pasto.	PAG. 23	27- Espacio virtual.	54
2- Máscara con aniguera del Museo del Oro - Pasto.	27	28- Espacio máterico.	54
3- Plato del período Piartal Pasto.	30	29- Distanciamiento.	56
4- Cuadrado Armónico.	40	30- Toque.	56
5- Cuadrado armónico en serie.	41	31- Superposición.	56
6- Eje y profundidas círculos concetricos.	41	32- Penetración.	56
7- Círculos concetricos Pastos.	41	33- Unión.	56
8- Vasija Periodo Piartal Pastos.	42	34- Sustracción.	56
9- Escultura estilo figurativo Naturista.	44	35- Intersección.	56
10- Escultura Estilo Figurativo Idealista.	44	36- Coincidencia.	56
11- Plato estilo Figurativo Abstracto Geométrico.	44	37- Monocromia.	57
12- Plato estilo Abstracto Figurativo.	44	38- Analogía.	57
13- Dibujo Precolombino.	45	39- Contraste.	57
14- Pintura Precolombina.	45	40- Tamaño.	58
15- Iconografía Precolombina.	46	41- Dirección.	58
16- Figura - Fondo Gestalt.	48	42- Textura.	58
17- La buena forma Gestalt.	48	43- tensión.	59
18- Pregunta Gestalt.	49	44- Unidad.	59
19- Cierre Gestalt.	49	45- Contraste de forma.	60
20- Semejanza Gestalt.	49	46- Proporción.	60
21- Proximidad Gestalt.	49	47- Variedad.	61
22- Simetría.	50	48- Ritmo - repetición.	60
23- Continuidad.	50	49- Ritmo - alternancia.	60
24- Comunidad o movimiento.	50	50- Ritmo - Gradación.	60
25- Contraste.	50	51- Ritmo - compuesto.	60
26- Espacio real.	54	52- Ritmo - oculto	60
		53- Simetría de identidad.	61
		54- Simetría de traslación.	61
		55- Simetría de rotación.	61
		56- Simetría de reflexión.	61
		57- Simetría de Dilatación	61
		58- Mapa terriro de los Pastos.	62
		68- Figura Capulí masculina (coquero).	66
		69- Figura Capulí femenina.	66
		70- Plato período Piartal	67
		71- Plato con estrella de ocho puntas	68

72- Plato unidimensional concéntrico.	68
73- Plato unidimensional mariposa.	68
74- Plato multidimensional.	68
75- Figuras mitología Pastos, posiblemente brujas.	69
76- Catálogo.	72
77- Infografía.	73
78- Pop up.	74
79- Túnel.	75
71- Volvelle.	75
72-troquel ranurado.	76
73- Multitroquelado.	76
74- Suvenir.	77
75- Diseño Precolombino.	78
76- Arte rupestre- Cultura Pasto y Quillacingas.	78
77- Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia.	78
78- Invisión.	79
79- Marca Xl cumbre de países no alineados.	79
80- Rostros del pasado - sombolos para el futuro.	79
81- La trilogía de detalle.	80
82- Canal de panama.	81
83- Sondas espaciales.	82
84- Astronomicum Caesareum.	83
85- Museo Lorenzo Lucero.	88
86- Museo Zambrano.	88
87- Museo Las Lajas.	89
88- Museo Las Cruces (Resguardo indigena).	89
89- Museo del Oro de Pasto.	89
90- Estudio de las piezas.	90
91- Piezas escogidas para el proyecto.	92

92- Descripción gráfica.	96
93- Formato del catálogo.	98
94- Paleta de colores.	100
95- Proceso imagen - logotipo.	101
96- Logo.	102
97- Reticula.	104
98- Proceso caratula.	106
99- Vectorización.	110
100-Pruebas diagramación.	112
101- Souvenir.	122
102- Volvelle.	124
103- Túnel.	125
104- Pieza final	126

Lista de tablas

1- Proceso Metodologico.	86
2- Clasificación piezas	92

Glosario

Abstracto: [Arte o artista] que no pretende representar cosas concretas, sino que atiende exclusivamente a elementos de forma, color, proporción, etc.

Atlatl: El atlatl, lanzardos o estólica es un arma propulsora muy utilizada por los aborígenes precolombinos.

Antropomorfa, fa: adj. Que tiene forma o apariencia humana.

Autóctono, na: adj. y s. Que se ha originado o ha nacido en el mismo país o lugar en que se encuentra

Amerindio, día: adj. y s. De los pueblos aborígenes americanos o relativo a ellos.

Armonía: f. Conveniente proporción y correspondencia de unas cosas con otras.

Barroco, ca: Excesivamente recargado de adornos.

Bidimensional: adj. Que tiene dos dimensiones, altura y anchura.

Boceto: m. Esbozo o bosquejo de rasgos generales que sirve de base al artista antes de emprender la obra definitiva.

Concéntrico: adj. geom. Objeto o figura que tiene el mismo centro que otro objeto o figura.

Cuantitativo, va: adj. De la cantidad o relativo a ella.

Composición: art. En escultura, pintura, fotografía, etc., arte

de distribuir los elementos de una obra.

Catálogo: m. Lista ordenada o clasificada de personas u objetos.

Conector: adj. Que conecta, comunica o une.

Centrífuga: adj. Que aleja del centro.

Centrípeto, ta: adj. Que atrae, dirige o impele hacia el centro.

Converge: intr. Dirigirse varias cosas a un mismo punto y juntarse en él.

Cromaticidad: Grado de diferencia existente entre un color y un gris de su misma luminosidad y claridad, que se corresponde con la saturación del color percibido. También llamado croma.

Discernir: tr. Distinguir una cosa de otra.

Diagramar: tr. Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto.

Divergente: adj. Que diverge o discrepa.

Eje: Idea fundamental, asunto primordial, pilar básico de algo.

Escultórico, ca: adj. De la escultura o relativo a esta especialidad artística.

Escala: Sucesión ordenada de cosas distintas, pero de la misma especie.

Estético: Artístico, de bello aspecto.

Excéntrico, ca: geom. Que está fuera del centro o que tiene

un centro diferente.

Figurativo: adj. [Arte o artista] que representa la realidad de forma fiel o semejante, en oposición a los abstractos.

Finito, ta: adj. Que tiene fin o límites.

Foco: Lugar en que está concentrada alguna cosa, y desde el cual se propaga o ejerce influencia.

Gestalt: corriente de la psicología moderna basada en la percepción.

Grafismo: Diseño gráfico destinado a la ilustración o a fines publicitarios.

Gemelos Genésicos: presentes en varias culturas andinas, una representación más de su dualidad.

Homotética: GEOM. Díc. de una figura que es la transformada de otra por medio de una homotecia.

Homotecia: es una transformación afín que, a partir de un punto fijo, multiplica todas las distancias por un mismo factor.

Infografía: f. Aplicación de la informática al diseño y a la animación.

Iconología: Se llama iconología a la rama de la simbología y de la semiología que estudia las denominaciones visuales del arte.

Ideología: f. Conjunto de ideas fundamentales que caracterizan el pensamiento de una persona, una colectividad, una doctrina o una época.

Idiosincrasia: f. Rasgos y carácter propios y distintivos de un individuo o de una colectividad.

Inmanencia: f. Unión esencial e inseparable por naturaleza, inherencia.

Intimismo: m. Tendencia a los asuntos de la vida íntima o familiar, especialmente como corriente artística.

Inciso: adj. [Estilo] literario cortado, caracterizado por organizar los conceptos separadamente, en cláusulas breves y sueltas.

Kirigami: El kirigami es el arte del papel recortado.

Kusudama: origami con varios módulos de papel.

Logotipo: m. Distintivo o emblema formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, marca, producto.

Morfología: estudio de las formas.

Místico: Unión íntima y espiritual con la divinidad.

Maleable: [Material] que se puede trabajar con facilidad, como la arcilla.

Mito: m. Narración fabulosa e imaginaria que intenta dar una explicación no racional a la realidad.

Módulo: Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten o encajan en una construcción de cualquier tipo.

Maguigami: es el arte y técnica de trabajar el papel usando las manos para rasgar, unir, doblar, arrugar, plegar, fruncir, etc.

Metodología: Conjunto de métodos utilizados en la investigación.

Metáfora: usar una palabra o frase por otra, estableciendo entre ellas un símil no expresado.

Origami (papiroflexia): formación de figuras de papel, hechas

con dobleces de diferentes formas.

Pop Up: ventana emergente, generalmente en libros y web.
Perspectiva: Punto de vista, forma de considerar algo.

Percepción: Sensación interior que resulta de una impresión material, captación realizada a través de los sentidos.

Poliedro: m. geom. Sólido limitado por diversos polígonos.

Purismo: m. Actitud que pretende mantener un arte, doctrina o técnica dentro una estricta ortodoxia, sin cambios fundamentales.

Pirograbado: m. Procedimiento para grabar o tallar superficialmente en madera por medio de una punta de platino incandescente.

Repujado: m. Labrado de un objeto de metal o cuero con martillo, haciendo en él figuras en relieve.

Realismo: Tendencia artística y literaria que tiende a representar el mundo tal como es.

Retícula: f. ópt. Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visión.

Rupestre: Especialmente, [pintura y dibujo] prehistórico existente en algunas rocas y cavernas.

Saturación: es la intensidad de un matiz específico.

Septentrión: Norte, punto cardinal.

Semiótica: f. Teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

Subjetivo: De nuestro modo de pensar o sentir, y no del objeto en sí mismo.

Simplificación: f. Transformación de una cosa en otra más sencilla, más fácil o menos complicada.

Tonalidad: f. Gradación de tonos.

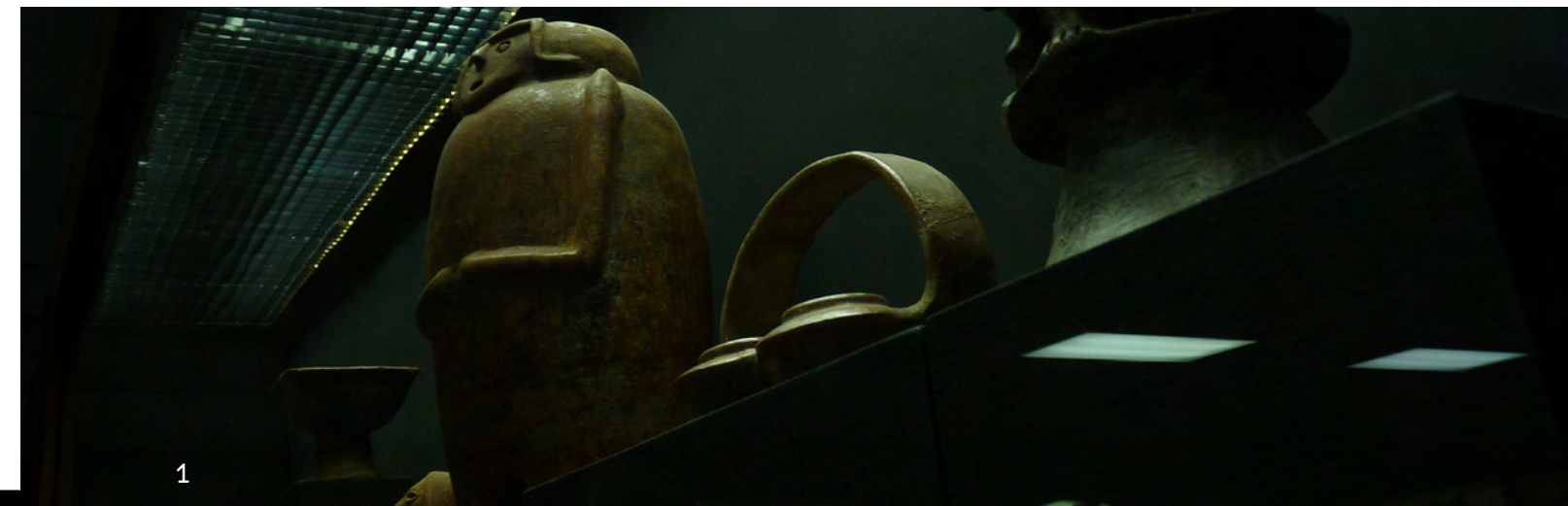
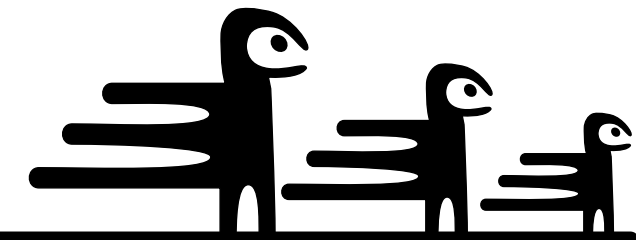
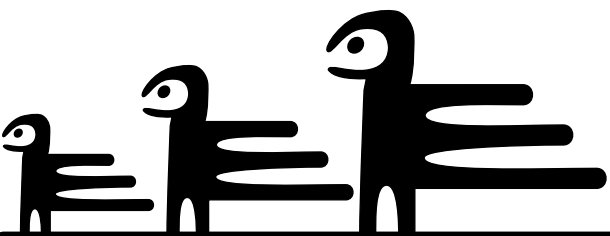
Tensión: fís. Fuerza que impide a las partes de un mismo cuerpo separarse unas de otras cuando se halla en dicho estado.

Ulterior: adj. Que está a continuación o más allá de algo.

Vectorización: consiste en convertir imágenes formadas por píxeles en imágenes formadas por vectores. Esto se logra dibujando todos los contornos y rellenos de la imagen mediante curvas Bezier.

Zoomorfo, fa: adj. Que tiene forma o apariencia de animal.





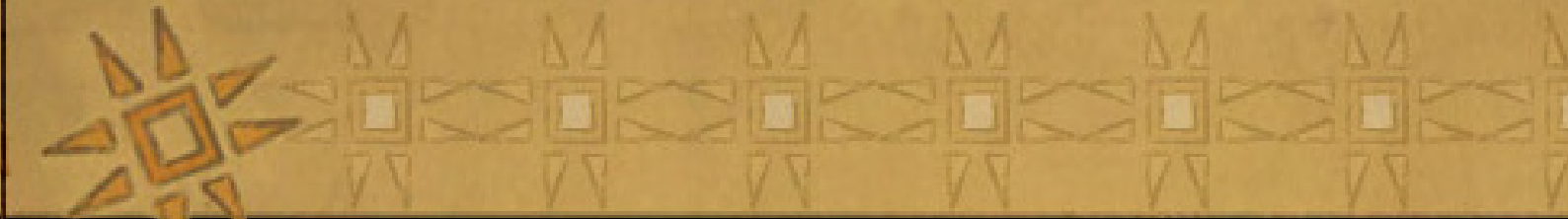
Introducción

El punto de partida para realizar este trabajo y su investigación correspondió, al deseo de proporcionar la importancia y trascendencia de nuestras culturas indígenas, como lo fue la cultura de los Pastos en el territorio nariñense, en lo referente a su iconografía y lo que ellos querían representar en su arte, su forma de ver la vida y lo que los rodeaba; se puede traspasar las barreras del tiempo y seguir teniendo repercusiones en nuestros días, para rescatar así el valor cultural y ancestral de nuestras raíces étnicas.

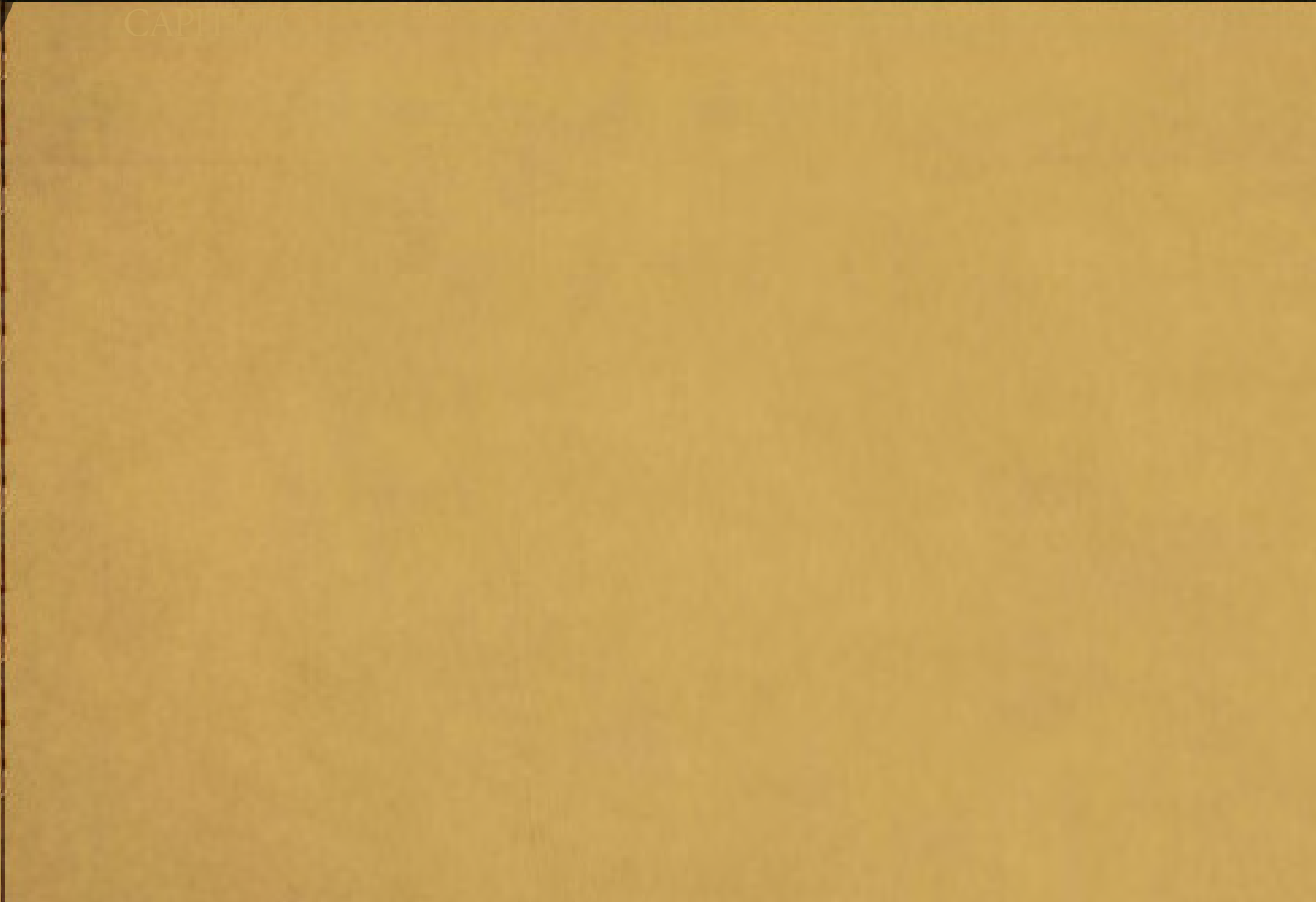
El contenido de este trabajo fue fuertemente influenciado por el profundo respeto que inspira la cultura Pasto, reconociendo el valor académico que tienen en la carrera de diseño todos los tesoros, tradición y técnicas, que heredamos y preservamos en lo que concierne a iconografía.

El trabajo fue escalando de la parte teórica argumentativa hasta alcanzar la cúspide empírica con la parte aplicada, gracias al trabajo de campo.

Los conocimientos dejados y las huellas de los Pastos no han muerto siguen presentes en la actualidad mostrándose mediante el folclore y las creencias de nuestro pueblo, como el tesoro de forma y concepto, los cuales, nosotros como herederos saldremos beneficiados culminando con el diseño editorial.



CAPITULO I
TEMA /PROBLEMA





Planteamiento del Problema

Dentro de nuestra cultura encontramos una forma de expresión llena de vida y arte que fue utilizada como canal entre lo sagrado y lo físico que se materializaban como rituales y magia. Que se pueden considerar como elementos básicos de un sistema gráfico de comunicación de su época.

Esta representación de belleza e inigualable riqueza gráfica que fue basada en fenómenos de la naturaleza y la representación de sus mismos seres vivos, es lo que nuestros ancestros buscaban dejar impreso en los objetos cerámicos y orfebres para dar una explicación a lo que ellos veían como actos divinos.

Podemos observar que en nuestra región no se ha dado el valor gráfico y simbólico que encierran todas estas muestras de expresión en cuanto a toda la riqueza estructural de formas básicas que componen cada una de estas piezas y no se promueve a las nuevas generaciones a que conozcan y fortalezcan estas gráficas, es así como se ha ido debilitando la forma de expresión y representación gráfica en nuestra región basados en lo que a nuestro pueblo lo identifica y lo guía por manifesta-

ciones ajenas a nuestra región.

En la actualidad el interés en otras culturas y los medios de comunicación hacen que nuestros jóvenes se involucren en los roles que les brinda actitudes propias de otras sociedades tales como del viejo mundo, Norteamericanos y países desarrollados. Esto genera que no haya interés por conocer nuestras raíces y mucho menos la forma de expresión en nuestros antepasados y sumado a esto el poco provecho de los educadores y nuestros medios de expresión en dar conocer toda esta riqueza en cuanto a la gráfica que era implementada en ese entonces.

Por esto es importante sacar el mayor provecho de esta herencia y conocer más a fondo estas formas, para así poder aportar desde todas las facetas del diseño a que no se pierda esta identidad gráfica y simbólica que tanto nos caracteriza, más explícitamente adaptar un sistema de interpretación editorial para explicar las formas básicas presentes en estos motivos precolombinos.



¿El Por qué ?

¿Cómo se puede contribuir desde el diseño gráfico a un reconocimiento de las representaciones plasmadas en las copas prehispanicas de la región andina del departamento de Nariño ?

Justificación

En nuestra región cada vez observamos influencias de otras partes del mundo ya sea por Internet o por diferentes tipos de medios de comunicación, que cada día nos promueven comportamientos y conductas que no son propias de nuestra región y nos obligan a dejar olvidadas nuestras raíces, que de cierta forma son las que han originado la gran capacidad y talento que tenemos dentro de los medios gráficos.

Por esta razón esta investigación pretende rescatar y optimizar el conocimiento de las obras que nos dejaron nuestros antepasados, ya que a través del tiempo se fortaleció una carga de conceptos que tomaron forma para convertirse en la identidad cultural de un pueblo que se ha fortalecido a través de la historia y de esta manera sentirnos orgullosos de nuestras raíces, ayudando mediante su trabajo



a rescatarlas y aprovecharlas al máximo para generar un espacio importante en el entorno laboral tanto nacional e internacional.

Ya que estas graficas están cargadas de un sin fin de formas y conceptos que las componen es de suma importancia estudiarlas y comprenderlas para lograr un punto de vista que nos llene de sabiduría frente a su composición.

Este proyecto se crea para aportar a las personas que se preocupan por el estudio de las formas o que están empezando a comprender las composiciones básicas, es una forma simple de explicar el concepto básico de las cosas, con la interpretación de estas formas logramos explicar como todo esta formado por figuras básicas como las geométricas.



CAPITULO II
OBJETIVOS








Objetivo General



Crear una pieza editorial basada en infografía y pop up en donde se de a conocer la estructura formal y conceptual de los diseños precolombinos de la Cultura de los Pastos a estudiantes entre los 17 y 20 años de edad que se encuentran vinculados a los primeros semestres de las disciplinas de artes.

Específicos

-  Describir la estructura formal de las piezas a partir de sus formas básicas.
-  Desarrollar un análisis simbólico e histórico de las piezas.
-  Determinar la pauta de diagramación que va a llevar la pieza.
-  Aplicar la estructura formal de las piezas en un diseño infográfico.
-  Plantear una estrategia comunicacional para dar a conocer la pieza.



CAPITULO III

DOCUMENTACIÓN



Formas Precolombinas

Se llama diseño precolombino a todas aquellas manifestaciones producidas por el hombre y encontradas en las ruinas de nuestros antepasados que dado el nivel de significado semiótico son la base de los nuevos diseños y que gracias a la gran complejidad de su grafismo son incluidos como estudio del diseño gráfico y a la vez de la historia de la imagen como tal. Los diseños basados en fenómenos y elementos naturales y representaciones de la fauna traducidas en formas geométricas fueron utilizadas y ahora denominadas como tal en un carácter gráfico decorativo.

Algunos motivos de la gráfica indígena colombiana son tomados del entorno natural, por lo que se debe resaltar la importancia de estos en la medida en que se quiere dar a conocer la influencia del entorno con la imagen, donde resalta y marca totalmente la región donde han sido encontradas dichas piezas creando una identidad que caracteriza a dicha región.

Gracias a que en nuestro territorio existen todavía algunas comunidades indígenas que guardan influencia de las comunidades antiguas observamos que este arte perdura con la ayuda de las etnias que predominan comercializando y dando a conocer cada vez más las piezas y queriendo rescatar nuestra herencia gráfica con algo de ayuda de nuevas técnicas.

La evolución de la gráfica de los diseños precolombinos muestra que la misma sociedad demuestra el grado de pertenencia que tienen con la imagen antigua y las representaciones de el entorno prehistórico haciéndolo parte de su vida y su forma de hacerse reconocer en el exterior.

ESTRUCTURA

Trazado armónico

Creá un ordenamiento en el espacio, genera un aspecto simétrico y de proporción de diseño, el diseñador andino crea proporciones dentro de la geometría armónica que le permiten diseños con un valor estructural rico en modulación espacial.

Proporciones Armónicas

Su proceso formativo con base en el cuadrado, rectángulo y círculo genera dos clases de proporciones, la estática y la dinámica; las dos parten del cuadrado como un modulador del principio formativo del espacio.

Proporciones estáticas:

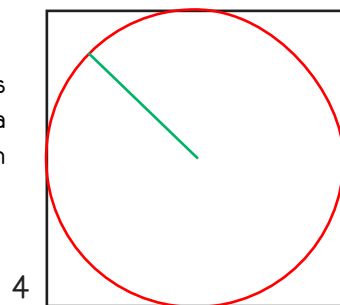
Es la forma de modular el espacio partiéndolo en proporciones equilibradas llegando a crear la retícula o red, se hallan dos leyes de formación básica, la bipartición y la tripartición.

- Bipartición armónica: es la partición de un cuadrado en rombos y cuadrados sucesivos dentro de él, proyectados de forma lineal para crear una retícula.

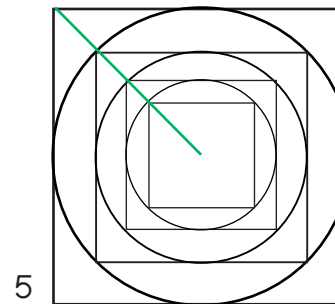
- Tripartición armónica: es el juego de diagonales del cuadrado y del rectángulo que se crea mediante los ejes centrales, los puntos de encuentro nos permiten encontrar las ortogonales correspondientes

Proporciones dinámicas:

El cuadrado armónico: Dentro de las formas precolombinas existen leyes de orden que parten de la modulación simétrica con base en el cuadrado, este juega con las construcciones en rectángulos o círculos.



4



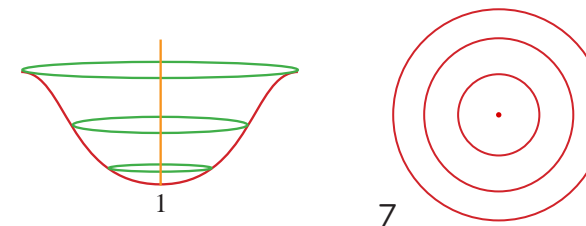
5

El juego de cuadrados armónicos en serie generando formas homotéticas (parten del mismo eje), nos permite realizar una retícula que se desprende de la progresión de formas similares, este proceso forma parte de la construcción de la cruz cuadrada.

Los círculos concéntricos en el pensamiento Pasto

Para los Pastos el centro es de suma importancia, como parte principal de sus creaciones y como estructura básica de pensamiento, crearon círculos concéntricos que se desprenden de un eje principal. Gráficamente encontramos el eje y tres círculos, un central, un medio y un externo, según el pensamiento Pasto adquiere mayor valor simbólico el círculo que más cerca esté del eje, a medida que hay un acercamiento al este se crea mayor profundidad en el espacio, esto nos muestra la estructura básica de la copa o vasija de los Pastos; también se mira este patrón en los cementerios y viviendas.

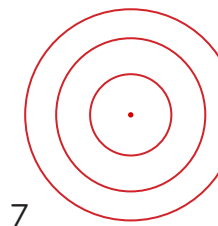
Según el pensamiento Pasto en el círculo más cercano y más profundo al centro o al eje principal (1) es donde se ubica lo más importante de sus creencias, como los Dioses, el Sol, los animales sagrados (mono, jaguar, serpiente). etc, en la siguiente dimensión se encuentran sabios y chamanes, en la siguiente el pueblo, y así sucesivamente según las jerarquías de la cultura.



6

1

7



Según Zadir Milla Euribe en su libro *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino* nos habla del trazado armónico

Según el Dr. Armando Jose Quijano Vodniza en su libro *"El churo cósmico"* nos habla de los círculos concéntricos





Según Cesar Sonderegger
en su libro *Diseño precolombino*
- *Catálogo de iconografía*
- *mesoamérica - suramérica nos*
habla de los modos estéticos

Modos Estéticos

Tiene que ver con todos los aspectos del pensamiento visual en cuanto a la aptitud y el concepto físico morfoespacial, dan un paso previo para llevar a la iconología, puesto que, toma rasgos importantes del POR QUÉ?/EXPRESIÓN de la visualización de las culturas. Entre los estudios realizados se pueden destacar dos importantes tipos estéticos: Los monumentales y lo Intimista.

Lo intimista

Aquí esta presente toda manifestación realizada en la cerámica, la orfebrería, la textilera, el dibujo, la pintura y algo de la escultura y arquitectura amerindia.

Es la representación figurativa de la naturaleza, vegetales, formas síquicas y anatómicas que se han plasmado casi siempre dinámicas, asimétricas y con formas detalladas y sobrecargadas, creando una limitación en la composición dentro del espacio, pueden ser motivos concretos y abstractos, ya que son formas realizadas con espontaneidad sobre las cosas que sentían en aquellos momentos los precolombinos, les permitía plasmar lo vivo, lo dinámico, lo sensible y lo palpitante.



Estilos Plásticos

Se refiere a la forma de plasmar los pensamientos visuales, saberes e ideales, esto muestra la calidad compositiva y sensible del material utilizado por el autor. Cada cultura tenía como concepción una particular armonía expresivo-formal que daba como base un ideal colectivo que se creaba gracias a esas creencias místicas que las representaba con un valor estético, a esa forma de imprimir esos conceptos ya sea dibujando, pintando, bordando, repujando, etc. en un material físico como la cerámica se le conoce como estilo plástico.

El estilo plástico es estéticamente hablando el no distinguir a una cultura, ni su idiosincrasia, ni sus saberes; sino es el saber real de la manera de expresarse mediante la manipulación de formas, cromatismos y materiales. Aquí se ve el resultado de una gran inmanencia y el ser de cada cultura, expuestas en sus grandes obras legadas a través del tiempo.

Se identifican así :

Figurativo : Naturista o idealista

Abstracto : Figurativo o geométrico

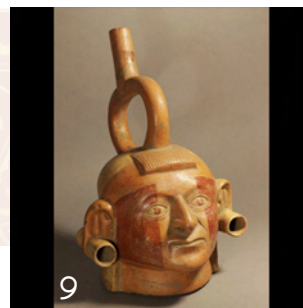
Concreto



Figurativo

Figurativo Naturista

Se lo puede interpretar como un retrato, ya que este estilo trata de dar una forma aproximada del modelo humano, animal o vegetal creando una representación aproximada con rasgos anatómicos y síquicos.



Figurativo Idealista

Muestra elementos relacionados con la realidad de los aspectos corporales sin cambiar demasiado las proporciones reales del modelo humano, vegetal y animal sin abstraer o quitar elementos, el resultado será una imagen idealizada según el criterio subjetivo del autor.



Abstracto

Abstracto Geométrico

Se realiza con formas geometrizadas donde su composición juega entre diseños de polígonos y/o círculos, poliedros y/o esferas, se origina de formas naturales.



Abstracto Figurativo

Son formas compuestas por más de una representación plástica, que ensambladas entre sí dan lugar a una entidad plástica diferente, pero que también funcionan independientemente. Conformando juntas o separadas una información abstracta, ideológica y simbólica.



Concreto

Sus diseños son inventados cuya conformación es geométrica pero sin ninguna connotación con la naturaleza plasmada en la pieza.

Clasificación Iconográfica

Género Plástico

Es lo plasmado con materiales maleables de origen vegetal o mineral que dan como resultado obras artesanales o artísticas, mediante su manipulación se formula las expresiones visuales según, su funcionalidad y utilidad se tiene en cuenta su material y técnica.

Tales expresiones son: Arquitectura, escultura, cerámica, pintura, dibujo, textilera, orfebrería, de ahí que para la presente investigación se tome como pieza específica la cerámica, el dibujo y pintura.

Cerámica

El valor mágico y mitológico que existía en la época antigua podía plasmar en estas piezas una serie de imágenes que aumentaba su valor dentro de la jerarquía de una tribu, convirtiéndose en piezas importantes para rituales tanto ceremoniales, como de ocasiones importantes dentro de la cultura, estos valores pierden su total sentido cuando llegan los colonizadores convirtiéndose éstas en solo piezas de decoración.

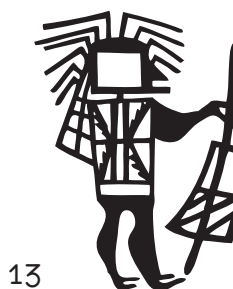
Las piezas cerámicas muchas veces esconden rituales, sucesos y varios tipos de elementos implícitos que a simple vista pueden estar escondidos o por el contrario representados con imágenes o formas con significados semióticos.

Los materiales más comunes en que eran realizadas eran según su función determinada, con arcilla húmeda y cocido al horno. Algunos pueblos privilegiaron las vasijas escultóricas, religiosas o profanas como imágenes míticas y religiosas. Cada cultura poseyó su propia forma y ornamentación teniendo tal relevancia cuantitativa que superó a los otros géneros plásticos.

Dibujo

Es la forma de expresión sobre diferentes superficies tales como cerámica, piedra, hueso, madera, caracol, oro, tela, cuero o corteza de árbol, las cuales generan una variedad de contactos para poder crear líneas sensibles, figurativas, abstractas o concretas. Los indígenas de América hallaron esta forma tan sencilla para poderse expresar, pero con un valor agregado se dieron cuenta que dando valores a sus trazos tales como contornos de formas y texturas gráficas, podían dar sentido a lo de lo que ellos plasmaban en sus motivos.

subgénero: cerámica



Pintura

La creación de manchas que tomaban formas y que podían ser sustraídas de diferentes medios orgánicos tales como: plumas de colores, vegetales, pigmentos animales; fue otra forma de expresión que tuvo mucha importancia dentro de las culturas amerindias, ya que se podía expresar de la misma forma que el dibujo pero generando más aspectos importantes para sus fines comunicacionales, ya que se podía plasmar más fácilmente sus ideologías en casi cualquier parte.

subgénero: cerámica





15

Concepción cerámica: Ceremonial

Concepción de imágenes(simbólica):

Cosmica - mágica - mitica religiosa - documental - ideográfica - signal semiótica.

Tipo morfológico de la cerámica: semiesférico.

Tipo morfológico (forma) pintura y dibujo:

Figurativo: Naturista e idealista (conceptos). - Abstracto: figurativo y geométrico. - Purista - Barroco - Expresionista - Superrealista.

Abstracto figurativo: Formas figurativas cargadas de conceptos e ideas que concebían una metáfora mágica y mística de las creencias de un pueblo, al reunirse estas formas crean una nueva composición con más carga ideográfica y simbólica, gracias al ensamble de sus anteriores formas.

Abstracto geométrico: son figuraciones simplificadas de visualizaciones con formas naturales, basadas de diseño purista, barroco o híbrido, llegan a ser interpretadas de forma geométrica como círculos, polígonos, poliedros y/o esferas; su nivel de abstracción carga una significación signal o ideográfica.

Nombre: Copa, plato con y sin pedestal.

Modo estético: Intimista.

Material cerámica: Arcilla.

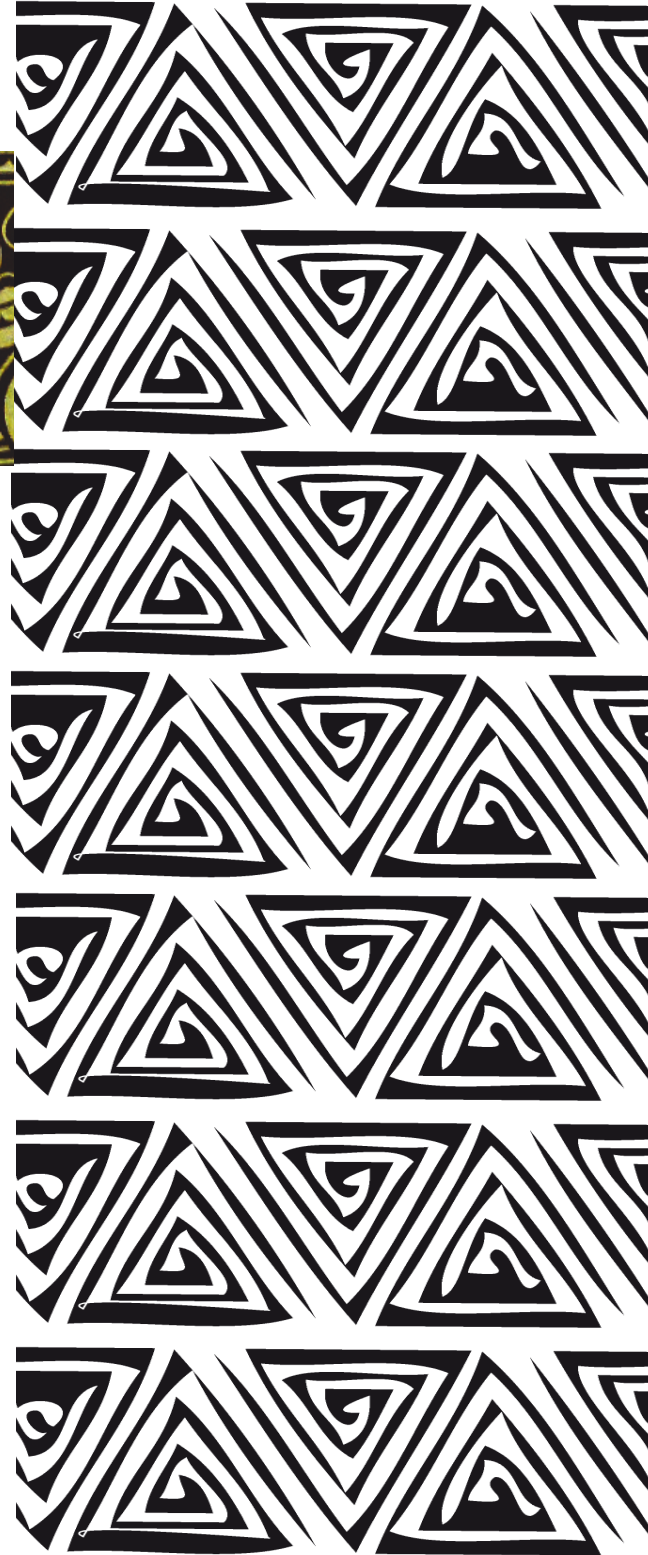
Material dibujo y pintura: Pigmentos materiales.

Tipo de obra: Ceremonial y Ornamental.

Técnica:

- Bordado
- Coloreado
- Dibujado con pincel
- Punta caña
- Estampado
- Inciso
- Pirograbado
- Repujado
- Tejido

Textura: Lineal y punteada.



La Imagen

El ser humano necesita de la experiencia visual, ya que es el medio más efectivo para el aprendizaje y la comprensión del entorno, como ejemplo del tal afirmación podemos exponer el caso de las pinturas rupestres en las que se imprimía lo que se miraba a su alrededor

Las bases para realizar una composición son evidentemente el punto, la línea, los guiones; los contornos básicos como el cuadrado, el triángulo, hexágono, entre otros, desde los cuales se parte para realizar un diseño bidimensional con una serie de bases o parámetros o técnicas, las cuales son las más necesarias a la hora de diseñar: La técnica visual más dinámica es el contraste que se contraponen a la técnica opuesta.

Las técnicas son los agentes del proceso de comunicación visual; como son diversas las formas de proceder ante una solución visual, son distintos los formatos y los medios, como pueden ser sencillos o complejos, las formas de resolver un problema visual, pero sin importar la sencillez o la complejidad del desarrollo siempre y cuando sea una solución comprensible.

Cuando miramos, hacemos muchas cosas, pues vemos principalmente un campo grande con muchas cosas y gran cantidad de toda clase de símbolos que son necesario discernir para clasificar el mensaje únicamente necesario, este proceso es simultáneo y esta también ligado al proceso y a la circunstancia.

La sociedad consideró al artista como el individuo capaz de comunicarse visualmente. Se dice que el arte es una representación de la realidad, entonces, los medios audiovisuales modernos son medios naturales de expresión artística, pues representan la vida casi como un espejo y hoy en día podemos manipularla para la expresión de ideas.

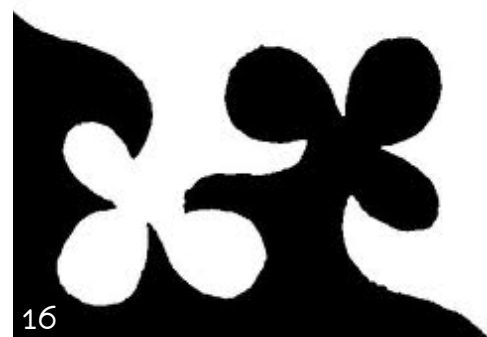
La Gestalt

La teoría de la Gestalt introducida en Alemania en el siglo XX donde sus principales exponentes son Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin, trata de los componentes psicológicos que actúan como componentes sensoriales de la memoria basados en la experiencia de cada individuo que funciona como la reunión de varios elementos dentro de el todo, por lo tanto un elemento no reuniría las características necesarias para crear una composición. Están presentes las siguientes leyes:

Ley general de la figura y fondo:

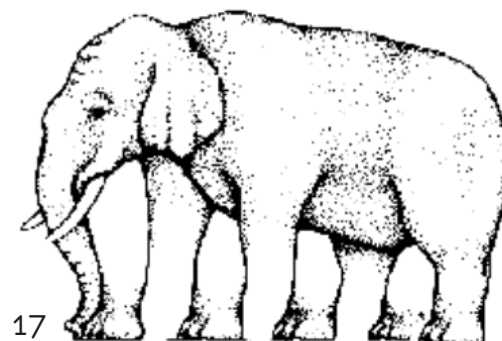
Figura: Es la que actúa dentro del espacio, percibiéndolo como la forma principal de una composición.

Fondo: Es donde se desarrolla la figura, esta contiene todos los elementos de una composición.



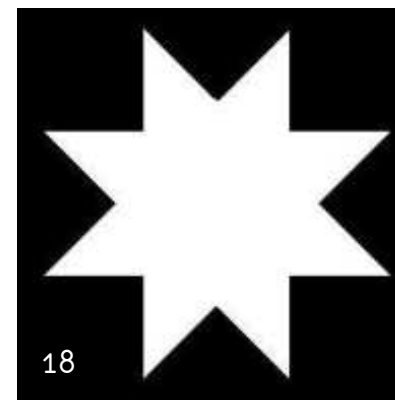
Ley general de la buena forma (simplicity) (organización):

Los elementos son organizados en figuras lo más simétricas, regulares y estables que sea posible.



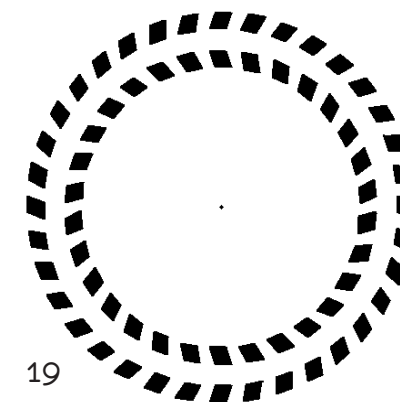
Ley de la Prägnanz (Pregnancia):

Que afirma la tendencia de la experiencia perceptiva a adoptar las formas más simples posibles.



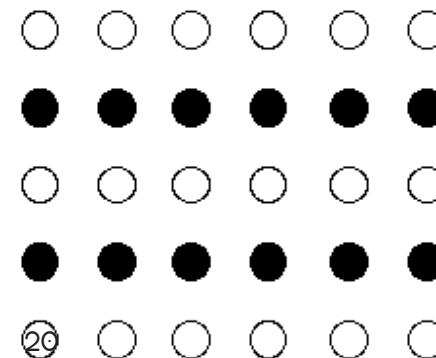
Ley del Cierre:

La mente humana tiende a cerrar elementos que visualmente se encuentran separados, pero tienen una secuencia en común.



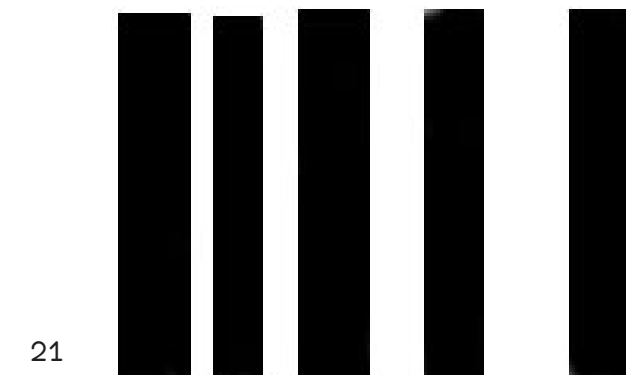
Ley de la Semejanza:

Se trata de la agrupación de elementos por una similitud tanto de la forma, el tamaño, el color y el brillo de los elementos.



Ley de la Proximidad:

Trata de agrupar elementos que tienden a unirse por el espacio generado entre ellos.



Ley de Simetría:

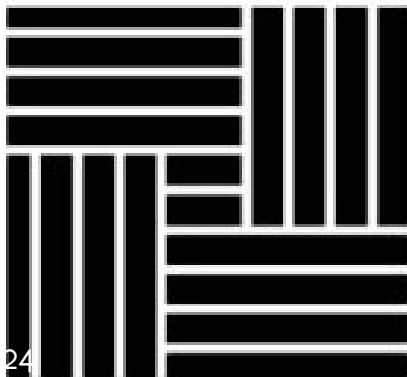
Esta ley une elementos equilibrados simetricamente para dar forma a un todo.



22

Ley de la Comunidad o de movimiento:

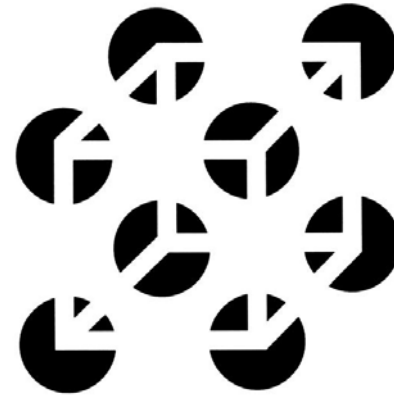
La dirección juega un papel importante en esta ley al agrupar los elementos que tienden a moverse en un mismo sentido.



24

Ley de Continuidad:

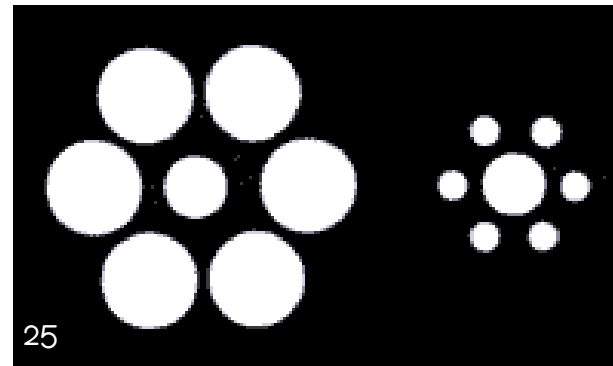
Nuestra mente crea continuidad de una forma aunque su patron ya no sea perceptible.



23

Ley del contraste:

Las cualidades de los elementos son mas notables según su posición (como el tamaño).



25



DISEÑO
Básico

Niveles de Representación

Se considera que dentro del diseño básico se encuentra la siguiente clasificación:

Figurativo:
Realismo

Simbólico:
Lenguaje metafórico

Abstracto:
Simplificación

50

51

Constituyentes Básicos de la Forma

Punto:

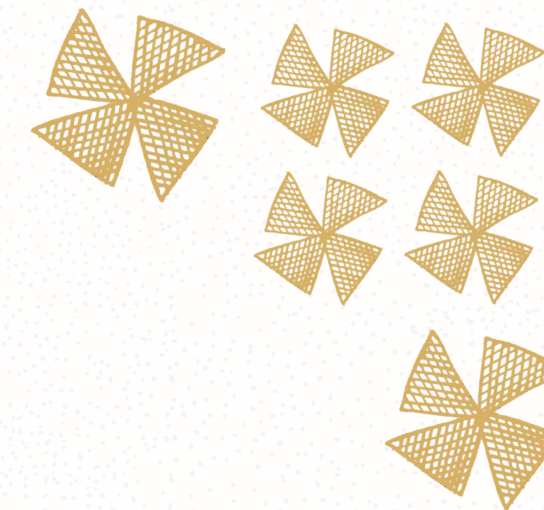
Es una forma que nos indica una posición en el área no consta de una longitud o anchura formando así una área muy pequeña en una composición.

Línea:

Cuando se habla de la línea se dice que es direccional, juega en una área cortándola o rodeándola, en ella puede presentar diferentes interacciones con ella misma.

Plano:

Es el forma primordial que sólo posee dos dimensiones, y que dentro de el se puede componer infinidad de formas compuestas por puntos y rectas, este se descompone en tres aspectos :



- Forma

Es el espacio que se limita por bordes y que tiene como propósito la composición de formas dentro de él, se crea un sinfín de interacción entre el plano y su contenido, la forma hace relación con las formas geométricas (cuadrado, triángulo, rectángulo, etc)

- Descomposición

Obedece a soluciones estructurales a las que se llega por medio de un por ser y un sentir, por esta razón no existen formulas que garanticen una buena obra como si fuese magia. Es importante la disposición y organización de los elementos que van a constituir una obra con un único objetivo de conseguir un efecto expresivo y de atracción de comunicación logrado como resultado de la armonía del conjunto de los elementos, destacándose dentro de la composición esta un factor que es el centro focal o centro de atracción y los demás elementos actúan en base a este, tiene que ser el elemento jerarquice dentro de la obra.

- Fondo

Actúa en un sola forma pero incluyendo dentro de la composición todos los aspectos del lenguaje (punto, línea...) y las variables visuales (forma, color...), Cada aspecto guarda su relación individual sin afectar al todo, pero si creando armonía y orden dentro de la obra.

El Espacio

Aquí tiene un gran valor el espacio ya que todos los factores armónicos juegan para encontrar armonía juntos, siempre interactúan los dos aspectos ya sea para crear una unidad o para destacar a una de las dos partes.

Real

Es aquel que esta siempre presente rodeándonos, es multidimensional extendiéndose infinitamente.



Virtual

Es aquel que se forma mediante la visualización del individuo, dándole diferentes puntos de representación según el espectador.



Matérico

Es en el cual se imprime todas las imágenes pensadas por el hombre, siendo bidimensional y finito, se crea en el un resultado mediante la organización colores, líneas, blancos, etc.

- Positivo

Se denomina al espacio utilizado o lleno por diversos elementos

- Negativo

Es el espacio que queda restante o el espacio no utilizado, casi siempre lo define el fondo.

- Liso

Se crea mediante la composición de formas iguales, que se asemejan al espacio bidimensional.

- Ilusorio

Se crea mediante la alusión de profundidad en el plano.



Retícula

Esta es la que se utiliza con mas frecuencia en las estructuras de repetición, utiliza una serie de líneas horizontales y verticales que se cruzan de manera igual la una con la otra, formando espacios de la misma dimensión. Con este tipo de alineación se consigue formar módulos de la misma cantidad de espacios, arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha, es decir, las direcciones verticales y horizontales quedan equilibradas.

En la retícula básica se presentan algunas variaciones :

Cambio de proporción

Las subdivisiones que aparecen con el corte de las líneas verticales y horizontales, pueden variar pasando de ser cuadrados a rectángulos creando un mayor énfasis en la dirección.

Deslizamiento

Se puede deslizar cada fila hacia arriba o hacia abajo, este proceso nos da como resultado una retícula no proporcional pero con mas dinamismo.

Reflexión

Una fila de subdivisiones estructurales, pueden ser reflejados y repetidos en forma alterada o regular.

Divisiones Ulteriores

Estas se dividen en formas más pequeñas o más complejas, dando como resultado campos de igual forma y tamaño.

La retícula hexagonal

Combinando seis unidades espaciales adyacentes de un enrejado triangular se obtiene un enrejado hexagonal.

Los pastos - Catálogo de motivos precolombinos

Cambio de dirección

Las líneas tanto horizontales como verticales se pueden inclinar dependiendo de ángulo que uno necesite, así se provoca una sensación de movimiento.

Combinación

las subdivisiones estructurales pueden ser integradas para hacer formas mayores o quizás mas complejas, dando como resultado formas iguales, ajustando entre sí.

La retícula triangular

Inclinando las líneas de la estructura nos permite formas triangulares y con tres direcciones, por supuesto de igual forma y tamaño.

Curvatura o quebrantamiento

Todo el conjunto de líneas horizontales o ambas, pueden ser curvados o quebrados en forma regular, lo que deriva a subdivisiones estructurales que pueden seguir siendo de la mismo forma y tamaño.

Interrelación de la forma



Distanciamiento:  29

Las formas juegan con la ilusión de separarse y de unirse.

Toque:  30

Las formas se unen, sin que haya un espacio separándolas.

Superposición:  31

Las formas se unen hasta llegar al punto de que una pareciera estar encima de la otra.

Penetración:  32

Las formas se unen creando un espacio en negativo justo donde se presenta la interacción de las dos.

Unión:  33

Las formas se unen fundiéndose la una con la otra.

Sustracción:  34

La unión de las dos formas una en positivo y otra en negativo, crea una ilusión de sustracción.

Intersección:  35

Parecido a la penetración, donde solo es visible donde las formas se unen.

Coincidencia:  36

Las formas coinciden exactamente la una con la otra.

Variables Visuales de la Forma

Color

El color se muestra a través de la percepción visual, creando sensaciones a partir de mensajes que expresa mediante diferentes situaciones de luz, longitud y saturación. Donde encontramos:

- Monocromía:

Es la forma de la representación de la forma mediante una sola gama de color.

- Analogía:

Una analogía los colores se parecen entre sí, tienen una relación de semejanza. No puede hablarse de una analogía como cualidad del color, ya que los colores tienen una relación directa el uno con el otro en la paleta cromática.

- Contraste:

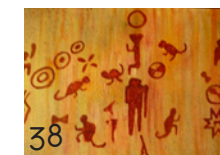
Es la técnica de llevar el concepto, el instrumento o una estrategia visual, es la forma de llamar la atención mediante la expresión visual de cromas y tonalidades, también mediante el contraste de formas, de valor, de texturas, de tamaños, de dirección, de posición.... dándole más valor a los significados y claridad a la formulación visual, de los contenidos o de los mensajes, es así como se les puede resaltar dándoles más importancia dentro de la composición

- Psicología del color:

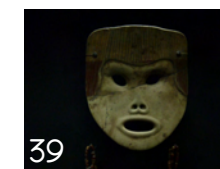
Es la relación directa de los colores con la psicología del hombre, se puede decir que es la interpretación de las emociones que causa un color con la relación del cerebro y esa reacción física ante esa sensación producida por un color.



37



38

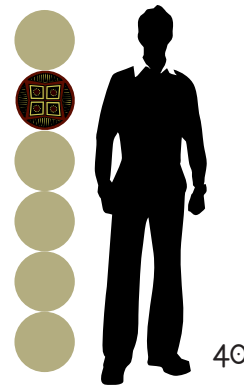


39



Tamaño

Nos permite tener un conocimiento mas amplio dentro de lo que es el dibujo, puesto que se puede obtener información ya sea por la observación o documentos. Se toma como referencia un objeto pequeño y se lo compara con cualquier otro objeto en la naturaleza, así podemos darnos cuenta de la importancia de las proporciones para realizar un obra con gran valor estético, creando un mapa mental de cuantas veces puede caber un objeto dentro de otro y llevándolo al plano ya sea por retícula o por uso de la escala.



Dirección

Izquierda-derecha/descendente/ascendente/centrifuga/centripeta/concéntrica/exentrica/convergentes/divergentes.



Textura

Textura aparente que adquiere una superficie como resultado de la combinación e interrelación de los colores y valores tonales.



Factores Armónicos

Composición

Es crear una obra con un sentido de organización de las formas que la componen, es así como se lleva el resultado a tener un aspecto estético, expresivo y funcional.

Tensión o atracción

Se presenta sobre todo al mirar objetos irregulares a los círculos, este es uno de los elementos con los cuales se debe tener precaución al momento de componer, pues es una de las sensaciones por las cuales el receptor experimenta reacciones, pues es una de las características que podría causar tensión o estrés.

Unidad

Se crea mediante la variedad de objetos que se armonizan dentro de una composición con afinidad, conexión y coherencia para crear un todo.

Es importante que cada elemento tenga una relación entre si o que a la hora de unirlos conserve su forma e intencionalidad individual.



Armonía

Es un sentido asociado que acoge todas las manifestaciones individuales para cerrar un mismo espacio en el que se logra un mismo fin o una gran unidad. Según la variedad que contenga el espacio y la unida que estas representen entre si mas armonía se van a lograr llegando a generar un sentimiento de belleza.

La relación armónica se anima pues por la presencia de fuerzas contrarias, de tensiones de opuestos: unidad y variedad, contrastes por los cuales tienen lugar a la armonía; no hay luz sin sombra, noche sin día, blanco sin negro, etc

Contraste de forma

Es esa diferencia entre los objetos creado mediante: El tamaño, la textura, variables de luz, etc.

Proporción

Con respecto al todo es el valor de dimensión y cantidad, tiene que ver con la relación de las partes con la adecuación y armonía, según los fines que uno desea dentro de una composición entra a jugar un papel particular la proporción, siendo esta la juega directamente con aspectos tales como dimensión, tamaño, color, textura, cantidad.

Variedad

Es el cambio y la diversidad creando en la composición un aspecto de riqueza y dinamismo e interés por descubrir en ella sus relaciones o sus asociaciones, para esto es necesario realizar cambios de tamaño, dirección, posición, forma, color, valor y distancia.

Ritmo

Se da en diseños abstractos queriendo representar diseños figurativos en los cuales hay movimiento, lo que hace el diseño abstracto es lograr un espíritu y ritmo mediante la manipulación de dirección del espacio y los objetos. En donde encontramos:

- **Por repetición o adición:** Consiste en crear un movimiento igual de objetos iguales en un espacio igual.

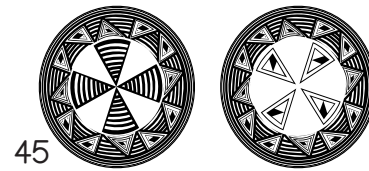
- **Por alternancia:** Consiste en la repetición elementos iguales en espacios desiguales que crecen o decrecen.

- **Por gradación:** Consiste en la composición de elementos que crecen gradualmente o decrecen en un espacio constante.

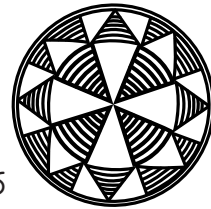
- **Variable o compuesto:** Se compone de elementos desiguales en espacios desiguales.

Ritmo oculto:

Cuando los elementos de una composición no están regidos por una estructura modular se presenta esta clase de ritmo, este tipo de ritmo se encuentra presente en la mayor parte de las obras de arte figurativo. En muchos casos, el modulo estará constituido por una curva o un ángulo simplemente.



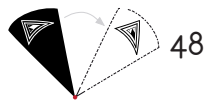
45



46



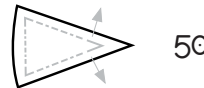
47



48



49



50



51



52

Equilibrio

Se refiere a la alineación horizontal o vertical del objeto que se ve, para medir de esta manera al peso que tiene un objeto dentro del plano visual. Hay dos clases de equilibrio:

Equilibrio Simétrico

Responde al principio de la balanza, se genera mediante la ubicación de objetos de igual forma reflejados a lado y lado de un eje. Hay dos clases de simetría:

- **Simetría estática:** También llamada de reflejo, consiste en la colocación de la misma forma de manera directa opuesta donde sus elementos queden cara a cara como su fuese el reflejo de la figura principal.

- **Simetría dinámica:** Se crea mediante la rotación de la figura partiendo de un eje, colocando sus elementos de forma opuesta invertida.

Equilibrio Asimétrico

Se ubican los objetos en un centro de gravedad, creando un espacio mas dinámico, en el cual, hay atracciones opuestas que generan una composición menos rigurosa y más flexible, por esto este tipo de equilibrio es también llamado EQUILIBRIO OCULTO.

- **Simetría de identidad:** Se forma a partir de la creación de un relieve en la composición, se hace mediante la superposición de la figura o de la rotación de 360° sobre su propio eje.

- **Simetría Traslación:** Es la forma de generar una repetición de un plano creando un cambio de posición pero no de dirección, dando lugar a un diseño regular ordenado, el cual, puede ser medido.

- **Simetría Rotación:** Es cuando se produce un cambio de dirección y posición frente al centro de referencia en varias formas, creando una ilusión de estar sujetos junto a un eje imaginario en común en la composición.

- **Simetría Reflexión:** Es generar una ilusión de reflejo en un espejo respecto a las imagen o imágenes que interactúen en la composición, el resultado tanto de la reflexión como de la imagen resultante tiene que ser completamente simétrico.

- **Simetría Dilatación:** Consiste en modificar el tamaño de las formas; creando la ilusión de movimiento en el espacio y de profundidad en el plano.



53



54



55



56



57

LOS PASTOS

Se ubicaron en el llamado callejón interandino de los Andes Septentrionales en la zona de frontera Colombo-Ecuatoriana, el Charchi Norte del Ecuador y suroccidente de Colombia en el actual departamento de Nariño, sus asentamiento se distribuyeron entre los municipios de Ipiales, Aldana, Guachucal, Cumbal, Mallama, Yascual, Túquerres, Guaitarilla, Imués, Sapuyes, Iles, Funes, Córdoba, Puerres, Gualmatán, Contadero, Pupiales; En esta zona del altiplano nariñense caracterizada por ser muy fría ya que esta a 3000 m.s.n.m y muy fértil por sus suelos montañosos y volcanicos fue hogar de esta cultura que estuvo poblandola durante el siglo VIII y el siglo XVI, considerada unas de las culturas más avanzadas de las que habitaban estas tierras durante la llegada de los españoles.

Los cacicazgos fueron la principal organización socio-política, se reunían varios grupos con sus caciques llamados federaciones que a la vez eran dirigidos por un cacique principal. Las federaciones formaban unos fuertes lazos entre sí por intercambio matrimonial y comercio, algunas eran bastantes poderosas económicamente debido a estos aspectos así mantenían viva la comunidad, como es el caso de Guachucal y Tulcán. El cargo de cacique se heredaba en la familia al hijo mayor, en caso de no existir hijo varón se hereda a la hija mayor.

Utilizaban hachas de piedra para sembrar, en otras se servían de metates y piedras de moler, entre estos utensilios se destacan sus finas vaji-

llas, compuestas de compoteras, escudillas, así como hermosas ollas trípodes y globulares, para almacenamiento utilizaron ánforas y jarras.

Con respecto a sus creencias, los pastos compartían puntos de vista con respecto a la muerte muy similares a otras culturas suramericanas y orientales.

La muerte jugaba un papel muy importante dentro de sus creencias, ya que ellos creían que era el paso hacia la otra vida por eso el entierro se hacía acompañado de vasijas de maíz, chicha, cuentas de collar, y otros elementos que servían para realizar este viaje, según el estatus social del difunto se organizaba la tumba con objetos de más valor como el oro.





Aspectos Cotidianos

Mono

El mono es más andino que amazónico ya que en el sector ecuatorial y sur de Colombia puede corresponder al mono capuchino y al aullador que fueron los que habitaron estas zonas durante estos periodos, con características singulares tales como su cara blanca y cola enrollada. Igual que a la rana le rendían culto al decir llamaban la lluvia cuando croaban o aullaban.

En la gráfica se lo representa con líneas geométricas en sus patas expresión amable y simpático, hace suponer que se lo tomaba como una energía complementaria ya que en los diseños no se lo encuentra como figura principal. Rindieron culto a animales como el mono y la rana que llamaba la lluvia cuando croaba.

Venado

Se representa muy ligado al guerrero, la caza y al apareamiento gráfico de cuerpo entero y en rebaños con abstracción de sus cornamentas, se puede decir que era el venado de cola blanca por restos encontrados en tumbas.

Aves:

Se representaban por su variabilidad en el ejercicio ya sea por ser rapaces, trepadoras, gallináceas, zancudas, palmipedas, cantoras y colúmbidos. Se toma como símbolo chamánico al tomar sus plumas para sus coronas representando el vuelo estando muy presente el colibrí entre otros. En algunas especies como la tórtola se ve presente la muerte y la perdiz esta presente en los mitos.

Cazador

Utilizaron lanzas de chonta y propulsores de estófica para disparar sus flechas, esto se representaba en cerámica y arte rupestre, las figuras de cazadores de la cerámica tuza constatan el uso de estófica, esta costumbre los emparenta con gente del Amazonas. Se ven representados claramente ganchos de Atlatl de esto se ha encontrado tanto en cerámica como en piedra, algunos con aditamentos zoomorfos como monos o aves en forma triangular, los personajes masculinos se muestran con adornos e instrumentos de protección, cubriéndolos de hombros a rodillas, llevan máscara triangular y un tocado de plumas, en la cerámica Pasto es típico encontrar este

personaje en escenas de cacería de venados, también aparecían el zorro y el mono, así mismo cazaron aves como se mira en las pinturas de platos cerámicos, para esta labor se ayudaban con unas redes de forma circular que también se presume se utilizaban para la pesca ya sea en la laguna Azufral o Cumblan en ríos y quebradas.

Pareja de zorros

La presentación de animales en pares es de tradición andina y obedece a la concepción del origen dual desde los gemelos genésicos, se lo representa por su astucia y habilidad poniéndolo como compañero de chaman.

Serpiente

Quizás pueda representar la fertilidad y la tierra, agua o espiral queriendo explicar lo sinfín o eterno, su gráfica presente como zig-zag, un ojo, una fauce, una espiral o ritmo oculto.

El jaguar

Se concebía con un símbolo de poder presente en él la fuerza del sol, la sexual y la creación del poder masculino gracias a las características como sus fauces, piel, garras y músculos.

Estrella de ocho puntas

Denominada desde hace unas décadas "sol de los Pastos", forma recurrente en decoración de platos y arte rupestre es una figura geométrica simétrica que nace por la curiosidad del conocimiento del cosmos como una estrella de ocho puntas. Siempre se la utiliza como figura principal en la composición y alrededor se desprende un sin fin

de eventos tales como: la caza, la comunidad, la naturaleza, rituales, etc.

Según Armando Labboe como símbolo de dualidad hace suponer representa al planeta Venus con su doble línea dice que Venús no es el mismo en la mañana y en la noche convirtiéndolo en una estrella especial.

La vivienda

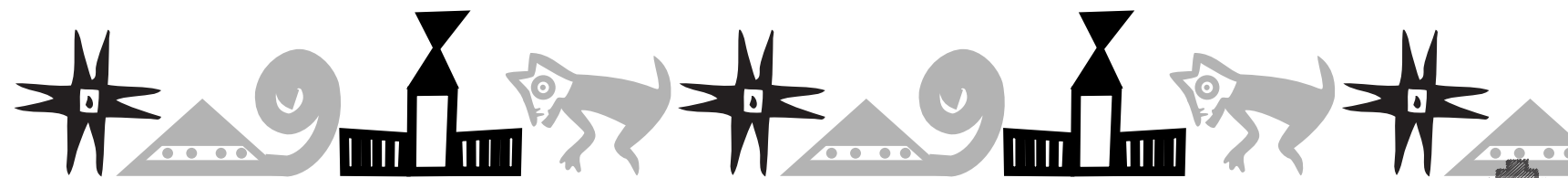
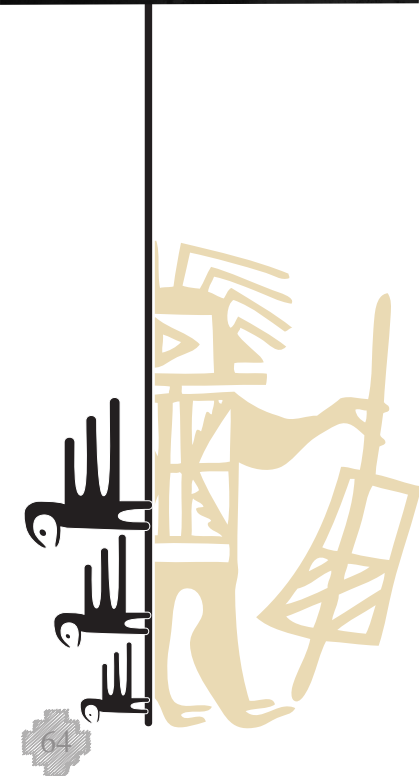
Las casas eran redondas llamadas Bohios hechas de tierra pisada que se ubicaban en poblados circulares con dos o más bohios, por lo general se sitúan en las partes altas de los cerros.

Espiral

Un dato etnográfico entre los andinos de la sierra nevada explica que la espiral para los indígenas es el sol, es un motivo desarrollado en orfebrería como personera, cuando su forma se relaciona con la representación de serpientes se trata de espirales con un surco ancho.



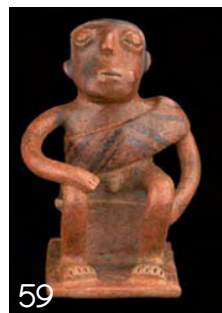
Según Antonio Grass, Oswaldo Granda María Victoria Uribe en el libro "Animales mitológicos" y "Mito y Arte Indígena en los Andes" nos habla de los Animales mitológicos



La cerámica Pasto

Considerada con el mejor grado de desarrollo entre las culturas que habitaron esta región, el trabajo en el negativo que de alguna manera se realizaban cubriendo las figuras con alguna resina o cera para pintar su contorno y que la figura quedara con el color de la cerámica fue uno de los desarrollos más notables. Se observan tres estilos cerámicos diferentes que fueron catalogados por Alice de Francisco en el año 1969 que lo realizó según el lugar donde se encontraban, estos son: El Capulí, Piartal y tuza

Según Ronald J. Duncan y María Victoria Uribe en el libro "Arte de la tierra" nos habla de los periodos cerámicos



Capulí:

Se ubica entre los años 850 A. de C y 1500 D. de C. en los sitios como Pupiales, Ipiales, Potosí, Pasto, según excavaciones hechas en estos sectores por personajes como Uhle, Grijalva y Francisco. El arte tuvo lugar en el aspecto funerario ya que el aspecto doméstico no tenía buena factura, la principal característica fue la pintura negra sobre rojo con motivos geométricos entre líneas perpendiculares, grecas, cruces, rombos, mallas, espirales en forma de triángulo y formas de diamante que se convierten en el triángulo para crear módulos con un patrón de repetición de 2-4-6-8 hasta 16 módulos con figuras zoomorfas en la pintura, figuras antropomorfas y zoomorfas modeladas en esculturas y vasijas, se destacan los coqueros, cargadores, copas dobles y triples, vasijas globulares. Figuras que no comunican sentimientos humanos sino un estado de conciencia como lo es el mambeador que muestra el rango en la comunidad y el dominio masculino, es una figura sentada en un banquillo mientras la figura femenina en el suelo, son formas que se basaban en lo visual sin que hubiese una narración o descripción de ellas.

Piartal:

Se ubica entre los años 750 -1250 d. de C. se desarrolla en los sitios de Cumbal, Pupiales, Guachucal, Catambuco y Chachagüi. Aparece la policromía en sus piezas el negro, rojo, ocre y además el negro sobre rojo, se presenta una repetición de módulos más asombrosa y figuras geométricas nuevas como el círculo y líneas paralelas repetitivas con el mismo patrón del periodo capulí, juega más con patrones divididos en cuadrantes para componer un diseño total mediante la repetición de los módulos.

Aparece el diseño de mariposa de una forma más elaborada con dos trazos que unen las esquinas de un cuadrado formando un vértice (X) llamado mariposa doble, la espiral adopta una modificación para convertirse en un gancho angular que puede tener 2-3-4 derivaciones. Las formas zoomorfas son más estéticas jugando con la abstracción hasta llegar a la geometría pura



Tuza:

Se ubica entre los años 1250 - 1500 D. de C. se desarrolla en los sitios de Pasto, Pupiles, Ipiales, Iles y Buesaco, Utiliza uno o mas colores como negro, marrón, rojo y mas con diseños en positivo, el nivel de composición y diseño es altamente hermoso, se utiliza el mismo sistema de los periodos anteriores pero con patrones mas complejos.

Nace un interés por el universo donde nace una representación mediante la estrella de ocho puntas y el sol.



El diseño tuza se divide en dos: Unidimensionales y Multidimensionales

Unidimensionales

Tiene una figura principal que agrupa toda la composición, esta a su vez se divide en dos formatos Concéntrico y mariposa

Cocéntricos: Por lo general se componen del destello del sol, con 3 círculos concéntricos y un patrón de 16 rayos donde en el círculo del interior se encuentra un patrón radial, en el círculo del centro las líneas largas de los rayos y en el círculo del exterior los trazos mas cortos que dan la apariencia de banderas, este tipo se lo conoce como TUZA 1.

Mariposa: Con un trazo en X y dos figuras estilizadas se reflejan de un cuadrante a otro.



Multidimensionales

Se componen de elementos complementarios entre sí o duales; aquí se conoce o lo llamado TUZA 2; en el cual, se divide en cuadrantes de 8 ejes en cada de los cuadrantes haya composiciones negativo y positivo con elementos que se contradicen tanto en forma como en dirección y color.



Pensamiento

Cosmología

Existen muchos relatos de los Pastos que le dan una explicación al orden del universo dentro de esta cultura, todos en una base a una oposición y unidad, el caos y el cosmos, lo simétrico y asimétrico, es así como simbolizan estos aspectos en seres como: "dos perdices poderosas", "El Chispas y el Guangas" y "dos brujas o brujos poderosos", cada uno de estos símbolos contenían una mitad del mundo por eso se contradecían para formas y ubicar cada cosa en el universo ejemplo: el arriba y el abajo, el adentro y el afuera, el mar y la tierra, lo negro y lo blanco, el oriente y occidente, la pobreza y riqueza, etc. Siempre creando un caos y un conflicto del orden del mundo, pero todas las historias terminan en que se llega a formar una unidad perfecta, equilibrada y armónica con todos sus encantos.

Cosmogonía

Para Los Pastos el origen de la humanidad y de los dioses lo representan dentro de 4 elementos que son: el agua, fuego, tierra y aire, para ellos era un principio fundamental la combinación entre estos elementos y el hombre, por eso la creencia que la vida se origino al combinarse el agua, la tierra y el hombre surgió de los pantanos resultantes de este proceso.

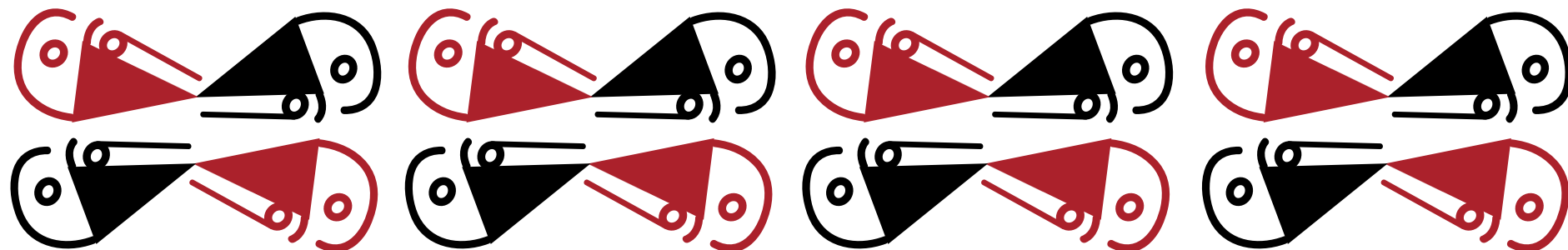
De allí ellos dan el significado al origen de su pueblo, puesto que los mitos relatan una combinación entre el cerro de Cumbal y la laguna de la Bolsa dando como resultado la primera pareja de caciques y de ahí nacen los descendientes de la cultura de los Pastos.

Cosmovisión

Turumama es la madre tierra ,a la cual, le rendían culto de todas las formas dándole un poder de vida propia a todos los aspectos geográficos tales como: ríos, volcanes, montañas, plantas, etc. por eso el trato que se daba a la naturaleza se devolvía en castigo o recompensa, esa era la forma de explicar los fenómenos que afectaban los cultivos, la comunidad, el tiempo y espiritualidad. El hombre Pasto podía tener contacto profundo con la tierra mediante el respeto que se ejercía sobre esta misma.

Los Pastos formaron relaciones de dualidad entre algunos elementos tales como: el antes y el después, el adentro y el afuera, el arriba y el abajo, el mundo propio y el impropio; De aquí sale un saber fundamental de la cultura de los Pastos que es el chagra, el cual tiene su desarrollo en el dar orden y preservar las casas para un futuro, por eso ellos creían que al sembrar sabiduría se cosecha nuevos conocimientos.

En las siguientes historias entenderemos que el mundo es un universo cambiante que transita entre la oposición y la unidad, el caos y el cosmos, resultantes de la presencia contradictoria simétrica o asimétrica, manifiesta y latente de dos esencias mitades simbolizadas como dos pájaros poderosos o por el chispas y el guangas, oposición unidad que se dan, se expresan y se resuelven como conflictos antagónico, como alternancia, como turno, como complementariedad o como mediación, siempre poderes duales, siempre en oposición pero siempre buscando el equilibrio, la armonía, la unidad, en tanto que siendo los mismos o en el mismo poder son opuestos ”.



Leyenda de las Brujas

Que había dos indias viejas poderosas brujas que eran dos perdices, una venia del Ecuador, la otra de Barbacoas, una blanca, otra negra, una del oriente, otra del occidente, buscaban el centro del espacio, del tiempo para crear o recrear el mundo para decidir dónde queda el adentro, el afuera, el arriba y el abajo, esta vida y la vida antes y después de la vida. Espacios y tiempos esenciales que llevan dentro de si todas las cualidades cosmológicas, con lo anterior decidían donde quedaba el mar, la selva, las minas de oro, lo caliente, la tierra, la agricultura, las provincias, las montañas, lo frío, la sociedad civilizada, el mundo de los muertos, el mundo de los vivos, el mundo presente, pasado y futuro.

Con tal propósito decidieron hacer una apuesta que consistía en juntar las caras, cerrar los ojos, lanzar una escupa o una flor al aire y salir bailando volteando las caras, de acuerdo para donde quedarán mirando las caras así quedaría ordenado el mundo. Ellas podían crear el mundo o reorganizarlo porque ellas eran el mundo en su oposición dual y sus principios de unidad.

Leyenda del chispas y el guangas

Eran dos brujos poderosos que llegaron a los andes y que encontrándose en el centro de ese lugar se enfrentaron apostando el que gane a pelear, se metieron en un canasto y tocando un tambor se volvieron tigres, con el poder del enfrentamiento lo revolviéron todo, lo que era para allá quedo para acá, lo que era arriba quedo abajo, lo que era adentro quedo afuera, lo que era adelante quedo atrás, lo que era pasado quedo futuro y lo que era presente quedo pasado, lo que era oscuro quedo claro, etc.

Pieza Editorial

Se deriva del diseño gráfico compuesta principalmente por páginas o pliegos, guiada por la diagramación y composición de tipografía donde se realiza las familias y demás actitudes propias de los textos, revistas, diarios, publicaciones, etc. . Es fundamental también para la correcta edición y legibilidad de estos recursos de comunicación gráfica escrita.



Catálogo

Es una pieza editorial que nos permite mostrar una lista ordenada de un tipo específico de objetos, con el objetivo de clasificar y describir sus características.

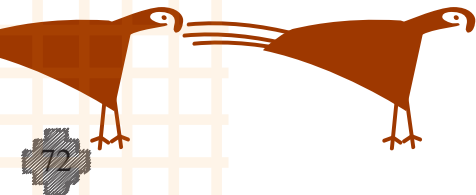
El termino catálogo viene del latín catalogus que quiere decir lista y registro. Un catalogo se puede comprara con todo aquel documento que nos permita una información de cualquier base de datos existente, ejemplo:

Es comparable a un diccionario (catálogo de palabras), un nomenclador (catálogo de poblaciones) una guía telefónica (catálogo de números telefónicas) o un censo de población, etc.

Infografía

Entre lo que mas se acerca a lo que una infografía quiere lograr en los receptores es una visualización de información, la cual pretende potenciar la comprensión de los lectores, mediante gráficos y textos que se complementan el uno con el otro, las temáticas que se logran representar en una infografía son muchas, es decir, se podría aplicar a cualquier temática existente (científica, deportiva, histórica, cultural, literaria, etc)

Llegar a un concepto claro sobre cómo aplicar una infografía o a lo que es realmente, no se podía lograr con mucha facilidad ya que cada expositor sobre esta área tiene una forma de pensar diferente pero su función es la de informar.



MUSEO LARCO

44678 piezas catalogadas

Ingresar término de búsqueda: [Búsqueda avanzada](#)

Número de registros: 5859 PÁGINAS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>
 Ir a página:

<p>ML004369 Botella gotele asa estribo escultórica representando coito entre hombre y mujer. La mujer está tumbada y en posición de cúbito ventral. El hombre tiene turbante, taparrabo y está sosteniendo con la mano la cabeza de la mujer. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004374 Botella gotele asa estribo escultórica representando coito entre hombre y mujer. El hombre tiene tocado. Los personajes están unidos por el mentón y vientre. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004375 Botella gotele asa estribo escultórica representando coito entre hombre y mujer. El hombre tiene turbante y taparrabo. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004396 Vaso escultórico representando mujer sentada con pañuelo, pectoral y vulva descubierta. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>
<p>ML004397 Botella gotele asa estribo escultórica representando momento previo a la penetración entre hombre y mujer. El hombre está flaqueado por dos mujeres. Las mujeres están en posición de cúbito dorsal. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004398 Vaso escultórico representando coito vaginal entre hombre y mujer. La mujer tiene collar y está en posición de cúbito dorsal. El hombre tiene arrugas en el rostro, turbante y taparrabo. Los personajes están unidos por el mentón y el vientre. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004399 Botella gotele asa estribo escultórica representando coito anal entre hombre y mujer. El hombre tiene turbante y está tocando seno de la mujer. Ambos personajes están echados de costado. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>	<p>ML004400 Botella doble cuerpo asa puente cantada silbadora representando coito anal entre hombre y mujer. La mujer está de cúbito ventral. El hombre tiene tocado de dos puntas y pene desmesurado. Realista.</p> <p>Ver ficha completa</p>

LA TRILOGÍA, AL DETALLE.

RESUMEN

1885 1955 1985 2015

REALIDAD ALTERNATIVA

121

OUTATIME

YOU'RE FREE!

Los pastos - Catálogo de motivos precolombinos



Ingeniería de papel:

Es la forma de elaborar estructuras o esculturas en papel, cartón, cartulina, etc. Ingeniería de papel o papiroflexia, Origami, kirigami, Kusudama, Maquigami, Son técnicas en papel milenarias, que trata de la formación y unión con varios módulos de papel (dos o tres piezas, muchas veces hasta cien o más) dependiendo del número de piezas que componga la estructura tiene a dar diferencias en su complejidad.

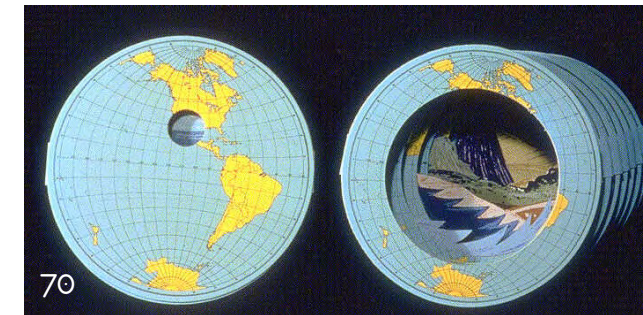
Funciona muy bien para aplicar en el diseño para sus diferentes facetas, publicidad, libros, catálogos, animaciones y muchas más.

Pop up:

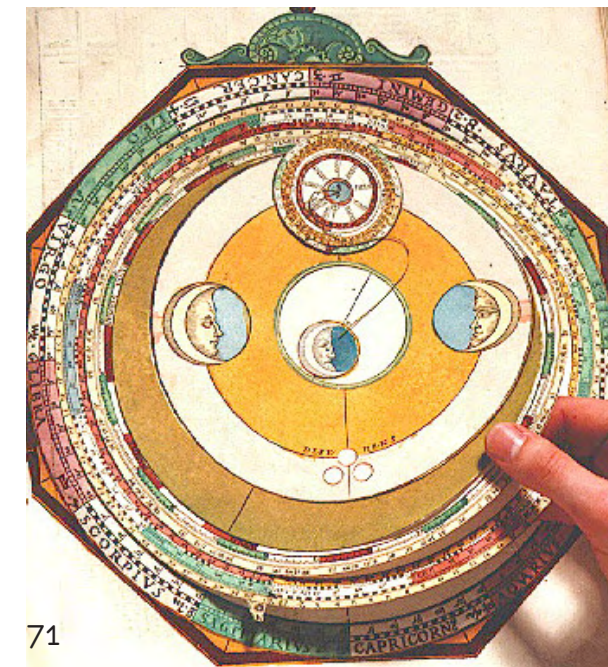
Es una técnica de plegado y corte de papel para crear una estructura de 3 dimensiones móvil, los dobleces trabajan con un sistema que queda al nivel de la hoja cuando esta cerrada pero al abrir la hoja la estructura se forma quedando la figura paralela a la base, su término pop up traduce al ABRE Y SALTA, su función es crear impacto al lector mediante la sorpresa, se crea una curiosidad por seguir navegando y descubriendo, genera un vínculo más directo entre el libro y el lector por eso es una estrategia muy eficaz a la hora de comunicar.



69



70



71

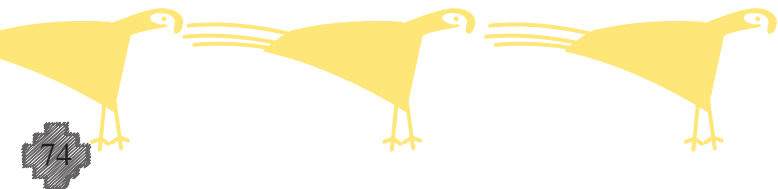
Túnel

También llamado libros Peepshow se compone por unas tiras en forma de acordeón que unen un grupo de páginas agrupadas, por un agujero que tiene la tapa, se observa el libro en la parte posterior en una escena tridimensional en su interior inspirado por escenografías teatrales.

Volvelle

También conocido como rueda consta de un grupo de círculos móviles con un eje en común y se conectan entre sí para generar un análisis gráfico, el autor astrónomo y matemático Apianus, Petrus (alemán, 1526 - 1540) con su trabajo Astronomicum Caesareum, fue el primero en mostrar al mundo este tipo de pieza tan innovadora y de gran poder gráfico, fue utilizado para crear cálculos en sus primeros años, pero después fue tomado por un sinnúmero de profesionales para generar muchas piezas de gran calidad de síntesis y complejidad.

Cualquier posibilidad de uso, desde el control de inventario al uso del color, la conversión de medidas o la conjugación de verbos por su gran poder de composición y organización es utilizado por grandes artistas para llegar a un concepto claro es el ejemplo de la banda de rock Led Zeppelin que utilizó una de estas ruedas en el diseño de su álbum Led Zeppelin III en 1970.



Souvenir



Troquelado:

Es la forma de convertir dos dimensiones en tres, mediante cortes geométricos se crea ilusiones de estructuras tridimensionales dentro de un solo ángulo determinado.

Troquelado Ranurado:

Es crear en papel un efecto de volumen por medio de cortes y pliegues en una abertura de 90 grados, generando piezas de alta elaboración con cortes geométricos y mucha imaginación.



72

Multitroquelado:

Genera estructuras fijas en una base que abre 180 grados.



73

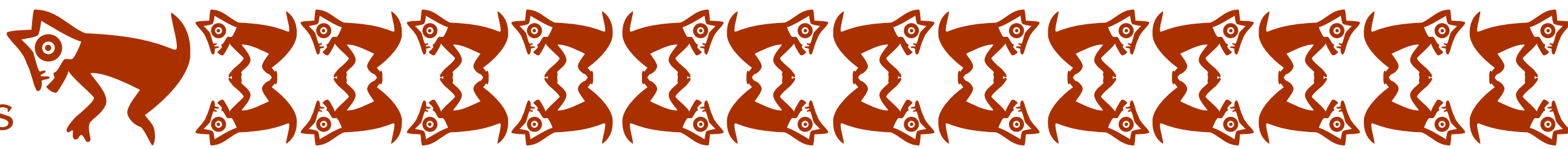
Souvenir o recuerdo es un objeto práctico para atesorar un recuerdo, tiene un poder de recordancia muy alto ya que te permite viajar memorablemente hasta un sitio o una situación en especial, muy utilizado en lugares turísticos. Un ejemplo es el pan francés particularmente popular para llevar a seres queridos en otros lugares entre los objetos que se destacan están: camisetas, ceniceros, edificios Souvenir, libretas, postales, sombreros o tazas, entre muchos otros.



74

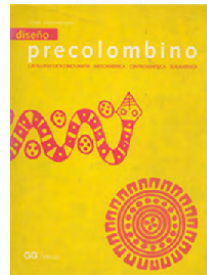


Antecedentes



Documentales

75

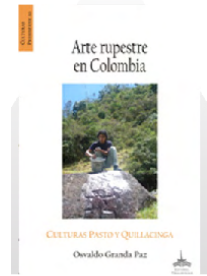


Autor: César Sonderegger

Título: Diseño precolombino: Catálogo de iconografía - Mesoamérica - Centroamérica - Suramérica.

Este catalogo se lo tomó porque en el se muestra una detallada clasificación iconográfica de los motivos precolombinos y ayudó bastante al documentarnos sobre el arte rupestre de nuestra culturas antiguas.

76



Autor: Oswaldo Granda

Título: Arte rupestre en Colombia: Culturas Pasto y Quillacinga.

Este libro ofrece abundante información sobre el arte rupestre de las etnias del septentrión andino donde permite conocer y valorar dicho legado. A través de este registro invita a fascinar con más de trescientos trabajos líticos desconocidos de las culturas Pasto y Quillacinga.

77



Autor: Luz Helena Ballestas

Título: Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano.

De esta investigación se tomó pautas fundamentales de representación de la fauna y de flora impresas en los motivos precolombinos, pero creando una síntesis de diseño formal y una clasificación de diseño básico.

Gráficos

78



Autor: David Consuegra (1939-2004)

Título: Inravisión

Es un buen referente porque sus obras siempre han sido realizadas con unas bases muy firmes prehispánicas. Las cuales se ven reflejadas en sus trabajos, sobre todo en el diseño de marcas, otro aspecto importante es el llamado que este autor hace para que los diseñadores Colombianos se comprometan con la expresión gráfica autóctona.

79



Autor: Dicken Castro

Título: Marca XI Cumbre de Países No Alineados.

El concepto se desprende de todo lo que implica la representación de un tejido en una cultura y que cada etnia tiene su aspecto particular como: color, forma y uso.

80



Autor: Antonio Grass:

Título: Rostros del pasado, símbolos para el futuro

Los trabajos que Antonio Grass han servido de inspiración para la realización de este proyecto, ya que el muestra como logra sintetizar en imágenes toda esa riqueza iconográfica de nuestras culturas, llevando sus diseños y adecuándolos a la grafica, delimitando contornos, ajustando simetrías y proporciones, lleva su diseño a ser funcional para la sociedad.



83

Autor: Alberto Cairo
 Título: Sondas espaciales

Esta pieza dió el ejemplo claro de como usar la línea como conector de análisis gráfico, para este proyecto es de gran importancia ya que se desglosará una pieza en cuadrantes analíticos, similar a la que se presenta.



81

Autor: Apianus, Petrus (alemán, 1526 - 1540)
 Título: Astronomicum Caesareum

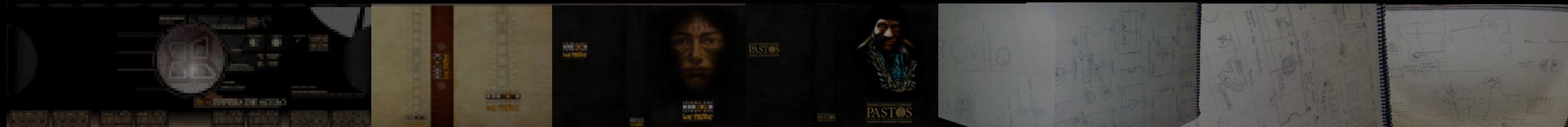
El manejo de los discos móviles en papel y sus maravillosas ilustraciones que se unen por líneas conectoras, fue de suma importancia en la realización de este proyecto, siendo esta la primera pieza que permitía este nivel de análisis gráfico.



CAPITULO IV
DISEÑO METODOLÓGICO



Investigación Cualitativa



Esta investigación se denomina cualitativa porque pretende describir, identificar y comprender mediante texto, dibujos o gráficos las formas precolombinas, así analizar y clasificar según su funcionalidad para dar un significado para poder entender el conjunto de de imágenes que nos presentan.

Proceso Metodológico Fases



	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Momentos	Recolección de información	Planificación de la información (infografía)	Crear el arte final
Momento 1	Observar : Donde se realiza el estudio de campo.	Interpretar : Según los estudios que arroja la información se procede a analizar las piezas.	Bocetar: Este momento define partes importantes del la pieza como numero de hojas, graficas, composición y algunas características formales de diseño.
Momento 2	Revisar : Se estudia los elementos que seran necesarios en el proyecto (fotos, libros, tesis, folletos, catalogos)	Clasificar: Según la estructura de la pieza se procede a determinar que información llevaria cada motivo.	Diagramar: Se define el proyecto ya como una pieza editorial completa, donde se ven aspectos más importantes como tipografias, reticula, cajas de texto, conectores, imágenes.
Momento 3	Organizar : De la información obtenida se distribuye según los momentos del proyecto.	Valorar : En esta parte del proceso se verifica la información que es mas importante tanto grafica como documental para ser aplicadas a la pieza final.	Corregir: Se somete la pieza a valoraciones de todo tipo por parte de colaboradores, donde se sintetizan las sugerencias para crear el arte final.

Fases

Fase 1

Se realizo el trabajo de campo en los sitios donde existen piezas ceramicas de la Cultura de los Pastos.



85

Museo Lorenzo Lucero



86

Museo Zambrano



87

Museo de Las Lajas



88

Las Cruces (resguardo indigena)



89

Museo del Oro



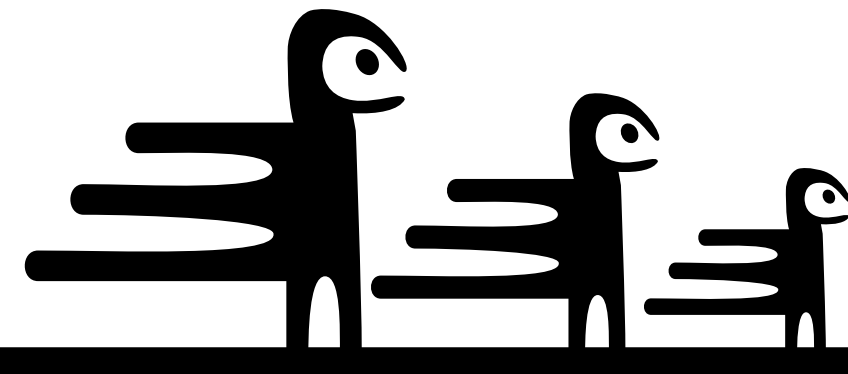
Estudio y organización de la información.



Fase 2

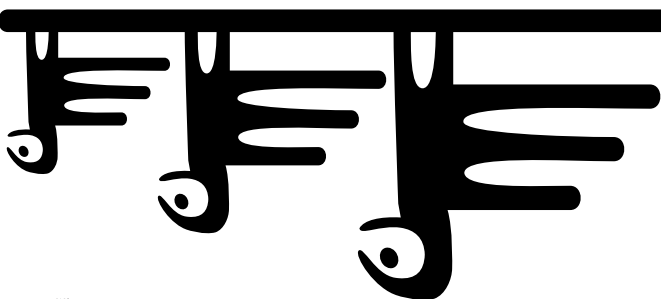
Planificación de la información (infografía)

De esta fase se desprenden tres momentos importantes:



croma	Composición (estructura)																			
	⊗		⊗				⊗				⊗				⊗		⊗		⊗	
	Estilo formal (morfológico)																			
	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico	Abstracto Figurativo		Abstracto geométrico		
Antropomorfas		Zoomorfas	Zoomorfas		Antropo/Zoomorfas	Antropomorfas		Zoomorfas	Antropomorfas		Zoomorfas	Antropomorfas		Zoomorfas	Antropomorfas		Zoomorfas			
negativo- negro																				
negativo - rojo																				
rojo sobre crema																				
cafe sobre crema																				
policromia																				
rojo sobre amarillo																				

2





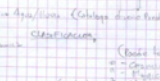
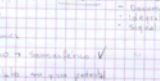
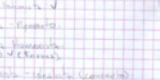
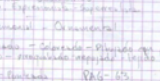
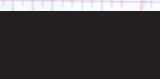





Clasificar: Según la estructura de la pieza se procede a determinar la información de cada motivo, se ha tomado en cuenta aspectos fundamentales del diseño para realizar la clasificación partiendo desde la categoría más importante o macrocategoría hasta la más mínima, de la siguiente forma:

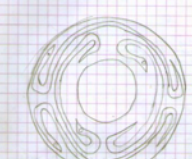
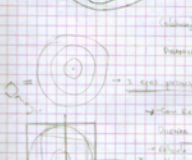
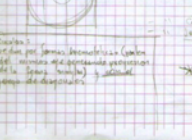
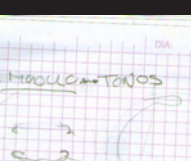


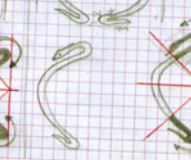

- Composición o estructura
- Croma
- Estilo formal o morfológico
- Tipo de forma (antropomorfa o zoomorfa)

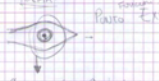
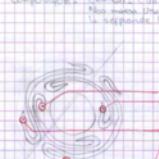


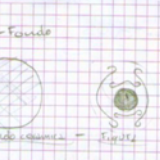
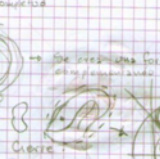

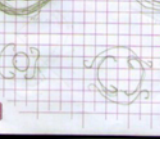
Valorar : En esta parte del proceso se verifica la información tanto gráfica como documental para ser aplicadas a la pieza final, lo que se toma en cuenta a la hora de escoger las piezas es la variabilidad de formas que nos aporte mayor grado de diseño en los elementos de composición.
Se escogió una pieza de cada grupo de tipo de forma (zoomorfa y antropomorfa), llegando a 20 piezas que se presentan en la descripción gráfica de nuestro catálogo.





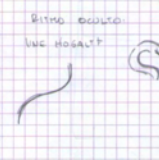
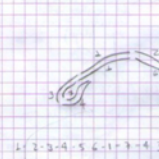
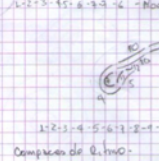



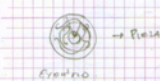
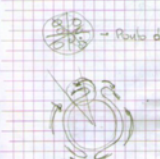


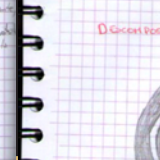
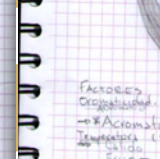
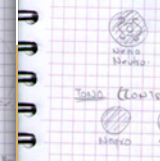
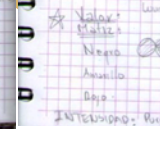
Proceso de descripción gráfica de la pieza

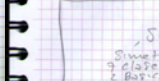
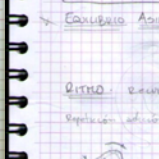


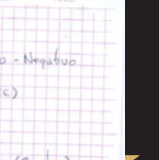
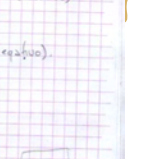
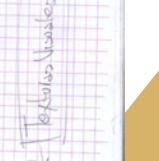

DIA. MES. AÑO
 TEMA: No. 53
 Descripción: 
 Datos: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Doble
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 


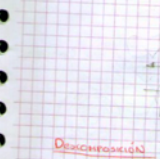
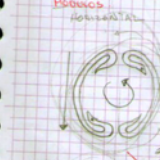

DIA. MES. AÑO
FORMA
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 


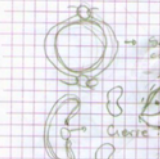


DIA. MES. AÑO
Formalidad
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

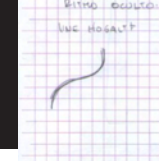
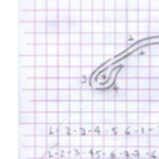
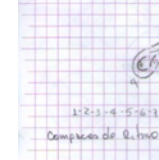

DIA. MES. AÑO
Concentrico
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Equilibrio
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

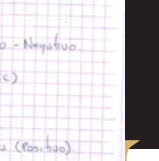
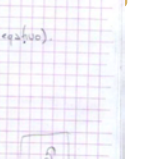
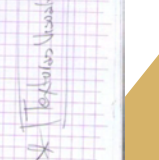
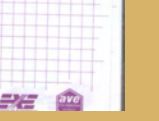


DIA. MES. AÑO
MOULDAS - TONOS
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Figura - Fondo
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Ritmo
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Descomposición TONOS
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

DIA. MES. AÑO
Positivo - Negativo
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 
 Descripción: 

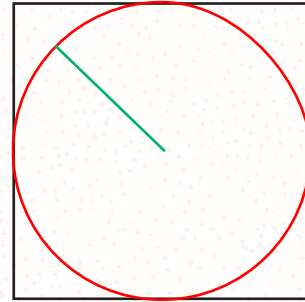


Fase 3

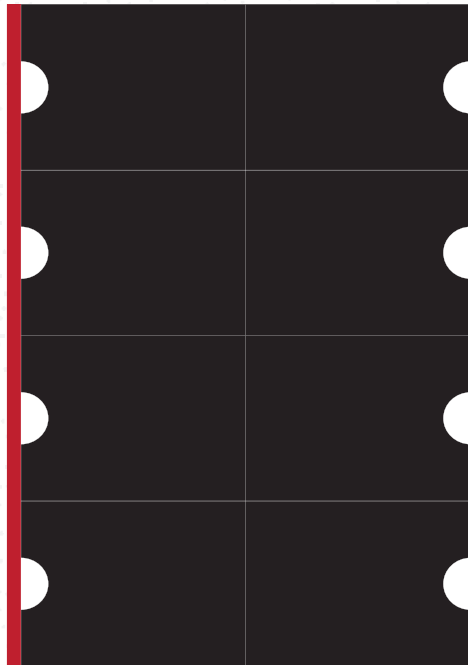
Crear el arte final

Formato: Se adoptan figuras geométricas para crear las piezas gráficas, ya que están presentes en el arte rupestre, su creación tiene como base el cuadrado y el círculo que manejan una unidad directa ya se por el juego de diagonales y aspectos cósmicos.

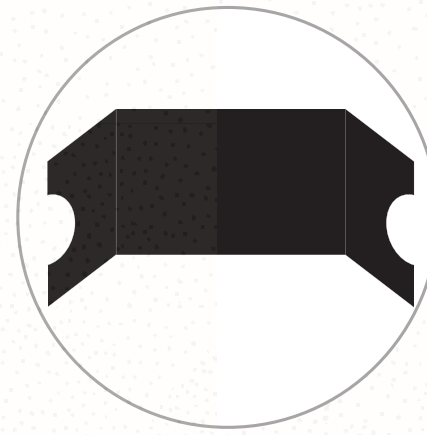
la estructura física de la página tiene 3 formatos diferentes a medida de que se abre en 3 tiempos.



Ubicación del formato en pliego para impresión.



Página cerrada 17 cms * 25 cms



Troquel 10 cm diametro

Página abierta segundo nivel 34 cms * 25 cms



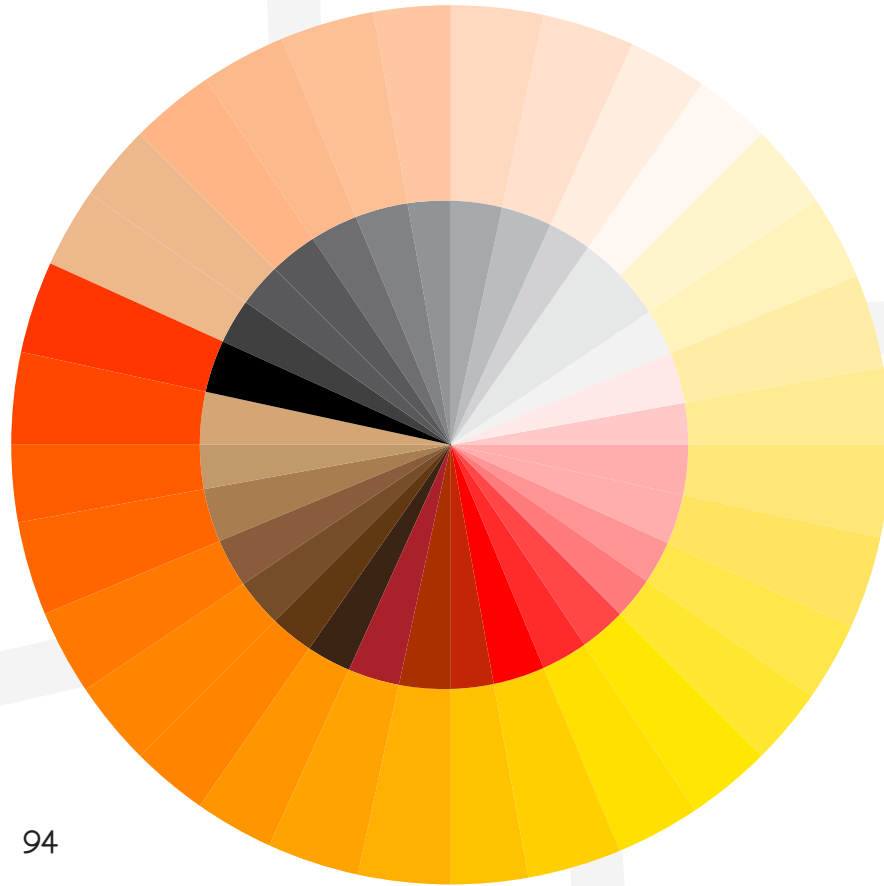
Página abierta total 68 cms * 25 cms



Paleta de colores:

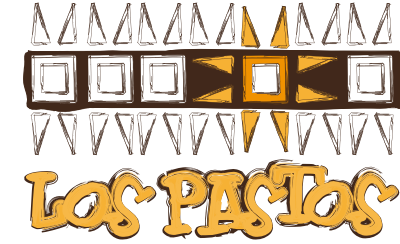
La paleta se definió por los cromas que presentan las piezas según sus periodos históricos Capuli - piartal y tuza, en estos periodos se definen por rasgos cromáticos muy bien determinados como son:

- negativo- negro
- negativo - rojo
- rojo sobre crema
- café sobre crema
- policromía
- rojo sobre amarillo



94

95



Logo:

Para realizar la imagen de nuestra pieza, se tomó como concepto la riqueza gráfica heredada de nuestros antepasados. Tomando como punto de referencia el pensamiento Pasto al Sol, como eje principal y como Instrumento sagrado, de igual forma se trabajó el color amarillo para enfatizar el concepto de la riqueza.





El sol del logotipo es una adaptación de una pieza recolectada dentro del trabajo de campo, pieza presente en el Museo del Oro de la ciudad de pasto.

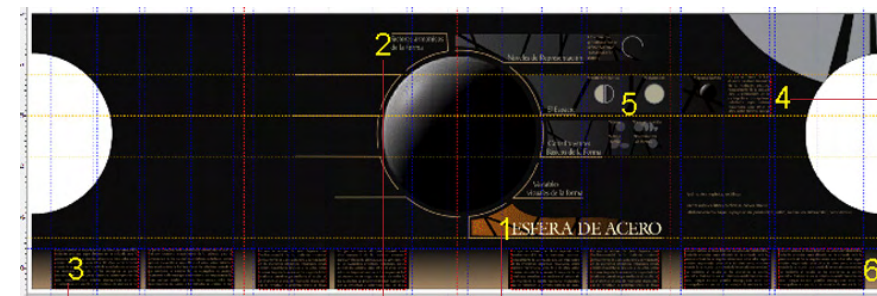
La tipografía es la AtlantixDisplaySSK es una fuente legible, elegante y sobria que aporta seriedad a lo que se quiere transmitir dentro del proyecto.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Tipografía:

La tipografía utilizada es la ANTIQUA SSK es una tipografía legible y dinámica que se adapta muy bien a un trabajo Infográfico.



TITULO
 50 - 36
 ATLANTIX DISPLAY SS

SUBTITULO
 16 - 12
 ANTIQUA SSK

24 PTS
 ANTIQUA SSK

8 PTS caja baja
 ANTIQUA SSK

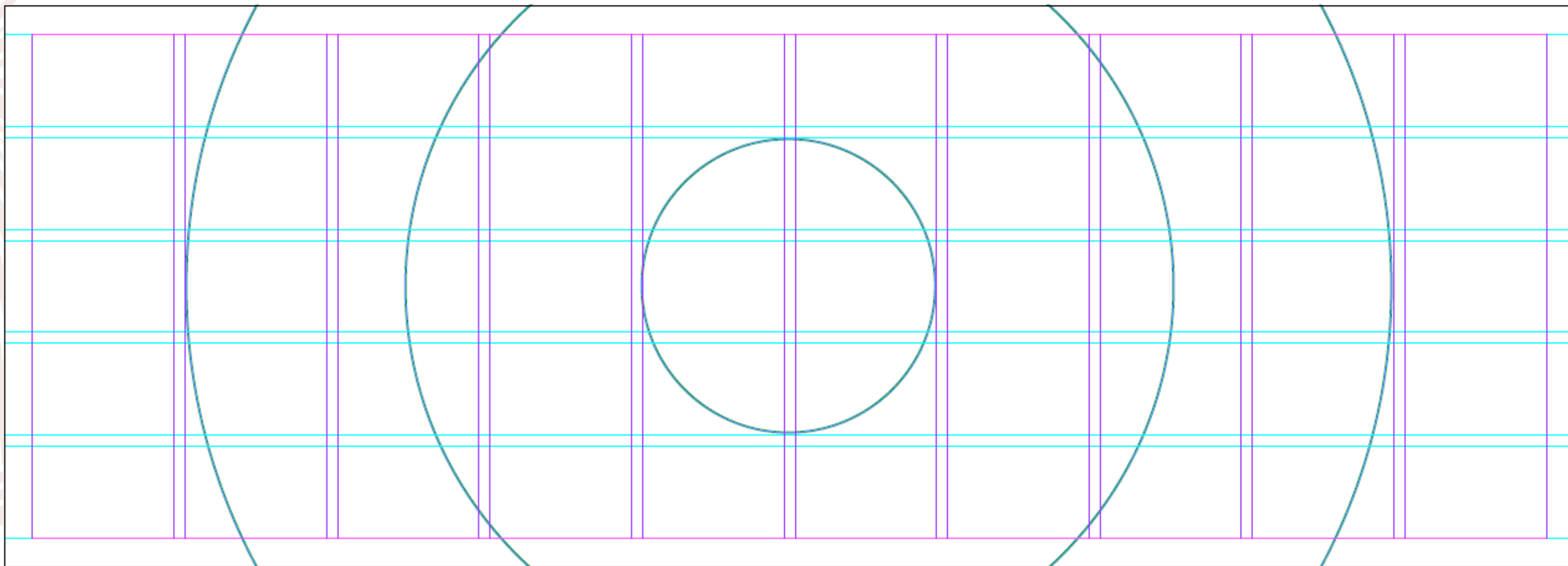
8 PTS caja baja
 ANTIQUA SSK

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Retícula:

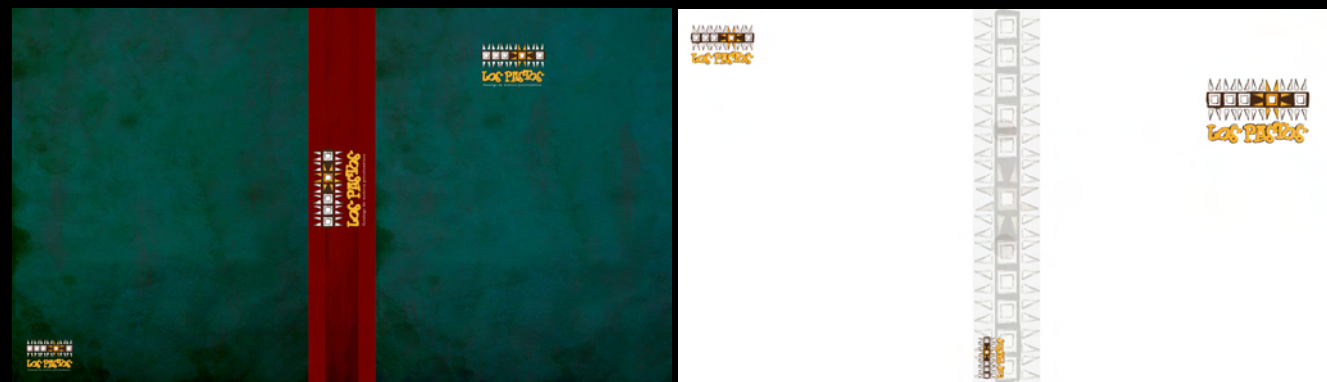
Para la realización de la retícula fue necesario tomar como eje principal los círculos concéntricos de los Pastos, ya que fue la base de su pensamiento ancestral.

97

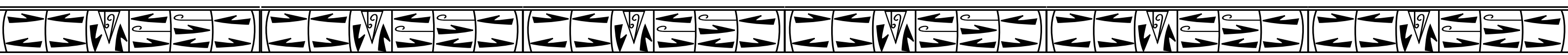
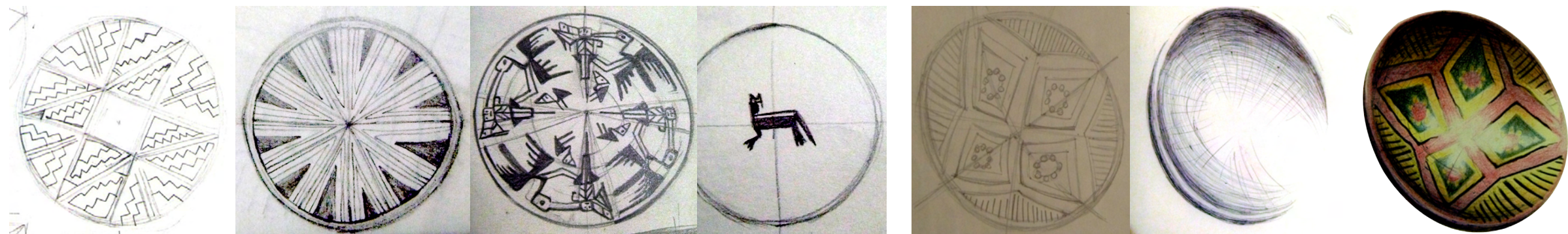


Bocetación

Portada



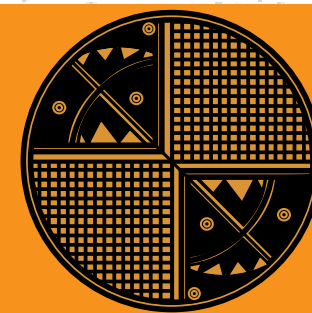
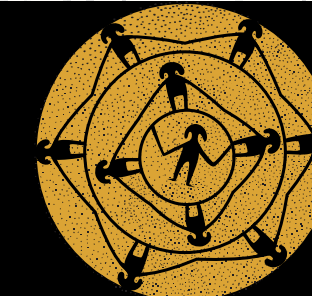
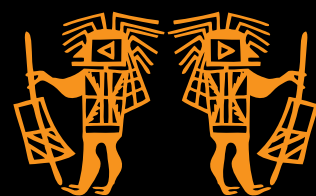
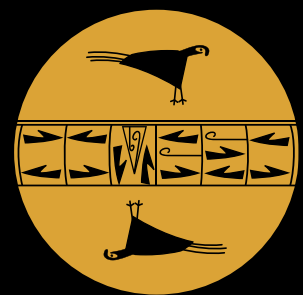
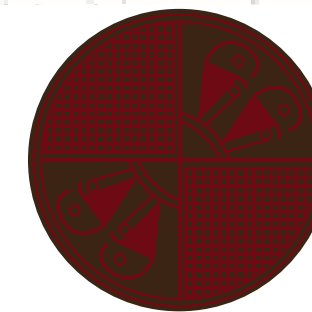
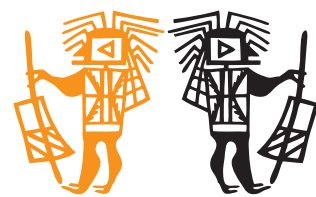
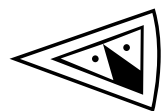
Pruebas Manuales



Pruebas pop up

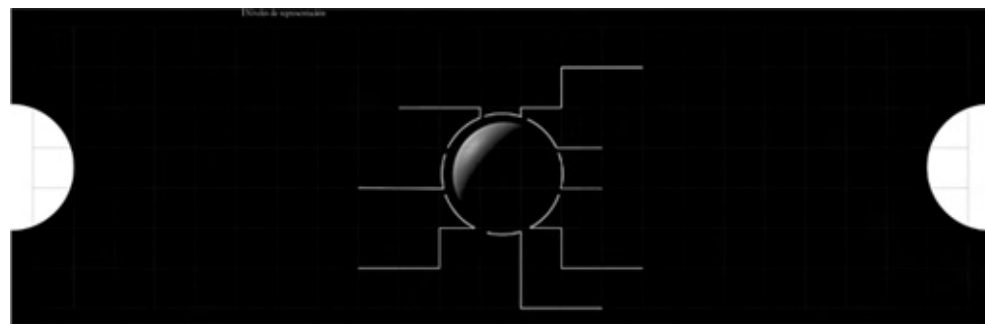
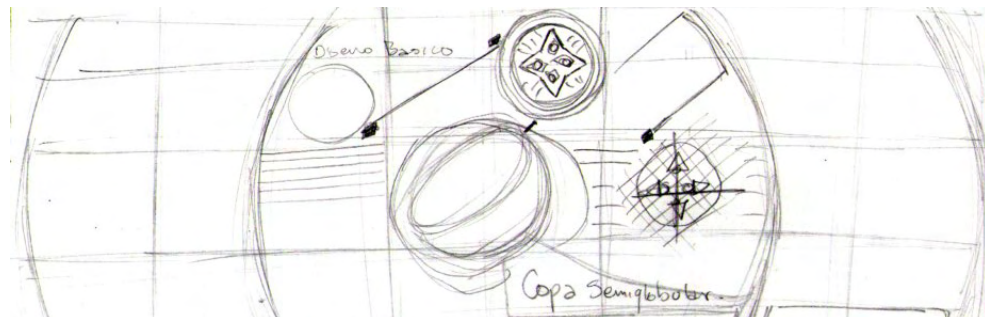
Cortes





Pruebas de diagramación:

100



PERIODO

CAPULÍ



PERIODO

PIARTAL





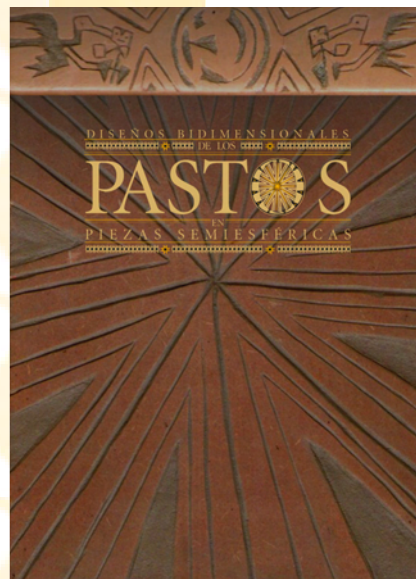
El círculo delimita el vacío, donde se objetiviza con la consecución del mismo.
 La línea recorre el vacío formando triángulos, rectángulos, trapecios; puede contener felinos, venados, danzantes, donde materializan ritos y sus dualidades.
 Círculos, cuadrados y triángulos son la base para el surgimiento de la estrella, mariposa, el hombre, figuras abstractas; la traza concluye, el círculo inscribe, la línea totaliza.
 En el contexto étnico la copa es la Pacha y quien la contempla puede comprender su cosmovisión, dualidad, naturaleza, herencia, historia.



norman



DISEÑOS BIDIMENSIONALES
 DE LOS PASTOS
 PIEZAS SEMIESFÉRICAS



DISEÑOS BIDIMENSIONALES
 DE LOS PASTOS
 PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Se ubicaron en el llamado callejón interandino de los Andes Septentrionales en la zona de frontera Colombia-ecuatoriana, el Chachi Norte del Ecuador y suroccidente de Colombia en el actual departamento de Narino, sus asentamiento se distribuyeron entre los municipios de Ipiales, Aldana, Guachucal y Gamba, Mallama, Yasqui, Tugurima, Guantatilla, Imues, Sapuyes, Iles, Tunes, Córdoba, Patates, Guambiano, Comalero, Papatze. En esta zona del altiplano nariense caracterizada por ser muy fría ya que esta a 3000 m.s.n.m. y muy fértil por sus suelos montañosos y volcánicos fue hogar de esta cultura que estuvo poblándola durante el siglo VIII y el siglo XVI, considerada una de las culturas más avanzadas de las que habitaron estas tierras durante la llegada de los españoles.

Los cacicazgos fueron la principal organización socio-política, se reunían varios grupos con sus caciques llamados federaciones que a la vez eran dirigidos por un cacique principal. Las federaciones formaban unos fuertes lazos entre sí por intercambio matrimonial y comercio, algunas eran bastante poderosas económicamente debido a estos aspectos así mantenían viva la comunidad, como es el caso de Guachucal y Tulcan. El cargo de cacique se hereda en la familia al hijo mayor, en caso de no existir hijo varón se hereda a la hija mayor.

Utilizaban hachas de piedra para sembrar, en otras se servían de metates y piedras de moler, entre estos utensilios se destacan sus finas vajillas, compuestas de compoteras, escudillas, así como hermosas ollas tripodes y globulares, para el almacenamiento utilizaban ánforas y jarras.

Con respecto a sus creencias, los pastos compartían puntos de vista con respecto a la muerte muy similares a otras culturas sudamericanas y orientales. La muerte jugaba un papel muy importante dentro de sus creencias, ya que ellos creían que era el paso hacia la otra vida por eso el entierro de se hacía acompañado de vasijas de maíz, chicha, cuernos de collar y otros elementos que servían para realizar este viaje, según el estatus social del difunto se organizaba la tumba con objetos de más valor como el oro.



102

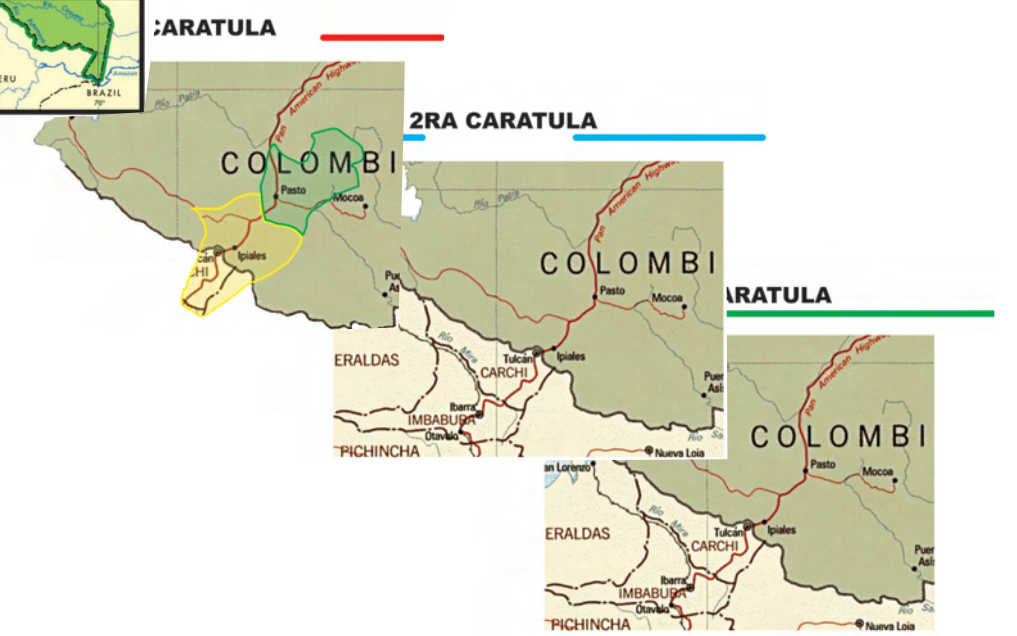
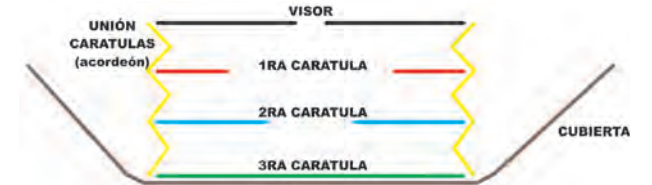


LADO 1



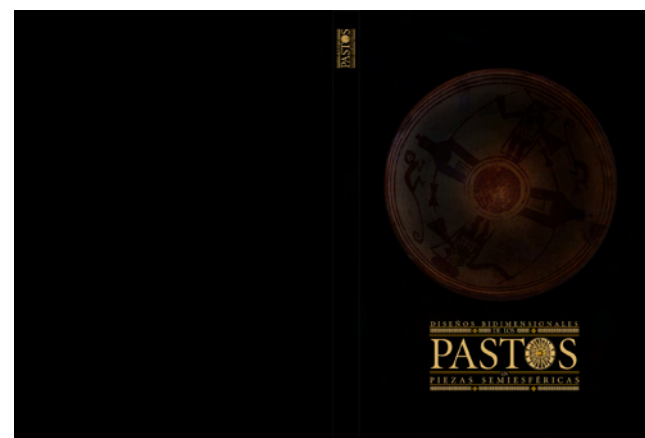
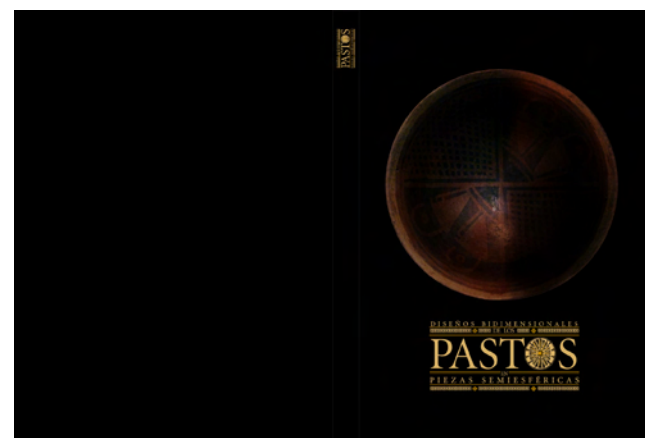
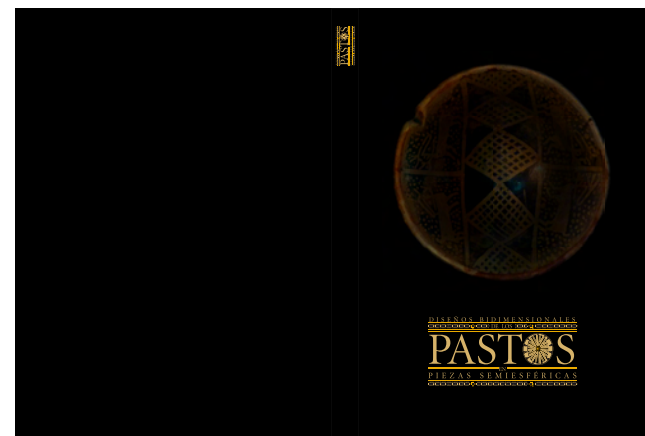
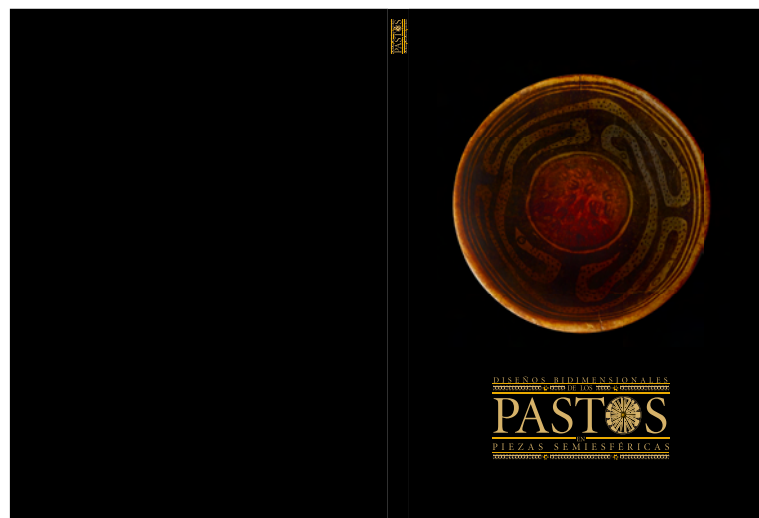
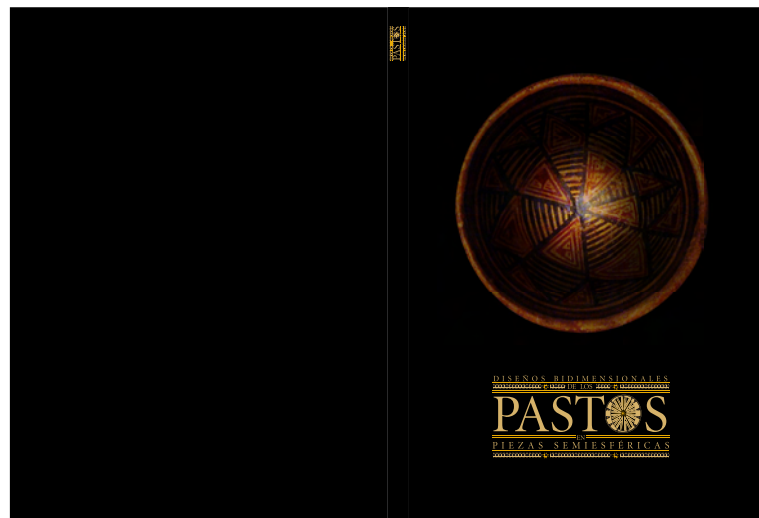
LADO 2

103



Piezas finales:
5 folletos individuales

104





Se ubicaron en el llamado callejón interandino de los Andes Septentrionales en la zona de frontera Colombo-Ecuatoriana, el Charchí, Norte del Ecuador y suroccidente de Colombia en el actual departamento de Nariño, sus asentamiento se distribuyeron entre los municipios de: Ipiales, Aldana, Guachucal, Cumbal, Mallama, Yascual, Tóquerres, Guaitarilla, Imués, Sapuyes, Iles, Funes, Córdoba, Puérras, Gualmatán, Contadero, Pupiales; Esta zona del altiplano nariñense, caracterizada por ser muy fría ya que esta a 3000 m.s.n.m. y muy fértil por sus suelos montañosos y volcánicos, el cual permitía con gran facilidad la producción agrícola con productos tales como: El maíz, Quinua, La papa (tubérculos), el alluco, la oca y diversas frutas deliciosas como la granadilla.

Esta cultura pobló esta zona durante el siglo VIII y el siglo XVI, considerada unas de las culturas más avanzadas de las que habitaban estas tierras durante la llegada de los españoles.

La lengua que se rescata en esta cultura es el La Pasto que desapareció en el siglo XVI, su vestimenta estaba compuesta de cortezas de arboles y algodón, considerados muy buenos tejedores, generando en sus trabajos un objeto muy importante para el comercio basado en el trueque o cambio por la unidad de medida en oro llamada la Braza, el comercio se desarrollaba gracias a los Mindalae que eran los comerciantes de la época; creando el cambio de productos dentro del Tianguae que era el mercado de aquellos tiempos.

La organización de sus viviendas de realizo en las cumbres altas de las montañas y de forma circular entre la aldea y su composición unitaria en forma de bohío con techo cónico alto.

Los cacicazgos (Shamanes) fueron la principal organización socio-política comprendida por grupos éliticos y plebeyos, se reunían varios grupos con sus caciques llamados federaciones que a la vez eran dirigidos por un cacique principal. Las federaciones formaban unos fuertes lazos entre sí por intercambio matrimonial y comercio, algunas eran bastantes poderosas económicamente debido a estos aspectos; así mantenían viva la comunidad,

como es el caso de Guachucal y Tulcán. El cargo de cacique se hereda dentro de la familia al hijo mayor, en caso de no existir hijo varón se hereda a la hija mayor.

Dentro de la comunidad se practicaba tanto la exogamia como la endogamia (el vínculo matrimonial entre diferentes comunidades y la misma), los hombres heredaban el nombre del padre y las mujeres el de la madre.

Con la llegada de la conquista en el siglo XVI se toma como final de las culturas precolombinas relevándose las costumbres al campesino Colombiano.

Utilizaban hachas de piedra para sembrar, en otras se servían de metates y piedras de moler, entre estos utensilios se destacan sus finas vajillas, compuestas de compeperas, escudillas, así como hermosas ollas tripodes y globulares, para almacenamiento utilizaron ánforas y jarras. Con respecto a sus creencias, los pastos compartían puntos de vista con respecto a la muerte muy similares a otras culturas suramericanas y orientales.

La muerte jugaba un papel muy importante dentro de sus creencias generando cultos y mitos alrededor de este, ya que ellos creían que era el paso hacia la otra vida por eso el entierro se hacía acompañado de vasijas de maíz, chicha, cuentas de collar, y otros elementos que servían para realizar este viaje, según el estatus social del difunto se organizaba la tumba con objetos de más valor como el oro.

No se conoce muy bien su religiosidad probablemente fue mítico-religiosa o espiritista, según Cieza León hablaban con el demonio:

"Los Pastos hablaban con el demonio ... cuando los Señores se mueren también le hacen la honra a él; lo posiblemente, llevándoles muchos días y metiendo en las sepulturas lo que otros tengo dicho??? (Apur funerario) y compañía de otros indígenas... ellos creían que al morir iban a otros lugares agradables para ellos"





El Arte de la Alfarería

Contexto funerario

La cerámica caracterizada por su alto desarrollo técnico y complejidad formal, conceptual y decorativa, entre los artículos destacados están copas de base corta y anular, ollas globulares con cuello saliente, vasos y platos o bandeja, recipientes de aguda base o en forma de corazón o pera con reducida boca, figuras antropomorfas o estantillas en arcilla, con decoración incisa, modelado y pintura con tal perfección y pulimento que como los artículos de gran tamaño y pequeños siguen un patrón de módulos y proporción sin deformarse.

En especial las copas con y sin pedestal manejan motivos antropomorfos, zoomorfos, geométricos con colores planos sin matices, el dibujo es preciso, suelto y exacto pero sencillo elementalmente (abstracción) motivos tales como: rimbos, rayas, paralelas, franjas, puntos, zig zag, grecas, etc. Con colores rojizos, cremas, negros y cales.

La concepción de imágenes partían de la naturaleza, animales, hombres, objetos, viviendas en una apreciación del mundo, llevando estos conceptos a la traza para representar diversos acontecimientos que tenían un valor en sus creencias como el ritual funerario que se componía del ajuar en el que se acompañaba al difunto con cerámica que probablemente hablaba de las practicas en vida del personaje. En estudios realizados por Francisco Grijalva y María Victoria Uribe entre muchos mas en lugares como ejemplo en el valle de la chota, Pupiales (Miraflores), Ipiales nos ilustran la forma de estas tumbas con una profundi-

dad de 2 y 30 metros en la cámara lateral, el diámetro de la entrada oscila entre 1 y 3 metros, se une con fosa que esta entre 1 y 3 metros con una altura de 2 a 4 metros según la importancia del personaje la tumba se construía más amplia.

Las figuras antropomorfas con detalles similares a la pintura facial y corporal representando la vestimenta típica del Cacique, cazador, danzante, etc. acompañado de los contextos donde se desarrollaban sus practicas tales como: el ritual, la fiesta y la caza.

Entre los cromas utilizados están: Pintura negativa negro, crema y rojo, café oscuro sobre café, bicolor positiva, rojo sobre crema y rojo sobre amarillo.

La técnica empleada para la elaboración de la cerámica tanto del modelado como la pintura fue muy avanzada para su época al crear la forma homogénea semiesférica en las copas de base anular cilíndrica al controlar perfectamente la mezcla de arcilla y de la temperatura para la cocción. En cuanto a la pintura la habilidad de composición de elementos figurativos y abstracciones de estos a la geometría pura dentro un círculo cóncavo con la precisión de la mano alzada marca admiración por el talento del alfarero Pasto.

La representación de figuras constantes en el arte Pasto muestra elementos como: Caciques con sus mantas tejidas, bandas cruzadas, tocados con plumas, viviendas de techos altos icónicos, cazadores o pescadores con largas lanzas, arpones y redes, grupos de personajes cogidos de las manos, cazadores con aves en sus hombros, animales representando ya sea fertilidad, deidad, ciclos ambientales, agua, tierra, el cosmos, creencia mltica-religiosa (cosmovisión), mitos, lugares, entre otros, estos animales podrían ser el mono, aves (zancuda, loros, el cóndor, felinos, zorros, etc). Estas imagen podían llegar a la traza figurativamente o realizando un trabajo de simplificación para abstraer la figura a su estado geométrico puro.

Ajuar tumba Pasto



Periodos Cerámicos

Capuli (850 A. de C. y 1500 D. de C.)

Se desarrolla en los sitios como Pupiales, Ipiales, Pasto; La principal característica son las figuras antropomórfas y zoomorfas modeladas en esculturas y vasijas, se destacan los coqueros, cargadores, copas dobles y triples, vasijas globulares. Figuras que no comunican sentimientos humanos sino un estado de conciencia como lo es el mameador que muestra el rango en la comunidad y el dominio masculino, es una figura sentada en un banquillo mientras la figura femenina en el suelo, no había narración o descripción en ellas.

Los periodos cerámicos fueron catalogados en tres por Alice de Francisco en el año 1969 que lo realizó según el lugar donde se encontraban, estos son: El Capuli, Piartal y Tuza.

Piartal (1250 - 1500 D. de C.)

Se desarrolló en los sitios de Pasto, Pupiles, Ipiales, Iles y Buesaco. Aparece la policromía en sus piezas el negro, rojo, ocre y además el negro sobre rojo, se presenta una repetición de módulos más asombrosa y figuras geométricas nuevas como el círculo y líneas paralelas repetitivas con el mismo patrón del periodo capuli, juega más con patrones divididos en cuadrantes para componer un diseño total mediante la repetición de los módulos. Aparece el diseño de mariposa de una forma más elaborado con dos trazos que unen las esquinas de un cuadrado formando un vértice (X) llamado mariposa doble, la espiral adopta una modificación para convertirse en un gancho angular que puede tener 2-3-4 derivaciones. Las formas zoomorfas son más estéticas jugando con la abstracción hasta llegar a la geometría pura.

Tuza (750 - 1250 d. de C.)

Se desarrolla en los sitios de Pasto, Pupiles, Ipiales, Iles y Buesaco. Utiliza uno o mas colores como negro, marrón, rojo y mas con diseños en positivo, el nivel de composición y diseño es altamente hermoso. Nace un interés por el universo donde nace una representación mediante la estrella de ocho puntas y el sol.

El diseño tuza se divide en dos: Unidimensionales y Multidimensionales.

Unidimensionales: Tiene una figura principal que agrupa toda la composición, esta a su vez se divide en dos formatos Concéntrico y mariposa Cocentricos. Por lo general se componen del destellod del sol, con 3 círculos concéntricos y un patrón de 16 rayos donde en el círculo del interior se encuentra un patrón radial, en el círculo del centro las líneas largas de los rayos y en el círculo del exterior los trazos mas cortos que dan la apariencia de banderas, este tipo se lo conoce como TUZA 1.

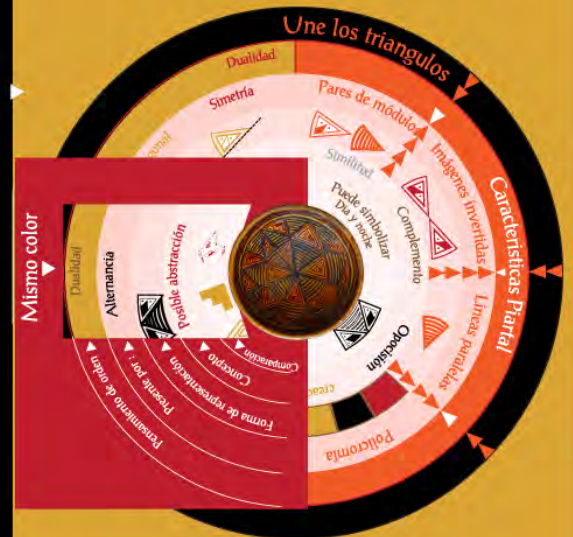
Multidimensionales: Se componen de elementos complementarios entre si o duales; aquí se conoce o lo llamado TUZA 2; en el cual, se divide en cuadrantes de 8 ejes en cada de los cuadrantes haya composiciones negativo y positivo con elementos que se contradicen tanto en forma como en dirección y color.

Descripción Iconográfica Copa Piartal Análisis

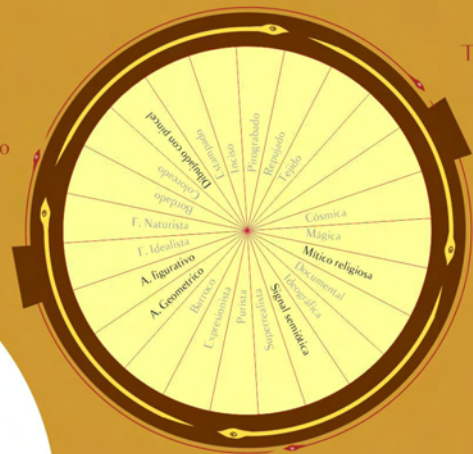


Iconología geométrica Estructura de ordenamiento La cuatritiparición

Se ordena en el plano (cuadrado, círculo) con una división en (X) perpendicularmente en cuatro partes iguales creando un juego simétrico de formas, expresa igualdad de la Dualidad



Estilo morfológico del dibujo (figurativo - Abstracto)



Concepción simbólica

Capuli
1 - 1200 d. de C.
Pintura negativa (negro / rojo) monocromía o dos colores y en positivo con figuras grandes rojas sobre fondo amarillo. Motivos geométricos, grecas, mallas y cruces con trazos escalonados, forman una pirámide o sierra y espirales en ángulos que representan el lomo de un armadillo o caracol 2/4/6/8/16 formas.

Piartal
Policromía (negro, rojo, ocre) negro sobre rojo. Diseño de dos módulos, triángulos y mariposa (doble) con la ausencia de forma de diamante. La espiral se convierte en un gancho angular, bifurcaciones que se curvan. Figura de animal estilizada (geometría pura) destacándose motivos los zoomorfos. Carencia de decoración modelada.

Tuza
1500
Dos colores con decoración positiva, roja o café sobre amarillo, geometría abstracta. Interés por el cosmos, aparece la estrella de ocho puntas con manejo niveles. Unidimensionales que unifica la imagen, Motivos concéntricos, destello del sol (16 rayos), mariposa, patrón numérico destacándose los motivos zoomorfos.

Técnica del dibujo

Clasificación iconográfica

FORMAS PRECOLOMBINAS

Concepción de la cerámica
Ceremonial
Tipo morfológico
Semiesférico
Nombre de la cerámica
Plato con pedestal
Material de la cerámica
Arcilla

Modo estético
Intimista
Genero plástico
Dibujo
Sub género
Cerámica
Material Dibujo
Pigmento
Textura
Lineal - punteada

Composición de la pieza



F = figura

Museo



Posición en el espacio:
Guía al ojo de un lado al otro, sugiere el orden de lectura de la posición de la serpiente y de la cantidad.

Composición:
Centrada (uniformidad - equilibrio), marca la dirección correcta de la serpiente (cabeza-cola).

Expresión:
Dispersión de puntos, crea una textura en el espacio simulando la piel de la serpiente con concepto de color.

La línea curva:
El contrapunto de todo lo que puede representar la línea recta, símbolo primordialmente de movimiento de actividad y de vida, se asocian psicológicamente a todo lo femenino o todo aquello que deseamos aparentar de naturaleza delicada.

Cromaticidad	Temperatura		
Policromía	Cálido	Neutro	Cálido
Intensidad (Mezcla con negro)	% 0 30 60 90	% ●●●●●	% 20 38 60 90
Matiz	% 20 36 70 90	% 20 50 80 100	% 20 50 80 100
Valor	C=1 M=18 R=250 Y=36 G=217 k=0- B=173	C=0 M=0 R=0 Y=0 G=0 k=100 B=0	C=32 M=80 R=129 Y=100 G=55 k=38 B=24

Ley del Cierre o Completud



Ley de la semejanza



Ley del movimiento (Dirección)



Ley del contraste (Color)



Ley del contraste (Tamaño)

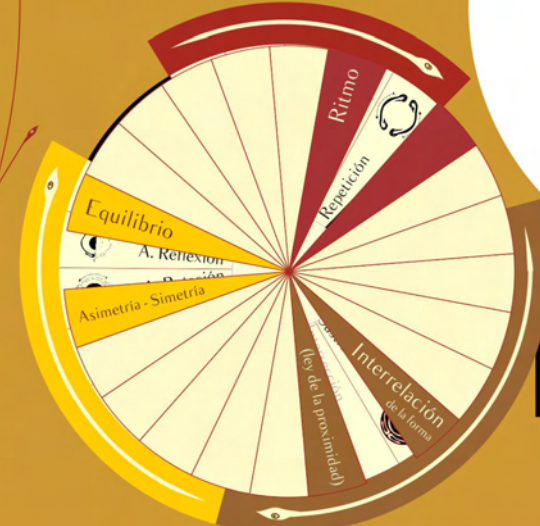


DISEÑO BASICO

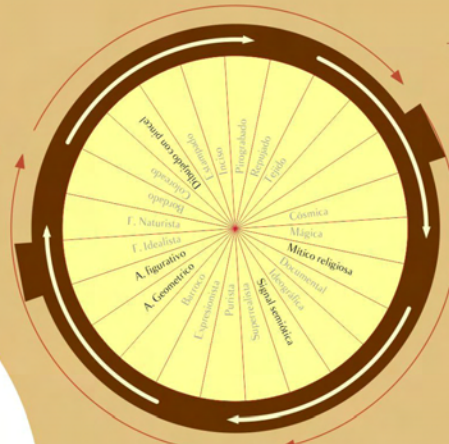
Estructura
Cuadrado armónico



Juego de Diagonales 25, 45°, 70°, 90° y 180°
Podemos darnos cuenta la coincidencia entre puntos de la figura, el cruce de diagonales y cuadrados armónicos.



Estilo morfológico del dibujo (figurativo - Abstracto)



Concepción simbólica

Capuli
1. - 1200 d. de C.
Pintura negativa (negro / rojo) monocromía o dos colores y en positivo con figuras grandes rojas sobre fondo amarillo. Motivos geométricos, grecas, mallas y cruces con trazos escalonados, forman una pirámide o sierra y espirales en ángulos que representan el lomo de un armadillo o caracol 2/4/6/8/16 formas.

Piartal

1250
Años d. de C.
Policromía (negro, rojo, ocre) negro sobre rojo. Diseño de dos módulos, triángulos y mariposa (doble) con la ausencia de forma de diamante. La espiral se convierte en un gancho angular, bifurcaciones que se curvan. Figura de animal estilizada (geometría pura) destacándose motivos los zoomorfos. Carencia de decoración modelada.

Tuza

1500
Dos colores con decoración positiva, roja o café sobre amarillo, geometría abstracta. Interés por el cosmos, aparece la estrella de ocho puntas con manejo niveles. Unidimensionales que unifica la imagen, Motivos concéntricos, destello del sol (16 rayos), mariposa, patrón numérico destacándose los motivos zoomorfos.

Técnica del dibujo

Clasificación iconográfica

FORMAS PRECOLOMBINAS

- ▶ Concepción de la cerámica Ceremonial
- ▶ Tipo morfológico Semiesférico
- ▶ Nombre de la cerámica Plato con pedestal
- ▶ Material de la cerámica Arcilla
- ▶ Modo estético Intimista
- ▶ Género plástico Dibujo
- ▶ Sub género Cerámica
- ▶ Material Dibujo Pigmento
- ▶ Textura Lineal - punteada

DISEÑO BASICO

Estructura Cuadrado armónico



en serie



Juego de Diagonales 25, 45°, 70°, 90° y 180° Podemos darnos cuenta la coincidencia entre puntos de la figura, el cruce de diagonales y cuadrados armónicos.



Descomposición por módulos

Composición de la pieza



F = figura



MUSEO



Posición en el espacio: Guía al ojo de un lado al otro, sugiere el orden de lectura de la posición de la figura y de la cantidad.

Composición: Centrada (uniformidad - equilibrio), marca la dirección correcta de la figura.

Expresión: Dispersión de puntos, crea una textura en el espacio simulando la piel de la serpiente con concepto de color.

La línea curva:

El contrapunto de todo lo que puede representar la línea recta, símbolo primordialmente de movimiento de actividad y de vida, se asocian psicológicamente a todo lo femenino o todo aquello que deseamos aparentar de naturaleza delicada.

Cromaticidad

Policromía

Intensidad (Mezcla con negro)

Matiz

Valor

Temperatura

Neutro		Cálido	
%	●●●●	%	●●●●
%	20 50 80 100	%	20 40 80 100
C=0	R=0	C=20	M=86 R=186
Y=0	G=0	Y=100	G=78
k=100	B=0	k=10	B=49

Formas Básicas

El Punto

Ley del Cierre o Completud



Ley de la semejanza



Ley del movimiento (Dirección)



Exentrica

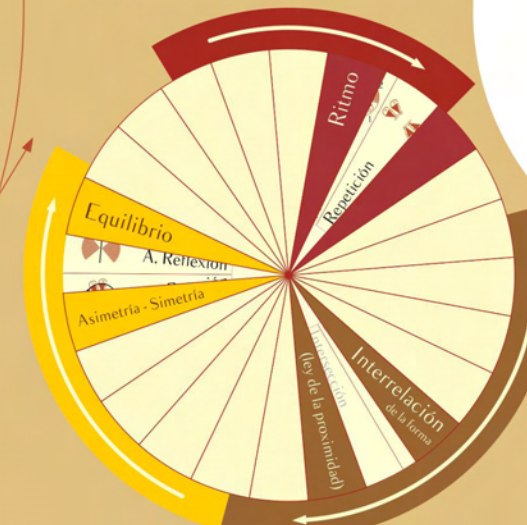


Convergente

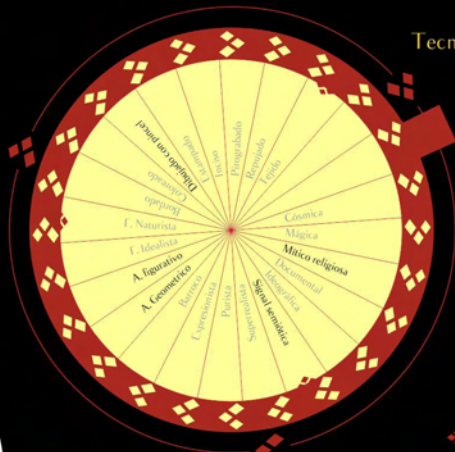
Ley del contraste (Color)



Ley del contraste (Tamaño)



Estilo morfológico del dibujo (figurativo - Abstracto)



Concepción simbólica

Capuli

Pintura negativa (negro / rojo) monocromía o dos colores y en positivo con figuras grandes rojas sobre fondo amarillo. Motivos geométricos grecas, mallas y cruces con trazos escalonados, forman una pirámide o sierra y espirales en ángulos que representan el lomo de un armadillo o caracol 2/4/6/8/16 formas. Figuras antropomorfas masculinas "coqueros", decoración modelada. Figuras antropomorfas femeninas sentadas.

Figuras que no comunican sentimientos humanos específicos, representan concepto de un estado de conciencia (mambeador) el rango de las personas, el hombre sentado en un banco y la mujer en el suelo.

Piartal

Policromía (negro, rojo, ocre) negro sobre rojo. Diseño de dos módulos, triángulos y mariposa (doble) con la ausencia de forma de diamante. La espiral se convierte en un gancho angular, bifurcaciones que se curvan. Figura de animal estilizada (geometría pura) destacándose motivos los zoomorfos. Carencia de decoración modelada.

Tuza

Dos colores con decoración positiva, roja o café sobre amarillo, geometría abstracta. Interés por el cosmos, aparece la estrella de ocho puntas con manejo niveles. Unidimensionales que unifica la imagen, Motivos concéntricos, destello del sol (16 rayos), mariposa, patrón numérico destacándose los motivos zoomorfos.

Técnica del dibujo

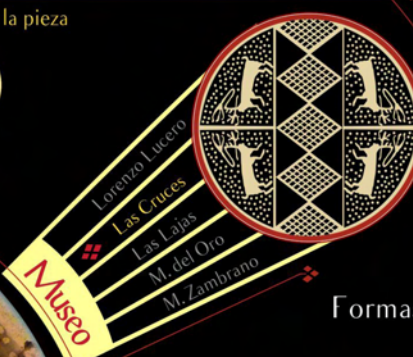
Clasificación iconográfica FORMAS PRECOLOMBINAS

- Concepción de la cerámica Ceremonial
- Tipo morfológico Semiesférico
- Nombre de la cerámica Plato con pedestal
- Material de la cerámica Arcilla
- Modo estético Intimista
- Genero plástico Dibujo
- Sub género Cerámica
- Material Dibujo Pigmento
- Textura Lineal - punteada

Composición de la pieza



F = figura



Lorenzo Lucero
Las Cruces
Las Lajas
M. del Oro
M. Zambrano

Formas Básicas El Punto

Posición en el espacio: Ubica dentro del modulo en el triángulo posicionando la figura central.

Composición: De forma equilibrada dentro del modulo.

Expresión: Nos dan un valor uniforme de la imagen, generando concentración en el modulo.



La Línea

Inclinada y recta: Expresa solidez, rigidez y fuerza, la línea inclinada transmite sensaciones de movimiento generando una acción.



Cromaticidad

Temperatura

Intensidad (Mezcla con negro)

Matiz

Valor

Calido	Neutro	Calido
0 30 60 90	0000	20 30 60 90
C=13 M=13 R=277 Y=36 G=212 k=0- B=168	C=0 M=0 R=0 Y=0 G=0 k=100 B=0	C=22 M=100 R=168 Y=100 G=42 k=20 B=33

DISEÑO BASICO

Estructura Cuadrado armónico



Juego de Diagonales 25, 45°, 70°, 90° y 180° Podemos darnos cuenta la coincidencia entre puntos de la figura, el cruce de diagonales y cuadrados armónicos.



Descomposición por módulos



Descomposición por Tonos



Valor Agregado Souvenirs Afiche



Valor Agregado Souvenirs

Postales



DISEÑOS BIDIMENSIONALES
PASTOS
PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Posible representación de un Cacique



Los cacicazgos fueron la principal organización socio-política, se reunían varios grupos con sus caciques llamados federaciones que a la vez eran dirigidos por un cacique principal. Las federaciones formaban unos fuertes lazos entre sí por intercambio matrimonial y comercio, algunas eran bastantes poderosas económicamente debido a estos aspectos así mantenían viva la comunidad, como es el caso de Guachuca y Tulcán. El cargo de cacique se hereda en la Familia al hijo mayor, en caso de no existir hijo varón se hereda a la hija mayor.



PASTOS

Pensamiento Pasto



Dualidad
 Por oposición de formas complementándose para crear una forma simétrica y ordenada como principio del orden del universo, la espiral marca la unidad de la percepción cósmica.



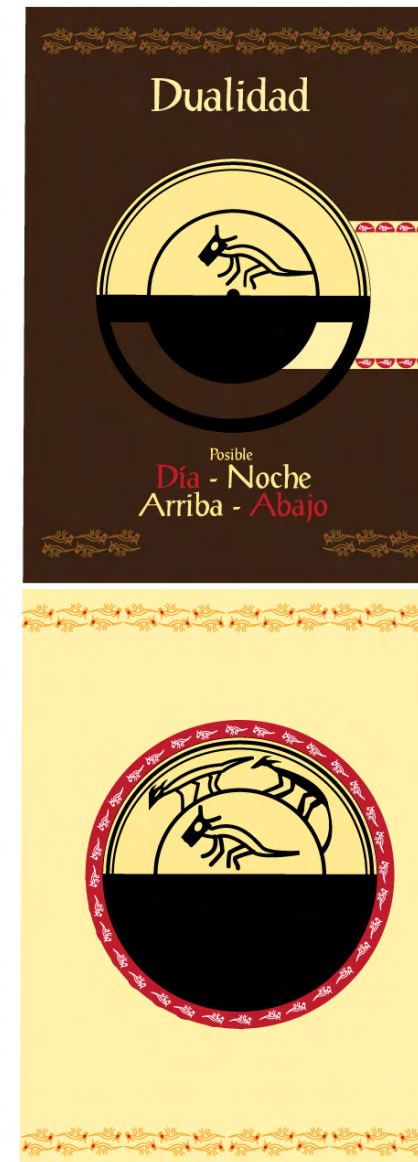
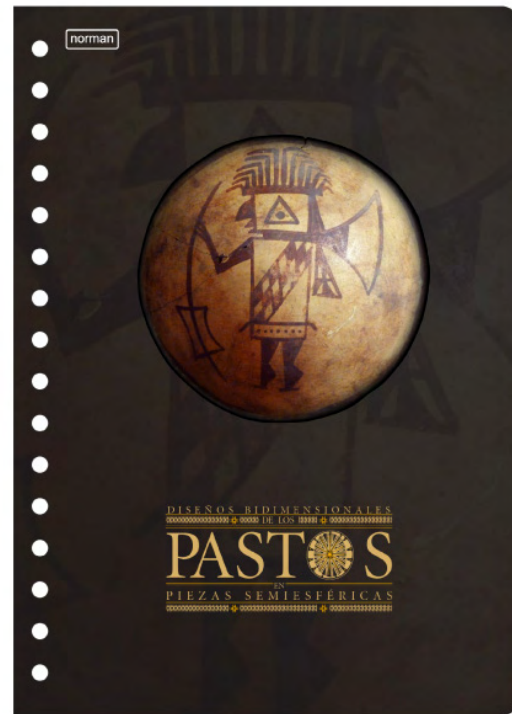
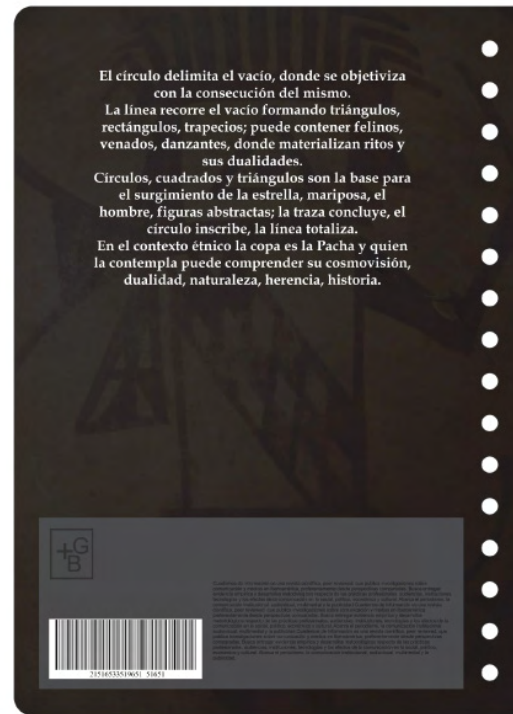
DISEÑOS BIDIMENSIONALES
PASTOS
PIEZAS SEMIESFÉRICAS

Posible representación de un Cacique



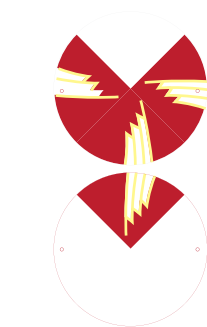
Los cacicazgos fueron la principal organización socio-política, se reunían varios grupos con sus caciques llamados federaciones que a la vez eran dirigidos por un cacique principal. Las federaciones formaban unos fuertes lazos entre sí por intercambio matrimonial y comercio, algunas eran bastantes poderosas económicamente debido a estos aspectos así mantenían viva la comunidad, como es el caso de Guachuca y Tulcán. El cargo de cacique se hereda en la Familia al hijo mayor, en caso de no existir hijo varón se hereda a la hija mayor.

Valor Agregado Souvenirs
Cuadernos



Valor Agregado Souvenirs

Separador de libros

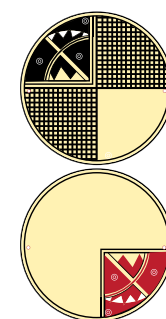


La Cuatritición
Se ordena en el plano (cuadrado, círculo) con una división en (X) perpendicularmente en cuatro partes iguales creando un juego simétrico de formas, expresa igualdad de la Dualidad

Iconología geométrica
Estructura de ordenamiento

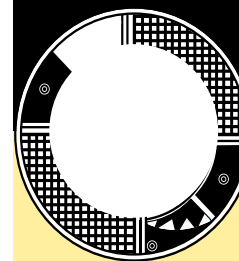


PASTOS
PIEZAS SEMIESFERICAS

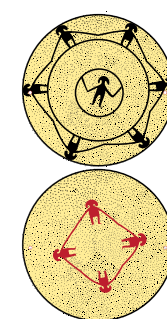


Reflexión
Simetría
Diseño Básico

La generar una ilusión de reflexión como de la imagen resultante tiene que ser completamente simétrica. resultado tanto de la reflexión en la composición, el a las imágenes que interactúan en un espejo respecto

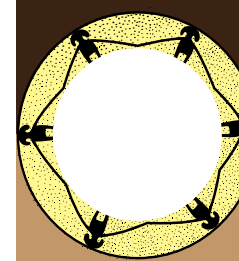


PASTOS
PIEZAS SEMIESFERICAS



La Comunidad
Los círculos concéntricos

Según el pensamiento Pasto en el círculo más cercano y más profundo al centro o al eje principal es donde se ubica lo más importante de sus creencias, como los Dioses, el Sol, los animales sagrados (mono, jaguar, serpiente, etc, en la siguiente dimensión se encuentran sabios y chamanes, en la siguiente el pueblo, y así sucesivamente según las gerarquías de la cultura.



PASTOS
PIEZAS SEMIESFERICAS

En este momento del estudio obtuvimos el conocimiento de las diferentes fases del desarrollo, desde el momento en que nos preguntamos ¿Cómo llegar a conocer de Los Pastos?, nos permitió hacer un recorrido por nuestra región para obtener conocimientos y saberes de nuestra historia y cultura de una forma más directa con la comunidad, rescatando en nosotros un sentido de pertenencia por nuestra identidad, en el recorrido del proyecto nos fuimos llenando de nuevos conceptos a través de las investigaciones y análisis profundo de las piezas que nos ayudaron a crear la pieza final con más compromiso, con aporte de personajes de las instituciones donde se realizaron los diferentes estudios, con apoyo de los diferentes maestros, nos dimos cuenta de la magnitud de un proyecto de grado, se comprende la naturaleza humana del crecimiento tanto en el proyecto como dentro de la cultura que se describió. La importancia de nuestro diseño, radica en el impacto logrado por la tecnificación donde los observadores notaran el progreso visual, en el que aplicamos los conocimientos de nuestra academia a la valoración de las partes gráficas de una cultura que se encuentra inmersa en varios tipos de artes, al conformar la estrategia de comunicación de nuestra pieza pensamos en qué verían nuestros lectores para llamar su atención; esto nos dio pautas como el público objetivo y las características gráficas para representar a una Cultura tan importante.

A través de este trabajo se aclaró que mediante el diseño se puede descifrar un sistema de pensamiento, el cual aporta con su riqueza cultural un medio de desarrollo gráfico que a su vez guiará a futuros investigadores del tema.

Se puede llegar a la creación de múltiples aspectos gráficos con aplicaciones infinitas gracias a la concepción de ideologías y pensamientos Pastos, para poner como ejemplo el desarrollo gráfico de nuestra infografía por medio de la retícula, desarrollada gracias al pensamiento de esta cultura con respecto a los círculos concéntricos (Churo cósmico).

A demás de rescatar una identidad tanto gráfica como conceptual en nuestra región, el proyecto genera esa curiosidad por aprender de nuestros antepasados, sus costumbres, historia, pensamiento y de las formas de expresión que se muestran en su arte con un aspecto técnico de simetría, geometrización y abstracción fascinante que fácilmente se entenderán gracias a los aspectos básicos del Diseño que se presentan en nuestro trabajo, aportando al estudio de esta Cultura y sus piezas.

Bibliografía

GRASS, Antonio. Diseño precolombino Colombiano: El círculo. Bogotá. 1972. 8 p.

DONDIS, Donis A. Sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual, editorial Gustavo gili, Barcelona. 1976. 212 p.

REVISTA ANTROPOLOGICA COLOMBIANA. Asentamientos prehispánicos en el altiplano de Ipiales, Colombia. V 21. Bogotá. 1977. 57 - 195 p.

GRASS, Antonio. Animales Mitológicos. Bogotá. 1979. Carece de paginación.

CALERO, Luis Fernando. Pasto, Quillacingas y Abades. Bogotá. 1991. 220 p.

SALVAT, Manuel. Historia del arte colombiano: La orfebrería sinú, la cerámica de Nariño, Cauca, el oro y arcilla de los muisca. Volumen 4. 1983.

DIAZ DEL CASTILLO, Emiliano. Cultura prehispanica Nariñense. Pasto . 1985. 172 p.

ZADIR, Milla. Una introducción a la semiótica de diseño andino precolombino. Bogotá : CONCYTEC, 1990. 230 p.

OLIVA HERRERA, Ruth Elena y VIVAS MOSQUERA, Lucelly. Sombología Pasto: tesis. Pasto. 1991. 60 p.

EXCELENCIA Y EQUIDAD : educación y dimensión de los museos. Washington D.C: Asociación Americana de Museos, 1992. 120 p.

URIBE, María Victoria y DUNCAN , Ronald. Arte de la tierra, Pastos, Quillacingas y Abades. Bogota. 1992. 94 p.

RODRIGUEZ BASTIBAS, Edgar Emiliano. Fauna precolombina de Nariño. Bogotá. 1992. 117 p.

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño bidimensional: editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1995. 352 p.

GRANDA, Oswaldo. Hacia una semiótica del textil artesanal. Barranquilla. 1997. 97 p.

GRANDA, Oswaldo. Mito y arte indígena en los Andes. Mexico. 1998. 174 p.

ECO, Humberto. Semiotica y filosofia del lenguaje, editorial lumen. Barcelona.1998. 355 p.

SONDEREGUER , César. Diseño precolombino: Editorial Gustavo Gili, Mexico, 2001, 278 p.

SONDEREGUER , César. Manual de iconografía precolombina y su analisis morfológico - cronología estetca. GeKa / nobuKo 2003. 72 p.

USCÁTEGUI, Mireya. Factores armonicos: Guías diseño grafico, universidad de Nariño. Pasto. 2003

RODAS, Juan Pablo. Sistematizando la clasificación de la cerámica. Guatemala. 2004. 5 p.

QUIJANO VODNIZA, Armando Jose. El churo cósmico. Pasto. 2006. 84 p.

CAIRO, Alberto. Infografía 2.0. Alamut 2008. 33 p.

BALLESTAS RINCÓN , Lus Helena. Las formas esquematicas del diseño precolombino de colombia: relaciones formales y conceptuales de la grafica en el contexto cultural. Madrid. 2010 345 p.

GRANDA, Oswaldo. El sol de los Pastos. Barranquilla. 2010. 195 p.

Webgrafía

Culturas Indígenas

<http://es.scribd.com/doc/48037617/Manual-de-iconografia-precolombina>
(Consulta febrero 2011)

<http://www.todacolombia.com/etnias/gruposindigenas/pasto.html>
(Consulta febrero 2011)

<http://crossburning.webs.com>
(Consulta febrero 2011)

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/geografia/geohum4/pastos2.htm>
(Consulta Agosto 2012)

http://ozip.org.co/2012/?page_id=68
(Consulta Agosto 2012)

<http://www.rupestreweb.info/pastos.html>
(Consulta Septiembre 2012)

Diseño

<http://www.monografias.com/trabajos29/disenobidimensional/disenobidimensional.shtml>

(Consulta febrero 2011)

<http://www.slideshare.net/pilargiraldov/la-composicion-y-sus-elementos>

Gestalt

<http://www.guillermoleone.com.ar/leyes.htm>
(Consulta Marzo 2012)

http://foros.gxzone.com/110103-principios_de_la_gestalt.html
(Consulta Marzo 2012)

<http://www.taringa.net/posts/info/2389637/Leyes-de-Gestalt-para-el-disenador-Grafico.html>
(Consulta Marzo 2012)

<http://paboni.obolog.com/psicologia-gestalt-psicologia-diseno-grafico-284455>
(Consulta Marzo 2012)

http://www.ecured.cu/index.php/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico
(Consulta Marzo 2012)

Pop Up

<http://librospopup.blogspot.com/2009/06/increible-libro-pop-up-hecho.html>
(Consulta Octubre 2011)

<http://www.youtube.com/watch?v=ojLCiyMN2Y&feature=related>
(Consulta Agosto 2012)

<http://carolinaurenadisenoii.blogspot.com/2010/08/proyecto-4-libro-arte.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://danielakatiyarquiros.blogspot.com/2010/04/investigacion-libro-pop-up-liibro-arte.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=DhmSu01ZY&feature=related>
(Consulta Septiembre 2012)

http://www.youtube.com/watch?v=l4eaD-gh_NE&feature=related
(Consulta Septiembre 2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=LLJjIpxDyw>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://librospopup.blogspot.com/2010/05/como-hacer-un-mecanismo-de-rueda.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://colophon.com/gallery/minsky/tunnel.htm>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://ingriddijkers.blogspot.com/2009/11/i-just-finished-up-this-color-version.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://www.a-website.org/design/instructional/volvellas.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://www.dagavejal.com/souvenirs.html>
(Consulta Septiembre 2012)

<http://www.rarebookroom.org/Control/appast/index.html>
(Consulta Septiembre 2012)