

Diseño de iconografía ancestral de la Cultura Tolita representada en carteles animados



Autor: Patricio Fernando Herrera Ordóñez
Directora: Minerva Parra Peralbo
Fecha: 15-09-2021

unir LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET



Universidad Internacional de La Rioja
Máster en Diseño Gráfico Digital
Trabajo Tipo 1

En la página anterior:

Portada

Fuente: elaboración propia

AGRADECIMIENTOS

A la Doctora Minerva Parra por orientarme en el camino de esta investigación.

A la Universidad Internacional de la Rioja, y a su distinguido cuerpo académico por los conocimientos impartidos.

A mis amigos que de alguna forma me ayudaron a cumplir mis metas.

DEDICATORIA

A Daysi, fiel representante de la mujer libre y feliz. A mi madre, Jenny, pues su pasión y alegría están impregnadas en mí. Finalmente a mis hermanas, Greta y Fernanda por estar siempre allí con su alma y espíritu.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo el análisis morfológico y semiótico de la iconografía de la Cultura Tolita, representado en sus artesanías, con el propósito de dar a conocer e informar el significado simbólico de sus artefactos, ricos por su variedad de formas y expresiones.

El proyecto se desarrolló desde el método de investigación cualitativo, ya que los datos obtenidos fueron registrados y detallados en fichas de observación. La adquisición de estos símbolos visuales (no verbales, icónicos y racionales) hallados en sus artesanías, ayudarán como contribución en la generación de compendios de identidad visual, implantando criterios reflexivos que aporten al fortalecimiento del pensamiento visual ecuatoriano.

En definitiva, se presenta un set iconográfico y cinco carteles animados de los símbolos investigados, que servirán como herramienta educativa, y que contribuirán a la historia de la comunicación visual, para inspirar al crecimiento y elaboración de proyectos de diseño gráfico que contengan una base cultural fuerte.

Palabras clave: Iconografía, diseño étnico, Cultura Tolita, cartelismo, motion graphics.

ABSTRACT

The objective of this research project is the morphological and semiotic analysis of the iconography of the Tolita Culture, represented in its crafts, with the purpose of making known and informing the symbolic meaning of its artifacts, rich in their variety of forms and expressions.

The project was developed from the qualitative research method, since the data obtained were recorded and detailed in observation files. The acquisition of these visual symbols (non-verbal, iconic and rational) found in their crafts will help as a contribution in the generation of compendiums of visual identity, implanting reflective criteria that contribute to the strengthening of Ecuadorian visual thinking.

In short, an iconographic set and several animated posters of the investigated symbols are presented, which will serve as an educational tool, and which will contribute to the history of visual communication, to inspire the growth and development of graphic design projects that contain a strong cultural base.

Keywords: Iconography, ethnic design, Tolita culture, poster design, motion graphics.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	18
1.1. Justificación o motivación	18
1.2. Planteamiento del problema	19
1.3. Estructura de la memoria	20
2. Marco referencial	22
2.1. La Cultura Tolita	22
2.2. “Arqueología de la región”	23
2.2.1. Patrones de asentamiento	23
a) Tolita 1 o Temprano	23
b) Tolita 2 o Clásico	25
c) Tolita 3 o Tardío	26
2.3. “Las cabezas trofeo”	27
2.4. “Antecedentes sobre diseño iconográfico ancestral ecuatoriano”	28
2.4.1. “Peter Mussfeldt, diseñador gráfico y artista”	28
2.4.2. “Duales y Recíprocos: La comunicación visual del ecuador”	30
2.4.3. “Crónicas Visuales del Abya Ayala”	31

2.4.4. "Identidad única: Refiguración simétrica. Gráficas de sellos de la Cultura Jama-Coaque	32
2.5. Resumen de resultados del marco referencial	33
3. Objetivos y metodología	34
3.1. Hipótesis	34
3.2. Objetivos	34
3.2.1. Objetivo general	34
3.2.2. Objetivos específicos	34
3.2. Metodología	35
3.3.1. Tipo de estudio	35
3.3.2. Selección del objeto de estudio	35
3.3.3. Técnica e instrumentos	35
3.3.4. Metodología de análisis: de la imagen al ícono	36
4. Desarrollo del producto audiovisual	39
4.1. <i>Briefing</i> : descripción del proyecto	39
4.1.1. Datos	39

4.1.2. Cliente	39
4.1.3. <i>Briefing</i> Creativo	40
4.1.4. Piezas a crear	41
4.2. Presentación del producto o del ámbito en el que se inscribe	42
4.3. Proceso creativo de los íconos	43
4.4. Proceso creativo de los carteles	58
4.5. Proceso creativo de la animación	76
4.6. Presentación de resultados de investigación y gráficos finales	88
4.7. Síntesis de fichas de observación	92
4.8. Set iconográfico	97
4.9. Carteles animados finales	98
5. Conclusiones	104
6. Prospectiva	105
Bibliografía	106

Anexos	110
Anexo I: entrevista realizada	110
Anexo II: ficha de observación	111
Anexo III: análisis fichas de observación	112
Anexo VI: análisis fichas de observación	113
Anexo V: análisis fichas de observación	114
Anexo VI: análisis fichas de observación	115
Anexo VII: análisis fichas de observación	116

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1, Identidad Única. Aplicación de grupos simétricos sobre celda basada en un gráfico de Cultura Jama-Coaque. Fuente: Soto, 2013, p. 12	33
Figura 2, trazado armónico binario. Fuente: Milla, 1990, p. 22	37
Figura 3, trazado armónico terciario. Fuente: Milla, 1990, p. 22	38
Figura 4, utilización de retículas. Fuente: creación propia	47
Figura 5, construcción de iconografía. Fuente: creación propia	48
Figura 6, construcción de iconografía. Fuente: creación propia	49
Figura 7, construcción de iconografía. Fuente: creación propia	50
Figura 8, construcción de iconografía. Fuente: creación propia	51
Figura 9, construcción de iconografía. Fuente: creación propia	52
Figura 10, íconos <i>responsive</i> . Fuente: creación propia	53
Figura 11, íconos <i>responsive</i> . Fuente: creación propia	54
Figura 12, íconos <i>responsive</i> . Fuente: creación propia	55
Figura 13, íconos <i>responsive</i> . Fuente: creación propia	56
Figura 14, íconos <i>responsive</i> . Fuente: creación propia	57
Figura 15, proceso de composición: referencia, ícono y felino geométrico. Fuente: creación propia	61

Figura 16, gama cromática: felino. Fuente: creación propia	62
Figura 17, proceso de composición: referencia, ícono y búho geométrico. Fuente: creación propia	63
Figura 18, gama cromática: búho. Fuente: creación propia	64
Figura 19, proceso de composición: referencia, ícono y cabeza trofeo geométrico. Fuente: creación propia	65
Figura 20, gama cromática: cabeza trofeo. Fuente: creación propia	66
Figura 21, proceso de composición: referencia, ícono y anciano geométrico. Fuente: creación propia	67
Figura 22, gama cromática: anciano. Fuente: creación propia	68
Figura 23, proceso de composición: referencia, ícono y máscara geométrica. Fuente: creación propia	69
Figura 24, gama cromática: máscara. Fuente: creación propia	70

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1, máscara de oro de la Cultura Tolita. Fuente: culturaypatrimonio	21
Imagen 2, ubicación de la Cultura La Tolita del Ecuador. Fuente: brenp.com	22
Imagen 3, plato con pedestal. Fuente: Ugalde, 2009, p. 143	24
Imagen 4, representación de jaguar sobre botella. Fuente: QuitoZooa	25
Imagen 5, máscara de oro. Fuente: Ugalde, 2009, p. 108	26
Imagen 6, Cultura La Tolita – visión frontal, lateral y trasera de la cabeza trofeo. Fuente: Ugalde, 2009, p. 73	27
Imagen 7, Peter Mussfeldt. Logo Banco del pacífico. Fuente: haremoshistoria. net	28
Imagen 8, Peter Mussfeldt. Logo del Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil. Fuente: haremoshistoria.net	29
Imagen 9, Peter Mussfeldt. Diseño de iconografía “pájaros”, inspirado en las figuras precolombinas. Fuente: haremoshistoria.net	29
Imagen 10, <i>libro Duales y Recíprocos</i> . Fuente: anima.com.ec	30
Imagen 11, <i>libro Iconografía ecuatoriana</i> . Fuente: anima.com.ec	30
Imagen 12, Figura Shuar del libro <i>Crónicas Visuales del Abya Ayala</i> . Fuente: amuki.com	31

Imagen 13, sellos Cultura Jama-Coaque. Fuente: Soto, 2013, p. 2	32
Imagen 14, <i>moodboard</i> . Fuente: creación propia	43
Imagen 15, referencias de los artefactos La Tolita. Fuente: creación propia	44
Imagen 16, resultado bocetaje 1. Fuente: creación propia	45
Imagen 17, resultado bocetaje 2. Fuente: creación propia	46
Imagen 18, resultado bocetaje 3. Fuente: creación propia	46
Imagen 19, figurilla de cerámica con rasgos de felino. Fuente: Ugalde, 2009, p. 107	58
Imagen 20, collar cuentas, Manteño - Huancavilca. Fuente: Flores, 2021, p. 8	59
Imagen 21, artesanía Jama Coaque. Fuente: Sánchez, 2021, p. 9	60
Imagen 22, tipografía personalizada. Fuente: creación propia	71
Imagen 23, tipografía personalizada. Fuente: creación propia	72
Imagen 24, tipografía personalizada. Fuente: creación propia	73
Imagen 25, tipografía personalizada. Fuente: creación propia	74
Imagen 26, tipografía personalizada. <i>Fuente: creación propia</i>	75
Imagen 27, escultura de barro que representa a un caimán sobrenatural. Fuente: luismaram.com	76

Imagen 28, <i>storyboard</i> felino. Fuente: creación propia	77
Imagen 29, <i>storyboard</i> búho. Fuente: creación propia	78
Imagen 30, <i>storyboard</i> trofeo. Fuente: creación propia	79
Imagen 31, <i>storyboard</i> anciano. Fuente: creación propia	80
Imagen 32, <i>storyboard</i> máscara. Fuente: creación propia	81
Imagen 33, figura del felino con rasgos humanoides. Fuente: eluniverso.com	82
Imagen 34, <i>animatic</i> felino en after effects. Fuente: creación propia	83
Imagen 35, <i>animatic</i> búho en after effects. Fuente: creación propia	84
Imagen 36, <i>animatic</i> trofeo en after effects. Fuente: creación propia	85
Imagen 37, <i>animatic</i> anciano en after effects. Fuente: creación propia	86
Imagen 38, <i>animatic</i> máscara en after effects. Fuente: creación propia	87
Imagen 39, set iconográfico. Fuente: creación propia	97
Imagen 40, sol de oro de la Cultura Tolita. Fuente: luismaram.com	98
Imagen 41, cartel Felino. Fuente: creación propia	99
Imagen 42, cartel felino eslogan. Fuente: creación propia	99
Imagen 43, cartel búho. Fuente: creación propia	100

Imagen 44, cartel búho eslogan. Fuente: creación propia	100
Imagen 45, cartel trofeo. Fuente: creación propia	101
Imagen 46, cartel trofeo eslogan. Fuente: creación propia	101
Imagen 47, cartel anciano. Fuente: creación propia	102
Imagen 48, cartel anciano eslogan. Fuente: creación propia	102
Imagen 49, cartel máscara. Fuente: creación propia	103
Imagen 50, cartel máscara eslogan. Fuente: creación propia	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1, datos para <i>briefing</i> . Fuente: creación propia	39
Tabla 2, síntesis ficha de observación felino. Fuente: creación propia	92
Tabla 3, síntesis ficha de observación búho. Fuente: creación propia	93
Tabla 4, síntesis ficha de observación cabeza trofeo. Fuente: creación propia	94
Tabla 5, síntesis ficha de observación anciano. Fuente: creación propia	95
Tabla 6, síntesis ficha de observación máscara. Fuente: creación propia	96

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación o motivación

La fascinación que ha causado en mí las formas y los modos de expresión de las antiguas poblaciones, sobre todo de esta parte del continente americano, me han llevado a interesarme y tratar de entender su manera de pensar y de vivir, a pesar de desconocer la codificación de los símbolos impregnados en sus artefactos, logré detectar una forma de composición, basándose en metodologías de simetría, siguiendo rigurosos patrones de repetición para la creación de elementos visuales sorprendentes.

Inicialmente cuando empecé a estudiar la carrera de diseño gráfico y durante mi paso por el grado de la universidad, empecé a interesarme en mayor medida por el diseño étnico, ya que varios autores habían despertado en mí, una curiosidad sobre este tipo de expresión gráfica, y posteriormente procedí a prestar más atención a investigaciones que traten sobre el tema. Todo ello me llevó a descubrir varios diseños procedentes de símbolos ancestrales de las culturas ecuatorianas, es decir, que lo que habían hecho, es trasladarlo del campo de la antropología, al campo del diseño gráfico.

Empero, se ha detectado una escasa producción de contenido gráfico ecuatoriano, y como resultado de ello, se ha visto la necesidad por generar más contenido de diseño propio y que sea útil. Por tal motivo, mi interés por realizar este proyecto, desde el punto de vista de la comunicación visual.

Por esta razón, he estado estudiando los signos, símbolos e iconografía de varias poblaciones culturales y su expresión comunicativa, ya que son diferentes de las reglas establecidas por el mundo occidental pero que, no obstante, en la actualidad son predominantes en la creación de diseño ecuatoriano.

Las apologías ya citadas me han motivado a llevar a cabo el análisis de la iconografía de las primeras poblaciones que habitaron en lo que hoy es el territorio ecuatoriano, ya que desde hace muchos años y hasta la actualidad, estas manifestaciones, convergen y se fortalecen dentro de la comunicación visual del Ecuador.

1.2. Planteamiento del problema

En la actualidad el diseñador gráfico se enfrenta a una superabundancia de imágenes que provienen de todas partes del mundo, sobre todo de las grandes metrópolis, ya que el fenómeno de la globalización ha influenciado en el modo de pensar y de idear nuevos conceptos, como consecuencia ya no se distingue si un diseño es local o foráneo.

Plataformas como Pinterest o Behance se han convertido en el referente para generar elementos visuales, producto de aquello muchos de los contenidos de diseño presentan características muy similares. Elaborar soluciones gráficas que sean más originales, es cada vez más complejo y en muchas ocasiones estas plataformas ya no sirven de inspiración, sino que a mí parecer limitan la creatividad.

Considerando a la tecnología y la globalización tomamos la opinión de (Moya Peralta, 2006)

El diseñador gráfico, entonces, se ve abocado a enfrentar el “estrés” de ser más creativo en un mundo de alta tecnología y competencia. En él, en un ambiente de profusión de imágenes, presentar soluciones gráficas más originales, es cada vez más difícil y ha vuelto más compleja la posibilidad de alcanzar y sostener una posición de vanguardia (p. 6).

Moya (2006) nos advierte que la llegada de internet y su fácil acceso a la información, nos ha permitido contemplar propuestas de diseño de todo el mundo, nutriéndonos de todo lo que percibimos de forma influyente, sin embargo, si nuestros valores culturales no son constantes, como sucede por lo general. Nos topamos con una realidad de superabundancia de imágenes, carentes de identidad.

A pesar de todo lo expuesto, existen alternativas que se encuentran en dar una mirada hacia lo nuestro, revisar la historia en sus aspectos culturales y sociales, entender los códigos identitarios generados por los primeros pobladores que habitaron el Ecuador.

Tomando en cuenta estos antecedentes, surgieron varias interrogantes que guiaron el presente proyecto, como, por ejemplo: ¿Cuál ha sido la influencia del diseño gráfico de Europa y EE. UU. consideradas potencias en la comunicación visual, en la producción gráfica del Ecuador? ¿Existen estudios dirigidos en la iconografía de las culturas precolombinas, que sirvan como referentes de comunicación del diseño gráfico ecuatoriano? ¿En qué escenarios, soportes o espacios es posible dar a conocer estos códigos precolombinos como propuesta gráfica?

Partiendo de un proceso de reflexión de los elementos que componen la cultura visual ecuatoriana y teniendo en cuenta las preguntas planteadas arriba, se considera que una de las culturas más representativas para su estudio es la Tolita, ya que ha sido seleccionada por la riqueza gráfica de sus formas y por las virtudes expresivas de sus códigos. Es por ello por lo que se considera válido el análisis y la reconstrucción de las formas de los artefactos y los símbolos, como desarrollo de un lenguaje aplicado a la creación de propuestas visuales, desde el punto de vista del diseño gráfico.

1.3. Estructura de la memoria

Para el análisis y desarrollo de los carteles animados de la Cultura Tolita, en este trabajo se han determinado cinco secciones de contenidos, de los cuales concierne a explorar la historia y consolidación de su expresión comunicativa.

En el primer capítulo del presente trabajo investigativo, se realiza una breve introducción a la temática, indicando la justificación y motivación, y estableciendo la problemática a ser analizada.

El segundo capítulo se compone del marco referencial, y dentro de este apartado se muestra el estado de la cuestión, determinado por medio de investigaciones, textos académicos, que han servido de fondo para el estudio de las expresiones gráficas seleccionadas. Estos escritos han permitido conocer la historia, lugar de asentamiento y etapas por las que pasó esta cultura. También se permitió indagar por los antecedentes sobre varios autores que se han dedicado a la elaboración de diseño ecuatoriano y cual fue su motivación por consolidar estas propuestas visuales con base en iconografías ancestrales ecuatorianas.

Para el tercer capítulo se determina la hipótesis, objetivos generales y específicos, y la metodología que se ha utilizado en este proyecto.

En el cuarto capítulo, se desarrolla el producto propuesto partiendo de un *briefing* descriptivo del proyecto, se recolecta información necesaria que sea útil para el desarrollo de las piezas gráficas, mensaje básico y para determinar el grupo objetivo. Como segundo paso se despliega el proceso creativo siguiendo la metodología del *design thinking*, que nos permitirá conceptualizar y desarrollar el producto.

El quinto capítulo se determinan las conclusiones a las que se ha llegado a partir de lo investigado y desarrollado.

En el sexto capítulo se establece la prospectiva mediante la reflexión del proyecto investigativo.



Imagen 1, máscara de Oro de la Cultura Tolita. Fuente: culturaypatrimonio

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. La cultura Tolita

De acuerdo con Ugalde (2009), la cultura Tolita se desarrolló en la zona norte de la región costera, en una pequeña isla localizada en la provincia de Esmeraldas en Ecuador, y en la zona sur de Colombia con el nombre de Tumaco-Tolita, específicamente en la región de Tumaco, del Departamento de Nariño.

Su nombre proviene de la palabra “tola” o monumento funerario, que sirve para designar a un montículo de tierra. Gran cantidad de estas edificaciones fueron encontradas en este territorio, que lo determinó con ese nombre.

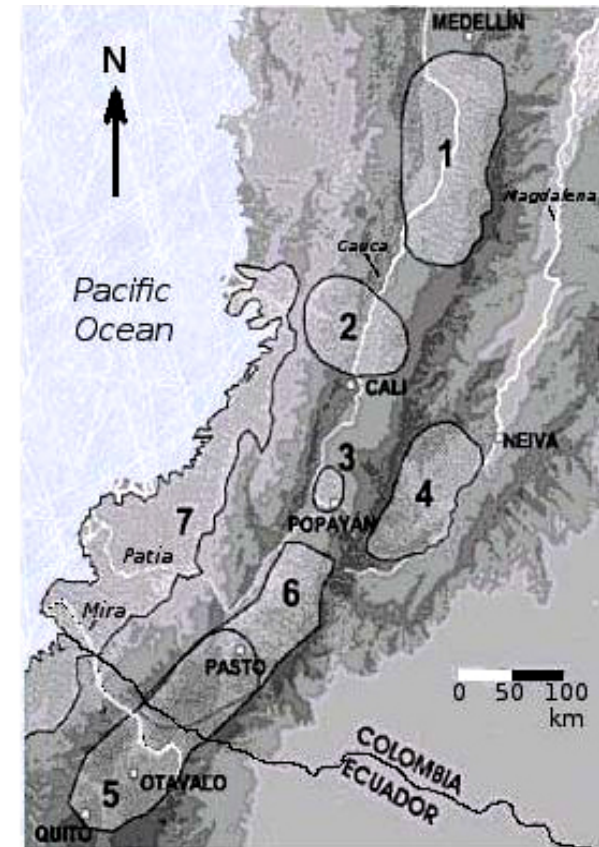


Imagen 2, ubicación de la Cultura La Tolita del Ecuador.
Fuente: brenp.com

2.2. “Arqueología de la región”

Las investigaciones realizadas apuntan a que:

Esta área fue el dominio de un importante centro ceremonial ubicado sobre una pequeña isla en la desembocadura del Río Santiago, al norte de Esmeraldas. De este sitio provienen muestras significativas de arte escultórico realizadas en cerámica y hueso, así como las piezas más finas de orfebrería precolombina que se hayan encontrado en Ecuador (Valdez & Veintimilla, 1992, pág. 135).

2.2.1. Patrones de asentamiento

Según Ugalde M.F (2009):

(...) la evidencia arqueológica reporta unos basurales en los que se ha acumulado la cultura material, y dentro del análisis de estos materiales se puede conocer cuánto tiempo tuvieron de duración en un sitio, la variabilidad de la cerámica, así como las formas de subsistencia que se demuestran mediante los restos alimenticios (p.23).

La excavación por parte del equipo del Banco Central (Leiva & Montaña, 1994) dan como resultado 3 etapas de asentamiento Tolita como son:

- Tolita 1 o Temprano
- Tolita 2 o Clásico
- Tolita 3 Tardío

A continuación, vamos a desarrollar cada una de las etapas mencionadas.

a) Tolita 1 o Temprano

Inicia en el último tiempo del Período Formativo Tardío y sienta las bases en un par de siglos (entre 600 - 300 a.C.), la distribución del material cultural apunta a un modelo de asentamiento esparcido en muchas áreas planas. En la obra de consulta (Ontaneda, 2010) indica que el resultado que se evidencia da continuidad con las expresiones de cerámicas de figurillas con estilo, decoraciones similares a las formas de Chorrera.

Las autoras Leiva y Montaña (2009) señalan en su informe las siguientes características de la cerámica:

(...) la etapa Tolita 1 hay dos tipos de pasta: una fina y compacta, de color gris, y otra arenosa, porosa, pero también compacta, de color rojizo claro. Las formas predominantes son platos, cuencos y ollas, elaborados de ambos tipos de pasta. Los vasos, en cambio, se modelaron solo con la pasta fina, mientras que las bandejas se hicieron solamente con la pasta arenosa. Las principales técnicas de decoración usadas son incisión, grabado y pintura (pre- y post-cocción), incluyendo la técnica de negativo (rojo sobre negro) (Leiva y Montaña citadas en Ugalde, p. 29).



Imagen 3, plato con pedestal. Fuente: Ugalde, 2009, p. 143



Imagen 4, representación de Jaguar sobre botella. Fuente: QuitoZoo

b) Tolita 2 o Clásico

Dura alrededor de tres siglos (200 a.C. Y 75 d. C.), es la más representativa en cuanto a vestigios de ocupación. En esta etapa se origina la cúspide del desarrollo cultural y fortalece a la Isla de La Tolita como el gran centro ceremonial de mayor importancia regional.

Ugalde M.F (2009) nos indica que “los investigadores del Banco Central suponen el comienzo de la construcción de montículos artificiales en esta etapa” (p.24).

Su población fue cada vez más grande, y producto de ello se hallan gran cantidad de restos arqueológicos y varios enterramientos encontrados.

c) Tolita 3 o Tardío

Esta etapa de asentamiento alcanzó su máxima extensión entre el 90 y 300 d.C. Por el aumento demográfico se rellenaron los esteros, se extendieron y edificaron nuevas tolas y se incorporaron nuevas zonas para ser utilizadas como necrópolis.

En la Tola El Pajarito, en el nivel 7, se encontraron 26 hoyos de poste. Al parecer se trataba de una edificación de forma elipsoidal con una estructura de sustento rectangular en el interior. Asociados al piso con los hoyos de poste estaban dos “ductos” de más de dos metros de profundidad, de 43 y 45 cm. de diámetro respectivamente. En un basural de este mismo nivel había una acumulación de fragmentos cerámicos 16, huesos humanos y animales (Ugalde, 2009, p. 24).



Imagen 5, máscara de oro. Fuente: Ugalde, 2009, p. 108

2.3. “Las cabezas trofeo”

La Dra. Costanza Di Capua realizó una investigación sobre las cabezas trofeo perteneciente al desarrollo regional, donde se descubre que son un rasgo característico de Las Culturas La Tolita y de Jama-Coaque, estas cabezas trofeo tenían una funcionalidad ritual.

Di Capua (2002) nos advierte sobre el hallazgo de las cabezas trofeo:

Habiéndose localizado en colecciones anticuarias un conjunto de cabecitas de cerámica de la cultura La Tolita (Desarrollo Regional) que por estar intactas denotaban una función ritual per se, se las dividió en dos grupos, el segundo de los cuales resultó tener evidentes analogías con las cabecitas trofeo de unas placas votivas de dicha Cultura. Estas cabecitas no presentan deformación craneal y sus tocados coinciden con los de las cabecitas reducidas de tales placas, en contraste con la deformación craneal y la ausencia de un tocado análogo en el guerrero vencedor (Di Capua, pág. 9).



Imagen 6, Cultura La Tolita – Visión frontal, lateral y trasera de la cabeza trofeo. Fuente: Ugalde, 2009, p. 73

2.4.“Antecedentes sobre diseño iconográfico ancestral ecuatoriano”

2.4.1. “Peter Mussfeldt, diseñador gráfico y artista”

Peter Mussfeldt; diseñador gráfico de origen alemán, llegó a Quito - Ecuador en el año de 1962, donde se estableció en el país y es considerado uno de los referentes del diseño gráfico ecuatoriano. Posee una gran trayectoria y unos de sus trabajos que destacan a nivel nación e internacional, es el logo del Banco del Pacífico, “Entre sus múltiples trabajos a nivel nacional destacan: el logo del Banco del Pacífico, el mismo que fue elegido como uno de los diez mejores logos bancarios del mundo” (Diseño en Ecuador, 2021).

Siguiendo su recorrido nos encontramos que el logotipo que realizó para el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil (MAAC).

Ya en la década de los ochenta, Peter Mussfeldt diseña un set iconográfico de pájaros que se inspiraron en figuras como: plantas y animales, que se encontraban en las artesanías precolombinas:



Imagen 7, Peter Mussfeldt. Logo Banco del pacífico.
Fuente: haremohistoria.net

Treinta años atrás enfrenté un desafío personal, con los artesanos precolombinos. Siempre me cautivaron sus increíbles y formales diseños de animales de tierra, mar y aire que presentaron las piezas arqueológicas en los Museos. Un día decidí crear mis propios pájaros precolombinos, con mi talento, pero en su idiosincrasia, motivado también como protesta contra las copias de los artesanos (Mussfeldt, 2012).



Imagen 8, Peter Mussfeldt. Logo del Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil. Fuente: haremohistoria.net

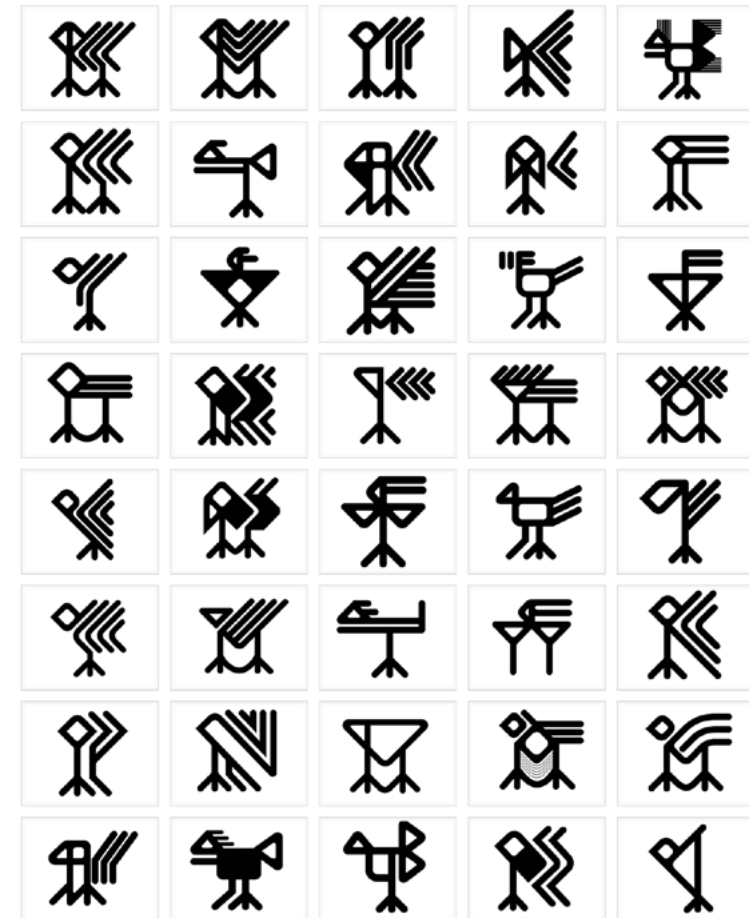


Imagen 9, Peter Mussfeldt. Diseño de iconografía "Pájaros", inspirado en las figuras precolombinas. Fuente: haremohistoria.net

2.4.2. “Duales y Recíprocos: La comunicación visual del ecuador”

Pablo Iturralde diseñador gráfico ecuatoriano publica en el año 2004 su libro “Duales y Recíprocos, la comunicación visual del ecuador”, el libro hace un recorrido investigativo de más de 6000 años de comunicación visual del ecuador, desde Los Amantes de Sumpa hasta llegar a los actuales logotipos corporativos. Este recorrido demuestra que los signos de comunicación son particulares de cada época y que revelan una identidad propia ecuatoriana:

La investigación y elaboración de «duales y recíprocos, la comunicación visual del ecuador» parte de la premisa de que cierto grupo de piezas gráficas tienen la capacidad de trascender en el tiempo y de contener una pequeña parcela de las formas de vida, en cuanto a la adoración y el gobierno de cada época. El libro fue recibido positivamente dentro de la opinión pública nacional e internacional (Iturralde, 2004).



Imagen 10, libro *Duales y Recíprocos*. Fuente: anima.com.ec



Imagen 11, libro *Iconografía ecuatoriana*. Fuente: anima.com.ec

2.4.3. “Crónicas Visuales del Abya Ayala”

Una de las referentes en el campo del diseño gráfico ecuatoriano y que se ha centrado en el análisis sobre iconografía ancestral, es la diseñadora gráfica Vanessa Zúñiga, que con su libro “Crónicas Visuales del Abya Ayala” (Alexandra, 2006), se orienta en experimentar con signos visuales de las culturas de origen ecuatoriano. La autora demuestra en su libro, que la iconografía hallada en los artefactos, pueden ser reinterpretados y reutilizados para generar nuevos símbolos y así poder revalorizar el legado de significación de la historia Latinoamericana, dejando de lado la influencia de otras culturas, que se imponen cada vez más en nuestro imaginario colectivo.



Imagen 12, figura Shuar del libro *Crónicas Visuales del Abya Ayala*.
Fuente: amuki.com

2.4.4. “Identidad única: Refiguración simétrica. Gráficas de sellos de la Cultura Jama-Coaque”

El artículo “Identidad única”, es realizado por el diseñador gráfico ecuatoriano Billy Soto (Soto Chávez, 2013), donde recoge más de tres años de investigación y que pone de manifiesto los sellos tubulares de la Cultura Jama-Coaque, antigua población indígena que habitó las provincias de Esmeraldas y Manabí entre los años 500 a.C al 1531 d.C.

El artículo expone una forma de creación visual a partir de referentes prehispánicos, que parte por la desfragmentación de los elementos ubicados en los sellos Jama-Coaque, aplicando criterios de diseño gráfico y metodologías de composición visual. Con esta metodología el autor crea un sin fin de posibilidades de gráficos nuevos: retículas, tramas, patrones, módulos y supermódulos.

Hablar de una identidad única es remitirnos al comienzo de las cosas, es mirar atrás y observar lo que se nos ha legado para desarrollar nuevas metodologías y dinámicas de refiguración y reinterpretación de los gráficos encontrados en el arte prehispánico. Los sellos de la Cultura Jama-Coaque del norte del Ecuador son la principal fuente de información visual para el desarrollo de esta investigación, que tiene sus comienzos en el año 2010. Figuras zoomorfas, antropomorfas, fitoformas, geométricas y toda clase de composiciones en donde el plano y la representación mínima, son los vértices

de donde se parte para generar metodologías de investigación y representación. El uso de la simetría y la geometría dentro de las estrategias para refigurar lo gráficos prehispánicos, son el eje de este trabajo de investigación (Soto, 2013, p. 2).



Imagen 13, sellos Cultura Jama-Coaque. Fuente: Soto, 2013, p. 2

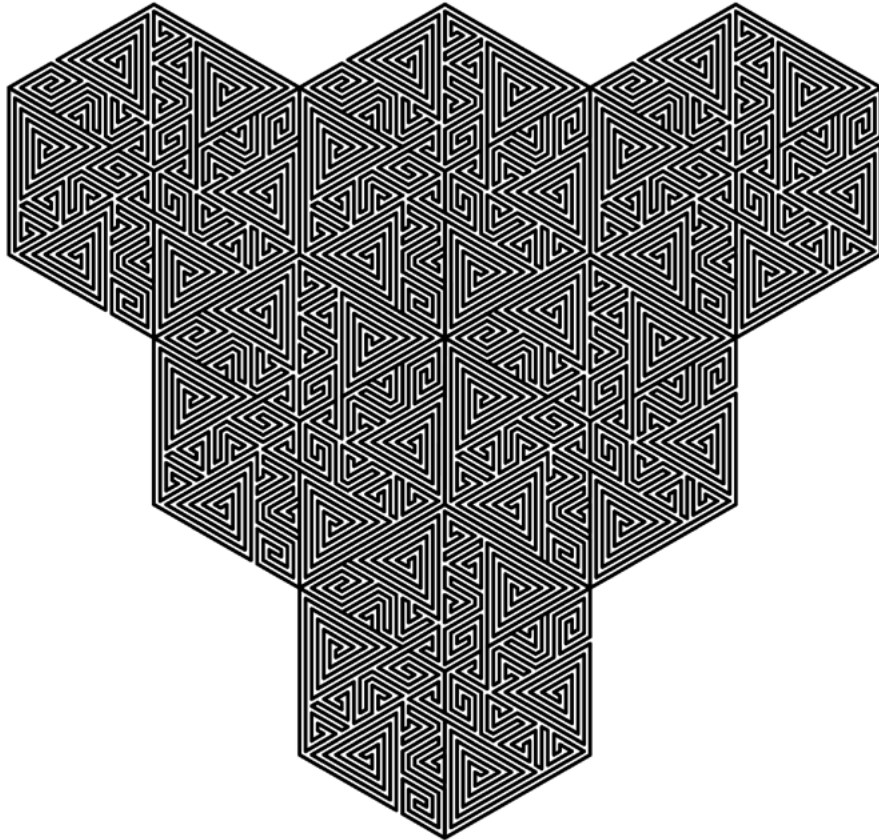


Figura 1, identidad Única. Aplicación de grupos simétricos sobre celda basada en un gráfico de Cultura Jama-Coaque. Fuente: Soto, 2013, p. 12

2.5. Resumen de resultados del marco referencial

Los símbolos, imágenes y creencias de las culturas ancestrales latinoamericanas, denotan ciertos aspectos de la realidad, que no deben de entenderse como creaciones al azar, sino que estos elementos manifiestan una necesidad y responden a una función.

La iconografía de la Cultura Tolita es una de las expresiones más importantes y ricas de la época precolombina, ya que su producción artística, respondía a una necesidad de manifestarse, por medio de la creación de figuras que tenían fines ceremoniales y rituales.

Los antecedentes sobre diseño iconográfico ancestral vienen generados por varios diseñadores que han visto en los signos prehispánicos, un modo de innovar. El intentar componer algo nuevo a partir de figuras del pasado, cambiar su contexto y ponerlo al servicio del diseño gráfico, es entrar en la dinámica del *readymade*.

Como es de conocimiento el *readymade* es un concepto creado por el artista Marcel Duchamp, que consiste en forjar un nuevo concepto y ubicarlo en otro contexto con diferente significado.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

3.1. Hipótesis

El Ecuador conserva una riqueza de códigos visuales con virtudes expresivas que son únicos y propios, presentar estos códigos precolombinos en una producción de significación iconográfica, como legítimos referentes contemporáneos de comunicación del diseño gráfico ecuatoriano.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

- Estudiar y analizar, la iconografía de la cultura Tolita, para su uso como elementos gráficos en el diseño gráfico representativo de Ecuador.

3.2.2. Objetivos específicos

- Contextualizar e identificar las etapas que permitieron su desarrollo sociocultural.
- Investigar, analizar y recopilar información de la iconografía Tolita, representados en sus artesanías.
- Definir las características morfológicas y simbólicas

asociadas tanto a la iconografía Tolita como al diseño gráfico.

- Crear un set iconográfico de las artesanías consideradas más importantes.
- Desarrollar propuestas tanto visuales como narrativas mediante cartelería animada, aplicando leyes y categorías compositivas del Diseño.
- Implementar los elementos gráficos en un producto gráfico.
- Testar entre la población (público objetivo) la idoneidad del uso de la iconografía Tolita en la actualidad.
- Influir en la atmósfera visual, dando importancia y valor a la iconografía Tolita, en un contexto iconográfico saturado de íconos norteamericanos y europeos.

3.3. Metodología

3.3.1. Tipo de estudio

El Ecuador conserva una riqueza de códigos visuales con virtudes expresivas que son únicos y propios, presentar estos códigos precolombinos en una producción de significación iconográfica, como legítimos referentes contemporáneos de comunicación del diseño gráfico ecuatoriano.

Para el desarrollo de este proyecto se debió establecer el tipo de estudio en base al análisis semiótico de la iconografía de la cultura Tolita en función de los objetivos propuestos. Para ello, fue necesario optar por la investigación de tipo cualitativa (investigación documental y de campo), ya que esta metodología se fundamenta en analizar de forma directa y de observación, las representaciones elaboradas en los artefactos por un algún grupo o cultura. Dada la condición los datos fueron descritos e interpretados desde un punto de vista de significación.

3.3.2. Selección del objeto de estudio

Para el análisis de las representaciones en los artefactos, se escogieron artesanías, como: cerámicas, puesto que en éstas se encuentran diversas figuras, formas y símbolos que se procura analizar. Se ha considerado a investigadores

y antropólogos especialistas en el área, a que aporten con su conocimiento dentro de la investigación.

3.3.3. Técnica e instrumentos

- **La entrevista estandarizada abierta:**

Patton (1990) nos dice que la modalidad de entrevista estandarizada “caracterizada por el empleo de un listado de preguntas ordenadas y redactadas por igual para todos los entrevistados, pero de respuesta libre o abierta” (p.288). Esta técnica nos ayudará a conseguir información relevante sobre la cultura estudiada, los lugares donde habitó, museos que tengan sus artesanías, y las figuras y formas representadas dentro de la mismas.

- **Observación directa:**

La observación directa es un recurso fundamental en el intervalo investigativo, ya que permitirá obtener mayor número de datos. Esta técnica se aplicará por medio de una ficha de observación para registrar cada elemento representado en los artefactos.

• Población y muestra

Para el objeto de estudio, se considera acudir a personas especializadas en el tema, como son antropólogos e investigadores, debido a que tienen un extenso conocimiento sobre la iconografía de las culturas ancestrales del Ecuador.

3.3.4. Metodología de análisis: de la imagen al ícono

El método preponderante es el analítico descriptivo, que inicia por la digitalización de las artesanías escogidas, aplicando bipartición y tripartición armónica, basada en aportes teóricos del autor (Milla, 1990), esta metodología consta de lo siguiente:

• Proporciones estáticas

Reconstrucción de diseños y clasificación iconográfica de las formas de los artefactos y los códigos suscritos en ellos, para la creación de propuestas visuales, en base a criterios propuestos por (Milla, 1990):

La equipartición de un cuadrado, un rectángulo o un círculo en formas repetidas define la modulación estática del espacio, dando lugar a la “cuadrícula o red de construcción” en la cual se determina específicamente cada ley de formación armónica iconológica (p. 21)

• Ley de formación de la “bipartición armónica”

En la obra de consulta (Milla, 1990) nos dice que esta ley se produce por el intercambio de rombos y cuadrados que se incorporan continuamente, y que sus líneas conforman una malla de construcción binaria.

• Ley de la “tripartición armónica”

Continuando con la obra de referencia Milla (1990) nos indica que “La tripartición armónica resulta del juego de las diagonales del cuadrado con las diagonales del rectángulo $\frac{1}{2}$, cuyas cruces permiten ubicar los puntos del trazo de las ortogonales respectivas” (p. 22).

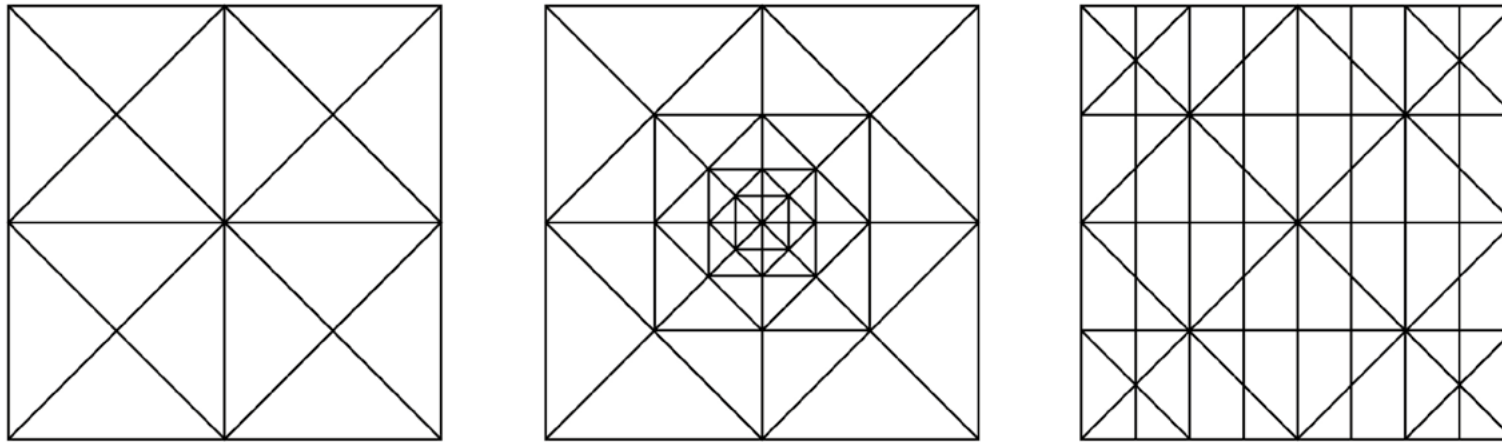


Figura 2, trazado armónico binario. Fuente: Milla, 1990, p. 22

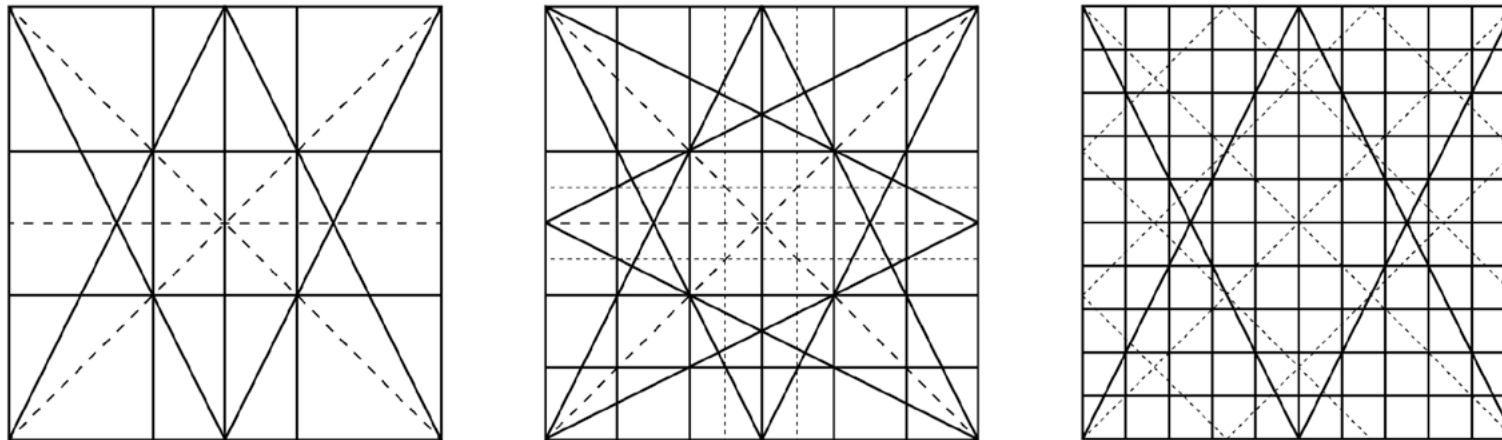


Figura 3, trazado armónico terciario. Fuente: Milla, 1990, p. 22

4. DESARROLLO DEL PRODUCTO

Para el presente proyecto se busca incorporar las principales técnicas que proporciona el *motion graphics* para mejorar la educación desde el diseño gráfico. Según lo planteado a lo largo del proyecto se elaborará varios carteles animados, partiendo por figuras geométricas básicas, donde se utilizará el efecto *morphing* para ir dando forma a los artefactos más representativos de la cultura Tolita del Ecuador. Para ello se recopilará información y varias imágenes de los artefactos ya mencionados, que posteriormente serán vectorizados, donde se desarrollará los conceptos tanto visuales como narrativos, para dar a conocer a estudiantes y público en general, el significado de sus símbolos y la potencia iconográfica de esta cultura precolombina.

4.1. Briefing: descripción del proyecto

4.1.1. Datos

Fecha: 15 de junio de 2021
Cliente: Casa de la cultura ecuatoriana
Product Owner de Cliente: Benjamín Carrión
Project Manager Agencia: CCE

Tabla 1, Datos para *briefing*. Fuente: Creación propia

4.1.2. Cliente

- **¿Por qué contacta con nosotros?:**

Queremos un diseño de la Cultura Tolita que mezcle los procesos creativos e innovadores que necesita el diseño ecuatoriano. Necesitamos construir una nueva iconografía híbrida entre lo ancestral y lo digital.

- **¿Qué realizan?**

La Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión, es el espacio democrático inclusivo donde promueve y difunde las artes, letras, pensamiento nacional e internacional, patrimonio y otras manifestaciones culturales, mediante la gestión de bienes, productos, servicios culturales de calidad, para el disfrute, enriquecimiento y realización espiritual de la sociedad ecuatoriana.

- **¿Dónde está?**

La Casa de la Cultura Ecuatoriana está en Ecuador.

4.1.3. Briefing Creativo

- **Descripción de la empresa:**

La Casa de la Cultura Ecuatoriana se maneja de una forma seria, ya que su público objetivo disfruta de la cultura y es aficionado a las artesanías, gente culta que aprecia esos detalles de las poblaciones antiguas.

- **¿Qué decir?**

Emocional: Recordación, satisfacción, felicidad.

Racional: Identidad, simbología, diseño étnico.

- **Elección de beneficios:**

Recordación
Identidad

- **Priorización de Beneficio:**

Identidad
Recordación

- **Redactar el mensaje básico:**

Revive la identidad del Ecuador ancestral

- **¿Por qué? ¿Cuál es el motivo?**

Porque inspira al crecimiento y elaboración de proyectos de diseño gráfico que contengan una base cultural fuerte.

- **Grupo objetivo:**

- Personas que son coleccionistas de artesanías
- Personas que estén interesados por lo cultural
- Estudiantes que ven en la iconografía ancestral una forma de inspiración
- Masculino y femenino

4.1.4. Piezas a crear

- **¿Qué decir?**

- **Eslogan:**

La Cultura Tolita, una expresión simbólica del Ecuador.

- **Tono:**

Informativo y expresivo

- **Estilo:**

Educativo

- **Atmósfera:**

Laboral y estudiantil

- **Gráfica:**

Set iconográfico
Cartel animado

- **Target:**

18 a 45 años

Masculino y femenino

4.2. Presentación del producto o del ámbito en el que se inscribe

Las técnicas utilizadas en los carteles animados son las que generan la estructura nombrada - La Cultura Tolita, una expresión simbólica del Ecuador, que tiene una duración de 14 segundos por cartel.

El formato de los carteles animados se denomina con el nombre de *short animation* y conforma la parte final de la contribución. Para realizar la animación se toma como paso fundamental la elección de cinco referentes de los artefactos de La Cultura Tolita, que inicia por la digitalización aplicando bipartición y tripartición armónica para la esquematización y creación del set iconográfico. Una vez diseñados los íconos se los utilizó con el fin de que sirvan como base para la composición de los carteles.

En la animación el *moodboard* es una herramienta visual que ayuda a sintetizar conceptos y puede servir de inspiración para expresar ideas, estilos y colores.

En el medio de la animación un *storyboard* es un conjunto de ilustraciones organizadas y puestas de forma secuencial con el propósito de servir de guía para previsualizar una animación.

Para nuestro proyecto se utilizó el *storyboard* como herramienta para planificar la estructura narrativa.

Y como paso final del proceso previo a la animación se utilizó el *animatic*, que es una herramienta aplicada en el mundo audiovisual, para dar movimiento a imágenes estáticas, con el fin de reducir errores durante el rodaje definitivo.

4.3. Proceso creativo de los íconos

• *Moodboard*

El *moodboard* nos ayudará para la inspiración y diseño de la composición de los carteles, ubicación de elementos, definición de la línea gráfica y elección de colores para aplicarlos en la gama cromática de los íconos y carteles.



Imagen 14, *moodboard*. Fuente: creación propia

• Referencias

Para el proceso creativo se seleccionaron 5 artesanías de creación Tolita que van a servir de referencia para el diseño de la iconografía, sin embargo, las figuras escogidas no conforman la totalidad de artefactos de esta cultura, esto debido a la facilidad de información y a los lugares que se tuvo acceso, es por ello que se eligió las artesanías que más llamaron la atención según al criterio del investigador. En la tabla Nro. 2 al 6 se realizó una síntesis descriptiva de cada figura seleccionada para el estudio. Para obtener una mayor información de las fichas de observación ir a los anexos 2 al 7.



Imagen 15, referencias de los artefactos La Tolita. Fuente: creación propia

• Bocetos

Una vez seleccionadas las artesanías de referencia, se continuó con el proceso de bocetaje, con el propósito de realizar numerosas pruebas y con el objetivo de generar ideas rápidas ya sean convergentes o divergentes, esta fase será importante para pensar a lápiz y optimizar el tiempo.

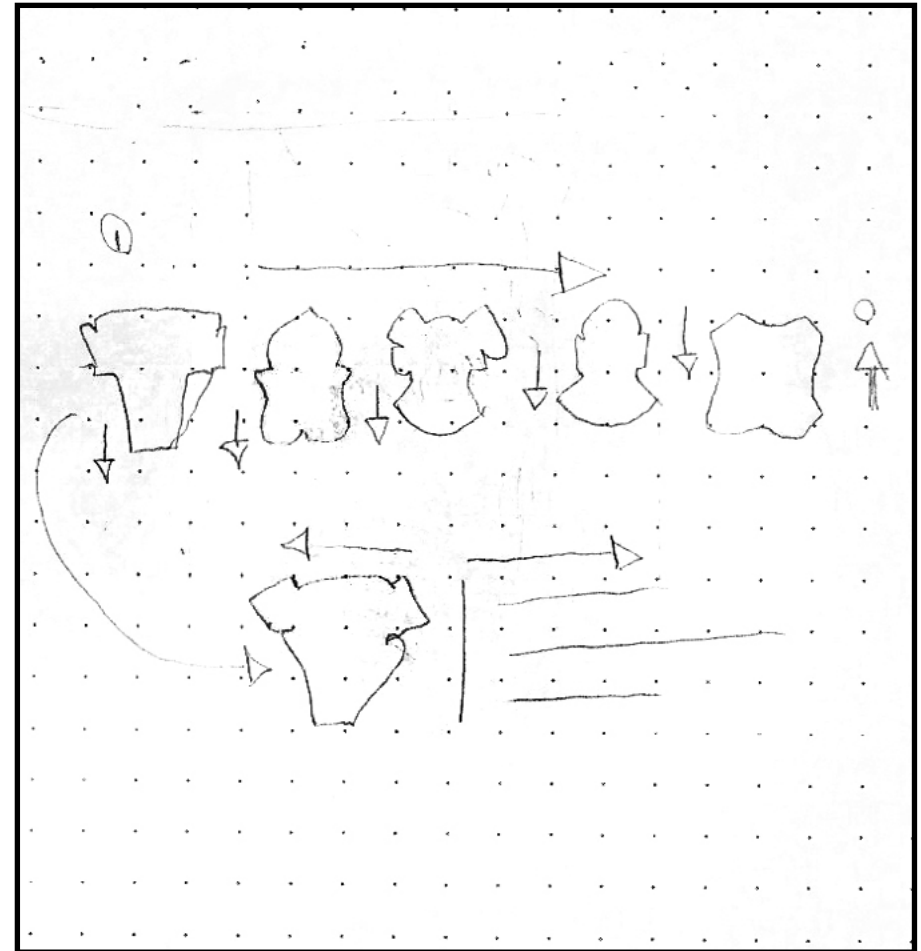


Imagen 16, resultado bocetaje 1.
Fuente: creación propia

• Bocetos

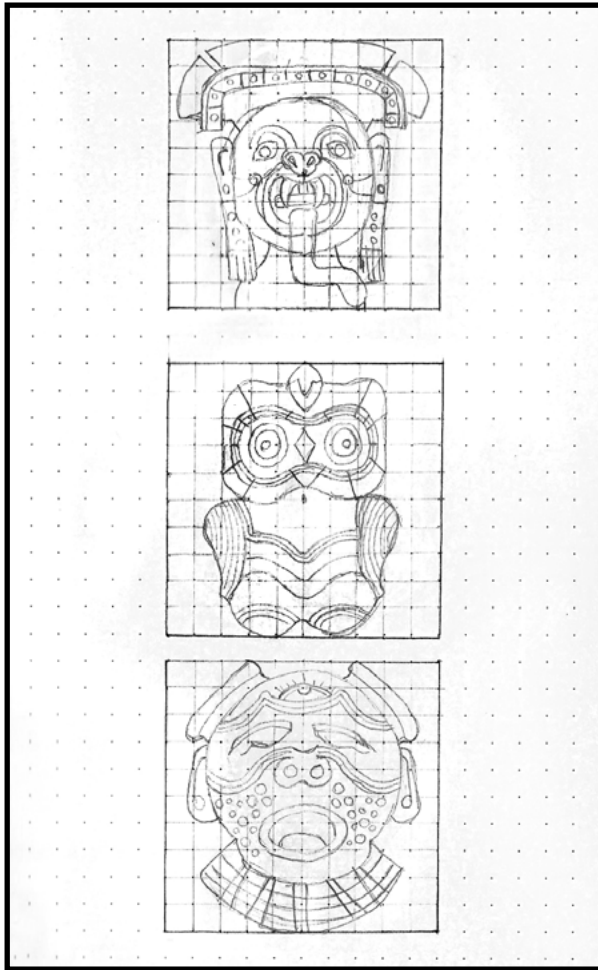


Imagen 17, resultado bocetaje 2.
Fuente: creación propia

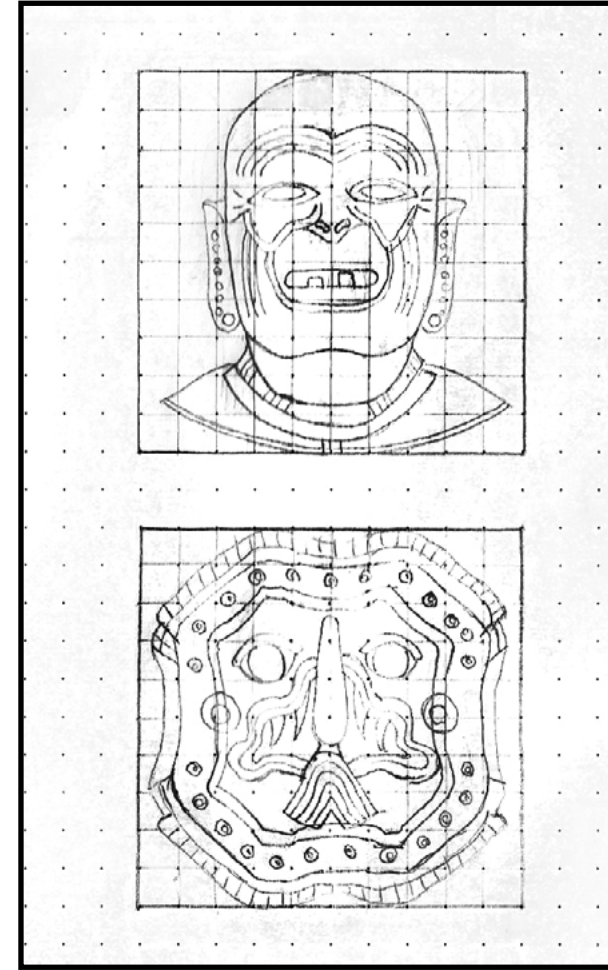


Imagen 18, resultado bocetaje 3.
Fuente: creación propia

• Retícula de construcción

La retícula de construcción nos servirá de guía para el refinamiento y digitalización de los referentes seleccionados, esto contribuirá a que todos los íconos tengan una consistencia de estilo, armonía visual y una estética organizada. Esta herramienta se usará para crear formas geométricas, esquematizar y sintetizar la realidad para diseñar íconos en base a criterios propuestos de bipartición y tripartición.

1 cuadrícula, 2 trazado armónico binario y 3 trazado armónico terciario.

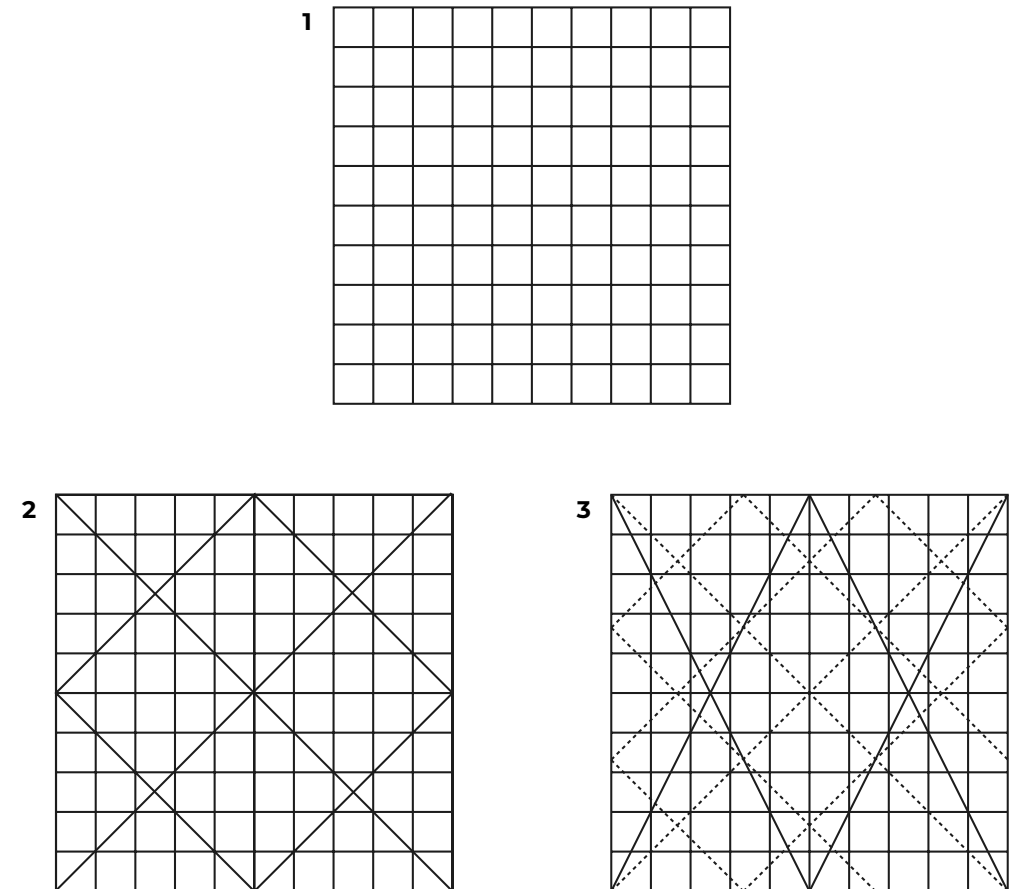
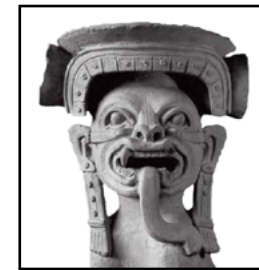
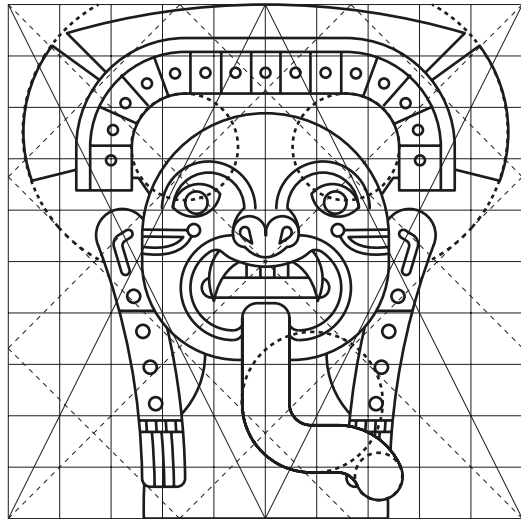


Figura 4, utilización de retículas. Fuente: creación propia

• Refinamiento felino



Referente



Ley de tripartición armónica



Lineal



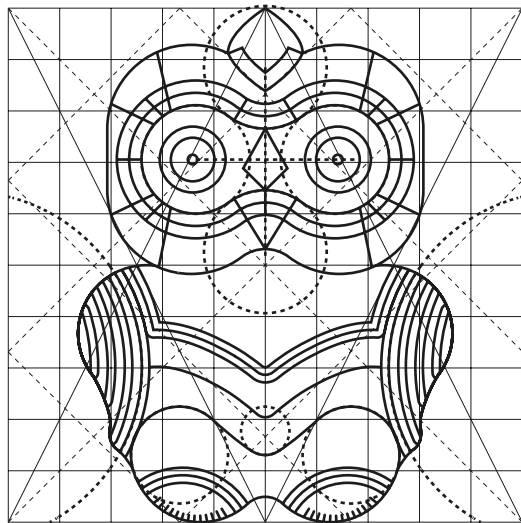
Color

Figura 5, construcción de iconografía. Fuente: creación propia

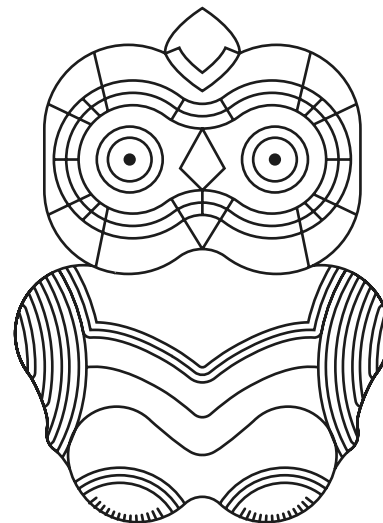
• Refinamiento búho



Referente



Ley de tripartición armónico



Lineal



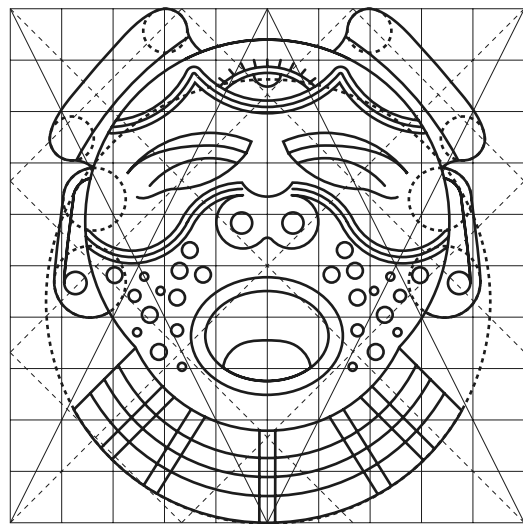
Color

Figura 6, construcción de iconografía. Fuente: creación propia

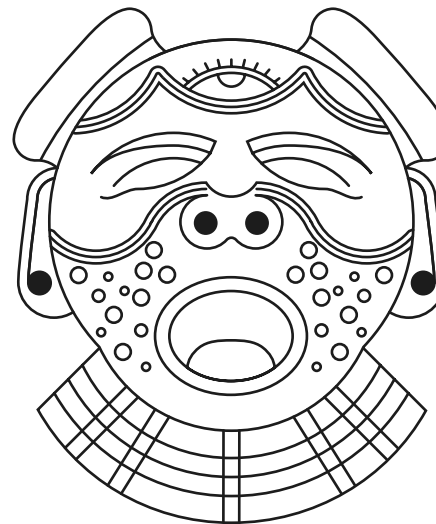
• Refinamiento cabeza trofeo



Referente



Ley de tripartición armónico



Lineal



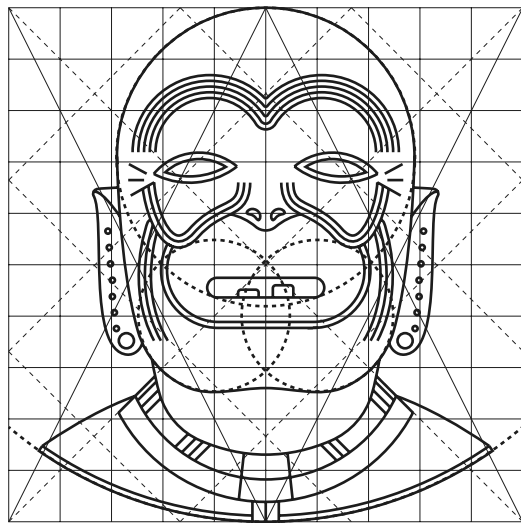
Color

Figura 7, construcción de iconografía. Fuente: creación propia

• Refinamiento anciano



Referente



Ley de tripartición armónico



Lineal



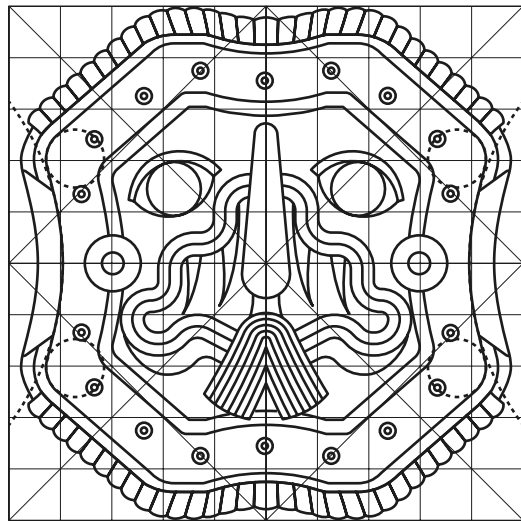
Color

Figura 8, construcción de iconografía. Fuente: creación propia

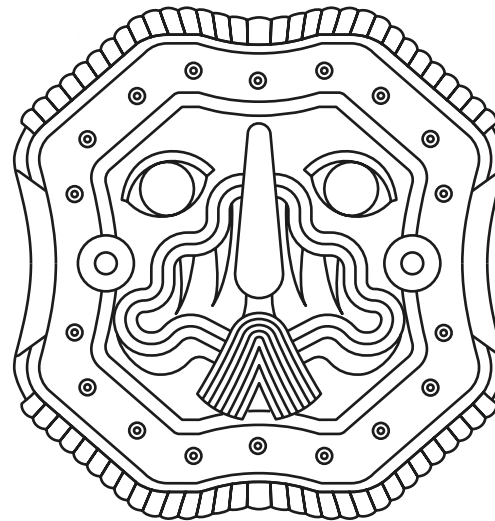
• Refinamiento máscara



Referente



Ley de bipartición armónico



Lineal



Color

Figura 9, construcción de iconografía. Fuente: creación propia

• Íconos *responsive* felino



Figura 10, íconos *responsive*. Fuente: creación propia

• **Íconos *responsive* búho**



Figura 11, íconos *responsive*. Fuente: creación propia

• Íconos *responsive* cabeza trofeo

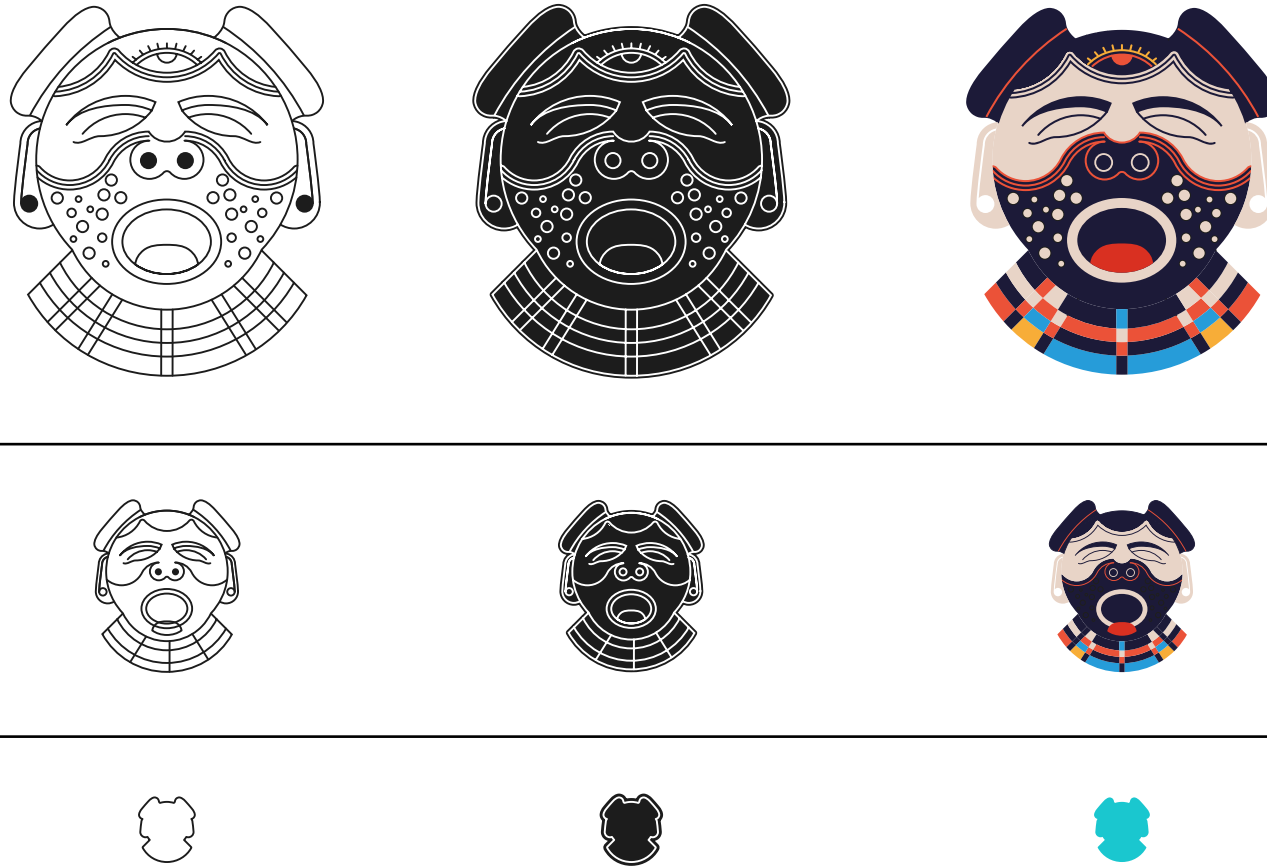


Figura 12, íconos *responsive*. Fuente: creación propia

• Íconos *responsive* anciano

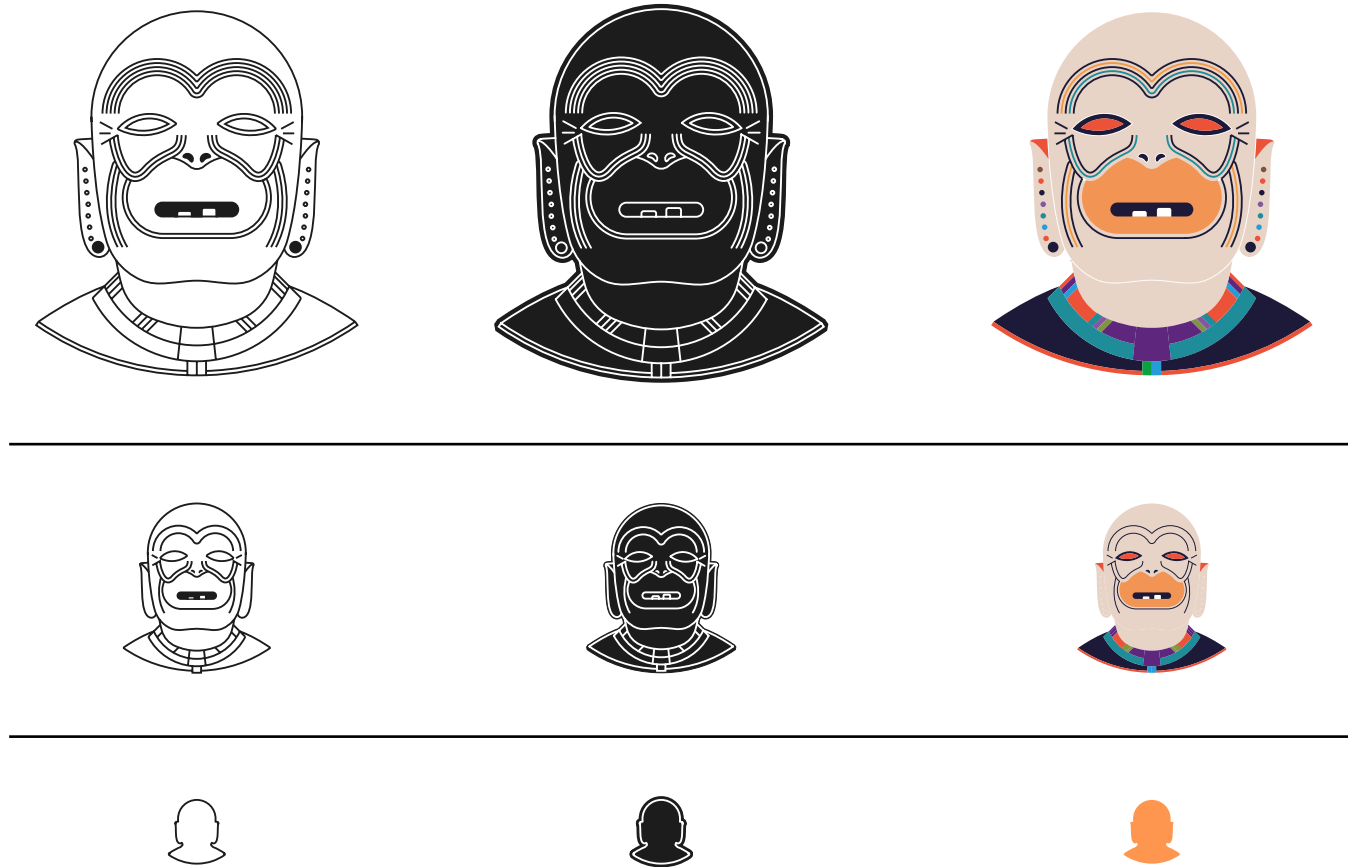


Figura 13, íconos *responsive*. Fuente: creación propia

• Íconos *responsive* máscara

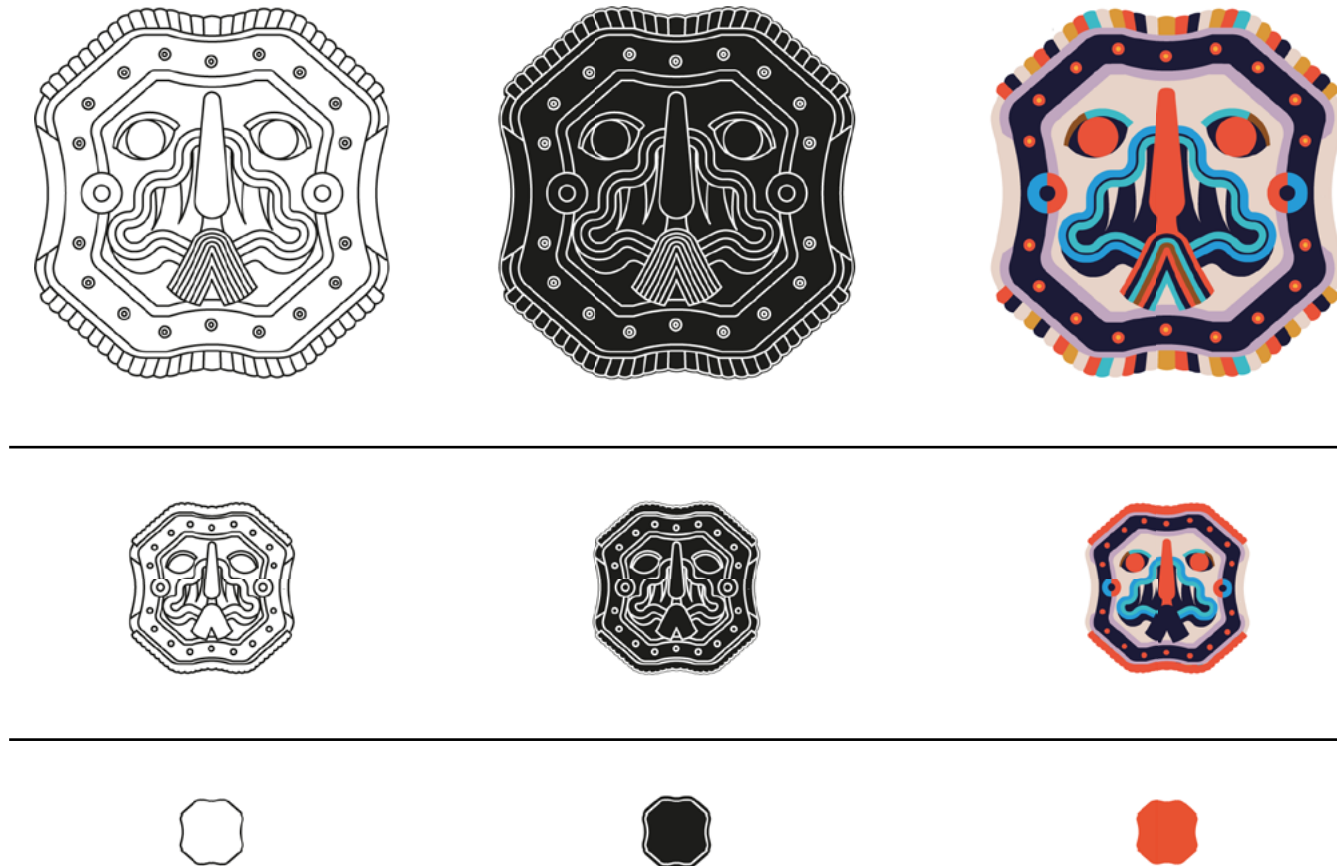


Figura 14, íconos *responsive*. Fuente: creación propia

4.4. Proceso creativo de los carteles

Partiendo de la iconografía diseñada de La Tolita, se lo utilizó como base para generar la estructura de los carteles, como segundo paso se aplicó la gama cromática que fue seleccionada a partir del *moodboard*, como siguiente paso se añadió sombras para darle cierto volumen y se ubicó la tipografía experimental personalizada, posteriormente se añadió figuras geométricas para experimentar en su composición. Estos patrones geométricos provienen de la inspiración al observar en las artesanías Tolita, la utilización constante de círculos, líneas y triángulos.

El círculo una figura que se hallaba con tanta regularidad en la expresión cultural del hombre.

Habéis visto que todo lo que hace el indio lo hace en un círculo, y todas las cosas tienden a ser redondas. En los días de antaño, cuando éramos un pueblo fuerte y feliz, todo nuestro poder nos ven a del círculo sagrado de la nación, y en tanto el círculo no se rompió, la nación floreció. El árbol florido era el centro vivo del círculo, y el círculo de las cuatro direcciones lo nutría [...] Todo lo que hace el poder del Mundo se hace en un círculo. El cielo es circular y he oído decir que la tierra es redonda como una bola, y también las estrellas son redondas. El viento en su fuerza máxima, se arremolina. Los pájaros

hacen sus nidos en forma de círculo, pues tienen la misma religión que nosotros. El sol sale y se pone en un círculo. La Luna hace lo mismo, y ambos son redondos. Incluso las estaciones, con sus cambios, forman un gran círculo y siempre regresan a donde estaban. La vida del hombre es un círculo de infancia a infancia, y así en todas las cosas en que se mueve el poder. Nuestros tipis eran circulares como los nidos de los pájaros, y estaba siempre dispuestos en círculo, el círculo de la nación, un nido hecho de muchos nidos en el que el Gran Espíritu quería que cobijásemos a nuestros hijos (Pisi, 2008, p. 26).



Imagen 19, figurilla de cerámica con rasgos de felino.
Fuente: Ugalde, 2009, p. 107

• Elección de colores

El color es una parte esencial que nos ayuda a conectarnos con el mundo en que vivimos, y entender la manera de cómo se apreciaban los colores en el pasado, es fundamental para adentrarnos al pensamiento de las culturas prehispánicas. Sánchez (2018) nos informa que “las culturas de la costa ecuatoriana compartían la cosmovisión andina, que entendía que los objetos estaban imbuidos de espíritu, denominado camay en quechua”(p. 21). Este espíritu representado como energía, lo expresaban en los objetos y los colores utilizados en el arte precolombino, surge de la gama cromática que proviene de la naturaleza.

En la entrevista realizada durante la investigación, Martínez (2021) comenta “existe un pantone arqueológico que es el color de la arqueología antigua que es el verde, el naranja, el color barro y los colores usados de la tierra, tintes minerales”.

De acuerdo con Flores (2021), señala:

Las tres culturas del Desarrollo Regional (c. 500 a.C.-500 d.C.) colorearon sus piezas con una misma paleta cromática, y la pregunta es si hay algo detrás. La Tolita y Jama Coaque decoraron sus figuras cerámicas con los mismos colores: negro, blanco, rojo, amarillo y verde; en

cambio, Bahía que está más al sur, vecino de Guangala, sustituyó el verde por el gris azulado (Flores, p. 22).

Es por ello que la elección de colores para la composición de los carteles e íconos, están inspirados en las artesanías precolombinas, puesto que se observa un uso prolongado de colores primarios y la mezcla de estos que dan como resultado los colores secundarios como el verde, morado y naranja.



Imagen 20, collar cuentas, Manteño - Huancavilca.
Fuente: Flores, 2021, p. 8

• Elección de tipográfica y personalización

En el año 2010 la diseñadora Julieta Ulanovsky, fue la encargada de desarrollar la tipografía Montserrat, inspirada en el barrio porteño Montserrat, pues nace como una fuente que evidencia esas señales del pasado.

Esta fuente se ha utilizado por su legibilidad, sencillez y estilo geométrico, características que han dado la posibilidad para la experimentación y personalización, puesto que han servido para el uso y composición en los carteles Tolita, su fácil manipulación ha permitido extender posibilidades en el proceso creativo, que consiste en el aumento de figuras geométricas como el rombo, líneas y círculos, la síntesis de todo lo mencionado, complementan y dan una estética ancestral, con el fin de aludir a los elementos y patrones aplicados en los artefactos de las culturas precolombinas.



Imagen 21, Artesanía Jama Coaque.
Fuente: Sánchez, 2021, p. 9

• Felino geométrico



Referente



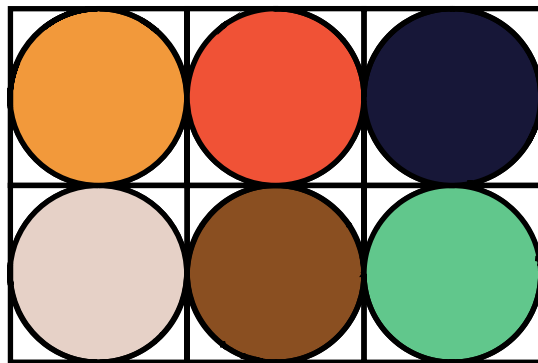
Ícono



Felino geométrico

Figura 15, proceso de composición: referente, ícono y felino geométrico.
Fuente: creación propia

• Gama cromática: felino



Paleta de colores



Felino colorido

Figura 16, gama cromática: felino. Fuente: creación propia

• Búho geométrico

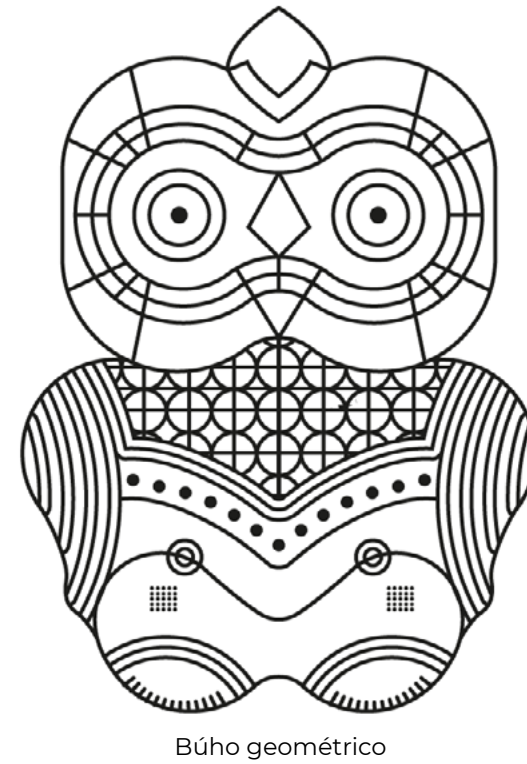
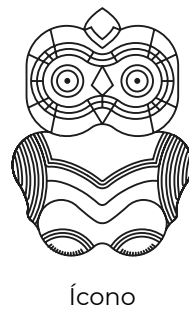
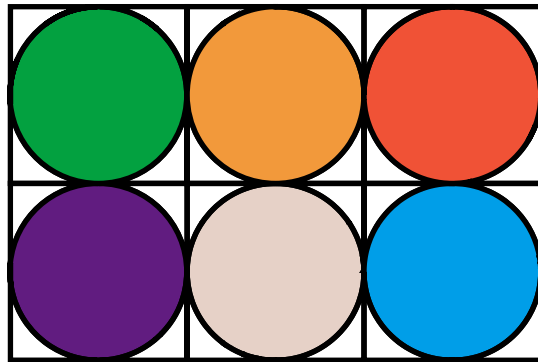


Figura 17, proceso de composición: referente, ícono y búho geométrico.
Fuente: creación propia

• Gama cromática: búho



Paleta de colores



Búho colorido

Figura 18, gama cromática: búho. Fuente: creación propia

• Cabeza trofeo geométrico

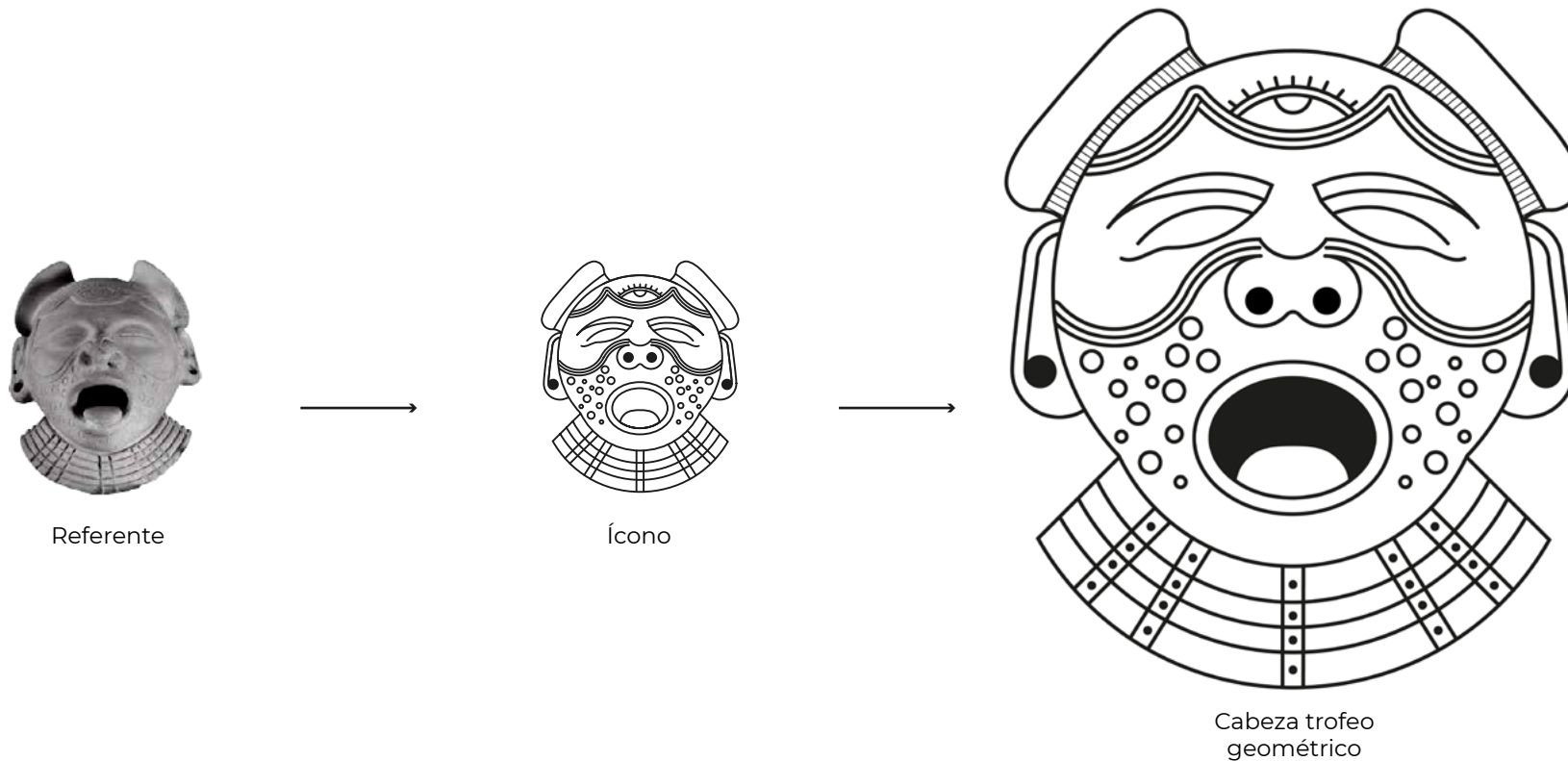
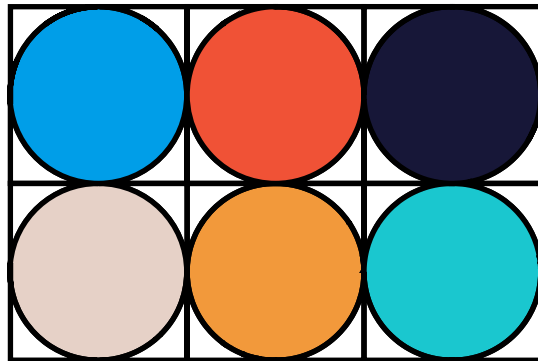


Figura 19, proceso de composición: referente, ícono y cabeza trofeo geométrico.
Fuente: creación propia

• Gama cromática: cabeza trofeo



Paleta de colores



Cabeza trofeo colorido

Figura 20, gama cromática: cabeza trofeo. Fuente: creación propia

• Anciano geométrico

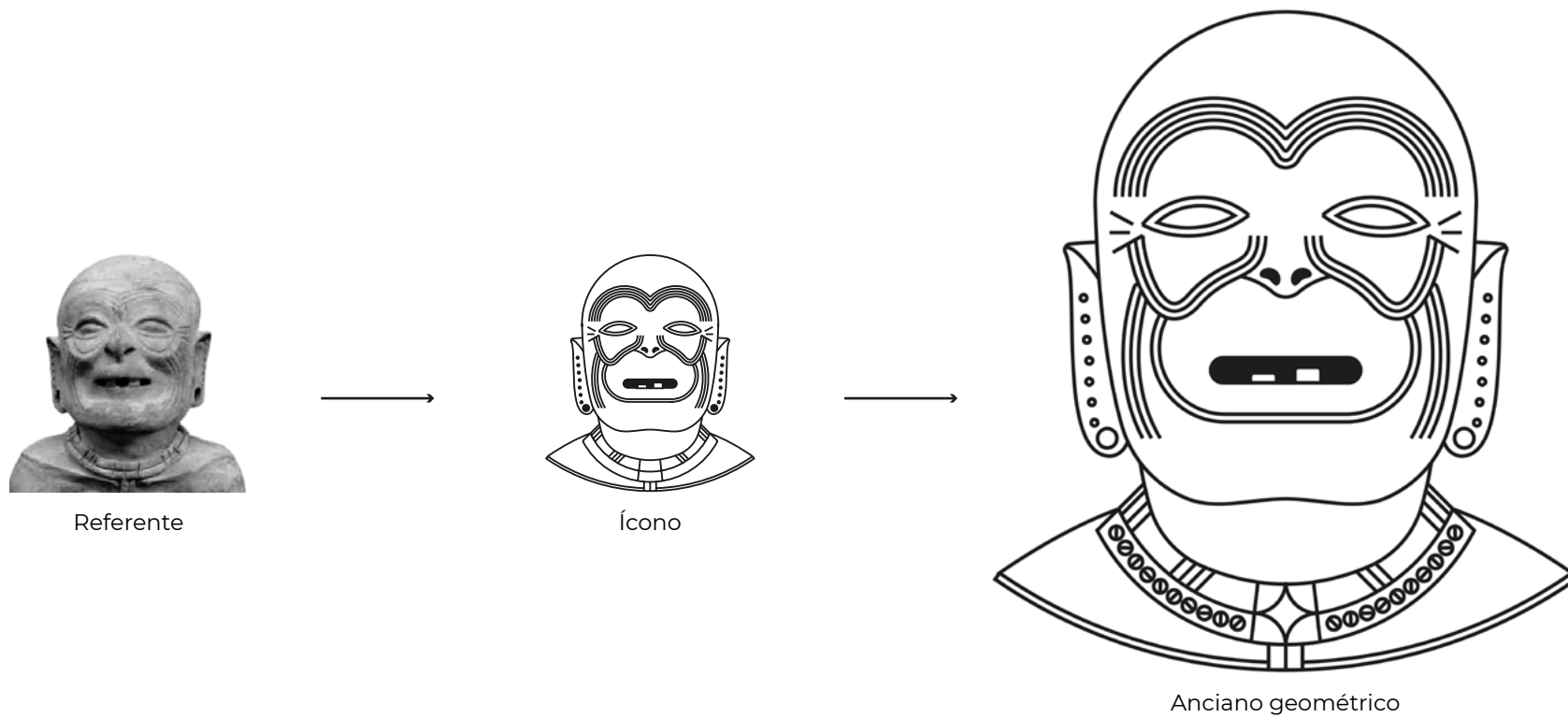
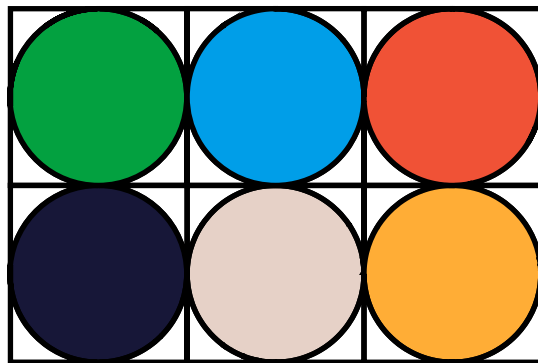


Figura 21, proceso de composición: referente, ícono y anciano geométrico.
Fuente: creación propia

• Gama cromática: anciano



Paleta de colores



Anciano colorido

Figura 22, gama cromática: anciano. Fuente: creación propia

• **Máscara geométrica**

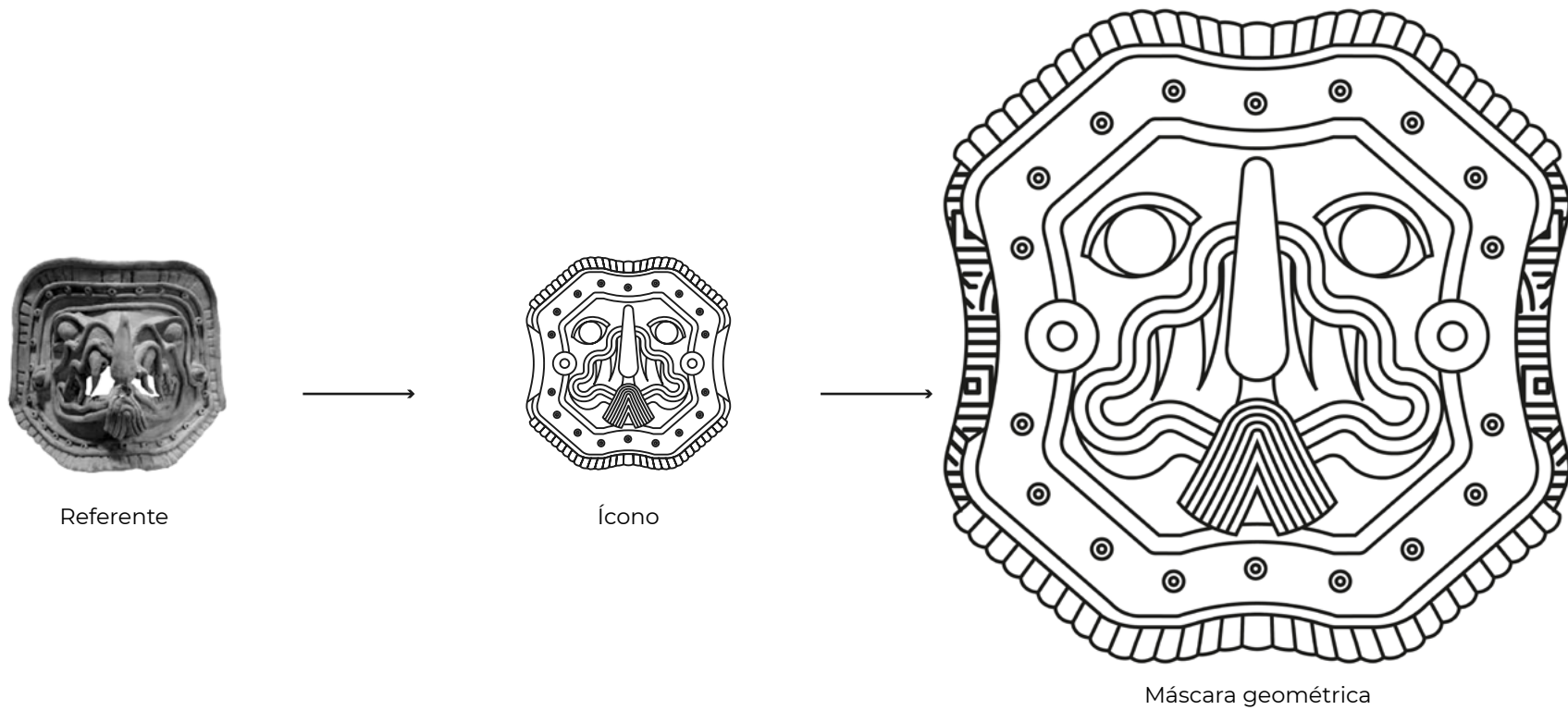
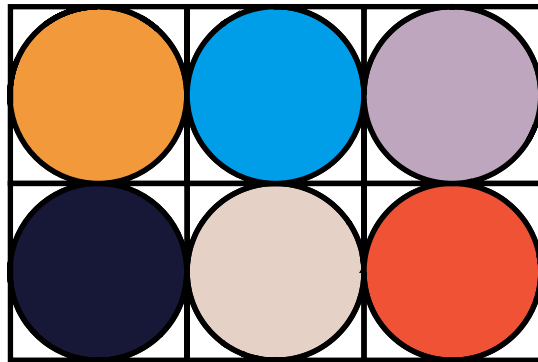


Figura 23, proceso de composición: referente, ícono y máscara geométrica.
Fuente: creación propia

• Gama cromática: máscara



Paleta de colores



Máscara colorida

Figura 24, gama cromática: máscara. Fuente: creación propia

• Tipografía y personalización

Tipografía: Montserrat-regular

FELINO

Tipografía: modificada

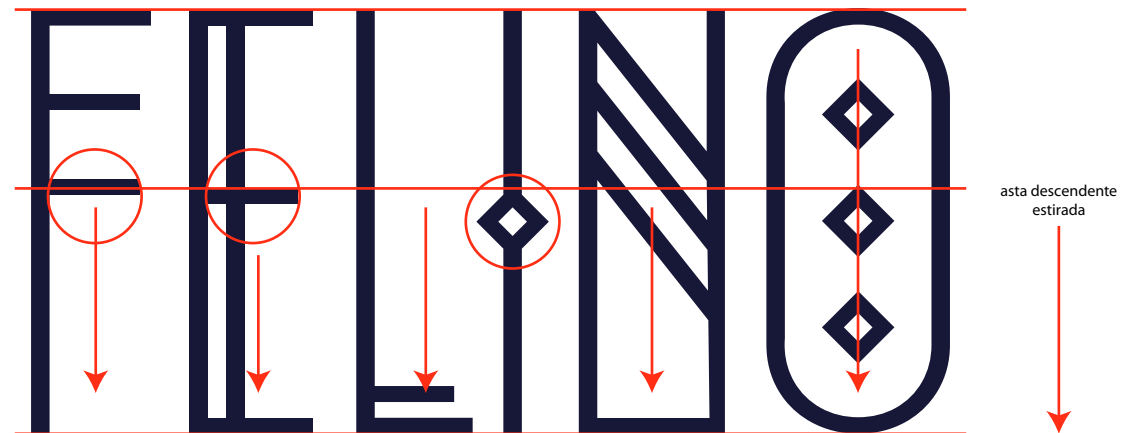


Imagen 22, tipografía personalizada. Fuente: creación propia

• Tipografía y personalización

Tipografía: Montserrat-regular

BÚHO

Tipografía: modificada

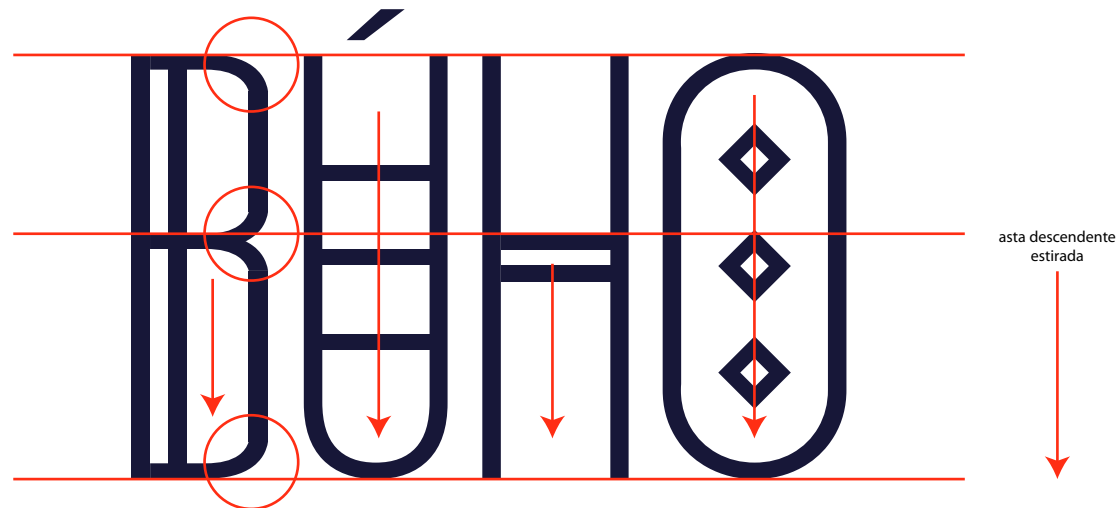


Imagen 23, tipografía personalizada. Fuente: creación propia

• Tipografía y personalización

Tipografía: Montserrat-regular

TROFEO

Tipografía: modificada

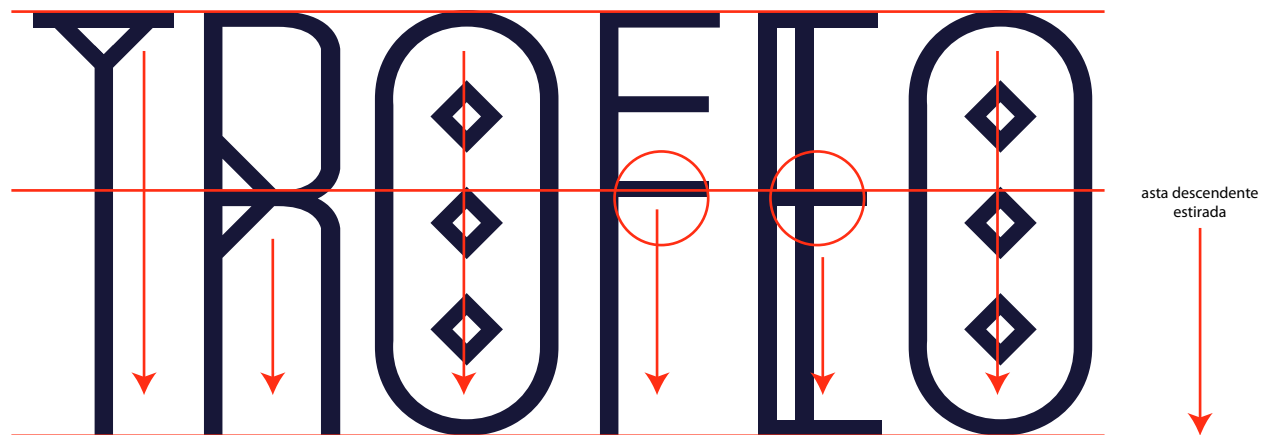


Imagen 24, tipografía personalizada. Fuente: creación propia

• Tipografía y personalización

Tipografía: Montserrat-regular

ANCIANO

Tipografía: modificada

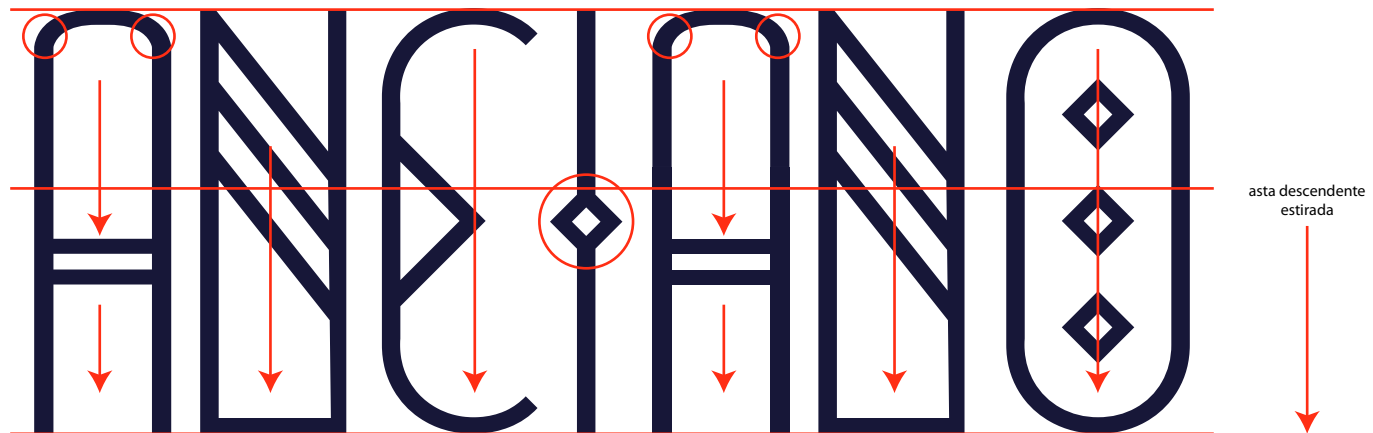


Imagen 25, tipografía personalizada. Fuente: creación propia

• Tipografía y personalización

Tipografía: Montserrat-regular

MÁSCARA

Tipografía: modificada

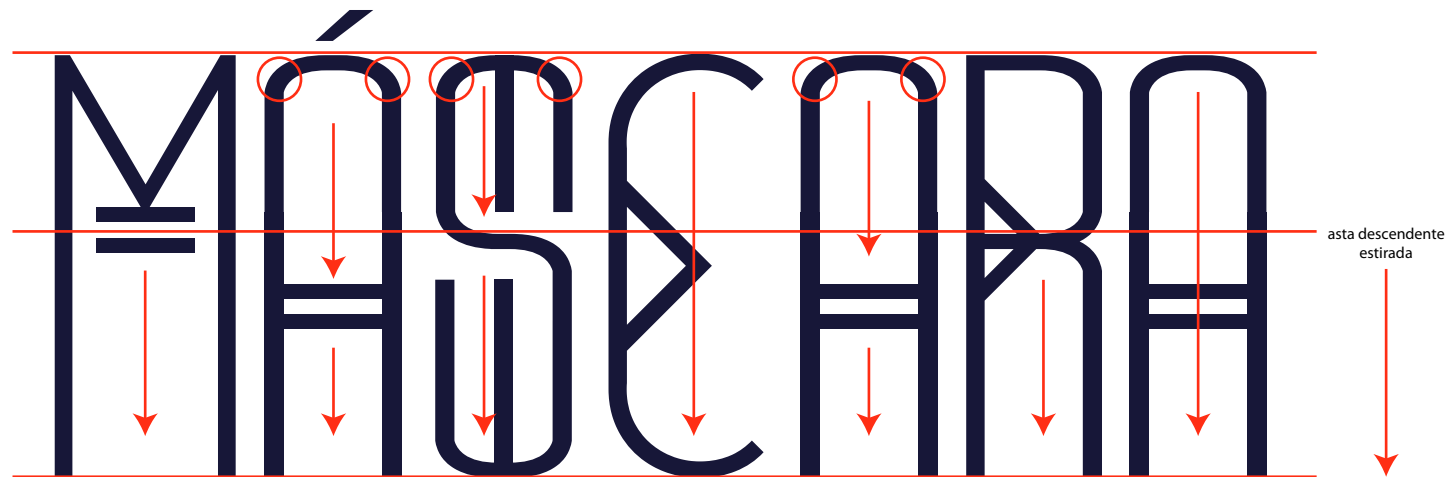


Imagen 26, tipografía personalizada. Fuente: creación propia

4.5. Proceso creativo de la animación

• Storyboard

Después de contar con los diseños de los carteles finalizados, se continuó con el proceso de animación, que inicia por el *storyboard*, en donde a cada cartel se lo ordenó de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para crear una narrativa y entenderla, previsualizar la animación y planificar la estructura de los carteles.

La narrativa de cada cartel dura 14 segundos y se repite regularmente cada cierto tiempo de forma cíclica, la manera en que se la quiso representar desde un punto de vista significativo es la del eterno retorno, ya que las culturas ancestrales tenían la creencia de que si el ser humano moría no finalizaba ahí, sino que reencarnaba en otro ser.

En la parte intermedia de la historia animada, el fondo del cartel cambia a un color gris, acto seguido aparece la ilustración lineal por encima de cada una de las ilustraciones con movimientos sutiles. Toda la composición pretende representar a un viaje de transición al mundo interior y para llegar a ese estado mental, las culturas ancestrales lo conseguían por medio de sustancias vegetales rituales, estos sicotrópicos les

daban acceso para ingresar a aquel mundo, donde se conectaban con el alma y el espíritu.



Imagen 27, escultura de barro que representa a un caimán sobrenatural.
Fuente: luismaram.com

• **Storyboard felino**

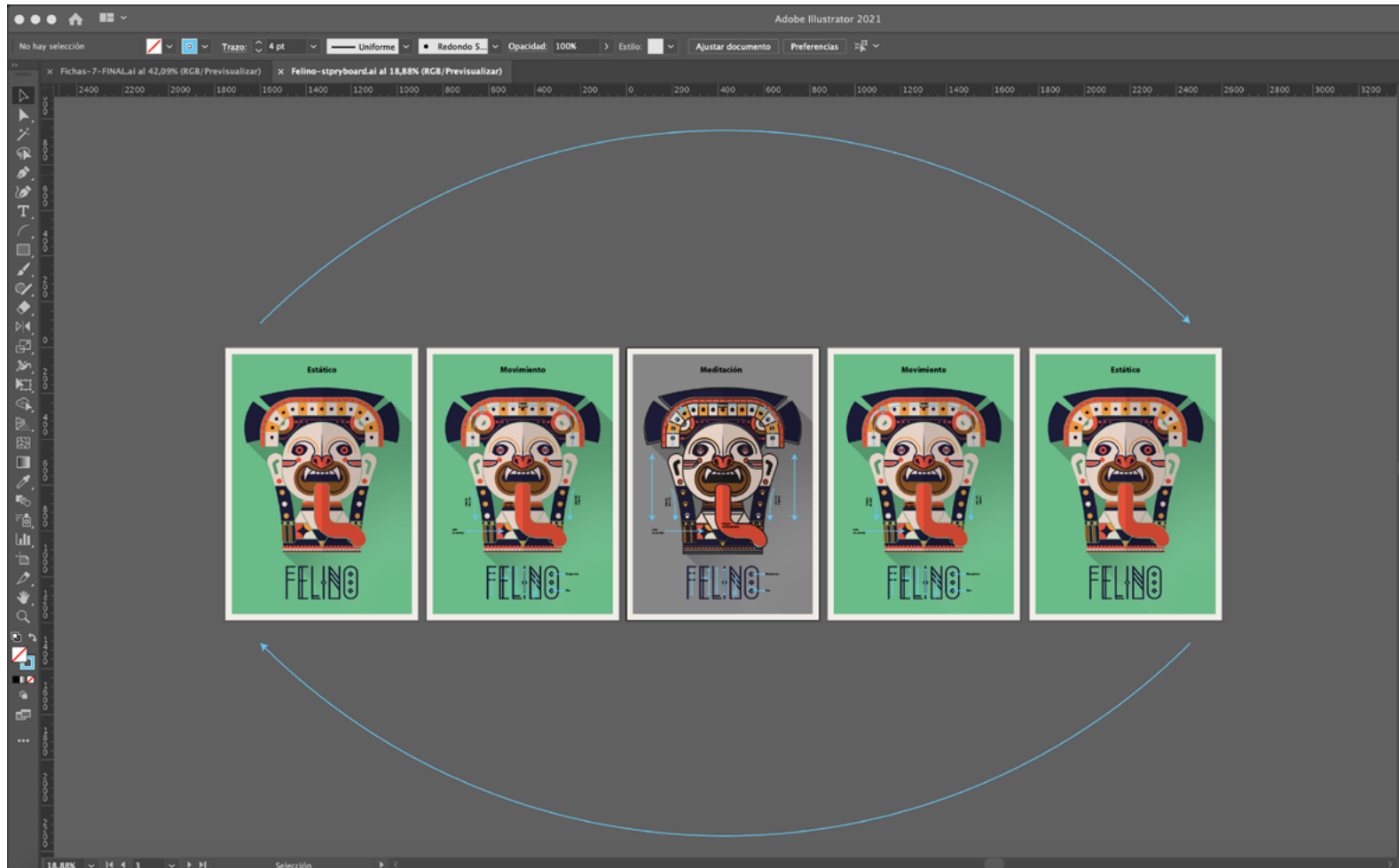


Imagen 28, storyboard felino. Fuente: creación propia

• **Storyboard búho**

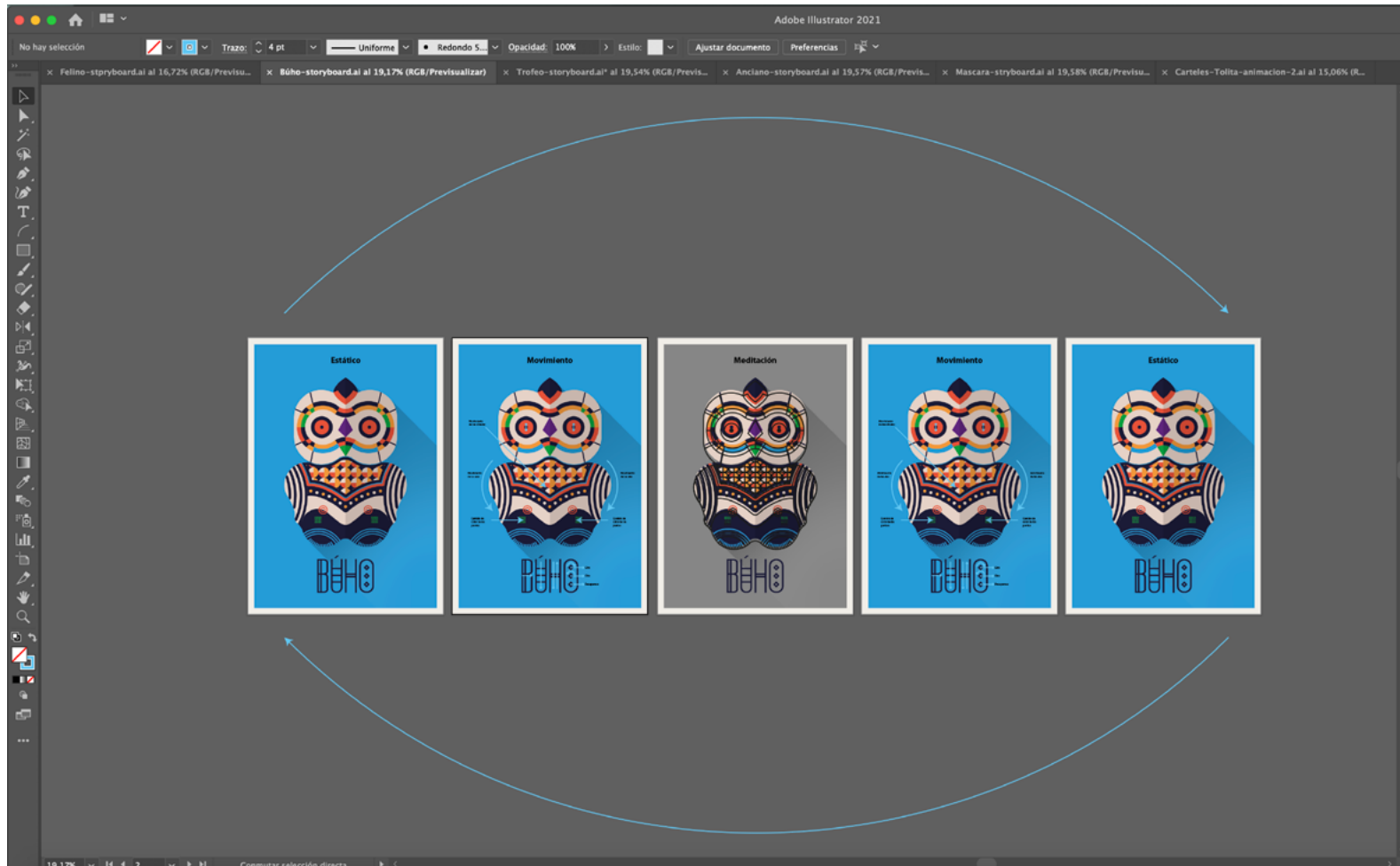


Imagen 29, storyboard búho. Fuente: creación propia

• **Storyboard trofeo**



Imagen 30, *storyboard* trofeo. Fuente: creación propia

• Storyboard anciano



Imagen 31, storyboard anciano. Fuente: creación propia

• **Storyboard máscara**

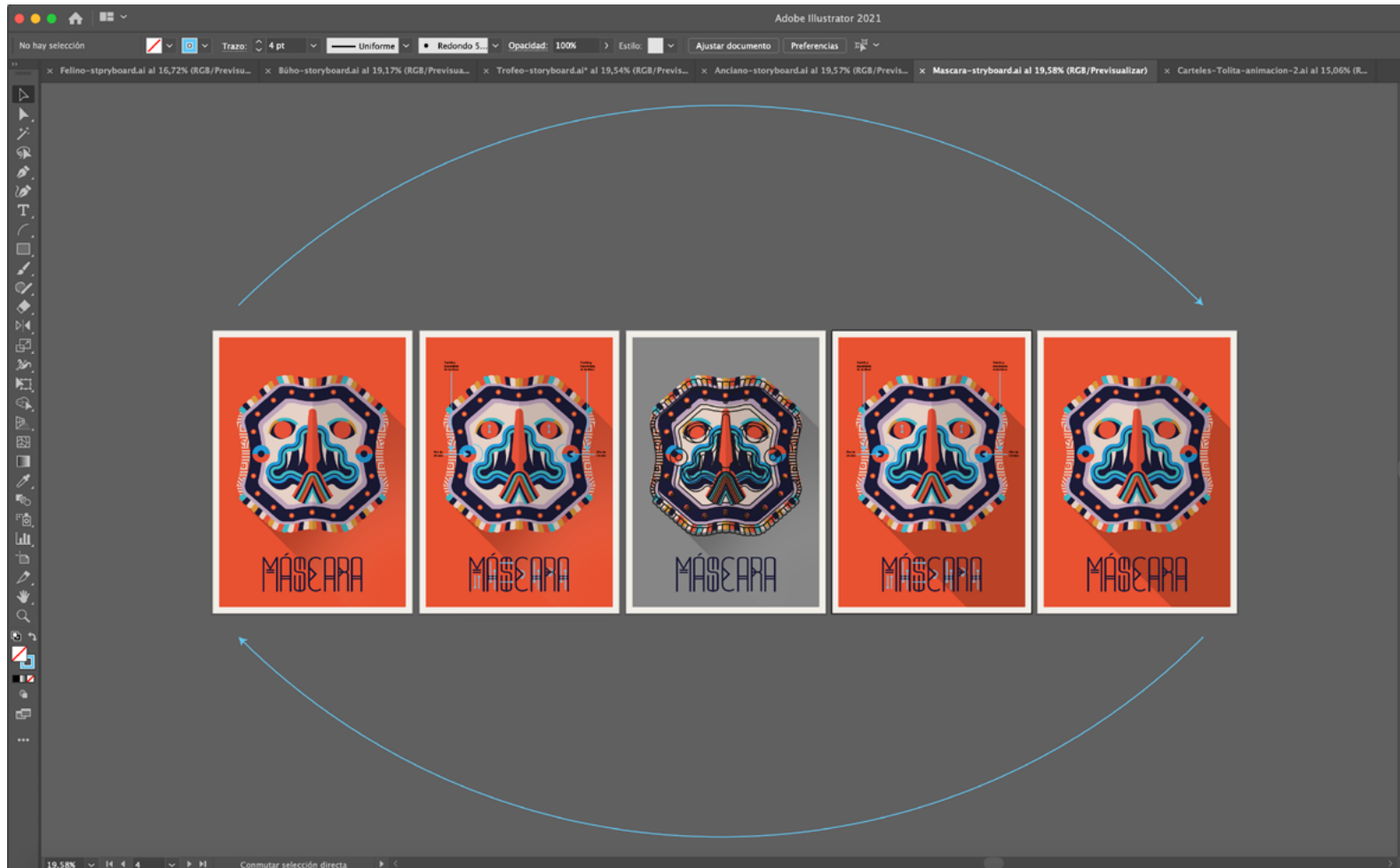


Imagen 32, storyboard máscara. Fuente: creación propia

• *Animatic*

Consecuentemente se utilizó la herramienta *animatic*, ya que esta herramienta se la aplica en el mundo audiovisual y que sirve para dar movimiento a las imágenes estáticas. Este paso empezó antes de que se realice la animación definitiva de los carteles, por lo que permitió determinar las ideas de lo que se desea realizar, lo cual se procuró reducir errores.

El programa que se utilizó para hacer el *animatic* y por consiguiente la animación, es el que pertenece al paquete de adobe como es *after effects*.



Imagen 33, figura del felino con rasgos humanoides.
Fuente: eluniverso.com

• Animatic felino

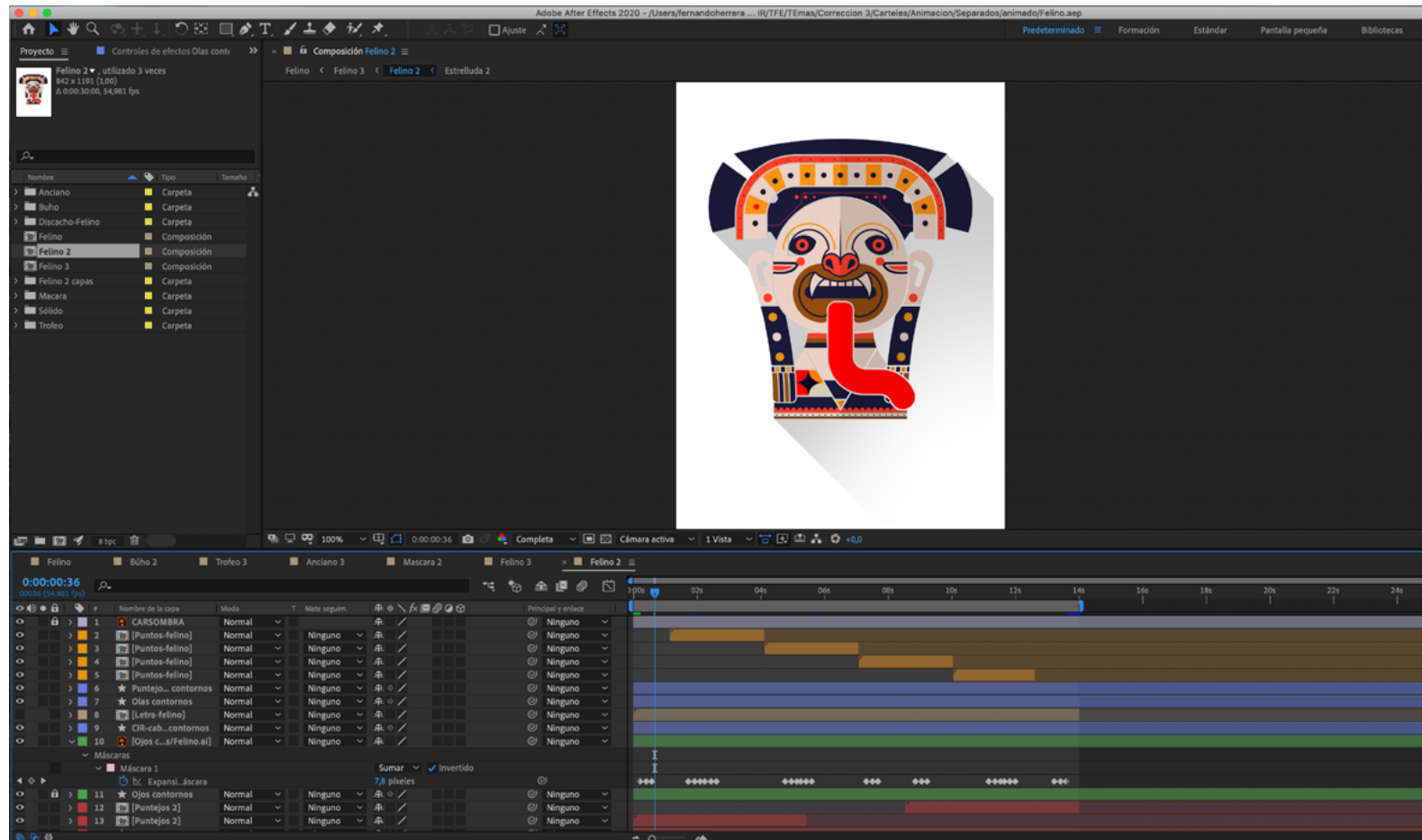


Imagen 34, animatic felino en after effects.
Fuente: creación propia

• **Animatic búho**

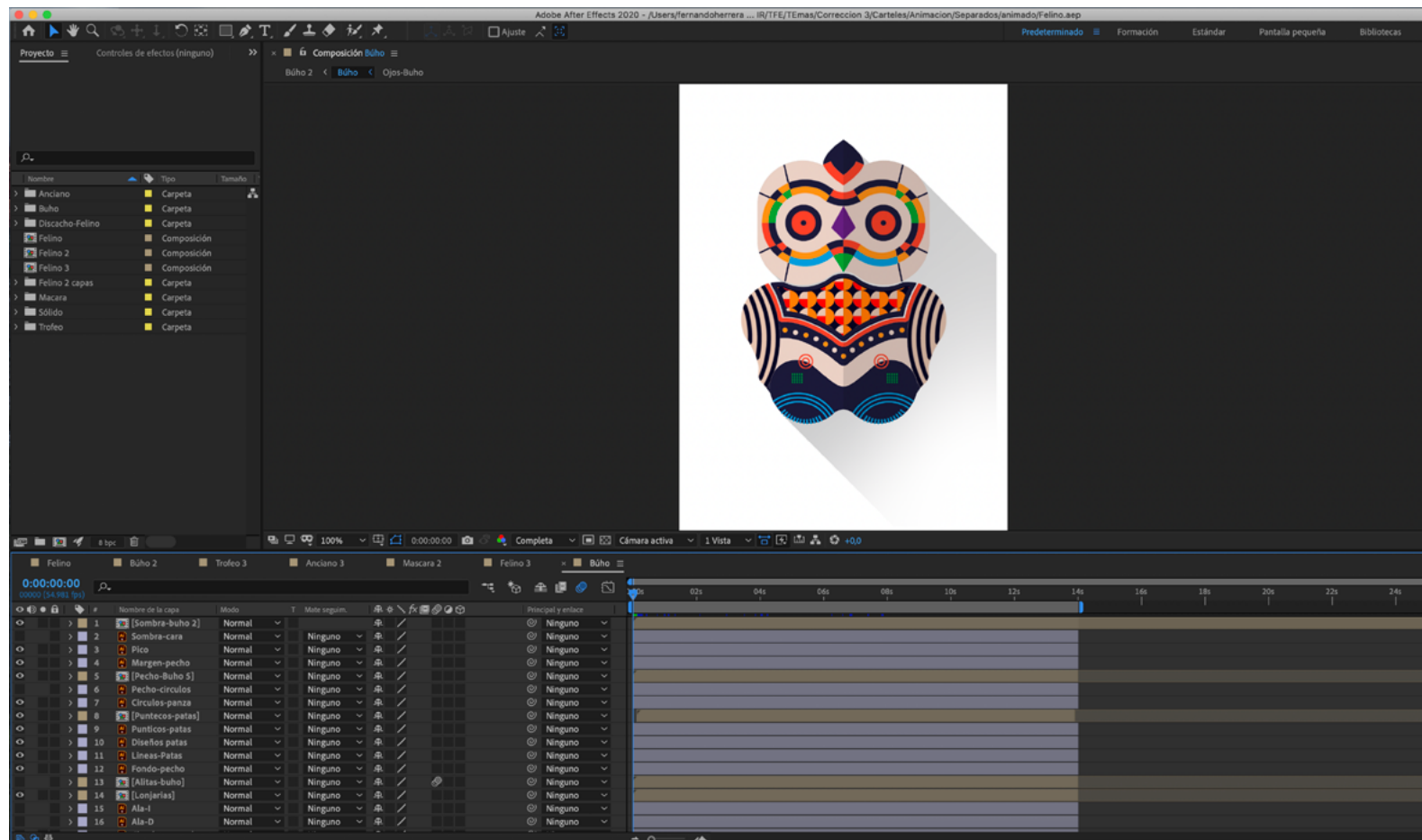


Imagen 35, animatic búho en after effects.
Fuente: creación propia

• Animatic trofeo

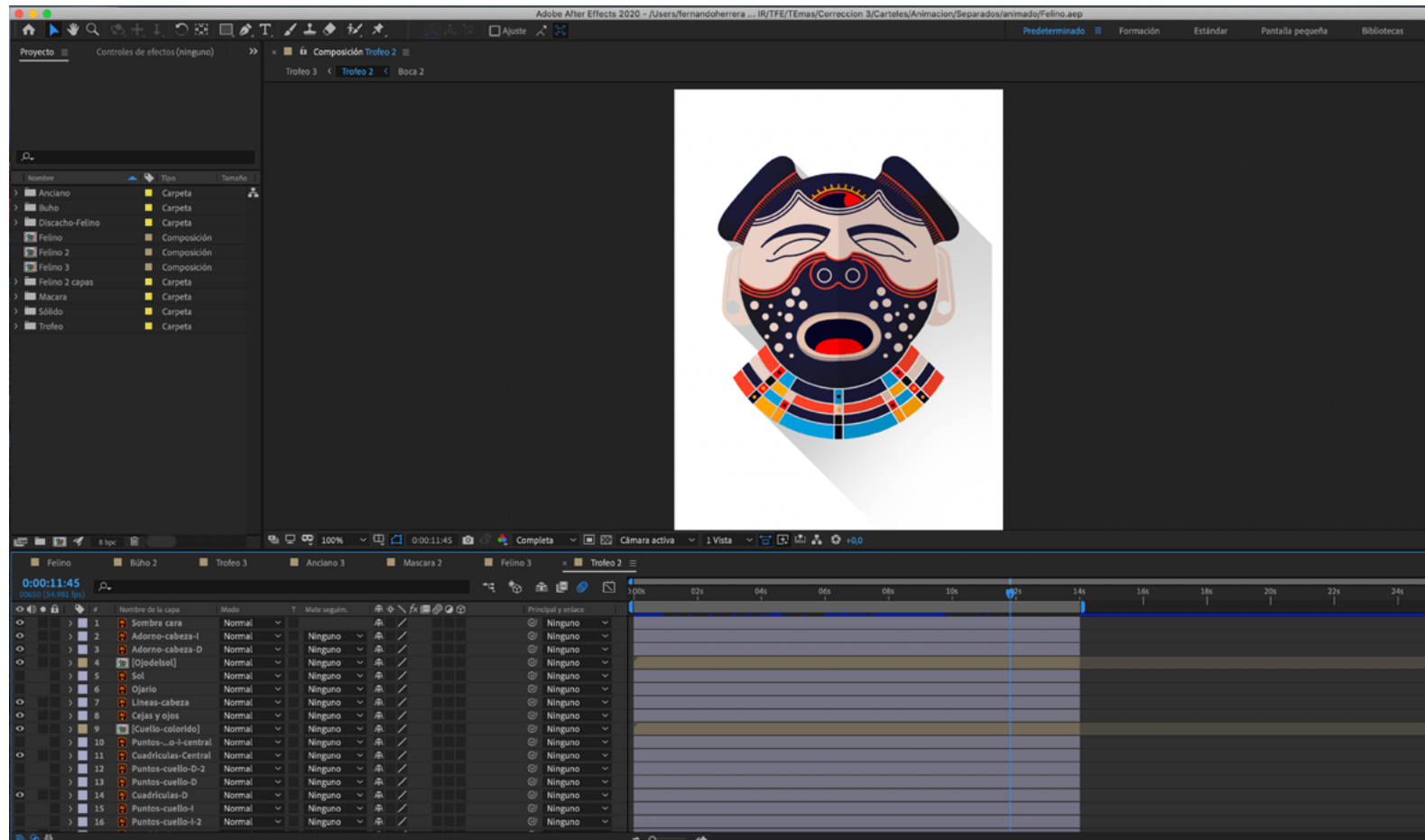


Imagen 36, animatic trofeo en after effects.
Fuente: creación propia

• **Animatic anciano**

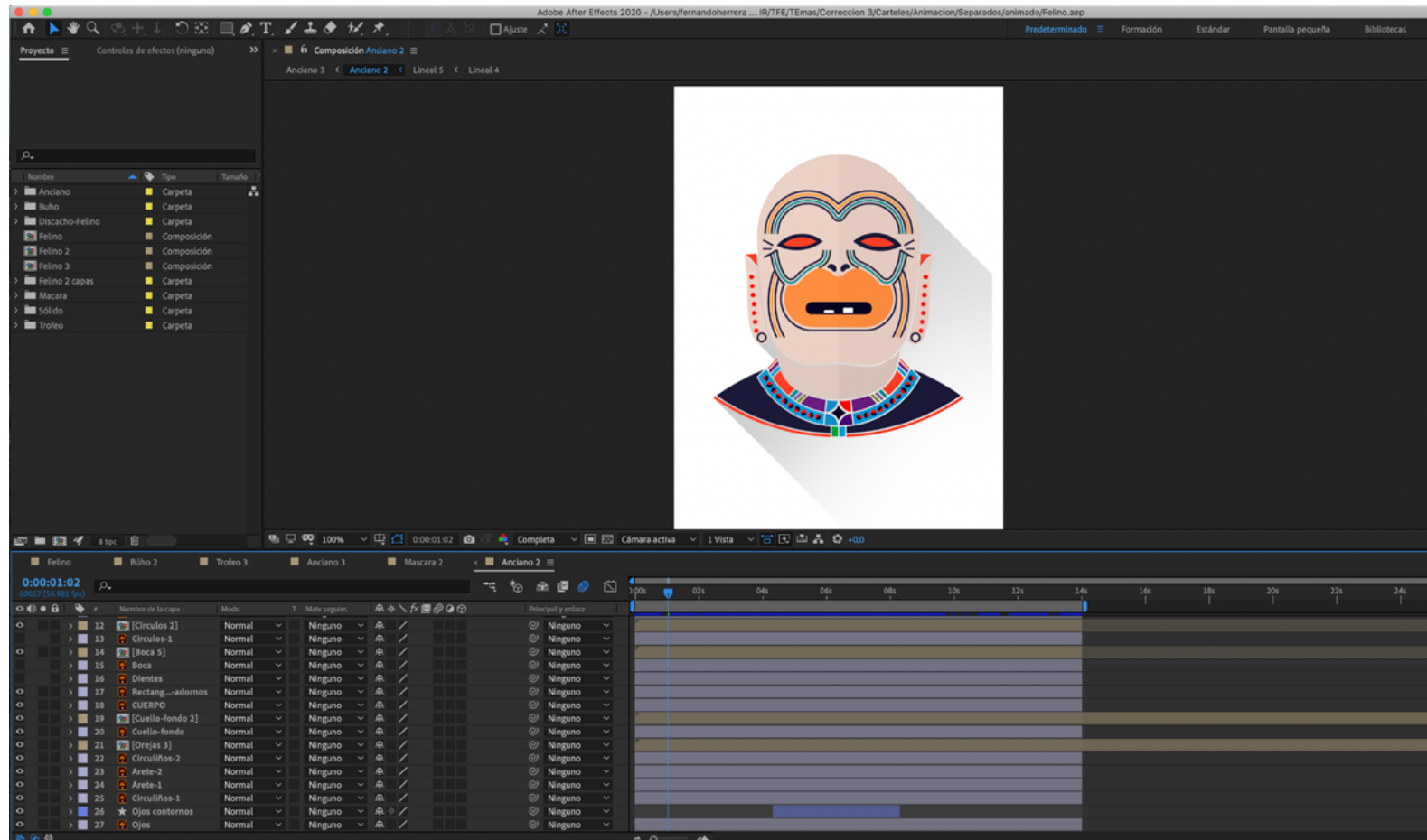


Imagen 37, "animatic anciano en after effects.
Fuente: creación propia

• Animatic máscara

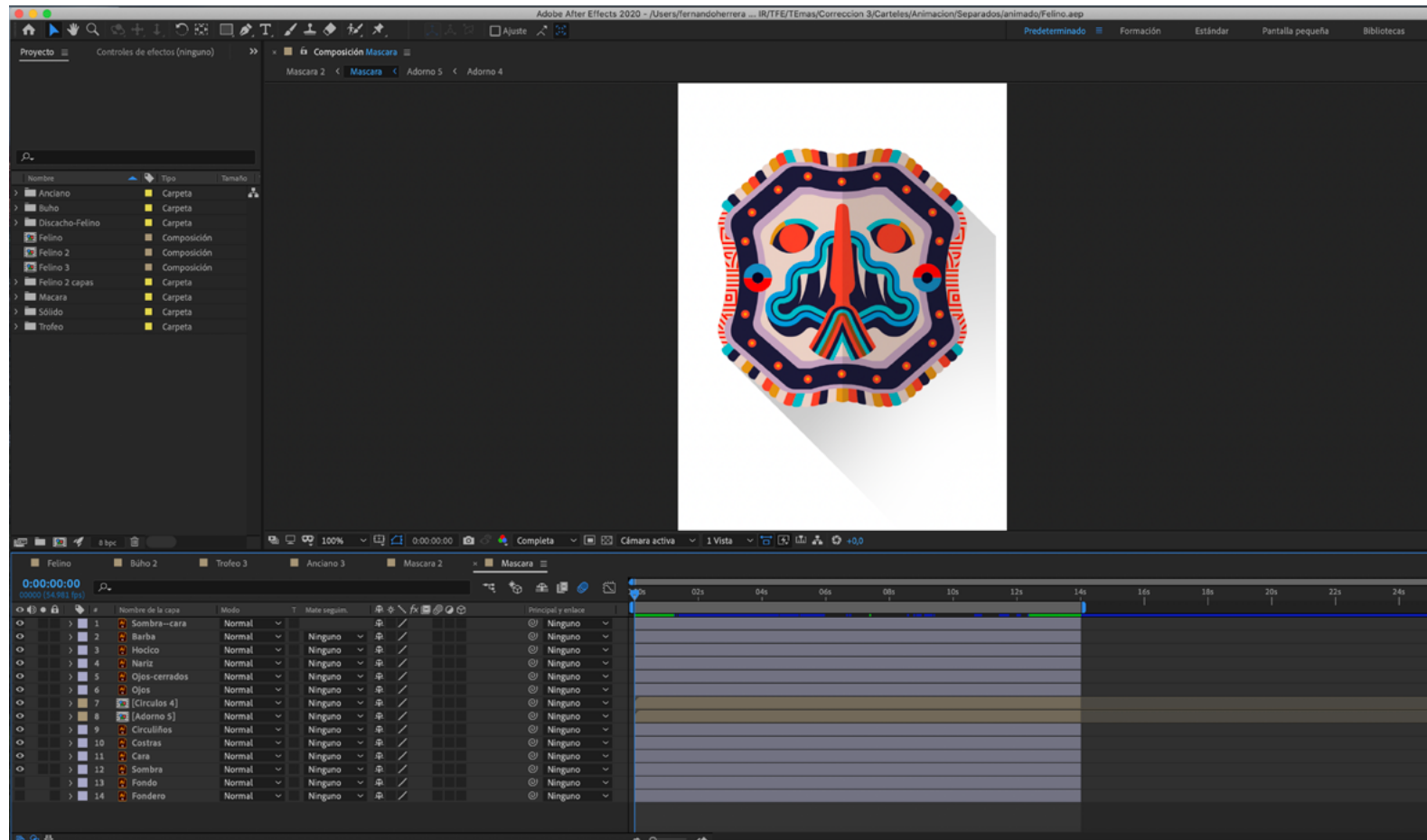


Imagen 38, animatic máscara en after effects.
Fuente: creación propia

4.6. Presentación de resultados de investigación y gráficos finales

Detalles de la entrevista

Se utilizó el instrumento de entrevista, con el propósito de recoger información relevante de la iconografía de la Cultura La Tolita, y que sirvió como punto de partida, para realizar la entrevista al antropólogo Juan Martínez, director del Museo etnohistórico de artesanías del Ecuador. A continuación, se dan los detalles de la entrevista.

4.6.1. ¿Qué características contiene las culturas ancestrales del Ecuador?

“Las características del Ecuador prehispánico antiguo es la siguiente:

Primero el territorio de lo que es el Ecuador estuvo constituido por múltiples formaciones culturales, grupos étnicos que tenían una característica importantísima, es que no se tenía un tradición autoritaria, no hubo en el territorio en los asentamientos culturales de los que es el Ecuador prehispánico una tradición autoritaria importante, con los Incas muy poco tiempo pero no hubo sistema autoritario, no hubo un imperio, no hubo un rey, entonces la característica es que éramos múltiples grupos o formaciones culturales, que coexistían con sistemas de intercambio, truke y pelea, por eso decimos que Ecuador es un país de diversidad cultural. La diversidad cultural

es más fuerte cuando no hay una tradición autoritaria, cuando hay una tradición autoritaria las sociedades tienden a ser homogéneas, a mayor diversidad mayor desarrollo artístico y artesanal, es por ello que uno de los grupos culturas más diversos es La Tolita”

4.6.2. ¿Qué tradición artística y cultural tenían los pueblos prehispánicos del Ecuador?

“Los territorios del Ecuador tienen una característica diferente a la parte Surandina o a la parte Mesoamericana, es que los Andes son muy angostos y entonces los ecosistemas están muy unidos los unos con los otros, tu puedes irte a la Amazonía en tres horas, puedes irte al mar en otras cuatro horas y puedes subirte a los cinco mil metros en una hora, somos un país integrado, un paisaje comprimido, esa característica del paisaje ambiental provoca que seamos un país megadiverso, porque hay muchos pisos ecológicos entre cruzados, si vas a la Amazonía ahí ves bosque húmedo, bosque tropical casi juntos, lo mismo pasa con las culturas, están muy cerca las unas con las otras. Entonces a la megadiversidad cultural, se suma la megadiversidad ambiental y esas dos grandes características hacen del Ecuador sea un país con un

territorio particular, y finalmente cruza una importantísima que es la mitad del mundo, somos países del centro del mundo y no porque lo descubrió la misión geodésica, sino que los pueblos, sabían que estamos en la mitad del mundo, entonces hay una cultura de la mitad del mundo, esto llamamos sociedades Norandinas técnicamente, ahora en esta diversidad cultural y ambiental, la tradición artística y cultural es enorme, es potentísima, muchas están cruzadas, tu ves que expresiones “Jama-Coaque” puedes encontrarlas en La Tolita o viceversa porque son grupos que se relacionan entre sí, entonces no hay que ser muy ortodoxos, primero hay que reconocer que el Ecuador tiene tradición artística artesanal milenaria, de las más importantes de la región, ¿por qué? Porque no tuvo tradición autoritaria, porque tiene un territorio con un paisaje ambiental diverso y porque está en la mitad del mundo”

4.6.3. ¿Cómo entender la iconografía ancestral?

“Hay dos grandes aproximaciones, hay muchas, pero yo voy a decirte dos, La primera es la que tú me preguntaste y se llama la tradición positivista, que está buscando siempre describir en base a ecuaciones geométricas o matemáticas o estadísticas, si todos son así entonces dices que el conocimiento se transforma en conocimiento

estadístico, y para nosotros la cultura no es un tema estadístico, por eso recurrimos a otra visión llamada más una visión más profunda del objeto, que combina temas de psicoanálisis, de antropología, de historia, para entender que tiene el objeto, esa iconografía que representa, porque si vas a usar un diseño, tienes que describir, lo que pudo representar, entonces hay una forma de análisis simbólico, que nosotros recurrimos y se llama análisis simbólico. Todo objeto artesanal, toda iconografía representa algo, no es gratuita, tienen un contenido, tiene un saber, yo siempre digo todo objeto igual un saber y hay que entenderlo, y hay formas de entender esta iconografía, no desde una visión positivista, estadística, sino de una visión diferente. Hay que ingresar al mundo de la cultura Tolita desde dos perspectivas: desde una visión histórica, saber que La Tolita era un lugar cultural ritual donde había asentamientos funerarios, que florecieron una serie de representaciones funerarias ahí, es decir que fue una tierra de caciques y donde se hacía una serie de transición para hacer al paso al más allá.

Las sociedades ancestrales tienen una característica y es que tienen una preocupación por el mundo interior, son sociedades llamadas esencialistas se preocupan por que existe un mundo interior, el alma el espíritu, nosotros también nos preocupamos, el mundo religioso se preocupa, pero normalmente no nos preocupamos, no cultivamos el mundo interior y las sociedades ancestrales cultivan el mundo interior, ¿cómo cultivan el mundo interior? Tienes 3 formas:

1. *Meditan, tú ves en figuras precolombinas, prehispánicas que la meditación es una práctica cotidiana, sea por influencia del mundo oriental o sea porque es una práctica universal, hay procesos de meditación, es decir procesos de meditación interna y esto puedes verlo en el Museo Mindalae por cientos.*

2. *Las sociedades ancestrales sueñan y se conoce que el sueño es un mensaje del mundo interior y representan el sueño en sus objetos, el sueño es un lenguaje simbólico, lo dijo Freud, todo el mundo sabe que el sueño es un lenguaje simbólico, un lenguaje del inconsciente, tú sueñas, todos soñamos, sueñas un lenguaje del inconsciente según la teoría psicológica de Jung, hay un pasado que habita en el interior de las personas y que sale por el sueño, se activa el mundo interior, cuando se activa se apaga el*

mundo exterior, cuando vas a la cama pasas a otra vida a tu mundo interior. Freud ya decía que las personas somos seres bicéfalos; tenemos 2 realidades, realidad interior y realidad exterior, entonces es súper importante, porque el objeto viene del mundo interior, digamos de la sociedad prehispánica.

3. *Y la tercera característica es el Chamanismo, las sociedades ancestrales usan sustancias vegetales sagradas como el ayahuasca y más de diez sustancias para ingresar al mundo interior, como los sicotrópicos que son sustancias vegetales rituales, que te permiten ingresar al mundo interior, entonces muchas representaciones también corresponden a estos vuelos interiores.*

Es decir, sociedades que tenían sistemas y prácticas para explorar el mundo interior de las personas y ese mundo interior habla por símbolos, la realidad exterior habla por la palabra y la razón, el mundo interior habla por los símbolos, las metáforas y los sueños, no racionales en el sentido de la razón positivista”

4.6. 4. ¿Qué contienen los objetos arqueológicos de La Tolita?

“Los objetos arqueológicos de La Tolita y de las culturas ancestrales, contienen una representación cultural que es un saber, que dice algo, que tiene un mensaje, que contiene algo, sino por la representación que contiene y esto es lo que el museo Mindalae hace: estudiar al objeto y sus representaciones.

Hay 2 mundos de una persona: el mundo interior y el mundo exterior, conciencia, inconciencia. Hay que meditar sobre esta reflexión, las sociedades meditan, las sociedades vuelan, se transforman, por eso hay los hombres pájaro, vuelan se imaginan y la vas a encontrar en La Tolita es que después de meditar, después de reconocer que hay 2 mundos, meditar y volar, las personas se transforman, ¿en qué? en animales, se transforman en fuerzas de la naturaleza y eso hay en La Tolita, tú vas a encontrar una serie de objetos que son transformaciones del sujeto, de la persona, en estos estados de búsqueda del inconsciente, entonces mira, son procesos de transformación, no es que se transformen físicamente, son transformaciones de interiores pero se materializan en el objeto (lo intangible pasa a tangible), entonces son seres de transformación, seres de metamorfosis, que son

representaciones de estados interiores, emocionales por consumo, por meditación o por sueño de la persona”

4.6. 5. ¿Cuáles son los colores más utilizados en los artefactos La Tolita?

“Existe un pantone arqueológico que es el color de la arqueología antigua que es el verde, el naranja, el color barro y los colores usados de la tierra, tintes minerales”

4.7. Síntesis de fichas de observación

NOMBRE	SÍNTESIS	INTERPRETACIÓN
<p>Felino</p>		<p>“Felino, ataviado, de cuya boca se desprenden, a manera de lengua colgante, dos líneas que terminan en otros personajes. Golte interpreta esta imagen como una especie de árbol genealógico en el que hay dos ancestros míticos andróginos; de un lado, uno creativo y potente, y de otro, un gusano” (Ugalde, 2009, p. 83).</p>

Tabla 2, síntesis ficha de observación felino. Fuente: creación propia

NOMBRE	SÍNTESIS	INTERPRETACIÓN
<p>Búho</p>		<p>El búho es una figura significativa en la iconografía de otras culturas de la zona andina. En la cultura La Tolita hay una específica analogía entre los búhos con los seres humanos, por ello su antropomorfización, ya que se lo emplea a la organización social y a las manifestaciones de los grupos de poder. También se lo asocia con la oscuridad y su relación con la acción nocturna que lo contribuye como un animal sobrenatural.</p>

Tabla 3, síntesis ficha de observación búho. Fuente: creación propia

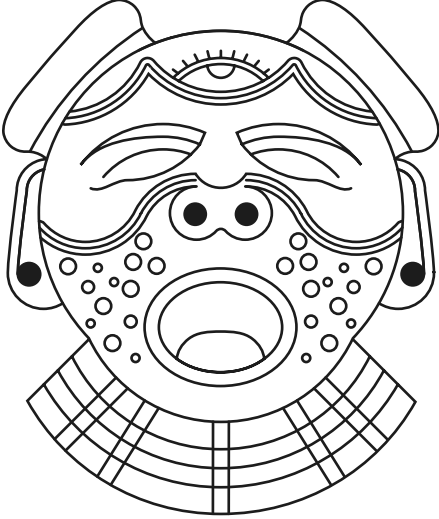
NOMBRE	SÍNTESIS	INTERPRETACIÓN
<p>Cabeza trofeo</p>		<p>“La función ofrenda dirigida a seres mitológicos, además de conferir poderío al guerrero que las había cazado y al mismo tiempo poder sobre el vencido, evitando que el espíritu de la víctima hiciera daño al vencedor. El ritual de la cabeza trofe-trofeo Mochica, que representan esculturalmente el tema del felino antropomorfo que enseña victorioso la cabeza-trofeo” (Di Capua, 2002, p. 66).</p>

Tabla 4, síntesis ficha de observación cabeza trofeo. Fuente: creación propia

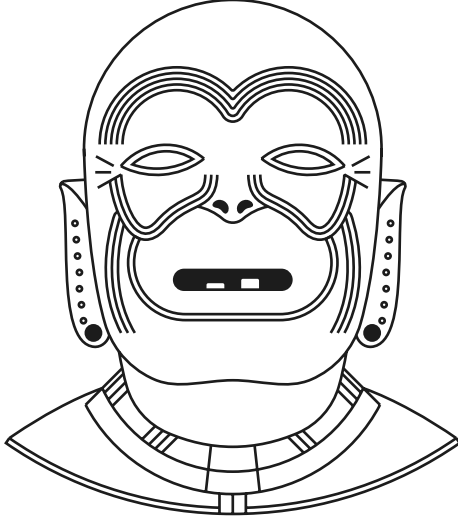
NOMBRE	SÍNTESIS	INTERPRETACIÓN
<p>Anciano</p>		<p>“La vejez es clave en La Tolita por ser un territorio, un cementerio ritual. Las sociedades ancestrales no luchaban por rejuvenecer, sino por envejecer, la vejez era el sinónimo de la sabiduría, del silencio, de la experiencia, de haber vivido y del sabio, la vejez no es la retórica, no es la anécdota, la vejez es la sabiduría. Entonces la vejez era resignificada en el mundo anterior ancestral, en el mundo actual la vejez es el mundo improductivo y es el enfermo y no sabemos que hacer con los viejos” (Martínez, 2021).</p>

Tabla 5, síntesis ficha de observación anciano. Fuente: creación propia

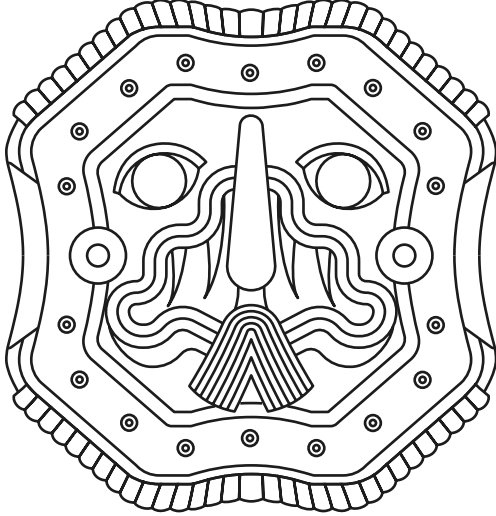
NOMBRE	SÍNTESIS	INTERPRETACIÓN
<p>Máscara</p>		<p>“En La Tolita, vas a encontrar una serie de objetos que son transformaciones del sujeto, de la persona, en estos estados de búsqueda del inconsciente, entonces mira, son procesos de transformación, no es que se transformen físicamente, son transformaciones de interiores pero se tangibilizan en el objeto, entonces son seres de transformación, seres de metamorfosis, que son representaciones de estados interiores, emocionales por consumo, por meditación o por sueño de la persona” (Martínez, 2021).</p>

Tabla 6, síntesis ficha de observación máscara. Fuente: creación propia

4.8. Set iconográfico

A partir del transcurso previo de reflexión, abstracción y análisis de la información de los artefactos Tolita, se diseñó un set iconográfico como parte del desarrollo del proceso creativo propuesto. Estos íconos permiten optimizar la asimilación de comunicación, mediante elementos gráficos simplificados al expresar con claridad el significado de aquello que simboliza.



Imagen 39, set iconográfico. Fuente: creación propia

4.9. Carteles animados finales

A continuación se presenta una muestra representativa del producto realizado.

Se ha incluido en cada cartel un enlace de la página *vimeo*, en donde se puede apreciar el *motion graphic* de cada cartel.



Imagen 40, sol de oro de la Cultura Tolita.
Fuente: luismaram.com



Imagen 41, cartel felino. Fuente: creación propia



Imagen 42, cartel felino eslogan. Fuente: creación propia

Enlace: <https://vimeo.com/606107365>



Imagen 43, cartel búho. Fuente: creación propia

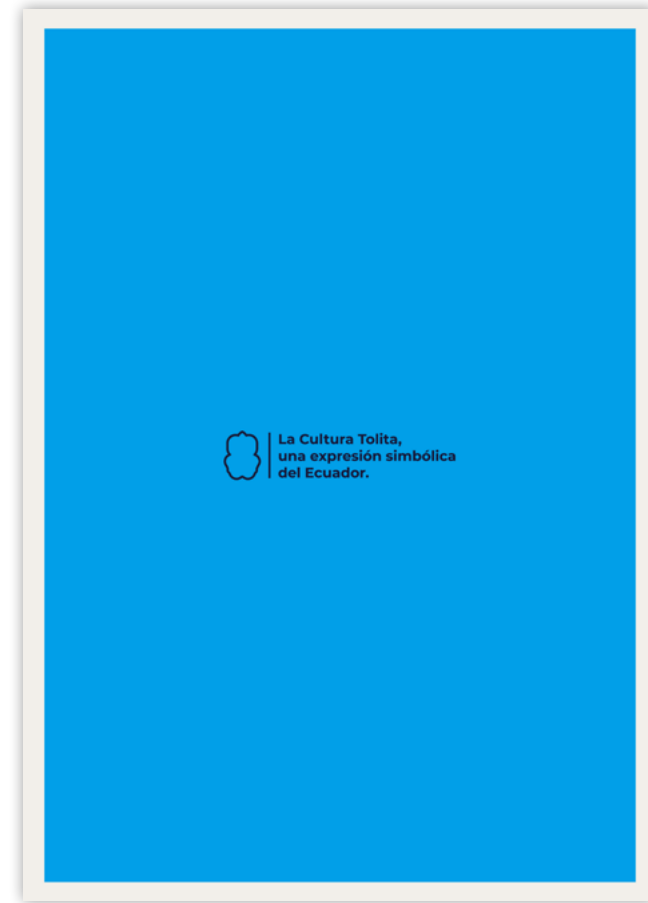


Imagen 44, cartel búho eslogan. Fuente: creación propia

Enlace: <https://vimeo.com/606117142>



Imagen 45, cartel trofeo. Fuente: Creación propia



Imagen 46, cartel trofeo eslogan. Fuente: creación propia

Enlace: <https://vimeo.com/606117230>



Imagen 47, cartel anciano. Fuente: creación propia

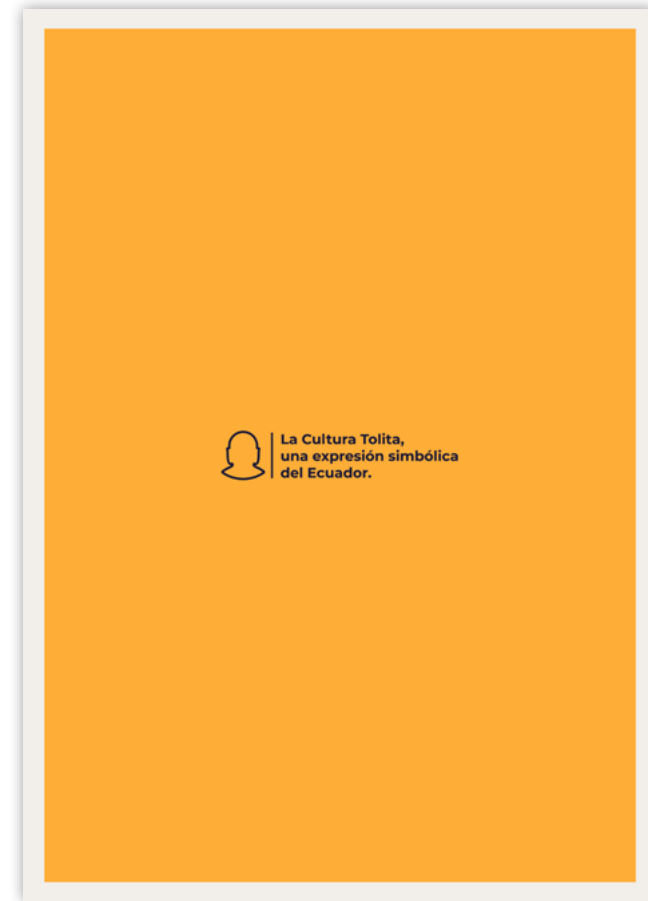


Imagen 48, cartel anciano eslogan. Fuente: creación propia

Enlace: <https://vimeo.com/606117315>



Imagen 49, cartel máscara. Fuente: creación propia



Imagen 50, cartel máscara eslogan". Fuente: creación propia

Enlace: <https://vimeo.com/606117557>

5. Conclusiones

Por medio del proyecto se ha realizado una investigación importante sobre la herencia de las culturas antiguas, en este caso de la Cultura Tolita, las cuales después de la recopilación de datos nos ha permitido llegar a las conclusiones que se expondrán más adelante. Sin embargo se debe mencionar que en el análisis de información, se revalidó la hipótesis propuesta con anterioridad en este proyecto.

Durante el estudio realizado se reunieron diferentes fuentes las cuales comprendieron: textos, videos, fotografías de variados objetos y artesanías que abarcaban información relacionada a las formas estudiadas, además la realización de entrevistas a expertos claves para la investigación. El proceso de información se dio en base a códigos visuales que no son respuestas exactas de su significado, pero que si se caracterizan y determinan en modos de actuar y pensar de hace miles de años.

Las normas y reglas que rigieron la creación de aquellos símbolos, permanecen y siguen siendo guías que se podrían usar también en la actualidad. De esta manera lo más significativo y trascendental es no trasladar un gráfico simplemente por ser del pasado para usarlo en el presente, sino tratar de descubrir cuales fueron las razones que mantuvieron esas culturas ancestrales para crear signos

de comunicación, y con ello evidenciar su efectividad en la actualidad.

En consecuencia el presente TFM no pretende ser un manifiesto con reglas que se deban seguir con rigurosidad, ni tampoco se deba entender que por traer signos ancestrales a la actualidad, el diseñador gráfico sea el más original, sino que por el contrario, el trabajo realizado se proyecte y se lo utilice como medio de inspiración para comunicadores visuales y que sirva como una alternativa para el diseño gráfico actual.

6. Prospectiva

De acuerdo a las observaciones expuestas se proyectan modos de diseño como el *motion graphics*, puesto que en la actualidad se esta posicionando en el mundo del cartel, ya que este recurso de animación da la posibilidad de dar movimiento a los diseños y por ende de contar historias cortas que sean más atractivas a diferencia de los carteles estáticos tradicionales.

La presente investigación contribuye al campo del diseño gráfico, puesto que da la posibilidad de comprender los portentos que ocasionan las nuevas formas de proyección gráfica, así como los vínculos dialécticos entre la artesanía y el diseño.

El estudio realizado se enfoca en abordar la historia de la gráfica ecuatoriana y de contribuir teóricamente sobre su origen e influencia, por lo que, del mismo modo, impulsa a la práctica del estudio y a la utilización del conocimiento generado e induce a desarrollar y extender el análisis del tema proyectado.

Bibliografía

Alexandra, Z. T. (2006). *Crónicas Visuales del Abya Ayala. Tesis de Maestría*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Di Capua, C. (2002). *De la Imagen al Icono*, Estudios de Arqueología e historia del Ecuador. Quito: Abya - Yala.

Flores, P. (2021). *El Color como pensamiento Tiempo: El Color en el arte precolombino*. Quito: Centro de Publicaciones, PUCE.

Iturralde, P., & Mogrovejo, P. (2004). *Duales y Recíprocos la comunicación visual del Ecuador*. Quito: Imprenta Mariscal.

Leiva, S., & Montaña, M. (1994). *Informe final del Proyecto Arqueológico "La Tolita"*. Quito: Banco Central del Ecuador.

Milla, Z. (1990). *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Lima: Asociación de Investigación y Comunicación Cultura Amaru Wayra.

Moya Peralta, R. (2006). *Diseño Gráfico Latinoamericano*. Quito: Trama.

Sánchez, P. (2018). *Pigmentos y brillos en la costa del ecuador precolombino*. Quito: museo de arte precolombino casa del alabado.

Ontaneda, S. (2010). *Las antiguas sociedades precolombinas del Ecuador*. Quito: Nuevo Arte.

Pisi, R. (2008). *El Simbolismo de las Figuras Circulares*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo.

Soto Chávez, B. (2013). Refiguración Simétrica. Gráficas de sellos de la Cultura Jama-Coaque. *revista-Grafitat*, 17.

Ugalde, M. (2009). *Iconografía de la Cultura Tolita. Lecturas del discurso ideológico en las representaciones figurativas del Desarrollo Regional*. Wiesbaden: Reichert Verlag.

Valdez, F., & Veintimilla, D. (1992). *Signos amerindios: 5.000 años de arte Precolombino en el Ecuador*. Quito: EDICIONES MARISCAL.

Valles Martínez, M. (1999). *Técnicas Cualitativas de Investigación Social*. Madrid: Síntesis S.A.

Fuentes primarias: entrevista realizada por el autor.

Martinez Yanez, Juan (Director del Museo MIndalae), 16 de junio de 2021.

Imágenes en web

Imagen 1. Máscara de Oro de la cultura Tolita. (2017). Recuperado de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/cidh-puso-fin-a-proceso-relacionado-con-pieza-arqueologica-de-la-cultura-tolita/>

Imagen 2. Ubicación de la Cultura La Tolita del Ecuador. (2020). Recuperado de <https://brenp.com/cultura-la-tolita-ecuador-ubicacion-y-otras-caracteristicas/>

Imagen 3. Ugalde. M. (2009). Plato con pedestal. P. 143. Recuperado de https://www.academia.edu/33663486/Iconografia_de_la_Cultura_Tolita_Lecturas_del_discurso_ideológico_en_las_representaciones_figurativas_del_Desarrollo_Regional

Imagen 4. Representación de Jaguar sobre botella. (2020). Recuperado de <https://www.facebook.com/QuitoZoo/photos/descripción-representación-de-jaguar-sobre-botellacultura-tolita-tumacocronologi/3148995248452060/>

Imagen 5. Ugalde. M. (2009). Máscara de oro. P. 108. Recuperado de https://www.academia.edu/33663486/Iconografia_de_la_Cultura_Tolita_Lecturas_del_discurso_ideológico_en_las_representaciones_figurativas_del_Desarrollo_Regional

Imagen 6. Ugale. M. (2009). Cultura La Tolita – Visión frontal, lateral y trasera de la cabeza trofeo. P. 73. Recuperado de https://www.academia.edu/33663486/Iconografia_de_la_Cultura_Tolita_Lecturas_del_discurso_ideológico_en_las_representaciones_figurativas_del_Desarrollo_Regional

Imagen 7. Logo Banco del pacífico. (2014). Recuperado de <https://www.haremoshistoria.net/invitados/peter-mussfeldt-diseador>

Imagen 8. Logo del Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil. (2014). Recuperado de <https://www.haremoshistoria.net/invitados/peter-mussfeldt-diseador>

Imagen 9. Diseño de iconografía “Pájaros”, inspirado en las figuras precolombinas. (2014). Recuperado de <https://www.haremoshistoria.net/noticias/diseo-de-pjaros-peter-mussfeldt>

Imagen 10. Duales y Recíprocos la comunicación visual del Ecuador. (2004). Recuperado de <http://anima.com.ec/duales-y-reciprocoss-la-comunicacion-visual-del-ecua-dor/>

Imagen 11. Iconografía ecuatoriana. (2004). Recuperado de <http://anima.com.ec/duales-y-reciproc-os-la-comunicacion-visual-del-ecuador/>

Imagen 12. Figura Shuar del libro Crónicas Visuales del Abya Ayala. Recuperado de <https://amuki.com.ec/ab-ya-yala/>

Imagen 13. Soto Chávez, B. (2013). Sellos Cultura Jama-Coaque. Recuperado de <http://www.grafitat.com/wp-content/uploads/2013/09/IDENTIDAD-ÚNICA-Billy-Soto-Chávez-revista-Grafitat.pdf>

Imagen 19. Ugalde, M. (2009). Figurilla de cerámica con rasgos de felino. P. 107. Recuperado de <https://brenp.com/cultura-la-tolita-ecuador-ubicacion-y-otras-caracteristicas/>

Imagen 20. Flores, P. (2021). Collar cuentas, Manteño - Huancavilca. P. 8. Recuperado de <https://docplayer.es/210750220-Tiempo-el-color-en-el-arte-precolombino.html>

Imagen 21. Sánchez, A. (2018). Artesanía Jama Coaque. P. 8. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/328491379_Pigmentos_y_brillos_en_la_costa_del_Ecuador_precolombino_PIGMENTS_AND_SHEENS_ON_THE_COAST_OF_PRE-COLUMBIAN_ECUADOR

Imagen 27. Escultura de barro que representa a un caimán sobrenatural. (2016). Recuperado de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-tolita-600-a-c-400-d-c/>

Imagen 33. Figura del felino con rasgos humanoides. (2017). Recuperado de <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/08/30/nota/6355345/cultura-tolita-tema-charla/>

Imagen 40. Sol de oro de la Cultura Tolita. (2012). Recuperado de <https://historiadelartejuanb.wordpress.com/sol-de-la-tolita/>

Artículos en web

Diseño en Ecuador. (14 de mayo de 2021). *Diseño en Ecuador*. Obtenido de haremohistoria.net: <https://www.haremohistoria.net/invitados/peter-mussfeldt-diseador>

Iturralde. P. (2 de julio de 2004). *Duales y recíprocos. La comunicación visual del ecuador*. Obtenido de <http://anima.com.ec/duales-y-reciprocos-la-comunicacion-visual-del-ecuador/>

Mussfeldt, P. (10 de Mayo de 2021). *Diseño en Ecuador haremos historia*. Obtenido de <https://www.haremohistoria.net/invitados/peter-mussfeldt-diseador>

Anexos

Anexo I. Entrevista realizada

ENTREVISTA

La siguiente es una entrevista con fines académicos realizado por el estudiante Patricio Fernando Herrera Ordóñez de la universidad UNIR, de la carrera de Diseño Gráfico Digital, esta entrevista se realiza con el objetivo de adquirir información relevante acerca de la iconografía representados en los artefactos de la Cultura La Tolita.

ENTREVISTA

Nombre del entrevistado: _____

Cargo: _____

Fecha: _____

Nombre del entrevistador: _____

1. ¿Qué características contiene las culturas ancestrales del Ecuador?
2. ¿Qué tradición artística y cultural tenían los pueblos prehispánicos del Ecuador?
3. ¿Cómo entender la iconografía ancestral?
4. ¿Qué contienen los objetos arqueológicos de La Tolita?
5. ¿Cuáles son los colores más utilizados en los artefactos La Tolita?

Anexo II. Entrevista realizada

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	NOMBRE:
	MATERIAL:
	FUENTE:
	DESCRIPCIÓN:
INTERPRETACIÓN:	

Anexo III. Análisis fichas de observación

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	<p>NOMBRE: Felino</p>
	<p>MATERIAL: Arcilla grisácea y arenosa</p>
	<p>FUENTE: Museo de arte Precolombino. Casa de Alabado.</p>
	<p>DESCRIPCIÓN: "Felino, ataviado, de cuya boca se desprenden, a manera de lengua colgante, dos líneas que terminan en otros personajes. Golte interpreta esta imagen como una especie de árbol genealógico en el que hay dos ancestros míticos andróginos; de un lado, uno creativo y potente, y de otro, un gusano" (Ugalde, 2009, p. 83).</p>
<p>INTERPRETACIÓN: La lengua como símbolo de ascendencia de parentesco, sobre todo en combinación con el tema de la posible relación de tocados zoomorfos y ancestros. Los personajes con lengua colgante se podrían haber entendido como ancestros de linajes de la sociedad Tolita.</p>	


Ley de tripartición armónico




Anexo IV. Análisis fichas de observación

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	<p>NOMBRE: Búho con cuerpo zoomorfo</p>
	<p>MATERIAL: Arcilla grisácea y arenosa</p>
	<p>FUENTE: Libro: Iconografía de la Cultura Tolita.</p>
	<p>DESCRIPCIÓN: "Búho que tiene el rostro enmarcado en un círculo de plumas, la corona de plumas de la cabeza y las alas puede interpretarse, bien como representación de las características naturales del animal, bien como adorno, donde las alas fueron decoradas en el borde con líneas incisas" (Ugalde, 2009, p. 83).</p>
<p>INTERPRETACIÓN: El búho es una figura significativa en la iconografía de otras culturas de la zona andina. En la cultura La Tolita hay una específica analogía entre los búhos con los seres humanos, por ello su antropomorfización, ya que se lo emplea a la organización social y a las manifestaciones de los grupos de poder. También se lo asocia con la oscuridad y su relación con la acción nocturna que lo contribuye como un animal sobrenatural.</p>	


Ley de tripartición armónico



Anexo V. Análisis fichas de observación

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	<p>NOMBRE: Cabeza trofeo</p>
	<p>MATERIAL: Arcilla grisácea y arenosa</p>
	<p>FUENTE: Museo de arte Precolombino. Casa de Alabado.</p>
	<p>DESCRIPCIÓN: "Representa individuo sufrido, de boca abierta con lengua gruesa, colgando hacia afuera. Técnica mixta, modelada en los detalles de la lengua, el collar, el tocado y las apéndices a embudo alrededor de las perforaciones en la bóveda craneal. Alto: 7cm; ancho: 11cm" (Di Capua, 2002, p. 79).</p>
<p>INTERPRETACIÓN: "La función ofrenda dirigida a seres mitológicos, además de conferir poderío al guerrero que las había cazado y al mismo tiempo poder sobre el vencido, evitando que el espíritu de la víctima hiciera daño al vencedor. El ritual de la cabeza trofe-trofeo Mochica, que represetan esculturalmente el tema del felino antropomorfo que enseña victorioso la cabeza-trofeo" (Di Capua, 2002, p. 66).</p>	


Ley de tripartición armónico



Anexo VI. Análisis fichas de observación

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	<p>NOMBRE: Hombre anciano</p>
	<p>MATERIAL: Arcilla grisácea y arenosa</p>
	<p>FUENTE: Museo Nacional del Banco Central del Ecuador.</p>
	<p>DESCRIPCIÓN: “Las representaciones de ancianos, hombres y mujeres, son frecuentes tanto en el corpus To-lita como en el del estilo vecino Jama-Coaque y no tienen precursores en la iconografía del Formativo. Aparecen tanto en forma de figurillas de distintos tamaños” (Ugalde, 2009, p. 65).</p>
<p>INTERPRETACIÓN: “La vejez es clave en La Tolita por ser un territorio, un cementerio ritual. Las sociedades ancestrales no luchaban por rejuvenecer, sino por envejecer, la vejez era el sinónimo de la sabiduría, del silencio, de la experiencia, de haber vivido y del sabio, la vejez no es la retórica, no es la anécdota, la vejez es la sabiduría. Entonces la vejez era resignificada en el mundo anterior ancestral, en el mundo actual la vejez es el mundo improductivo y es el enfermo y no sabemos que hacer con los viejos” (Martínez, 2021).</p>	

Ley de tripartición armónico



Anexo VII. Análisis fichas de observación

CULTURA LA TOLITA - DESARROLLO REGIONAL	
	<p>NOMBRE: Mascara de cerámica</p>
	<p>MATERIAL: Arcilla grisácea y arenosa</p>
	<p>FUENTE: Museo Nacional del Banco Central del Ecuador.</p>
	<p>DESCRIPCIÓN: "Personajes híbridos sin rasgos antropomorfos. Esta serie de personajes es amplia y relativamente variada. Coinciden en su concepción general que incluye el carácter híbrido, la ausencia de elementos antropomorfos y la ornamentación" (Ugalde, 2009, p. 114).</p>
<p>INTERPRETACIÓN: "En La Tolita, vas a encontrar una serie de objetos que son transformaciones del sujeto, de la persona, en estos estados de búsqueda del inconsciente, entonces mira, son procesos de transformación, no es que se transformen físicamente, son transformaciones de interiores pero se tangibilizan en el objeto, entonces son seres de transformación, seres de metamorfosis, que son representaciones de estados interiores, emocionales por consumo, por meditación o por sueño de la persona" (Martínez, 2021).</p>	

Ley de bipartición armónica

