




KAINAZHA

art toys ancestrales




**DISEÑO DE ART TOYS PERSONALIZABLES BASADOS EN LA
MORFOLOGÍA CERÁMICA DE LAS CULTURAS NARIÑO
(KAINAZHA- ART TOYSANCESTRALES)**

Presenta

JESUS IVAN BOTINA MENESES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2014



**DISEÑO DE ART TOYS PERSONALIZABLES BASADOS EN LA
MORFOLOGÍA CERÁMICA DE LAS CULTURAS NARIÑO
(KAINAZHA - ART TOYS ANCESTRALES)**

Tesis
Para Obtener el título de
Diseñador Industrial

Presenta
JESUS IVAN BOTINA MENESES

Asesor
Di.PhD. CARLOS CÓRDOBA CELY

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2014



NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.



NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente de Jurado

Firma de Jurado

Firma del Jurado



AGRADECIMIENTOS

A Dios por bendecirme con el don de vivir, por fortalecer mi espíritu y permitir que concluya una etapa más de mi vida

A mis padres por su apoyo, sus consejos, su amor, pero sobre todo por dejarme la mejor herencia, mi profesión.

A mis hermanos por su ayuda, amor y apoyo incondicional.

A mi hija por ser el pilar fundamental en mi vida.

A mis amigos que me apoyan en todo momento.

A mis profesores que compartieron su conocimiento y experiencia contribuyendo a mi formación profesional.



RESUMEN

A lo largo de nuestra historia hemos visto como las personas de nuestro departamento de Nariño recuerdan vagamente su legado cultural o peor aun lo han dejado a un lado. Por tal razón, el propósito de este proyecto de grado llamado Kainazha Art Toys Ancestrales, es el de generar un vínculo entre el mundo prehispánico Nariñense y el mundo actual. Un vínculo donde se promueva el rescate de los valores de nuestra cultura mediante la creación de un producto innovador y lúdico.

Durante el transcurso de este proyecto se abordó varias temáticas acerca del arte de nuestra cultura, haciendo énfasis principalmente en la alfarería propia de las culturas de Pasto y Tumaco, de las cuales se desprende el proceso de diseño aplicado en los Art Toys o juguetes de diseñador.

Es así como se refleja que el reconocimiento de nuestros valores y tradiciones culturales es una tarea primordial. En este caso, desde el diseño industrial se busca brindar ciertas garantías y herramientas que hagan posible que las personas conozcan y recuerden su pasado.

Palabras clave:

Culturas prehispánica de Nariño, art toy, personalización, cerámica, cultura Pasto, cultura Tumaco.



ABSTRACT

Throughout our history we have seen how people in the Department of Nariño have forgotten their cultural legacy or rather they have left aside this. For that reason, the purpose of this project called "Kainazha Art Toys Ancestrales" is to generate a bond between the pre-Hispanic and the actual world involved in Nariño. A bond which promotes the rescue of our cultural values through the creation of an innovate and funny product.

During the course of this project there was the presence of several topics about our cultural art; principally there was an emphasis on the pottery of some cultures such as Pasto and Tumaco. These cultures were a help to apply the design process used in the " Art Toys" or also renowned as designer toys.

Thus, the acknowledgement of our values and traditions is a primordial work that each one have to understand. In this case from the industrial design perspective there is a search which can give us some guarantees. These guarantees could establish the possibility to improve the knowledge and memory of our past.

Key words: Pre-Hispanic culture of Nariño, Art Toys, Pottery, Culture of Pasto, Culture of Tumaco.



CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	31
CAPITULO I	
ASPECTOS PRELIMINARES	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	32
1.2 JUSTIFICACIÓN	35
1.3 OBJETIVOS	36
1.3.1Objetivo general	36
1.3.2 objetivos específicos	36
CAPITULO II	
DESARROLLO TEORICO	
2.1 ESTADO DEL ARTE	38
2.2 MARCO CONCEPTUAL	41
2.2.1 Identidad Cultural	41



2.2.2 Patrimonio Cultural	42
2.2.3 Patrimonio Inmaterial	42
2.2.4 Patrimonio Material	42
2.2.5 Personalización	43
2.2.6 Art Toys	46
2.3 MARCO TEÓRICO	48
2.3.1 La Cultura	48
2.3.2 La Cultura Ancestral	49
2.3.3 El objeto	49
2.3.4 Semiótica del objeto	51
2.3.5 el Objeto como valor documental	53
2.4 MARCO CONTEXTUAL	55
2.4.1 Trabajo de Campo –Encuestas	55
2.4.2Análisis de resultados	58
2.4.3 Segmentación de mercado – target	59
2.4.4 Art Toys como medio de difusión cultural	59
2.4. 5Tipologías sobre Art Toys.	60
2.5 MARCO LEGAL	62
2.5.1 Constitución política de Colombia de 1991	62
2.5.2 Ley general de cultura	63
2.5.3 Ministerio de la protección social - Resolución numero 3158 de 2007	63



CAPITULO III CULTURA PREHISPÁNICA DE NARIÑO

3.1 DELIMITACIÓN DE CULTURAS	66
3.2 CULTURA PASTO	67
3.2.1 Localización	67
3.2.2 Características socio – económicas	67
3.2.3 Arte	68
3.2.4 El pensamiento dual	68
3.2.5 Aspectos funerarios	68
3.3 CULTURA TUMACO	69
3.3.1 Localización	69
3.3.2 Características Socio – económicas	69
3.3.3 Arte	70
3.3.4 Aspectos funerarios	70
3.4 DELIMITACION DEL CAMPO DE ESTUDIO	70

CAPITULO IV ARTE PASTO Y TUMACO

4.1 CERAMICA PASTO	72
4.2. PERÍODOS CERÁMICOS	73



4.2.1 Cerámica Capulí	73
4.2.2 Cerámica Piartal	73
4.2.3 Cerámica tuza	74
4.2.4 Otras características	74
4.3 COLOR	76
4.3.1 Pintura Negativa	76
4.3.2 Pintura Positiva	76
4.4 MASCARA	76
4.5 ORFEBRERIA	77
4.6 OTROS OBJETOS	79
4.7 DISEÑO PLANO	79
4.7.1 Motivos zoomorfos y antropomorfos	80
4.7.2 Motivos abstractos y geométricos	80
4.7.3 Motivos estilizados de origen bimorfo	81
4.8 CERAMICA TUMACO	81
4.8.1 Antropomorfos	82
4.8.2 Zoomorfos	82
4.8.3 Vivienda	83
4.8.4 Objetos domésticos	83



4.8.5 Vasijas	83
4.8.6 Sellos	84
4.8.7 Otras características	84
4.9 COLOR	85
4.10 MOLDES	85
4.11 CABEZAS TRUNCADAS	86
4.12 LAS FIGURAS HUMANAS	87
4. 13 ARTE EROTICO	88
4.13.1 Falos	88
4.13.2 Medallones escénicos	89
4.13.3 Figuras o escenas escultóricas	89
4.14 FAUNA	89
4.14.1 Figuras antropo –zoomorfas	89
4.14.2 Puntas de bastón y banderines	90
4.14.3 El mito del jaguar	90
4.15 MASCARAS	91
4.16 DISEÑO	91



4.16.1 Rodillos	92
4.16.2 Sellos	92
4.17 ORFEBRERÍA	93
CAPITULO V	
PROCESO DE DISEÑO	
5.1 DELIMITACIÓN DE LOS REFERENTES	95
5.2 CULTURA PASTO	95
5.3 COQUEROS	95
5.3.1 Tipo	95
5.3.2 Características	95
5.3.3 Proporciones	96
5.4 MUJER SENTADA	98
5.4.1 Tipo	98
5.4.2 Características	98
5.4.3 Proporciones	98
5.5 CULTURA TUMACO	99
5.6 CABEZA TRUNCADA	99



5.6.1 Tipo	99
5.6.2 Características	99
5.6.3 Proporciones	100
5.7 FIGURA HUMANA – MASCULINA	101
5.7.1 Tipo	101
5.7.2 Características	101
5.7.3 Proporciones	101
5.8 FIGURA HUMANA – FEMENINA	102
5.8.1 Tipo	102
5.8.2 Características	102
5.8.3 Proporciones	103
CAPITULO VI	
DESARROLLO OBJETUAL	
6.1 DEFINICION DEL PROYECTO	105
6.2 PARÁMETROS DE DISEÑO	105
6.2.1 Art Toy masculino cultura Pasto	105
6.2.2 Art Toy femenino cultura Pasto	106
6.2.3 Art Toy masculino cultura Tumaco	106
6.2.4 Art Toy femenino cultura Tumaco	107



6.3 ACCESORIOS	108
6.3.1 Accesorios Toy masculino cultura Pasto	108
6.3.2. Accesorios Toy femenino cultura Pasto	108
6.3.3 Accesorios Toy masculino cultura Tumaco	108
6.3.4 Accesorios Toy femenino cultura Tumaco	108
6.4 PERSONALIZACIÓN	109
6.5 BOCETACIÓN	109
6.5.1 Bocetación toys Pasto	109
6.5.2 Bocetación toys Tumaco	112
6.6 PRIMEROS MODELOS	115
6.6.1 Maqueta	115
6.6.2 Modelado 3D Art Toys Pasto	117
6.6.3 Modelado3D Art Toy Tumaco	117
6.7 ACCESORIOS PASTO	121
6.7.1 Accesorios toy masculino	121
6.7.2 Accesorios toy femenino	130
6.8 ACCESORIOS TUMACO	134
6.8.1 Accesorios toy masculino	134



6.8.2 Accesorios toy femenino	142
6.9 ICONOGRAFÍA	145
6.9.1 Diseños cultura Pasto	145
6.9.2 Diseños cultura Tumaco	149
6.10 PROPUESTA FINAL	150
6.10.1 Nombre.	150
6.10.2 Blank Toys Cultura Pasto	151
6.10.3 Planos técnicos	151
6.10.4 Blank Toys Cultura Tumaco	152
6.10.5 Planos técnicos	152
6.10.6 Presentación	153
6.10.7 Custom Toys	154
6.11 PROCESO DE FABRICACIÓN	155
6.11.1 Modelado.	155
6.11.2 Reproducción	157
6.11.3 Costos de prototipado	159
6.11.4 Test de Usuarios	159
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Mobiliario Kedolki	38
Figura 2. Zapatos deportivos personalizados	38
Figura 3. Juguetes Aukantuwe	39
Figura 4. Maleta didáctica cultura Pasto	39
Figura 5. Kit didáctico precolombino	40
Figura 6. Video juego chipanguas	40
Figura 7. Plataforma de personalización Nike	44
Figura 8. El objeto personalizado se mantiene a través del tiempo	45
Figura 9. Plataformas de Art Toys	46
Figura 10. Plataforma Munny	47
Figura 11. Algunas plataformas Blank Toys	60
Figura 12. Custom Toys	61
Figura 13. Bearbrick	61
Figura 14. Plush Toys	62
Figura 15. J . Fox . Paper Toy	62
Figura 16. Áreas arqueológicas y su cronología	66
Figura 17. Zona arqueológica Pasto	67
Figura 18. Zona arqueológica Tumaco	69
Figura 19. Formas exclusivas Capulí	73
Figura 20. Formas exclusivas Piartal	74
Figura 21. Formas exclusivas Tuza	74



Figura 22. Diseños platos Tuza	75
Figura 23. Venados en pintura negativa	76
Figura 24. Platos tuza con pintura positiva	76
Figura 25. Mascara con nariguera	77
Figura 26. Colgante de orejera en media luna y circular repujado	78
Figura 27. Discos rotatorios	78
Figura 28. Orfebrería Pasto	78
Figura 29. Ocarinas y sonajeros	79
Figura 30. Aves que se repiten en ronda armoniosa	80
Figura 31. Platos con diseños geométricos	80
Figura 32. Plato con el sol de los Pastos como diseño central	81
Figura 33. Figura femenina y masculina	82
Figura 34. Jaguar cerámico	83
Figura 35. Maqueta de vivienda	83
Figura 36. Rayadores	83
Figura 37. Alcarrazas	83
Figura 38. Rodillos	84
Figura 39. Figura humana y alcarraza con pintura roja	85
Figura 40. Moldes de varios tamaños	85
Figura 41. Cabezas cerámicas	86
Figura 42. Cabezas con deformación craneal	87
Figura 43. Figuras arte tumaco	88
Figura 44. Figuras representando el acto sexual	88
Figura 45. Cerámica que representa unos seres híbridos	89
Figura 46. Puntas de bastón con motivos serpenteantes	90
Figura 47. Jaguares	90
Figura 48. Mascaras que representan a la muerte y a la vejes	91



Figura 49. Rodillo con diseño geométrico	91
Figura 50. Placa con diseño geométrico	92
Figura 51. Colgantes de orejera y brazaletes	93
Figura 52. Coqueros	95
Figura 53. Coquero con chumbre y pintura facial	96
Figura 54. Proporciones del rostro	96
Figura 55. Proporción frontal	97
Figura 56. Proporción altura	97
Figura 57. Mujeres sentadas	98
Figura 58. Proporción frontal	98
Figura 59. Proporción altura	99
Figura 60. Cabeza con deformación craneal	100
Figura 61. Proporción del rostro	101
Figura 62. Proporción lateral	101
Figura 63. Figuras de guerreros	101
Figura 64. Proporción altura	102
Figura 65. Figuras de cerámica femeninas	102
Figura 66. Proporción altura	103
Figura 67. Bocetos iniciales	110
Figura 68. Bocetos iniciales	110
Figura 69. Bocetos iniciales	110
Figura 70. Bocetos partes articulables	110
Figura 71. Bocetos pies del toy	111
Figura 72. Boceto de la cabeza del toy en vista frontal	111
Figura 73. Bocetos de la cabeza de art toy femenino Pasto	111
Figura 74. Bocetos art toy femenino	112
Figura 75. Bocetos art toy femenino	112
Figura 76. Bocetos propuesta final	112



Figura 77. Bocetos iniciales	113
Figura 78. Bocetos iniciales	113
Figura 79. Bocetos iniciales	113
Figura 80. Bocetos iniciales	113
Figura 81. Bocetos de los pies del toy	114
Figura 82. Cabeza final en vista frontal y lateral	114
Figura 83. Bocetos propuesta final	114
Figura 84. Bocetos iniciales	114
Figura 85. Bocetos iniciales	115
Figura 86. Bocetos iniciales	115
Figura 87. Bocetos propuesta final	115
Figura 88. Primeros modelos volumétricos art toy Pasto	116
Figura 89. Primeros modelos volumétricos art toy Tumaco	116
Figura 90. Visualización del programa Zbrush 4	117
Figura 91. Render vista frontal	117
Figura 92. Render vista Posterior	117
Figura 93. Render vista lateral izquierda y derecha	117
Figura 94. Render vista superior	117
Figura 95. Visualización del programa Zbrush 4	118
Figura 96. Render vista frontal	118
Figura 97. Render vista posterior	118
Figura 98. Render vista lateral izquierda y derecha	118
Figura 99. Render vista superior	118
Figura 100. Visualización del programa Zbrush 4	119
Figura 101. Render vista frontal	119
Figura 102. Render vista posterior	119
Figura 103. Render vista lateral izquierda y derecha	119
Figura 104. Render vista superior	119



Figura 105. Visualización del programa Zbrush 4	120
Figura 106. Render vista frontal	120
Figura 107. Render vista posterior	120
Figura 108. Render vista lateral izquierda y derecha	120
Figura 109. Render vista superior	120
Figura 110. Diademas	121
Figura 111. Diademas en 3D	121
Figura 112. Diademas	121
Figura 113. Diademas en 3D	121
Figura 114. Narigueras con motivos geométricos	122
Figura 115. Narigueras geométricas en 3D	122
Figura 116. Narigueras con motivos en espiral	122
Figura 117. Narigueras en espiral en 3D	122
Figura 118. Narigueras con motivos en espiral	123
Figura 119. Narigueras en espiral en 3D	123
Figura 120. Narigueras con motivos en espiral	123
Figura 121. Narigueras en espiral en 3D	123
Figura 122. Narigueras con motivos en espiral	123
Figura 123. Narigueras en espiral en 3D	123
Figura 124. Narigueras con colgantes	124
Figura 125. Narigueras con colgantes en 3D	124
Figura 126. Nariguera con colgante y modelo en 3D	124
Figura 127. Tinculpas lisas y con decoración repujada	124
Figura 128. Tinculpas lisas y con decoración repujada	125
Figura 129. Tinculpas con decoración repujada	125
Figura 130. Tinculpas con decoración repujada	125
Figura 131. Pectorales con decoración repujada	125
Figura 132. Modelos Respectiveos en 3D	125



Figura 133. Pectoral con calado geométrico y modelo respectivo en 3D	126
Figura 134. Pectoral con calado geométrico y modelo respectivo en 3D	126
Figura 135. Pectoral con calado zoomorfo (micos) y modelo respectivo en 3D	126
Figura 136. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D	126
Figura 137. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D	126
Figura 138. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D	126
Figura 139. Franja lisa y franja con incisiones	127
Figura 140. Modelos en 3D	127
Figura 141. Guayuco liso y modelo respectivo en 3D	127
Figura 142. Guayuco liso y modelo respectivo en 3D	127
Figura 143. Danzantes con bastón	128
Figura 144. Bastón con disco giratorio al final	128
Figura 145. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D	129
Figura 146. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D	129
Figura 147. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D	129
Figura 148. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D	129
Figura 149. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D	129
Figura 150. Collares de varios modelos	130
Figura 151. Colgantes calados y modelos respectivos en 3D	130
Figura 152. Colgantes calados y modelos respectivos en 3D	130
Figura 153. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D	131



Figura 154. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D	131
Figura 155. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D	131
Figura 156. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D	131
Figura 157. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D	131
Figura 158. Orejeras con motivos zoomorfos (micos)	131
Figura 159. Orejeras en 3D	132
Figura 160. Narigueras decoradas con aves y modelo respectivo en 3D	132
Figura 161. Nariguera decorada con micos y modelo respectivo en 3D	132
Figura 162. Nariguera decorada con lagartos y modelo respectivo en 3D	132
Figura 163. Nariguera calada y modelo respectivo en 3D	133
Figura 164. Nariguera y modelo respectivo en 3D	133
Figura 165. Nariguera y modelo respectivo en 3D	133
Figura 166. Nariguera y modelo respectivo en 3D	133
Figura 167. Pezoneras cónicas y de alambres de espiral	133
Figura 168. Pezoneras en modelo 3D	134
Figura 169. Tocado y modelo respectivo en 3D	134
Figura 170. Tocado y modelo respectivo en 3D	134
Figura 171. Tocado y modelo respectivo en 3D	134
Figura 172. Tocado y modelo respectivo en 3D	135
Figura 173. Tocado y modelo respectivo en 3D	135
Figura 174. Tocado y modelo respectivo en 3D	135



Figura 175. Botón nasal y modelo respectivo en 3D	135
Figura 176. Nariguera y modelo respectivo en 3D	135
Figura 177. Nariguera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 178. Orejera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 179. Orejera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 180. Orejera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 181. Orejera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 182. Orejera y motivo respectivo en 3D	136
Figura 183. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 184. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 185. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 186. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 187. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 188. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 189. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	137
Figura 190. Collar ancho y modelo respectivo en 3D	138
Figura 191. Pectoral y modelo respectivo en 3D	138
Figura 192. Pectoral y modelo respectivo en 3D	138
Figura 193. Pectoral y modelo respectivo en 3D	138
Figura 194. Pectoral y modelo respectivo en 3D	138
Figura 195. Guayuco y modelo respectivo en 3D	139
Figura 196. Guayuco y modelo respectivo en 3D	139
Figura 197. Guayuco y modelo respectivo en 3D	139
Figura 198. Guayuco y modelo respectivo en 3D	139
Figura 199. Guayuco y modelo respectivo en 3D	139
Figura 200. Punta de bastón serpenteante y modelo respectivo en 3D	140



Figura 201. Punta de bastón en forma de felino y modelo respectivo en 3D	140
Figura 202. Mascaras de jaguar	141
Figura 203. Mascaras de jaguar	141
Figura 204. Mascaras yelmo de jaguar	141
Figura 205. Modelos respectivos en 3D	141
Figura 206. Mascaras de ancianos	142
Figura 207. Modelos respectivos en 3D	142
Figura 208. Mascaras de la muerte	142
Figura 209. Modelos respectivos en 3D	142
Figura 210. Diadema y modelos respectivos en 3D	142
Figura 211. Diadema y modelos respectivos en 3D	143
Figura 212. Diadema y modelos respectivos en 3D	143
Figura 213. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D	143
Figura 214. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D	143
Figura 215. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D	143
Figura 216. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 217. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 218. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 219. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 220. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 221. Collar y modelo respectivo en 3D	144
Figura 222. Pezonera y modelo respectivo en 3D	145
Figura 223. Pezonera y modelo respectivo en 3D	145
Figura 224. Aves estilizadas	146
Figura 225. Monos de cola entorchada	146
Figura 226. Diseños de felinos	146
Figura 227. Diseños de venados	146



Figura 228. Diseños de araña y tortuga	146
Figura 229. Pescador	147
Figura 230. Danzantes	147
Figura 231. Representación de cacería	147
Figura 232. Danzantes con bastón	147
Figura 233. Discos rotatorios con diseños geométricos	148
Figura 234. Representación del sol de los Pastos	148
Figura 235. Algunos diseños de triángulos	148
Figura 236. Espiral cuadrada y espiral triangular	149
Figura 237. Escalón con espiral	149
Figura 238. Otras decoraciones geométricas	149
Figura 239. Impresión de rodillo tumaco	150
Figura 240. Impresión sello tumaco	150
Figura 241. Logotipo	150
Figura 242. Art toy masculino con algunos accesorios	151
Figura 243. Art toy femenino con algunos accesorios	151
Figura 244. Medidas del Art toy masculino Pasto	151
Figura 245. Medidas del Art toy femenino Pasto	151
Figura 246. Art toy masculino con algunos accesorios	152
Figura 247. Art toy femenino con algunos accesorios	152
Figura 248. Medidas del Art toy masculino Tumaco	152
Figura 249. Medidas del Art toy femenino Tumaco	152
Figura 250. Visualización rápida del empaque	153
Figura 251. Hojas de personalización previa	153
Figura 252. Cartilla	153
Figura 253. Ejemplo de accesorios con su nota	154
Figura 254. Custom toy masculino cultura Pasto	154
Figura 255. Custom toy femenino cultura Pasto	154



Figura 256. Custom toy masculino cultura Tumaco	154
Figura 257. Custom toy femenino cultura Tumaco	155
Figura 258. Moldeado de la cabeza	155
Figura 259. Moldeado del cuerpo	155
Figura 260. Moldeado del cuerpo	155
Figura 261. Moldeado del cuerpo y brazos	156
Figura 262. Art toy Tumaco con sus piezas articulables	156
Figura 263. Art toy Tumaco en vista posterior y lateral	156
Figura 264. Art toy tumaco y Pasto	156
Figura 265. Art toy Pasto en vista posterior y lateral	157
Figura 266. Art Toys aplicados masilla	157
Figura 267. Moldes	157
Figura 268. Moldes finales Art toy Pasto	157
Figura 269. Cuerpo del Art Toy Tumaco en Resina	158
Figura 270. Brazo del art Toy Tumaco en Resina	158
Figura 271. Pequeña producción de art Toys en Resina.	158
Figura 272. Elaboración de un tocado del art toy Tumaco	158
Figura 273. Algunos accesorios de los art Toys.	159
Figura 274. Tattoos.	159
Figura 275. Materiales y costo de fabricación.	159
Figura 276. Personalizando un Art toy	160
Figura 277. Personalizando un Art toy	160
Figura 278. Plantillas de Personalización	160



GLOSARIO

ABSTRACTO: usualmente se ha determinado para las formas geométricas o para las orgánicas que aparentemente no tienen relación de semejanza con algún objeto, por lo que lo abstracto podría estar más bien en los dominios de la mente y la imaginación.

ANTROPOMORFO: Que tiene forma o apariencia humana.

ENGOBE: consiste en arcilla mezclada con agua (barbotina) que se aplica como color de fondo o para diseñar sobre la superficie semi-humeda de la vasija y antes de la cocción, generalmente se utiliza un tono diferente al usado para la confección del ceramio.

HIERÁTICO: relativo a las cosas sagradas o a los sacerdotes

INCENSARIO: brasero que sirve para dirigir el humo del incienso hacia una persona o cosa

LASCIVO: persona dominada por el deseo sexual

MESOAMERICA: termino utilizado para designar el territorio donde se desarrollaron culturas americanas precolombinas como la maya y la azteca



ORNAMENTO: adornos y vestiduras

TOCADO: peinado o prenda con la que se cubre o adorna la cabeza

YELMO: Parte de la armadura antigua, que resguarda la cabeza y el rostro

ZOOMORFO: Que tiene forma o apariencia de algún animal.



INTRODUCCIÓN

Al igual que en varios países, Colombia esta lleno de varias manifestaciones culturales que expresan la variedad étnica, religiosa, tradiciones, de costumbres y formas de vida de su población, así como su riqueza natural, diversidad de climas, geografías y paisajes, entre otros. No es de extrañarse que a medida que el mundo avanza, el hombre moderno intervino de una manera no tan favorable sobre su alrededor y que gracias a la constante globalización y evolucionada tecnificación hubo una marcada transculturización que hizo olvidar completamente o progresivamente sus orígenes

Nuestra ciudad no es ajena a estas situaciones, por eso es impensable que se este olvidando el valioso legado cultural y ancestral heredado de nuestras culturas en Nariño; esta se convierte en la única manera de conocer nuestro pasado, de saber como vivieron y se desempeñaron nuestros pueblos en su época.

El presente proyecto pretende rescatar y reconocer el concepto de cultura ancestral dentro de las generaciones venideras como lo son los adolescentes, combinando la morfología cerámica de las culturas en Nariño, con un medio que le permita crear directamente al usuario; consiguiendo que, mediante la interacción y la creatividad de la persona se construya y se afianza los conceptos de cultura ancestral.



CAPITULO I

ASPECTOS PRELIMINARES

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El territorio que hoy corresponde al departamento de Nariño (regiones costera y centro-sur andina) fue densamente poblado en épocas precolombinas por parte de grupos indígenas, de los cuales queda un valioso legado arqueológico, el cual muestran la íntima relación que tuvieron con la naturaleza, las características propias de cada medio ambiente y las condiciones de vida de quienes, durante un periodo determinado, se asentaron en ellas.

Sirviéndose de diversos materiales, técnicas, formas y colores, nuestros ancestros plasmaron su cosmovisión, sus necesidades mítico – religiosas, produciendo pictogramas, objetos de uso cotidiano, corporal o ceremonial. Estos objetos con representaciones animales (zoomorfos), y humanas (antropomorfos), tienen ciertas características que eran asignadas al momento de su elaboración, además de atribuirles el alto valor simbólico característico de cada grupo indígena.

Aun, se puede observar los vestigios del paso de estas culturas en museos, documentales y en libros, pero son medios, poco cautivadores para las personas, haciendo que la apropiación de estas temáticas se convierta en una labor un poco tediosa y que a la larga, genere un conocimiento intrascendente. Sumado a esto se encuentra la poca integración entre la


cultura actual y la ancestral, un indicio innegable de la presencia cada vez más marcada del capitalismo globalizado, el cual impone un modelo a gran escala de desculturización; en este un proceso, ya muy avanzado por cierto, que no se respeta ni la soberanía, ni la cultura de los estados naciones.

Simplymente, se impone la nueva forma de hacer y de ser, por lo que no podemos hablar de que en esta globalización se da un mestizaje propiamente dicho, al contrario, se está promoviendo la culturización global mediante la cual se provoca un fenómeno de pérdida de la memoria histórica de los pueblos, el olvido de las tradiciones, la imposición de una lengua y la modificación de los hábitos de alimentación y consumo, los gustos, las diversiones, y la organización familiar¹.

Realmente se está viviendo una verdadera crisis, donde progresivamente se están cambiando los fundamentos culturales de las sociedades. En este punto, los más afectados son las generaciones próximas, como los adolescentes, quienes son los que están

mas en contacto con medios que promueven este fenómeno globalizado, como el internet, redes sociales, publicidad, juegos, la televisión etc... a los cuales les ofrecen una visión e identidad netamente foránea donde el consumismo, el

¹ Revista AGÜERO AGUIRRE, Mario de. Hacia el tercer milenio: el capitalismo globalizador y sus efectos. En: Contaduría y Administración. Nº 196, (ene. – mar. 2000); p. 55



capitalismo y el mercantilismo se convierten en productos de ese mercado occidental, causante de toda esta grave situación social, económica y política; Además, Los modelos de educación actual imponen la enseñanza de historia occidental, dejando a un lado la historia ancestral de cada pueblo, delegando esta labor simplemente a los museos de cada ciudad como si bastara con tan solo visitar estos lugares.

Es innegable, que las generaciones venideras están creciendo sin esas bases indígenas que legaron los antepasados, que olvidaron el valor y la importancia de la cultural ancestral, que en este mundo globalizado no hay cabida para la cultural pasada, que se olvido completamente el verdadero significado del “buen vivir”, de ese concepto tan conocido por varios pueblos indígenas el cual plantea un modo de vida totalmente diferente al actual, una manera de vivir donde exista “una práctica cotidiana de respeto, armonía y equilibrio con todo lo que existe, comprendiendo que en la vida todo está interconectado, es interdependiente y está interrelacionado”².

En este punto es importante ayudar a rescatar y fortalecer el concepto de cultura e identidad ancestral y confirmar que “los pueblos indígenas no son una parte romántica de un pasado concluido ni una curiosidad de museo de un presente

² HUANACUNI MAMANI, Fernando. Buen vivir/vivir Bien: filosofía, políticas, estrategias. Lima, 2010; p 6

globalizado”³, que por el contrario, se conviertan en referentes importantes en contexto más contemporáneos.

Exciten varias iniciativas y proyectos muy interesantes desde diversos campos que tratan de recuperar aspectos importantes dentro de la cultura pasada, mencionando algunos ejemplos, tenemos al Museo del oro del Banco de la República quien creo unas “Maletas didácticas” destinadas al préstamo escolar, en cuyo interior contienen réplicas de piezas precolombinas, objetos indígenas y cartillas-guía para el profesor con explicaciones y sugerencias de actividades. Otro ejemplo es el estudio ALL be design quien se dedicó a desarrollar e incorporar arte indígena costarricense en piezas de mobiliario contemporáneas, con el fin de fortalecer la identidad y las tradiciones de las comunidades.

³ CIVALLERO, Edgardo (2008). «Culturas ancestrales en universos modernos»[artículo en línea]. <<http://www.uoc.edu/digithum/10/dt/esp/civallero.pdf>> [Fecha de consulta: 10/May/2012].

1.2 JUSTIFICACIÓN

En nuestro contexto y desde la perspectiva del diseño Industrial es importante contribuir a la valoración y recordación de la riqueza morfológica y simbólica presente en nuestras culturas prehispánicas Nariñenses, buscando la manera de mantener un pie en la cultura tradicional y, al mismo tiempo, colocar el otro en el mundo globalizado; así, como se refieren al concepto del “buen vivir” los pueblos indígenas de la Amazonía es hora de “volver a la maloka” de aprovechar “lo que el mundo occidental ofrece sin abandonar valores y prácticas sociales y culturales propias”⁴.

Es aquí, donde el diseño industrial juega un papel integrador, rescatando y promoviendo esas características propias de la identidad cultural Nariñenses, ayudando en gran medida a recordar esa base común indígena que todos deben tener muy presente y sobre todo, ha que sigamos cuidando “todo lo que el hombre ha heredado de sus antepasados”⁵

En este punto, se aborda la cerámica elaborada por la culturas prehispánicas de Nariño, porque en estos objetos existe una gran carga informativa, reflejan las practicas sociales pasadas,

⁴ HUANACUNI MAMANI, Fernando. Buen vivir/vivir Bien: filosofía, políticas, estrategias. Lima, 2010; p 29.

⁵ RECASENS, José de. El concepto de cultura. Cartillas de desarrollo cultural. Instituto Colombiano de Cultura. Bogotá, Colombia, 1986; p 5.


simbolismo, cosmovisión y comportamientos culturales de cada pueblo indígena; Además, se sabe que tienen ciertos factores que denotan identidad, al manejar características especiales en cuanto forma, textura, proporción etc. haciendo que sean reconocidos como manifestaciones de la cultura materia prehispánica de Nariño.

La cerámica configura uno de los testimonios más importantes de los pueblos prehispánicos que habitaron el territorio del departamento de Nariño, tanto por la abundancia de los objetos encontrados, sus variadas formas, diversidad de tamaños y su notable valor artístico en las decoraciones⁶.

Con esto, y bajo plataformas que permitan “diseñar” a los usuarios, se beneficiara al publico adolescente y pre adulto (16–26 años) quien tendrá la posibilidad de crear y coleccionar piezas únicas personalizables, brindándoles todas las garantías y herramientas para explorar su creatividad a la vez, que forman vínculos con las temáticas pasadas, logrando así, afianzar su concepto de identidad ancestral.

Por lo tanto, este será el fin de este proyecto de diseño, el poder crear un producto con identidad, que sepamos de donde viene y que nos pueda contar una historia, “los pueblos sin identidad compiten en precio, calidad y eficiencia, pero los

⁶ DIAZ DEL CASTILLO, Emiliano. Cultura Prehispánica Nariñense. Biblioteca nariñense de bolsillo. Pasto: Tipografía Javier, 1985. p 35.



pueblos con identidad simplemente apelan a ella como un valor agregado de su naturaleza y autenticidad”⁷; y al mismo tiempo, permitir descubrir un creador en potencia, que todos gocemos la oportunidad de interactuar, diseñar y sobretodo aprender.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Crear una serie de art Toys personalizables basado en la morfología cerámica de las culturas Nariño que refuerce la identidad ancestral dentro de la comunidad adolescente y pre - adulta

1.3.2 Objetivos específicos

- Promover la recordación de los valores de nuestra identidad cultural, mediante la creación de este producto de diseño
- Crear un producto con significado e identidad, capaz de compartir cultura y conocimiento

- Brindar herramientas que permitan que las personas hallen un creador en potencia, que gocen la oportunidad de diseñar, producir y transformar

⁷Folleto introductorio del CD&I Associates Bogota - 2009



CAPITULO II

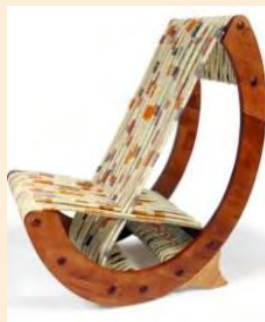
DESARROLLO TEÓRICO

2.1 ESTADO DEL ARTE

El rescatar la cultura tanto material e inmaterial ha sido el objetivo primordial de varias naciones, tratando de abordarlo desde diversas perspectivas y campos del conocimiento.

A continuación se presentara algunas iniciativas:

A nivel internacional por ejemplo, esta el estudio ALL be design quien busca rescatar el arte indígena costarricense, con el fin de fortalecer la identidad y las tradiciones de las comunidades, a la ves que resalta la calidad y la excelencia de sus productos. Una muestra de ello es el mobiliario Kèkoldi⁸, que integra la esencia del diseño y el arte indígena costarricense utilizando piezas tejidas de palma, teñidas con pigmentos naturales extraídos de semillas y plantas.



1 . Mobiliario Kekoldi

⁸ Foro Alfa «mobiliario Kekoldi »[artículo en línea]. <<http://foroalfa.org/articulos/mobiliario-kekoldi> > [Fecha de consulta: 10/Agosto/2012].

Con el objetivo de rescatar la cultura mixteca del estado mexicano de Oaxaca, un grupo de indígenas ha diseñado unas zapatillas deportivas con imágenes tradicionales de la región.

Desde hace siete años algunos lugareños indígenas del poblado Pinotepa de Don Luis, que oscilan entre los 24 a los 54 años, colaboran con la marca mundial Converse, quienes se encargan de decoran sus zapatillas, las cuales están expuestas en el Museo Nacional de Antropología (MNA) mexicano, junto con objetos tradicionales mixtecos.⁹

"Estamos haciendo un rescate cultural de cuentos y leyendas que nuestros abuelos nos han heredado", argumentó Santiago Sarmiento, uno de estos artistas mixtecos.



2. Zapatos deportivos personalizados

⁹ El salvador « Indígenas mexicanos salvan su cultura en zapatillas»[artículo en línea]. <http://www.elsalvador.com/mwedh/nota/nota_completa> [Fecha de consulta: 11/Agosto/2012].

La diseñadora Industrial Paola Goldschmidt, creó el “Aukantuwe” una serie de juguetes articulados para niños sobre relatos míticos de la tradición chilena: el ave Alicanto, los Delfines Selk’Nam y el Torito de Caliboro; además, los acompaña un libro ilustrado con estas historias¹⁰.



3. Juguetes Aukantuwe

A nivel Nacional, es importante mencionar la labor divulgativa que realizan los museos, como los museos del Oro y el Museo Marqués de San Jorge quienes han sido instituciones promotoras de la cultura precolombina colombiana, a través de la exposición de sus colecciones, conferencias, publicaciones; el primero, ha apostado por una colección de maletas que pueden ser llevadas por los maestros de manera gratuita a su institución educativa y con ellas preparar una clase entretenida en cualquier área del conocimiento. En total son ocho maletas didácticas que contienen objetos indígenas actuales o réplicas de piezas de orfebrería y cerámica precolombina y fragmentos arqueológicos originales de

¹⁰Goldschmidt, Paola «Aukantuwe» [artículo en línea].
< <http://www.aukantuwe.cl> > [Fecha de consulta: 10/Agosto/2012].

cerámica, hueso, piedra o concha que tienen 500 o 2.000 años de antigüedad.

La maleta de la cultura Nariño está destinada al arte prehispánico, discos dorados, narigueras y adornos, además de fragmentos originales de cerámica de 600 años de antigüedad, esta permite a los estudiantes explorar conceptos artísticos como simetría, volumen, materia, forma y color, entre otros¹¹.



4. Maleta didáctica cultura Pasto

Por otro lado en la Librería-Tienda del museo Marqués de San Jorge, ofrece kits didácticos Precolombinos para recrear hábitos y técnicas prehispánicas en los niños mediante la

¹¹ Biblioteca Luis Angel Arango «Maletas didácticas» [artículo en línea].
< http://www.banrep.gov.co/museo/esp/educa_maletas.htm > [Fecha de consulta: 11/Agosto/2012].

elaboración de collares, pintura estampada con rodillos de cerámica y otros que ofrecen alternativas didácticas¹².



5. kit didáctico precolombino

También, es importante mencionar la misión de las escuelas de artes y oficios como la Santo Domingo quienes, dignifican y preservan los oficios tradicionales colombianos; de Artesanías de Colombia que incentiva el desarrollo artesanal sostenible en el país, conservando el patrimonio cultural y el medio ambiente. Sin olvidar también las distintas ferias donde se rescata y muestra al mundo las tradiciones artesanales como lo es Expo artesanías.

A nivel local, esta el proyecto de grado para la Universidad de Nariño de las diseñadoras graficas Vanessa Botina y Fernanda

¹² Casa Marques de san jorgue « tienda Musa » [artículo en línea]. < [http:// www.musarq.org.co/otroserv/tienda.htm](http://www.musarq.org.co/otroserv/tienda.htm)> [Fecha de consulta: 12/Agosto/2012].

Villota, quienes crearon el juego de mesa “Ruta ancestral – el camino del Jaguar y la serpiente”, el cual contribuye a reconocer al jaguar y la serpiente como símbolos indígenas colombianos, además de mencionar características propias de las culturas prehispánicas del país. Otro proyecto interesante es “Chipanguas” del diseñador grafico Mauricio Montenegro de la Institución Universitaria Cesmag; quien creo un videojuego en 1ra persona basándose en los mitos prehispánicos de Pasto del Chispas y el Guangas¹³.



6. Video juego chipanguas

¹³ Montenegro, Mauricio. « Chipanguas » [artículo en línea]. < [http:// facebook/chipanguas.htm](http://facebook/chipanguas.htm)> [Fecha de consulta: 12/Agosto/2013].



2.2 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 Identidad cultural

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad trascienda las fronteras (como en el caso de los emigrantes, refugiados, desplazados), el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio.

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias.


Existen manifestaciones culturales que expresan con mayor intensidad que otras su sentido de identidad, hecho que la diferencia de otras actividades que son parte común de la vida

cotidiana. Por ejemplo, manifestaciones como la fiesta, el ritual de las procesiones, la música, la danza. A estas representaciones culturales de gran repercusión pública, la UNESCO las ha registrado bajo el concepto de “patrimonio cultural inmaterial” como es el caso del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

La identidad cultural, por lo tanto sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o valoración; “El patrimonio y la identidad cultural no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos”¹⁴.

Es la sociedad la que a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad; La cual implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconozcan históricamente en su propio entorno físico y social y es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural.

¹⁴MOLANO, Olga Lucia. Identidad cultural un concepto que evoluciona. <<http://www.rimisp.org/FCKeditor/UserFiles/File/documentos/docs/pdf/DTR-IC/Libroterritorios.identidadculturalunconepctoqueevoluciona.pdf>> p. 6 [Fecha de consulta: 9/Jun/2012].



La identidad está ligada a la historia y al patrimonio cultural. La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro.

2.2.2 Patrimonio cultural

Se define como el legado del pasado, un activo en el presente y la herencia que dejada a las futuras generaciones para que ellas aprendan, se maravillen y disfrutar de él. Al referirse al patrimonio, se piensa en términos de lugares, objetos y tradiciones que se desea conservar, valorándolas porque vienen de nuestros ancestros, porque son parte de la vida cotidiana o porque son ejemplos irremplazables de fuente de vida e inspiración y se constituyen en puntos de referencia.¹⁵

2.2.3 Patrimonio inmaterial

Entre las obras de la creatividad humana hay unas que no se puede tocar pero sí sentir como son los recuerdos, las historias, los gustos, la música, los conocimientos y destrezas. Todo esto está en nuestra memoria, en nuestro pensamiento y en nuestra forma de ser. Al heredarse de nuestra comunidad por medio de la palabra y participando en el lugar donde

¹⁵MOLANO, Olga Lucia. Identidad cultural un concepto que evoluciona. [http://www.rimisp.org/FCKeditor/UserFiles/File/documentos/docs/pdf/DTR-IC/Libroterritorios_identidadculturalunconepctoqueevoluciona.pdf] p. 10 [Fecha de consulta: 9/Jun/2012].

vivimos, se enriquece con nuestra vivencia convirtiéndose en nuestro regalo a las futuras generaciones.


El patrimonio cultural inmaterial se conoce también como patrimonio intangible, abarca la lengua hablada, la forma en que se relacionan con los otros, los oficios que se realizan, los conocimientos sobre la naturaleza y el trato que se le da a la misma, la preparación de los alimentos, la curación del cuerpo, la música, los bailes, las celebraciones y los carnavales.

Este patrimonio ayuda a entender quiénes somos y a reflexionar sobre cómo queremos ser, ayuda a fortalecerse como grupo para mantener la cultura en los nuevos tiempos, permitiendo tener un desarrollo a un ritmo propio, sin ser impuesto o copiado. Esta memoria permanece viva si se evita la principal amenaza que tiene que es el olvido; cuando esta deja de ocupar un lugar importante en el pensamiento y en la forma de vivir, se va perdiendo sin darse cuenta.¹⁶

2.2.4 Patrimonio material

El patrimonio cultural material, esta constituido por aquellos bienes que tienen cuerpo físico tales como edificaciones, sectores urbanos, sitios arqueológicos, parques naturales y bienes muebles representativos de la cultura, estos se

¹⁶SANCHÉZ BOTERO, Esther. LOS PUEBLOS INDÍGENAS EN COLOMBIA Derechos, Políticas y Desafíos. UNICEF, oficina de área para Colombia y Venezuela. Bogotá: 1999.



conviertes en depositarios de nuestra memoria, testigos del desarrollo de una sociedad y de los sucesos que definen a una nación. Así mismo, el patrimonio material actúa como instrumento para el fortalecimiento de la identidad al tiempo que participa en el desarrollo de las comunidades y sus territorios.

2.2.5 Personalización

Actualmente, vale reconocer que se está ya muy lejos de las épocas donde se ofrecía un solo producto sin variaciones posibles, donde el mercado estaba regido por la oferta y el usuario tenía que regirse a lo establecido por este. Ahora se habla de “Personalización” o “customización”, esta última adoptada del verbo en inglés *customize* (“personalizar”); donde el usuario es capaz de intervenir directamente en el diseño de sus propios objetos.

Remitiéndose al significado del término por el diccionario, personalizar es “modificar una herramienta u objeto para adaptarlo a las preferencias de su usuario o propietario, en especial de tal manera que se distinga de cualquier otro”¹⁷, por lo tanto, esta intervención final, crearía en sus objetos unas características formales, estéticas y funcionales de modo que realmente sean únicos e irrepetibles.

¹⁷Diccionario El pequeño Larousse ilustrado. Ediciones Larousse de Colombia, Ltda, 2001.

Tanto en el diseño, el mercado y la producción necesitan posibilitar a los usuarios intervenir de forma cada vez más directa en la configuración de los objetos que serán parte de su ambiente artificial de modo que este grupo de personas que reconocen sus necesidades particulares sea validado y alentado a desarrollar sus potencialidades. En el diseño industrial, por ejemplo se debe reconocer en sus principios que es una característica innata en el hombre juzgar sus creaciones, evaluar constantemente y rechazar lo que no se ajuste a sus verdaderas necesidades, este en su práctica debe potencializar la crítica en búsqueda del mejoramiento de todo nuestro entorno a partir del desarrollo de la individualidad y no alentar la aceptación de los productos sin mayores reflexiones. En este punto el acto de personalizar es sinónimo de individualidad, Francesc Torralba Roselló¹⁸ analiza teorías de Kierkegaard sobre la individualidad, afirmando que nuestro contexto cultural está presidido por un acelerado proceso de globalización de tipo económico y tecnológico, una determinada parte del planeta está sufriendo un proceso de Homogeneización. Afirma Torralba en su análisis que La individualidad no es una categoría objetiva o abstracta, sino una categoría subjetiva e íntima que sólo puede predicarse del ser humano en tanto que es humano.

¹⁸Doctor en Filosofía y Doctor en Teología, Profesor Titular de Filosofía de la Universidad de Lluçà en España

La personalización de productos según los planteamientos de Norman en su libro “diseño emocional”¹⁹, tendrá beneficios para las personas al relacionarse mejor con sus objetos, permitiendo obtener beneficios ecológicos al entender que una persona no se vincula con un objeto sino con los significados y sentimientos que representa, siempre tendemos a vincularnos con las cosas y los objetos cuando tienen una asociación personal significativa, cuando traen a la mente momentos gratos y reconfortantes; de modo que mediante el vínculo de la persona con su objeto personalizado se establezcan relaciones más duraderas, permitiendo ampliar considerablemente su tiempo de uso y postergar su obsolescencia.

El mercado, reconoce la importancia de ofrecer productos personalizables, al respecto, Joan Vinyets²⁰ afirma, que se ha recuperado la sensibilidad personal y las preferencias individuales; ha evolucionado el concepto de gran mayoría por el de gran minoría, que provoca una diversificación y personalización, términos ahora empleados en el mundo de los productos.

Como ejemplos, se puede citar a los vehículos Corsa de Chevrolet, que en Colombia ofrecieron posibilidades de elección en el modelo de rines, pintura, asientos, faros,

¹⁹Norman, D. (2005). El Diseño Emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Primera edición en versión en castellano. Barcelona, España: Paidós Ibérica, S.A. ISBN: 978-84-493-1729-3.

²⁰Exdirector de la Escuela Superior de Diseño Elisava en Barcelona 2000

alergias y otras prestaciones; la empresa Nike a través de la página web NIKEiD, ofrece al consumidor la oportunidad de convertirse en diseñador de Nike, empezando con un artículo en blanco, o una idea, y añadiendo color y un motivo personalizado, realiza su creación, la cual se convierte en pedido y es entregado aproximadamente 3 semanas.



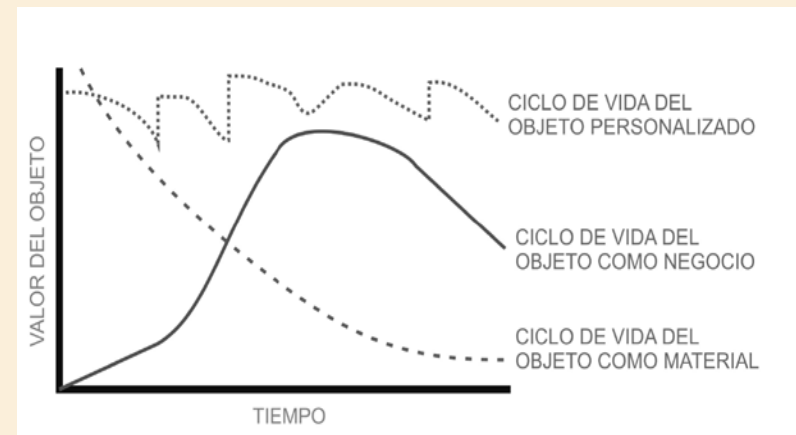
7. Plataforma de personalización Nike

El fabricante de teléfonos celulares Nokia ofrece en Latinoamérica un aparato de teléfono (Modelo 3200) para el cual el consumidor puede diseñar su propia cubierta, de acuerdo con su personalidad o gusto. El aparato viene con una serie de cubiertas y plantillas recortables en blanco que el consumidor puede decorar manualmente o con su impresora de computadora compatible.

La personalización es la nueva premisa en el mercado global, los cuales deberán entender la dinámica actual de oferta de productos, como un momento histórico donde, de los procesos de mercadeo y producción masivos se evoluciona hacia un futuro más acorde a las necesidades individuales, entendiendo este enfoque como una de las dos posibilidades: por un lado está la producción para mercados globales, tratándose de “más de lo mismo” y por otra parte la satisfacción real de necesidades individuales, la “personalización” como la situación deseable de cualquier producto.

Además, la concepción del ciclo de vida de los productos varia en cuanto a términos de valor se refiere. El producto como negocio cumple etapas siempre variando su “valor” desde su creación hasta su declinación y muerte; el producto como objeto cumple sus etapas también perdiendo su “valor” desde su planeación hasta su desecho o reciclaje. El objeto personalizado podría mediante sucesivos procesos de personalización revalorarse y escapar a la obsolescencia.²¹

²¹ Indiseño « Personalización de productos: recurso estratégico de las marcas para crear valor.» [artículo en línea]. < <http://jogondia.blogs.upv.es/2011/04/02/personalizacion-de-productos-recurso-estrategico-de-las-marcas-para-crear-valor/> > [Fecha de consulta: 10/enero/2013].



8. El objeto personalizado se mantiene a través del tiempo

En el futuro se deberá permitir a los usuarios participar en la configuración y producción de los objetos como medios de satisfacción real de los deseos individuales. Esta realidad del consumo y la producción obligara a los involucrados en el desarrollo de productos a avanzar más allá de los procesos actuales de diseño industrial, mercadeo y producción, donde se define un usuario-promedio como segmento de mercado con características homogéneas (y a quién un solo objeto - tipo de fabricación en masa le puede resultar adecuado), mutando hacia la identificación del ser humano como poseedor de características individuales, irrepetibles y necesarias de ser atendidas y potencializadas mediante objetos realmente únicos que reflejen su carácter individual.

2.2.6 Art toys

O juguetes de vinilo (vinyl toy), Juguetes de Diseñador (Designer toys), juguetes urbanos (Urban toys) son nombres para describir a los juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores gráficos, industriales, ilustradores y artistas. Estos juguetes pueden ser de diferentes materiales, entre los más importantes se encuentran el plástico, ABS y el vinyl, aunque de madera, metal y resina se utiliza ocasionalmente.²²



9. Plataformas de Art Toys

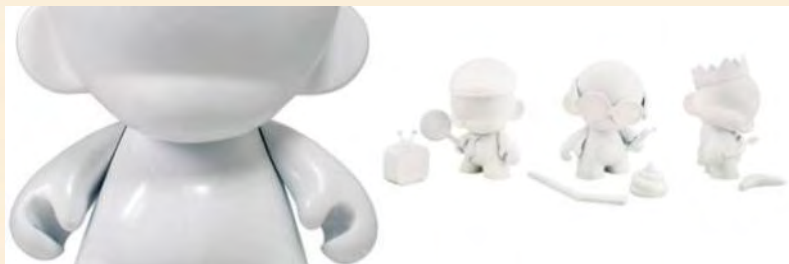
²² Art Toys. "La nueva tendencia"[artículo en línea].
< [http:// www.joserico.com/blog/ilustracion/vinyl-toys-diy/](http://www.joserico.com/blog/ilustracion/vinyl-toys-diy/) [Fecha de consulta: 15/enero/2013].

La historia de los juguetes vistos como verdaderas obras artísticas se remonta a mediados de la década de los años 90 en Hong Kong, cuando los artistas Michael Lau y Eric So, emplearon el soft vinyl (vinilo suave) para crear versiones limitadas de juguetes coleccionables dirigidos a un público adulto. Dicho movimiento urbano recibió más tarde el nombre de art toy o vinyl toy y consistió, en un principio, en crear muñecos de cinco a 20 centímetros sobre una base blanca o negra. Algunos de los artistas y diseñadores retomaban las figuras de personajes animados famosos como el icónico Mickey Mouse. Cuando se fue haciendo popular se hizo también comercial, y grandes pintores, grafiteros, dibujantes de cómic e ilustradores empezaron a customizarlos (personalizarlos) no sólo en países orientales, invadiendo también el mercado anglosajón y europeo.

Por lo general, el tamaño de estas figuras varia desde los 3 pulgadas hasta los 8 pulgadas. Aunque, incluso se crean figuras a gran escala para exposiciones; debido a los altos costos que supone producir una única pieza, se crean figuras en blanco que sirven como lienzo para que cada persona lo personalice a su gusto, volviéndose en piezas de colección e incluso alguna de ellas se convierten en objeto de culto.

En la actualidad, existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, creando diferentes plataformas personalizables, convirtiéndolas en lienzos para la creación de diversas piezas artísticas de colección, entre las mas

comerciales esta: Munny, Mini Munny, Dunny, Qee o Mini Qee.



10. Plataforma Munny

Cabe resaltar que el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA) es el único museo en tener este tipo de juguetes como parte de su colección permanente. (En 2007, nueve Dunnys y tres Munnys, producidos y comercializados por la empresa. Kidrobot).

Personal de conservación del MOMA justificó la adquisición de estos objetos de arte como parte de la Colección de Diseño y Arquitectura basada en varios criterios. La producción de los objetos estaba ligada a la historia de la producción en masa, así como la producción en serie, en la forma de la decoración aplicada.

Christian Larsen, asistente curatorial en el Departamento de Arquitectura y Diseño en el momento de la adquisición explica que el MOMA ve esto como una colaboración entre el sector industrial y el artístico, tratando de unir esas dos cosas juntas. Larsen también señaló que los juguetes Kidrobot estaban

ligados a la herencia de los juguetes que ya eran parte de la colección del MOMA, por un lado, y también muy representativo de un fenómeno reciente en el diseño:

"Se trataba de ... las corrientes contemporáneas en el diseño, que son altamente representativos de la producción en serie, pero también la personalización en masa, todo lo que está sucediendo [ahora] a la fabricación rápida ... que te permite personalizar algo en un capricho. Estos son, por una parte estandarizada, entonces muy personalizado. Es otro tipo de penetración de esta tendencia que ha estado ocurriendo en el diseño, para crear objetos únicos."²³

MOMA ha sentado un precedente para el mundo de los museos en esta declaración de que estos juguetes de arte son dignos de un museo.

²³ BANANA, Anna, 21/Febr/2010. Juguetes del MoMA en: Mi vinilo Educación. [Artículo en línea]. <[http:// myvinyleducation.blogspot.com/2010/02/moma.html](http://myvinyleducation.blogspot.com/2010/02/moma.html)> [Fecha de consulta: 5/Jun/2012].

2.3 MARCO TEÓRICO

2.3.1 La cultura

El término “cultura”, en sentido antropológico, fue utilizado inicialmente por Burnett Tylor (1871), quien la definió como “ese todo complejo que integra saber, creencia, arte, moral, ley, costumbre y cualquier otra capacidad y hábito adquiridos por el humano como miembro de una sociedad”²⁴, pero en su acepción original, se deriva del verbo latino colere, que significa cultivar, relacionándolo con el cultivo de plantas y la cría de animales, de ahí los términos agricultura y horticultura, pero con el tiempo, se empezó a comparar el espíritu de una persona ruda* con un campo sin cultivar, y su educación con el cultivo de ese campo.

Pero el concepto de cultura, no solo implica el desarrollo intelectual sino que también involucra otros aspectos psicológicos del ser humano, de orden simbólico, en su relación con la sociedad.

Autores como Tylor, Kroeber, Boaz aplican el concepto de cultura a lo intangible, al sistema de creencias, valores, lenguaje, conocimientos, técnicas, hábitos, costumbres y

²⁴BARFIELD, Thomás (editor). Diccionario de antropología. Ediciones Bellaterra Barcelona, España, 2001


* Dícese del que tiene dificultad grande para percibir o aprender lo que estudia.

conductas compartidas por los miembros de una sociedad que usan en interacción entre ellos mismos y con su mundo, por ejemplo, en la cosmovisión de las culturas indígenas, su saber inmaterial se transmite mediante mitos y leyendas, reafirmados en ceremonias rituales, realizadas con la esperanza de obtener algún beneficio.

Por otro lado, Malinowsky, White, Plog y Bates consideran tanto lo intangible como también lo material, artefactos, ornamentos, vestimenta, herramientas y obras. Por lo tanto, los bienes culturales de una nación, son tanto materiales como inmateriales, estos bienes constituyen un patrimonio cultural, que es el “conjunto de bienes, conocimientos, tradiciones y manifestaciones que forman parte de una nación, una región o localidad, que por su interés deben preservarse para la comunidad”²⁵.

Más allá de eso, existen también otros factores que influyen a nivel cultural. Por ejemplo, en la sociedad actual, con la globalización, ahora es más común que las culturas integren nuevas formas de hacer las cosas, de ver la vida, y en consecuencia vayan desechando o reemplazando algunos aspectos culturales por diferentes ideas y prácticas de otros grupos sociales. Sin embargo, hay algo que permanece, que es común en una cultura, como expresa Recasens: “dado que son

²⁵TERRIEN, Monika. Preservación del patrimonio cultural nacional. Instituto Colombiano de Antropología. Colcultura. Bogotá, Colombia, s/f. p2.



muchas las sociedades diferentes, cada una de ellas se caracteriza por los rasgos que le son comunes a la mayoría de los individuos que componen una determinada sociedad”²⁶. Estos rasgos comunes son los que construyen identidad son los que diferencian a una sociedad de otra y con los que se reconocen y se dan a conocer.

2.3.2 Cultura ancestral

Para definir el concepto, es necesario identificar los términos que la componen, en este contexto, la cultura consiste en las costumbres, conocimientos (científicos, artísticos, etc.), expresiones y formas de vida de un determinado grupo social o pueblo, para una época o lapso de tiempo determinado. Y por ancestral, se entiende que se refiere a lo tradicional o que proviene de los antepasados (un ancestro literalmente es un antepasado directo, pero aquí se utiliza en un sentido más amplio). Y en este sentido no apunta a los antepasados familiares directos, sino que refiriéndose a los orígenes de un pueblo.

Entonces tenemos que la cultura ancestral es aquella relativa a los pueblos originarios y tradiciones que dieron vida a la sociedad tal como la conocemos hoy en día. Por lo mismo no hay una única cultura ancestral, sino que dependerá de donde

²⁶ RECASENS, José de. El concepto de cultura. Cartillas de desarrollo cultural. Instituto Colombiano de Cultura. Bogotá, Colombia, 1986; p 8.

se utilice este concepto; por ejemplo, en el Perú está la Nazca, Inca y muchas otras, todas culturas ancestrales que dejaron su huella en la historia no tan sólo de un país, sino que de toda la región. En México está la cultura Maya, de gran desarrollo e impresionantes avances para la época.


De esta manera cada pueblo se debe de cierta manera a la cultura ancestral, que sirvió de base para definirlo tal como es en la actualidad. Y no sólo es un asunto histórico o de honrar a nuestros antepasados, sino que hay mucho que podemos aprender de su filosofía y sabiduría de vida, cosa tan necesaria hoy en día.

2.3.3 El objeto

El objeto puede revelar diferentes aspectos como documento “no textual”, y como tal, es posible encontrar a partir de su apariencia valores utilitarios o estéticos o apreciarlo como bien cultural aportarte de valores simbólicos e identitarios.

Cuando se habla de un objeto, la primera referencia que tenemos es la materia, y la segunda, es la materia que ha sido intervenida por el ser humano, quien modifica la materia para solucionar una necesidad, sea ésta utilitaria, ritual o estética, incluso puede resultar que esta actividad responda a todas las anteriores.

A este respecto, hemos de tener presente que los utensilios que el hombre ha ido utilizando y creando a lo largo de su



historia evolutiva, han resultado ser imprescindibles para el desarrollo de la especie, tanto de forma individual como colectiva.


Desde la prehistoria, el objeto le ha facilitado en gran medida la supervivencia a ser humano, al ser capaces de satisfacer, en mayor o menor medida, las necesidades técnicas entendidas como herramientas de caza, agricultura, etc., que otorgan a la población una mayor calidad de vida. Y simbólicas porque “El hombre como animal cultural que es necesita ritualizar el transcurso de su vida para darle sentido”²⁷; Como ejemplo, a estas dos visiones de utilidad, esta el caso de la herradura, que en sentido técnico, haría más resistente las pezuñas de los caballos, y al mismo tiempo se convertiría en un símbolo de protección contra los malos espíritus y por eso se colgaba tras la puerta de muchas casas.

El modo en que un objeto, que en su entorno original pudo tener un valor de uso cotidiano o un valor de uso ritual y cómo después cuando está en otro medio, por ejemplo un museo, se torna en objeto artístico, es muestra de que los valores cambian según el contexto donde estén ubicados.

²⁷ NEFTISH, Los objetos: Testigos mudos de la vida y desarrollo del hombre.4/May/2009.
[Artículo en línea].
<[http:// logs.ya.com/objetosetnograficos/files/LOS_OBJETOS.pdf](http://logs.ya.com/objetosetnograficos/files/LOS_OBJETOS.pdf) >. p 5.
[Fecha de consulta: 16/Jun/2012].

Los objetos de una cultura, tomados como documentos “no textuales”, pueden proveer importante información para los investigadores según el ámbito en que se realice un estudio. Así, para la historia, los objetos son el testimonio tangible de las acciones del ser humano. Para la arqueología, los objetos obtenidos mediante la excavación de un terreno, son parte de la cultura material de las sociedades del pasado y es posible obtener fechas aproximadas de su realización con la aplicación de técnicas de datación.

La cerámica, las piezas orfebres, vasijas y textiles, entre otros, son objetos documentales que se pueden analizar desde diferentes perspectivas, ya sea sobre la técnica empleada o por su carácter utilitario. El análisis de las técnicas permite conocer el estado de desarrollo material alcanzado por un grupo social en determinada época. El carácter utilitario determinado por los contextos cotidianos o rituales, se puede deducir de la ubicación del objeto y de la relación entre objetos; En las tumbas por ejemplo, la disposición de los objetos con relación a los restos óseos sugiere cuáles fueron los ritos funerarios y, de acuerdo a la calidad de los materiales o de su cuidada elaboración, es posible deducir que el personaje enterrado tenía una posición social destacada o, por el contrario, pertenecía a la gente común. Por ejemplo, en tumbas precolombinas los objetos que acompañan al difunto, que fueron elaborados con materiales de difícil consecución o que eran escasos en el medio geográfico, pueden determinar su importancia jerárquica. Objetos de oro, tocados, cetros o



bastones y textiles de compleja factura dan algunos indicios de esto.

Por otro lado, el objeto puede ser tomado como documento iconográfico en lo relativo a sus cualidades morfológicas: proporción, textura, color y estructura; por lo que puede representar y por cómo lo representa. Lo que puede representar será un animal, una fruta, un ídolo; y el modo en que lo representa mediante los elementos básicos del diseño; Es posible entonces conocer por la forma de los objetos lo que representan: la fauna, los vegetales y la flora nativa de las regiones que se analizan.

2.3.4 Semiótica del objeto


La semiología, o como se la denomina en inglés, la semiótica, fue postulada hace ya cincuenta años por el gran lingüista ginebrino Ferdinand de Saussure, definiéndola como “Una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”; El americano Charles Peirce (considerado el creador de la semiótica) concibe igualmente una teoría general de los signos que llama semiótica. Ambos nombres basados en el griego "Semenion" (significa signo) se emplean hoy como prácticamente sinónimos.

El objeto ha constituido un reto específico para la teoría semiótica, que en su aplicación y desde sus orígenes, han dedicado un amplio espacio a tal fenómeno mediante

investigaciones sistemáticas para las cuales se han propuesto varios modelos metodológicos.

En este sentido se destaca la obra de Abraham Moles, quien fue uno de los primeros al considerar al objeto como mediador social y en proponer un ciclo vital (que se describe en su estrecha unión con el hombre) para explicar la relación que los objetos desarrollan con los seres humanos.... Pero Roland Barthes en la búsqueda de la dimensión semántica, dice que el objeto es capaz de connotar hacia diversas direcciones, de hay provienen su riqueza polisémica.... Jean Baudrillard se refiere a los objetos como parte de un sistema en el cual no son solo satisfactores de necesidades primarias sino signo que pueden comunicar status, feminidad, tradición, modernidad, elegancia etc., según este filósofo francés el objeto se encuentra al interior de un sistema y ahí participa junto al individuo en el mismo....por otro lado Umberto Eco, en la etapa estructuralista de su teoría considera a la cultura como un fenómeno esencialmente comunicativo y por lo tanto, permite definir como signos todo aquello que lo conforman.²⁸

²⁸ CID JURADO, Alfredo. El estudio de los objetos y la semiótica. Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH). Cilcuilco, mayo-agosto, año/vol. 9, N^o 025. México, 2002, p 3 – 5. [Artículo en línea]. <[http:// redalyc.uaemex.mx/pdf/351/35102511.pdf](http://redalyc.uaemex.mx/pdf/351/35102511.pdf)> [Fecha de consulta: 16/Jun/2012].



En la semiótica se dan corrientes muy diversas y a veces muy dispares, pero gracias a estas personalidades, se debe la aplicación del concepto de signos a todos los hechos significativos de la sociedad humana. Ej: La moda, las costumbres, los espectáculos, los ritos y ceremonias, los objetos de uso cotidiano etc...


Al hablar mas específicamente entre la relación objeto – hombre, surgen preguntas como: ¿por qué ciertos objetos cobran relevancia en la vida de las personas y otros no? ¿Por qué los objetos (o ciertos objetos) pueden ser nexo de unión o desunión entre individuos, familias, colectividades, etc.?

Se entiende que fuera cual fuera el ideario respecto al objeto o tipo de objeto, el nexo de unión entre objeto e individuo es un sentimiento sea del tipo que sea. Puede ser desde esa devoción de un adolescente por su celular, siendo casi un objeto de idolatría; o un cofre entero de fotografías de seres queridos o fotografías expuestas en rincones entrañables de un hogar; así como pequeñas joyas sin apenas valor pero guardadas como un tesoro. Evidentemente el valor dado a los objetos es otorgado por los sentimientos que perduran a través del tiempo (en ocasiones a través del espacio) y de algún modo esos sentimientos no son otra cosa que una proyección hacia las personas, lugares, anhelos, sueños, deseos, miedos, etc., que esos objetos proyectan.

Respecto a la capacidad simbólica de los objetos, se hace necesario decir que las personas dan el valor a los objetos o no objetos, normalmente sin consciencia ninguna de ello, por los vínculos afectivos que estos objetos traen a la memoria. Sentimientos rememorados ante el objeto, sentimientos que se establecieron a partir de relaciones estrechas, que se dieron o que se habrían deseado tener. Lo cierto es que los objetos no tienen más valor que aquel que nuestro ideario (ideas, reconocimiento de sentimientos, recuerdos) quiera darles²⁹.

Por tanto la vinculación que se establece con los objetos puede tomar diferentes formas, dependiendo de las emociones que estos objetos suscitan a las personas que los poseen; también este lazo depende de la edad de las personas, de la caducidad o transitoriedad de los objetos, incluso de la intangibilidad de los no objetos. Asimismo se entiende que esa vinculación puede venir dada por la necesidad del ser humano de buscar sentido a la vida, a las cosas que suceden o también puede deberse al deseo muy humano de mantener la memoria de aquello que hemos

²⁹ AGULLO HERNANDEZ, Dolors. La mirada antropológica a los objetos. En: Revista de recerca, formación en antropología. Nº 13, diciembre 2010, p 5. [Artículo en línea]. <<http://www.periferia.name>> [Fecha de consulta: 17/Jun/2012].



vivido, de las personas o hechos que nos han resultado significativos.

2.3.5 El objeto como valor documental

Los objetos de una cultura, tomados como documentos “no textuales”, pueden proveer importante información para los investigadores según el ámbito en que se realice un estudio. Así, para la historia, los objetos son el testimonio tangible de las acciones del ser humano. Para la arqueología, los objetos obtenidos mediante la excavación de un terreno, son parte de la cultura material de las sociedades del pasado y es posible obtener fechas aproximadas de su realización con la aplicación de técnicas de datación como la del carbono 14. De la observación y muestreo de la materia en que están elaborados se pueden hacer análisis cualitativos de las propiedades físicas: medida, peso, material y se pueden conocer las técnicas utilizadas. Además al analizar el entorno donde fue encontrado el objeto también puede arrojar datos socioculturales. Pero el análisis cualitativo no estaría completo si no se incluyeran los aspectos relativos al diseño, que es otro de los ámbitos donde se puede aprovechar el objeto.


Si lo observamos desde la perspectiva analítica de la imagen, el objeto puede tomarse como documento iconográfico en lo relativo a sus cualidades morfológicas: proporción, textura, color y estructura; además de las formas que representa en su volumetría o en las pinturas y grabados de la superficie, ya

sean figurativas o abstractas. Igualmente, un análisis cuantitativo podrá determinar los estilos, entendiendo por estos la frecuencia con que se presentan ciertos diseños en determinado grupo analizado.

Estos objetos llamados más bien vestigios del pasado en el presente, proporcionan imágenes que de alguna forma nos permiten imaginar el pasado. En éste sentido, estos los documentos no textuales pasan por una serie de “interpretantes” que luego a fuerza de la reiteración se consideran “verdades”.

De acuerdo con lo anterior, piezas orfebres, vasijas y textiles, entre otros, son objetos documentales que se pueden analizar desde diferentes perspectivas, ya sea sobre la técnica empleada o por su carácter utilitario. El análisis de las técnicas permite conocer el estado de desarrollo material alcanzado por un grupo social en determinada época. El carácter utilitario determinado por los contextos cotidianos o rituales, se puede deducir de la ubicación del objeto y de la relación entre objetos.

El objeto también se puede tomar como documento para el análisis morfológico por lo que puede representar y por cómo lo representa. Lo que puede representar será un animal, una fruta, un ídolo; y el modo en que lo representa mediante los elementos básicos del diseño. La forma exterior de lo representado se expresa por el contorno o la reducción de la forma volumétrica al plano bidimensional. En el libro



“Cerámica precolombina – Catalogo de morfología” se hace una descripción de las formas y técnicas cerámicas de cada uno de los objetos de las cuatro zonas amerindias: Norteamérica, Mesoamérica, Centroamérica y Sudamérica; en este existe un glosario donde se definen las formas a partir de códigos geométricos: formas esféricas, cilíndricas, cónicas, etc. Y se distinguen los componentes de los objetos: el asa, la base, la vertedera. etc. Ahora bien, cuando los objetos presentan ornamentación, es decir, gráfica, se pueden definir los componentes formales: puntos, líneas, figuras, texturas, etc., además de analizar la composición de los elementos en la superficie.

Es posible entonces conocer por la forma de los objetos lo que representan: la fauna, los vegetales y la flora nativa de las regiones que se analizan. En este caso, los objetos precolombinos, en su contexto original, pudieron tener algunos valores simbólicos que aún no se pueden interpretar, pues fueron dados en un espacio y en un tiempo que nos son ajenos.

Se puede interpretar qué simbolismo encierran, pero desde nuestra perspectiva actual. Por ejemplo, una vasija precolombina. Su fin pudo ser el contener alimentos, pero luego pudo cambiar su uso al formar parte de un ajuar funerario, lo que convierte al objeto en portador de simbolismo, quizás relacionado con los misterios de la muerte o de lo sobrenatural. Muchos años después, el objeto

enterrado sale a la luz por intervención del arqueólogo, es entonces cuando el objeto cobra valor de uso como documento histórico. Si este objeto va a parar a un museo, al valor como documento se le agrega el valor estético y con éste el simbólico. Pero si va a las manos de un coleccionista, la vasija además del valor estético puede conferir a su poseedor cierto status social o económico porque si lo desea puede tener valor de cambio en el mercado.

Prestando más atención a los objetos cerámicos prehispánicos de Nariño se puede ver que tiene varios niveles de iconicidad y de simbolismo al tomar las representaciones antropomorfas, zoomorfas y en algunos caso antropozoomorfas; en este caso el símbolo, tiene que ver con la asignación de “sentido” que el ser humano da a elementos, seres vivientes, acciones, y demás fenómenos de la naturaleza. De tal manera que, para expresar esa cosmovisión, se vale de recursos manuales, instrumentales y técnicos, y su pensamiento se ve materializado en las forma antes mencionadas.

Por lo tanto, estos objetos llevan valores simbólicos, en su apariencia. El material, el color, la textura, las formas etc. son el resultado de la transferencia de ideas o conceptos en valores documentales, que trascienden, más allá de la utilidad para la que fueron creados.

2.4 MARCO CONTEXTUAL

2.4.1 trabajo de campo – encuestas

Se quiso hacer un sondeo sobre el nivel de conocimiento y/o recordación de las culturas prehispánicas que habitaron el departamento de Nariño; así como también comprobar que tan importancia es conocer este legado ancestral.

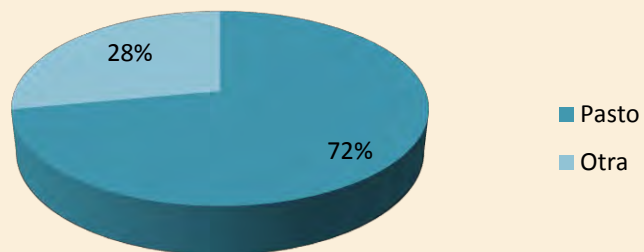
Lugar: Ciudad de Pasto

Nº de personas encuestadas: 122

Formato de encuesta: (Ver anexo A)

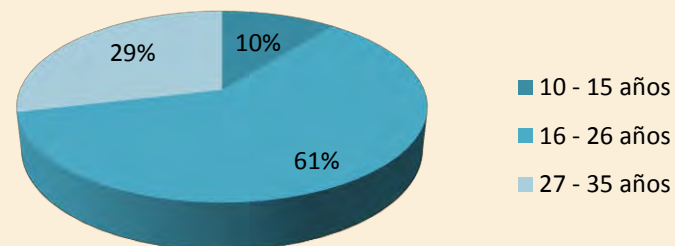
En este punto se mostrara un grafico porcentual por cada pregunta.

1. Usted es originario de:



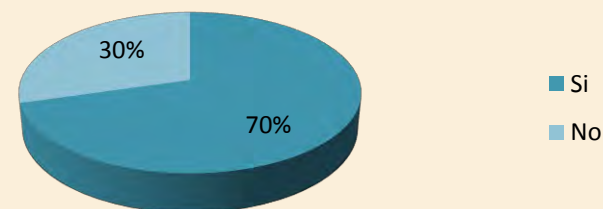
El 72% de las personas encuestadas eran originarias de Pasto, el otro porcentaje eran de otras ciudades de Colombia incluso de fuera de ella.

2. Su edad oscila entre los:



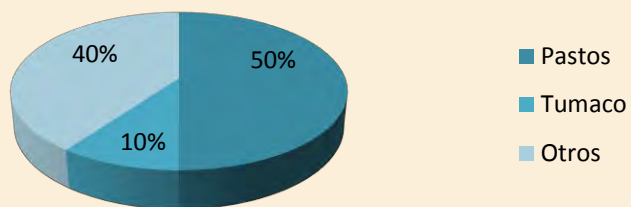
El 61% de las personas tenían entre 16 a 26 años.

3. Conoce que pueblos prehispánicos habitaron el departamento de Nariño.



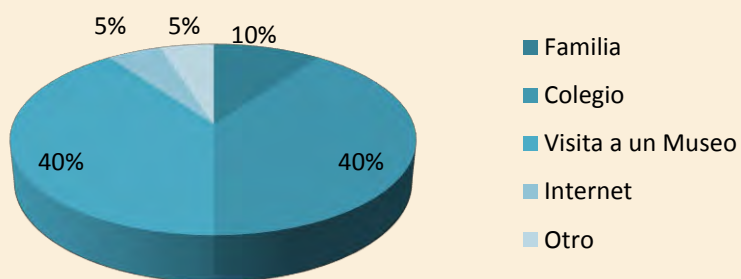
El 70% de las personas cree saber sobre estos pueblos prehispánicos

4. Mencione los pueblos prehispánicos de Nariño que recuerde.



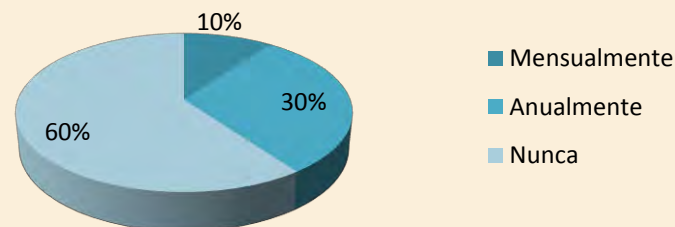
Solo el 50% menciona a los Pastos, muy pocos a las cultura Tumaco, el 40% nombro otras cultura que inclusive no pertenecieron a departamento de Nariño.

5. Como se entero de la existencia de estas culturas:



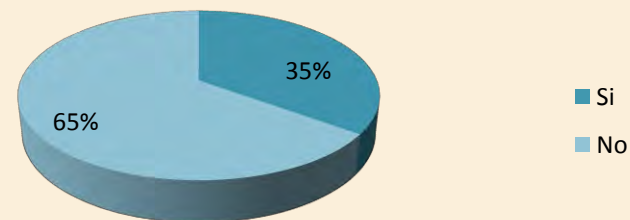
Las personas afirman que el colegio y/o la visita a un museo hicieron que ellos conozcan sobre estas culturas

6. Con que regularidad asiste a un museo:



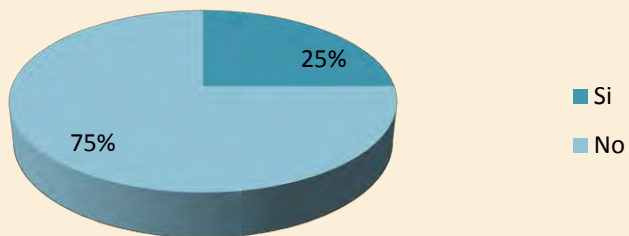
Las personas asisten una vez al museo, después no lo hacen con regularidad.

7. Recuerda que objetos elaboraron los aborígenes de la cultura prehispánica Nariñense. Mencione los que recuerda



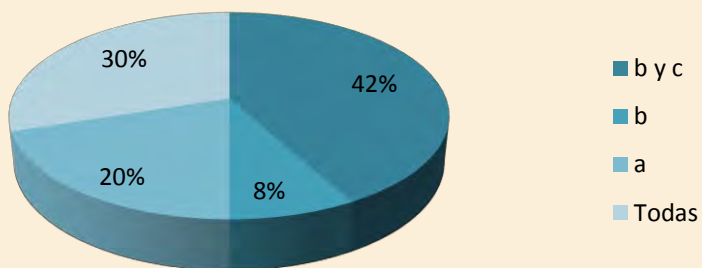
El 65% de las personas no los recuerda.

8. Recuerda algunas características en particular de esos objetos. Mensionelas



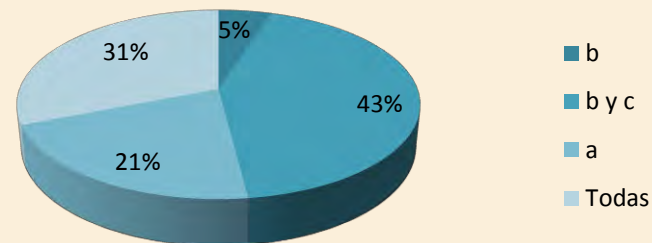
Del 25%, la gran mayoría mencionaba los símbolos (Diseño plano).

9. Cual de las siguientes imágenes corresponde a la cerámica Pastos.



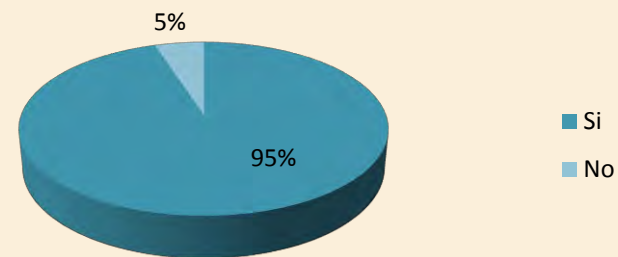
Solo el 8% de las personas acertaron en la respuesta correcta.

10. Cual de las siguientes imágenes corresponde a la cerámica Tumaco.



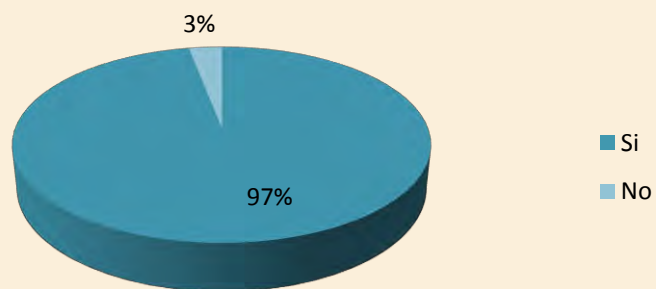
Solo el 5% acertó en la respuesta correcta

11. Cree usted que es importante recordar el legado cultural prehispánico Nariñense. Porque?

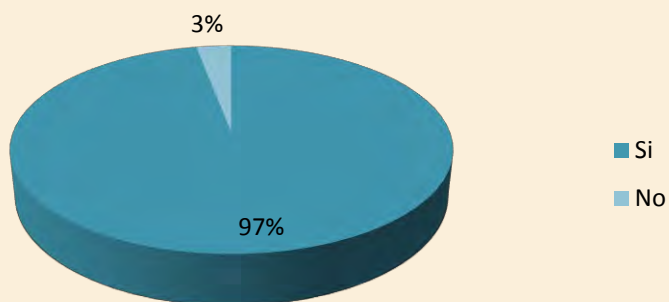


El 95% concuerdan es que es importante recordar el legado cultural Nariñense.

12. Le gustaría conocer más acerca de Las culturas Prehispánicas de Nariño?

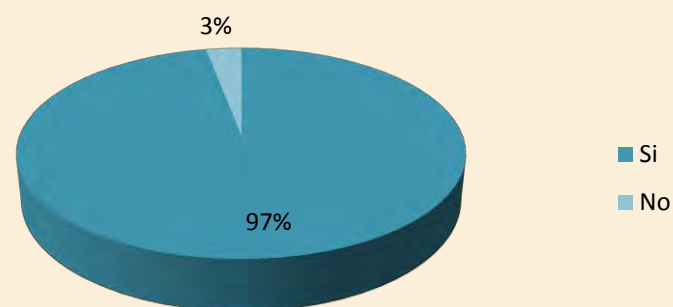


13. Le gustaría conocer sobre estas culturas a las ves que crea su propia pieza de museo



El 97% quieren conocer más y crear una pieza propia.

14. Le gustaría que su pieza de museo se pueda personalizar




El 97% aceptan las actividades de personalización.

2.4.2 Análisis de resultados

El segmento de personas de entre 16 a 26 años, fueron los que demostraron mas falta de recordación hacía toda esta temática prehispánica; no sabían muy bien que culturas habitaron, ni cual era el legado arqueológico que nos habían heredado; de igual forma las personas de mas de 26 años demostraron igual desconocimiento; Los de menor edad manifestaron cierto grado de recordación por su pertenecía aun ha una institución educativa.

Aunque la mayoría creía conocer los pueblos que habitaron en Nariño, al momento de mencionarlos hubieron fallas, inclusive nombraron culturas que no pertenecían a nuestro



departamento; como se mostro solo el 50% menciona a los Pastos, probablemente por simple lógica, por otro lado la cultura Tumaco no fue mencionada, demostrando un total desconocimiento hacia este pueblo prehispánico.

De lo anterior, se ha podido determinar que un gran porcentaje de las personas encuestadas, no recuerdan e inclusive han olvidado a las culturas que habitaron nuestro departamento, desconociendo la importancia cultural que llevan intrínsecos todos los objetos provenientes de nuestra herencia cultural.

Aunque, algunas personas conocían sobre estos temas por visitas esporádicas a museos, la gran mayoría ya no regresa a estos lugares porque como expresaron tal vez por pereza, desinterés, o porque no eran entretenidos y se limitaban a ver y escuchar mas no ha interactuar.

A pesar de esta problemática, la gran mayoría de personas encuestadas que viven en nuestro departamento e inclusive las personas foráneas, demostraron gran interés en volver a conocer y/o recordar lo referente al legado cultural Nariñense, con el fin de que se mantengan viva la identidad ancestral a través de los tiempos.

A todo esto, se puede decir, que es necesario dar a conocer la herencia cultural, que las personas de nuestro departamento y las personas foráneas conozcan y/o recuerden la cultura prehispánica Nariñense; buscando nuevas alternativas de

comunicación, mucho mas interactivas, creando un producto con identidad, que nos cuente una historia y que permita a las personas crear, a la vez, que forman vínculos con las temáticas pasadas.

2.4.3 Segmentación de mercado – target

Este segmento pertenece a las personas adolescentes y pre – adultas entre los 16 y 26 años de sexo masculino y femenino, son personas curiosas, creadoras, habidas de conocer de forma interactiva.

El beneficio que buscan estas personas, es su identificación cultural, para que se mantengan vivo el legado ancestral y cultural de nuestro departamento.

2.4.4 El art toy como medio de difusión cultural

Como se dijo anteriormente, como diseñadores debemos aprender a utilizar nuestra creatividad, para ampliar la creatividad de otras personas; en este caso los Art Toys, siendo una tendencia del mercado de figuras coleccionables personalizables, se convertirán en una técnica de comunicación, lo suficientemente capas de instaurar en el pensamiento de una colectividad la temática cultural ancestral.

En el diseño de estos Toys se trató de que en conjunto se convirtieran en un elemento fundamental para transmitir formas, colores, texturas y toda clase de estímulos, que contribuyan a transmitir identidad cultural.

La finalidad de este producto, era por lo tanto, el contar una historia, sirviendo de conector entre el usuario y el mundo pasado que les pertenece; que mientras interactúa, crea, personaliza, etc. haya una apropiación cultural que permita recordar y/o conocer el valioso legado cultural ancestral nariñense.

2.4.5 Tipologías sobre art toys

Art Toys o juguetes de vinilo (vinil toy), Juguetes de Diseñador (Designer toys), juguetes urbanos (Urban toys) son nombres análogos para describir a los juguetes coleccionables producidos en edición limitada, los cuales son creados por diseñadores gráficos, industriales, ilustradores y artistas.

Los Art Toys concentran en pocos centímetros una de las últimas expresiones del diseño moderno. Se pueden considerar esculturas en formato reducido o pequeños lienzos en tres dimensiones. A medio camino entre el producto de consumo masivo y el coleccionismo más codiciado, lo de estos muñecos no es un juego de niños.

Dentro de estos Toys existen dos categorías:

- Blank Toys: Son figuras totalmente en blanco para que cualquier persona haga su intervención personal, quedando en evidencia una de las máximas de la corriente Art Toys, el Hazlo tu mismo o Do it Yourself (DIY); en este caso el proceso de customización debe intentar respetar la plataforma sobre la que se realiza, enriqueciéndola, pero tratando de que no pierda su identidad inicial.



11. Algunas plataformas Blank Toys

Como se ha mencionado, algunas de estas plataformas manejan series de 15 a 700 unidades o más, y dependiendo de la marca, el material, tamaño y accesorios que contenga, su precio por lo general oscila entre los \$8 a \$100 dólares unos \$15 a \$190 mil pesos colombianos.

- Custom Toys: Son figuras customizadas (personalizadas) por artistas de reconocido prestigio, listas para coleccionar, lo que hace alcanzar estas últimas piezas valores únicos por su exclusividad.



12. Custom Toys

En este caso dependiendo del artista, el número de piezas producidas, el material y el tamaño, el precio oscila entre los \$20 a \$1000 dólares o más.

Dentro de los art toy, los materiales predilectos son el vinyl, el PVC, ABS y la resina, por su facilidad de reproducción, alta resistencia mecánica y relativo bajo costo de producción, pero existen otras sub - categorías que emplean materiales poco usuales como:

- Art Toys de Madera: Elaborados de pino, avellana y maderas exóticas, se convierten en los toys mas exclusivos, fabricados únicamente para eventos especiales, por el

elevado costo que implica la elaboración de este tipo de piezas, por eso, las series de producción van de 3 a 10 unidades.



13. Bearbrick

Un ejemplo de eso es el Bearbrick de la empresa Medicom Toy, elaborado 100% de avellana que tenía un costo alrededor de \$6550 Dólares

- Plush Toys: Son una subcategoría dentro los art toys, donde se crean suaves muñecos de felpa o poliéster relleno de fibras sintéticas, algodón, paja etc. en cantidades limitadas, simplemente como objetos de confort o colección o como regalos para cumpleaños, san Valentín etc. Por sus características, este tipo de juguete esta mas enfocado al publico infantil.



14. Plush Toys

- Paper Toys: Estas sub - categoría de art Toys, es la corriente mas sencilla pero no menos atractiva en la generación de juguetes, es esta cualquier persona bajo algún modelo de la internet, lo imprime, lo recorta, lo dobla y lo pega; logrando ser con poco tiempo amo y señor de un papertoy.




15 J . Fox . Paper Toy

2.5 MARCO LEGAL

2.5.1 Constitución política de Colombia de 1991

En 1991, la Constitución Política de Colombia afirmó el papel de la cultura como fundamento de la nacionalidad, como una dimensión especial de desarrollo, como un derecho de la sociedad y como una instancia que identifica a Colombia como un país multiétnico y pluricultural.

La carta política garantiza los derechos culturales y proporciona los marcos normativos para el desarrollo legislativo del sector. Los artículos 7, 8, 63, 70, 71 y 72 de la Constitución Política contemplan en un rango superior a todas



las leyes que constituyen el marco jurídico del patrimonio, la protección que compete concurrentemente al Estado y a los particulares, la libertad esencial que debe proyectarse en la búsqueda del conocimiento y la expresión artística, la propiedad exclusiva y pública de la Nación sobre determinados bienes culturales y la obligación estatal de incentivar la creación y gestión cultural.

2.5.2 Ley general de cultura

La ley 397 de 1997 trata sobre el régimen legal del patrimonio cultural:

El artículo 4 de la Ley 397 de 1997, establece la estructura de bienes y elementos que conforman el patrimonio cultural de la Nación:

“El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de los bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular”.

Aparte, toca aspectos como el régimen especial de los bienes de interés cultural (categoría legal especial de bienes del patrimonio cultural de la Nación.) Dentro de ese conjunto abstracto de expresiones, productos y objetos del patrimonio cultural de la Nación, algunos conjuntos o bienes individuales, debido a sus especiales valores simbólicos, artísticos, estéticos o históricos, requieren un especial tratamiento. El Régimen de promoción y Régimen de sanción En consecuencia con el marco de restricciones, el artículo 15º de la Ley 397 de 1997, establece un conjunto de sanciones en circunstancias de violación u omisión de las conductas que aquél régimen de protección establece.

2.5.3 Ministerio de la protección social resolución numero 3158 de 2007


Por la cual se expide el reglamento técnico de emergencia para los juguetes, sus componentes y accesorios, que se comercialicen en Colombia

RESUELVE:

CAPÍTULO I

OBJETO Y CAMPO DE APLICACIÓN

ARTÍCULO 1º.- OBJETO. La presente resolución tiene por objeto establecer el reglamento técnico de emergencia a través del cual se señalan los requisitos sanitarios que deben



cumplir los juguetes, sus componentes y accesorios, que se fabriquen, importen, exporten, almacenen, distribuyan y comercialicen en el territorio nacional, con el fin de proteger la vida, la salud y la seguridad humana.

ARTÍCULO 2º.- CAMPO DE APLICACIÓN. Las disposiciones contenidas en el reglamento técnico de emergencia que se establece mediante la presente resolución, se aplican a todos los juguetes destinados a uso humano, que se fabriquen, importen, exporten, almacenen, distribuyan y comercialicen en el territorio nacional.

ARTÍCULO 3º.- EXCEPCIONES. Para efectos del reglamento técnico de emergencia que se establece en la presente resolución, no se consideran juguetes, los siguientes artículos:

“...b) Modelos a escala reducida para coleccionistas adultos;..

f) Muñecas folclóricas y decorativas y, otros artículos similares, para coleccionistas adultos.

CAPÍTULO II CONTENIDO TÉCNICO

ARTÍCULO 4º.- DEFINICIONES. Para los efectos de la aplicación del reglamento técnico de emergencia que se establece a través de la presente resolución, se adoptan las siguientes definiciones:

EMBALAJE: Todos los materiales, procedimientos y métodos que sirven para acondicionar, presentar, manipular, almacenar, conservar y transportar los juguetes.

EMPAQUE: Cualquier material que encierra un juguete con o sin envase, con el fin de preservarlo y facilitar su entrega al consumidor y el cual no se requiere para el funcionamiento del juguete.

JUGUETE: Todo producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años.

JUGUETE FUNCIONAL: Es aquel usado con fines de juego que suele ser un modelo a escala de cierto producto, artefacto o instalación destinada para uso por parte de adultos.

NOTA: los Art toys al ser piezas de colección, no están cobijados bajo la el reglamento técnico de emergencia para los juguetes, sus componentes y accesorios, que se comercialicen en Colombia. RESOLUCIÓN NÚMERO 3158 DE 2007 - MINISTERIO DE LA PROTECCIÓN SOCIAL: ARTÍCULO 3 - EXCEPCIONES

Además, esta norma es aplicable a los juguetes destinados para los niños y establece los 14 años como edad para determina el límite de la infancia. ARTICULO 4: definiciones.



CAPITULO III

CULTURA PREHISPÁNICA DE NARIÑO

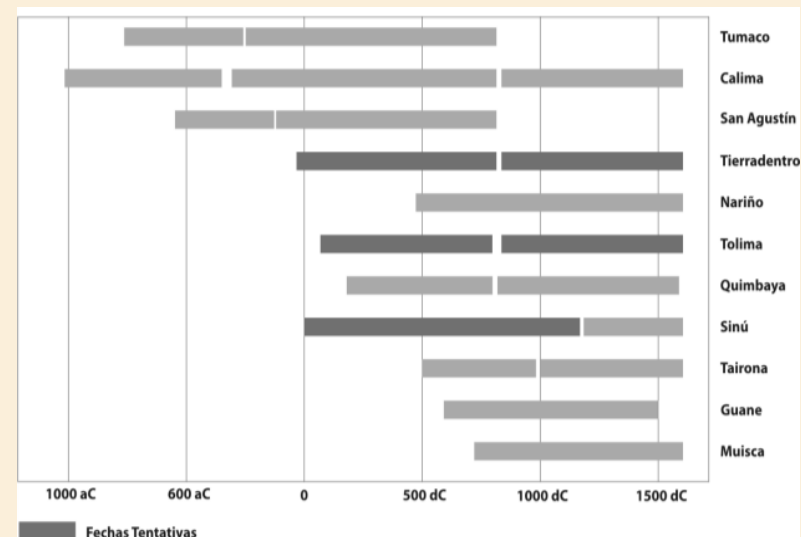


La fría región andina del actual departamento de Nariño, en el sur de Colombia, fue el lugar de habitación de diversas comunidades desde por lo menos el año 400 de nuestra era. Esta amplia zona se caracteriza por una topografía ondulada y profundos cañones que los ríos han ido excavando con el paso de los años. Sus suelos, ricos para la agricultura, derivan de las fértiles cenizas arrojadas por erupciones de los volcanes Cumbal, Chiles, Azufral y Galeras, entre otros.

En esta región montañosa los conquistadores encontraron varias etnias y tribus distribuidos a lo largo y ancho del territorio, ubicándose en la zona Centro sur los Pastos, Centro oriente los Quillacingas, Centro norte abades, Masteles, Chapanchicas e imbanacos; al oriente además los Quillasingas de las montañas, los sucumbios y mocoas y al occidente los Sindaguas o Barbacoas y los Tumacos.

3.1 DELIMITACIÓN DE CULTURAS

A Excepción de los Pastos y la cultura Tumaco, “los demás grupos indígenas de esta zona; incluso los Quillacingas, no han podido ser asociados exactamente algún material arqueológico hasta el momento, por lo tanto no se conoce mucho sobre ellos”³⁰. Es probable que futuros estudios logren llenar este vacío cultural; por lo anterior este proyecto solo tuvo en cuenta a la cultura Pasto y Tumaco.



16. Áreas arqueológicas y su cronología

³⁰ DIAZ DEL CASTILLO, Emiliano. Cultura Prehispánica Nariñense. Biblioteca nariñense de bolsillo. Pasto: Tipografía Javier, 1985. p 57.

3.2 CULTURA PASTO



17. Zona arqueológica Pasto

3.2.1 Localización


Los Pastos ocupaban la mayor parte del área comprendida del departamento de Nariño, ubicándose en el callejón interandino de los Andes septentrionales, en lo que corresponde a la zona fronteriza Colombo – ecuatoriana; mas exactamente, entre el tajo del río Chota en el Ecuador hasta la población de Ancuya en la banda izquierda del río Guáitara; y, hasta la confluencia del río Curiaco en la margen oriental del Guáitara vivió en poblados de hasta cien bohíos sobre las cimas de las montañas y en laderas de poca inclinación.

3.2.2 Características sociales y económicas

Vivieron en poblados de hasta cien bohíos sobre las cimas de las montañas y en laderas de poca inclinación. Su organización socio-política se caracterizó por la formación de cacicazgos, algunos de los cuales se unieron formando federaciones; el estatus y el poder no se sustentó en la posesión de bienes suntuarios sino que, posiblemente, fue ejercido a través del control y dominio sobre las principales tierras de cultivo. El cargo de cacique era de carácter hereditario y de por vida. Al morir el principal era reemplazado por su hijo mayor y, en ausencia de éste, por su hija.

La organización política de los pastos incluyó a un grupo de personas sujetas al cacique llamadas los mindaloes, dedicadas al intercambio de bienes suntuarios. Estos mercaderes especializados, se concentraron en la obtención de bienes de lujo requeridos por los caciques, como caracoles marinos, cuentas de conchas *Spondylus*, oro en polvo, palma de chonta y otros. También fueron los encargados de abastecer a los chamanes y sacerdotes de plantas medicinales y de sustancias psicoactivas, necesarias en la curación de enfermedades y en la realización de rituales y ceremonias.

Económicamente, fueron muy productivos pues aprovecharon la diversidad de pisos térmicos y ecosistemas presentes en su territorio, para obtener diferentes clases de alimentos



empleados en su dieta diaria o para el comercio. Entre los 2.500 y 3.000 metros cultivaron coca, ollocos, mashua, quinua y diversas variedades de papa; en sitios más bajos sembraron maíz, frijol y auyama, y de zonas cálidas y secas obtuvieron ají, coca, fique y algodón. La carne de llama, de venados, conejos y cuyes; variedad de insectos y diversidad de aves complementaron su alimentación. Al parecer existieron individuos especializados en diversos oficios tales como la orfebrería, la alfarería, el trabajo en madera de chonta, los textiles en pelo de llama y en algodón.

3.2.3 Arte

Realizaron una basta producción de objetos en orfebrería y alfarería con diseños figurativos y esquemáticos; representaciones humanas y las de algunos animales propios de su habitat, jugaron un papel muy importante dentro de su cultura; logrando expresar con gran realismo aspectos de su entorno y de su vida cotidiana.

Entre estos artículos es destacan, los grandes adornos con diseños geométricos, las figuras de hombres sentados masticando hojas de coca seca, ánforas, cuencos y copas decoradas con la técnica de la pintura negativa, bastones labrados en palma de chonta y otros objetos suntuarios como espejos de piritita y collares de caracoles marinos del género *Spondylus*, traídos de las costas ecuatoriales.

3.2.4 El pensamiento dual

Los pastos, al igual que sus antecesores y muchas otras sociedades andinas del Ecuador, Perú y Bolivia, tuvieron una estructura social y de pensamiento de carácter dual. Este consiste en concebir al cosmos como el resultado dinámico de fuerzas opuestas y complementarias donde la existencia de cualquier elemento es en si misma condición necesaria para la existencia de su opuesto.


Esta visión del mundo se expresa simbólicamente a través de los opuestos complementarios: lo masculino y lo femenino, el sol y la luna, arriba y abajo, noche y día, frío y calor y otros muchos pares de opuesto, en un universo dinámico donde se mantiene el equilibrio y la armonía.

Este pensamiento se vio reflejado en los materiales y las características físicas de los objetos elaborados, como el color, la forma y la textura, expresaron oposiciones duales: oro-plata, oro-cobre; rojo-habano; lleno-vacío; mate-brillante.

3.2.5 Aspectos funerarios

En esta sociedad la muerte fue un evento de gran importancia. Para el tránsito a otra vida los señores principales fueron enterrados en tumbas muy elaboradas, de hasta

40 metros de profundidad, excavadas en la arcilla y algunas veces pintadas de rojo. Se enterraron acompañados, en



concha de Spondylus, obsidiana y adornos de metal d producción local. Estos objetos fueron probablemente transportado a lo largo de las rutas que seguían los ríos y valles del Guaitara – Patia y Chota – Mira, que conectan la tierras altas con la costa.

3.3.3 Arte

El tema antropomorfo fue tratado por los artífices de Tumaco con verdadera maestría y puede afirmarse que el define la orientación primordial de la plástica alfarera en la región de Colombia. Desde las figuras – retratos, en las cuales emulan con las viejas cultura peruanas, hasta el mensaje religioso expresado en las mascararas antropro-zoomorfas. La fuerza expresiva es, quizás su rasgo más sobresaliente y permite adivinar su profunda emoción estética y la inspiración de sus artífices.

Las figuras tumaco ponen en manifiesto una clara significación religiosa. Caciques, guerreros, sacerdotes, brujos, curanderos o chamanes, mascararas de distintas deidades, fueron la fuente principal que inspiro a estos avanzados ceramistas suramericanos, que modelaron la figura humana casi hasta la perfección del retrato, ornamentándola en forma armónica con los símbolos de su jerarquía política o religiosas.

3.3.4 Aspectos funerarios

Según los cronistas las grandes tolas eran los sitios utilizados generalmente para los enterramientos. Se caracterizaban por emplear tumbas de pozo con un diámetro de 70 cm, donde el individuo fue enterrado en cuclillas con una olla como ofrenda. En otras de un diámetro mayor realizaban entierros colectivos también en cuclillas.

3.4 DELIMITACION DEL CAMPO DE ESTUDIO

El presente proyecto gira en torno a la cerámica elaborada por las culturas Nariño, en esta se distinguen al igual que en otras regiones del país la “ceremonial” y “la utilitaria”; para nuestro fin se utilizo solo la ceremonial con sus ricas formas y figuras antropomorfas y zoomorfas, aunque se hizo una distinción por culturas; vale la pena anotar que “todo este material arqueológico procedente del altiplano nariñense es conocido como Cultura Nariño, sin asociación a complejo cultural alguno”³¹.

Para enriquecer el desarrollo del proceso de diseño y abarcar mas temáticas ancestrales se complemento esta proyecto con la orfebrería, el diseño plano y otros elementos adicionales procedentes de cada una de estas culturas.

³¹Fauna Precolombina de Nariño – Edgar Emilio rodríguez Bastidas Pag 22



CAPITULO IV

ARTE PASTO Y TUMACO



4.1 CERAMICA PASTO

La cerámica alcanzó entre ellos importantes y artísticas proyecciones, influenciado por el Ecuador y el Perú, la alfarería Pasto no obstante adquiere características propias que la distinguen y diferencian, particularmente por el estilo decorativo y por sus variedades tipológicas; hechos que han permitido destacarlos en el contexto cultural de los Andes septentrionales.

Su producción cerámica se conoce como fruto de hallazgos ocasionales efectuados por “guaqueros” y en mínima parte debido a las excavaciones arqueológicas. Entre los sitios más importantes en cuyo subsuelo se han encontrado muestras representativas tenemos a Miraflores, Pupiales, Ipiales, San Luis, La Victoria, Potosí, Sapuyes, Tuquerres y Pilcuan.

Las clasificaciones que ha recibido estas producciones cerámicas, se basan en la profusión de determinados modelos y técnicas decorativas y en ciertos estudios realizados en el Ecuador que se han hecho extensivos a la franja de Pasto; dejando como resultado las siguientes nominaciones: cerámica Capulí, cerámica Piartal y cerámica Tuza.

4.2 PERÍODOS CERAMICOS

4.2.1 Cerámica Capulí

Años (800 – 1500 D.C)

Se caracteriza por:

- La decoración incisa y la aplicada con pintura negativa (negro sobre café o negro sobre rojo oscuro), con la cual se realizaban motivos geométricos que se repiten.
- Las piezas más comunes son copas de pedestal alto con una gran variedad de formas, y las copas dobles y triples. También son comunes las vasijas globulares decorados con figuras de animales.
- Las Figuras antropomorfas modeladas exclusivas de esta cerámica como los: “coqueros” (Figuras masculinas que representan a personajes principales mascando hojas de coca), “mujeres sentadas”, “cargadores” (copas con figuras antropomorfas integradas a la base) “gritones” (cuya boca exageradamente abierta es también la de la vasija sobre la cual fue modelada).
- Representaciones de animales, frecuentemente con atributos antropomorfos.



19. Formas exclusivas Capuli

4.2.2 Cerámica Piartal

Años (750 – 1250 D.C)

Se caracteriza por:

- La decoración aplicada con pintura negativa (negro sobre rojo o negativo sobre el color de la cerámica)

- Las formas más abundantes son los cuencos o platos hondos con base anular, las ánforas, las ocarinas y unos grandes vasos.



20. Formas exclusivas Piartal

4.2.3 Cerámica Tuza

Años (1250 – 1500 D.C)

Se caracteriza por:

- La decoración aplicada con pintura positiva (café oscuro sobre crema o rojo oscuro sobre crema)
- Las formas son similares a las de la cerámica Piartal, como los platos hondos con base anular.
- diseños naturalistas y geométricos en platos, que representan obras escenográficas con fauna, personajes realizando alguna acción.
- Fue una cerámica más utilitaria.



21. Formas exclusivas Tuza

4.2.4 Otras características

En la cultura Pasto no se conocen moldes para la confección de las cerámicas en ninguno de los tres estilos cerámicos, hecho que determina la originalidad de esas confecciones, cada pieza es diferente a todas las demás aunque los motivos decorativos se repitan.

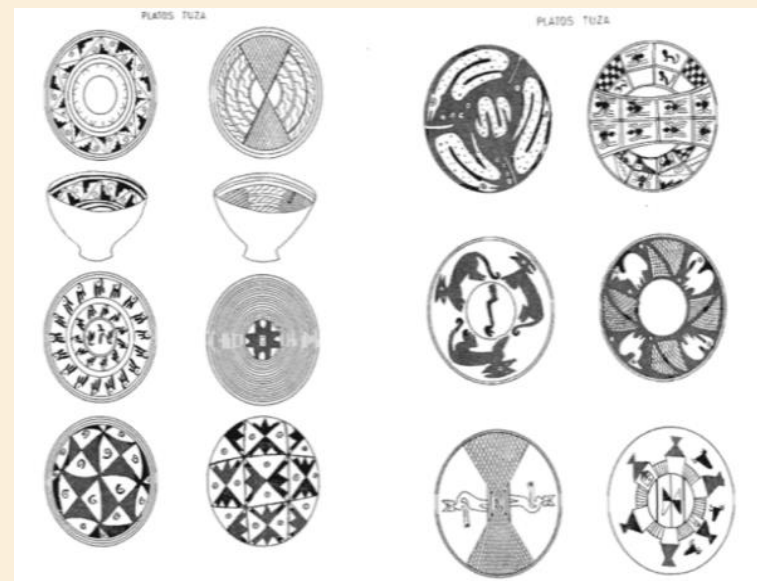
Es posible establecer dos categorías de cerámica: una que es la “ceremonial”, ya que se encuentra únicamente en las tumbas, y casi nunca en los basureros o en los sitios habitacionales. La otra sería la cerámica “utilitaria”, que se encuentra en los basureros y a los alrededores de las viviendas y muy ocasionalmente en las tumbas

Se pensaría que entre la cerámica Capulí, Piartal y tuza, existió continuidad en el progreso en sus obras cerámicas, siendo así la cerámica Tuza debería ser la más desarrollada en la técnica de su confección, pero no es así.

Existe si, una tradición cultural continúa entre la cerámica Piartal y Tuza, dejando coincidencias cerámicas como:

- La forma mas común entre ambos es la de “cuencos con base anular”
- La decoración interior
- Las ánforas “comienzan siendo cónicas y estrechas” y a medida que pasa el tiempo aplana la base y se hacen mas anchas
- Se encuentran ocarinas o “caracoles de barro utilizados como silbatos
- En la decoración se destaca los motivos zoomorfos
- Son cerámicas utilitarias.

Técnicamente, la cerámica más desarrollada es la Piartal, en cambio la cerámica Tuza, las más utilitaria de las tres, es a su vez la más ilustrativa de la vida de este grupo.



22. Diseños platos Tuza

En cuanto a la tradición cultural Capulí – Piartal, se sabe que no fueron secuenciales sino que existieron al mismo tiempo y pertenecieron a etnias distintas; por eso, son mayores las diferencias que las similitudes:

- La cerámica capulí presenta “decoración modelada” no encontrada en la Piartal y la Tuza
- La cerámica capulí se caracteriza por el uso de la forma de “copas” que no se encuentra en las otras, como no hay caracoles de barro.
- Las formas escultóricas o motivos antropomorfos exclusivos del estilo capulí como Gritones, Coqueros, Cargadores etc.

4.3 COLOR

En cuanto al tema del color emplearon como se dijo la pintura negativa y positiva:

4.3.1 Pintura Negativa

En esta técnica se pintaba totalmente la pieza con un fondo monocromo, muchas veces se dejaba el del engobe o se dejaba el color original del barro cocido (rojo o crema), se procedía a elaborar los diseños o motivos con cera o resinas de tipo vegetal, después se procedía a pintar nuevamente toda la pieza con color negro y se la sometía a cocción, con lo que se disolvía la resina y quedando los diseños con el color del fondo. Las combinaciones mas utilizadas fueron negro sobre rojo o negro sobre fondo café.



23. Venados en pintura negativa

4.3.2 Pintura Positiva

En esta técnica, después de cubrir la pieza de engobe, se pintaba la superficie interna o externa o en su totalidad con un fondo monocromo, se procedía luego a pintar directamente con un color contrastante los diseños escogidos. Las combinaciones mas utilizadas fueron café oscuro o negro sobre fondo crema y rojo oscuro sobre fondo crema.



24. Platos tuza con pintura positiva

4.4 MASCARA

La función general, primaria y elemental de la mascara, es dotar al hombre de un rostro diferente, de una nueva cara; es un puente que une dos mundos: la realidad que el hombre mira y palpa y esa otra realidad inventada por el pero tan cierta como la primera: la del mito, la imaginación y el misterio.

En el altiplano nariñense, de las profundas tumbas de pozo con cámara lateral, se han extraído mascararas funerarias de barro, las cuales se destacan por el detalle de las facciones y la sutileza de ciertas actitudes.

Estas mascararas con rostros humanos, representan ancestros; las cuales son usadas por los vivos para obtener la protección de los muertos y su mediación ante las fuerzas sobrenaturales. Aquellas que se colocan a los difuntos son unas veces el rostro idealizado, sereno, embellecido, para el viaje al otro mundo; otras veces son la cara distinta para evitar el reconocimiento por los espíritus del mal, en la etapa de transito entre el deceso y la plena integración al mundo de los muertos.



25. Mascara con nariguera

4.5 ORFEBRERIA

Con respecto a la metalurgia, hay un notable desarrollo en lo que se refiere a las técnicas y a los motivos decorativos. No se conocen herramientas de metal, por lo que para este grupo cultural, la orfebrería fue empleada como elemento de adorno personal y ritual.

La técnica metalúrgica mas frecuentemente empleada fue el martillado. Emplearon oro, cobre, tumbaga y plata para elaborar adornos corporales, objetos de uso ceremonial y aplicaciones para textil entre otros, se destaca el uso de diversas técnicas de acabado superficial como elorado por oxidación, el pulimento radial y el raspado zonificado

Los adornos elaborados fueron:

- Colgantes de orejera

En forma circular repujados con caras de humanos y cabezas de jaguares. En forma de media luna decorados con diseños geométricos, monos y otros animales.



26. Colgante de orejera en media luna y circular repujado

- Discos rotatorios

Elaborados martillando una lamina hasta lograr un espesor mínimo y homogéneo. A la superficie dorada se le daba un pulimento radial que junto con diferentes colore metálicos y variadas texturas obtenidas con ácidos orgánicos, servían para reflejarla luz. Estos discos al girar producían efectos especiales en el contemplador y fueron utilizados en un ambiente místico ritual



27. Discos rotatorios

- Orejeras y colgantes con varios motivos zoomorfos.
- Narigueras

Rectangulares y en media luna, cuyo decorado cambiaba la expresión del rostro, a quien las portaba, proporcionando una apariencia amenazante.



28. OrfebreriaPasto

- Placas de diferentes formas para ser cocidas a tejidos.
- Pectorales
- Pezoneras.
- Cuentas de collar
- Diademas frontales.

4.6 OTROS OBJETOS

Son escasos los implementos en hueso; sin embargo existen punzones y agujas tallados en hueso de venado, flautas y cuentas de collar. Es notable la utilización de la madera con diversos fines: armas (lanzas), telares, bastones, volantes de huso, poza – nucas y banquitos, todos elaborados en madera de chonta.

La música parece haber jugado un papel importante; hay flautas de hueso, tumbaga y de oro, ocarinas de barro, cascabeles de tumbaga, instrumentos autofonos, caracoles marinos utilizados como instrumentos musicales y rondadores.



29. Ocarinas y sonajeros

4.7 DISEÑO PLANO

En estos diseños el pensamiento mítico, predominaba sobre el pensamiento artístico, lo que significaba que el arte estaba supeditado a su cosmogonía. Por tanto en todos sus motivos decorativos existen facetas intrínsecas, ya que como se puede captar en el diseño del arte Pasto (Tuza), cada elemento parece haber constituido en un “código”, por lo tanto todas las composiciones elaboradas pueden haber correspondido a un sistema “estructural”, además de ser hermosísimas composiciones. Es por eso que a través de ellos, se ha podido conocer algo de sus costumbres ya que sus representaciones equivalen a documentos pictóricos de su etnohistoria.

Los motivos pintados en la cerámica y en especial en el interior o en el exterior de copas, comploteras, vasos y bandejas se

puede reducir a tres: motivos zoomorfos y antropomorfos, motivos geométricos abstractos y motivo estilizados de origen bimorfo.

4.7.1 Motivos zoomorfos y antropomorfos

En este se reduce a reproducir la imagen de aves, (loros y Papagayos) micos, venados aunque también bestezuelas y batracios;; en color negro suele resaltar la figura del animal en crema o en el color natural de la cerámica a manera de silueta, en otros casos el fondo es rojo y la imagen negra o café, y siempre la figura se repite en serie, una ronda dinámica y armoniosa alrededor de la vasija o en su interior, módulos de color plano sin matices con diseño en silueta, el dibujo es preciso, exacto pero sencillo, casi elemental (en cuanto que reduce al máximo los elementos expresivos y omite los detalles anatómicos)



30. Aves que se repiten en ronda armoniosa

4.7.2 Motivos abstractos y geométricos

Estos motivos se tratan con la misma seguridad dibujística, utilizando los mismo tonos y colores rojizos, cremas, negros, cafés. Los motivos geométricos mas comunes son rombos, rayas en grupos paralelos interrumpidos por franjas o puntos, zigzags, grecas, triángulos, espirales figuras escalonadas etc. también existen ritmos circulares de ciñen a la vasija por el exterior y franjas verticales que marcan grandes zonas de color; los motivos abstractos no son otra cosa que la proyección llevada al máximo del esquema geométrico, de originales imágenes tomadas de la naturaleza (como figuras principalmente de hombres en diferentes instancias (pescadores, chamanes, danzantes, cazadores), objetos o varios elementos) cabe resaltar la labor del pintor de cerámica creando en cada caso formas elegantes que interpretando o no viejos símbolos religiosos, cumplían con el fin estético propuesto y hermosa decoración de los recipientes rituales y caseros.



31. Platos con diseños geometricos

4.7.3 Motivos estilizados de origen bimorfo

Se inspiran o tal parece en los dos temas anteriores; diríase que están en la mitad del camino entre la figura completa y reconocible tomada de la naturaleza (hombre o animal) y el tema geométrico de atrevida abstracción. Están asimismo tratados en serie y concebidos a manera de siluetas alrededor de los vasos, por el interior de ellos con mayor frecuencia que hacia la periferia.

Suele ser común la armónica combinación de motivos; por ejemplo: los geométricos y abstractos con las formas estilizadas o aquellos enmarcando los temas zoomorfos; por lo general el motivos dibujado en el centro ocupa el lugar mas visible de la vasija por ser el mas importante, después esta rodeado por orillas geométricas (viñetas) que pueden ser líneas circulares, pequeños cuadrados entre líneas, escalonados, rombos, cruces y equis alternadas o espirales de dinámica inversa separadas por franjas o líneas paralelas verticales.



32. Platos con el sol de los Pastos como diseño central

En el foso del vaso, copa, compotera, plato etc., se ve formando fuerte contraste de color, generalmente por el sistema negativo) el tema estilizado o de esquema en silueta de lo que pudo tener un remoto antecedente zoomorfo o de todas maneras inspirado en la naturaleza circundante, como aves, micos, acaso figuras humanas, e inclusive estrellas o el sol propiamente dicho.

Dentro de todo el diseño plano elaborado por esta cultura, existen elementos de diseño y estética que hay que resaltar, como la simetría, el ritmo, la verialidad , es decir de la repetición en una sola dirección de las figuras, del equilibrio por dirección y tamaño; elementos técnicos conocidos por su empirismo milenario; además, cabe mencionar que todos estos diseños fueron pintados en superficies cóncavas, en el interior de los platos y en otras superficies, de manera directa, es decir a pulso.

4.8 CERAMICA TUMACO

La costa pacífica de Nariño constituye el hábitat en donde se dio una interesante expresión alfarera entre los grupos indígenas precolombinos de nuestro país. Un sencillo inventario de sus vestigios permite encontrar representadas costumbres, ritos, utensilios, enfermedades, viviendas, entre

otras facetas donde además la fauna ocupa lugar preponderante.

Lo mas notable en su cerámica es el realismo de las figuras humanas y animales, muy semejante a las que aparecen en la cerámica mesoamericana, además estas; están adornadas con los símbolos de jerarquía y con abundancia de joyas que en la vida real pudieron ser de oro o de plata.

La producción alfarera de Tumaco, en razón a los temas se agruparse así:

1. Antropomorfos
2. Zoomorfos
3. Vivienda
4. Objetos domésticos
5. Vasijas
6. Sellos

Cada unos de estos comprende los siguientes motivos:

4.8.1 Antropomorfos

- a. Cabezas femeninas
- b. Cabezas masculinas (de guerrero, sacerdotes o chamanes)
- c. Mascaras con facciones de doble faz o con expresiones de felino y de hombre.
- d. Figura completas (guerreros, sacerdotes, mujeres etc.)

- e. Escenas (pareja de “hermanas” o de hombre y mujer y eróticas)
- f. Patologías y enfermedades. (Enanismo, labio leporino, cretinismo etc.)
- g. Órganos y extremidades (manos, pies, falos)
- h. Calaveras



33. Figura femenina y masculina

4.8.2 Zoomorfos

- a. Mascaras de felino (el mito del jaguar)
- b. El jaguar individualizado
- c. Palomas y avejillas indeterminadas
- d. Saurios y lagarto
- e. Loros y alcatraces
- f. Fauna sagrada o mágica
- g. Antropozoomorfos (mascaras, manifestaciones híbridas).



34. Jaguar ceramico

4.8.3 Vivienda

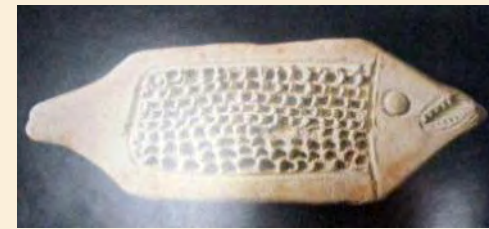
- a. Bohíos o casas individualizadas.
- b. Casas como accesorios de vasijas, braseros, etc.



35. Maqueta de vivienda

4.8.4 Objetos domésticos

- a. Rayadores simples o lanceolados y otro en forma de pescados.
- b. Braseros rituales.
- c. Instrumentos líticos o de cerámica.



36. Rayadores

4.8.5 Vasijas

- a. Alcarrazas de diferentes formas
- b. Vasijas con soportes múltiples (mamiformes)
- c. Vasijas de uso domestico
- d. Vasijas rituales



37. Alcarrazas

4.8.6 Sellos

- a. Planos
- b. Rodillos
- c. De doble faz.



38. Rodillos

4.8.7 Otras características

Además de estos grupos esta también el amplio vestuario decorativo que comprende el vestuario, dijes, diademas, pectorales, narigueras, peinados y tocados, instrumentos de trabajo por mencionar algunos mas que sobrevivieron al deterioro del tiempo.

En la alfarería Tumaco el artista maneja las formas plásticas sujetándose al modelo con la mayor exactitud posible, preocupándose de los detalles de la naturaleza con exquisitez (decorado, pintura facial, ojos, arrugas etc...), permitiendo identificar las especies y casi hacer una biografía de los

personajes. Es así como este arte merece el calificativo de *naturalista*.

Sin embargo, existió otra época tal vez regida por grandes sacerdotes, investidos con todos los emblemas sagrados y particularmente bajo la adoración mítica del jaguar, la cual ya no se preocupa por aquel juego estético, este ya no refleja cierto virtuosismo por la naturaleza en sus detalles, directa y verídica sino que existe otro impulso estético, un diferente mandato religioso, figuras de realismo mágico, de expresión sagrada, imágenes hieráticas y feroces; ahora este testimonio es de otra “realidad” ubicada en el universo religioso.

Estos dos aspectos formales, *naturalismo* y *realismo*, no son contradictorias y responden a diferentes necesidades; una podría estar más cercana al hombre y a las costumbres cotidianas del conglomerado indígena (las figuras humanas, de los animales y de los objetos del mundo domestico y cotidiano); mientras la otra se vincularía estrechamente con la religión(con todo lo sagrado) los temas de alta jerarquización y por abstraccionismo geométrico en la decoración fácil, tatuajes y en la elaboración de sellos y pintaderas; tal vez así se explica mejor la “multiplicidad” del arte tumaco.

4.9 COLOR



39. Figura humana y alcarraza con pintura roja

En cuanto a la pintura, el color predominante empleados en las figuras y diseños fue el rojo, preparado a base de achiote (tal vez por ser según esta cultura el más vivo, el que más destella) también se encuentra en menor proporción el carmelita, verde, amarillo, blanco y negro. La cual fue aplicada directamente sobre el engobe, en la parte interna o externa del artefacto, en fajas horizontales, verticales o semicirculares. Frecuentemente la pintura se aplicó sobre acanaladuras y sobre relieves complementarios. Todas las piezas y figuras tenían capas de pintura o engobe que con la erosión y el paso del tiempo se ha ido borrando, pero sin lugar a dudas el color complementa y subraya los significados religiosos, acentúa las simbologías y relación directamente las figuras del arte con los

fine sagrados o mágicos que presiden y determinan su concepción.

4.10 MOLDES



40. Moldes de varios tamaños

Existe una gran cantidad de moldes hechos de cerámica, lo cual nos indica claramente lo generalizado que estuvo su uso en la fabricación de piezas de cerámica y que también hubo la necesidad de reproducir un gran número de estatuillas antropomorfas, zoomorfas y antropozoomorfas.

Estos moldes son siempre de la cara anterior de la figura y se usaban presionando la pasta de arcillas para que se ajustara a la forma; al secar, se desprendía del molde y enseguida por modelaje directo, eran complementadas las figuras en su parte

posterior. Los adornos demasiado salientes, como narigueras o tocados eran elaborados luego con la técnica del pastillaje.

4.11 CABEZAS TRUNCADAS

En el arte de tumaco y en el grupo de motivos antropomorfos abundan las piezas con el solo tema de la cabeza, retratos de viejos, de mujeres, guerreros, de sacerdotes, en todas las expresiones, desde la sonrisa hasta los gestos de dolor, todas estas condiciones humanas fueron captadas por los ceramistas.

Es curioso que las cabezas hayan llegado a simbolizar el total de toda la actividad artística de Tumaco; en efecto este arte se socia de inmediato con las cabecitas truncadas.

La arqueología ha descubierto ciertos indicios que permiten presumir el rito de la decapitación; por ejemplo en varias tumbas se han encontrado cráneo desprendidos o únicamente mandíbulas sin otros vestigios óseos. Además entre otras afinidades con culturas nativas del Ecuador y incluso otras del horizonte americano, los autores señalan la costumbre de someter a la decapitación a los prisioneros de guerra y otras víctimas del holocausto religioso.

La cabeza como en san Agustín o el cráneo en el antiguo México, debió ser también en Tumaco centro vital, símbolo de

vida y de muerte, de fuerza superior representativa del sol y emblema por tanto de poderío y continuidad.



41. Cabezas ceramicas

Desde el punto de vista estético y formal, las cabezas son muestra de habilidad y de admirable maestría artística. Allí retratan una amplia gama de expresiones humanas: el carácter, las pasiones, la pasajera emotividad, rasgos distintivos de la personalidad. Si guerreros, vigorosos y desafiantes; si sacerdotes, hieráticos y austeros; si viejos sabios y respetables; si jóvenes atrevidos y sensuales; si enfermos, sufridos y esperanzados y en fin si mujeres, juveniles y de atrayente fisonomía.

Casi todas las cabezas, las truncadas o las que llevan espigo o las naturalmente unidas al cuerpo, muestran el alargamiento hacia atrás del cráneo. Esta deformación voluntaria del cráneo

se convirtió en su época, en moda y señal de distinción; por consiguiente suele ir acompañada esta deformación de adornos y pendientes propios de dignatarios y personajes principales



42. Cabezas con deformacion craneal

4.12 LAS FIGURAS HUMANAS

Si existe una calidad plástica admirable en el tema de las cabezas en la figura completa de hombres y mujeres es ejemplar por los valores escultóricos en los que el artista utiliza todos los recursos técnicos y maneja el material con extraordinaria habilidad; retratando asuntos de diferente

índole pero todos relacionados con las costumbres y principales oficios.

Principalmente se tiene:

- la presencia naturalmente de figuras con el conjunto de atuendos de los magos, sacerdotes o chamanes y guerreros de la tribu.
- Personajes sentados en banquillos o silletas bajas como si presidieran invisible audiencias, con sus vestiduras ceremoniales e indumentaria de guerra.
- Individuos pintados de rojo y blanco, con escoriaciones y tatuajes de posturas de osado coraje
- Guerreros todos vestidos de la cabeza a los pies, con una especie de traje de plumas o de escamas que se ciñen vigorosamente a su anatomía.
- Ancianos de solemne dignidad, con atuendos pesados y de complicado diseño inspirados en movimientos serpentarios.
- Diminutos pensadores que sentados llevan una mano la cabeza, mientras la otra descansa sobre la rodilla contraria
- Dignatarios de la guerra con una especie de cota en el pecho, llena de botones salientes y “patu” ceremonial, o sea, la macana o maza ofensiva
- Hombrecitos indeterminados, sin oficios conocidos, pequeños y humildes, sencillos y elementales que como comparsa anónima acompañan a los jefes y por ultimo

- Los enfermos y deformes que con sus jorobas o sus grandes cabezas deformadas indican la otra faz de la presencia humana. Las cuales no parecen causar rechazo, por el contrario eran enaltecidos, por eso se las represento en varios figuras y adornos importantes.



43. Figuras arte tumaco

4. 13 ARTE EROTICO

Naturalmente todas las sociedades indígena de América y, desde luego, aquellas otras que se encuentran en igual grado de evolución socioeconómica suelen rendirle especial culto a los órganos sexuales y a la actividad genésica. En efecto, Los cultos fálicos, de la fertilidad y de la fecundidad, simbolizados en forma totalmente natural, obvia y directa se constatan en

todas las innumerables representaciones y en objetos de la vida diaria.



44. Figuras representando el acto sexual

El arte erótico por el tema y por el determinismo mágico, nunca fue considerado como arte obsceno o pornográfico, este al contrario es de acentuada objetividad.

En este arte se tiene los siguientes representaciones:

4.13.1 Falos

Se caracteriza por la representación del órgano viril en erección solo o con testículos.

4.13.2 Medallones escénicos

Figuras planas, generalmente ovaladas, reflejan el tema del hombre y la mujer en actividad sexual o en mutuas caricias.

4.13.3 Figuras o escenas escultóricas

Estas figuras ya no en relieve, generalmente se trata de grupos escultóricos compuestos por parejas hombre y mujer realizando el coito.

4.14 FAUNA

En esta cultura son numerosas las representaciones en cerámica que nos muestran la numerosa y variada fauna que ocupaba la región; en toda clase de vasijas, alcarrazas, pitos y también en objetos individuales de los mas variados tamaño y usos, nos la describieron.

Hay lechuzas, armadillos, caimanes, micos, sapos, jaguares y toda clase de serpientes, de peces y de pájaros.

Siempre se caracterizan estas representaciones de animales por su gran realismo, consecuencia de la exacta observación de la naturaleza.



45. Ceramica que representa unos seres hibridos

4.14.1 Figuras antropro –zoomorfas

En el mundo antiguo el hombre primitivo se encontraba rodeado de un medio hostil, su supervivencia estaba en juego, pues el animal era en muchos casos superior a sus fuerzas y representaba para el un peligro que tenia que vencer a diario.

De este hecho se deriva el afán constante de asimilar e imitar el mundo animal. Lo cual se tradujo en una serie de mitos y ceremonias que llevaron al hombre antiguo a vestirse de pieles y mascarar zoomorfas, para así identificarse con los elementos del mundo animal.

El hombre - jaguar, el hombre – pájaro y toda la infinidad de combinaciones *hombre – animal*, se han encontrado representadas en la cerámica de esta cultura.

4.14.2 Puntas de bastón y banderines

La variedad de figuras antropozoomorfas, que representan al hombre – jaguar es muy grande y se desconoce el significado de muchas de ellas. Hay numerosas representaciones de jaguares sumamente estilizados y que por su forma parecen ser la corona de una punta de bastón. Algunas tienen unos huecos en la base, posiblemente para ser amarradas a algún palo.

Igualmente, son comunes los cetros con dos cabezas de serpientes como se ve en las estatuillas de hombres, posiblemente caciques, vistiendo trajes ceremoniales.



46. Puntas de baston con motivos serpenteantes

4.14.3 El mito del jaguar

El jaguar, felino que se encuentra en la zona tropical americana, fue sin lugar a dudas a figura mítica más importante del pueblo Tumaco. La mitología del jaguar estuvo siempre presente en las primitivas culturas americanas y se repitió con algunas variaciones en todo el continente, desde la temprana cultura Chavín en el Perú, hasta la tardía cultura Azteca en México, Pero con la gran diferencia que en ninguna otra e hizo tanto énfasis en el aspecto sexual de la relación hombre – jaguar, como en la cultura tumaco.

El jaguar fue el animal que mas humanizaron según se deduce del gran numero de piezas, casi siempre antropozoomorfas, que se ha encontrado.



47. Jaguares

4.15 MASCARAS

Como se ha dicho; la macara es ante todo, comunión, vehículo que sirve para cambiar de personalidad, para mutarse y confundir en una sola entidad los vínculos con “el otro.”

En el arte Tumaco, las mascararas alcanzaron altos grados de complejidad y dominio de la materia plástica; en este se puede afirmar que la mayoría de los personajes con mascararas son hombres y no divinidades.

Al igual que las otras representaciones cerámicas, las mascararas reflejan ese arte naturalista, que capta a la perfección todos los rasgos tanto humano como animales; por eso ellas representan la vejez, la muerte, seres míticos, guerreros etc.



48. Mascararas que representan a la muerte y a la vejes

4.16 DISEÑO



49. Rodillo con diseño geometrico

El lenguaje de las formas y los símbolos es de primordial importancia en una sociedad que carece de lengua escrita, pues viene a constituir su único medio de comunicación social. Es posible que en la cultura Tumaco los sellos y rodillos cumplieron esa misión, pero aun se desconoce cual puede haber sido el mensaje que quisieron transmitir con ellos.

Los sellos y rodillos constituyen el más valioso y hermoso documento del arte abstracto y de pintura corporal, alcanzado por este pueblo. Los innumerables diseños contenidos en estos pedazos de cerámicas son una sorprendente mezcla de exuberante imaginación y de riguroso orden, donde se juntan

a la vez lo maravilloso y lo preciso en un equilibrio perfecto. Por lo tanto no se necesita conocer ni su significado, ni las condiciones socio – políticas bajo las cuales fueron creados para poder apreciarlos en todo su valor estético.

En estos sellos y los rodillos se encuentran dos tipos de diseño: un diseño *geométrico* y otro *orgánico*; el primero parece ser producto del “espíritu de geometría” del hombre (líneas, puntas, cuadros, círculos, escaleras, zigzagues, espirales etc. combinados en sus infinitas variaciones) y el orgánico inspirado en la figura humana, naturaleza y la fauna, con todas sus variaciones.

4.16.1 Rodillos

Se han encontrado gran cantidad de rodillos de cerámica, pensados en primer lugar para estampar en telares pero por la profundidad que tiene los dibujos sería inconveniente para pintar sobre telas, además se suma que al acabarse la pintura, después de varias vueltas, parece imposible levantar el rodillo para estampar nuevamente y empatar sin producir distorsiones por eso, se cree que fueron empleados más bien para decoraciones de cerámica y en pintura corporal.

Algunos de estos son tubulares y otros tienen salientes macizos en forma de embudo a ambos lados, que servían para presionar e impulsar el rodillos haciéndolo rodar sobre la

superficie en donde la impronta dejaba en positivo el diseño que el artista concibió negativamente en la arcilla.

4.16.2 Sellos



50. Placa con diseño geométrico

Constan de una plaqueta, con un dibujo en bajo relieve para imprimir, y de una manija generalmente cónica en su parte posterior, para facilitar el estampado. Esta plaqueta puede ser cuadrada, rectangular, circular o de cualquier forma caprichosa que se ajuste a los diferentes diseños.

En algunos casos se han encontrado sellos de doble faz, o sea un dibujo más pequeño en la parte superior del cono.

Los sellos posiblemente fueron empleados para imprimir telas, pues no se presentan problemas al entintar, estampar y luego

repetir la operación. Los dibujos no tienen empates ni continuidad; pero también fueron usados para la pintura corporal.

4.18 ORFEBRERÍA

En la orfebrería también se emplea ese naturalismo utilizado en la cerámica; del oro y la tumbaga, se destacan la forma de las bellas adornos y figurillas antropomorfas que reflejan una sociedad jerarquizada con complejos ceremoniales; Además se deduce la elaboración de otros objetos orfebres como narigueras, alambres, pectorales, orejeras, colgantes de orejera y adornos sub - labiales debido a la profusión de adornos que tiene las piezas laboradas en cerámica.



51. colgantes de orejera y brazalete

Pero no se ha encontrado muchos elementos de este tipo

“Aunque en la Tolita, Ecuador se han encontrado algunas piezas de oro y plata, en el área colombiana los hallazgos de este tipo han sido escasos.”³²

³²DUQUE GOMEZ, Luis. Museo del oro – Banco de la República. Bogotá. 1982. s/p. En: Hemeroteca Centro cultural Leopoldo López Alvares.



CAPITULO V

PROCESO DE DISEÑO

5.1 DELIMITACIÓN DE LOS REFERENTES

Para la creación de los bancos de imágenes que sirvieron como referencia en este proyecto, se empleo, primordialmente las fuentes bibliográficas de la sala general y sala de documentación regional del centro cultural Leopoldo López Alvares - Banco de la República sede Pasto; las colecciones del museo del oro Pasto; y museo Alfonso Zambrano; y en menor medida se complemento con imágenes desde internet.

Para La realización de este proyecto se tomo referencia las figuras cerámicas antropomorfas más representativas de cada cultura; con el fin de que sirvieran de base formal de nuestro art toy.

Posterior a eso, se complemento con otros accesorios de cerámica, orfebrería y diseño plano.

5.2 CULTURA PASTO

Se tomo como referencia a los coqueros y las mujeres sentadas; con el fin de que sirvieran como base formal para el cuerpo del art toy.

5.3 COQUEROS

5.3.1 Tipo

Cerámica Capulí antropomorfa masculina



52. Coqueros

5.3.2 Características

- Algunas de estas figuras se presentan de pie o sedentes.
- Tienen el gesto de quien mastica “coca”. Mostrando un abultamiento en las mejilla (mambeando) en actitud relajada y pensativa)

- Los grandes ojo abiertos, con pupila sobresaliente entre la orbita ovoidal.
- El cabello recortado sobre las orejas
- La boca incisa (hendidura profunda) pero con los labios salientes
- Están decorada con figuras geométricas elaboradas con pintura negativa

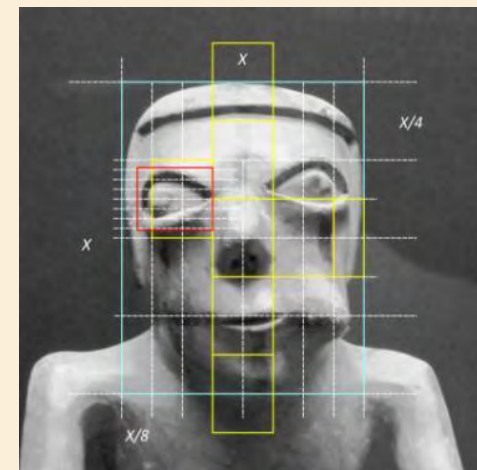


53. Coquero con chumbre y pintura facial

- Llevan una banda o franja ancha, a manera de cinta jerárquica, que les cruza el pecho pasando por encima del hombro izquierdo y por debajo de la axila contraria; esta banda no solo se diferencia porque en unos casos va pintada con motivos geométricos, sino porque sobresale de la superficie principal del dorso, indicando que en la practica debió de ser un elemento de materia grueso, acaso una franja de tejido o gran "Chumbe" decorado.

- Tanto las extremidades superiores como inferiores son largos y delgadas, los brazos aparecen flexionados al igual que las piernas.
- Los dedos tanto de las manos y los pies son hechos por medio de incisiones.
- El sexo se marca de manera notoria
- algunas están desnudas y otras llevan, "guayuco" o cubre sexo.

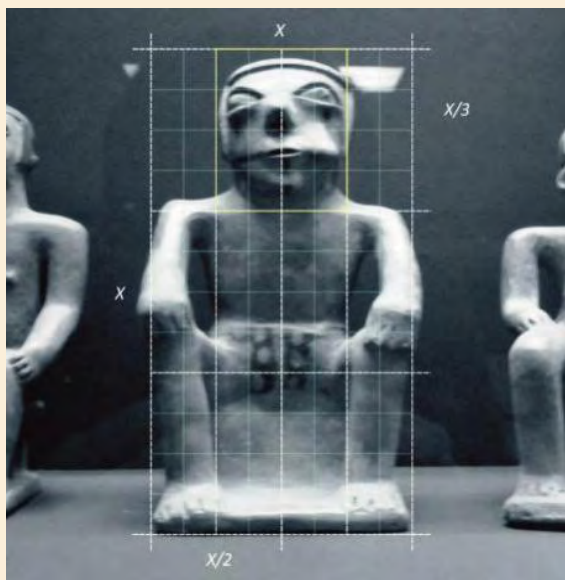
5.3.3 Proporciones



54. Proporciones del rostro

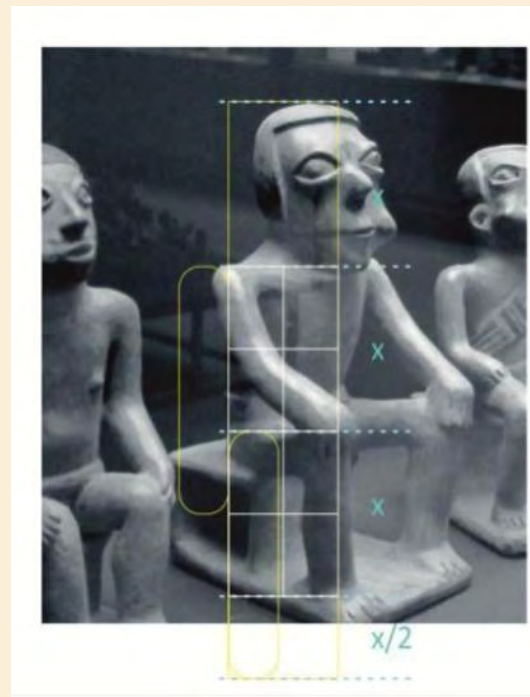
En el rostro la nariz constituye la parte central, a partir de ahí se ubicaran en la mitad del largo de la nariz, la mitad de las orejas y por ende el final del corte del cabello. La anchura

resultante de la cabeza es 4 veces el ancho de la nariz y a lo largo 4 veces también.



55. Proporción frontal

Al ver a la figura de frente se observa que el cuerpo es 3 veces el tamaño de la cabeza, y que las extremidades son la mitad del tamaño de la misma; pero, fue necesario “extender” tanto brazos y piernas con el fin de conocer el largo resultante en la figura.



56. Proporción altura

Finalmente la altura del cuerpo es 3 y $\frac{1}{2}$ cabezas, tanto la cabeza como el tronco tienen el mismo tamaño, los brazos y piernas extendidas son 1 y $\frac{1}{2}$ cabezas.

5.4 MUJER SENTADA

5.4.1 Tipo

Cerámica Capulí antropomorfa femenina

Suele hallarse en los contextos funerarios de Nariño figuras de mujeres sentadas en el suelo haciendo compañía a figuras masculinas, objeto que entonces se convierte en diferenciador de género.



57. Mujeres sentadas

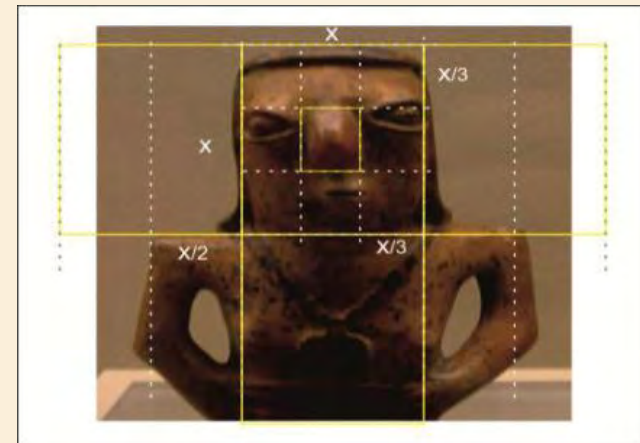
5.4.2 Características

- Se presentan en posición sedente
- Llevan Pintura negativa en el rostro como en la falda y otros accesorios.

- Tienen grandes ojos abiertos que sobresalen de la orbita ovoide.
- Boca incisa con labios salientes.
- Los brazos son delgados, aparecen flexionados y en muchos casos están unidos al tronco.
- Llevan una falda que cubre las piernas y va más arriba de la cintura.
- Tiene cabello largo extendido por la espalda.
- Presentan unos abultamientos que representa los senos.

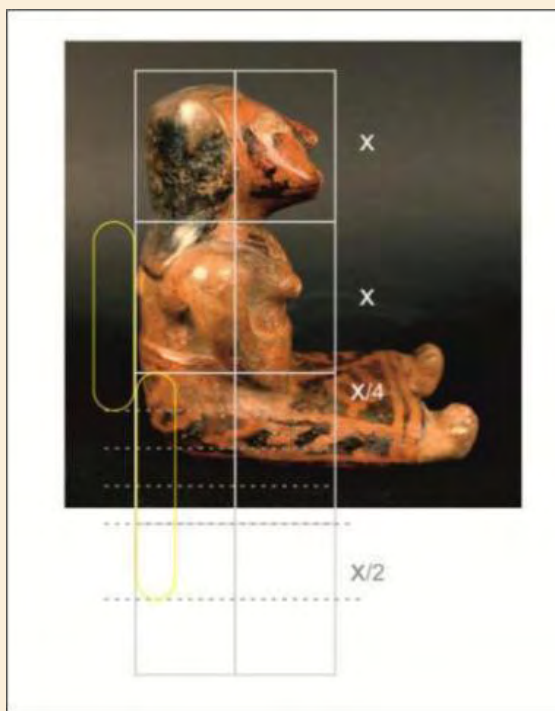
Como adornos llevan collares al parecer de chaquiras o de otro material, cintillos de oro o de cuentas de hueso, brazaletes de oro, aros, orejeras diademas pectorales según la condición y la jerarquía.

5.4.3 Proporciones



58. Proporción frontal

En el rostro de la mujer Pasto, la nariz también constituye el eje central, el ancho y largo del rostro es 3 veces el ancho y largo de la nariz; a su vez el ancho de los hombros es la mitad de la cabeza.



59. Proporción altura

Con respecto a la altura, y extendiendo brazos y piernas, dio como resultado, que el largo total de la figura es 3 y $\frac{1}{2}$ cabezas, las piernas son 1 y $\frac{1}{2}$ cabezas y los brazos 1 y $\frac{1}{4}$ cabezas.

5.5 CULTURA TUMACO

Dentro de la cultura tumaco se tomo como referencia las cabezas truncadas con su típica deformación craneal tanto en hombres como para mujeres, por ser de gran importancia como se dijo anteriormente. Y para el cuerpo al haber bastantes figuras humanas se busco una pieza completa que permitiera establecer las proporciones.

5.6 CABEZA TRUNCADA

5.6.1 Tipo

Cerámica antropomorfa.

5.6.2 Características

- Prolongación craneal hacia atrás o deformación fronto – occipital.
- son cabezas calvas o de “peinado liso”, es decir que no se observa, como en otros casos el cabello. Solo un relieve o una estría que circunda la frente y remata hacia atrás señala los límites faciales.

- El cabello esta recortado por la mitad de las orejas

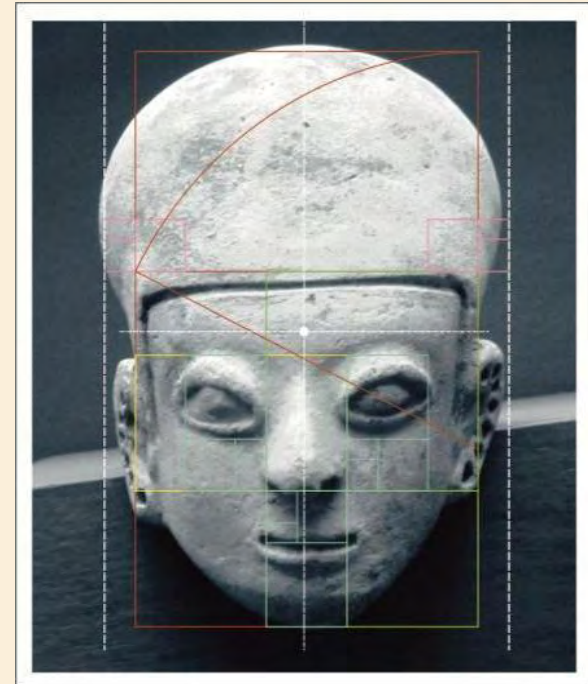


60. Cabeza con deformacion craneal

- Ojos almendrados, con representación de los parpados y la redondez de la pupila
- Nariz recta
- Las orejas modelas no llevan pliegues pero si perforaciones en las orejas (3 a 7 agujeros)
- algunas de estas cabezas fueron elaboradas por separado del cuerpo por eso llevan un espigo que permitiría después unirla completamente la figura humana
- llevan abundante uso de adornos faciales como narigueras, bezotes y orejeras.

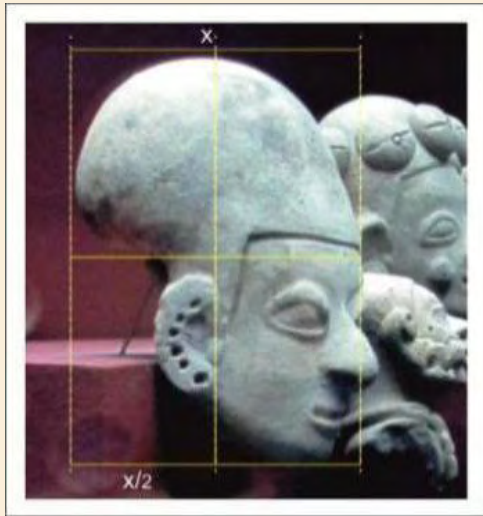
- Algunas llevan varios tocados ornamentales en relieve

5.6.3 Proporciones



61. Proporción del rostro

Esta cabeza presenta proporción aurea, en este caso la nariz se vuelve eje central, determinando el ancho del rostro el cual es 4 veces el ancho del rectángulo de la nariz y a lo largo es $4\frac{1}{4}$ del largo de la nariz.



62. Proporción lateral

El ancho del alargamiento craneal es 2 veces el ancho lateral del rostro.

La proporción del rostro se emplea tanto para la cabeza de la figura masculina como de la femenina, con respecto al alargamiento craneal este será menos pronunciado en la figura femenina.

5.7 FIGURA HUMANA - MASCULINA

5.7.1 Tipo

Cerámica antropomorfa masculina



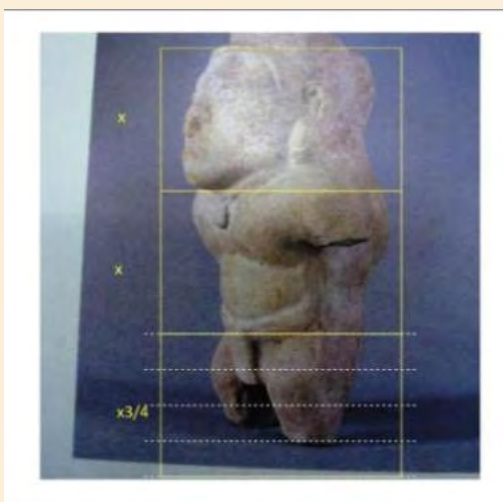
63. Figuras de guerreros

5.7.2 Características

- Los brazos como las piernas son de contextura gruesa y son cortos.
- Los dedos de las manos como de los pies están hecho por medio de incisiones.
- Son figuras con bastante riqueza ornamental, llevan varios atavíos (adornos).
- Llevan el órgano masculino bien definido y en unos casos en erección.
- La utilización de pintura corporal también la comprueba el arte tumaco, cuando en la iconografía de los hombres, y

particularmente en las cabezas truncadas, deo diseños geométricos, rayas quebradas, ondulaciones, espirales, rombos y otras manifestaciones abstractas, con colores rojo o negro, tomado de resinas y de tierra mezcladas con productos vegetales.

5.7.3 Proporciones



64. Proporción altura

De estas proporciones obtenemos que el largo total de la figuras es 2 y $\frac{3}{4}$ veces la cabeza.

La cabeza y el tronco llevan el mismo ancho.

El largo de los brazos es el largo de la cabeza y el largo de las piernas es $\frac{3}{4}$ el largo de la cabeza

El ancho tanto de los brazos como d las piernas e $\frac{1}{2}$ veces el ancho de la cabeza

5.8 FIGURA HUMANA – FEMENINA

5.8.1 Tipo

Cerámica antropomorfa femenina



65. Figuras de cerámica femeninas

5.8.2 Características

- La esteatopigia como ideal de belleza. Se han encontrado numerosas figuras femeninas de anchas caderas y piernas cortas y gordas que evidentemente no son casos de

deformaciones o d elefantiasis, sino que parecen ser un ideal femenino

- Están desnudas de la cabeza a la cintura, de pechos marcados con o sin sendos botones de pastillaje, entre los cuales cae un collar de cuentas que remata en dije de oro.
- Los brazos al igual que las piernas son cortos, y regordetes.
- Los brazos permanecen siempre unidos al tronco, en pocas ocasiones están separaos de este.
- Los dedos de las manos como de los pies están hecho por medio de incisiones.
- Llevan un Faldellín que cubre las prominentes caderas y piernas separadas.

5.8.3 Proporciones



66. Proporción altura

En la Proporción de la figura femenina, tanto en ancho como en alto se mantienen igual a la proporción de la figura masculina, aquí el punto diferenciador son sus características formales propias como las prominentes caderas y piernas anchas.



CAPITULO VI

DESARROLLO OBJETUAL

6.1 DEFINICION DEL PROYECTO

La premisa de este proyecto es crear un producto con identidad, que permita recordar o conocer el legado cultural ancestral, mientras brinda todas las herramientas para que el consumidor explore su creatividad, aprenda, diseñe, personalice y colecciona sus propias creaciones.

En este punto se creó unas plataformas de Art Toys tomando como referencia las características formales principales de la cerámica Pasto y Tumaco; dando como resultado 2 parejas de juguetes (masculina y femenina) por cada cultura; los cuales son susceptibles de transformarse en personajes jerárquicos o míticos, engalanándolos con toda una serie de accesorios y recursos de diseño iconográfico inspirados en nuestras culturas ancestrales.

Basándose en las categorías de Art Toys, en este caso se eligió principalmente la plataforma Blank toy, tanto para los modelos como para los accesorios, listos para ser personalizados con cualquier tipo de marcadores, pintura y demás suministros; cabe mencionar que después de que las personas realicen su intervención en este toy, este se convertirá en un objeto contemplativo, pues será dispuesto en algún espacio con fines decorativos y de colección.

Pensando un poco en diversificar el producto y tomando la otra categoría de Art Toys, se creó algunas plataformas de Custom Toys, totalmente diseñadas y pintadas listas para ser coleccionadas, pensando un poco en personas que no dispongan de muchas habilidades artísticas o del tiempo suficiente que requiera el personalizar un Blank Toy.

6.2 PARÁMETROS DE DISEÑO

Para definir en detalle las características del producto, se tuvieron en cuenta los siguientes parámetros

6.2.1 Art toy masculino cultura pasto

- Se empleará las proporciones de la cerámica masculina (coqueros) antes mencionadas; por lo tanto la altura del cuerpo se compone de 3 ½ cabezas, los brazos medirán 1 ½ la altura de la cabeza y las piernas medirán 1 ½ la altura de la cabeza.
- Se presentará de pie.
- En el rostro solo llevará modelado la nariz, la cual servirá como punto de referencia a momento de que la persona le otorgue la expresión a su personaje.
- La nariz llevará una incisión que permita insertar las correspondientes narigueras.

- Las orejas serán sencillas (no llevarán pliegues), llevando una sola perforación por cada oreja.
- Llevará el abultamiento característico de quien mastica coca, en cualquiera de las mejillas.
- El cabello será en relieve e irá recortado sobre las orejas.
- Los Brazos y las piernas serán delgadas y largas. Las manos deben permitir asir los bastones de mando.
- Llevará 3 puntos de articulación, tanto en la cabeza como en ambos brazos, facilitando la personalización.
- llevará el órgano masculino
- será totalmente de color blanco.
- El toy debe tener un tamaño adecuado que permita realizar una buena personalización, para este caso la cabeza deberá tener un tamaño que permita acomodarse en la mano, por lo tanto, la altura de la cabeza medirá 10 cm, y el toy tendrá un tamaño final de 35 cm alto por 20 cm ancho.


6.2.2 Art toy femenino cultura pasto

- Se empleará las proporciones de la cerámica femenina (mujer sentada); por lo tanto la altura del cuerpo se compone de 3 ½ cabezas, los brazos medirán 1 ½ la altura de la cabeza y las piernas medirán 1 ½ la altura de la cabeza.
- Se presentará de pie.

- En el rostro solo llevará modelado la nariz, sirviendo como punto de referencia a momento de que la persona le otorgue la expresión a su personaje.
- La nariz llevará una incisión que permita insertar las correspondientes narigueras.
- Las orejas serán sencillas (no llevarán pliegues), llevando una sola perforación por cada oreja.
- El cabello será en relieve, e irá recortado sobre las orejas y se extenderá por la espalda.
- Llevará 1 punto de articulación, solo en la cabeza, facilitando la personalización.
- Los brazos serán delgados e irán unidos al tronco.
- Llevará su falda característica que va hasta más arriba de la cintura.
- Llevará abultamientos que representen sus senos, los cuales deberán permitir insertar las pezoneras.
- será totalmente de color blanco.
- Para este caso la cabeza de este toy tendrán una altura de 10 cm; consiguiendo así, un tamaño final de 35 cm alto por 20 cm ancho.

6.2.3 Art toy masculino cultura tumaco

- Se empleará las proporciones tanto de la cabeza truncada como de la cerámica de la figura masculina Tumaco; por lo tanto la altura del cuerpo se compone de 2 ¾ cabezas, los



brazos medirán 1 altura de la cabeza y las piernas medirán $\frac{3}{4}$ la altura de la cabeza.

- Llevaran la prolongación o deformación craneal hacia atrás.
- En el rostro solo llevara modelado la nariz, la cual servirá como punto de referencia a momento de que la persona le otorgue la expresión a su personaje.
- La nariz llevara una incisión que permita insertar las correspondientes narigueras o botones nasales.
- Las orejas serán sencillas (no llevaran pliegues), llevando 3 perforación por cada oreja.
- El cabello será en relieve e ira recortado desde la mitad de las orejas
- Los Brazos y las piernas serán cortos y gruesos.
- Las manos deben permitir asir los bastones de mando.
- Llevara 3 puntos de articulación, tanto en la cabeza como en ambos brazos, facilitando la personalización.
- llevara el órgano masculino
- será totalmente de color blanco.
- Para este caso la cabeza de este toy tendrán una altura de 10 cm; consiguiendo así, un tamaño de 27.5 cm de alto por 20 cm ancho.

6.2.4 Art toy femenino cultura tumaco

- Se empleara las proporciones tanto de la cabeza truncada como de la cerámica de la figura femenina Tumaco; por lo

tanto la altura del cuerpo se compone de 2 $\frac{3}{4}$ cabezas, los brazos medirán 1 altura de la cabeza y las piernas medirán $\frac{3}{4}$ la altura de la cabeza.

- Se presentara de pie.
- Llevaran la prolongación o deformación craneal hacia atrás.
- En el rostro solo llevara modelado la nariz, como punto de referencia a momento de que la persona le otorgue la expresión a su personaje.
- La nariz llevara una incisión que permita insertar las correspondientes narigueras o botones nasales.
- Las orejas serán sencillas (no llevaran pliegues), llevando 3 perforación por cada oreja.
- El cabello será en relieve, e ira recortado sobre las orejas.
- Llevara 1 puntos de articulación, solo en la cabeza, facilitando la personalización.
- Los brazos serán gruesos, cortos e irán unidos al tronco.
- Llevara su falda característica ciñendo las anchas caderas y piernas cortas y regordetas.
- Estará desnuda de la cabeza a la cintura con sus de pechos marcados con un abultamiento característico.
- será totalmente de color blanco.
- Para este caso la cabeza de este toy tendrán una altura de 10 cm; consiguiendo así, un tamaño de 27.5 cm de alto por 20 cm ancho.

6.3 ACCESORIOS

Para la realización de los accesorios que llevarían los juguetes, se hizo una selección de los principales referentes dentro del arte de cada cultura; siendo tomados los objetos empleados para ataviar a los personajes, jefes, guerreros, y chamanes; que se disponía a participar de alguna ceremonia de carácter ritual o fúnebre.

En este caso, los objetos del arte de cada cultura, servirán de referente para la elaboración de los accesorios de los juguetes, manteniendo la forma y proporción con respecto al referente original; así, los juguetes conseguirán, una mayor riqueza y diversidad, mediante la introducción de múltiples accesorios ornamentales.

A continuación se muestran el tipo de accesorio que llevara según cada cultura.

6.3.1 Accesorios Toy masculino cultura Pasto

- diademas
- Narigueras rectangulares
- Colgantes de orejera circulares – (Tinculpas)
- Pectorales
- Franja jerárquica

- Guayucos
- Bastón
- Mascaras

6.3.2. Accesorios Toy femenino cultura Pasto

- Collares o chaquiras
- Colgantes de orejeras
- Orejeras
- Narigueras de media luna
- Pezoneras

6.3.3 Accesorios Toy masculino cultura Tumaco

- Tocados
- Narigueras
- Orejeras
- Collares
- Pectorales
- Guayucos
- Bastón

6.3.4 Accesorios Toy femenino cultura Tumaco

- diademas
- Orejeras colgantes
- Narigueras

- Collares
- Pezoneras

6.4 PERSONALIZACIÓN

Como se dijo anteriormente, los juguetes seguirán la línea de las plataformas blank toy, por lo tanto, el modelo como sus respectivos accesorios son en base blanca, permitiendo que el usuario tenga un lienzo para desarrollar su intervención artística.

Como apoyo al proceso de personalización se emplea unas cartillas con stickers, las cuales podrán ser adheridas al muñeco y ha algunos accesorios a manera de tatuajes. Estos adhesivos están basados en la iconografía encontrada en las piezas de cerámica de cada cultura; siguiendo el color de la pintura empleada en esta alfarería; siendo así, para los Toys Pasto, pegatinas de color negro, café y rojo oscuros; por otro lado, conservando la pintura empleada en la cerámica Tumaco, las pegatinas serán de color rojo y negro.

Para este caso, los diseños de estos stickers se ceñirán estrictamente al diseño primigenio plasmado en la cerámica, sin agregarle o suprimirle absolutamente ningún trazo, solo se limitara corregir las líneas y/o formas, perfeccionándolas para resaltar la belleza del referente original

Cabe resaltar que todos estos Toys vendrán apoyados con unas mini cartillas que hablaran sobre la cultura que representaran, el significado de los objetos empleados (accesorios) y sobre la simbología empleada (stickers), además de adjuntar otras notas de interés.

6.5 BOCETACIÓN

Durante esta etapa, se tuvo en cuenta los parámetros de diseño antes mencionados, como por ejemplo las características formales de los referentes cerámicos, sus respectivas proporciones, entre otras; seguido a esto, se empezó a desarrollar los bocetos formales y progresivamente se avanzó en los demás detalles que llevarían estos modelos.

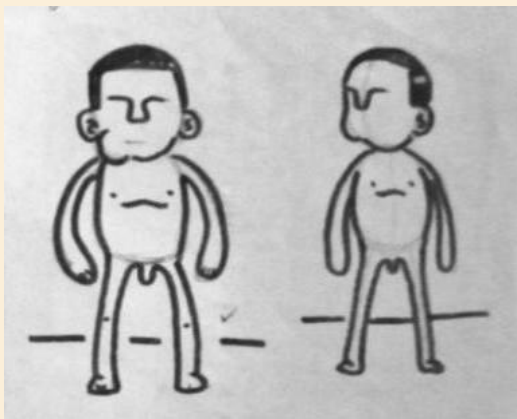
A continuación se muestra los principales esbozos por cada cultura, camino a encontrar la forma final que llevarían los juguetes.

6.5.1 Bocetación Toys Pasto

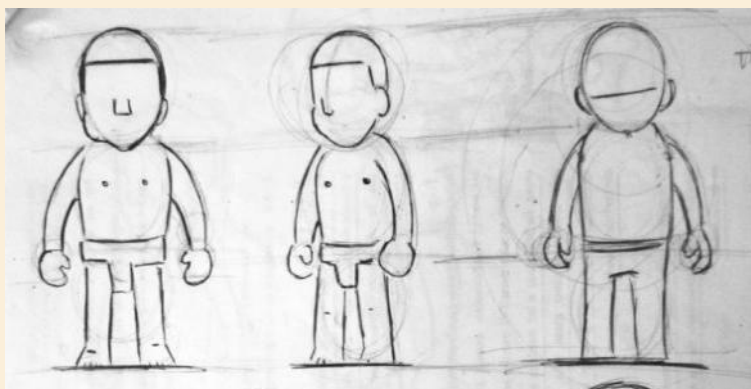
- Toy Masculino

Para este toy, se busco darle una apariencia serena, como lo reflejan sus piezas de cerámica, que en algunos casos están en

actitudes contemplativas; esto con el fin de que la persona le otorgue la personalidad a este personaje.



67. Bocetos iniciales



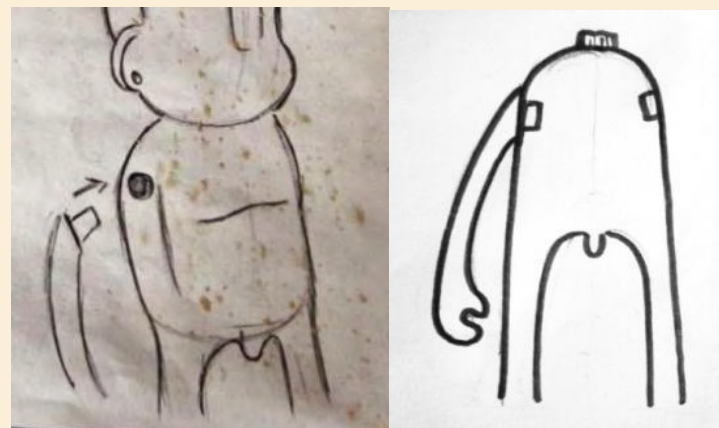
68. Bocetos iniciales

Los bocetos iniciales, mantuvieron las proporciones antes mencionadas y mostraron las extremidades delgadas, características de la cerámica antropomorfa.

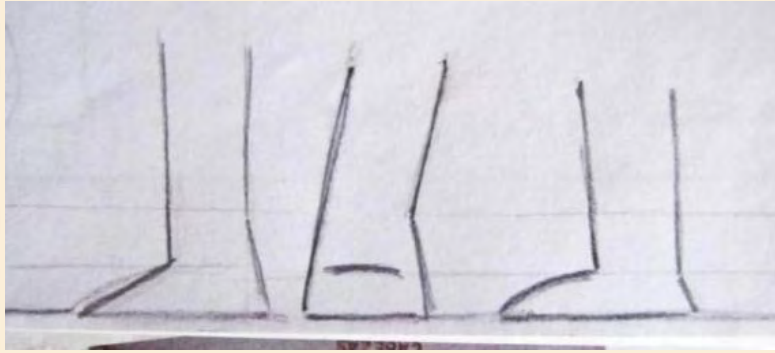


69. Bocetos iniciales

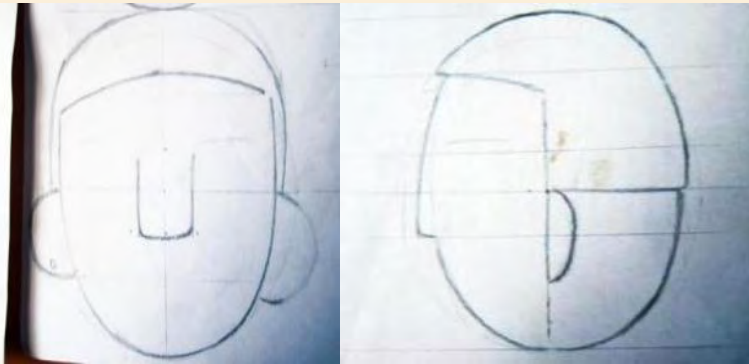
Posterior a esto, se hicieron bocetos de cómo serían las partes articulables, y se preparó en detalle las demás características del muñeco



70. Bocetos partes articulables



71. Bocetos pies del toy



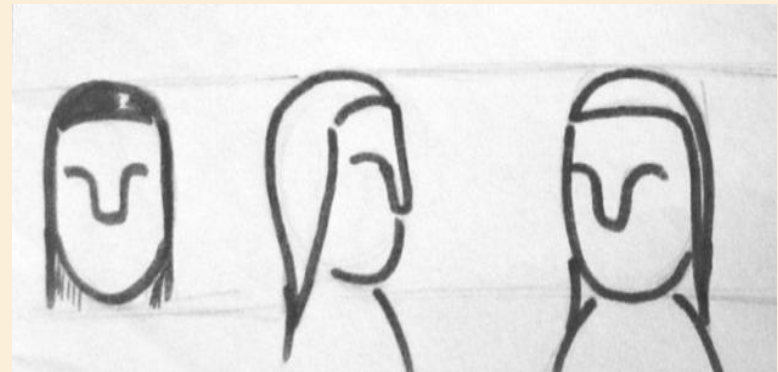
70. Boceto de la cabeza del toy en vista frontal y lateral

Después de una larga bocetación, se llegó al esbozo final, el cual, posteriormente, serviría de base para la realización de los primeros modelos volumétricos; aquí este boceto lleva algunos accesorios que se plantearon anteriormente, como las narigueras, colgantes etc.



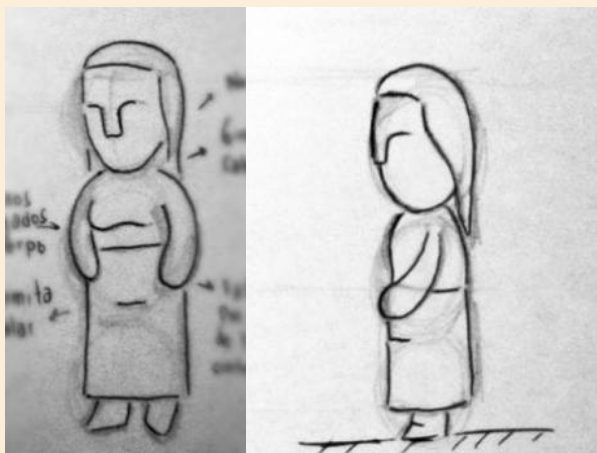
72. Bocetos propuesta final

- Toy Femenino



73. Bocetos de la cabeza de art toy femenino Pasto

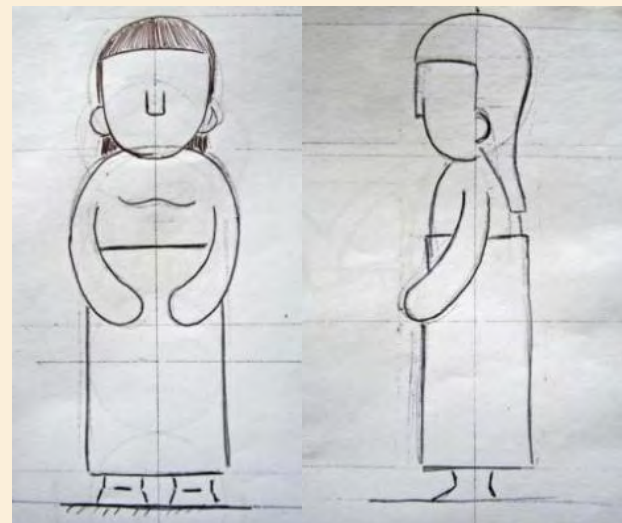
Para este toy, se busco igualmente otorgarle una apariencia tranquila, y siguiendo con los parámetros antes mencionados se desarrollaron estos bocetos.



74. Bocetos art toy femenino



75. Bocetos art toy femenino



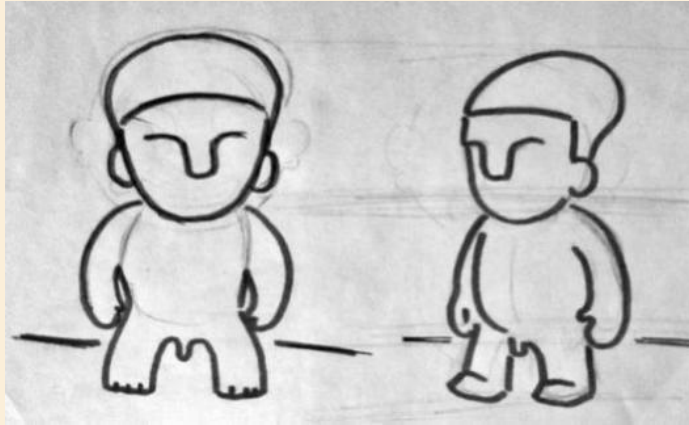
76. Bocetos propuesta final

Los boceto finales, se adaptaban a los parámetros definidos, como proporciones y características formales.

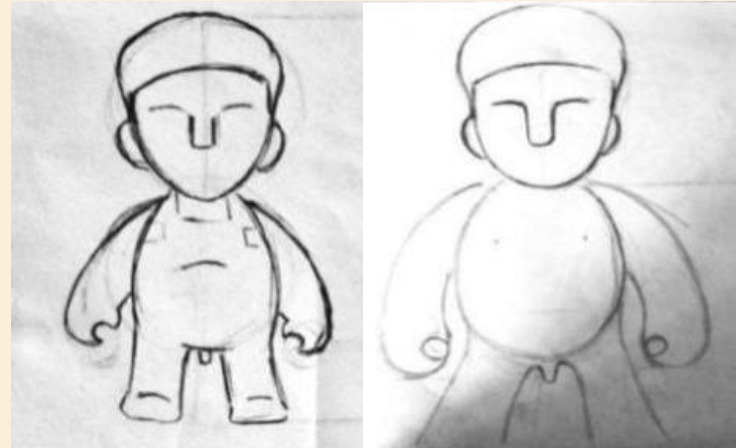
6.5.2 Bocetación Toys Tumaco

- Toy Masculino

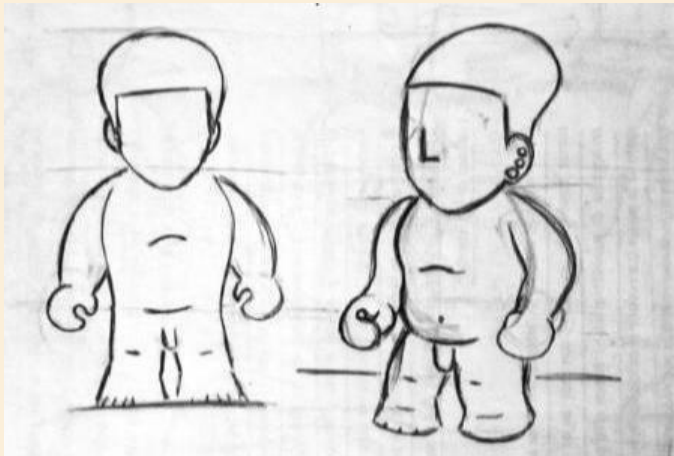
Para los bocetos de este toy, se mantuvieron las proporciones y las características formales antes mencionadas, como lo son la deformación fronto – occipital, y sus extremidades cortas y gruesas, entre otras; según lo anterior se muestran a continuación los principales esbozos.



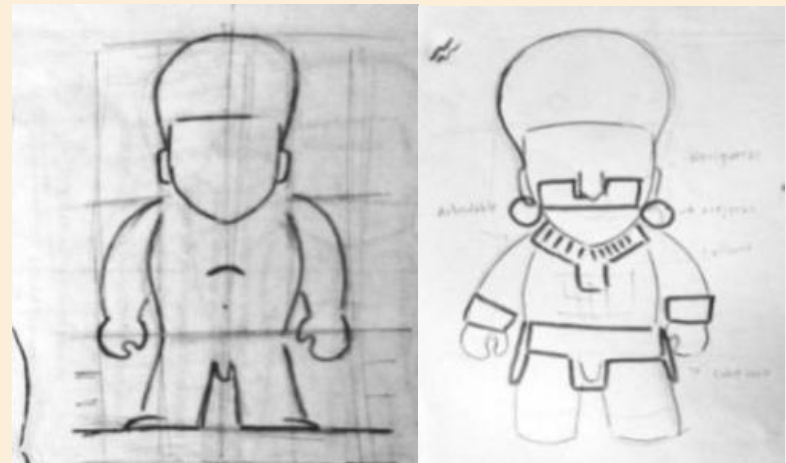
77. Bocetos iniciales



79. Bocetos iniciales



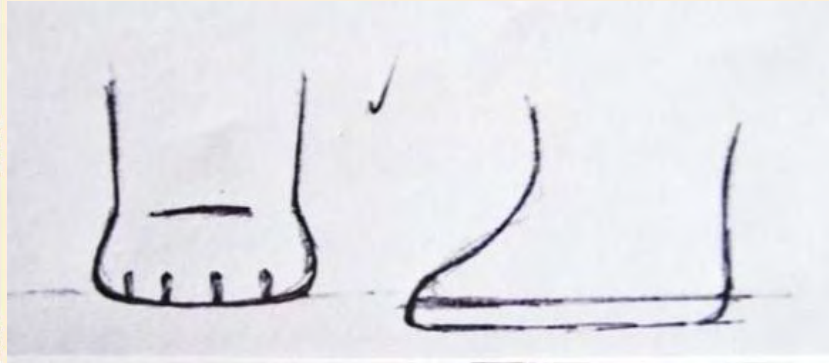
78. Bocetos iniciales



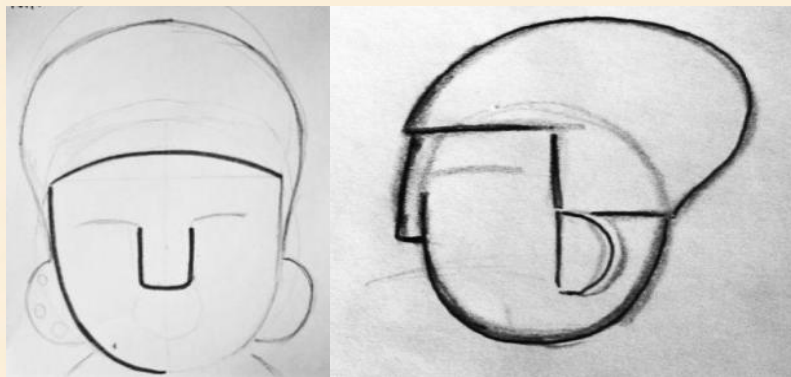
80. Bocetos iniciales

Los bocetos iniciales, buscaban darle al toy una apariencia neutra, buscando actitudes que intentaran reflejar esa condición.

Los siguientes bocetos, definieron en detalle algunas partes físicas del toy, como por ejemplo, la cabeza, manos etc. camino a encontrar los bocetos de la propuesta final.

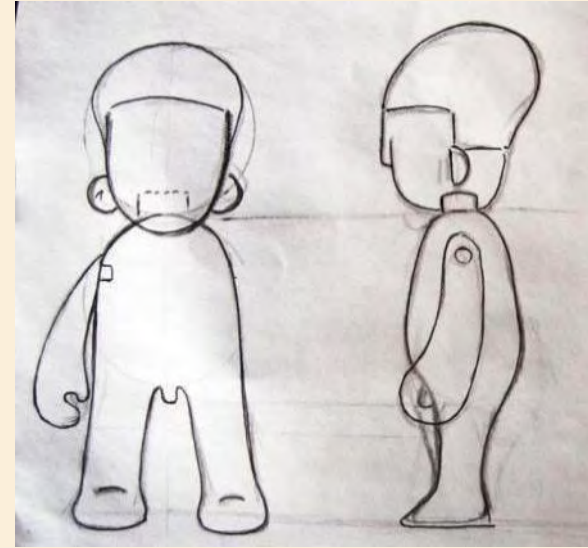


81. Bocetos de los pies del toy



82. Cabeza final en vista frontal y lateral

Después de realizar una serie de esbozos, se llegó a los bocetos de las propuestas finales, los cuales se adaptaban a los parámetros de diseños y que al final servirían para la realización de los modelos volumétricos tangibles y los modelos en 3D digital.

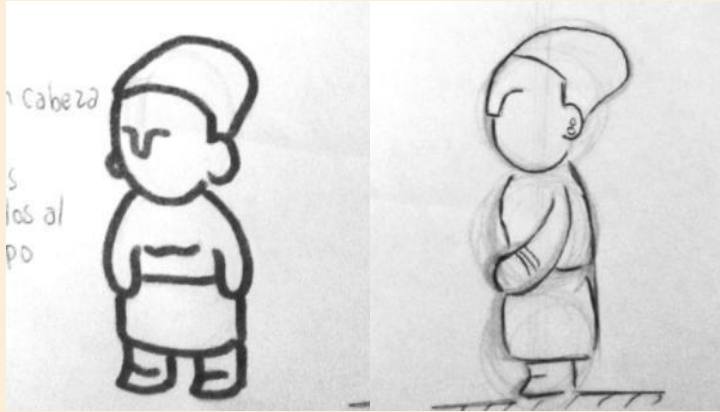


83. Bocetos propuesta final

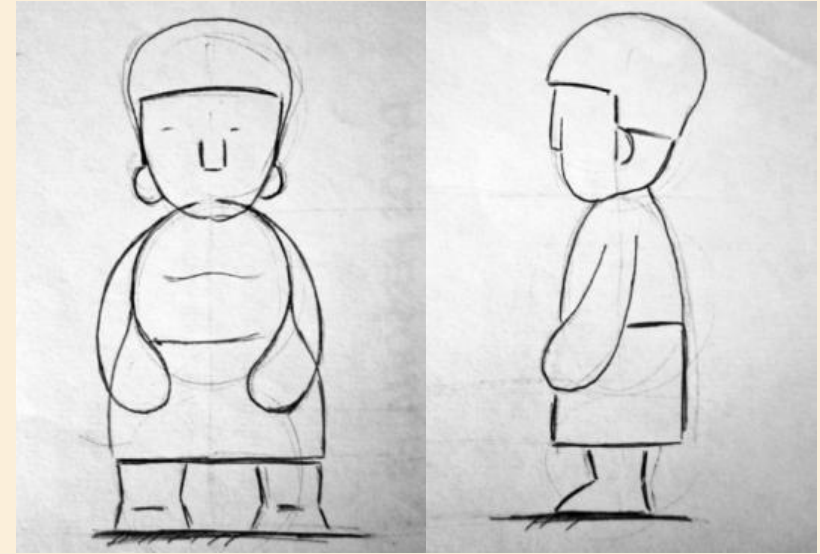
- Toy Femenino



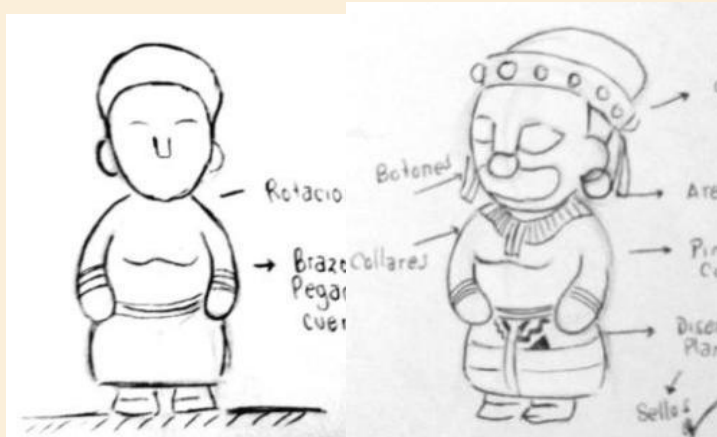
84. Bocetos iniciales



85. Bocetos iniciales



87. Bocetos propuesta final



86. Bocetos iniciales

Durante los bocetos del art toy femenino de la cultura Tumaco, se busco darle una actitud neutra, siguiendo un poco con la línea de los art toy y con la apariencia de los referentes cerámicos, que se muestran por lo general en una actitud contemplativa

6.6 PRIMEROS MODELOS

6.6.1 Maqueta

En este punto se realizo una primera aproximación al modelo volumétrico del juguete en porcelana fría; para este caso solo se tomo a los toy masculino tanto Pasto como Tumaco como modelos referenciales, sabiendo que sus respectivos Toys femeninos llevaban algunas características formales semejantes y además, llevaban la misma proporciones.

En este punto se corrigió algunos detalles formales en estos modelos y junto con los bocetos, sirvieron de ayuda a la hora de realizar los modelos finales en 3D.

- Toy Pasto



88. Primeros modelos volumétricos art toy Pasto

- Toy Tumaco



89. Primeros modelos volumétricos art toy Tumaco

6.6.2 Modelado 3D Art Toys Pasto

Para la elaboración de los modelo 3d digital se empleo el programa Zbrush 4 y se desarrollo los respectivos renders.

- Art toy masculino



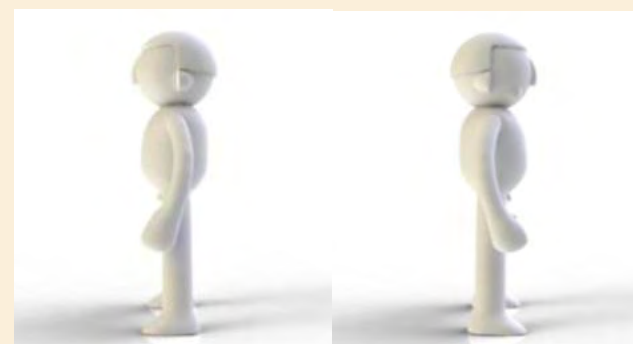
90. Visualización del programa Zbrush 4



91. Render vista frontal



92. Render vista Posterior



93. Render vista lateral izquierda y derecha



94. Render vista superior

- Art toy femenino



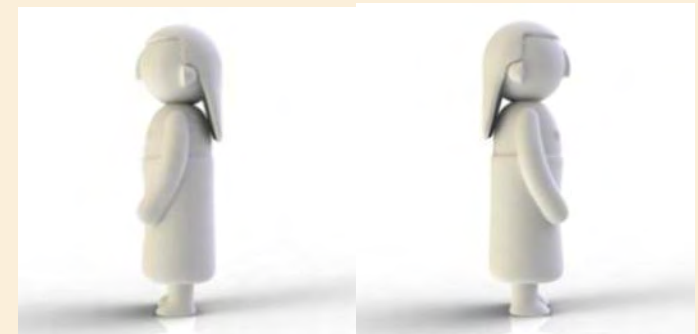
95. Visualización del programa Zbrush 4



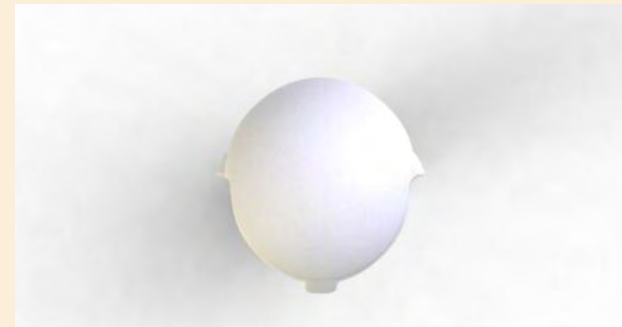
96. Render vista frontal



97. Render vista posterior



98. Render vista lateral izquierda y derecha



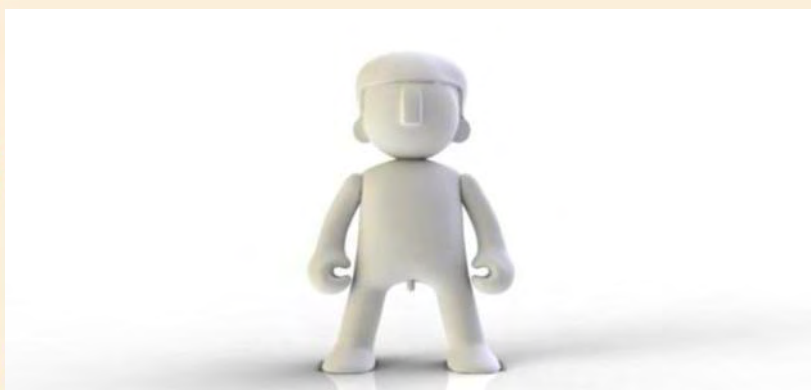
99. Render vista superior

6.6.3 Modelado3D Art Toy Tumaco

- Art toy masculino



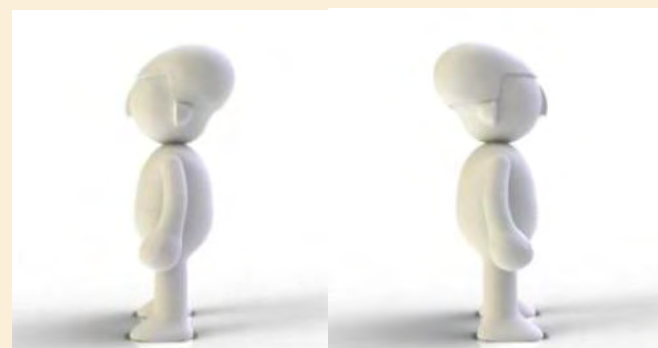
100. Visualización del programa Zbrush 4



101. Render vista frontal



102. Render vista posterior



103. Render vista lateral izquierda y derecha



104. Render vista superior

- Art toy femenino



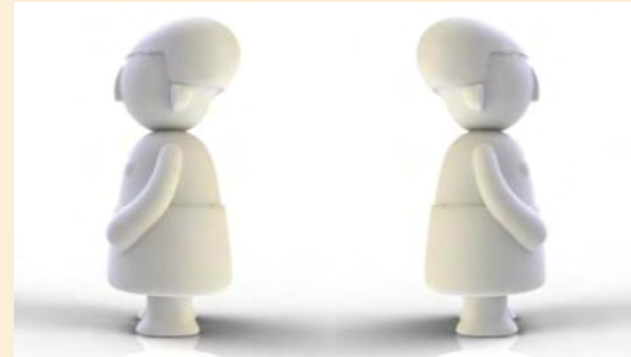
105. Visualización del programa Zbrush 4



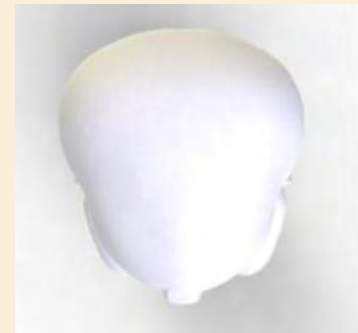
106. Render vista frontal



107. Render vista posterior



108. Render vista lateral izquierda y derecha



109. Render vista superior

6.7 ACCESORIOS PASTO

6.7.1 Accesorios toy masculino

- Diademas:

Son piezas laminares utilizadas como adornos frontales a manera de penachos de plumas, amarradas directamente alrededor de la frente o cosidas a una diadema metálica o tejida.

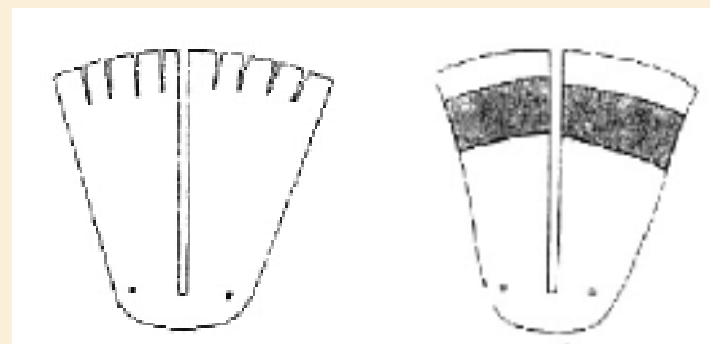
- Su tamaño promedio es de unos 16 cm de alto por 25 cm de ancho, y están elaboradas de tumbaga (aleación oro y cobre)
- Numero Total Piezas tomadas: 4 diademas



110. Diademas



111. Diademas en 3D



112. Diademas

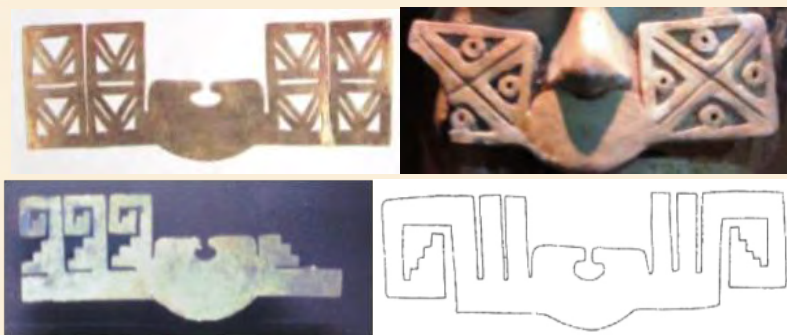


113. Diademas en 3D

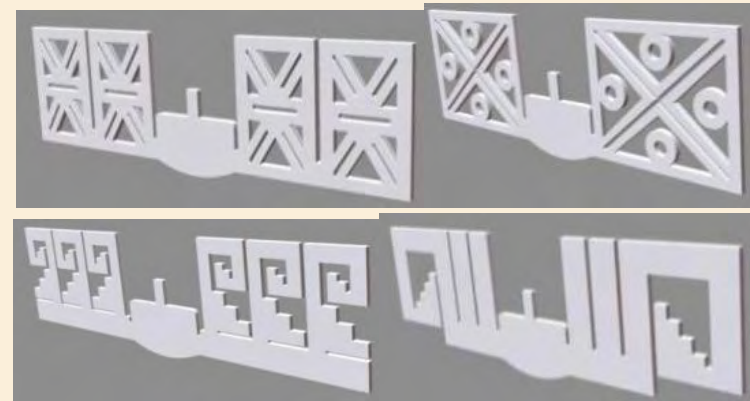
- Narigueras rectangulares:

Son el grupo más numeroso de adornos, con una multitud de variados diseños; la mayoría inspiradas en el concepto de lleno y vacío (dualidad) fueron decoradas con motivos geométricos y figuras abstractas. Su función era alterar el rostro dándole apariencia, en ocasiones amenazante, aunque también se lo asocia con tratar de imitar los bigotes del jaguar, animal mítico venerado por esta cultura. Algunas narigueras llevan placas colgantes internas y externas que suenan al moverse, utilizadas comúnmente en actividades como la danza.

- Su tamaño promedio es de 18,5 cm de ancho por 6,2 cm de alto y están elaboradas de tumbaga
- Número de piezas tomadas: 20 Narigueras rectangulares y 5 narigueras rectangulares con colgantes.



114. Narigueras con motivos geométricos



115. Narigueras geométricas en 3D



116. Narigueras con motivos en espiral



117. Narigueras en espiral en 3D



118. Narigueras con motivos en espiral



121. Narigueras en espiral en 3D



119. Narigueras en espiral en 3D



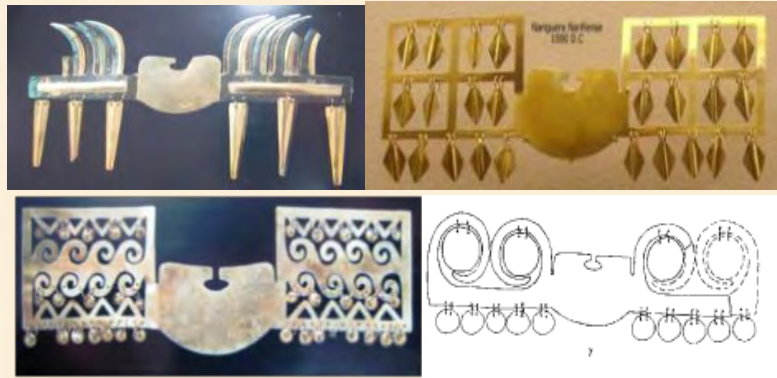
122. Narigueras con motivos en espiral



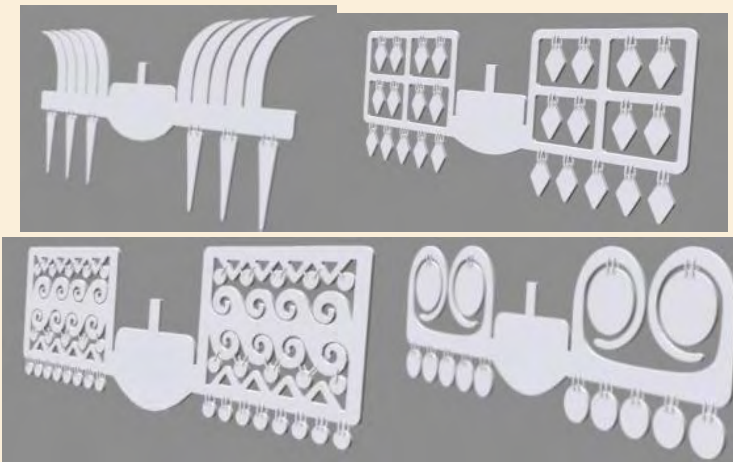
120. Narigueras con motivos en espiral



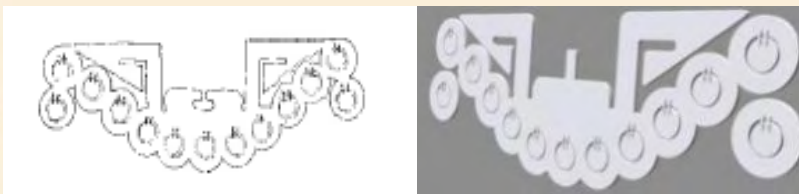
123. Narigueras en espiral en 3D



124. Narigueras con colgantes



125. Narigueras con colgantes en 3D



126. Nariguera con colgante y modelo en 3D

- Colgantes de orejera circulares – (Tinculpas):

Estos objetos forman parejas y están suspendidos de la oreja con un aro sencillo que atraviesa el agujero superior central del objeto. Las formas tomadas son:

Discos simples de diversos tamaños y disco circulares con decoración repujada central en forma de círculos concéntricos, espirales, cara humanas, en ocasiones con representación de mambe en una de las mejillas, cabezas de felinos o protuberancias cónicas. El motivo central siempre esta rodeado de adornos repujados de formas geométricas como círculos o rombos punteados.

- Su diámetro promedio es 10 cm y están elaboradas de tumbaga
- Número de piezas tomadas: 1 Disco liso y 5 con decoración repujada.



127. Tinculpas lisas y con decoración repujada



128. Tinculpas lisas y con decoración repujada



129. Tinculpas con decoración repujada



130. Tinculpas con decoración repujada

- Pectorales :

Son adornos que engalanan el pecho, por lo general, sus formas mas comunes eran: láminas circulares o semicirculares

con decoración repujada o calados y siluetas de estilizaciones de aves con las alas extendidas.

- Las láminas circulares tenían un diámetro de 16 cm y las siluetas un tamaño promedio de 15 cm de ancho y 16 cm de alto.
- Número de piezas tomadas: 5 laminas circulares y 3 siluetas estilizadas.



131. Pectorales con decoración repujada



132. Modelos Respectivos en 3D



133. Pectoral con calado geométrico y modelo respectivo en 3D



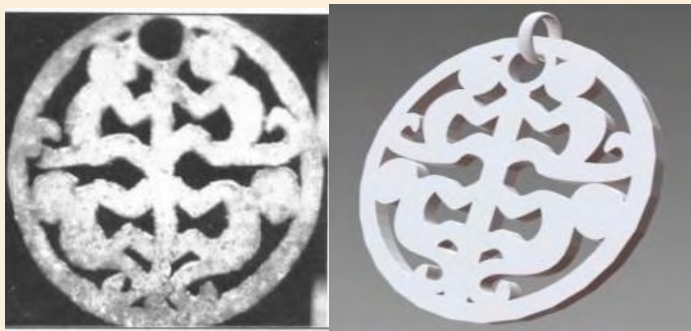
136. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D



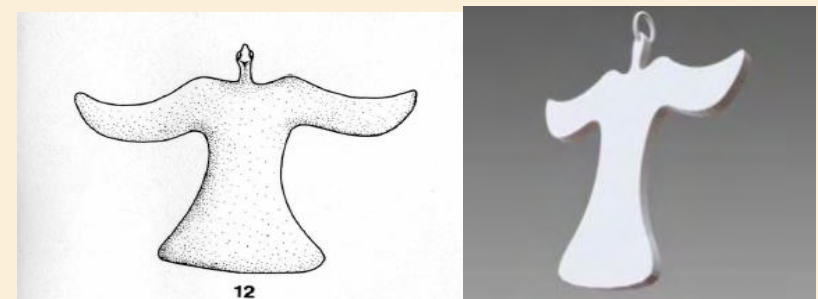
134. Pectoral con calado geométrico y modelo respectivo en 3D



137. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D



135. Pectoral con calado zoomorfo (micos) y modelo respectivo en 3D



138. Pectoral con silueta de ave y modelo respectivo en 3D

- Franja jerárquica

Es una banda o franja ancha, que cruza el pecho pasando por encima del hombro izquierdo y por debajo de la axila contraria; esta banda en la practica debió de ser un elemento de material grueso, acaso una franja de tejido o gran "Chumbe" decorado.

- Número de piezas tomadas: 1 Franja lisa y 1 Franja con incisiones.



139. Franja lisa y franja con incisiones



140. Modelos en 3D

- Guayucos

Eran elementos empleados como cubre – sexo.

- Número de piezas tomadas: 1 guayuco liso y 1 guayuco con cinturón en relieve.



141. Guayuco liso y modelo respectivo en 3D



142. Guayuco liso y modelo respectivo en 3D

- Bastón

Este elemento asociado como símbolo de poder, fue representado en la parafernalia de motivos cerámico de los Pastos, el danzante y el chaman siempre llevan bastón, para simbolizar que son los señores, replicas del primer hombre.

Se considera que el bastón de mando pudo tener su origen igualmente, en el uso lanzas de madera y entre los pastores de su báculo, como lo representan algunas escenas de cacería plasmadas en platos tuza.



143. Danzantes con baston

Sin embargo, el bastón tiene un sentido solar, el sol toca con su bastón las cosas, toca el mundo que es el gran templo, es un hilo del sol mágico, por eso el poder mágico del bastón se integra en los pueblos andinos desde épocas muy remotas, lo constata su omnipresencia en la mitología.

Numero de piezas tomadas: 1 Bastón el cual trae un disco, el cual gira para otorgar el poder hipnótico al personaje a través de los discos rotatorios.



144. Baston con disco giratorio al final

- Mascaras:

Principalmente de representaciones humanas, estas mascararas funerarias se destacan por el detalle de las facciones y la sutileza de ciertas actitudes. Principalmente se caracterizan por llevar un carrillo abultado (mambear), ojos formados por

agujeros ovalados o circulares, boca agujerada o hecha con un corte curvo que le da un gesto desdenoso, tiras en relieve sobre la frente formando un tocado, y peinado con capul en relieve.

- Número de piezas tomadas: 5 mascararas con representación antropomorfa.



145. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D



146. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D



147. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D



148. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D



149. Mascara cerámica y modelo respectivo en 3D

6.7.2. Accesorios Toy femenino cultura Pasto

- Collares o chaquiras

Fueron elaboradas de cuentas de collar de formas varias; las mas comunes son las tubulares, cilíndricas, esférica y bicónicas.



150. Collares de varios modelos

- En este caso se entregara un paquete de cuentas de collar para que elaboren los collares como deseen.

- Colgantes de orejeras – (Tinculpas):

Estos objetos forman parejas y están suspendidos de la oreja con un aro sencillo que atraviesa el agujero superior central del objeto. Las formas tomadas son:

Colgantes en formas de círculos con calados en su interior a manera de líneas escalonadas y colgantes en forma de arco decorado generalmente con figuras zoomorfas (micos, Saurios, aves) colocadas sobre los extremos del arco y un motivo geométrico o figurativo colocado debajo del arco.

- Los colgantes calados tiene un diámetro promedio de 10 cm y los colgantes en forma de aro tiene 10 cm de ancho por 5 cm de alto;
- todas estas piezas están elaboradas de tumbaga
- Número de piezas tomadas: 7 colgantes de orejera.



151. Colgantes calados y modelos respectivos en 3D



152. Colgantes calados y modelos respectivos en 3D



153. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D



154. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D



155. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D



156. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D

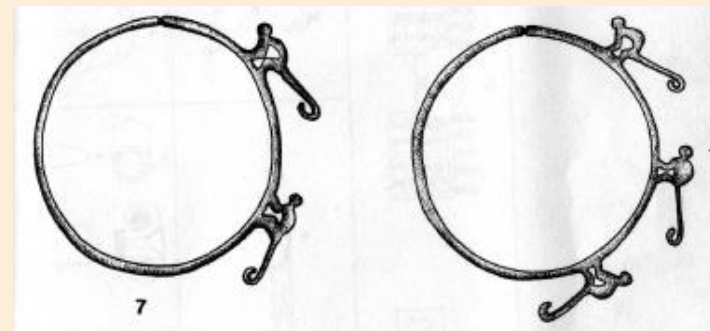


157. Colgantes en forma de arco y modelo respectivo en 3D

- Orejeras

Aros decorados con 2 o 3 figuras zoomorfas (micos) superpuestos. Su disposición alrededor del aro no es simétrica. Una vez colocado el aro en la oreja las figuras solo adornan la zona delantera de la misma

- Los aros tienen un diámetro de 10 cm y están elaborados de tumbaga
- Número de piezas tomadas: 2 orejeras.



158. Orejeras con motivos zoomorfos (micos)

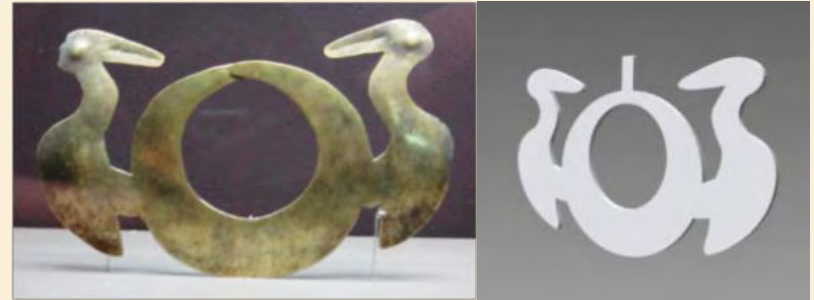


159. Orejeras en 3D

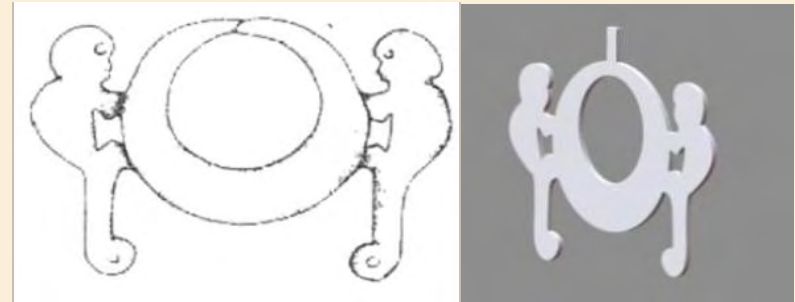
- Narigueras de media luna

Este tipo de narigueras, tan comunes en otras regiones de orfebrería Colombiana como lo valles del río Cauca (Quimbaya) y del río San Jorge (Sinu) se destacan en Nariño por su mayor tamaño y decoración característica. Están decoradas con figuras zoomorfas laterales (aves, micos y lagartos) o con motivos geométricos calados.

- Estas narigueras tienen un tamaño de 12 cm de alto por 15cm de largo y están elaboradas de tumbaga
- Número de piezas tomadas: 7 Narigueras.



160. Nariguera decorada con aves y modelo respectivo en 3D



161. Nariguera decoradas con micos y modelo respectivo en 3D



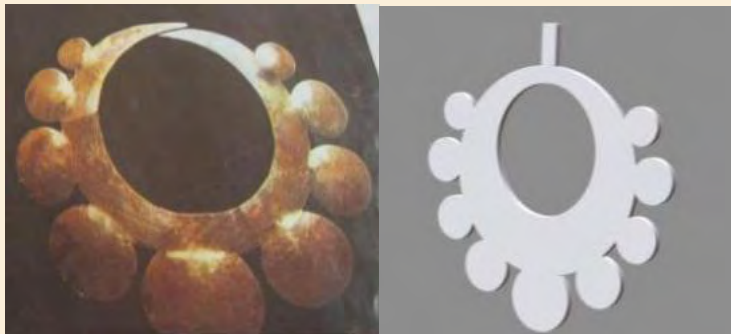
162. Nariguera decoradas con lagartos y modelo respectivo en 3D



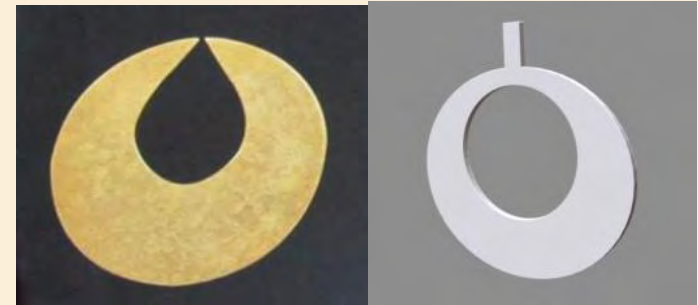
163. Nariguera caladas y modelo respectivo en 3D



164. Nariguera y modelo respectivo en 3D



165. Nariguera y modelo respectivo en 3D



166. Nariguera y modelo respectivo en 3D

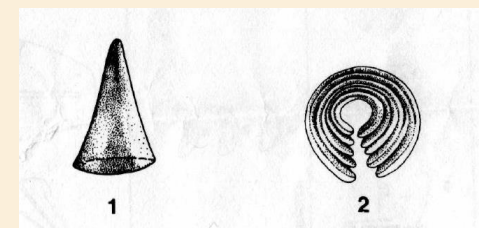
- Pezoneras:

Estos objetos forman parejas, fueron colocados a presión sobre los pezones, daban realce a una parte de la anatomía femenina, con connotaciones sexuales, alimenticias y de fertilidad, aspectos estrechamente relacionados en el pensamiento de los pueblos indígenas de América.

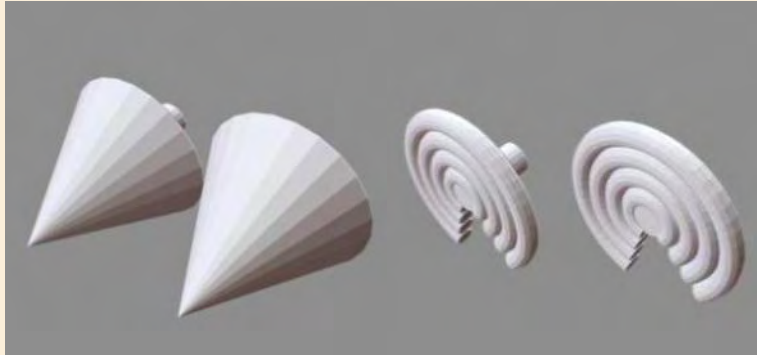
Su tamaño promedio es de 4 cm por 2.9 cm, fueron elaboradas de tumbaga, y Formas más comunes son:

Laminas de oros ensamblados en forma cónica y alambres de espiral cuyo diámetro disminuye progresivamente.

- Numero Total Piezas tomadas: 2 pezoneras



167. Pezoneras cónicas y de alambres de espiral



168. Pezoneras en modelo 3D

6.8 ACCESORIOS TUMACO

6.8.1 Accesorios toy masculino

- Tocados

Sujetos alrededor de la cabeza, estos complejos tocados jerárquicos debieron ser de varios elementos como plumas, cabezas de animales y otros distintivos que recuerdan lo ricos adornos que llevaban las personas importantes de la época.



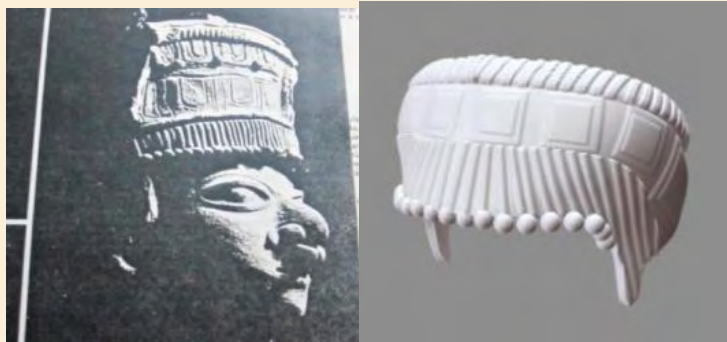
169. Tocado y modelo respectivo en 3D



170. Tocado y modelo respectivo en 3D



171. Tocado y modelo respectivo en 3D



172. Tocado y modelo respectivo en 3D



173. Tocado y modelo respectivo en 3D



174. Tocado y modelo respectivo en 3D

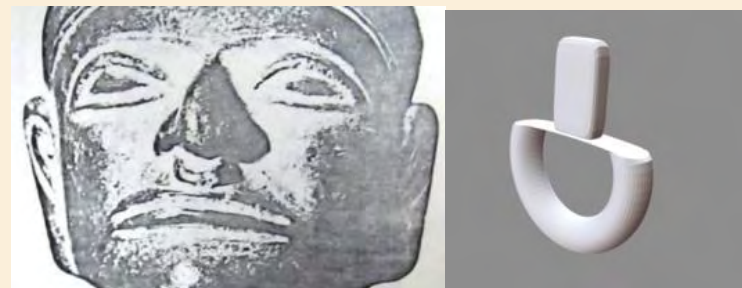
- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 6 tocados de gran riqueza formal

- Narigueras

Conformadas principalmente por botones nasales y narigueras circulares, este objeto que se colocaban los guerreros entre las narices y el labio, con el fin de amedrentar al enemigo, posterior a eso, se transformo en un objeto de adorno o señorío.



175. Botón nasal y modelo respectivo en 3D



176. Nariguera y modelo respectivo en 3D



177. Nariguera y motivo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 3 Narigueras

- Orejeras

Rodetes o broches que adornaban las orejas.



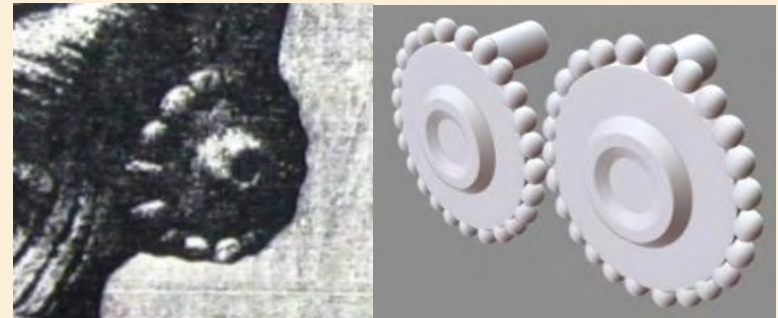
180. Orejera y motivo respectivo en 3D



181. Orejera y motivo respectivo en 3D



178. Orejera y motivo respectivo en 3D



182. Orejera y motivo respectivo en 3D



179. Orejera y motivo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 5 orejeras

- Collares

Son adornos anchos que cubren hasta los hombros. Parece haber sido elaborados de placas colgantes y de colmillos de felinos.



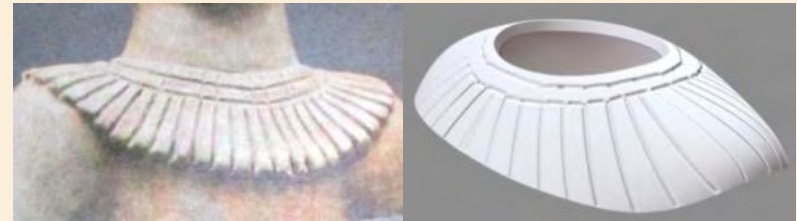
183. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



184. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



185. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



186. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



187. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



188. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



189. Collar ancho y modelo respectivo en 3D



190. Collar ancho y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 8 Collares anchos

- Pectorales

Son adornos que engalanan el pecho, por lo genera tienes forma de botones.



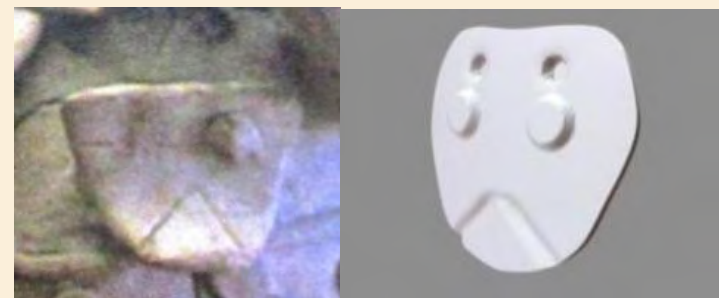
191. Pectoral y modelo respectivo en 3D



192. Pectoral y modelo respectivo en 3D



193. Pectoral y modelo respectivo en 3D



194. Pectoral y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 4 Pectorales

- Guayucos

Estos cubre-sexos, llevan decoración en relieve y son elementos que a veces cubren hasta las rodillas



195. Guayuco y modelo respectivo en 3D



196. Guayuco y modelo respectivo en 3D



197. Guayuco y modelo respectivo en 3D



198. Guayuco y modelo respectivo en 3D



199. Guayuco y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 5 Guayucos

- Bastón

Estos cetros terminaban con puntas de jaguar y de serpiente otro animal mítico de este pueblo; la cual la vemos en varias figuras como en el cetro del cacique.



200. Punta de bastón serpenteante y modelo respectivo en 3D



201. Punta de bastón en forma de felino y modelo respectivo en 3D

- Tamaño Puntas de bastón 12 cm
- Número de piezas tomadas: 2 Bastones

- Mascaras

En el arte Tumaco, las mascararas alcanzaron altos grados de complejidad y dominio de la materia plástica; en este se puede afirmar que la mayoría de los personajes con mascararas son hombres y no divinidades. Se destaca principalmente:

- Mascararas zoomorfas de Jaguar:

El jaguar es sin duda el animal mítico más importante de la cultura Tumaco, fue emblema y símbolo de virilidad, poder y fuerza en la mitología nativa. En las mascararas al igual que en otras representaciones en cerámica de este felino, este se caracteriza por su feroz expresión, por las fauces abiertas, los agudos colmillos, sus ojos amenazantes; las orejas están más debajo de lo normal, y es típico encontrar que en las representaciones del jaguar que este tenga la lengua afuera, convirtiéndose en una forma de recordar la serpiente.

En este caso se tomó la mascarara abierta, la cual muestra la figura del jaguar con la boca abierta y en algunos casos perforados los ojos, por allí se asoma la cara del individuo que la porta, es una mascarara que no cubre, sino que rodea al rostro.



202. Mascaras de jaguar



204. Mascaras yelmo de jaguar



203. Modelos respectivos en 3D



205. Modelos respectivos en 3D

Por otro lado esta la mascara – yelmo que es una especie de casco que cubre la cabeza sin tapar el rostro.

- Mascaras antropomorfas:

Representando principalmente la vejes, la cual fue una condición muy considerada, como símbolo de sabiduría, respeto y longevidad; y la muerte simbolizada por la calavera una manera de representar a sus ancestros.



206. Mascaras de ancianos



207. Modelos respectivos en 3D



208. Mascaras de la muerte



209. Modelos respectivos en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 8 Mascaras

6.8.2 Accesorios toy femenino

- diademas

Elementos adornados principalmente con caracolas puestas en número impar, que adornaban la cabeza del portador.



210. Diadema y modelos respectivos en 3D



211. Diadema y modelos respectivos en 3D



212. Diadema y modelos respectivos en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 3 Diademas

- Orejeras colgantes

Rodetes o broches acompañados de colgantes.



213. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D



214. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D



215. Orejera colgante y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 8 Mascaras

- Narigueras

Serán las mismas del toy masculino tumaco

- Número de piezas tomadas: 3 Narigueras

- Collares

El collar no es ya un elemento simple sino múltiple.



216. Collar y modelo respectivo en 3D



217. Collar y modelo respectivo en 3D



218. Collar y modelo respectivo en 3D



219. Collar y modelo respectivo en 3D



220. Collar y modelo respectivo en 3D

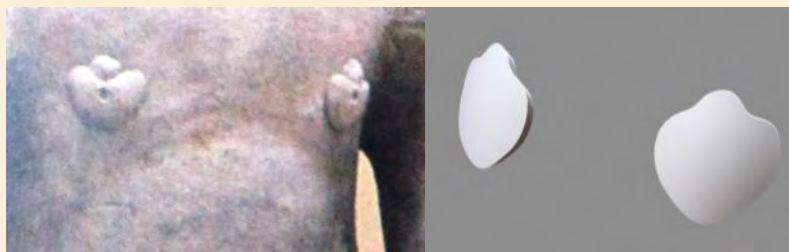


221. Collar y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 6 collares

- Pezoneras

Aunque la mujer tumaco llevaba los senos desnudos, algunas piezas demuestran la utilización de pezoneras.



222. Pezonera y modelo respectivo en 3D



223. Pezonera y modelo respectivo en 3D

- Tamaño proporcional al referencial
- Número de piezas tomadas: 2 pezoneras

6.9 ICONOGRAFÍA

6.9.1 Diseños cultura Pasto

La iconografía proviene principalmente del diseño ornamental o decorativo aplicada en su cerámica, la cual se convirtió en un lienzo para representar todos los procesos de su vida.

Como se ha mencionado los diseños del pueblo Pasto manejan básicamente dos tendencias, una de carácter figurativo o naturalista y otra de geometrización pura; dentro de estas categorías se ha extraído los exponentes mas representativos.

- Diseño figurativo

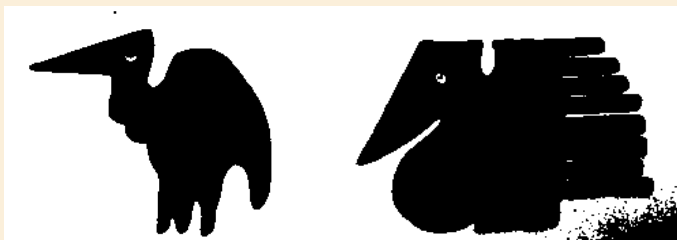
- ZOOMORFOS

En el diseño de animales prima la frontalidad, lo plano, lo lineal y la tendencia a la bidimensional, sin que la forma plena este ausente y en muchos casos muy bien representada³³

Los principales animales representados fueron:

³³GRASS, Antonio. Animales mitológicos, diseño precolombino colombiano. [Bogotá: Lit. Arco, 1979].

Aves: Sumamente estilizadas, representan posiblemente la insignia de un clan.



224. Aves estilizadas

Monos: Corresponde posiblemente a la abstracción del mono capuchino que pudo haber habitado en la región andina Colombo - Ecuatorial. El mono ingresa a la mitología no como parodia al hombre, sino como un elemento, luego sublimado, que en la primera etapa de asentamiento guio al nativo al conocimiento y manejo del estado ecológico por ocupar, ayudándole a descubrir los sitios de agua y a interpretar el lenguaje de la naturaleza (tranquilidad y peligro); símbolo de fertilidad, alegría, embriaguez, energía complementaria y conductora.



225. Monos de cola entorchada

Otros animales representados fueron felinos, venados, serpientes, arañas, y tortugas.



226. Diseños de felinos



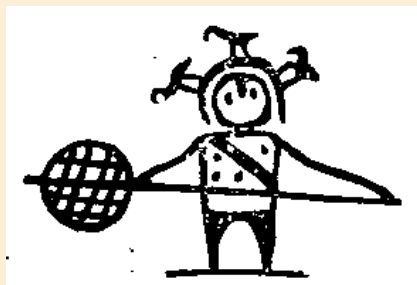
227. Diseños de venados



228. Diseños de araña y tortuga

- ANTROPOMORFOS

Pescadores: También practicaron la pesca, para la cual utilizaban al parecer unas redes en forma circular.



229. Pescador

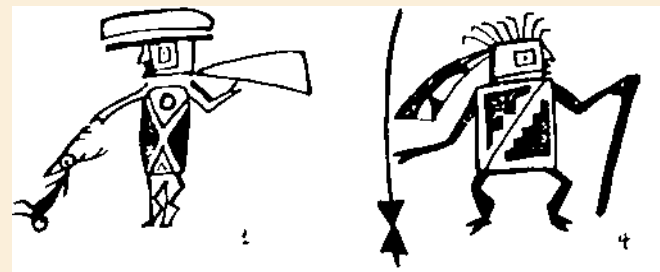
Danzantes: Fueron otros personajes representados, con gorros cónicos, bailando en círculo o en parejas, imitando al sol, caminan siempre manejando un cetro o bastón que simboliza, como el alfanje, los rayos del sol



230. Danzantes

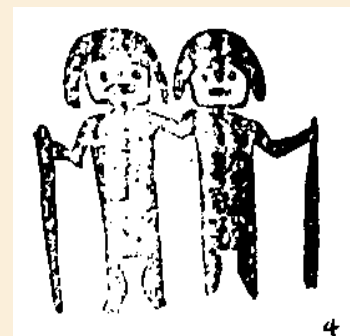
Cazadores y guerreros: Existen diversas representaciones de este tipo de prácticas, utilizando en la cacería sus macanas,

boleadoras, estolicas con las cuales arrojaban dardos envenenados.



231. Representación de cacería

Gemelos: Representaciones de personajes en parejas.



232. Danzantes con bastón

• DISEÑO GEOMÉTRICO

Existieron toda una serie de muestras decorativas. La iconografía utilizada fue:

- **Discos rotatorios:** Placas circulares de tumbagas decoradas con diseños a base de triángulos, espirales, círculos y otros motivos geométricos. Estas llevan en el centro un agujero en donde penetraba un cordón que los sujetaba al techo o a una superficie superior; con el fin de que al girar produzcan efectos ópticos para inducir el trance místico. Tienen un grosor de medio milímetro, su diámetro oscila entre los 15 a 18 cm. El diámetro central tiene 8 cm. No se conocen objetos de este tipo en ninguna otra área de orfebrería colombiana.



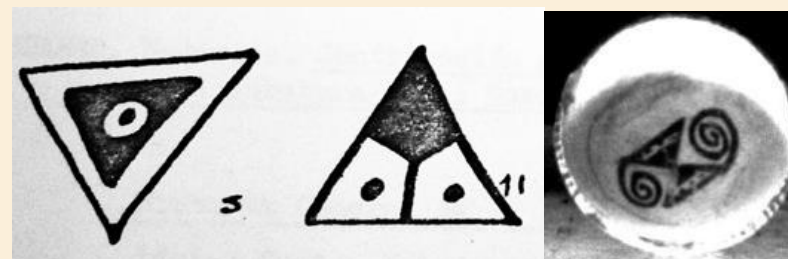
233. Discos rotatorios con diseños geométricos

- **El sol de los Pastos:** Representado por una estrella de 8 puntas, es una representación geométrica plana de equilibrio simétrico bilateral, esta construcción describe la unión de este en todas las direcciones y momentos, presentándose siempre como centro de composición, alrededor del cual transcurre casi que la totalidad de las vivencias cotidianas: caza, rito, organización y jerarquización



234. Representación del sol de los Pastos

- **Triángulos:** Sólidos y punteados enfrentados y entrecruzados significan la unión de fuerzas positivas (masculinas) y negativas (femeninas), es decir la fecundidad. Como elementos individuales dispuesto de esta manera se llaman nubes o bandas de nubes y los triángulos punteados significan nubes preñadas, es decir nube de lluvia.



235. Algunos diseños de triángulos

- **Espiral:** (Espiral redonda, cuadrada y triangular) Esta es la recreación geométrica de las galaxias que se observan y de las que formaban parte; al igual que se asume que es la

representación de la serpiente; simbolizando lo eterno, lo sin fin, lo permanentemente móvil.



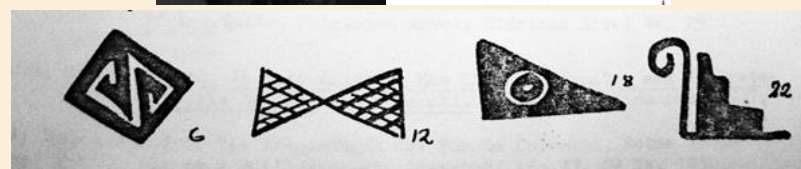
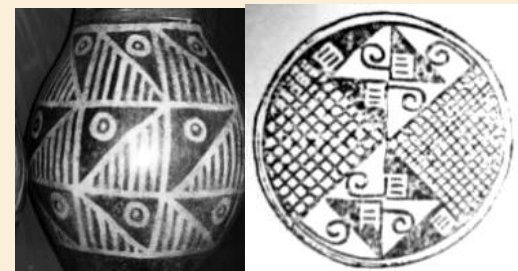
236. Espiral cuadrada y espiral triangular

- **Motivos escalonados:** Expresan el sentido de ascensión.



237. Escalón con espiral

Dentro de esta decoración se encuentra también, zig zags, círculos radiados, escuadras, líneas, rectángulos, rombos, rayas en grupos paralelos, puntos, grecas, y demás formas geométricas combinadas en sus infinitas variaciones.



238. Otras decoraciones geométricas

6.9.2 Diseños cultura Tumaco

La iconografía empleada en este caso proviene de los diseños contenidos en los sellos y rodillos, utilizados por esta cultura para pintar telas y para pintura corporal; Estos se caracterizan por una sorprendente mezcla de exuberante imaginación y de riguroso orden, donde se juntan a la vez lo maravilloso y lo preciso en un equilibrio perfecto.

En estos sellos y rodillos se encuentran dos tipos de diseño: un diseño geométrico y otro orgánico; el primero parece ser producto del “espíritu de geometría” del hombre (líneas, puntas, cuadros, círculos, escaleras, zigzagues, espirales etc. combinados en sus infinitas variaciones) y el orgánico

inspirado en la figura humana, naturaleza y la fauna, con todas sus variaciones.



239. Impresión de rodillo tumaco



240. Impresión sello tumaco

6.10 PROPUESTA FINAL

6.10.1 Nombre

El nombre otorgado a esta familia de juguetes, viene del idioma Awa Pit o Awa Cuaiquer, una lengua barbacona

hablado en el sur de Colombia y en las provincias costeras de Ecuador, perteneciente a la cultura Tumaco y considerada también la lengua extinta de la cultura Pasto³⁴.



241. Logotipo

Kainazha, viene del verbo “kaina”, que significa compartir información, avisar o informar, y “Zha”, que es un morfema que se refiere al hablante, significa “a mí”; Por lo tanto “Kainazha”, se traduce como compartir con otra persona lo que se posee, se sabe o se entiende.³⁵

³⁴ El idioma Awa Cuaiquer. En Biblioteca Luis Angel Arango [Artículo en línea].<www.banrepcultural.org/blaavirtual/geografia/geograf/awa1.htm> [Fecha de consulta: 15/Jun/2013].

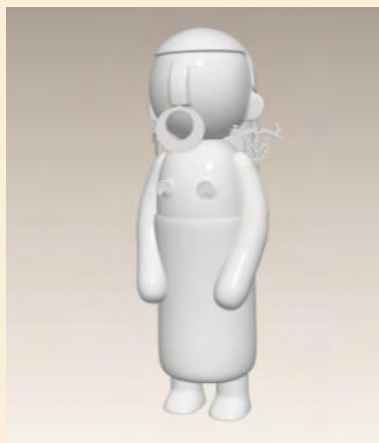
³⁵ Henriksen, Luis Y Obando, Vicente. Gramática pedagógica – práctica del Cuaiquer. Publicaciones universidad de Nariño. Pag 24.

6.10.2 Blank Toys Cultura Pasto

A continuación se muestra una visualización de los juguetes con algunos de sus respectivos accesorios.

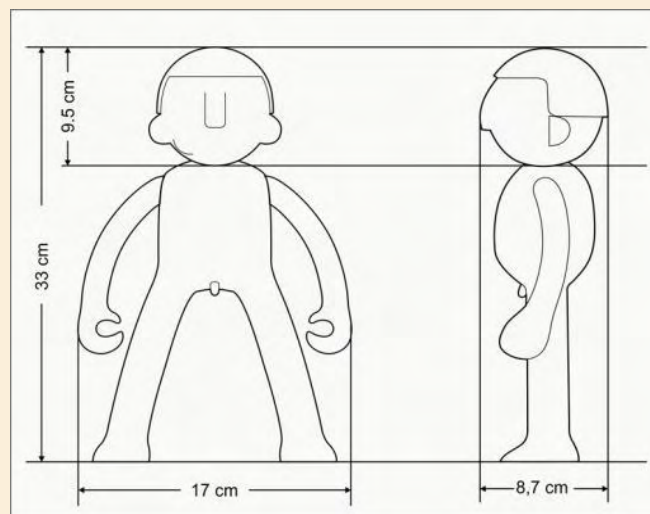


242. Art toy masculino con algunos accesorios

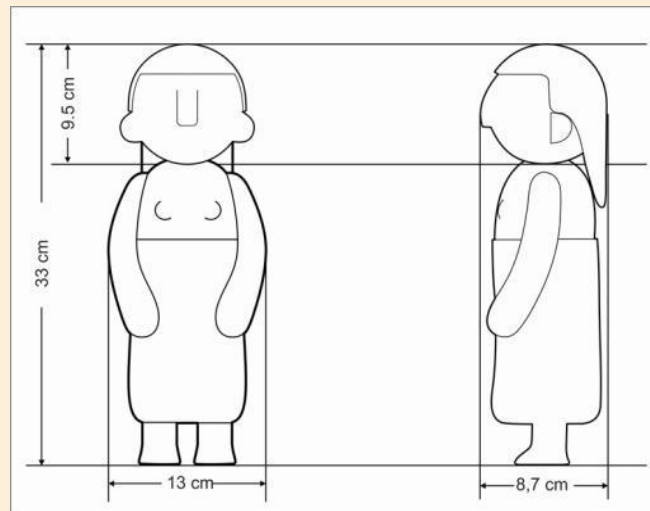


243. Art toy femenino con algunos accesorios

6.10.3 Planos técnicos



244. Medidas del Art toy masculino Pasto



245. Medidas del Art toy femenino Pasto

6.10.4 Blank Toys Cultura Tumaco

A continuación se muestra una visualización de los juguetes con algunos de sus respectivos accesorios.

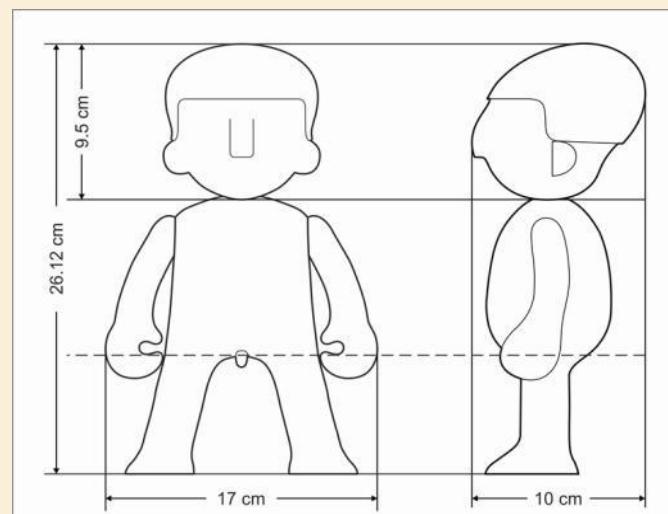


246. Art toy masculino con algunos accesorios

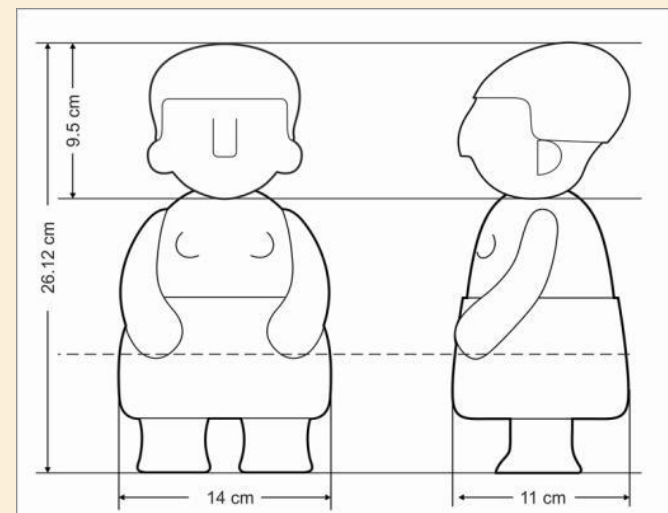


247. Art toy femenino con algunos accesorios

6.10.5 Planos técnicos



248. Medidas del Art toy masculino Tumaco



249. Medidas del Art toy femenino Tumaco

6.10.6 Presentación

Cada uno de los Toys, por cada cultura llevan:

- Empaque, el cual lleva impreso en la parte externa información general de cada cultura, como, su localización, arte etc.

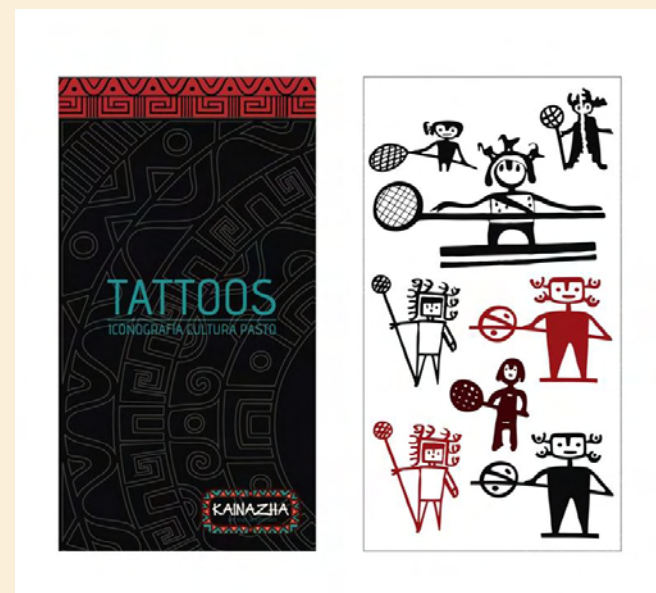


250. Visualización rápida del empaque

- Plantillas de personalización, que le permiten hacer un bosquejo del diseño que tienen en mente antes de plasmarlo en el juguete.
- Una cartilla con tattoos, basada en la iconografía de cada cultura.
- Sus accesorios con su respectiva nota e imagen referencial.



251. Plantillas de personalización.



252. Cartilla



253. Ejemplo de un accesorio con su nota

6.10.7 Custom Toys

Estos son algunas intervenciones que se pueden realizar con cada uno de estos juguetes, empleando los stickers y accesorios.



254. Custom toy masculino cultura Pasto



255. Custom toy femenino cultura Pasto



256. Custom toy masculino cultura Tumaco



257. Custom toy femenino cultura Tumaco

6.11 PROCESO DE FABRICACIÓN

6.11.1 Modelado

En este punto se decidió elaborar un toy por cada cultura prehispánica de Nariño, para lo cual se empleo arcilla como material principal para realizar el modelado de los juguetes base; posterior a eso se refino las figuras empleando estuco y seguidamente se sello con masilla gris, con el fin de que no haya ningún inconveniente al momento de realizar los moldes en caucho siliconado.



258. Moldeado de las cabezas



259. Moldeado del cuerpo



260. Moldeado del cuerpo



261. Moldeado del cuerpo y elaboracion de los brazo



263. Art toy Tumaco en vista posterior y lateral



262. Art toy Tumaco con sus piezas articulables



264. Art toy Tumaco y Pasto



265. Art toy Pasto en vista posterior y lateral



266. Art Toys aplicados masilla

6.11.2 Reproducción

Para realizar mas piezas de estos juguetes se realizara unos moldes de caucho siliconado, el cual nos permitirá trabajar posteriormente con la resina poliéster, además de obtener piezas de una buena calidad.



267. Moldes



268. Moldes finales Art toy Pasto

El material empleado para reproducir los juguetes fue la resina de poliuretano, la cual es un tipo de resina, comúnmente empleada para la elaboración de Art Toys. En este punto se construyeron modelos huecos y se les aplicó una capa de base blanca, la cual permite una buena adherencia de cualquier tipo de marcador, lápiz de colores etc.



269. Cuerpo del Art Toy Tumaco en Resina



270. Brazo del art Toy Tumaco en Resina



271. Pequeña producción de art Toys en Resina.

Para la elaboración de los accesorios se emplea porcelana fría, un material de fácil moldeo y de buena resistencia mecánica.



272. Elaboración de un tocado para el art toy Tumaco



276. Personalizando un Art toy



277. Personalizando un Art Toy

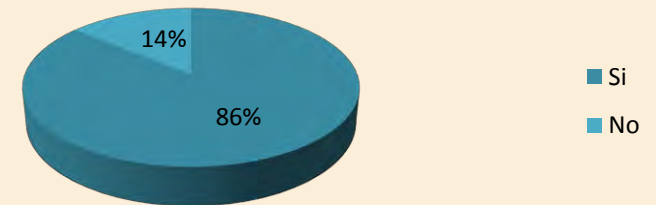


277. Plantillas de Personalizacion

- Formato de encuesta: (Ver anexo B)

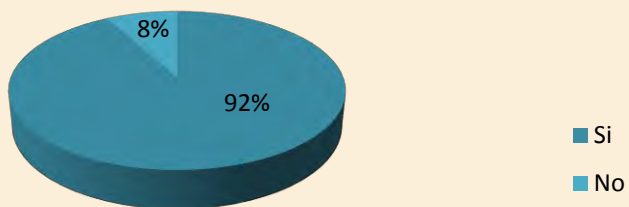
En este punto se mostrara un grafico porcentual por cada pregunta.

1. Son agradables para usted estos Art toys



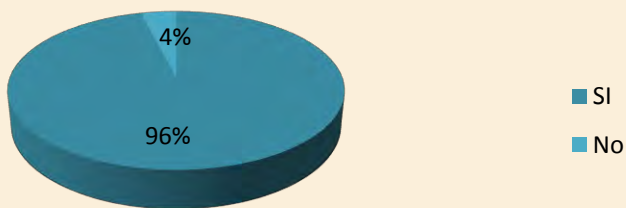
El 86% de las personas encuestadas les parece agradable la apariencia de estos art toys.

2. Cree que con estos art toys la gente conocerá y/o recordara las culturas que habitaron en el departamento de Nariño.



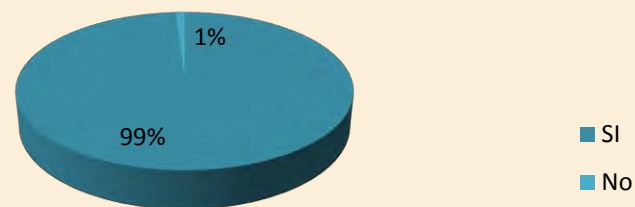
El 92% de las personas piensan que con la introducción de estos Art Toys la gente recordara nuestro legado cultural.

3. Cree que con estos art toys se lograra mantener vivo el legado cultural prehispánico de Nariño.



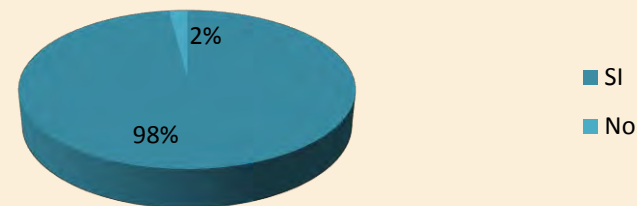
El 96% de las personas encuestadas afirman que este producto lograra mantener vivo nuestra cultura ancestral.

4. Aprendió y/o recordó algunos temas relacionados con la cultura prehispánica de Nariño.



El 99% de las personas afirman haber recordado y/o aprendido sobre nuestra cultura prehispánica.

5. Tuvo algún inconveniente con la utilización de los accesorios y cartillas de tatoos.



El 98% de las personas no tuvo inconveniente alguno con la utilización de las cartillas de tatoos y accesorios.

6. Le gusto el poder personalizar y crear su propia pieza de museo.



El 94% de las personas les gusto el poder crear y personalizar estos art Toys.


Análisis de resultados

Kainazha – Art Toys Ancestrales, se convierten en una buena opción para recordar y/o conocer sobre nuestro legado cultural, este producto le parece a la gente agradable y tiene bastante aceptación, y es considerado una buena alternativa para mantener vivo nuestra identidad cultural. El poder tener unas plantillas de personalización y unas cartillas de tattoos, fueron buenas herramientas que facilitaron la personalización, la cual les permitió poder crear como se dijo su propia pieza de museo.



CONCLUSIONES

- El mantener vivo el legado cultural prehispánico de Nariño, debe ser una prioridad para las personas que viven en nuestro departamento, el conocerlo, asimilarlo, y compartirlo a las futuras generaciones
- Kainazha, se convirtió en un producto que permite a las personas recordar aspectos relacionados con la temática cultural ancestral, logrando que mientras se personalice estos Toys, haya una apropiación cultural.
- Tanto los blank toy, los accesorios, las plantillas de personalización, y las cartillas de tattoos, fueron unas buenas herramientas que facilitaron el proceso de personalización y permitieron diseñar y crear sus propias piezas de museo.
- Los Art Toys, pueden convertirse en una buena fuente de difusión cultural, siendo una tendencia del mercado de figuras coleccionables personalizables, se convierten en una técnica de comunicación, lo suficientemente capaz de instaurar en el pensamiento de una colectividad la temática cultural ancestral.

- 
- Los productos deben tener significado, origen, e identidad siempre es bueno saber de donde proceden los elementos, y que estos tengan la capacidad de contarnos una historia.



BIBLIOGRAFÍA

ABASOLO NARVÁEZ. Nicolás. Pastos, Quaiqeres, Tumacos, Quillacingas...: estudios antropológicos y lingüísticos de las principales nacionalidades indígenas que poblaron el departamento de Nariño. Bogotá: (s/n). 1999.

ARANGO CANO, Jesús. Husos, sellos y rodillos. Armenia: Comité de Cafeteros del Quindío, 1994.

BARFIELD, Tomás (editor). Diccionario de antropología. Ediciones Bellaterra Barcelona, España, 2001

BETANCOURTH PATIÑO, José Colombano. Culturas precolombinas colombianas. Manizales: Universidad de Caldas, 1995.

CHAVES MENDOZA, Álvaro. Máscara precolombina. Bogotá: Ediciones Zazacuabi, 1977.

CUBILLOS, Julio Cesar. Tumaco – Notas Arqueológicas –. Ministerio de Educación – Departamento de extensión cultural: Bogotá: Editorial Minerva LTDA. 1955

DÍAZ DEL CASTILLO. Emiliano. Cultura Prehispánica Nariñense. Biblioteca Nariñense de bolcillo. Nariño: Minerva.

DICCIONARIO EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO. Ediciones Larousse de Colombia, Ltda, 2001.



DISEÑO PRECOLOMBINO APLICADO AL ARTE POPULAR. Pasto: [s. n.], 1989.

DUQUE GOMEZ, Luis. Museo del oro – Banco de la República. Bogotá. (s/n) 1982

ERRAZURIZ, Jaime. Tumaco – la tolita. Una cultura precolombina desconocida .Valencia Editores. Bogotá: 1980

GÓMEZ. Luis Duque. Museo de Oro Colombia – Banco de la República. Bogotá: Editions del Ruisse. 1982.

GRANDA PAZ, Osvaldo. El sol de los pastos = the sun of the pastos. Editor María del Carmen Martínez Mobilla.

_____.Cerámica Pasto. Unidad de cerámica. Pasto: _____.1985.

_____. Mito y arte prehispánico en los Andes. México: Instituto Latinoamericano de Investigaciones Estéticas, 1998.

GRASS, Antonio. Animales mitológicos, diseño precolombino colombiano. [Bogotá: Lit. Arco, 1979].

HENRIKSEN J., Luis A. Una gramática pedagógica-práctica del Cuaiguer : tomo 1. Pasto: Universidad de Nariño, 1985.

HINESTROSA, Pablo. Apuntes sobre el arte de tumaco. Escuela de Bella artes. Universidad nacional de Colombia. (s/n).

HUANACUNI MAMANI, Fernando. Buen vivir/vivir Bien: filosofía, políticas, estrategias. Lima, 2010.



JARAMILLO, Luis Gonzalo. Perspectivas regionales en la arqueología del suroccidente de Colombia y norte del Ecuador. Museo del Oro (Bogotá). -- No. 37 (Jul./Dic. 1994).

MUSEO DEL ORO (BOGOTÁ). Museo del Oro: Banco de la República / Museo del Oro. Bogotá: Departamento Editorial del Banco de la República, 1980.

_____. Museo del oro: sus mejores piezas =the gold museum: masterworks. Santa Fe de Bogotá: Banco de la República-Museo del Oro, 1996.

NIETO, Clemencia Plazas de. La orfebrería prehispánica de Colombia. Santafé de Bogotá: Banco de la República, [1986].

Norman, D. (2005). El Diseño Emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Primera edición en versión en castellano. Barcelona, España: Paidós Ibérica, S.A. ISBN: 978-84-493-1729-3.

OLIVA HERRERA, Ruth Elena y MOSQUERA, Lucelly. Mural Cerámico – Simbología Pasto. Pasto. 1991

PERDOMO DE ROJAS. Lucia. Zona Arqueológica de Nariño. Manual de arqueología colombiano. Bogotá: Carlos Valencia Editores. 1979. ISBN 84-8277-054-9

RECASENS, José de. El concepto de cultura. Cartillas de desarrollo cultural. Instituto Colombiano de Cultura. Bogotá, Colombia, 1986.



SANCHÉZ BOTERO, Esther. LOS PUEBLOS INDÍGENAS EN COLOMBIA. Derechos, Políticas y Desafíos. UNICEF, oficina de área para Colombia y Venezuela. Bogotá: 1999

SÁNCHEZ CABRA, Efraín. Nariño: Tumaco. Bogotá: Banco de la República. Museo del Oro, 2008.

SÁNCHEZ MONTAÑÉS, Emma. La cerámica precolombina: el barro que los indios hicieron arte. Madrid: Ediciones Anaya, 1988.


SONDEREGUER. Cesar y MARZIALI. Marta. Cerámica precolombina: catálogo de morfología Norteamérica, Mesoamérica, Centroamérica, Suramérica. Buenos Aires: Ediciones Corregidor, 2001.

TERRIEN, Monika. Preservación del patrimonio cultural nacional. Instituto Colombiano de Antropología. Colcultura. Bogotá, Colombia, s/f. p2.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, Sede Tumaco. Tumaco la tolita: Una cultura del pacífico. Tumaco: Universidad Nacional de Colombia, 2010

VALDEZ, Francisco. Proyecto arqueológico La Tolita: (1983-1986). Ecuador: Fondo Arqueológico del Museo Central Guillermo Pérez Chiriboga, 1987.

_____ Historia del arte colombiano Vol I. Bogotá: Salvat Editores Colombiana, 1977.



_____ Historia del arte colombiano Vol II. Bogotá: Salvat Editores Colombiana, 1977.

_____ Historia del arte colombiano Vol IV. Bogotá: Salvat Editores Colombiana, 1977.

_____ Arte de la tierra: Tumaco. Bogotá: Fondo de Promoción de la Cultura del Banco Popular, 1988.

ZÚÑIGA ERAZO, Eduardo. Apuntes sobre los hallazgos de Miraflores. Pasto: (s/n) 1973.

FOLLETOS

Folleto introductorio del banco de la república, museo del oro Nariño, Pasto.

Folleto de la empresa Cd& I Associates

HEMEROTECA DE LA SALA DE DOCUMENTACIÓN REGIONAL – BIBLIOTECA DEL BANCO DE LA REPÚBLICA

Arte precolombino la alfarería tumaco (s/n)

Centro Colombo americano – Tumaco la tolita(s/n)

Revista Lámpara. Los rostros precolombinos. Bogotá: (s/n).
1981



Revista Lámpara. Unos disco que giran. Lámpara. Bogotá: (s/n)

Cultura Tumaco - Catalogo de Arqueología Colombiana- 1971

Las figurillas zoomorfas de cerámica del litoral pacifico ecuatorial (s/n)

La orfebrería prehispánica de Colombia. Nariño – Tumaco. En: Boletín – Museo del oro Banco de la República. Bogotá: Año 1. Mayo – Agosto 1978

Revista Colombiana de Antropología. Asentamientos prehispánicos en el altiplano de Ipiales. Bogotá. Marzo, 1997, vol. 10.

Las copas pintadas de Nariño. Arte Precolombino.(s/n)

Catalogo de Arqueología colombiana no. Cultura Tumaco. Banco Popular. 1971

La orfebrería Prehispánica de Colombia. Nariño Tumaco. (s/n)

Revista AGÜERO AGUIRRE, Mario de. Hacia el tercer milenio: el capitalismo globalizador y sus efectos. En: Contaduría y Administración. Nº 196, (ene. – mar. 2000)

INTERNET

<http://www.uoc.edu/digithum/10/dt/esp/civallero.pdf>



[http:// foroalfa.org/articulos/mobiliario-kekoldi](http://foroalfa.org/articulos/mobiliario-kekoldi)

http:// www.elsalvador.com/mwedh/nota/nota_completa>

<http:// www.aukantuwe.cl>

http:// www.banrep.gov.co/museo/esp/educa_maletas.htm

<http:// www.musarq.org.co/otroserv/tienda.htm>

<http:// facebook/chipanguas.htm>

<http://www.rimisp.org/FCKeditor/UserFiles/File/documentos/docs/pdf/DTR-IC/Libroterritorios.identidadculturalunconepctoqueevoluciona.pdf>

<http://www.rimisp.org/FCKeditor/UserFiles/File/documentos/docs/pdf>

<http:// jogondia.blogs.upv.es/2011/04/02/personalizacion-de-productos-recurso-estrategico-de-las-marcas-para-crear-valor/>>

<http:// www.joserico.com/blog/ilustracion/vinyl-toys-diy>

<http:// myvinyleducation.blogspot.com/2010/02/moma.html>

http:// ogs.ya.com/objetosetnograficos/files/LOS_OBJETOS

<http:// redalyc.uaemex.mx/pdf/351/35102511>.

<http://www.periferia.name>



<http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/salas-del-museo-en-bogota/la-gente-y-el-oro-2> -->

<http://www.bideweb.com/tequendama/Historia.htm> -->

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/geografia/geohum4/pastos2.htm> -->

<http://expertconsulting.com.co/Colombia/Narino/Narino.html>

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/arqueologia/prehis/cp17.htm>

<http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/sociedades/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Pastos> -->

<http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd>"

http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_Tumaco-La_Tolita -->

ANEXOS

Anexo A.FORMATO DE ENCUESTAS

Marque con una **X** y responda según el caso.

1. Usted es originario de:

Pasto ____ Otro Municipio ____ Otra ____ Cual:

2. Su edad oscila entre los:

10 a 15 años ____ 16 a 26 ____ 27 a 35 ____

3. Conoce que pueblos prehispánicos que habitaron el departamento de Nariño.

Si ____ No ____

4. Mencione los pueblos prehispánicos de Nariño que recuerde

5. Si la anterior respuesta fuer afirmativa. Como se entero de la existencia de estas culturas:

Familia ____



Colegio ____

Visita a un museo ____

Internet ____

Otro. ____

Cual:

6. Con que regularidad asiste a un museo y porque?

Mensualmente _____

Anualmente _____

Nunca _____

7. ¿Recuerda que otros objetos elaboraron los aborígenes de la cultura prehispánica Nariñense?

Si ____ No ____

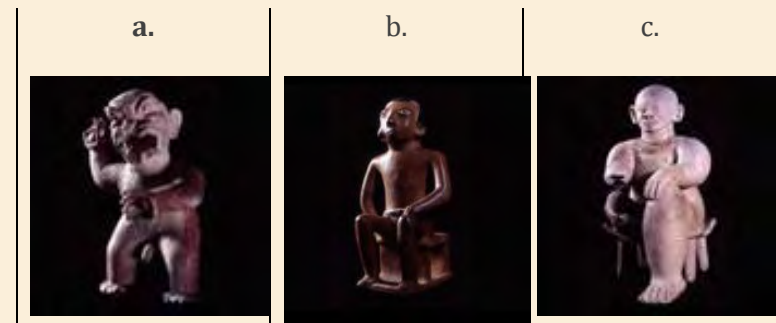
Mencione los que

recuerda: _____

8. ¿Recuerda algunas características en particular de esos objetos?

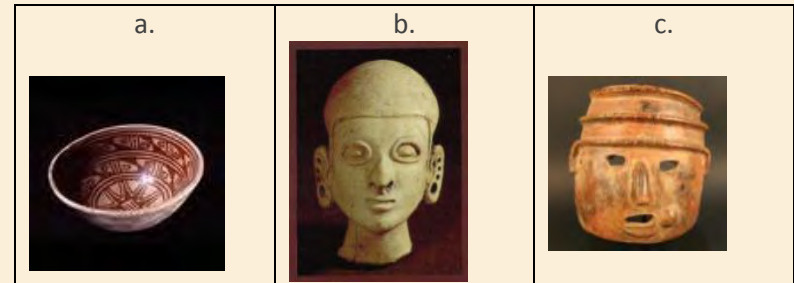
Si ____ No ____ Mencione los que recuerda: _____

9. Cual de las siguientes imágenes corresponde a la cerámica Pasto.



B. y c. ____ b. ____ a. ____ Todas ____

10. Cual de las siguientes imágenes corresponde a la cerámica tumaco



b. ____ b. y c. ____ a. ____ Todas. ____

11. ¿Cree usted que es importante recordar el legado cultural prehispánico Nariñense?

Si ____ No ____ Porque? _____

12. ¿Le gustaría conocer más acerca de Las culturas Prehispánicas de Nariño?

Si ____ No ____

13. ¿Le gustaría conocer sobre estas culturas a las ves que crea su propia pieza de museo?

Si ____ No ____

14. ¿Le gustaría que su pieza de museo se pueda personalizar?

Si ____ No ____



Anexo B **Formato de encuestas**

Marque con una **X** y responda según el caso.

1. ¿Le gustaría conocer sobre estas culturas a las ves que crea su propia pieza de museo?

Si ____ No ____

2. ¿Cree que con estos art toys la gente conocerá y/o recordara las culturas que habitaron en el departamento de Nariño?

Si ____ No ____

3. ¿Cree que con estos art toys se lograra mantener vivo el legado cultural prehispánico de Nariño?

Si ____ No ____

4. ¿ Aprendió y/o recordó algunos temas relacionados con la cultura prehispánica de Nariño.?

Si ____ No ____

5. ¿ Tuvo algún inconveniente con la utilización de los accesorios y cartillas de tattoos?

Si ____ No ____

6. ¿ Le gusto el poder personalizar y crear su propia pieza de museo?

Si ____ No ____