



komentzo diseño y tradición





Proyecto de Grado

kamentza

diseño y tradición

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

facultad de artes
programa de diseño gráfico



PRESENTADO POR:

Andrés Flórez - Richard Castillo

“ Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”. Art. 1 del Acuerdo N° 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.





PROYECTO **"komentzo"**: trabajo
de grado para optar por el título de
Diseñador Gráfico.

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO: Mireya Uscategui

JURADO: Paula Morillo

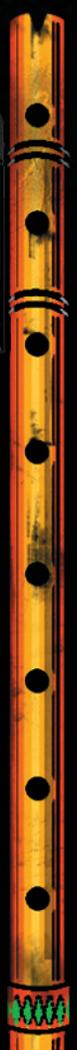
JURADO: Omar Franco

FECHA DE SUSTENTACIÓN, 10 DE NOVIEMBRE DEL 2011



RESUMEN

KAMENTSА diseño y tradición es una propuesta de ilustración que divulga e incluye a la cultura KAMENTSА en otros contextos, recurriendo a la ilustración para desarrollar imágenes híbridas que resultan de la integración de elementos juveniles con representaciones artísticas de los nativos KAMENTSА. Esto con el fin de integrar a esta cultura en espacios y expresiones juveniles. En este sentido, el diseño gráfico reconoce que la imagen no se limita únicamente a ilustrar algo si no que puede tomar valores estéticos de culturas transformándolos en estilos y marcas. La intención es que la propuesta de ilustración se implemente a una línea de accesorios de uso frecuente por parte de los jóvenes. Permitiendo usarlos como medio de difusión para divulgar esta cultura en un ámbito más personal, llevando consigo un pedazo de nuestra historia en cada aplicación. De esta forma el proyecto aprovecha las diferentes formas de expresión de esta cultura que mezcladas con elementos juveniles y urbanos sirven como inspiración en la creación de procedimientos que permitan comenzar procesos de reconocimiento y valoración de lo propio.



abstract

KAMENTSÀ traditional design and illustration is a proposal for disclosing and includes KAMENTSÀ culture in other contexts, using the illustration to develop hybrid images that result from the integration of youth with artistic elements of the native KAMENTSÀ. This in order to integrate this culture into youth spaces and expressions. In this sense, graphic design recognizes that the image is not limited solely to illustrate something if you can take aesthetic values of cultures and styles, transforming them into brands. The intention is that the proposal is implemented to illustrate a line of accessories commonly used by young people. Allowing use as media to disseminate this culture in a more personal level, bringing a piece of our history in every application. Thus, the project uses different forms of expression of this culture that mixed with youth and urban elements serve as inspiration in creating procedures to begin processes of recognition and appreciation of the same.

contenido

1. Tema y Problema.....	13
1.1 Planteamiento del problema	
1.2 Formulación del problema.....	14
1.3 Justificación	
2. Objetivos.....	15
2.1 Objetivo General	
2.2 Objetivos específicos	
3. Documentación.....	16
3.1 Cultura Kamentza	
3.2 Organización social KAMENTZA.....	19
Taita o médico tradicional	
Cabildo	
Familias	
Conocimiento de la cosmogonía	
3.3 Vestimenta Indígena KAMENTZA.....	21
3.4 Tradición Oral.....	23
Ayahuasca o yagé	
Lengua	
3.5 Danza indígena.....	24
3.6 Instrumentos de la danza.....	27
3.7 Artesanía KAMENTZA.	
4. Los jóvenes y su contexto.....	28
5. La Ilustración.....	30
5.1 Ilustración conceptual.....	31
5.2 Ilustración digital.....	32
6. Antecedentes Gráficos.....	33
6.1 Jhon Estrada	
6.2 Laurart.....	35
6.3 Católica Industry.....	36
7. Breve introducción al preceso gráfico.....	37
8. Proceso gráfico.....	43
8.1 Tendencias de color.....	48
8.2 Texturas.....	49
8.3 Bocetación.....	50
Preparación digital de las ilustraciones	
Recopilación de Imagenes	
8.4 Marca gráfica.....	66
Búsqueda tipográfica	
Logotipo	
8.5 Aplicación a productos.....	71
Linea Urbana	
Etiquetas	
Packaging	
9. Metodo de reconocimiento del producto.....	95
12. Conclusiones.....	100
11. Webgrafia.....	101

Introducción

Este proyecto propone la creación de ilustraciones inspiradas en la cultura KAMENTSA del valle de Sibundoy, para ser aplicadas a una línea de accesorios, donde los sujetos de comunicación son los jóvenes. Esto debido a que se detecta una apropiación de distintas identidades provenientes de otras culturas, provocada por los efectos culturales de la globalización, conllevando a una pérdida de nuestra identidad y por consiguiente a un desconocimiento de las culturas propias. Es así como el proyecto pretende divulgar desde el diseño gráfico y sus aplicaciones, los valores culturales y regionales, contextualizando a los jóvenes en ambientes propios y brindándole tanto a ellos como a los turistas, la oportunidad de inclusión e integración con las culturas indígenas nativas dentro de otros contextos más universales.

10. glosario

cosmovisión

.James Sire afirma que “Una cosmovisión es un conjunto de presuposiciones (o premisas) que sostenemos (consciente o inconscientemente) acerca de la constitución básica de nuestro mundo.”

. Phillips y Brown dicen que “Una cosmovisión es, antes todo, una explicación y una interpretación del mundo y, segundo, una aplicación de esta visión a la vida. En términos más simples, nuestra cosmovisión es una visión del mundo y una visión para el mundo.”

. Walsh y Middleton proveen lo que creemos es la explicación más sucinta y comprensible: “Una cosmovisión provee un modelo del mundo que guía a sus adherentes en el mundo.”

. En el entendimiento que pueden agregarse muchas sutilezas, ésta será nuestra definición operativa.

híbrido

En general, que está formado por elementos de distinta naturaleza: concibe su pintura como un híbrido con la escultura.

Integración

Tiene su origen en el concepto latino integratĭo. Se trata de la acción y efecto de integrar o integrarse (constituir un todo, completar un todo con las partes que faltaban o hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo).

La integración social, por su parte, es un proceso dinámico y multifactorial que supone que gente que se encuentra en diferentes grupos sociales (ya sea por cuestiones económicas, culturales, religiosas o nacionales) se reúna bajo un mismo objetivo o precepto. En todos los casos, la integración siempre supone el esfuerzo coordinado, la planeación conjunta y la convivencia pacífica entre los sectores que conforman el grupo. Esa es la única forma donde las partes pueden constituir un todo, aún sin perder su individualidad.

multimedia

Integración de soportes o procedimientos que emplean sonido, imágenes o textos para difundir información, especialmente si es de forma interactiva.

fusión

Unión de intereses, ideas, partidos, etc.

tradición

Comunicación de hechos históricos y elementos socioculturales de generación en generación

Introducción la cultura kamentso

Desde los tiempos en que el hombre sintió la necesidad de dejar grabadas en las paredes de las cuevas muestras de forma de vida, han sido constantes las iniciativas para captar y documentar todos los signos de progreso que han tenido a lugar con el paso de los años, considerada como la perfecta unión de estilo y técnica, la cultura KAMENTSA se considera como la forma más accesible para reflejar los estilos auténticos en la creación de una nueva imagen.

titulo del proyecto

Diseño de ilustraciones inspiradas en la cultura KAMENTSA del valle de Sibundoy para aplicarlas en accesorios juveniles con el fin de divulgar y generar apropiación por lo nuestro.

1. tema/problema

tema

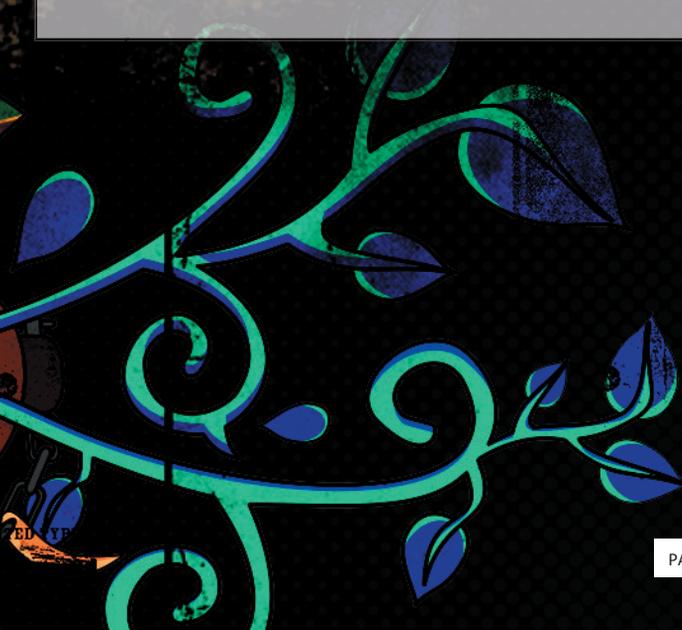
La cultura KAMENTSA y los jóvenes

1.1 planteamiento del problema

El desarrollo de una ilustración inspirada en la Cultura KAMENTSA se conviertan en un medio que permite divulgar simbologías y cosmovisiones que proyecten, de algún modo, una identidad propia dentro de una sociedad de jóvenes cada vez más obsesionada con imágenes de otras culturas considerándolas como propias efecto propio de la globalización cuyo término se define como: “expansión de los mercados de capitales, bienes, servicios, mano de obra e información más allá de las fronteras nacionales” [1]. En otras palabras, es un proceso político, económico y social que ocurre en el mundo entero, por medio del cual cada vez existe una mayor interrelación entre unos lugares y otros por alejados que estén. Ahora es interesante preguntarnos cómo afecta este fenómeno de globalización a la comunidad de jóvenes colombianos que desarrollamos nuestra vida en medio del auge de las nuevas tecnologías, el libre intercambio de información y la gran demanda de nuevos e interesantes productos en el mercado.

Los jóvenes se ven afectados por el desarrollo tecnológico de los últimos años. Esta generación creció en una sociedad en desarrollo constante, lo que definitivamente ha marcado el pensamiento y las formas de vida. Ha hecho que muchas veces nuestra generación desconozca las anteriores.

Uno de los principales fenómenos que observamos actualmente entre los jóvenes es el fácil y acelerado intercambio de información, ahora sin fronteras gracias al crecimiento de internet. Provocando un claro desarraigo y valoración de lo propio y de dónde venimos.



1.2 formulación del problema

¿Cómo a partir del diseño se puede desarrollar una propuesta de ilustración inspirada en la cultura KAMENTSA aplicable a accesorios para jóvenes?

1.3 Justificación

Este trabajo investigativo se realiza con la intención que los jóvenes reconozcan nuestras raíces, pues como se menciona en el problema, estos se apropian de culturas extranjeras gracias a los efectos de la globalización, lo que genera un aislamiento y desconocimiento de la riqueza cultural que nos ofrecen diferentes grupos étnicos de nuestro país entre estos grupos o culturas nativas se encuentran los KAMENTSA cultura que lucha día a día por ser reconocida y valorada como parte importante de nuestra historia. Es por esto que desde la disciplina del diseño gráfico, y más específicamente desde el ámbito de la ilustración se plantea una propuesta que retome los elementos más significativos de dicha cultura, considerada una comunidad nativa rica en su folclor y en sus expresiones artísticas que rescata valores ancestrales de mucha importancia para la cultura colombiana, sumando a esto el análisis de las predilecciones juveniles en la actualidad. Ya que los jóvenes recurren a muchas formas para identificarse y expresarse vemos que los accesorios son tomados para pronunciarse y crear sus estilos. Teniendo en cuenta lo anterior se puede manejar los accesorios como medio de comunicación visual ya que pueden ser utilizados como soportes para aplicar ilustraciones que expresen pensamientos y emociones de igual forma pueden reflejar e incluir herencias históricas e integrarla con factores propios de la juventud. El estudio de la cultura KAMENTSA brinda la oportunidad de conocer diversos factores demográficos, territoriales, sociales, culturales, estéticos. El interés por conocer aquellos aspectos que tengan alguna relación con su modo de vida, tiene que ver con el hecho de que su conocimiento y análisis pueden aportar significativamente en la construcción e implementación de valores visuales En cuanto a los factores que hasta ahora se han estudiado de manera más amplia en diversos contextos, se encuentran las características creativas aspectos socioculturales, personales como variables en sus representaciones artísticas, históricas. De igual forma, En lo que respecta al diseño los aportes de los cuales se puede apropiarse a partir de esta investigación le proporcionan formas y estrategias para dar reconocimiento en otros contextos más universales a culturas indígenas nativas de nuestro País.



2. objetivos comunicacionales

2.1 objetivo general

Desarrollar una propuesta de ilustración inspirada en la cultura KAMENTSÁ con el fin de divulgarla a un público juvenil entre los 18 a 25 años por medio de una línea de accesorios.



2.2 objetivos específicos

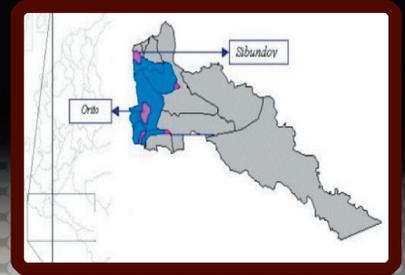
- * Identificar los principales aspectos conceptuales y formales de la cultura KAMENTSÁ al igual que establecer que objetos son más característicos tanto en los jóvenes como en la ciudad.
- * Conceptualizar y materializar en la ilustración los elementos analizados tanto en La cultura KAMENTSÁ como en las representaciones juveniles y urbanas.
- * Aplicar la propuesta de ilustración en los accesorios.
- * Diseñar la marca gráfica, etiquetas y empaques.
- * Plantear una estrategia promocional que permita dar a conocer los productos.

3. DOCUMENTACIÓN

3.1 la cultura kamentsa

La cultura KAMENTSÁ se encuentra ubicada en el Valle de Sibundoy en la parte plana del valle terreno delimitado como resguardo donde lo comparten con el pueblo Inga. La historia del municipio de Sibundoy, data de tiempos inmemorables y todo indica que la comunidad siempre ha estado radicada en esta región según las narraciones de los abuelos y taitas, el valle de Sibundoy, antiguamente (lo que es hoy la parte plana) era un lago y la comunidad se radicaba en las cabeceras sobre la parte norte. esta a 80 Km al occidente de la capital putumayense, sobre territorios quebrados cuyo relieve pertenece a la vertiente oriental de la cordillera de Los Andes. Por la conformación topográfica de la jurisdicción, ella ofrece los pisos térmicos medio, frío y páramo, siendo el predominante el frío del Valle de Sibundoy. La agricultura y la ganadería, en especial de tipo lechero, son las principales bases económicas del municipio de Sibundoy. Existen diversas hipótesis sobre el origen del pueblo KAMENTSÁ, algunas de las cuales los vinculan con el grupo llamado por los españoles como Quillacingas. Otros autores sugieren su migración desde el oriente a su actual territorio. El Valle de Sibundoy constituía para la época de la conquista un sitio comercial estratégico, entre la región andina y la región amazónica, donde habitaban diferentes grupos étnicos. Durante los siglos XVI y XVII llegaron al Valle los primeros conquistadores en busca del Dorado. En 1533, cuando el imperio Inca fue derrocado, la región de Tabanoy fue invadida por los españoles que venían poseídos por la ambición de encontrar El Dorado.

Lo que pasó en aquella época es muy difícil de olvidar. A los indígenas que no colaboraban dando información a los españoles los torturaban y los mataban. Las mujeres fueron violadas. Los bebés fueron separados de los padres y los mataban. A los niños les cortaban las orejas y las narices. Los indígenas que eran más resistentes y guerreros los empalaban. Luego de esta época tan lamentable llegaron las misiones enviadas a evangelizar a los indígenas habitantes de la región.



Para este período los KAMENTSÁ fueron diezmados en las guerras de conquista, sin embargo durante los siglos siguientes la región se mantuvo relativamente aislada y los indígenas experimentaron un proceso de reconstrucción poblacional que permitió el mantenimiento de su cultura. A finales del siglo XIX el auge del caucho, el inicio de un nuevo ciclo de evangelización a cargo de las misiones capuchinas y simultáneamente el proceso de colonización promovido por la iglesia y el gobierno, tuvieron un gran impacto en las poblaciones indígenas del Valle de Sibundoy. En cuanto a sus expresiones culturales la danza y la artesanía indígena, forman uno de los pilares importantes en la recuperación de su identidad aunque no ha tenido valoración y reconocimiento nacional ni difusión externa, es parte importante de la cultura del departamento; no se tiene un baile típico que identifique al departamento dentro de otros contextos, excepto por las investigaciones recientes de entusiastas que han llevado al público en presentaciones folclóricas dentro y fuera del territorio. Características de Sibundoy





3.2 organización social kamentsa

La comunidad indígena KAMENTSA está organizada como la mayoría de las etnias colombianas. En primer lugar están los taitas o médicos tradicionales, luego está el cabildo indígena y por último la familia.

taita o médico tradicional

Título que se le da al indígena que dedica toda su vida a aprender a manejar las energías que existen en las plantas y la naturaleza con el fin de sanar enfermedades espirituales y corporales. El yagé o ayahuasca es la principal planta medicinal que usan los médicos tradicionales. Con ella, los taitas invocan el poder del tigre, es decir el poder de sanar.

cabildo

Es una entidad pública especial, cuyos integrantes son miembros de una comunidad indígena, elegidos y reconocidos por ésta, con una organización sociopolítica tradicional, cuya función es representar legalmente a la comunidad, ejercer la autoridad y realizar las actividades que le atribuyen las leyes, sus usos, costumbres y el reglamento interno de cada comunidad.

familias

Las familias KAMENTSA se conformaban por el abuelo y la abuela, con sus hijos e hijas casadas y muchos nietos. La autoridad en la familia la tenían los dueños del conocimiento ancestral, mayormente los abuelos y padres. Hoy en día se ha perdido mucho esa tradición y las familias son más pequeñas.

conocimiento de la cosmogonía

“La tierra estuvo oscura, y que ya estaba poblada de todos los seres incluyendo los hombres, pero éstos carecían de inteligencia y erraba a tientas buscando los alimentos. Realizando esta tarea tropezaron con el bejuco del yagé, lo partieron justo por la mitad y le dieron a probar a las mujeres y tuvieron la menstruación. Cuando los hombres probaron (yagé) se quedaron extasiados; el pedazo que les sobró comenzó a crecer y a trepar hacia el cielo. Poco a poco las sombras tomaron contornos y las siluetas empezaron a dar pequeños destellos, y vieron que en el cielo el yagé penetraba una flor inmensa que al ser fecundada se transformó en el sol; de allí bajaron los hombres del sol, cada uno tocando una melodía distinta con sus flautas y tambores, y cada melodía se transformó en un color distinto; cuando llegaron a la tierra se dispersaron y cada uno depositó la luz y el color en cada ser, y cuando el mundo estuvo iluminado, toda esa sinfonía de colores y música hizo brotar el entendimiento en los hombres, creándose la inteligencia y el lenguaje.”



3.3 vestimenta indígena kometso

Dentro de la búsqueda de elementos gráficos que puedan ser utilizados en este proyecto Es necesario tener presente la forma de vestir de esta cultura y toda su estética esto brinda una gran cantidad de valores estéticos como formas colores texturas que intervienen en el propósito general del proyecto en este sentido tenemos toda la indumentaria utilizada por hombres y mujeres.

mujeres

Falda negra o “pacha” de lana sostenida en la cintura por un “chumbi”, que es una faja ancha de Lana o algodón, de colores rojo y blanco. Blusa o “tupull i” de algodón, generalmente rojo o azul. Bayeta” o rebozo de lana de color azul o rojo.

Manillas de cuentas pequeñas de porcelana o “chaquiras” en las muñecas de ambos manos. Collar de cuentas pequeñas de “chaquiras” alrededor del cuello, formando una enorme sarta de hasta 20 vueltas o más. Camisa manga larga de color blanca o beige; también puede ser cusma blanca de manga corta o sin mangas hasta la rodilla y pañuelo de color rojo, azul o verde anudado al cuello. Las mujeres útil izan una falda oscura enteriza, ceñida con una faja de varios colores o libre para evitar el intenso calor de la región. También usan “chaquiras al cuello” y el cabello largo.

hombres

Túnica interior blanca de algodón. Túnica negra de lana o “cusma” de manga corta y larga hasta más abajo de las rodillas, ceñida con una faja corta de lana. Ruana o “capisayo”, largo de hilos verticales de lana en colores azules y blancos. Collar de cuentas pequeñas de “chaquiras” de varios colores vivos y muchas vueltas



3.4 tradición oral

La tradición oral o memoria oral es la manera como el conocimiento se difunde en la comunidad. Los abuelos y padres son los que les enseñan a los niños toda la herencia ancestral que han conservado a lo largo del tiempo. Generalmente al terminar el día la familia se reúne y los abuelos toman la palabra y relatan cuentos sagrados en lengua KAMENTSÁ. De esta manera tanto el conocimiento como la lengua han perdurado miles de años.

ayahuasca o yagé

“El yagé es una fuerza que tiene poder voluntad y conocimiento; con él se puede ir a las estrellas, entrar en las plantas, en las montañas, en el espíritu de las otras personas, conocer su deseo de hacer el bien o el mal, se puede conocer el futuro, ver las enfermedades y curarlas”. El yagé es el pilar de su cosmovisión y la figura del Taita es preponderante en su manejo. A través de ellas se revela el mundo terrenal y espiritual, se conoce el destino, se permite el paso del alma de un difunto a otro mundo, se previenen los males, se cura enfermedades.

lengua

La lengua KAMENTSÁ es una lengua aislada, cuya familia lingüística es desconocida. La lengua la enseñan los abuelos y padres.

3.5 danza indígena

La danza indígena, genera muchos valores gráficos muchos de ellos tienen mucha incidencia con el proyecto ya que proporcionan símbolos como también situaciones que reflejan de algún modo su identificación los bailes tradicionales, aunque conservan apartes de su identidad, ha sufrido el fenómeno de la transculturación; pese a esto es tal vez la única danza típica del departamento porque muestra la percepción de los antiguos frente a la colonización, la dominación y el sufrimiento causados durante tiempos anteriores. La danza de los sanjuaneros de los indígenas inga y KAMENTZA del alto putumayo es una reinterpretación post-hispánica de una tradición precolombina.

Tiene su origen remoto en las ceremonias antiguas de los ancianos, rituales del yagé, en que la máscara era utilizada para comunicarse con los espíritus míticos de los antepasados. Existían dos tipos de máscara, una femenina que representaba la luna y otra masculina, imagen del sol. La danza de los Sanjuaneros junto con los matachines y los Saraguayes se bailaba en el Corpus y en la fiesta de la Santísima Trinidad, y para los españoles era la representación de la degollación de San Juan Bautista. Para los indígenas esta danza tiene otro significado: las máscaras ya no son iguales a las de la ceremonia del yagé, pues al haber sido desorganizado este rito ya no se usa para comunicarse con los espíritus de los antepasados, sino que representan el rostro o disfraz que ellos quieren mostrar al invasor, con una sátira y una burla expresan su sentimiento de rebeldía.

betsconoté (fiesta del perdón)

En el calendario cultural y religioso ubicamos el Miércoles de Ceniza, el cual indicará que el lunes y martes anterior tendrán licencia para festejar conjuntamente las comunidades indígenas del Valle de Sibundoy.

Cuento de Origen

“Betiyeguagua significa en Kamentsá e Inga “Hijo del Árbol” y es un personaje mítico de donde devienen los Kamentsá actuales. Betiyeguagua fue castigado por la Madre Tierra y azotó al Valle de Sibundoy con un terremoto, que llevó a que se secase la gran laguna que existía. Betiyeguagua tuvo que exigirle a uno de sus nietos, quien provocaba los desórdenes en la comunidad porque dañaba y quemaba la naturaleza, que realice un viaje hasta el Cerro Patascoy a pedir perdón para que la Madre Tierra se tranquilice. El nieto regresó con un acompañante, el hijo de la Madre Tierra. Se llamaba Klestrinyé y su misión fue enseñarles las artes de la alegría. El les enseñó todo lo relacionado con la música, el baile y los vestidos. Cuando todos aprendieron a vestirse de colores, a tocar flautas, bombos y cachos, a cantar y a gritar de contentos, Klestrinyé ordenó que un día al año se debe festejar y agradecer a los dioses. Ese día bailaron, cantaron y tomaron chicha hasta quedar dormidos por caminos y veredas. Klestrinyé dijo: “ese día se llamará en adelante Besknaté, el Día Grande, fiesta de la alegría y el perdón”. Cuentan que Klestrinyé murió en esta tierra y en su tumba nació un árbol cuyas flores abundantes y de múltiples colores, se utilizaron para perdonarse y alegrarse ese día que Klestrinye florecía”. William Daza.

danza del matachín

Es un baile tradicional que se realiza durante el carnaval indígena o en las jornadas de cosecha por medio de cuadrillas e ingas. Los matachines son cinco hombres que en señal de alegría por las buenas cosechas obtenidas en el año, con la fuerza del brazo al sol y al agua, danzan al ritmo de sus instrumentos musicales. En los versos pronunciados en el baile exclaman sus apellidos más comunes como juajibioy, jacamijoy, chindoy, entre otros.

trajes

La “cusma” o túnica negra de lana, la ruana o “capisayo” de hilos verticales azules y blancos, la “chaquira” o collar de cuentas menudas anudado al cuello y el resto de elementos que conforman el vestuario típico del hombre indígena sibundoy, y en la parte superior una corona de plumas de vistosos colores.



3.6 Instrumentos de la danza indígena kamentzo

quena

Instrumento melódico aerófono de boquilla, consta de seis huecos y su tamaño varía con la necesidad de un tono mayor o menor de sonido.

flauta dulce

Instrumento melódico consta de seis huecos y su tamaño puede ser de 30 centímetros.

bombo y tambor

Instrumento rítmico de membranas, su tamaño varía de acuerdo a la intensidad de sonido

cacho

Instrumento melódico construido con el cuerno de un animal y cortado en el extremo más angosto, formando una especie de trompeta primitiva.

3.7 artesanía kamentzo

En la cultura KAMENTSA se observan interesantes trabajos artesanales predomina la artesanía textil, con fibras como la lana y el hilo para la elaboración de tejidos en forma manual, las mantas, los sayos y las fajas son elementos típicos de la artesanía del Alto Putumayo, también se realizan trabajos en madera como instrumentos musicales característicos de la Región Andina (quenas, zampoñas, rondadores, guitarras, bombos). También las mascararas talladas en madera muy expresivas con los rasgos físicos y emocionales que caracterizan a los indígenas de ésta región. El tejido, la artesanía y la cestería son actividades especiales ligadas profundamente a su vida material y espiritual. Su forma de identificarse es entre otras cosas, son la lengua y su vestuario tanto por sus diseños en los tejidos y por el arte de las máscaras. Es muy importante esta práctica artesanal en la vida social y cultural de esta comunidad. Las máscaras reflejan estados anímicos y corporales, representan personajes de cuentos y leyendas.

También toman la forma de diferentes animales como el oso, el mono, el cerdo, el cosumbe y otros que hacen parte del medio natural de los habitantes del valle del Sibundoy. Los kamentza conviven y se relacionan con seres de otras dimensiones. Las máscaras del curaca o chamán portan elementos ceremoniales que adoptan gestos característicos como el soplo del tabaco o la toma de aguardiente que es una de las formas de curación más utilizada en la zona. Podemos decir entonces que desde su risa y su drama, éstas máscaras de los Inga y los Kamëntsa tienen algo muy importante que decir al resto del mundo.

4. los jóvenes y su contexto. que significa ser joven :

Según Pierre Bourdieu, la juventud “no sería más que una palabra”: La juventud emerge históricamente como un actor social, o como “un grupo de agentes” posibles de analizar y tematizar, en el momento en que la mayoría tiene acceso a la enseñanza y se enmarca de esta forma en un proceso de “moratoria de responsabilidades”, que en épocas anteriores no se daba. El joven vive así un estatus temporal en que “no es ni niño, ni adulto” (Bourdieu, 1990). Actualmente la juventud experimenta una serie de cambios: La acentuación de La Cultura Juvenil. El Deterioro Social. La Globalización. Penetran en todos los ámbitos del mundo juvenil. Los jóvenes se ven propagados por los medios electrónicos de comunicación. Esa oferta y demanda de información es parte de la globalización que ejerce fuerte influencia sobre la juventud esta es ambigua: Tiene aspectos negativos y Positivos. Entre las muchos efectos de la globalización, encontramos que las nuevas tecnologías producen un mundo cada vez más pequeño. El teléfono celular posibilita la comunicación con cualquier parte del mundo en segundos. A través del Internet se puede, enviar o recibir informaciones instantáneamente permitiendo una interacción con otras partes del mundo y claro está el intercambio cultural que bien beneficia en muchas formas a la juventud que es la mas influenciada por estos medios como en el desarrollo libre de sus personalidad como también en su perfeccionamiento intelectual. En otro punto vemos que Los jóvenes se entusiasman con este nuevo mundo que nace. Haciéndolos sus principales protagonistas, pero también sus principales víctimas. Vemos que estos medios informáticos han impulsado el consumismo. La sociedad de consumo se ve ampliamente reflejada en el país, sobretodo, en la incorporación a los medios masivos de comunicación el tipo de publicidad que transmite mensajes consumistas. los jóvenes urbanos optan por tomar decisiones que crean estilos de vida para definir su condición de miembro de la cultura. En consecuencia se han creado culturas juveniles, que se caracterizan por sus formas de vestir determinadas, cierto tipo de música, símbolos y otros. El bombardeo constante de iconos de tanto en la televisión, como en otros medios ha causado un auge de apropiación de imágenes e identidades de otro lugares Esta genera una pérdida de identidad dentro de una cultura. Alejándolos de sus propios orígenes.

Entonces vemos como se toman valores estéticos de otras culturas tomándolos como propios y notamos esa influencia en ciertos aspectos juveniles como lo son: La Música. La Moda, modelos a seguir. Estos tres elementos funcionan como brújula por dónde camina la juventud. La Música En cualquier cultura es una fuente de expresión de valores.

La música juvenil da a los jóvenes una sensación de poder e identidad y de formar parte de un grupo social mayor.

Buscan espacios libres donde ellos mismos tienen el control y se sienten libres.

La Moda La moda está presente en todas las culturas, pero tiene una importancia especial para la juventud. Moda es más que ropas y adornos o accesorios, incluye también costumbres, lenguaje, ideas, Revela una búsqueda de: pertenecer de ser reconocido de tener legitimidad.

Modelos a seguir. Está presente en todas las culturas pero tiene una importancia especial en la cultura juvenil. Los jóvenes buscan héroes que sirvan como modelo. La industria aprovecha para presentarle ídolos artificialmente producidos para vender sus productos. El héroe es objeto de amor y también de identificación. Aquí está la oportunidad de poner al joven en contacto con modelos positivos. Los jóvenes son una nueva generación formada como base en las imágenes, el sonido, los estímulos insistentes y de la variedad constante y que se ven sujetos de retomar e integrar a nuestras culturas de origen y así iniciar un proceso de reconocimiento e inclusión de estas culturas en la vida cotidiana de cada joven .

5. la ilustración

(v.Latin, lat. illustrare), (de ilustrar) sust. Estampa, grabado o dibujo que adorna algo. La ilustración es una forma artística que incorpora elementos, técnicas y valores del dibujo y la pintura para ilustrar temas, conceptos o situaciones específicas, además de su naturaleza y valores expresivos y/o abstractos, que se le confieren como profesión y disciplina del arte. La ilustración tiene una aplicación comercial mucho mayor que el dibujo o la pintura, debido a la rapidez de su realización y por el estándar de complejidad y calidad con que normalmente se realiza.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje. Históricamente, desde los inicios de la imprenta se han incorporado dibujos e ilustraciones en los diversos tipos de publicaciones, algunos más elaborados que otros, pero que sucesivamente han ido evolucionando y ampliando su diversidad y calidad. En la sociedad actual, donde la comunicación de masas es primordial, la publicación impresa accesible por millones de personas supone ser el museo en las calles.

Las múltiples imágenes que proyectan los medios de comunicación sobre los espacios urbanos, influyen en las representaciones que los jóvenes que forman parte de una ciudad, “La manera de percibir y reconstruir informativamente la ciudad y las acciones de quienes la habitan, deja su huella entre los meridianos que consumen información mediática” (Quiroz Carranza 2004, s/p).



5.1 Ilustración conceptual

La imagen conceptual, tendencia que se desarrolló tras comprender que la ilustración narrativa tradicional no satisfacía todas las necesidades de comunicación los artistas gráficos del modernismo pictórico surgidos después de la primera guerra mundial reconsideraron las posibilidades de la imagen como medio para expresar ideas. Es un movimiento en el que las ideas dentro de una obra son un elemento más importante que el objeto o el sentido por el que la obra se creó. La idea prevalece sobre sus aspectos formales, y en muchos casos la idea es la obra en sí misma, quedando la resolución final de la obra como mero soporte.

El concepto es la parte más importante del trabajo. Cuando un artista utiliza una forma conceptual significa que todo el planteamiento y las decisiones están hechos de antemano; la ejecución es un asunto superficial. La idea se convierte en una máquina que hace el arte. Es así que se desarrollo la imagen conceptual del diseño gráfico. Así la transmisión de imágenes informativas no solamente era narrativa, si no de ideas y conceptos que tienen preferencia frente al objeto real Como afirmaba el artista conceptual estadounidense Sol LeWitt en un artículo de 1969, no todas las ideas artísticas precisan estar dotadas de una forma física. En esa misma época Joseph Kosuth, otro de los fundadores del movimiento, declaraba que la imagen conceptual se basaba en el examen de la propia naturaleza del arte.

La unidad del contenido se concebía a partir de características subjetivas. La creación de imágenes conceptuales llegó a ser significativa en Polonia, EU, Alemania, Cuba También afloró el trabajo individual en todo el mundo Cuya búsqueda de imágenes afectivas y relevantes, en la era posterior a la segunda guerra mundial los llevo hacia la imagen conceptual. Se destaca el trabajo del diseñador italiano Armando Testa (1917), utilizaba combinaciones metafísicas para transportar verdades elementales referidas al tema. En el caso de la campaña publicitaria de Pirelli, en 1950, empleó formas que influyeron el pensamiento del diseño gráfico en muchos lugares. Invocó el vocabulario del surrealismo al combinar la imagen de una llanta con símbolos de cualidades fácilmente reconocibles. En sus carteles la imagen es el medio primordial de comunicación y reduce el contenido verbal a unas palabras o al nombre del producto.



5.2 Ilustración digital

El momento determinante en el nacimiento de la ilustración digital es a finales de los años ochenta, cuando la compañía Adobe Systems implementa el uso del formato Postscript como base de los sistemas de Autoedición o “edición de escritorio”, un formato que traslada y traduce los píxeles y vectores en puntos de impresión. De tal forma que, a partir del desarrollo de software como Illustrator, Photoshop y PageMaker y la adopción de los mismos junto con el Postscript por parte de la plataforma Macintosh de Apple, la autoedición se convierte en el eje fundamental de toda la nueva industria editorial que desarrolla sus contenidos impresos y procedimientos industriales a partir del uso de dichos nuevos estándares.

La ilustración digital es una consecuencia de dichos eventos, a partir de la aparición de los software de retoque y edición digital y de generación de imágenes, la ilustración a través de dichos medios se empieza a convertir en una constante alterna que fortalece el uso de las computadoras como herramientas de trabajo y para el artista, convirtiéndolas en elementos indispensables en el desempeño de la gran mayoría de los profesionales gráficos de la actualidad.



accesorios

término accesorio hace referencia a todo aquel elemento u objeto que se utiliza para complementar otra cosa y que es opcional tener en cuenta. El accesorio es siempre un auxiliar de aquello que es central y esto puede aplicarse a un sinnúmero de elementos de diferente tipo, aunque hay determinados ámbitos o expresiones en las que la palabra accesorio se usa con mayor frecuencia.

Uno de esos ámbitos, quizás en el que más se utiliza el término, es el de la moda. En este sentido, cualquier accesorio relacionado con el mundo de la moda será un producto que tenga como función complementar un conjunto de ropa especialmente diseñado o combinado. Aquí debemos considerar como accesorios a un sinnúmero de elementos entre los cuales encontramos zapatos y calzado de diverso tipo, carteras, bolsos y otros elementos para cargar, anteojos, guantes, sombreros, gorros y tocados, cinturones, relojes, medias, elementos de decoración como pins o bijouterie, etc. Cada uno de estos accesorios sirve no sólo para marcar un estilo de moda específico si no también para señalar un status o jerarquía social dependiendo de los materiales con que los productos estén hechos, de las marcas, de la exclusividad de los diseños y, obviamente, de sus precios.

6. antecedentes gráficos



6.1 John Estrada, diseños con raíces indígenas por Liliana Marcela Pérez

El diseño de moda del colombiano nacido en San José del Guaviare, John Estrada está inspirado en la región de la Orinoquía y la Amazonía de Colombia. Su propósito de cultivar y difundir la cultura de esta región y ayudar a la comunidad indígena nómada – única en el planeta – los Nukak Maku – ha vitalizado su obra artística llenándola de elementos y texturas que ubica a sus colecciones en los primeros lugares de la moda internacional. Esto llevando a un reconocimiento de los Nukak Maku en todas las partes donde la colección ha sido exhibida.

con sentido social

Para John Estrada sus triunfos le han abierto las puertas que requería para ayudar a su región y consolidar el trabajo de la Fundación para el Desarrollo de la Orinoquía y la Amazonía, que realiza proyectos a favor de la comunidad indígena Nukak Maku. “Para mí la moda no es trivial, yo le doy un trasfondo social; motivado por la bendición de Dios, he ayudado a mi región, a una comunidad indígena, que desde pequeño cuando vivía en el Guaviare conocí. Soy pionero en utilizar el arte con un trasfondo social, generando empleo”, manifiesta con orgullo el diseñador. Sus aportes a la difusión de culturas nativas es una de las partes más importantes de sus propuestas la cual es referente a esta investigación.

Jhon estrada diseños con raíces Indígenas



6.2 LaurArt

Desde sus comienzos hace tres años, ha exaltado constantemente el trabajo de piezas naturales, elaborados con procesos 100% artesanales.

Con sus talleres ubicados en Leticia Amazonas, LaurArt, presenta a clientes nacionales e internacionales, sus diversas líneas y productos cuya materia prima, está constituida por elementos fundamentales y propios del Amazonas.

Entre ellas se encuentran: Los árboles de Palo de Sangre y Yanchama, y la palma de Chambira.

La experiencia, calidad, responsabilidad y cumplimiento en las diversas labores, han ubicado a LaurArt, en ferias y exposiciones de alto nivel.

Con la misión de exponer la belleza y riqueza del Amazonas, mediante piezas artesanales exóticas y exclusivas LaurArt, proyecta en su visión la constante participación en eventos nacionales e Internacionales donde diversas personas tengan la oportunidad de llevar consigo, estas piezas de alto valor cultural. El trabajo que desarrolla este grupo de creativos brinda formas diferentes para dar conocer culturas que son desconocidas para mucha gente la aplicación de elementos formales y conceptuales propios de la amazonia a productos comerciales ofrecen un la oportunidad de portar un pedazo de estas culturas.





6.3 católica Industry. semana santa en las colecciones de moda

Estar a la moda también tiene su lado piadoso y no debería crear controversia más que en los impíos. Católica Industry, la nueva colección y exposición de Valerio Gómez, que incluye prendas de vestir y accesorios bordados con los símbolos del Sumo Pontífice, la virgen de Guadalupe y Jesucristo. La necesidad del vestido y superficialidad de la moda eliminan los márgenes del terreno donde los fundamentalismos históricos y sociales se funden con representaciones de lo que es la estética de clase y el buen gusto.

La fusión de las figuras canónicas (la virgen maría y su hijo) con el lenguaje de la alta moda internacional (el catálogo de la exposición es un cross over entre Vogue y el catecismo del padre Amaro). Quizá en la mente de más de un devoto, se produce alguna asociación iconoclasta entre la madre-virgen joven de tez bronceada, ataviada con minifalda y manto y la anoréxica imagen de su pálido hijo, de corbata y camisa de cuello ancho; pero habría que señalar que se trata tan sólo del resultado del trabajo tan perfecto y dedicado del artista, que ha logrado recrear con toda exactitud los detalles y accesorios, dotándolos de un estilo contemporáneo sumamente elegante y respetuoso.

En los diseños de Gámez hay la más pura voluntad laica de traer a la actualidad el mensaje de la Contrarreforma, que se expresa en: botas para mujer hasta las rodillas en piel vacuna morada; una blusa de seda blanca que deja ver el ombligo, acompañada con un mantón bordado en hilo de oro sobre sedas violetas; para él, unos boxers de lycra stretch color púrpura adornados al frente con pedrería que reproduce el símbolo del Vaticano, ideales para la época de adviento en las cálidas tierras latinoamericanas. La obra de Valerio Gámez es una prueba de que el sentimiento doloroso se adelanta siglos a las estéticas posmodernas o tardomodernas. En cada una de sus exposiciones y acciones, Gámez ha demostrado que existen bases sociales e ideológicas que pueden trastocar el status que de la sociedad con solo fundirlas (lo indígena con lo europeo, lo tradicional con lo casual) o presentarlas en el más auténtico contexto creyente. Esta hibridación de formas y contenidos reflejó hace siglos la odiosa conquista espiritual, hoy es la mejor expresión de un sentido de liberación y de la capacidad del arte para renovar la fe.

7. breve Introducción al proceso gráfico.

pasos que se tomaron en la conceptualización y realización del presente proyecto.



1 fase

Se analizaron los factores demográficos, territoriales, sociales, culturales de la cultura KAMENTSA el cual se realizo por medio de la observación y el diario de campo. La observación fue el primer paso, mirar algunas de sus costumbres fue importante para entender su comportamiento y a la vez como es su modo de vida y su forma de miran al mundo para reconocer y entender sus formas de expresión tanto culturales como artísticas. Se inicio con la Recolección de material conceptual y formal.

Para luego determinar qué elementos son más significativos y representativos de la cultura KAMENTSA.



2 fase

Se aplicaron encuestas que permitieron en primer lugar determinar cuáles eran los elementos que mas representan a los jóvenes como valores de identidad ya que como propósito primordial necesitábamos saber cómo podíamos llegar a ellos de tal forma que se sientan identificados con nuestro proyecto en segundo lugar se necesitábamos saber que objetos representan de una manera más amplia a una ciudad ya que la idea es integrar a esta cultura indígena en otros contextos, en este sentido se reconocieron ciertos aspectos gráficos que se utilizaron como objetos de integración entre la parte juvenil urbana con la cultura indígena KAMENTSÁ.

Estos valores gráficos como objetos sitios sirvieron para la formación de bancos de información formal y conceptual de la cultura juvenil urbana.

3 fase

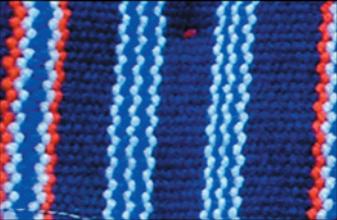
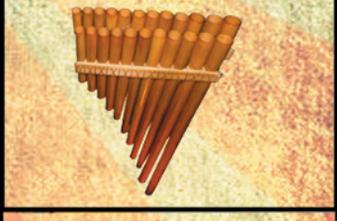
Buscar relaciones entre los componentes representativos de los KAMENTSÁ y los elementos más representativos de los jóvenes y la ciudad teniendo en cuenta los elementos gráficos para conceptualizar la propuesta de ilustración.

Para este propósito se organizo cuadros de relaciones que buscar similitudes entre objetos que pueden ser por: forma, color, temática, conceptual naciendo de ello ilustraciones que integran ambos mundos .

(ver fig 01, 02 y 03)

cuadro de relaciones

relación por forma

	<p>Relación: la forma lineal entre las cebras señales de tránsito con las líneas de los sayos prendas típicas Kamentza</p>	
	<p>Relación: la forma de arco entre los audífonos y la corona indígena, prenda usada en rituales indígenas.</p>	
	<p>Relación: la forma de la flecha del la señal de tránsito y una arma indígena utilizada por la caza.</p>	
	<p>Relación: la forma de arco de la queña, instrumento musical indígena con la forma del parapente, deporte extremo muy practicado por jóvenes.</p>	
	<p>Relación: la forma de cono entre la corona indígena y la bocina de sonido, la música y el sonido fuerte representa a la juventud.</p>	

(figura 01)

relación por color



(figura 02)

relación por temática

	<p>Relación música</p>	
	<p>Relación función lugares de vivienda.</p>	
	<p>Relación función medios de transporte.</p>	
	<p>Relación vestuario relación por funcionalidad prendas de vestir.</p>	
	<p>Relación vestuario La relación por funcionalidad es cubrir una identidad.</p>	
	<p>Relación vestuario La relación es por funcionalidad cubrir una identidad con la mascara de luchador y cubrirla con la mascara de matachin</p>	
	<p>Relación vestuario La relación es por funcionalidad prendas de vestir.</p>	
	<p>Relación música La relación es por funcionalidad instrumentos sonoros</p>	

(figura 03)

4 fase

Materializar la propuesta de ilustración teniendo como referente los pasos para la realización de una ilustración digital tomado de la Fuente: www.ka-boom.com.mx.

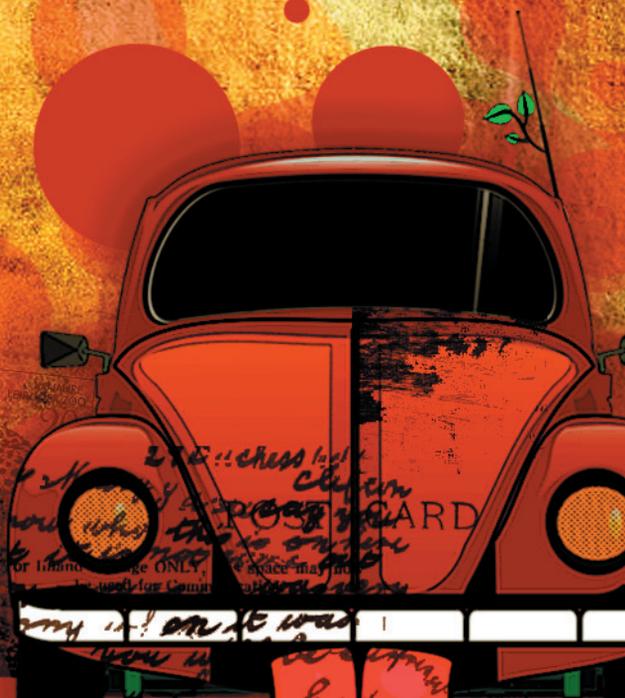
1. Concepción de la idea. Ya sea como ilustración artística o por encargo hay que definir el contenido o lineamientos de la misma y la necesidad a la que responde y los materiales necesarios para realizarla.
2. Búsqueda de referencias. Según sea el caso, es necesario obtener referencias de objetos, personajes, situaciones o entornos para aterrizar el concepto y en su caso estilizar.
3. Realización. Este proceso debe ser meticuloso y sistemático en lo general. El proceso de realización esta unido al creativo, por lo cual es importante equilibrar el concepto original con las ideas que van surgiendo para plasmarlos en la ilustración y no perder de vista el objetivo de la misma.
4. Retoque y preparación final. El retoque final es lo que le da los últimos valores definitorios a la obra y que adicionalmente ayuda a cubrir los pequeños errores plásticos que haya habido en el proceso, dejándola lista para su uso comercial o personal.

Análisis de los accesorios

Implementación de las ilustraciones en la línea de accesorios esta parte permite el diseño de una marca gráfica empaques etiquetas para los productos.

5 fase

Exhibición y montaje lanzamiento de los accesorios.



8. proceso gráfico

El reconocimiento de los elementos gráficos y conceptuales de la cultura Kamentza se identificó a través de observación, trabajo de campo y experiencias personales con esta comunidad. Las formas de expresión significaron un punto fuerte para utilizarlo como medio de inspiración para tomar ciertas estéticas y ser mezcladas con situaciones urbanas y juveniles, propósito claro de nuestro proyecto que es incluir a culturas nativas colombianas en un contexto juvenil y urbano.

ya teniendo el material conceptual y formal diseñamos métodos que permitieran crear ilustraciones con el propósito de incluir o fusionar la cultura kamentza con lo urbano y juvenil, por eso se elaboró una tabla que nos dio la posibilidad de propiciar relaciones que pueden ser por forma, color, textura y concepto; todo esto dio origen a un sinnúmero de ilustraciones híbridas de elementos indígenas y urbanos haciendo que los jóvenes integren en su vida cotidiana esta cultura.





+



=





+



=

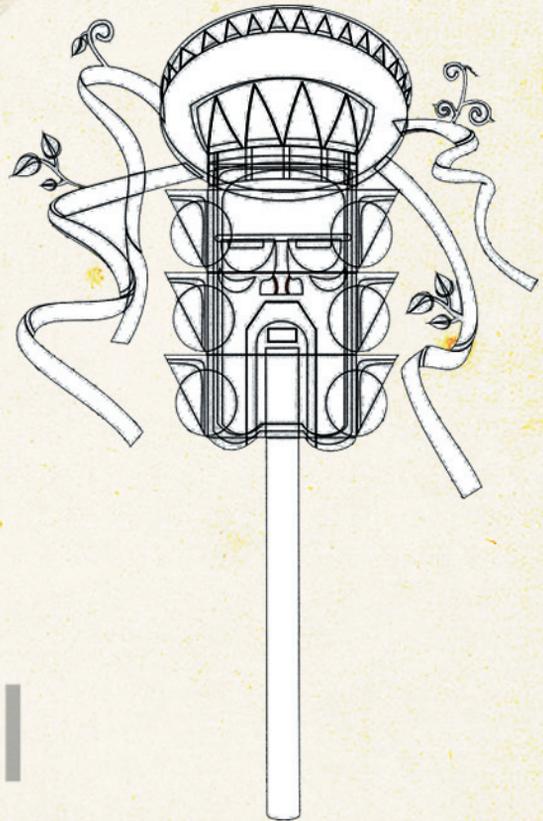




+



=

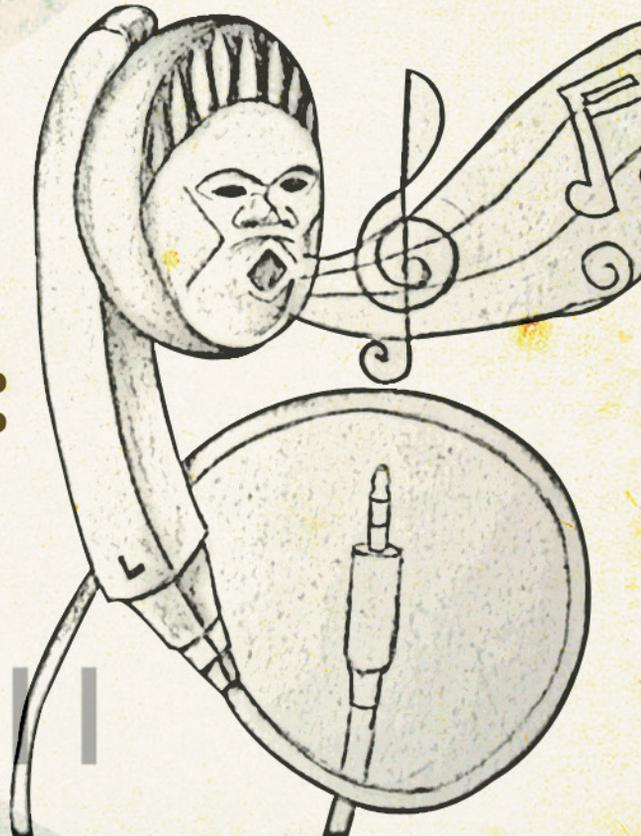




+



=



8.1 tendencias de color

La información cromática obtenida en la recolección de datos a través de la observación y el análisis de cada uno de ellos como vestuarios, mascarar expresiones artísticas, artesanía, danza, nos arrojaron una gran cantidad de información.

Encontramos que los colores de más recurrencia son los primarios y secundarios que se ven tanto en sus artesanías como en su forma de vestir.

Sabiendo que el proyecto pretende llegar a los jóvenes de la zona urbana, se tuvo en cuenta las tendencias de color que van de los colores primarios vivos e intensos, hasta los colores ocres y tonos tierra.



8.2 texturas

Posterior a la tarea de apreciación visual y análisis de imagen de contenidos estéticos de la cultura kamentza, se logro obtener una gran variedad de texturas que fueron incorporadas a medida que se fueron realizando las ilustraciones digitales y manuales.

8.3 bocetación

Idealizando el propósito de nuestro proyecto elegimos los elementos que cumplan con las características del cuadro de relaciones que se hizo con anterioridad por ejemplo la relación por color que hay entre un hidrante que es un elemento clásico de una ciudad con una máscara indígena del matachín personaje pictórico de la cultura KAMENTZA.

digitalización de imágenes

Concluida la etapa de bocetación manual se procedió a escanear cada una de estas ilustraciones para vectorizarlas, retocarlas y pintarlas, logrando así un realce en la forma y el color, condicionando cada imagen con miras al proceso de impresión y estampación.

boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz

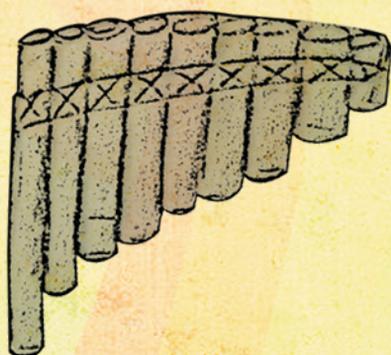


imagen digitalizada



boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz

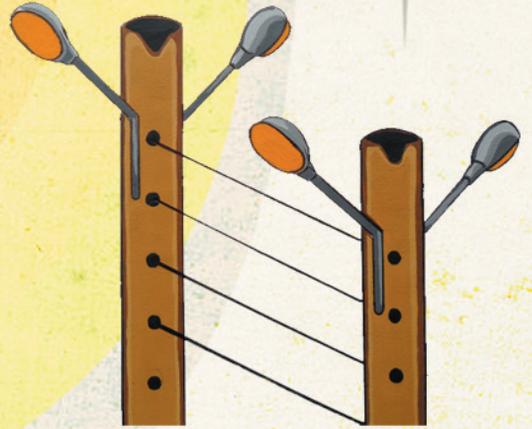


imagen digitalizada



boceto lápiz



imagen digitalizada



boceto lápiz

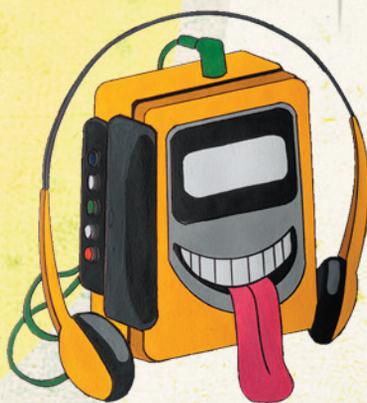
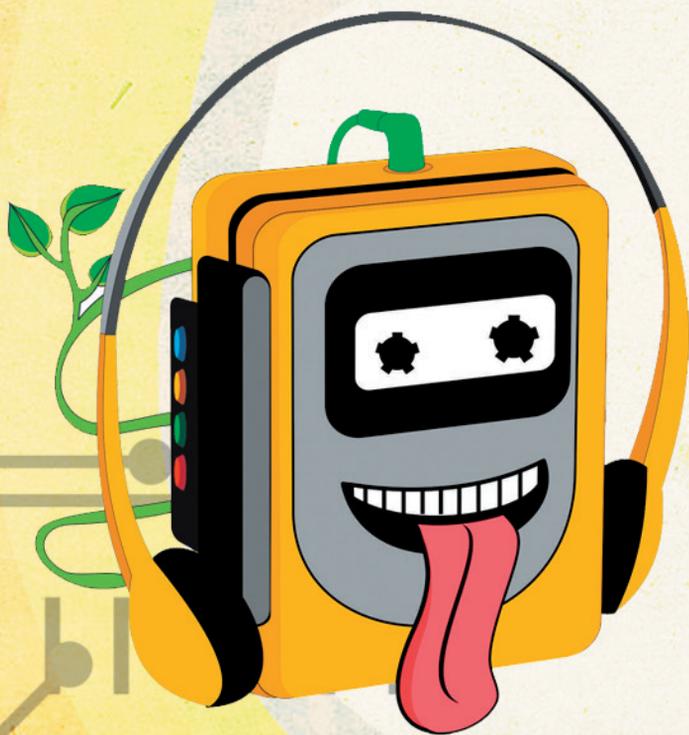
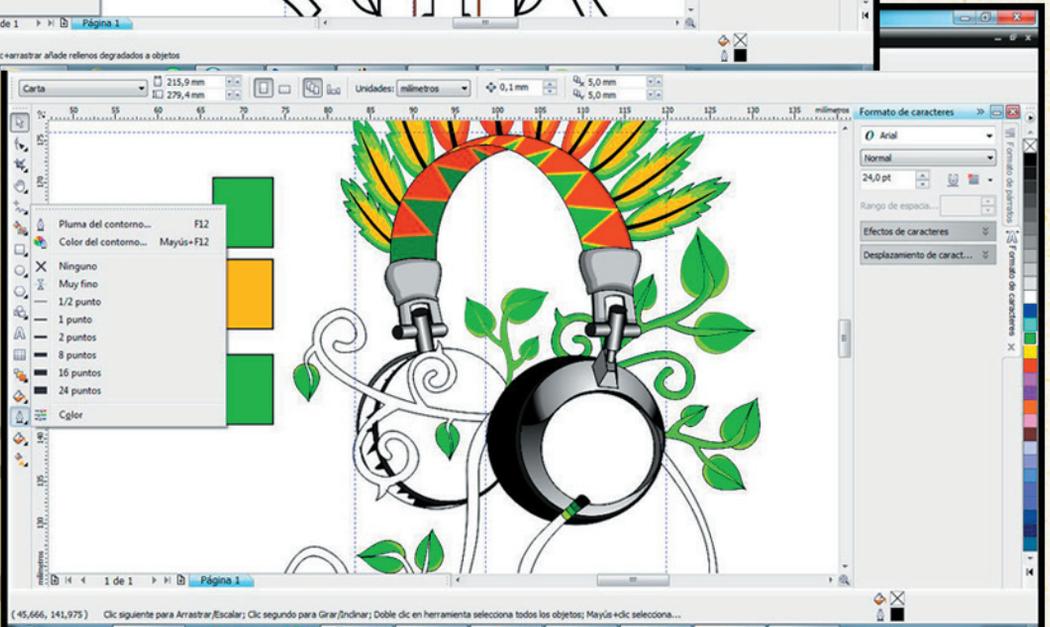
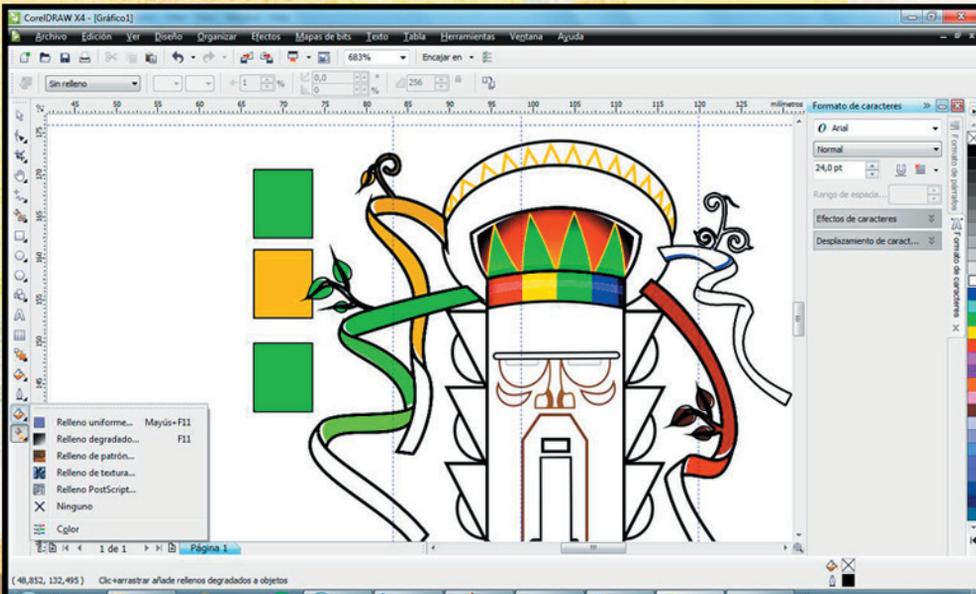


imagen digitalizada



preparación digital de las ilustraciones

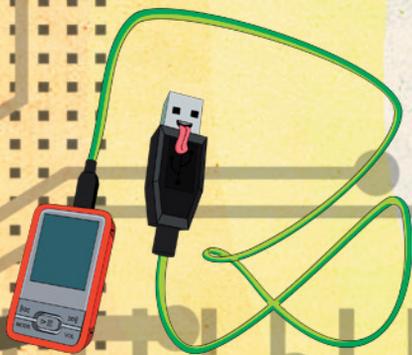
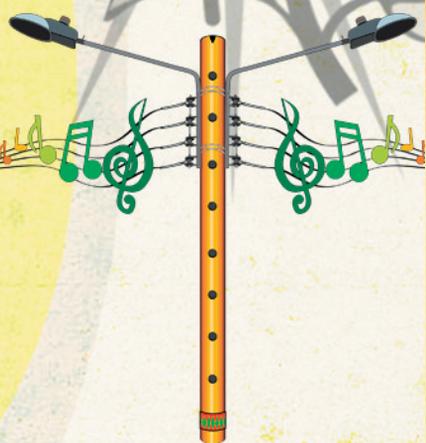


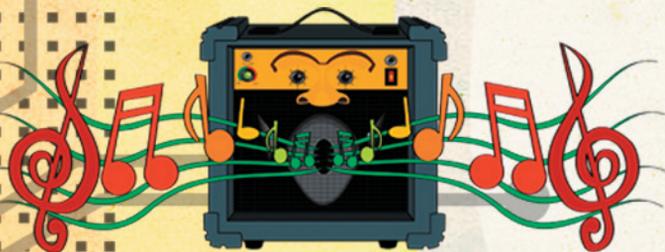
recoplación de ilustraciones











marca gráfica

La marca gráfica es uno de los objetivos del proyecto el diseño de una imagen es necesaria para generar distinción e identificación del producto.

búsqueda tipográfica

kamëntsá
KAMËNTSÁ
kamëntsá

kamëntsá
kamëntsá
kamentsá



búsqueda formal

Las formas y tipografías necesitan reforzar el concepto principal del proyecto que es integrar a la cultura KAMĚNTSÁ dentro de otros contextos.



Las formas y tipografías necesitan reforzar el concepto principal del proyecto

Tipografía Principal

kamentsá

Tipografía Fuente/Pincoyablack normal.



Tipografía Fuente/Pincoyablack intervenida digitalmente.

Tipografía secundaria

Diseño y tradición

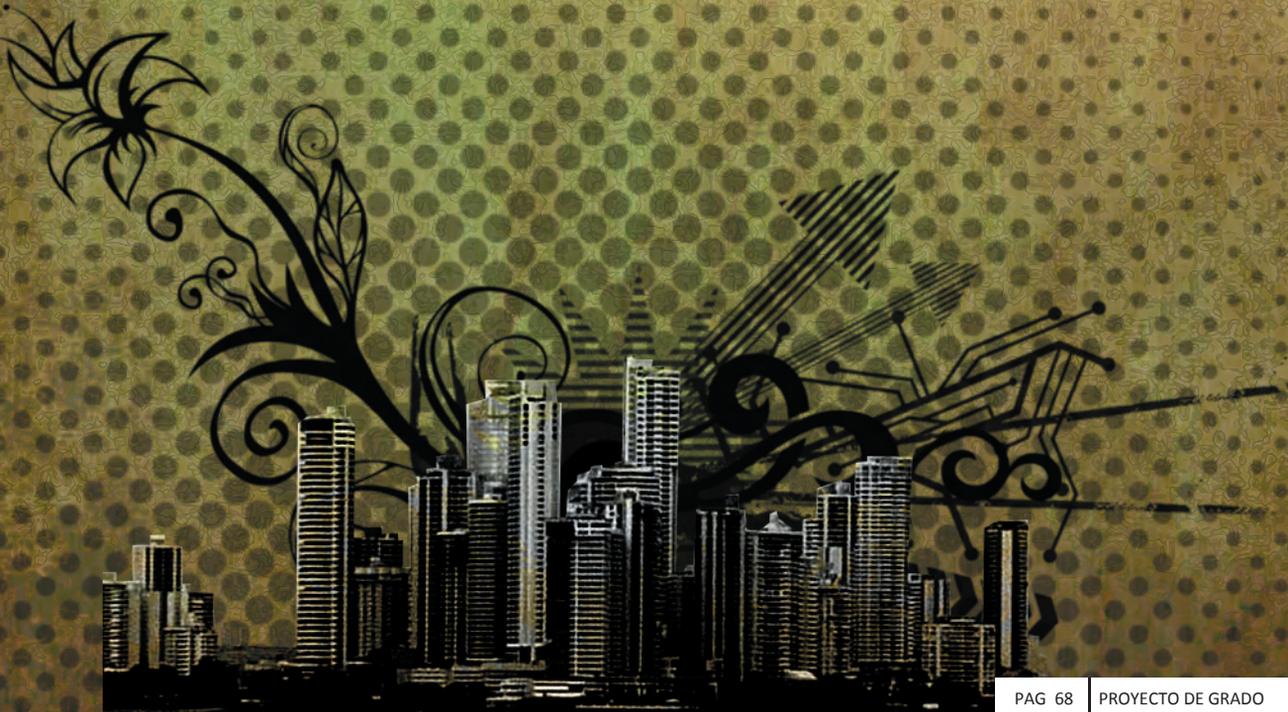
Diseño y tradición

Tipografía Fuente/Century Gothic / negrita / normal.



logotipo

Tras la búsqueda de una imagen fuerte que represente tanto a la cultura KAMĚNTSÁ como a los jóvenes de la ciudad y luego de todo el proceso de bocetación llegamos a una imagen dinámica muy conveniente para nuestro propósito.



arte final



8.5 aplicación a productos

Con un intervalo de tres meses en el año se trabajara cuatro líneas de producción de accesorios, llamadas en lengua kamentza así:

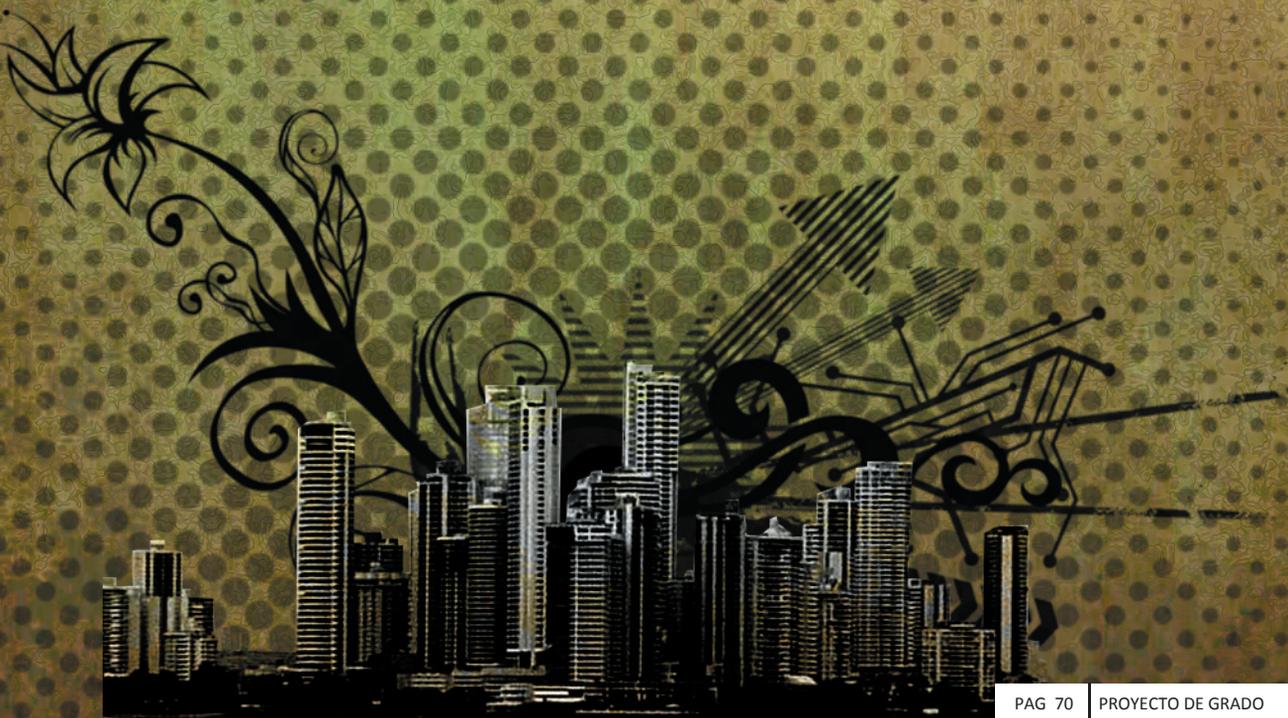
clestrinche (carnaval).

bets (urbana).

travisian (deporte).

bonbontse (joven).

en cada línea habrá accesorios como billeteras, relojes, manillas, correas, lentes, bolsos, botones, llaveros, corbatas y demás elementos utilizados comúnmente por los jóvenes, dichos artículos tendrán impresos cada una de las ilustraciones que se creó a partir de la investigación y la relación entre la cultura KAMENTZA y la urbana. así mismo las imágenes creadas tendrán directa relación con el concepto o nombre de cada una de las líneas.



colecclones
Linea

CLESTRINCHE

Carnaval!

Línea carnaval (clestrinshe) toma como inspiración el carnaval del perdón es la fiesta del maíz, base de la alimentación de estos pueblos. Durante la fiesta se agradece a la naturaleza por los frutos de la tierra recibidos durante el año. La fiesta sigue su curso, con la ceremonia de las flores la danza y la música forman parte de la celebración la línea (clestrinshe) se vasa en los instrumentos musicales y la alegría del carnaval.

maletas



billetteras



colecciones
Linea

GLESTRINCHE

Carnaval

correas



No dejar en remojo
No lavar blanqueador
No secar a máquina
No planchar

Elaborar: 100% Poliéster
Fondo



colecclones
Linea

GLESTRINCHE

Carnaval

Llaveros



colecclones
Linea

GLESTRINCHE

Carnaval

corbatas



anteojos

gorras



Linea BETS Urbana

Bets; palabra que en kamentsa hace referencia a la cuidada, es así que se toma a lo urbano como concepto para la creación de la segunda línea de accesorios Kamentsa Diseño Tradición, dando como resultado diversas piezas graficas originales que reflejan la estética y la personalidad de la ciudad..

estuches



Linea de **BETS** Urbana

estuche



bufanda



Linea **BETS** Urbana

botones



Linea **BETS** Urbana

bolsos



TRAVISIAN

Deporte

En Kamentsa travisian representa a la práctica de algún deporte, en esta ocasión se adoptan colores vivos y brillantes, que caracterizan la práctica deportiva como referente para la creación de imágenes con un estilo fresco y descomplicado, dando como resultado a la tercera línea de accesorios Kamentsa Diseño Tradición .

reloj



cuadernos



TRAVISIAN

Deporte

cartucheras





Linea

Bonbontse

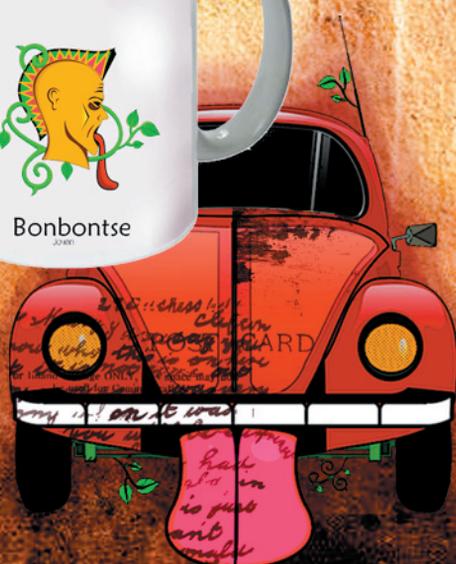
Joven

Joven que en kamentsa es Bonbontse, es el nombre que recibe la última línea de accesorios del año, se inspira en el estilo de los jóvenes que gira en torno a la tecnología, la moda y a la tendencia de estar siempre actualizados.

CELIFONES



VOSOS





Linea

Bonbontse

Joven

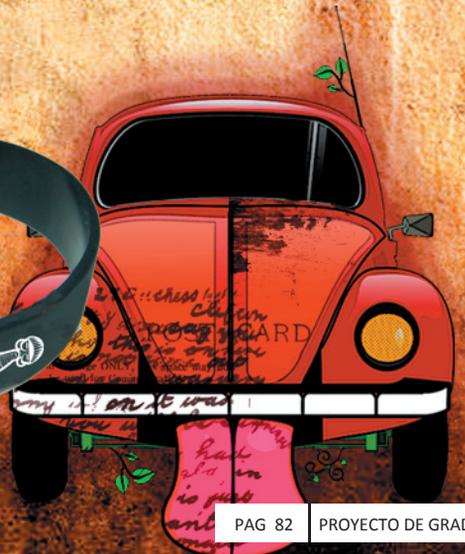
sandalias



gorras



manillas



etiquetas - souvenir. Este tipo de etiquetas además de dar información a cerca del producto también nos dan a conocer la cultura kamantza a través de pequeños datos, por otra parte es un accesorio mas para el cliente por que al ser desprendida del producto se convierte en una manilla así mismo cada línea tendrá una etiqueta que la identifique.

etiqueta clestrinche



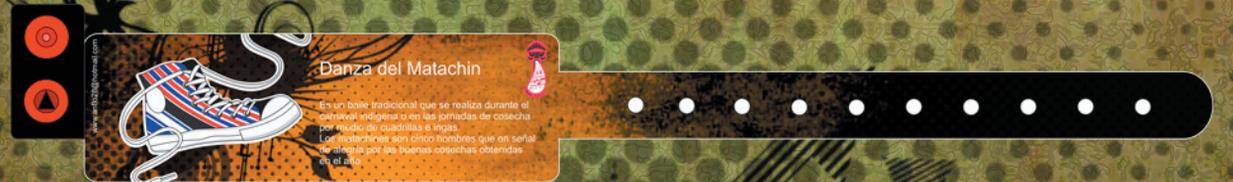
etiqueta bets



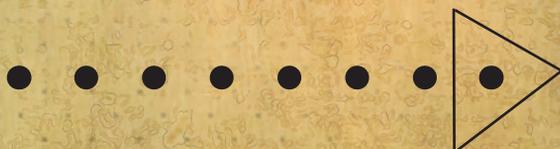
etiqueta travisian



etiqueta bonbontse



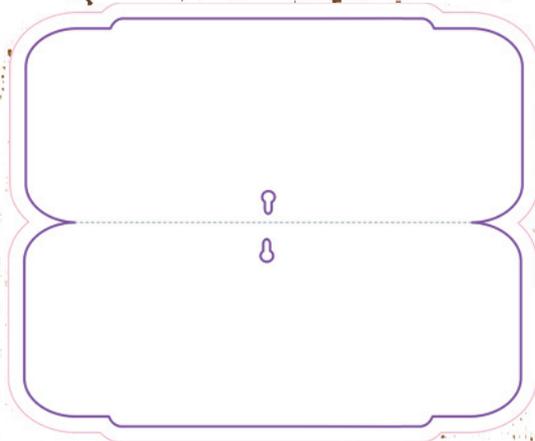
El **packaging** tiene doble función no solo contiene al producto si no también es un objeto coleccionable para el cliente, esta idea con el fin de practicar la concervación del medio ambiente ya que es una tradición muy importante de la cultura kamentza.



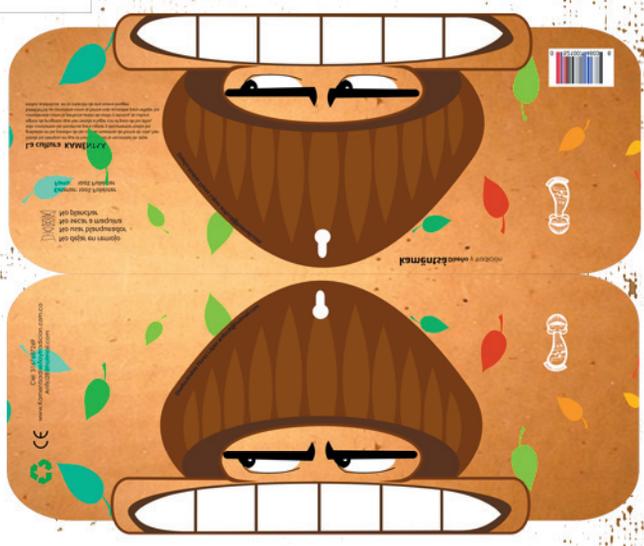


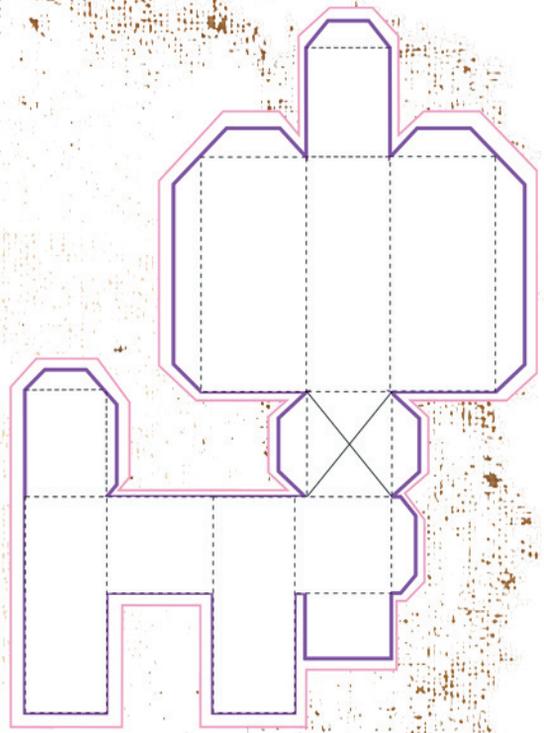
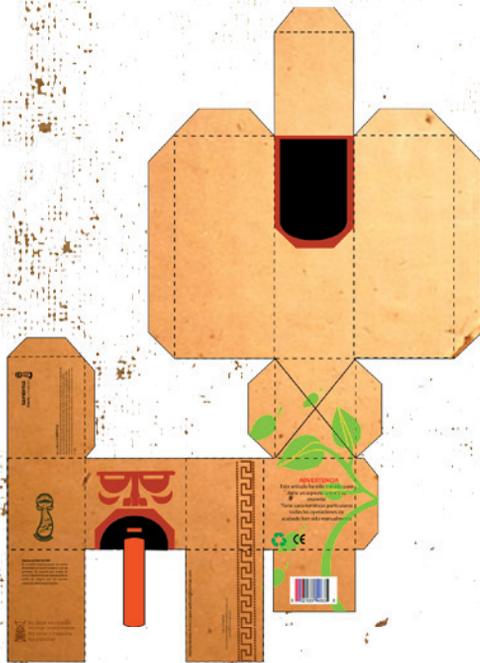
Area de sangría
 Línea de traquel
 Línea de plegado
 Línea de perforación





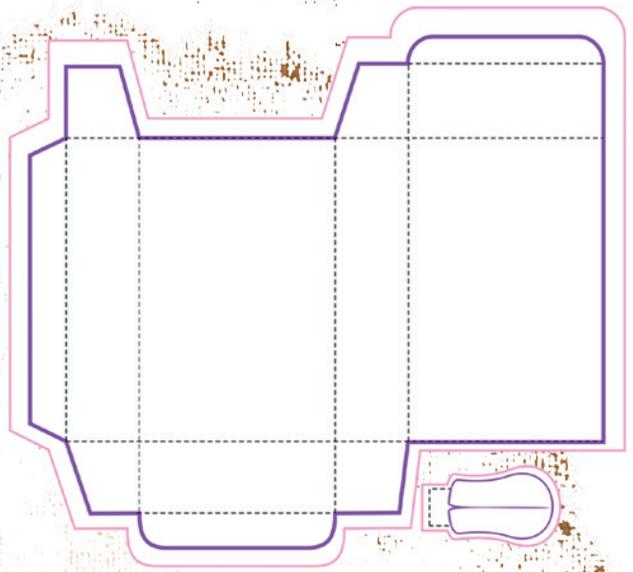
Area de sangría _____
Línea de traquel _____
Línea de plegado _____
Línea de perforación _____





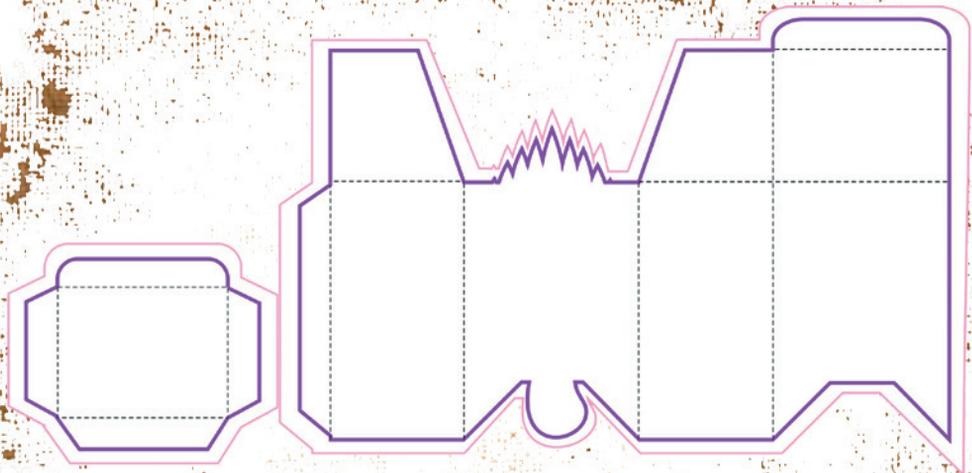
Área de sangría
 Línea de traquel
 Línea de plegado
 Línea de perforación





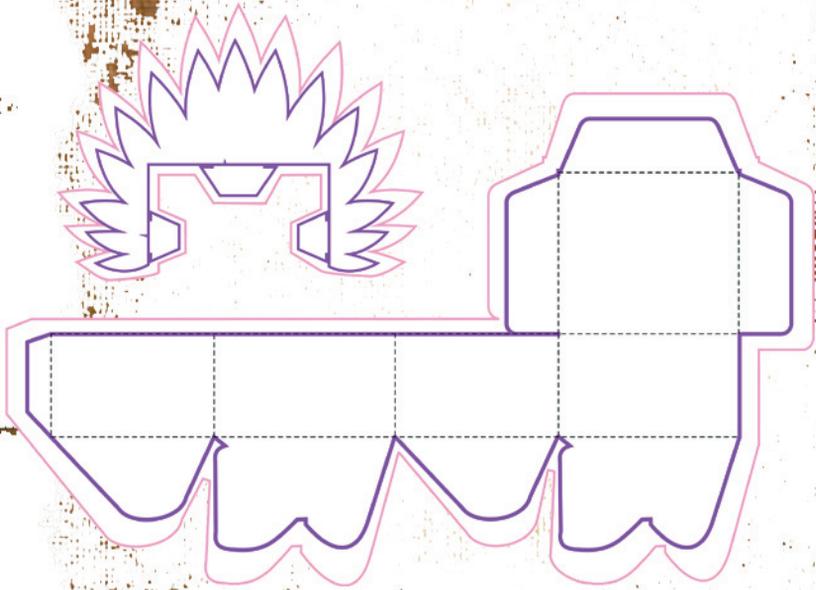
Área de sangría
 Línea de traqué
 Línea de plegado
 Línea de perforación



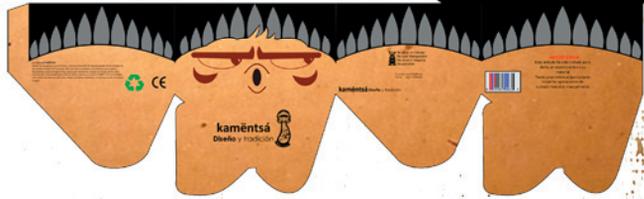


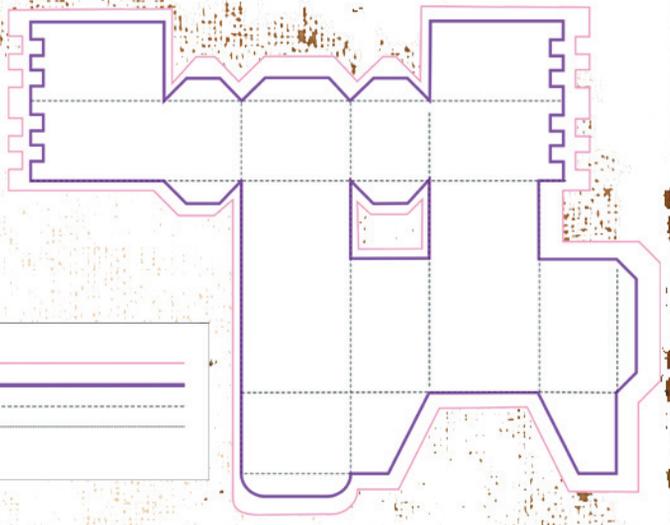
Área de sangría
 Línea de traquel
 Línea de plegado
 Línea de perforación





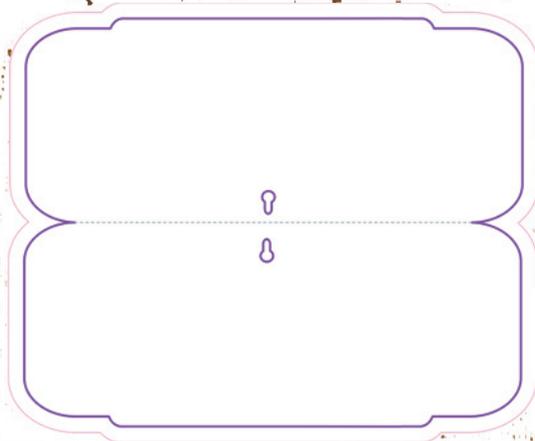
Área de sangría
 Línea de traquel
 Línea de plegado
 Línea de perforación



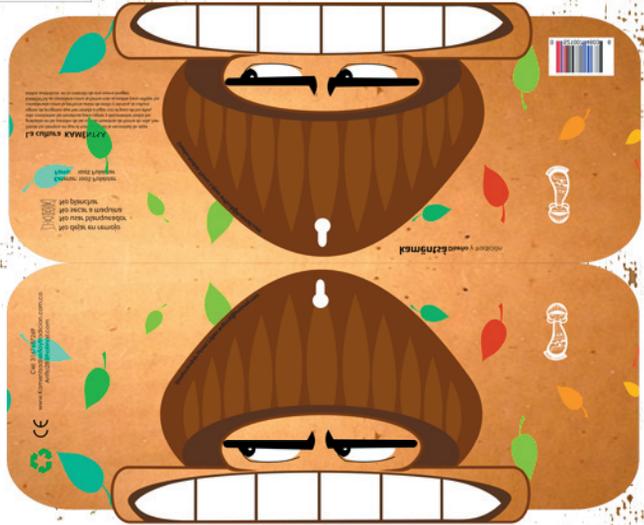


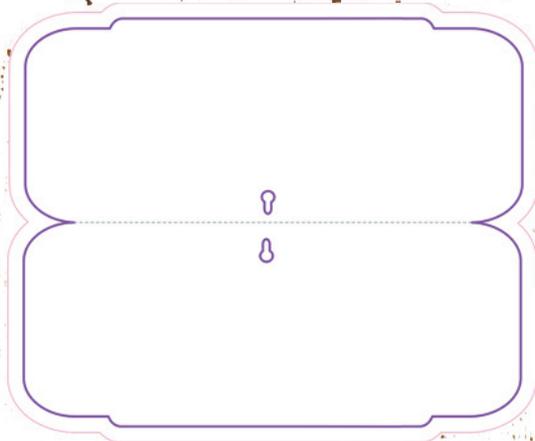
Área de sangría
 Línea de traquel
 Línea de plegado
 Línea de perforación



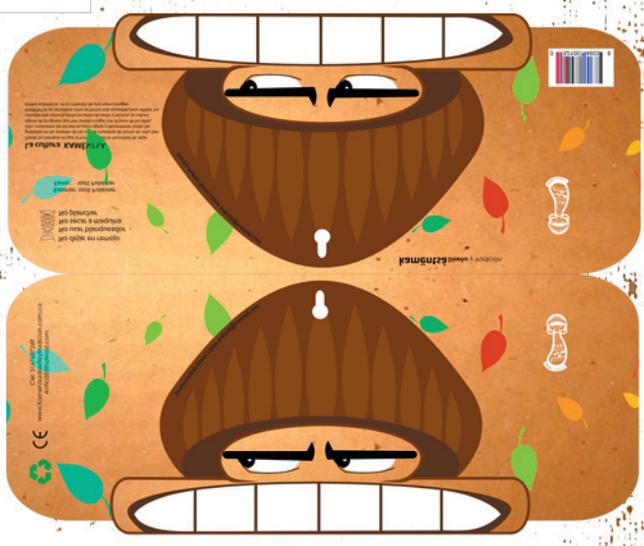


Area de sangría
Línea de traquel
Línea de plegado
Línea de perforación





Area de sangría _____
Línea de traquel _____
Línea de plegado _____
Línea de perforación _____



9. método de reconocimiento del producto

EL método o la campaña que se utilizara para reconocer el producto es una parte importante del proyecto por lo mismo es necesario tener en cuenta las etapas del proceso publicitario.

El objetivo fundamental es persuadir, convencer o seducir al público hacia un determinado bien de consumo o hacia un determinado servicio.

La publicidad se puede definir como la información que proporciona el anunciante a los consumidores sobre los productos que fabrica (calzado, automóviles...) o los servicios que ofrece (tintorerías, bancos...) para aumentar sus ventas.

En el mundo de la publicidad participan tres elementos muy importantes a los que se les denomina sujetos publicitarios, estos son:

anunciante: persona que realiza la publicidad

agencias de publicidad: son las empresas que elaboran los anuncios.

medios de difusión: empresas que difunden la publicidad a través de los medios de comunicación.



el reconocimiento del producto

El proceso publicitario más fundamental se resume en tres puntos.

- El Marketing, hacer estudios de mercado, de marca, de cliente potencial y de medios publicitarios
- La Estrategia, la estrategia publicitaria se basa en las conclusiones del estudio de mercado, donde está ubicado, la competencia y la conservación del territorio mercantil.
- La Campaña, aquí se determina los objetivos de la campaña publicitaria, como escoger los medios de comunicación adecuados y el costo beneficio que se persigue.



campañā publicitaria. kametsa diseño y tradición.

Para diseñar una Campaña de Publicidad disponemos de diferentes recursos expresivos que podrían ser utilizadas en una campaña publicitaria.

Identificamos las principales ventajas y debilidades del producto

ventajas

- .Accesorios con temática indígena juvenil
- .Su originalidad mejora la inclusión indígena en la ciudad.
- .La marca tiene ofrece una fusión entre lo urbano y lo indígena.

desventajas

- .Producción limitada.
- .Hay muchas marcas de accesorios en el mercado.

Definición del público al que nos queremos dirigir

Definimos las principales características de nuestros destinatarios. Algunas de ellas son:

Edad, Sexo, Procedencia geográfica, Profesión, Clase social, Intereses

En nuestro proyecto, el público objetivo está dirigido a un público turista y juvenil

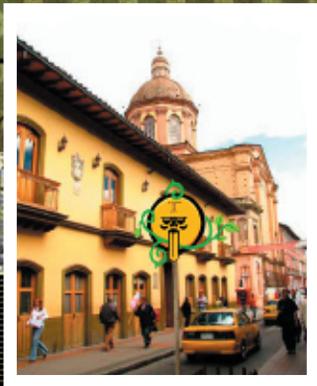
Por lo anterior decidimos realizar una campaña fresca juvenil e innovadora.

Definición del propósito comunicativo

Realizamos un “brainstorming” o lluvia de ideas, que nos ayudo a diseñar la idea o las ideas centrales sobre las que se va a centrar la campaña que diseñamos, teniendo en cuenta nuestro propósito comunicativo al que queremos que se oriente, de manera principal, nuestra campaña: Convence – Implica – Seduce – Sorprende – Sugiere.

El márketing de guerrilla se presta para nuestro propósito realizando una campaña callejera lo cual implica una interacción directa con nuestro publico.

Es asi que la cultura Kametza se tomara a la ciudad con formas y colores.



marketing de guerrilla en la ciudad de pasto





12. conclusiones

Ayudado en el desarrollo del proyecto y los diversos productos, se resalta que el proyecto resultó innovador.

El proceso que hasta el momento se ha construido, a partir de la cultura Kamentsa como herramienta principal en la generación de alternativas permitirán brindar aportes para la integración de valores culturales regionales, además del gran aporte del diseño ilustrativo.

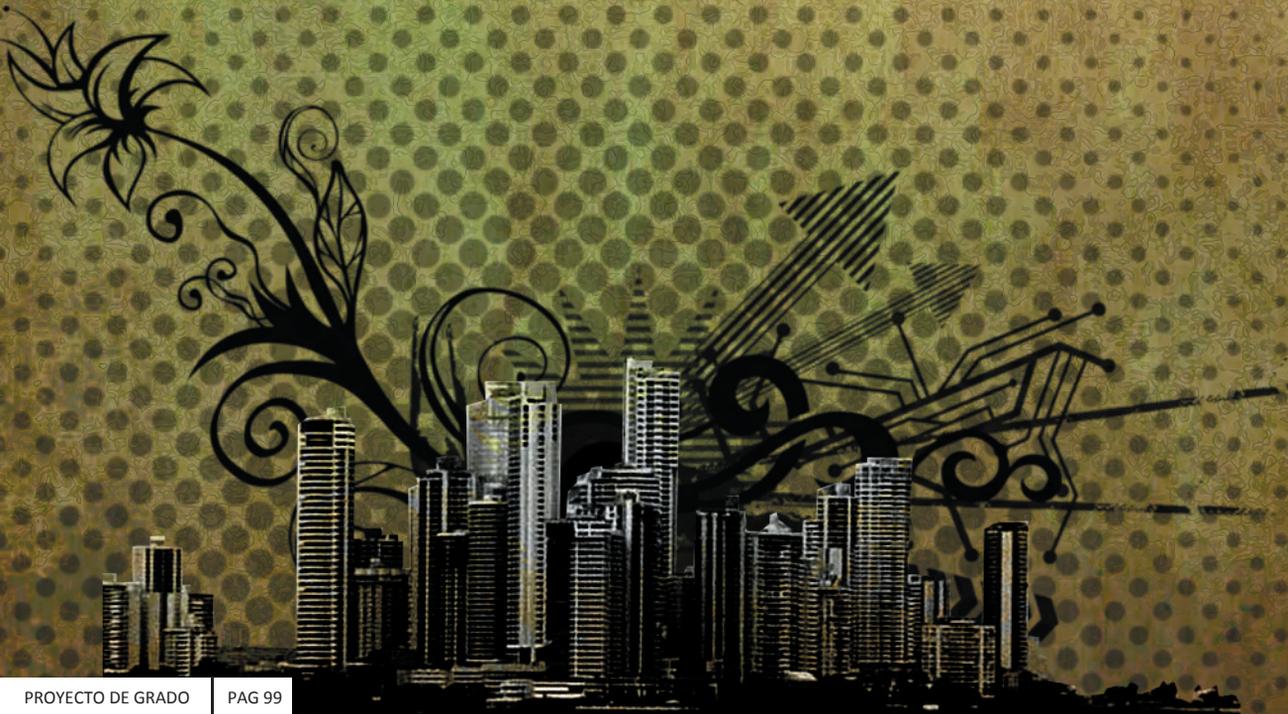
Teniendo en cuenta que el éxito de un producto depende en parte en la aceptación del público también decide en el planteamiento de nuevos diseños y búsqueda de nuevas alternativas, es por esto que este proyecto no concluye aquí ya que se proyecta hacia la creación de una nueva empresa.

Al decir que este proyecto no concluye aquí, es porque el proceso al cual se ha sujeto este proyecto, nacen constantemente nuevas ideas. Gran parte de estas nuevas ideas la brinda la investigación constante al igual que el proceso creativo de que se constituye en innovación y la búsqueda de nuevas formas de mostrarlas y plasmarlas como alternativas de diseño, con el propósito que el producto sea reconocido por el público al igual que la calidad y su contenido.

La función del diseñador gráfico en la actualidad, está relacionado con el manejo y la solución de problemas de comunicación. El proyecto logra utilizar el diseño y sus aplicaciones como una herramienta que sirve para reconocer e incluir a las culturas indígenas nativas en contextos más universales.

Entonces el diseñador grafico, se convierte en una agente interventor y optimizador del concepto y forma; entre otros aspectos.

Kamentsa diseño y tradición



11. webgrafía

*Farm1.static.flickr.com/200/464570827...consultado el día 23 noviembre 2008 de la word wide web: [http://www.alejonebici.blogspot.com/2007/04/esculturas-esculturas-en -Sibundoy-putumayo. Htm](http://www.alejonebici.blogspot.com/2007/04/esculturas-esculturas-en-Sibundoy-putumayo.Htm)

*Socios/sibundoy.php Consultado el día 25 octubre 2008 de la word wide web: [http://www.nuevemillonaria.com/ images-Fotos-Sibundoy_jpg.htm](http://www.nuevemillonaria.com/images-Fotos-Sibundoy_jpg.htm)

*ColombiaCultural-images-colcult-artesania_ consultado el día 23 noviembre 2008 de la Word wide web: <http://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/.htm>

* Investigación Artesanias\Datos artesania\putumayo.consultado el día 23 noviembre 2008 de la Word wide web: <http://www.artesani-asdecolombia.com.co/images/images.htm>

*John-estrada-diseños-raices-indigenas-estilos-vida-diseñador-mod-elos-gastronomia-corrientes-salud-extroversia-cultura-entrenimientoconsultado el día 25 marzo noviembre 2009 de la Word wide web: <http://www.universia.co.go.htm>.

*Carteras de moda para mujer, complementos y accesorios de moda Mujer. consultado el día 15 marzo noviembre 2008 de la Word wide web: <http://www.laurart.com/.htm>

*Documentales consultado el día 15 marzo noviembre 2008 de la Word wide web: <http://www.popayanvirtual.com/pv/principal.php/htm>

*Jovenes-colombianos-prefieren-marcas-nacionales-2006-mayo-estilos-vida-nutricion-dieta-salud-horoscopo-archivo-extroversia consultado el día 25 marzo noviembre 2008 de la Word wide web: <http://www.universia.co.go.htm>

Agència Catalana del Consum (www.consumcat.net).

Ministerio de Educación y Ciencia (www.recursos.cnice.mec.es).

Instituto Nacional del Consumo (www.consumo-inc.es)

Cada Comunidad Autónoma y el Instituto Nacional de Consumo ofrecen más información en www.consumopolis/

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico
San Juan de Pasto
2009

Asesora de investigación:
Mireya Uscátegui.

Asesor de Proyecto Gráfico:
Ana P Timarán.

Diseño/Ilustración:
Andrés David Florez.
Richard Alexis Castillo

