

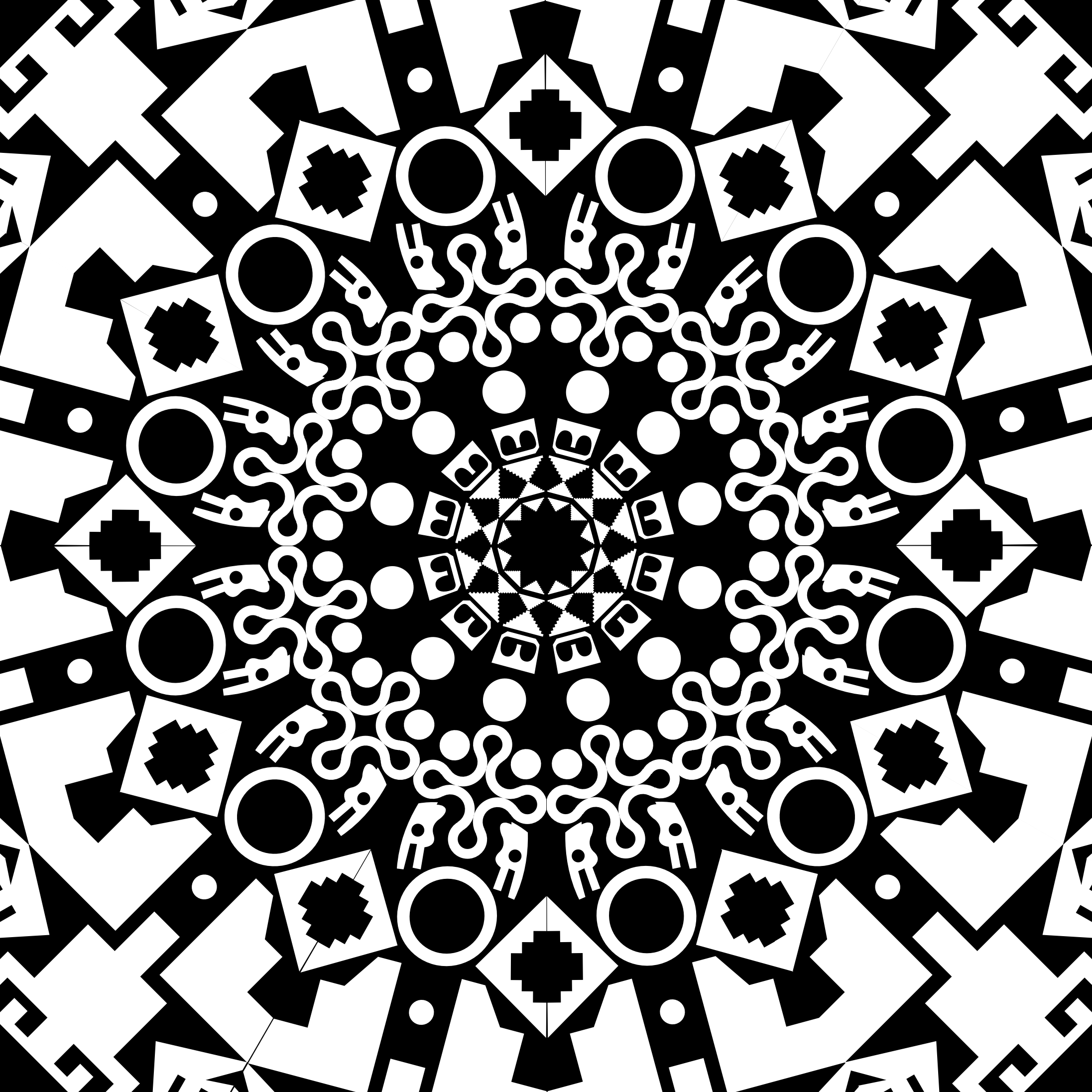
Relevamiento y análisis  
semántico-morfológico de la  
producción gráfica de la  
Cultura Precolombina  
Cañari.

Trabajo de graduación previo a la obtención del  
Título de Diseñador Gráfico

AUTOR : Xavier Oyervide Rosas

DIRECTOR: Dis. Diego Larriva

CUENCA ECUADOR



“El diseñador gráfico contemporáneo es heredero de unos antepasados distinguidos.”

(Meggs,1983)



AUTOR:

Xavier Oyervide

DIRECTOR DE TESIS:

Dis. Diego Larriva

IMÁGENES

Realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentren con su  
cita respectiva.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Autor

IMPRESIÓN:

Selfprint

JULIO 2016

Cuenca | Ecuador

# ÍNDICE

## CONTENIDOS

Resumen	9
Abstract	11
Introducción	13
Objetivos Y Alcances	15
<b>CAPÍTULO I</b>	17
Cultura Precolombina	19
Cultura Cañari	21
Diseño Gráfico y Cultura	27
Diseño Andino Precolombino	33
Morfología	37
Análisis Homólogos	43
Conclusiones	47
<b>CAPÍTULO II</b>	49
Recolección de gráfica	51
Clasificación	61
Definición de unidades de análisis	65



<b>CAPÍTULO III</b>	73
Definición de Variables	75
Análisis	78
Signos	79
Abstractos	86
Mallas	93
Conclusiones	100
Recomendaciones	102
Bibliografía	105
Citas Fotográficas	107



# RESUMEN

Nuestra región cuenta con una historia y cultura gráfica importante que no ha sido relevada, conceptualizada y explorada desde el Diseño Gráfico, mas sí desde la arqueología. A través de este proyecto conocimos los contextos y conceptos que ayudaron, en su tiempo, a plasmar estas formas en diferentes soportes, convirtiéndose en este proyecto en ejemplos de comunicación visual. Mediante un análisis morfológico, de estructura y organización, desde el diseño gráfico, sumado a los significados analizados, nos hemos ayudado a darles nuevas organizaciones y posibles interpretaciones, que podrían así mismo tener nuevos usos en la contemporaneidad.

# ABSTRACT

**SURVEY AND SEMANTIC-MORPHOLOGICAL ANALYSIS OF THE CAÑARI  
PRE-COLUMBIAN CULTURE GRAPHIC PRODUCTION**

**ABSTRACT**

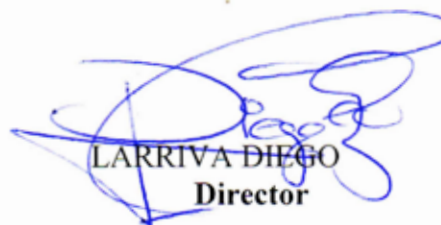
Our region has an important graphic history and culture that has not been surveyed, conceptualized and explored from the graphic design vision, as it has from archeology. Through this project it was possible to know the contexts and concepts that helped in its time, to translate these forms into different formats, which became examples of visual communication in this project. By means of a morphological, structural and organizational analysis from the graphic design vision, and in addition to the meanings analyzed, we have contributed to give new organizations and possible interpretations that could also have new uses in contemporary times.

**Keywords:** Graphic Design, Morphology, Semantics, Culture, Cañari Pre-Columbian



606840 OYERVIDE ROSAS DIEGO XAVIER

**Author**

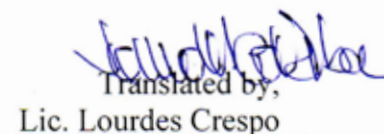


LARRIVA DIEGO

**Director**



UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
Dpto. Idiomas



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo



# INTRODUCCIÓN

Nuestra región cuenta con una historia y cultura gráfica importante que no ha sido explorada y relevada, ya que no se ha analizado desde el posicionamiento del diseño gráfico el cual es interesante aportar y estudiar desde su conceptualización , significativa y morfología.

La relación con el diseño es muy amplia ya que mediante este estudio conoceremos contextos y conceptos que ayudaron a plasmar estas formas en diferentes soportes , se podría decir que es el inicio de la comunicación visual gráfica. Estas significantes y significados además de los procesos gráficos ancestrales se pueden ofrecer como fuentes de inspiración y referentes para posteriores estudios y aplicaciones formales gráficos o simplemente como referentes de Diseño Gráfico local.



**OBJETIVOS Y ALCANCES**

**General.**

Aportar al diseño gráfico local con el conocimiento de referentes propios, a través del relevamiento y análisis de la producción gráfica de nuestras culturas precolombinas.

**Específico.**

Realizar un análisis semántico y morfológico de la producción gráfica de las Cultura Cañari.

Registrar éste análisis en un producto editorial.

**Alcance.**

Se presentará un análisis semántico y morfológico de la gráfica precolombina cañari que esté registrado en un documento editorial.



# CAPÍTULO I

## CONTEXTUALIZACIÓN



**CULTURA PRECOLOMBINA**



La cultura precolombina es una fuente muy importante de referente para el diseño gráfico ya que si nosotros nos apoyamos en ciencias complementarias como la semiótica y morfología podremos contener y relacionar una conceptualización muy relevante para el diseño gráfico local.

En su memoria escrita para la obtención de un PhD, Luz Ballestas acota que : "En este estudio llamamos diseño precolombino a los grafismos propios de las culturas precolombinas que aparecen en los vestigios conservados en museos y colecciones. Incluimos este concepto de diseño precolombino en un concepto amplio de Diseño Gráfico que pudiera abarcar cualquier manifestación gráfica explícita en los objetos producidos por el hombre.

El carácter gráfico de los diseños precolombinos corresponde a lo que ha sido denominado "decoración". Si bien es cierto que se pueden ver como tal, en su geometría, la gráfica también puede ostentar, representaciones de la fauna o de algún otro elemento de la naturaleza y de sus fenómenos." (Ballestas, 2010)

CULTURA CAÑARI



## **Historia**

### **Período formativo**

#### **Narrío (2.000 a c. A 400 años d c.)**

“La cultura Cerro Narrío se desarrolló en la parte sur-andina del Ecuador, en las actuales provincias de Cañar y Azuay, también se han encontrado ciertas manifestaciones en el sur de Chimborazo (Alausí) y en la parte centro-norte de la ciudad de Loja. Es la cultura antecesora directa de la cultura Cañari del período de Integración.

En Narrío se encontraron estatuillas antropomorfas (formas de animales) trabajadas en concha spondylus hoy denominadas “ucuyayas”, (padre interior) que se creen que fueron amuletos, además varios adornos como collares, pectorales con representaciones míticas, orejeras, etc.

Su cerámica es muy fina el engobe es de colores rojizos, tiene representaciones míticas como las serpientes dobles, los micos como asas de sus vasijas y representaciones fitomorfas (formas vegetales) como la calabaza.” (Quinatoa, 2011)

Para comprender el origen y saber acerca de los Dioses Cañaris que influenciaron en los grafismos plasmados sobre cerámicas y conchas podemos decir que :  
“Los principales dioses adorados por los Cañaris eran la Luna y los árboles grandes.

El culto del Sol se introdujo, si hemos de creer a Garcilaso, con la conquista y el señorío de los Incas. «Antes de los Incas, dice Garcilaso, adoraban los Cañaris por principal dios a la Luna, y en segundo lugar a los árboles grandes y las piedras que se diferenciaban de las comunes, particularmente si eran jaspeadas. Con la doctrina de los Incas de adoración al Sol, al cual hicieron templo y casa de escogidas y muchos palacios para los reyes» . En Tomebamba era adorado especialmente un oso. El concilio limense, cuando habla de la idolatría de los indios, advierte que en cada provincia había un ídolo o huaca común, y en cada pueblo otro particular, a los cuales deben añadirse los conopas o dioses caseros y las pacarinas o sitios de donde creían que habían nacido sus progenitores”  
(Gonzales Suarez, 1960)

## **Período de integración**

### **Cañari (400 a 1.500 c.)**

Los Cañaris surgieron a partir de una leyenda en la que se narra que ellos son descendientes de la guacamaya, las cuales son parte en los grabados que se encontraron en soportes cerámicos o metálicos en diferentes lugares.

En su libro El Estudio Histórico de los Cañaris de Federico Gonzales Suarez , el autor cita que : "El culto y veneración tributado a los papagayos, de que nos habla la leyenda que acabamos de citar, ha recibido un testimonio que lo comprueba en los objetos extraídos de los sepulcros. En efecto, en Huapán, lugarcillo cercano al pueblo de Azogues, al N. E. de Cuenca, se descubrió un sepulcro famoso del cual se sacaron centenares de hachas de cobre con diversas figuras y grabados; y entre ellas muchas tenían la forma de loros o papagayos." (Gonzales Suarez, 1960)

Podemos decir que parte de la importancia de la gráfica producida por la Cultura Cañari está fundamentada en sus creencias, sin duda deseaban comunicar su ideología , identidad y medio ambiente.



### **Clasificación Arqueológica Formal**

Para conocer mejor las formas usadas y representadas en la producción gráfica Cañari , hemos optado por clasificarlas de acuerdo a la forma que adoptan y por las cuales se representan (Quinatoa, 2011).

De esta manera basándonos en la clasificación que propone sería la siguiente :

#### **Antropomorfas**

Estas figuras fundamentalmente tenían el aspecto de una persona, se cree que las formas humanas realizadas eran la de los Dioses o divinidades. Su tamaño era natural , pequeñas y grandes; el material solía ser de oro, metales, cerámica y en algunos casos de piedra.

#### **Zoomorfas**

Su representación son la de los animales, así mismo cumplían una función ceremonial y su tamaño no era muy grande si no mas bien de tipo funcional y adaptable como un objeto cotidiano.

### **Fitomorfos**

Estas figuras tenían forma de los frutos y alimentos de la naturaleza

### **Abstractas**

Fueron parte de los gráficos que se plasmaban en cerámicas y que que no tuvieron una re interpretación; si no estas sirvieron como decoración en tramas , que ahora podemos explicar desde la concepción del Diseño gráfico mediante un modulo y la repetición ordenada del mismo.

Esta clasificación es fundamental ya que me servirá de fundamento para una próxima clasificación formal que haré en la siguiente fase de mi investigación y que me ayudará a ubicar mejor la gráfica rescatada, relevada y será revalorizada.



**DISEÑO GRÁFICO Y CULTURA**

## **Diseño Gráfico**

Meggs comparte su filosofía y destaca que : "El diseñador gráfico contemporáneo es heredero de unos antepasados distinguidos. Los escribas sumerios que inventaron la escritura, los artesanos egipcios que combinaban palabras e imágenes en los manuscritos sobre papiro, los xilógrafos chinos, los iluminadores medievales y los impresores y cajistas del siglo XV que diseñaron los primeros libros impresos europeos forman parte del rico patrimonio y de la historia del diseño gráfico".

(Meggs, 1983).

El diseño gráfico es parte fundamental en la creación de formas comunicacionales que desde el principio se desarrollaron mediante gráficos en diferentes contextos históricos. Conocer , heredar y relevar éstos aportarán a una reinterpretación de forma y significado que podrán ser adoptados y comprendidos en la contemporaneidad. Realizar esto es recordar los inicios y que mejor si fueron hechos en nuestros territorios, ya que fomentaran la identidad gráfica en nuestra región.

Como también Meggs señala que : "Si comprendemos el pasado, seremos más capaces de continuar una herencia cultural de formas hermosas y comunicación eficaz.". (Meggs, 1983)

## Cultura

La cultura está en todas partes en las que nos desenvolvemos y ésta nos sirve como identidad, además tiene una relación con el Diseño gráfico desde el sentido de la concepción de formas creadas en la antigüedad y que ahora serán parte de un relevamiento que intentará fomentar la identidad gráfica , así como la cultural en el mundo del Diseño.

Como describía Gustavo Pepe en su proyecto identitario de Diseño : "Desde las distintas disciplinas relacionadas con el diseño es posible trabajar, aunque sea modestamente en la consolidación de nuestra identidad regional, actuando sobre la sustancia gráfica y objetual local, sin desaprovechar las ventajas que otorgan el uso de la informática y las comunicaciones producto de la globalización.

Es verdad que es importante que el mundo nos reconozca por un diseño propio y original (el hablar de nosotros implica una presencia de ellos), pero es imprescindible que en primera medida nos podamos reconocer con una propuesta estética y comunicacional que realmente nos pertenezca." (Pepe, 2006)

## **Globalización**

“La globalización es entonces un fenómeno altamente complejo y contradictorio con múltiples variables, lo que debe precavernos de miradas simplistas o de concepciones ideológicas o fundamentalistas, ya sea que se pronuncien obstinadamente a favor de la misma, fetichizándola como la nueva panacea, o la critique en bloque, demonizándola y culpándola de todos los males habidos y por haber”. (Subercaseaux,2008).

La globalización es un fenómeno social y cultural que influye en el entorno del Diseño Gráfico, ya que las vanguardias internacionales crean estilos temporales que son adoptados por Diseñadores locales. En nuestro ambiente es importante pensar en el entorno y medio ambiente con el cual contamos, ya que es muy abundante en cuanto a gráfica y que de alguna manera nos servirá como referentes para el Diseño local, al tomar estos grafismos obtendremos mayor y mejor conocimiento gráfico de nuestra identidad.

## **Identidad Gráfica**

La identidad para Pepe son : "Elementos culturales, geográficos y sociales que posibilitan que una región se diferencie de otra. La identidad es memoria colectiva y debe ser labor compartida por toda una sociedad, atendiendo y reflexionando sobre su historia, teniendo en cuenta que el presente no debe repetir el pasado, sino que debe contenerlo." (Pepe, 2006)

Si nosotros olvidáramos estas formas comunicacionales o expresivas que realizó la gente, perderíamos importancia de los inicios de nuestra gráfica y nos restaría identidad en nuestro contexto. El Diseñador estaría inmiscuido directamente con esté argumento ya que él puede estudiarlos y llevarlos a nuevos significados que darían un enfoque contemporáneo a estos grafismos, que pueden ser utilizados de una manera total a mas de consciente de acuerdo a los significados formales y semánticos que éstos aporten.

La identidad en una cultura siempre ha estado presente desde que se formó y aún más cuando comunicaban mediante gráficos en los diferentes soportes, ya que según Gabriel Pepe : "Es la historia viva la que crea identidad, y esta identidad se desfigura cuando se ignora el contexto histórico propio" (Pepe, 2006).





**DISEÑO ANDINO PRECOLOMBINO**

El diseño andino precolombino trata de los estudios morfológicos y de significado de los diferentes signos, símbolos y grafismos de aquella época. La relación con mi investigación es directa y forma parte de la argumentación teórica en la que me sustento. En esta ocasión para entender el Diseño andino tenemos que recurrir a la composición.

## **Composición**

La composición es una parte fundamental del diseño y más aún en el contexto de un diseño andino, en donde las formas conjugan hacia un ordenamiento espacial muy característico y permanente en el que Zadir Euribe en su libro La semiótica del Diseño Andino Precolombino nos cuenta que :

“El carácter de síntesis que califica al Pensamiento Andino, ha dado lugar en el manejo de la composición , a una forma de ordenamiento en el espacio, en el cual se conjugan los aspectos visuales ,plásticos y simbólicos, dando como resultante una forma particular de Sintaxis denominada composición simbólica” (Euribe, 2008)

De la misma forma hace referencia a la división de la composición en tres estructuras de espacio y forma que son fundamentales para un relevamiento, éstas aportarán con conceptos a las composiciones geométricas y de organización.

De esta manera puedo describir cada una de las estructuras con las que trabajaré , basándome en el estudio morfológico y de diseño de este autor.

Y éstas son :

### **Estructura de orden**

Hace referencia a una distribución simétrica que ayuda a construir una composición firme y distribuida.

### **Estructura proporcional**

En esta estructura definimos la relación de tamaño gradual que se debe mantener para una mejor distribución espacial y formal.

### **Estructura formal**

Define a la composición en si, que esta compuesta por diferentes formas y que en su conjunto tienen un carga de significado.

# MORFOLOGÍA



## **Fundamentos de Diseño**

La morfología es un aporte al Diseño gráfico muy importante, ya que podemos tener una idea más técnica de los procesos que llevaban en la concepción de nuevas formas, en las que de alguna manera se intentaba comunicar y dar a conocer un contexto.

Las gráficas que van a ser objeto de relevamiento y análisis, están compuestas de cuatro elementos de diseño que ahora en la contemporaneidad podemos incluirlos. Para una mejor comprensión y función de estos elementos que acompañan a su carácter , los describiré acotando en el aporte que hacen para la comprensión de su forma. Según (Wong, 1995) estos elementos de diseño deben estar conformados para entender mejor una composición gráfica y formal.

## **Elementos Prácticos**

Según acota (Wong, 1995) , aportan para una proyección conceptual del Diseño y tienen un gran importancia en la composición.

Y estos elementos son :

### **Representación**

Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza , es representativa o comunica algo.

### **Significado**

Es cuando el diseño transporta un mensaje.

### **Función**

Cuando un diseño debe servir para un determinado propósito.

En nuestro contexto es la base para toda esta gráfica, ya que a partir de éstos, diseñan la línea que es la principal forma de expresión de nuestra

Cultura Cañari ; después de esta línea se conforman los planos que a su vez contienen más líneas y puntos. Estos elementos al ser combinados ya son una forma, que puede ser usada en una composición dependiendo de la dirección o de la posición del objeto.

Estos elementos conceptuales son combinados con elementos visuales y con los elementos de relación que el autor propone y que en mi proyecto aportan para una mejor comprensión morfológica. Y para tener un mejor enfoque los elementos prácticos aportan a la comprensión de la forma pero vista desde una perspectiva del significado, función y representación que abordaré luego en este estudio.

## **Forma**

Todos los elementos visuales constituyen una forma. Ésta mantiene su estructura al combinar puntos, líneas, planos, medidas y texturas; cuál fuese el caso.

## **Interrelación de formas**

Las formas pueden relacionarse y superponerse entre sí, obteniendo resultados que difieren al inicial.

## **Repetición**

"Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre si son formas unitarias o módulos que aparecen más de una vez en el diseño" (Wong, 1995)

La repetición es parte de la estructura formal de la gráfica Cañari realizada sobre los soportes además de ser una de sus principales características.

## **Estructura**

"Una estructura formal se compone de líneas estructurales que aparecen construidas de manera rígida" (Wong, 1995).

Estas líneas matemáticamente definidas sirven para dar regularidad al diseño o grafismo que esté dentro de la misma; como punto de partida esta estructura es fundamental , para luego combinarla con un trazado armónico lineal que propone Euribe en su Introducción a la Semiótica del diseño andino precolombino. Éste argumento me ayudará a complementar el estudio formal de la producción gráfica Cañari escogida.



### **Trazado Armónico**

“Es el procedimiento de amarrar ordenadamente el espacio, logrando proporciones armónicas y relaciones simbólicas entre las partes, equilibrio de las diferencias y movimiento en lo permanente” (Euribe, 2008)

Este sistema de partición geométrica andina está basado en un cuadrado que tiene trazos diagonales y ortogonales que forman una estructura de regulación espacial, en donde se puede ubicar la gráfica que se va a mostrar y así reconfigurarla técnicamente para su relevamiento y digitalización.

El uso de un cuadrado está basado en el significado de Collca Pata (sustenta la medida) presente en la imagen de un ritual en el Altar Coricancha y que se tomó de ahí para conocer la estructura de las formas andinas. (Euribe, 2008)

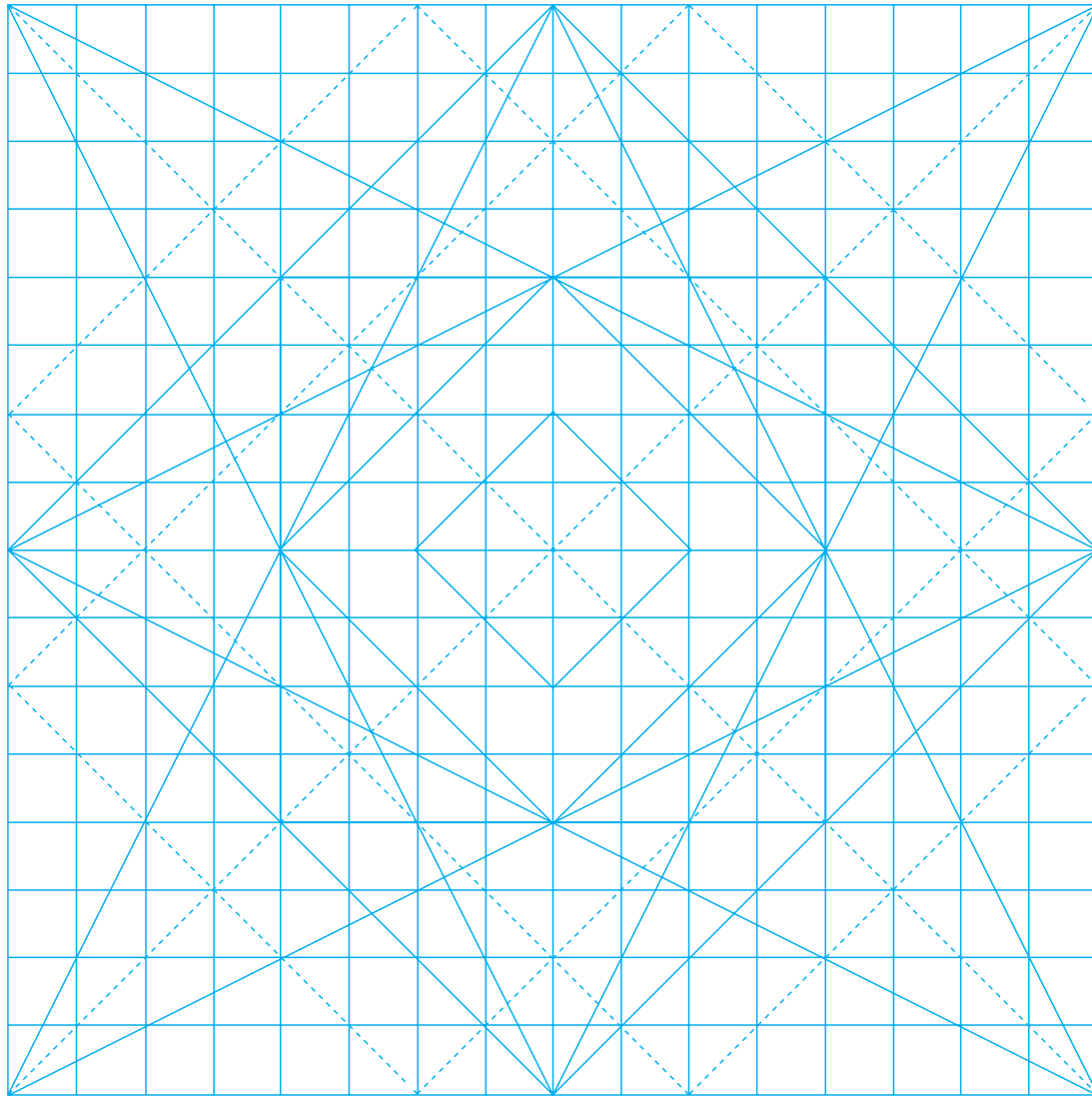
### **Ley de Bipartición**

Esta ley armónica se genera en base al estudio de Euribe y nos dice que: “Esta se genera por la alternancia de rombos y cuadrados que interiorizan sucesivamente, y cuya proyección lineal forma la malla de construcción binaria correspondiente” (Euribe, 2008)

### **Ley de Tripartición**

“Resulta del juego de las diagonales del cuadrado con las diagonales del rectángulo  $\frac{1}{2}$ , cuyos cruces permiten ubicar los puntos del trazo de las ortogonales respectivas” (Euribe, 2008)

Estas leyes nos favorecen en la regulación formal de los gráficos, para una ubicación geométrica y diseño con proporción, semejantes en ambos casos que se requiera. Y así realizar una digitalización con diseño, estructura y proporción.



**Trazado Armónico** (Euribe, 2008)

# ANÁLISIS HOMÓLOGOS



## **Aproximación a un vocabulario visual andino**

**Autor:** Vanessa Zúñiga

**Forma**

**Formato:** A4

**Tipografía :** San Serif

**Función**

**Objetivo :** Tesis investigativa que aborda el análisis semántico y morfológico ; en donde realiza el estudio de las culturas precolombinas australes , con ensayos de reinterpretación de signos basado en estudios de antropólogos y arqueólogos. Intenta argumentar que se manejaba un sistema de vocabulario gráfico y representacional entre culturas, éstos estudios son aplicados en textiles con una generación de mallas.

**Tecnología**

Tesis digital e impresa

**Impresión**

Tintas CMYK

## **Identidades bajo tu piel**

**Autor:** Mario Brito

**Forma**

**Formato:** 1024x768

**Tipografía :** San Serif y Serif

**Función**

**Objetivo :** Investigación iconográfica sobre dos culturas precolombinas ecuatorianas en donde abordan el significado y significante de la gráfica. Además contiene un estudio de los signos que contiene cada artefacto que caracteriza a estas culturas. La investigación está registrada en un libro digital interactivo que viene dentro del libro impreso y el cuál puede descargarse mediante un formato digital con un cd adjunto en el libro.

**Tecnología**

Libro interactivo

Digital e impreso

Libro y CD

## **Duales y recíprocos, la comunicación visual en el Ecuador**

**Autor: Pablo Iturralde**

**Forma**

**Formato: 23x16**

**Tipografía : San Serif**

**Función**

Objetivo : Investigación gráfica de la comunicación visual del Ecuador desde la época precolombina hasta lo contemporáneo, con el principal objetivo de fomentar el diseño para que sean usados en diseños contemporáneos y que sirva de referencia.

**Tecnología**

Impresión offset

Material Couche



# CONCLUSIONES

CAPÍTULO I

## **Marco Teórico**

- Este marco teórico ha sido argumentado para poder fomentar mi posicionamiento en Diseño gráfico y llegar a realizar el estudio correctamente, para que no sea confundido o mal interpretado como una investigación arqueológica o sin fundamentos de Diseño y que no tendría dirección ni alcance , además deseo que se relacione al Diseño en este campo de producción gráfica precolombina.
- En cuanto a comprender el pensamiento del diseño precolombino , se puede demostrar que el diseño es un proceso comunicativo, y que puede ser usado gráficamente además de ser referencia para el diseño gráfico local contemporáneo.
- Para relevar estas gráficas es necesario conocer de fundamentos básicos de diseño , para cuando sean digitalizados estén bajo una estructura formal correcta.
- De acuerdo a la investigación que he realizado me pude dar cuenta que el desenlace que puedo llegar a tener es muy amplio, en cuanto al diseño gráfico y su concepción; además de su conceptualización basada en la cosmovisión andina y en el pensamiento precolombino Cañari.

## **Homólogos**

- El dar a conocer sobre nuestro Diseño precolombino es importante , como fuente de inspiración para diseñadores contemporáneos.
- Me pueden servir como referentes para enfocarme en mejores resoluciones en mis alcances y en algunos contenidos relacionados.



# CAPÍTULO ii

## PLANIFICACIÓN





RECOLECCIÓN DE GRÁFICA

Para la recolección de gráfica, me he basado en fundamentos básicos de diseño propuestos por Wong, que son tres elementos fundamentales de forma , para que guarden una estructura gráfica y de concepto.

Y esta teoría argumentativa es la siguiente :

### **Elementos de Relación**

"Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos como la dirección y la posición y otros puede ser sentidos como el espacio y la gravedad". (Wong, 1995)

La dirección y la posición tienen mucha influencia en estos elementos , ya que éstos nos ayudarán a entender el mensaje cuando se trate de elementos diagonales o cruces que existen en nuestras composiciones.

**Dirección**

**Posición**

**Espacio**

**Gravedad**

## **Elementos Prácticos**

Son elementos que según acota (Wong, 1995) , aportan para una proyección conceptual del Diseño y que en nuestro proyecto son una parte importante como son :

### **Representación**

Cuando una forma a sido derivada de la naturaleza , es representativa o comunica algo.

### **Significado**

Es cuando el diseño transporta un mensaje

### **Elementos Visuales**

"Cuando los elementos conceptuales son visibles tiene forma, medida, color y textura" (Wong, 1995)

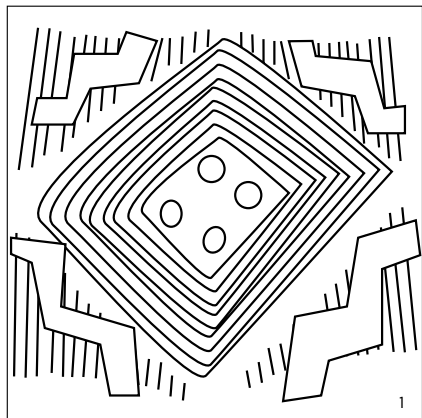
En la muestra gráfica tenemos varios elementos que fomentan esta teoría además podemos ver la forma y la medida de elementos que construyen una composición gráfica.

### **Forma**

Todo lo que puede ser visto aporta a una identificación principal en nuestra percepción.

### **Medida**

Todas las formas tiene un tamaño que es relativo.



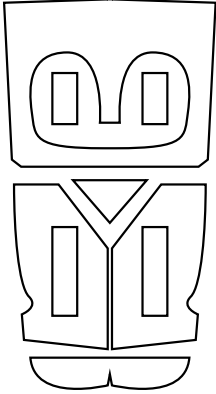
1



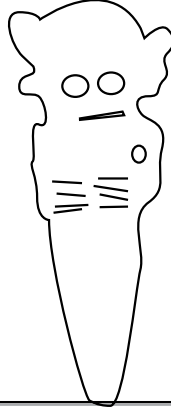
2



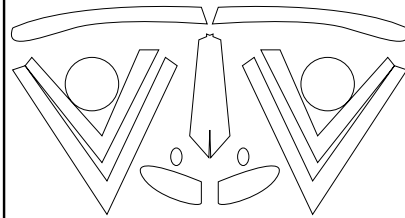
3



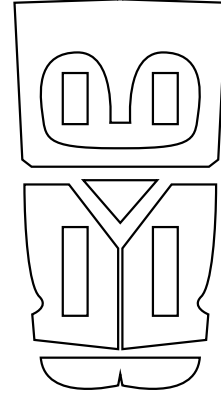
4



5



6



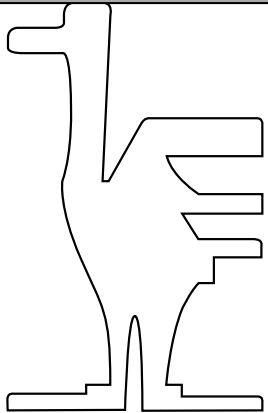
7



8



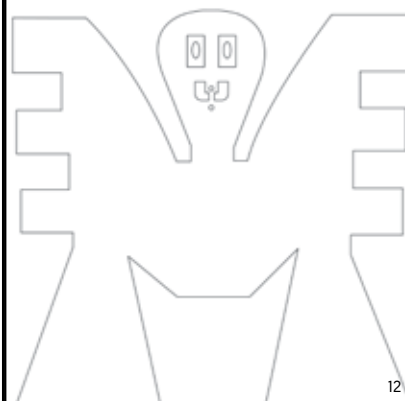
9



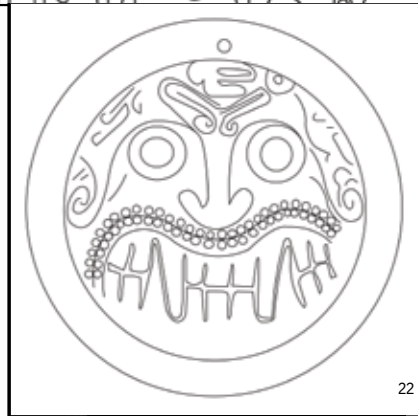
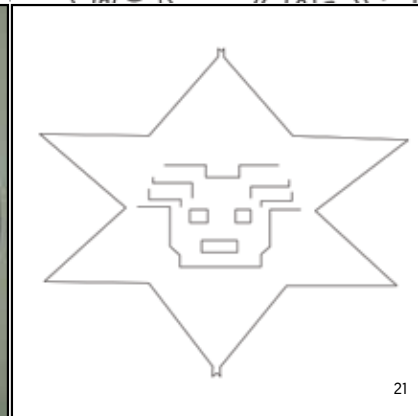
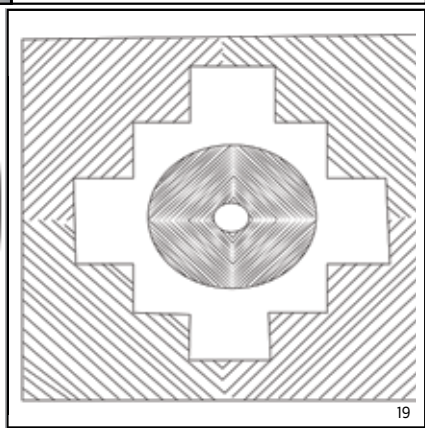
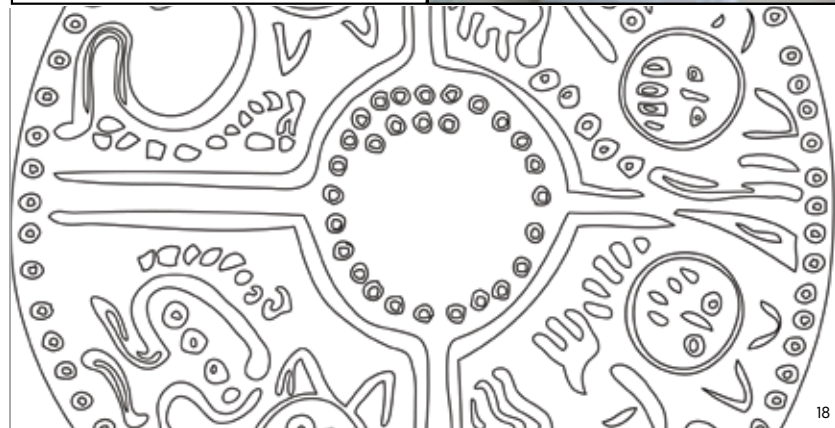
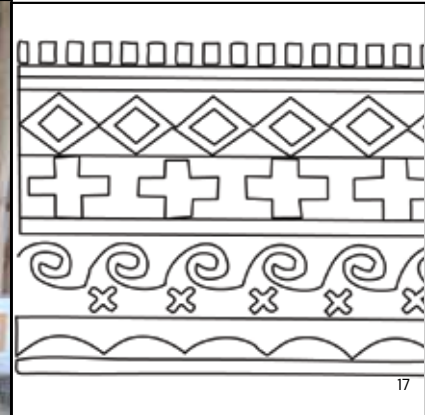
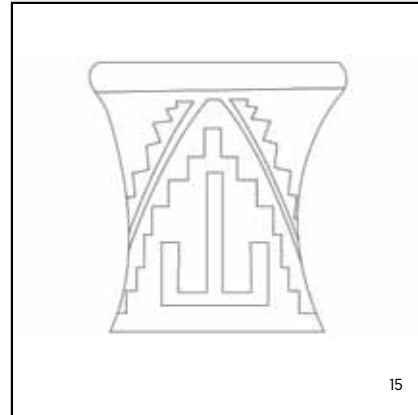
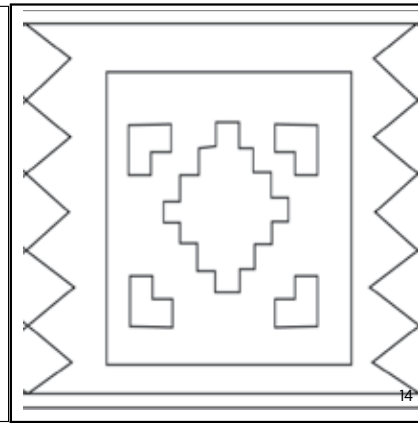
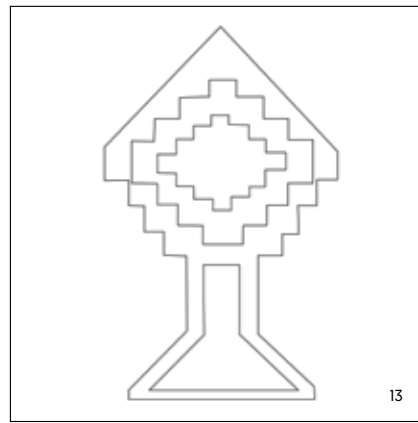
10

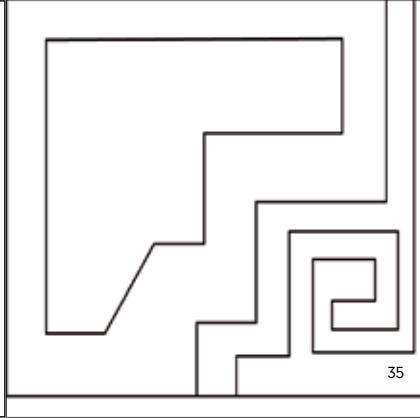
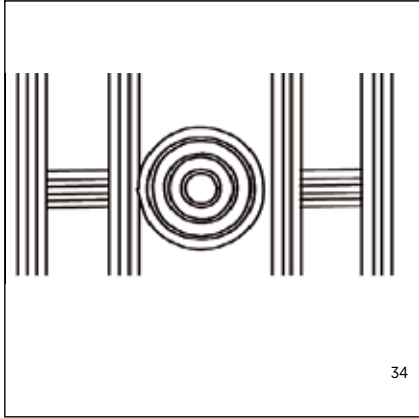
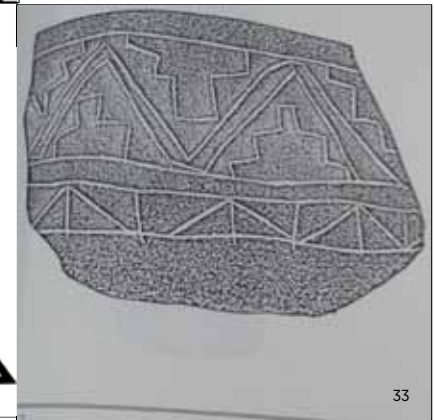
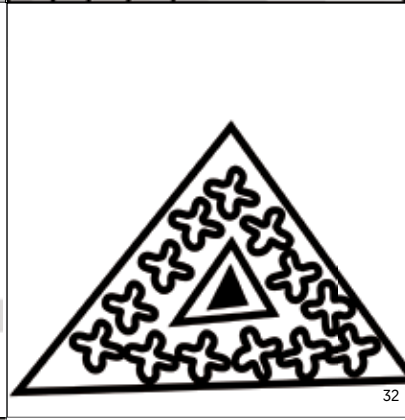
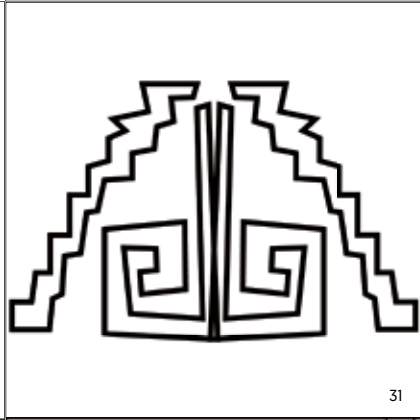
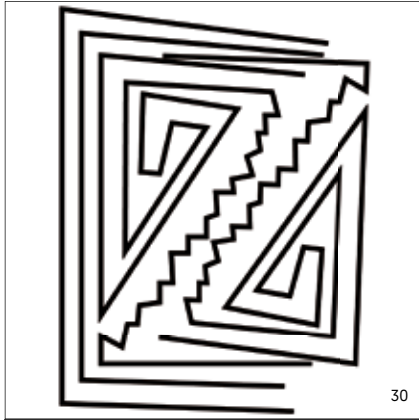
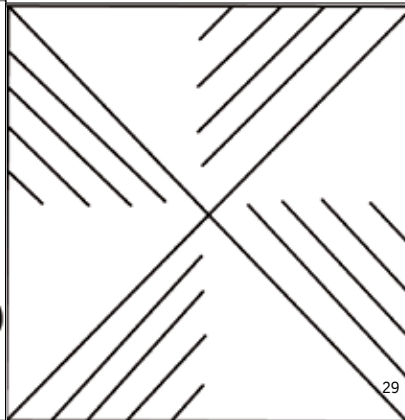
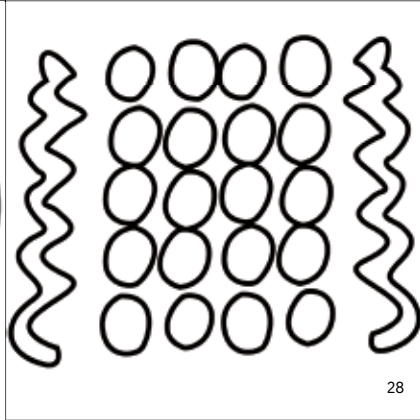
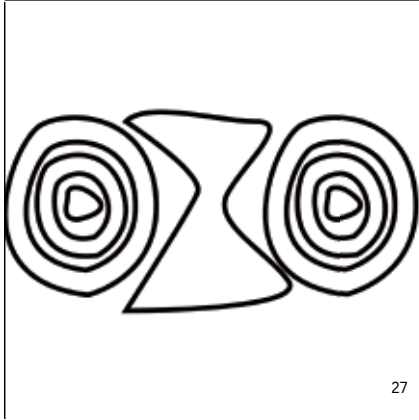
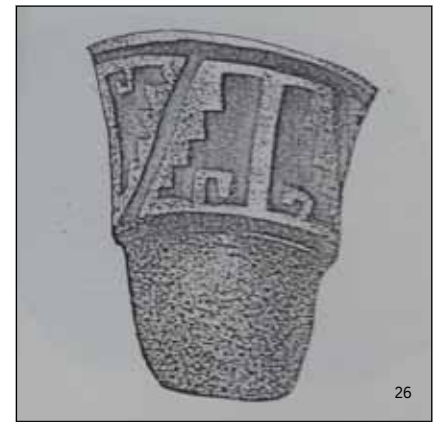
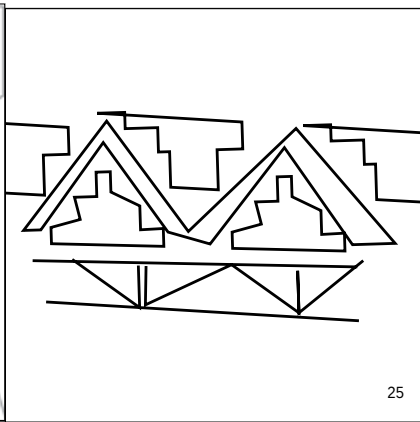
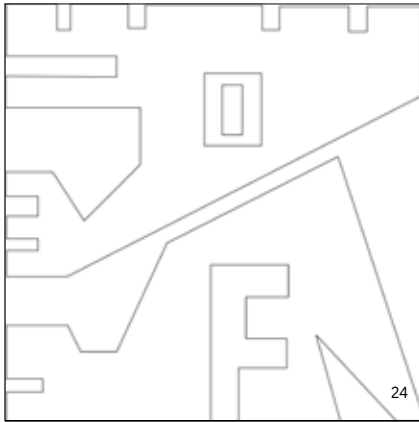


11

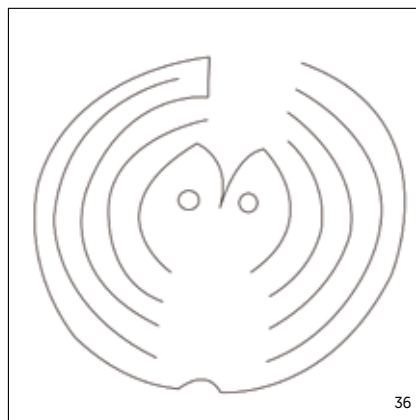


12





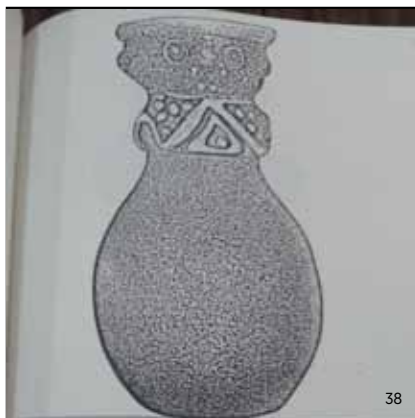




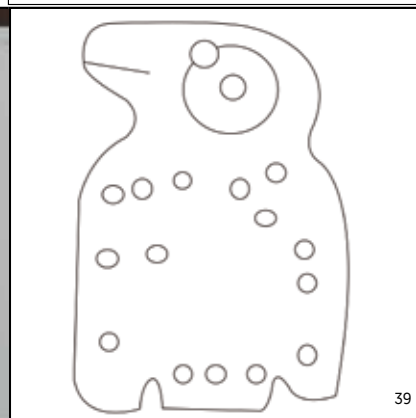
36



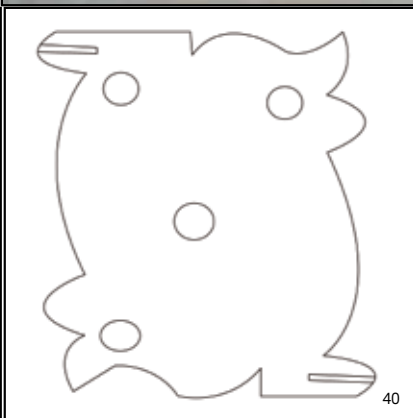
37



38



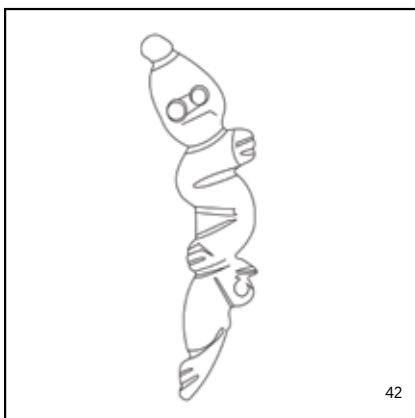
39



40



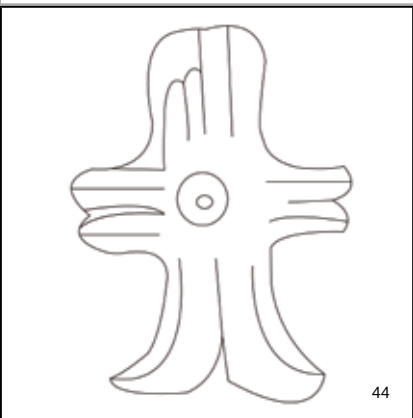
41



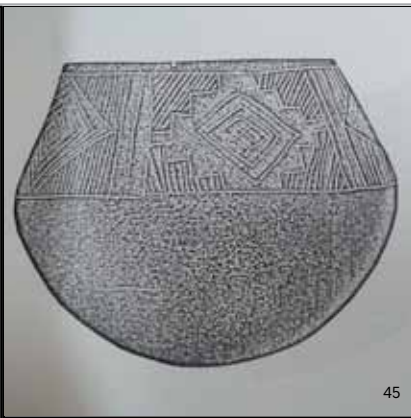
42



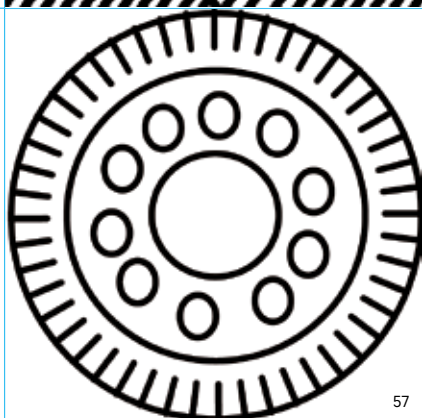
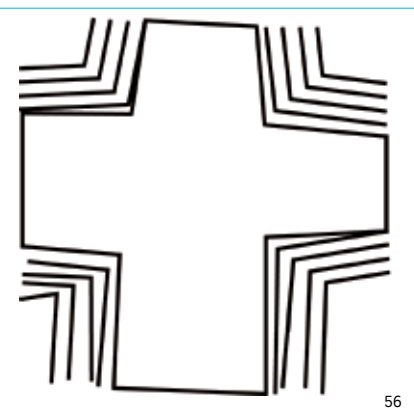
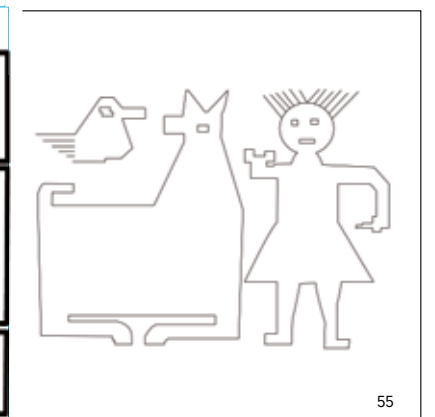
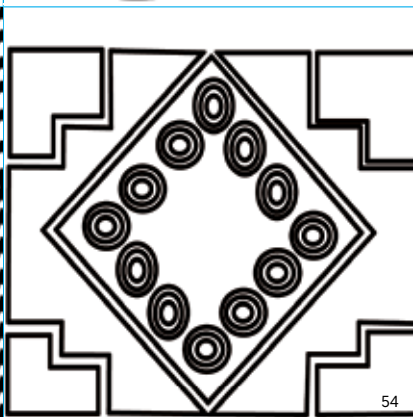
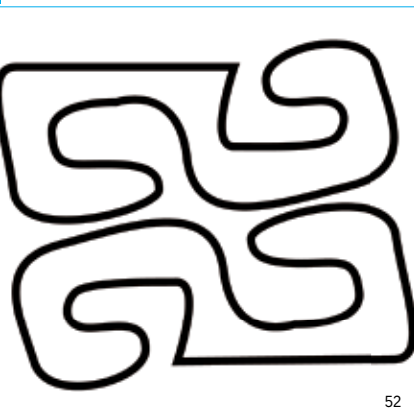
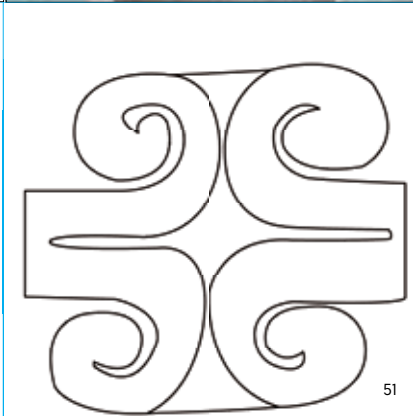
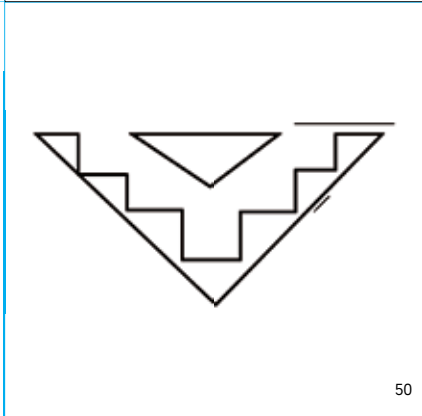
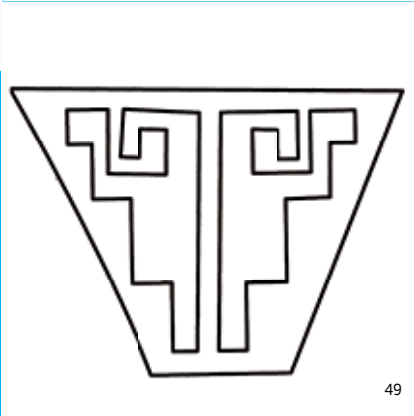
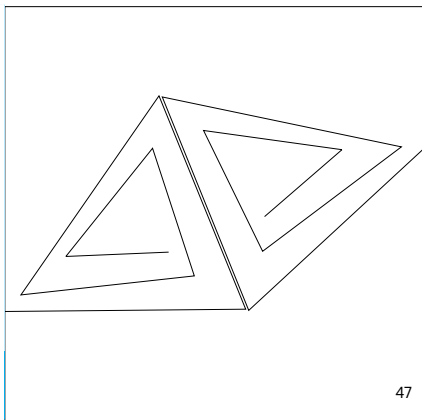
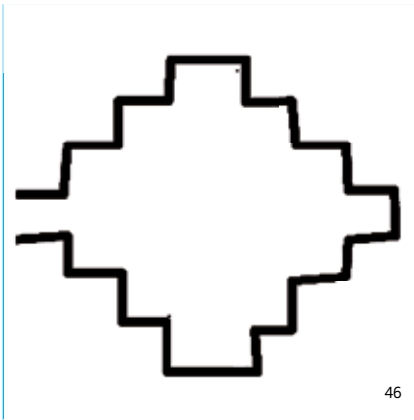
43

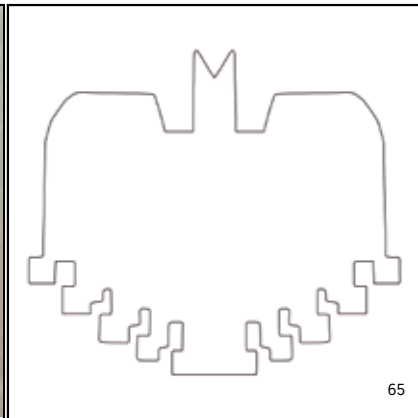
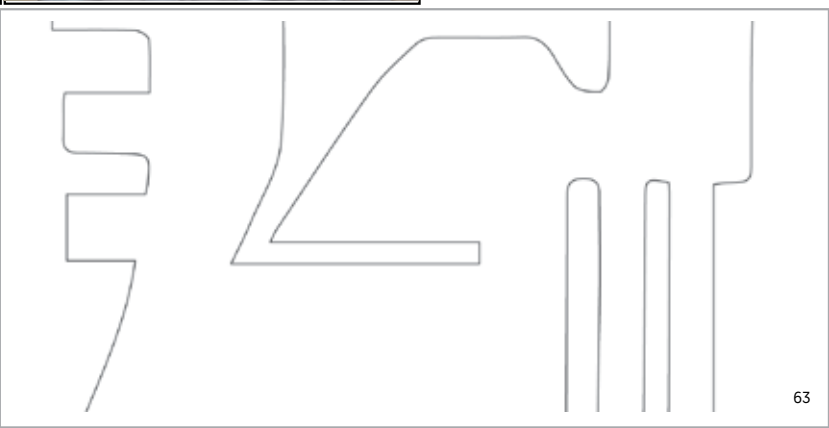
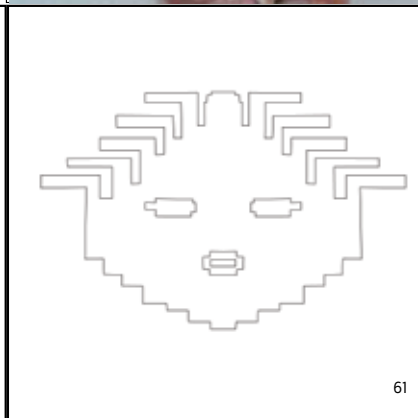
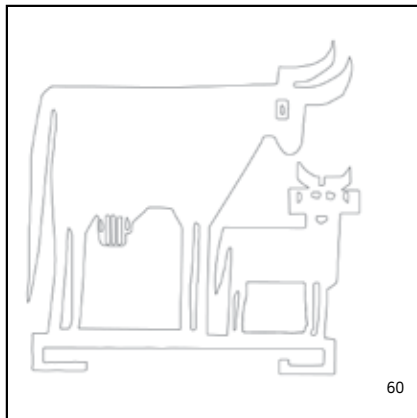
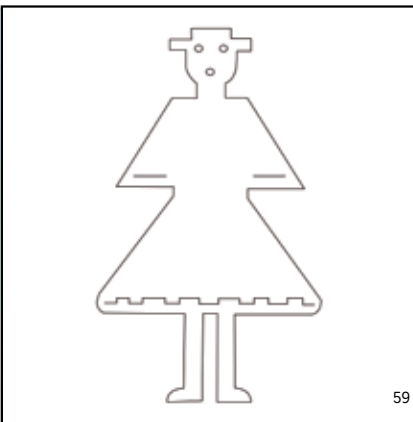


44



45





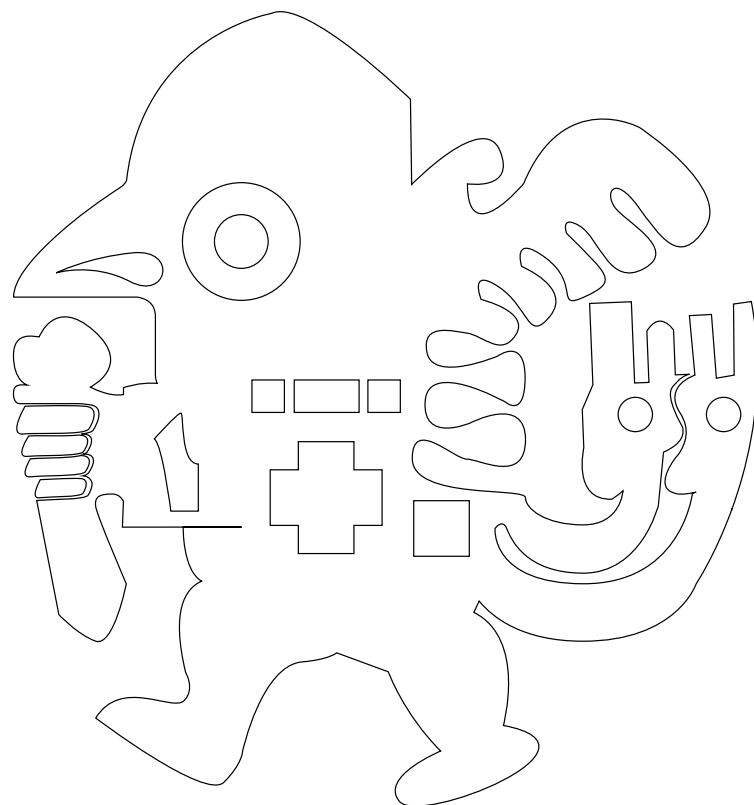
Después de una investigación visual en diferentes museos que exhiben los soportes cerámicos y metálicos en donde se encuentran los grafismos Cañaris, desarrollamos una selección de acuerdo a parámetros de diseño y estéticos. Ésta muestra servirá como punto de partida para continuar con el análisis en la tercera etapa de este proyecto.

# CLASIFICACIÓN



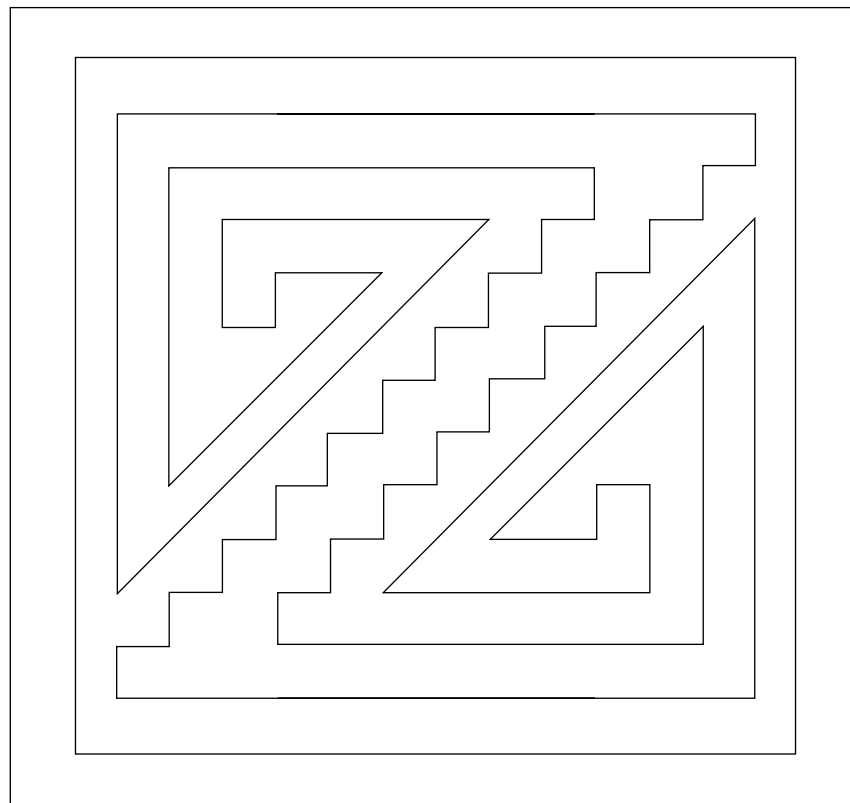
## Signos

Aquellas gráficas que contienen formas que de alguna manera denotan o significan algo.



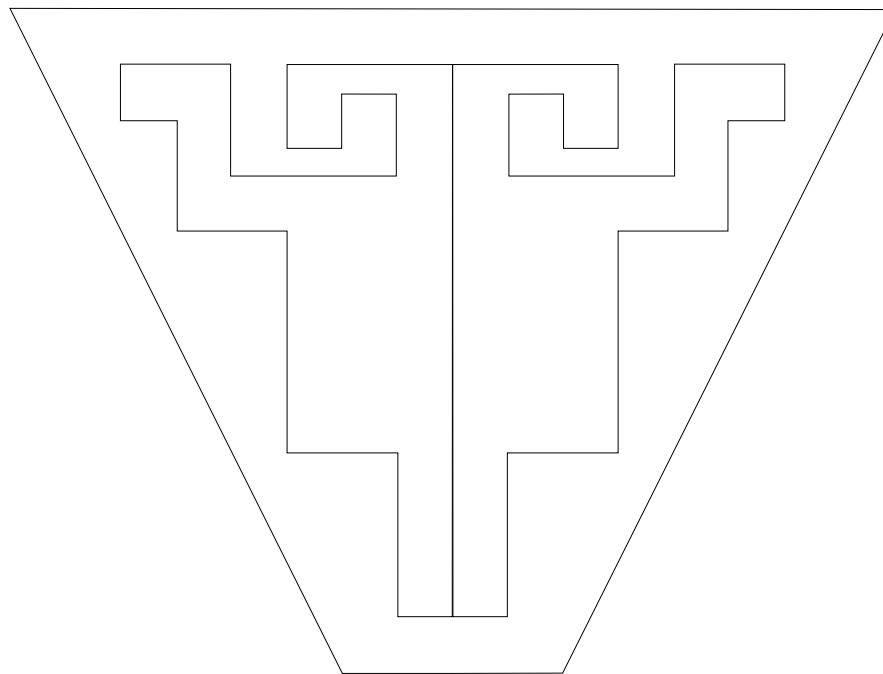
## Abstracta

Formas gráficas que guardan relaciones técnicas, pero que no necesitan de un significado específico o simplemente no lo tienen, sino más bien sirven como elementos decorativos y estéticos.



## Mallas

Determinar el proceso de creación de una malla , partiendo desde la concepción del modulo generado por operatorias básicas de diseño pero con una estructura formal adecuada.







**DEFINICIÓN DE UNIDADES  
DE ANÁLISIS**

En esta parte mostraremos la gráfica que va a ser objeto del análisis morfológico-semántico , y que servirán como punto de partida para los siguientes estudios dentro de este proyecto.

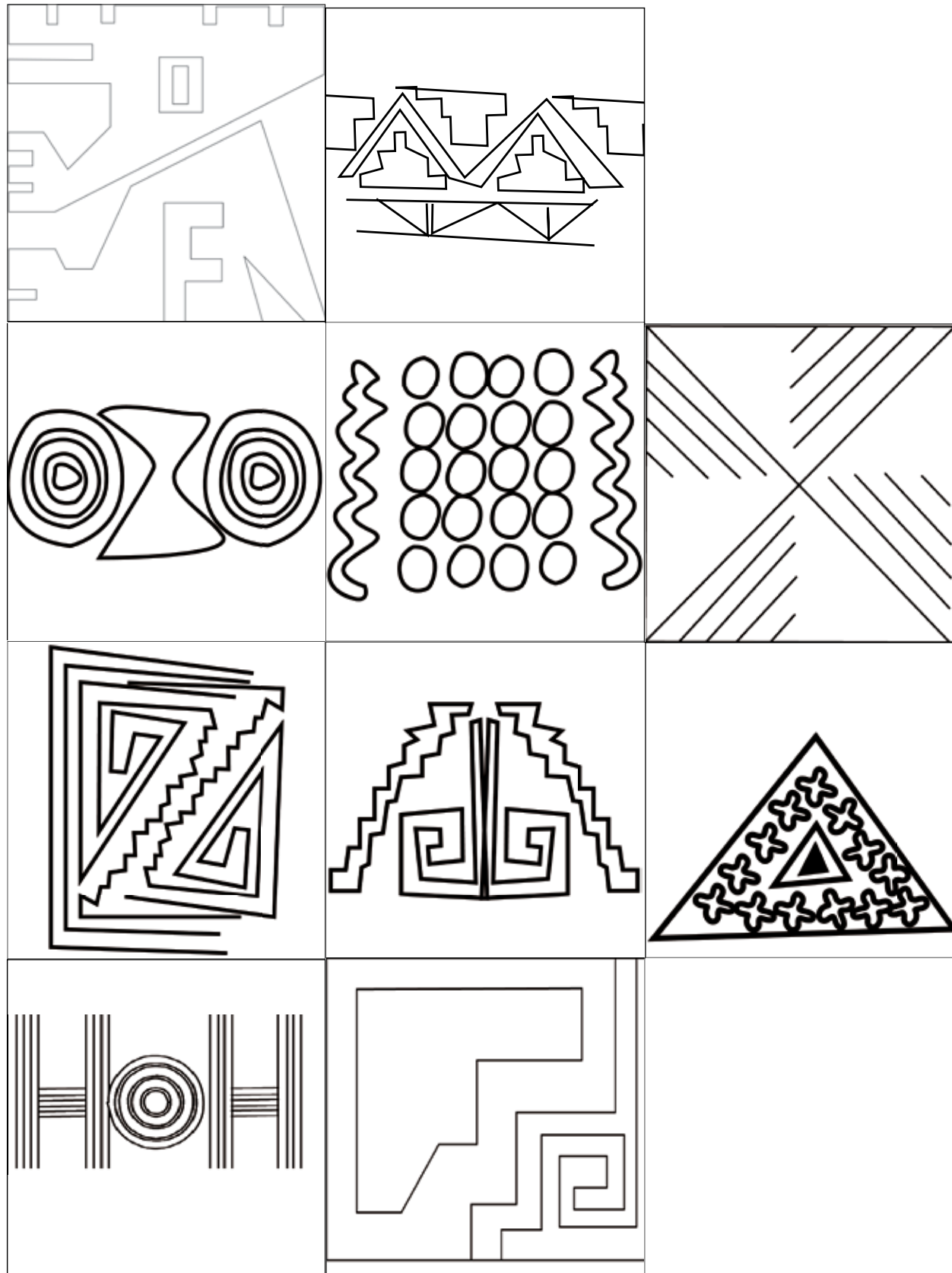
La selección será ordenada de acuerdo a la clasificación gráfica propuesta anteriormente.

Y será así :

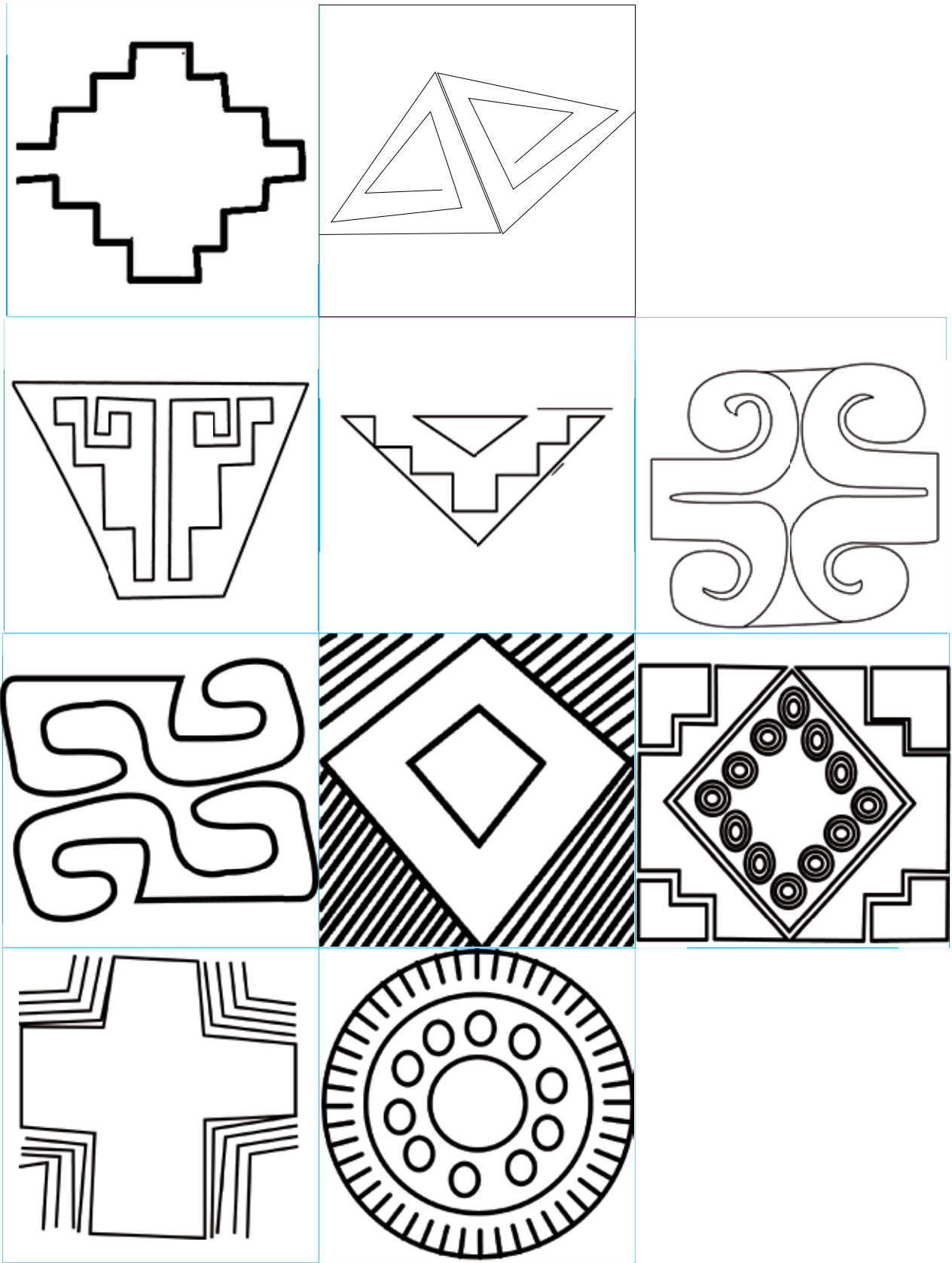
S I G N O S



A B S T R A C T O S



M A L L A S





# CAPÍTULO iii

METODOLOGÍA

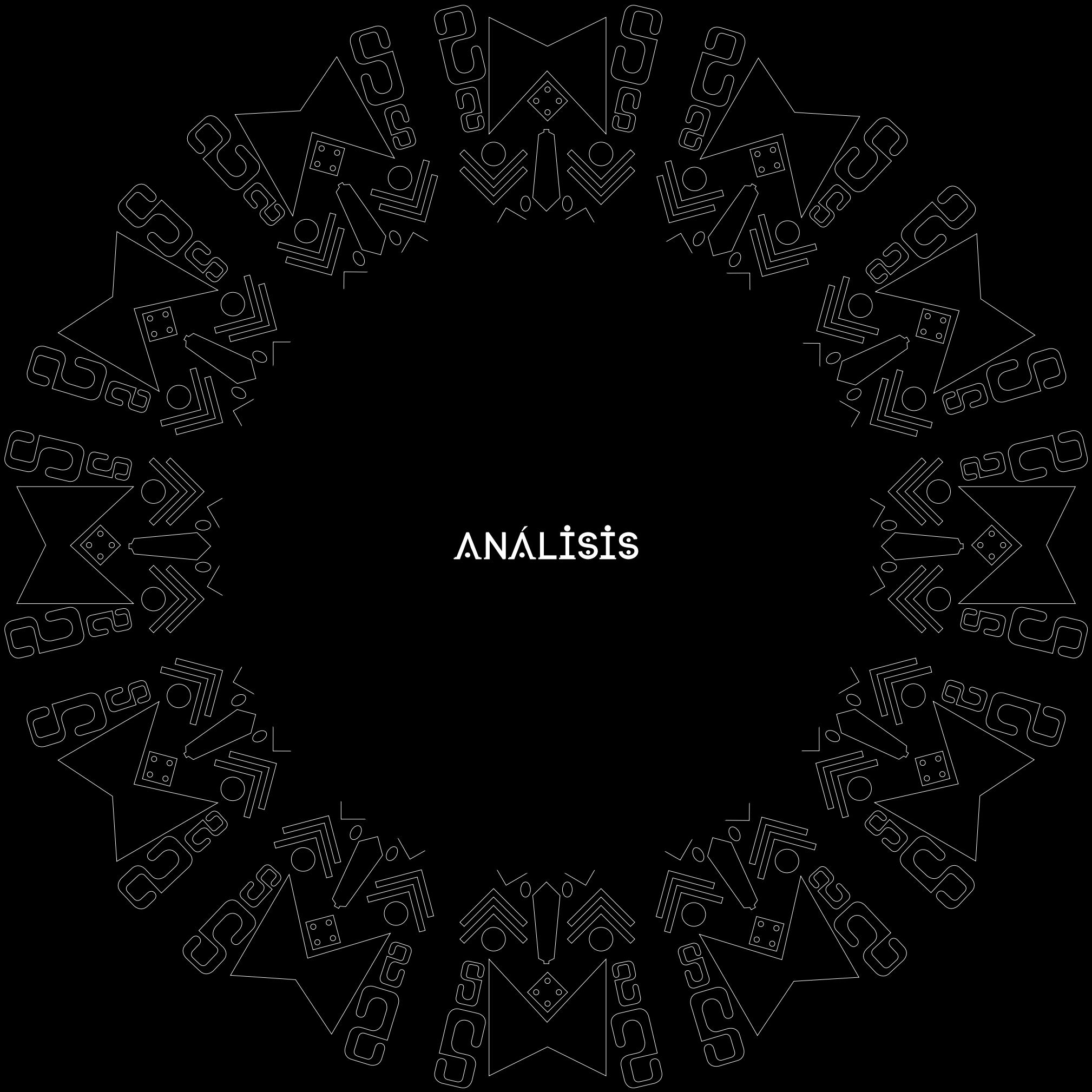




**DEFINICIÓN DE VARIABLES**

Para la definición de variables contamos con una selección de gráfica que al ser digitalizada se puede encontrar constantes y variables fundamentales en un sistema gráfico. Estos parámetros nos ayudarán a que en futuras investigaciones se pueda crear diseño precolombino Cañari contemporáneo , que sin duda será aplicado en diferentes contextos pero con criterio técnico, semántico y de diseño. Para esta definición nos basaremos en el criterio técnico y formal de (Wong, 1995) y de los cuales adoptaremos argumentos gráficos mediante algunas clasificaciones de este autor.

ANÁLISIS



Para el desarrollo de esta etapa, iniciamos con un análisis de forma y significados, para después continuar con la metodología propuesta :

### **MORFOLÓGICO**

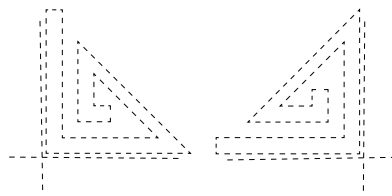
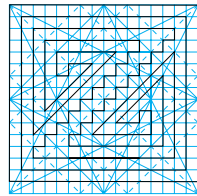
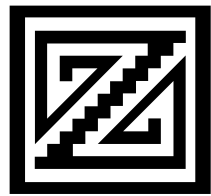
1. Relevar la gráfica desde los diferentes soportes : cerámicas, banco de imágenes, bocetos o investigaciones gráficas anteriores.
2. Colocar la gráfica en una malla de estructuración de diseño precolombino , desarrollada por Milla Euribe.
3. Establecer positivo y negativo.
4. Descomponer e identificar las partidas de diseño gráfico y nuevas formas.
5. Aplicar rasgos formales o la forma entera en diferentes contextos gráficos.

### **SEMÁNTICO**

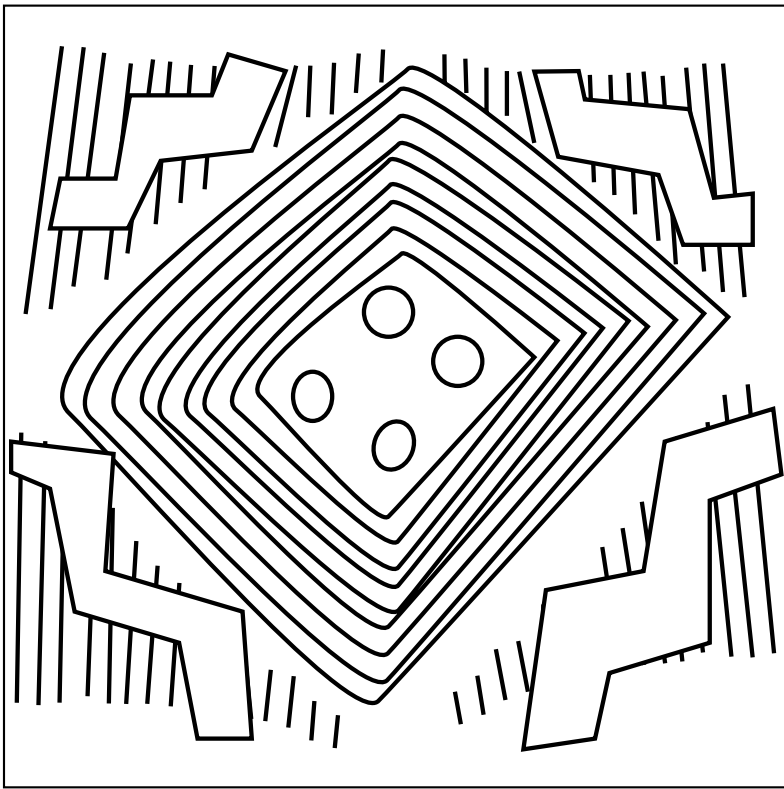
1. Después de obtener una gráfica estructurada y en base a los ensayos de reinterpretación se procede a darles posibles significados, argumentados en la cosmovisión andina, pensamiento andino y en la opinión de arqueólogos.

S I G N O S

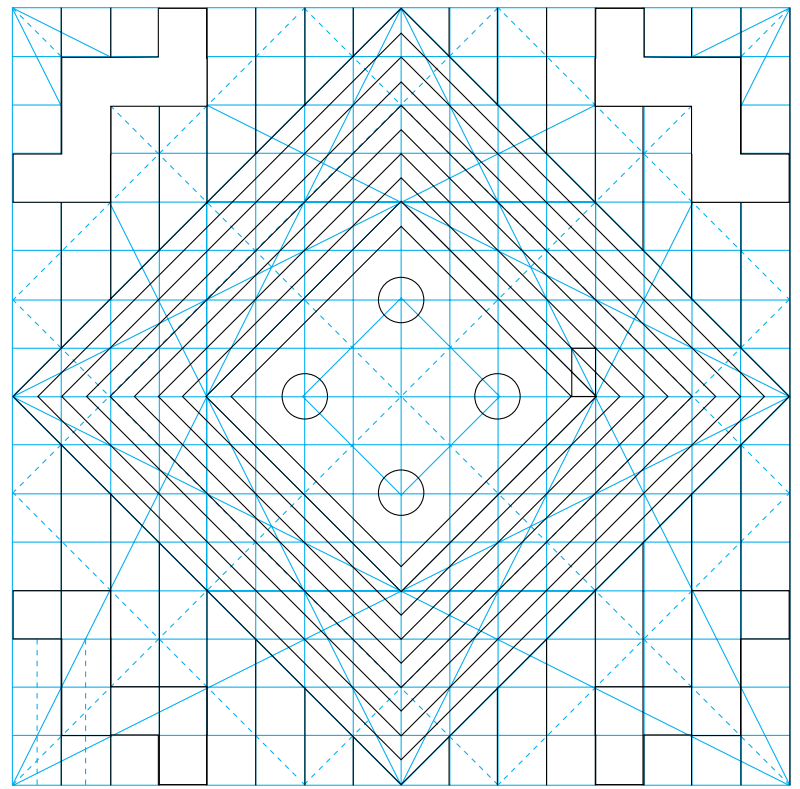
# M O R F O L O G Í A



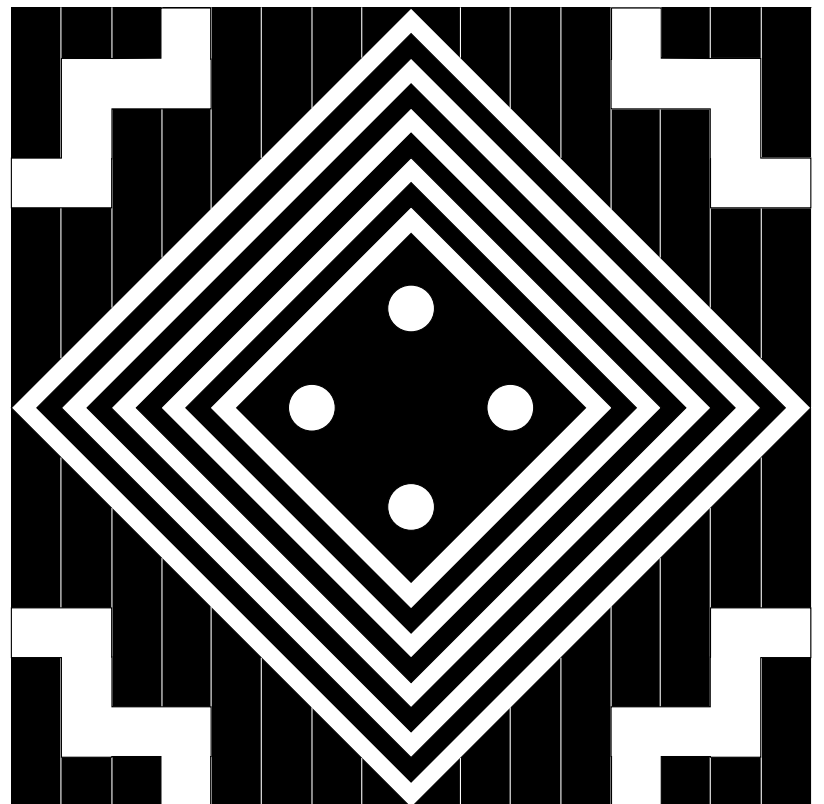
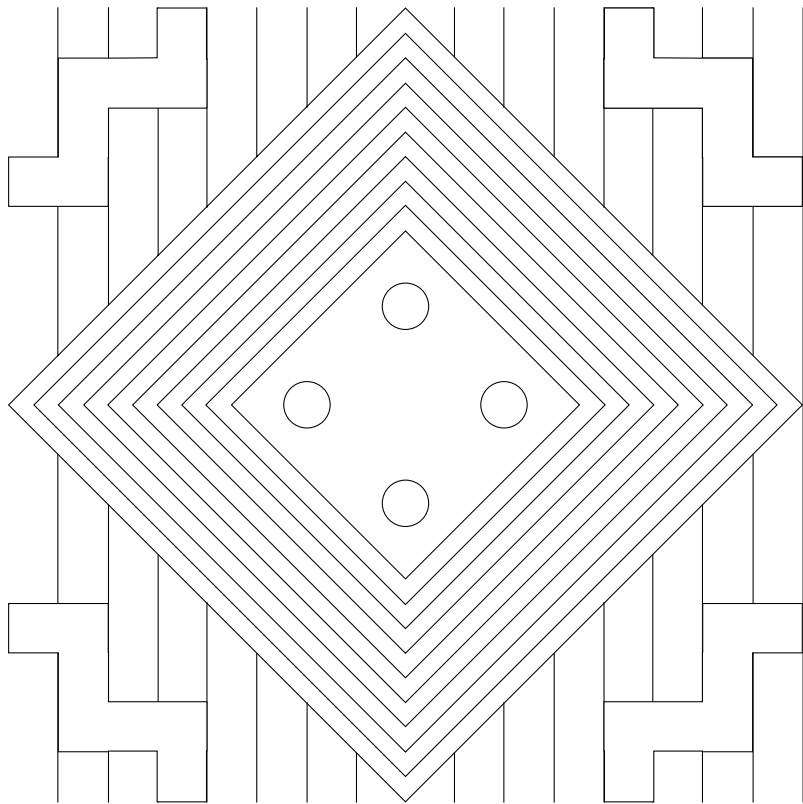




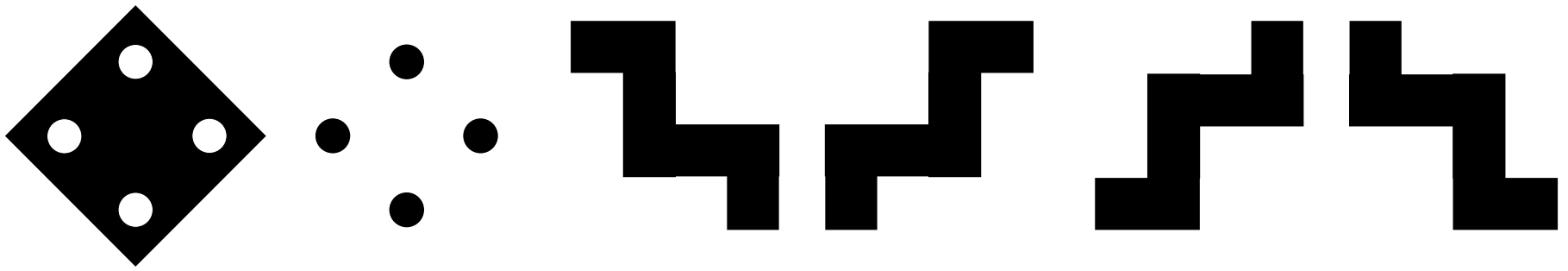
Gráfica obtenida de la vasija



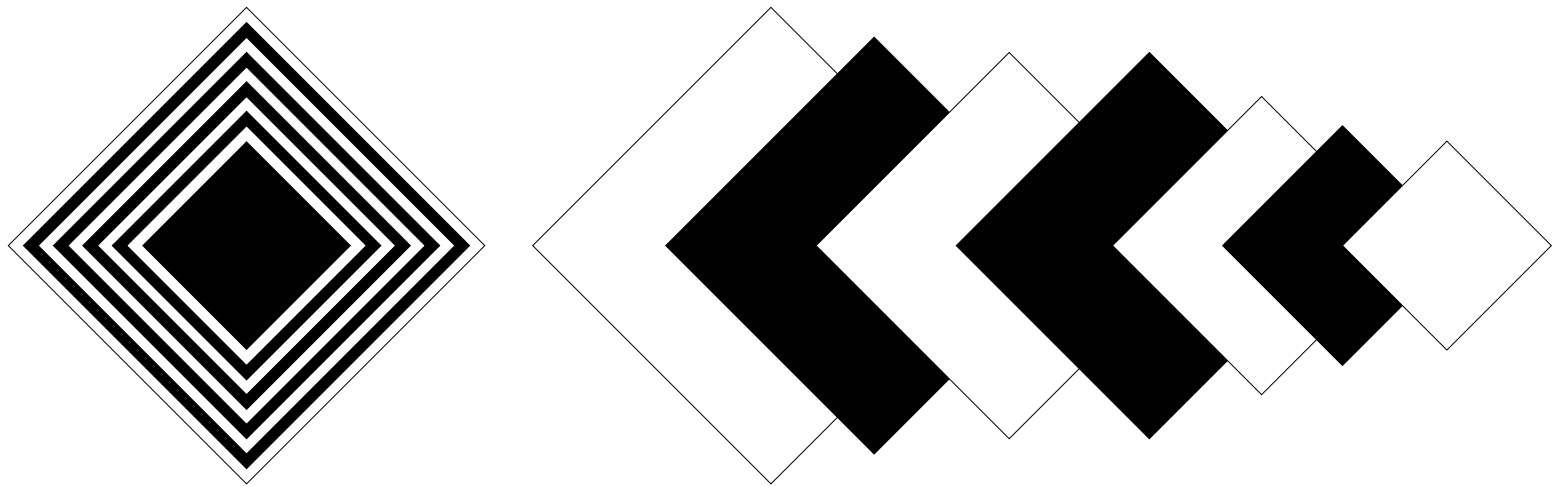
Proceso de estructura , proporción y forma básica.



Positivo/Negativo  
Gráfica obtenida y procesada morfológicamente.

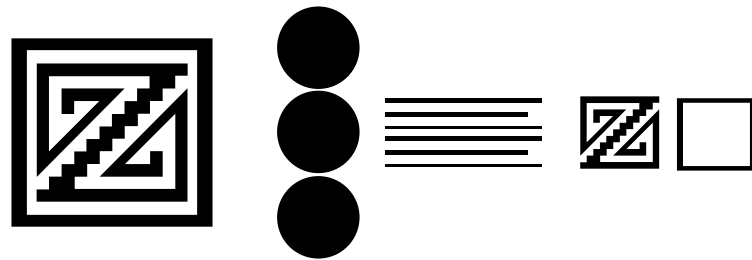


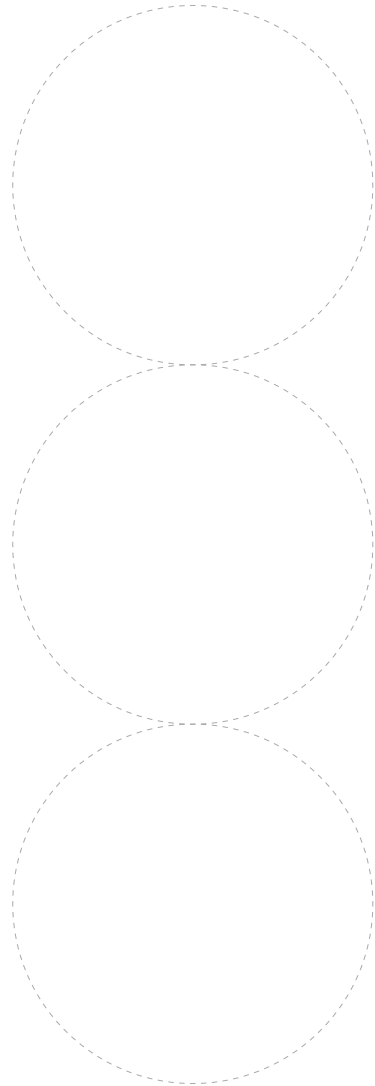
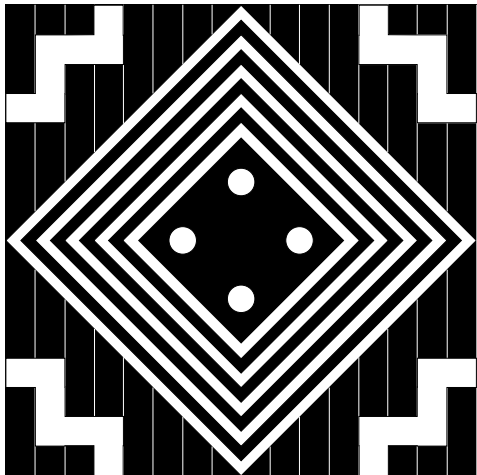
Rasgos gráficos que muestran ser parte de un sistema



Descomposición de la gráfica para observar mejor su estructura

# SEMÁNTICA

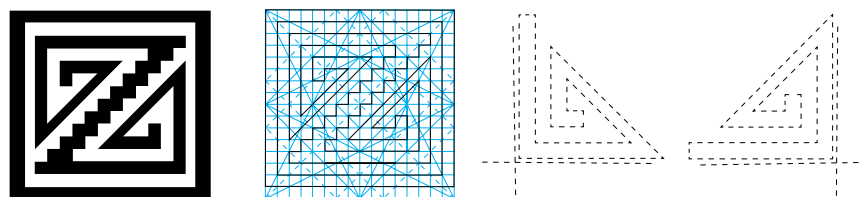


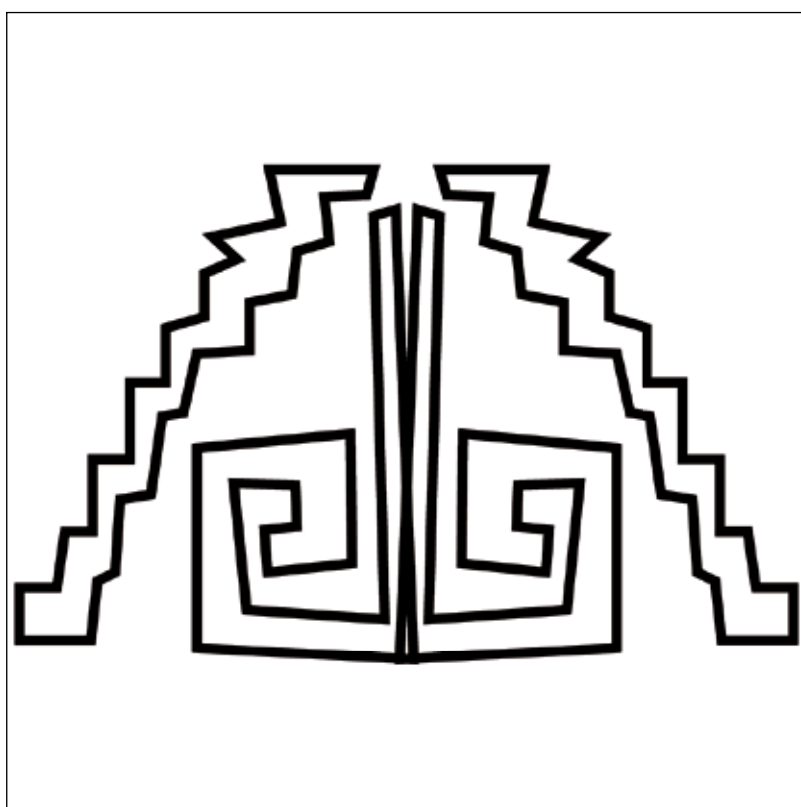


Formas escaleradas que representan el ascenso hacia el Kai Pacha, los rombos centrales simbolizan los campos, y los círculos son relacionados con la Quilla y el Inti.

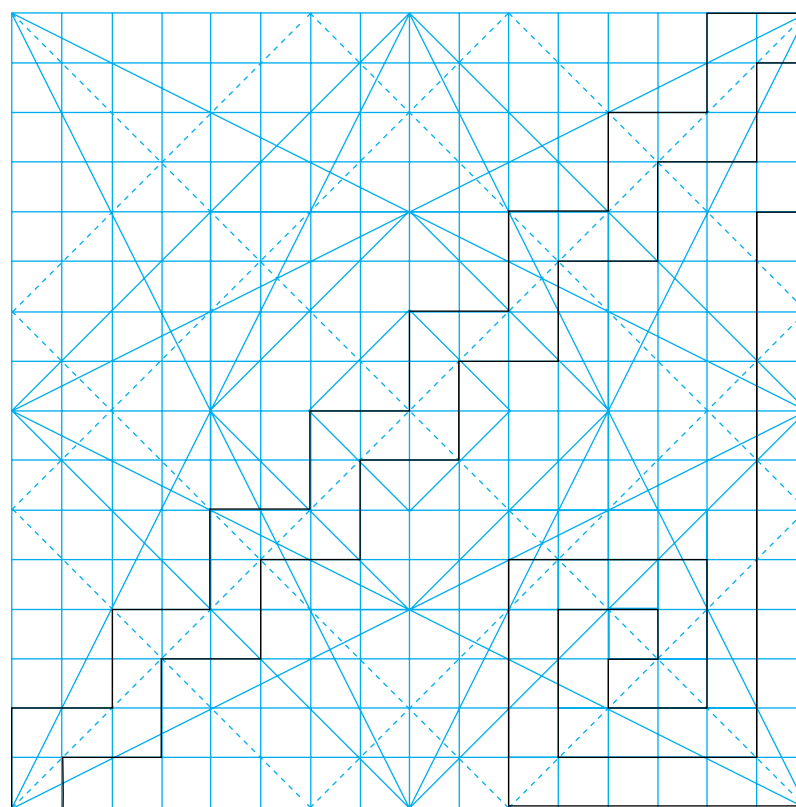
A B S T R A C T O S

# MORFOLOGÍA



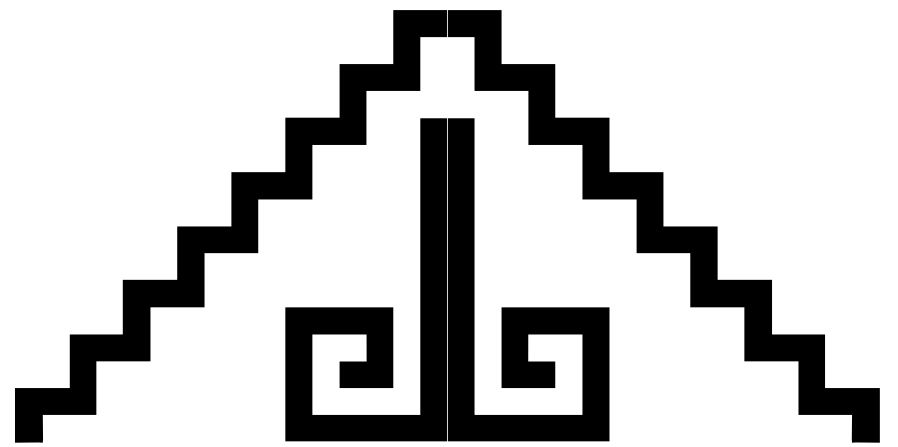
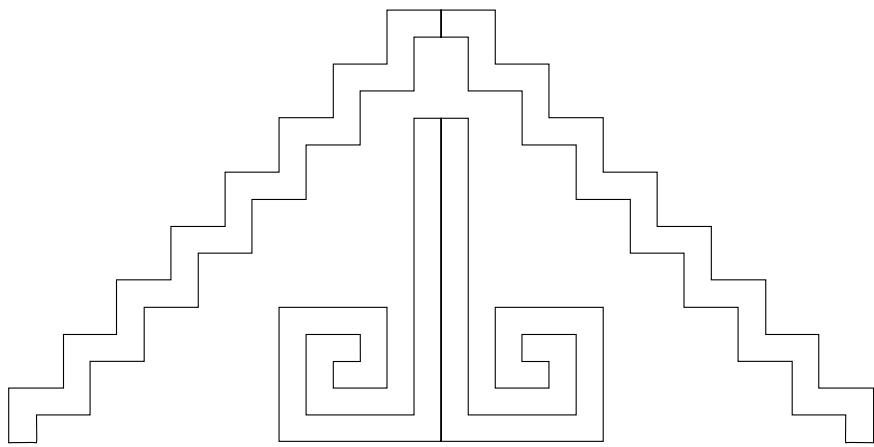


Gráfica obtenida de la vasija

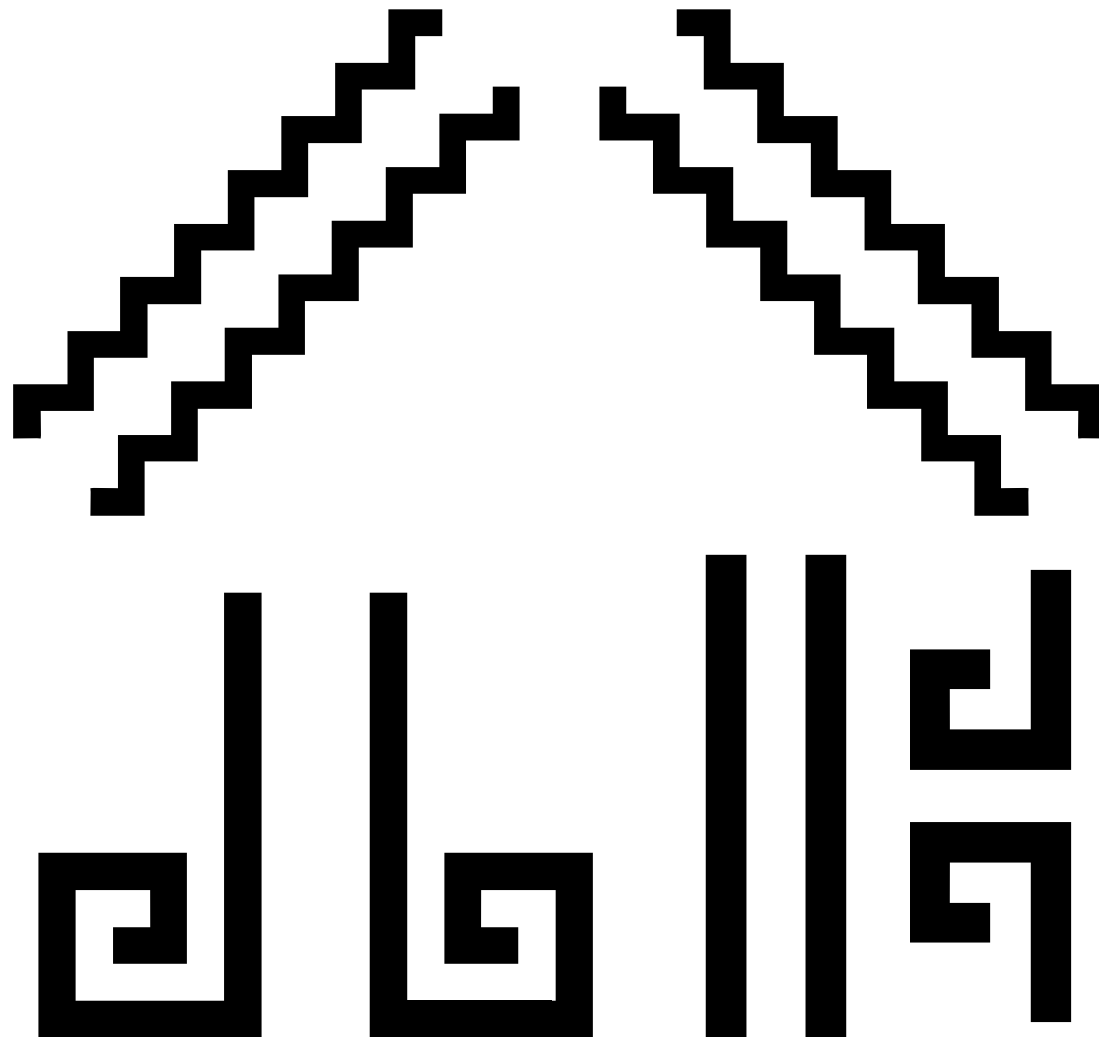


Proceso de estructura , proporción y forma básica.



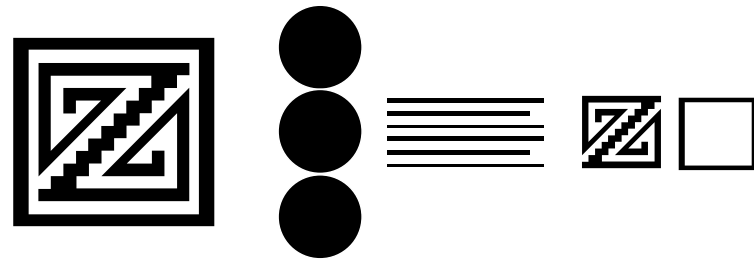


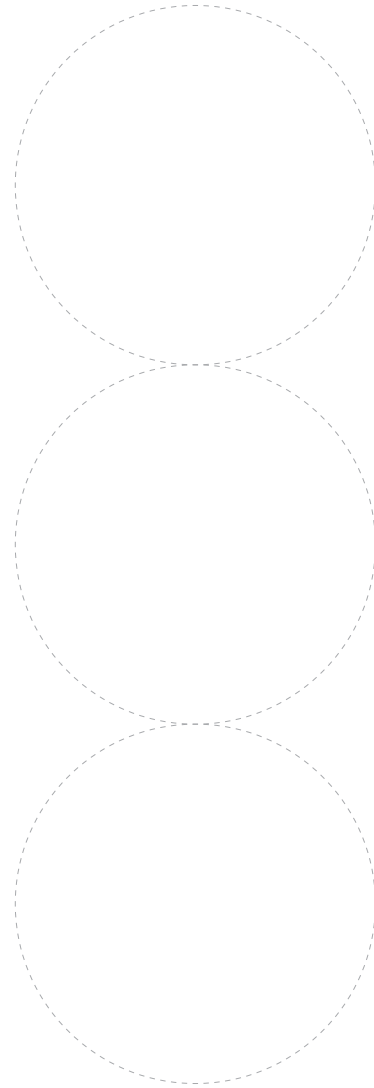
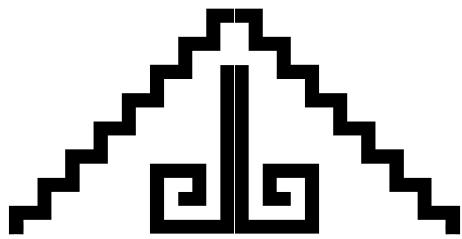
Positivo/Negativo  
Grafica obtenida y procesada morfológicamente.



Partidas de diseño  
Grafica obtenida y que pueden servir como aplicaciones en diferentes contextos.

# SEMÁNTICA

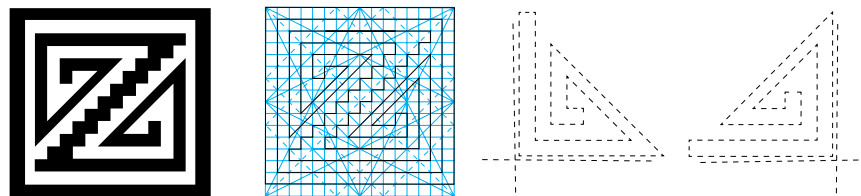


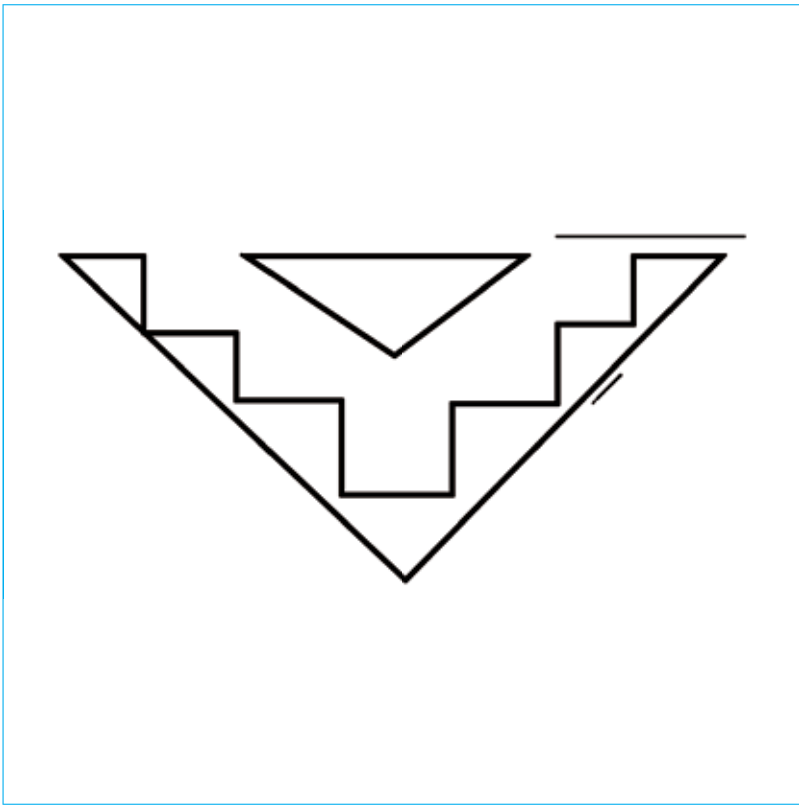


La Pachamama está representada por las espirales.  
Y dentro de ésta se encuentra la serpiente bicéfala que reposa dentro de la  
montaña en el Kai Pacha.

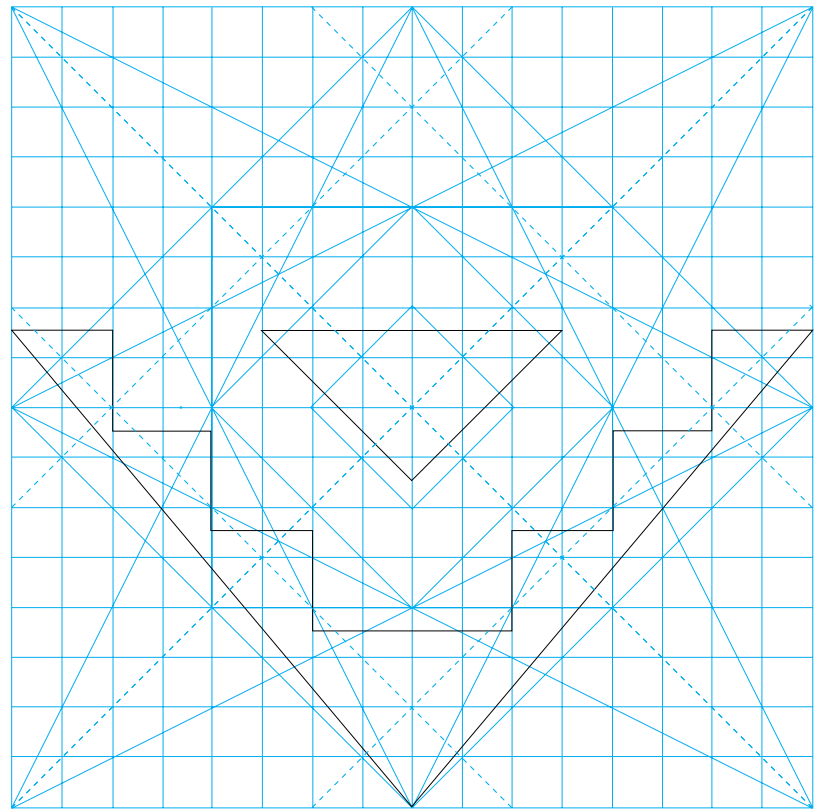
M A L L A S

# MORFOLOGÍA

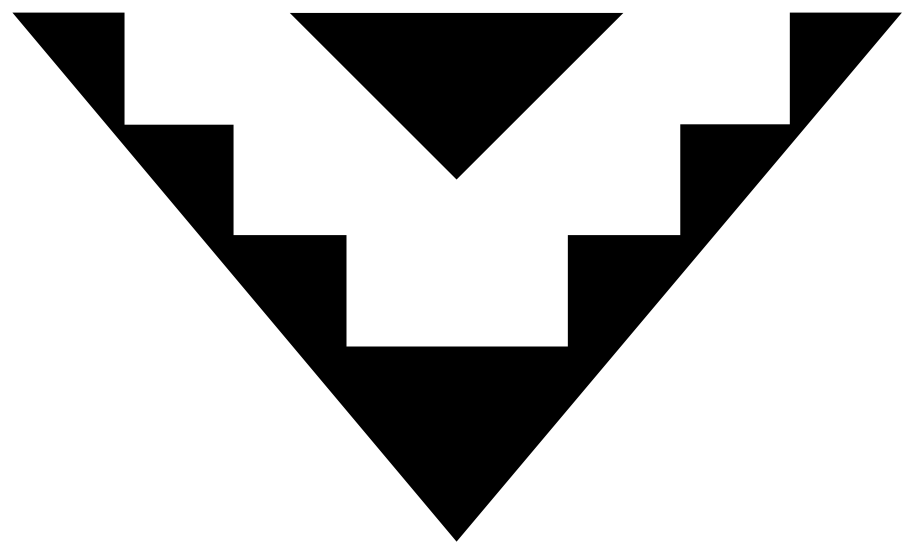
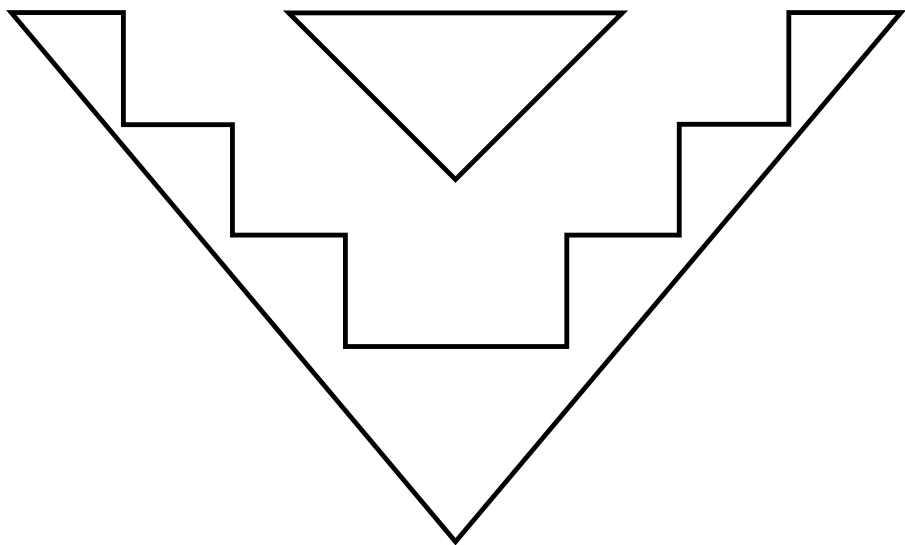




Gráfica obtenida de la vasija

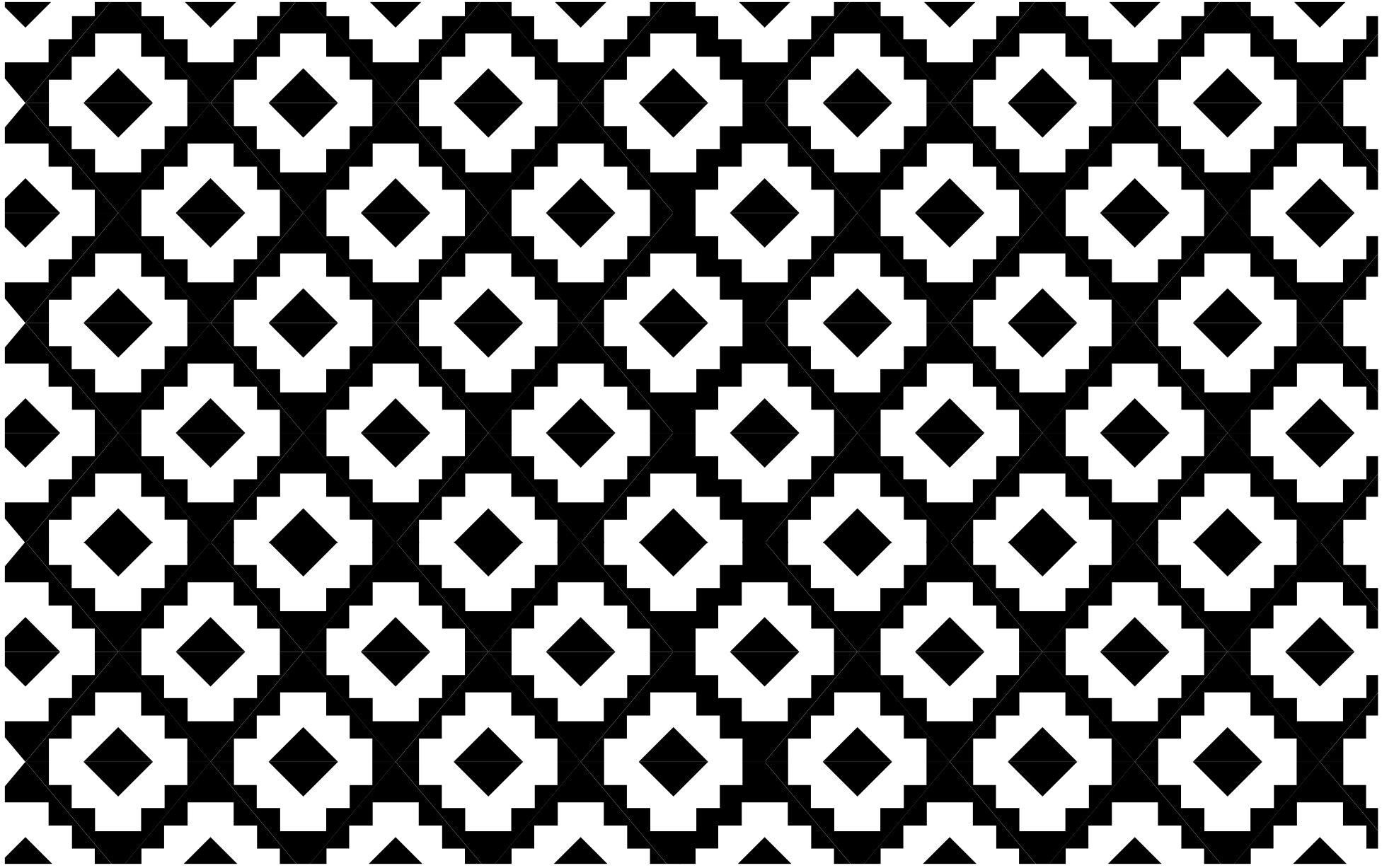


Proceso de estructura , proporción y forma básica.

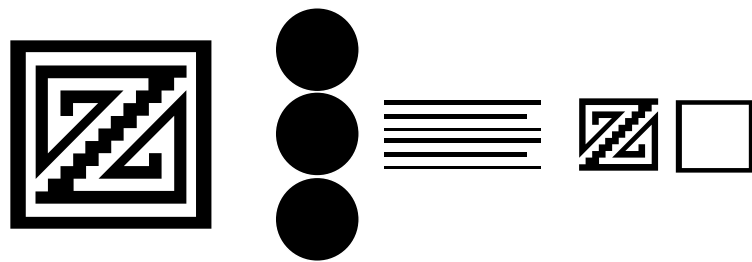


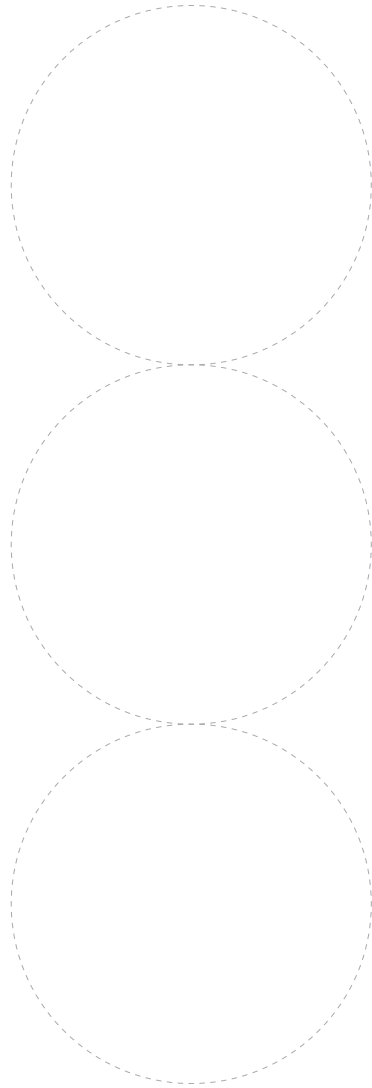
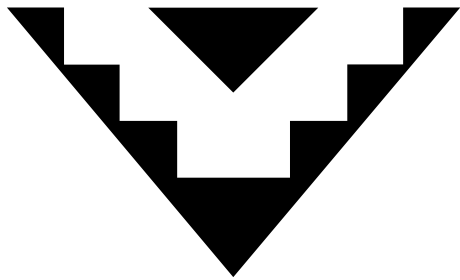
Positivo/Negativo  
Grafica obtenida y procesada morfológicamente.  
Indetificación de un módulo para construir  
mediante operatoria de diseño básico una malla o trama.





# SEMÁNTICA





El espacio es representado por la forma escalerada, que da principio a la dualidad.  
El triangulo invertido significa el inicio y el fin de las cosas , es decir el Uku Pacha.



**CONCLUSIONES**

Al finalizar este proyecto, se obtuvieron resultados muy interesantes en cuanto a la ampliación de aplicaciones posibles de toda esta recopilación e investigación.

Conocer sobre nuestra cultura y los primeros inicios de una gráfica que nos identifique es muy gratificante, el poder de alguna manera rescatarla , mediante el Diseño Gráfico y además de estructurarla formalmente. Todo esto para obtener las mismas gráficas pero con nuevas partidas de diseño; así también fundamentarlas conceptualmente es importante , ya que a través de estos estudios validas tu proceso y creación de Diseño Gráfico.

También la idea de este proyecto es continuar con el mismo sistema y metodología de Diseño e investigación , pero aplicado a las demás culturas precolombinas ecuatorianas.

# RECOMENDACIONES



Se sugiere que este proyecto sea manejado por estudiantes de Diseño gráfico y Diseñadores gráficos, que deseen aportar con nueva gráfica Cañari , pero teniendo en cuenta fundamentos teóricos además de procesos, para que su trabajo tenga una mayor validez conceptual y de diseño.

Y la alternativa de aplicación de estos rasgos formales es muy amplia solo depende de la creatividad y por supuesto del contexto.





# BIBLIOGRAFÍA

Eco, Umberto La estructura ausente , (1986)

Euribe, Zadir Milla Introduccion a la semiótica del diseño andino precolombino (2008)

Gibson, James The senses considered as perceptual systems, (1992)

Gonzales Suarez , Federico Estudio Histórico de los Cañaris, (1960)

Martínez Yáñez ; Venegas, Marco. En Del símbolo al Diseño Ecuador: Identidades bajo tu piel. (2015)

Meggs, Phillip Historia del Diseño Gráfico, (1983)

Morris , Charles Fundamento de la teoría de los signos, (1985)

Pepe, Gabriel Diseño, Identidad regional y globalización, (2006)

Quinatoa, Estelina Culturas Ancestrales Ecuatorianas, (2011)

Sondereger, Cesar Manual de Iconografía Precolombina y su análisis Morfológico, (2003)

Subercaseaux, Bernardo Globalización, (2008)

Wong, Wucius Fundamentos del Diseño , (1995)

Zuñiga, Vanessa . Aproximación a un Vocabulario Visual Básico Andino. (2012).

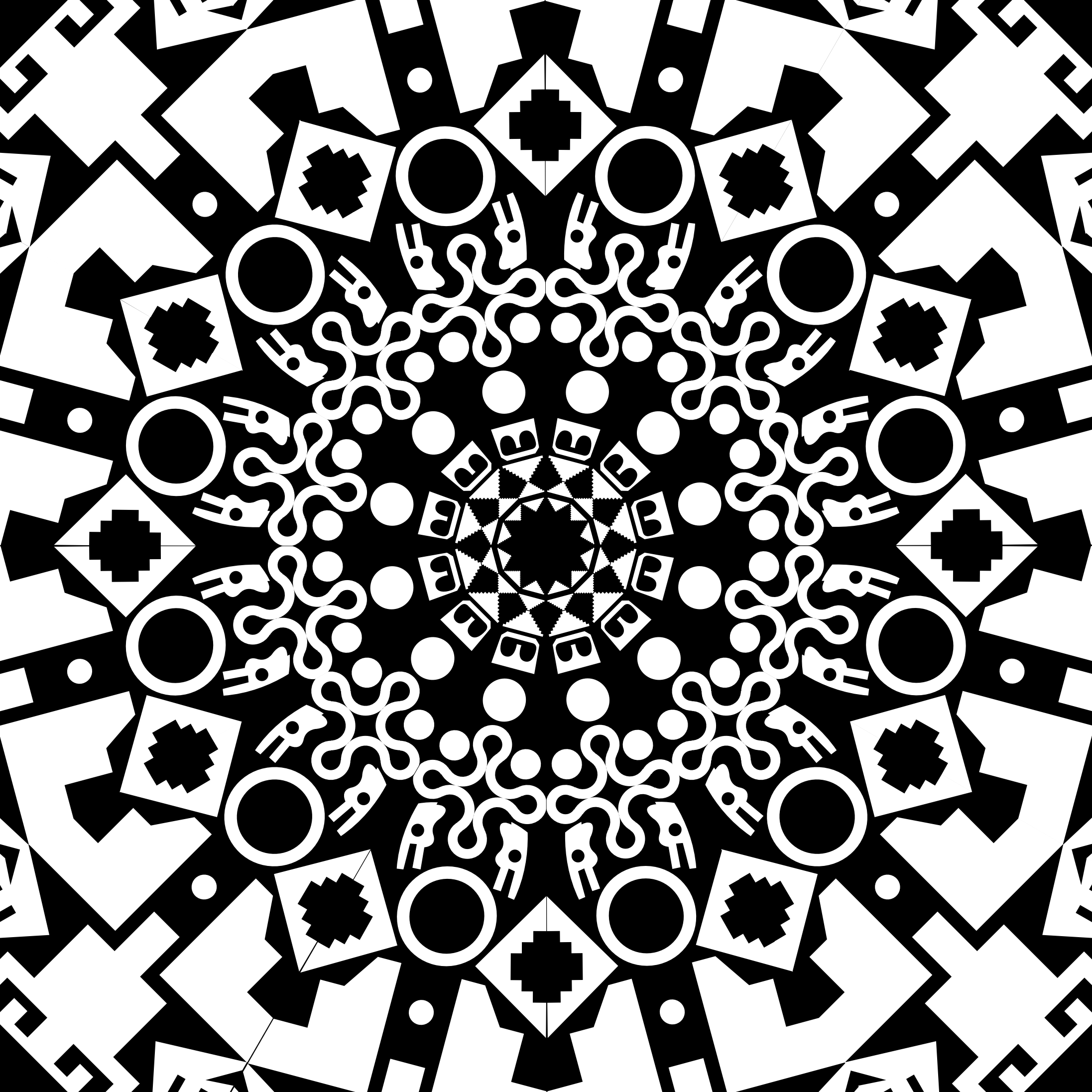
# CITAS FOTOGRAFICAS

Traverso, M. (2016). Del símbolo al Diseño Ecuador: Identidades bajo tu piel , Manual de iconografía para Diseñadores.

(Figuras: 2, 3 , 8 , 10, 11 , 12, 15 ,17 ,18 , 22, 23, 24, 34, 42, 44, 41, 40, 36, 49, 50, 56, 59, 65, 63 . )

Oyervide, X. (2016). Investigación fotográfica de campo ,

(Figuras: 1, 4, 5, 6 ,7 , 16 ,20, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 37, 46, 47, 48, 49, 50 , 51, 53, 54, 55, 56, 57, 62, 64, 66, 67 )



Relevamiento y análisis  
semántico-morfológico de la producción gráfica de la  
Cultura Precolombina Cañari.

CUENCA ECUADOR

