



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

**RECUPERACIÓN DE SIGNOS
VISUALES PRECOLOMBINOS
COMO ELEMENTOS EXPRESIVOS
EN EL DISEÑO INTERIOR**

APLICACIÓN EN EL MUSEO PUMAPUNGO
DEL MINISTERIO DE CULTURA Y PATRIMONIO.

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA DE INTERIORES**

AUTORA:

KARLA VERÓNICA PALACIOS ORTEGA

TUTORA:

MGST. CAROLINA VIVAR

CUENCA - ECUADOR

2016



AUTORA:
KARLA VERÓNICA PALACIOS ORTEGA

TUTORA:
MGST. CAROLINA VIVAR

DISEÑO, PROPUESTA Y DIAGRAMACIÓN:
KARLA VERÓNICA PALACIOS ORTEGA

MAQUETACIÓN FÍSICA Y DIGITAL:
KARLA VERÓNICA PALACIOS ORTEGA

CUENCA - ECUADOR
2016.



DEDICATORIA

A mi familia, gracias por su amor, preocupación, apoyo y paciencia que me brindaron cada día a pesar de la distancia. A mi novio por su amor y constante apoyo siempre.

Dios me ha bendecido extraordinariamente con las personas que tengo a mi lado, sin ellos nada hubiera sido posible.

AGRADECIMIENTO

Mami Papi Caro Paz
Cami Titos Dieguis
Ma. Gracia Jonathan
Boli Mati ♥ Paúl Macys
Magu Abuelita Dios

Gracias !!!

ÍNDICE

1 CAPÍTULO REFERENTES TEÓRICOS

| | |
|---|----|
| 1.1. Época Aborigen | 13 |
| 1.1.1 Periodos de la época aborigen | 14 |
| 1.2. Cultura Cañari | 14 |
| 1.2.1 Mitología y Creencias Religiosas | 15 |
| 1.3. Industria Artesanal | 16 |
| 1.3.1 Fases de la Cultura Cañari | 17 |
| 1.3.1.1. Fase Cultural Cerro Narrío | 17 |
| 1.3.1.2. Fase Cultural Talcashapa | 20 |
| 1.3.1.3. Fase Cultural Cashaloma | 22 |
| 1.4. Semiótica | 23 |
| 1.4.1. Significado de símbolos de la Cultura Cañari | 24 |
| 1.4.2. Estudio Morfológico Cañari | 25 |
| 1.4.3 Signos | 26 |
| 1.5. Diseño e Identidad | 29 |
| 1.5.1. Identidad cultural | 30 |
| 1.5.2. Rescate y Valorización de las culturas | 31 |
| 1.6. Expresión en el espacio interior | 32 |
| 1.7. La gráfica en el diseño | 33 |
| 1.8. Referentes Conceptuales | 34 |
| 1.9. Conclusiones | 37 |

2 CAPÍTULO DIAGNOSTICO

| | |
|---|----|
| 2.1. Análisis del estado actual del Museo Pumapungo | 43 |
| 2.1.1. Análisis del estado actual | 44 |
| 2.1.2. Condiciones actuales del espacio | 45 |
| 2.2. Situación actual respecto al uso de los signos precolombinos dentro del diseño | 47 |
| 2.3. Análisis de homólogos | 48 |
| 2.3.1 Aplicación de símbolos precolombinos en el diseño | 48 |
| 2.3.2. Experimentación con símbolos en el espacio | 49 |
| 2.3.3. Diseño interior en oficinas | 51 |
| 2.4. Conclusiones | 52 |

3 CAPÍTULO EXPERIMENTACIÓN

| | |
|--|----|
| 3.1. Criterios de Experimentación | 57 |
| 3.2. Modelo Conceptual para generación de nuevos símbolos y tramas | 58 |
| 3.2.1. Variables | 58 |
| 3.2.2. Criterios de validación | 59 |
| 3.3. Resultados validados de experimentación de modelo conceptual | 59 |
| 3.3.1. Serpientes | 62 |
| 3.3.2. Montañas | 66 |
| 3.3.3. Chacanas | 68 |
| 3.4. Modelo Conceptual para aplicación a los elementos constitutivos | 69 |
| 3.4.1 Variables | 70 |
| 3.5. Resultados de experimentación de modelo conceptual | 70 |
| 3.5.1. Piso | 70 |
| 3.5.2. Paredes y Tabiques | 71 |
| 3.5.3. Cielo Raso | 74 |
| 3.6. Conclusiones | 75 |

4 CAPÍTULO PROPUESTA

| | |
|-----------------------------|-----|
| 4.1. Concepto | 81 |
| 4.2. Estrategias | 81 |
| 4.3. Herramientas | 81 |
| 4.4. Información Técnica | 82 |
| 4.5. Información Gráfica | 86 |
| 4.6. Detalles Constructivos | 90 |
| 4.7. Fotografías Maquetas | 92 |
| 4.8. Conclusiones | 94 |
| Conclusiones generales | 95 |
| Anexos | 97 |
| Índice de imágenes | 99 |
| Bibliografía | 100 |

RESUMEN

El presente proyecto pretende poner una mirada en el pasado, rescatando los símbolos plasmados en el arte precolombino ecuatoriano, debido a la gran riqueza cultural que estos poseen, para fusionarlos con las tendencias contemporáneas y realizar nuevas expresiones con los elementos constitutivos del espacio, dentro de las oficinas y áreas de circulación del Museo Pumapungo, diseñando un espacio donde se encuentra presente nuestra identidad, que es precisamente lo que un museo pretende mostrar.

Palabras clave: Identidad, Precolombino, Expresión.

ABSTRACT

ABSTRACT

The aim of this project is to look back at the past with the purpose of rescuing the symbols embodied in Ecuadorian pre-Colombian art, considering the great cultural heritage these symbols bear. The idea is to fuse them with contemporary tendencies and produce new expressions with the constituent elements of space inside offices and circulation areas of the *Pumapungo* Museum. A space which shows our identity, which is precisely the museum's goal, will be designed.

Key words: identity, pre-Colombian, expression

Carolina Vivar, Mgst.

Thesis Director

Karla Verónica Palacios Ortega

Student



Translated by
Karla Verónica Palacios Ortega

INTRODUCCIÓN

El Ecuador posee una gran diversidad étnica y cultural, con múltiples rasgos que intervienen en la configuración de las identidades culturales del país, cuenta con un rico pasado, una variedad de culturas que han dejado un enorme patrimonio de restos materiales, que nos permite destacar a nivel mundial, debido a la potencialidad de signos y símbolos culturales que se encuentran plasmados en estos, que han perdurado a lo largo del tiempo, pero lamentablemente, debido en gran parte a los procesos de globalización, este legado no es valorado por la mayoría de los ecuatorianos, prefiriendo muchas veces lo foráneo, lo que genera desvalorización de nuestra cultura.

Es por eso que se ha considerado la importancia de robustecer y fomentar los procesos identitarios en un contexto de continuidad con el pasado histórico de nuestro país, se pretende rescatar el arte de las culturas precolombinas, especialmente sus símbolos visuales, los cuales pueden ser apropiados y reutilizados dentro del diseño interior, desarrollando nuevas propuestas creativas que puedan ser aplicadas dentro de un espacio, potenciando su expresividad, con nuevos argumentos, bajo un proceso de recontextualización que permita revalorizar nuestra memoria histórica con los aportes creativos del presente, aplicando este diseño a las oficinas y áreas de circulación del Museo Pumapungo.

CAPÍTULO

1



1

REFERENTES TEÓRICOS

1.1 ÉPOCA ABORIGEN

Según Mora (2008), la historia del país tiene su origen con la época aborigen, que empezó hace 12 mil años a.C. con la migración de diferentes grupos humanos que se asentaron a lo largo y ancho del territorio que en la actualidad ocupa el Ecuador.

Los habitantes del Ecuador precolombino sobresalían en cerámica, pintura, escultura y orfebrería en oro y plata, así como en un magnífico arte religioso. Con el paso de los años estos grupos descubren la agricultura, este acontecimiento aporta al progreso de las sociedades, así como su estructura social y su diferenciación cultural, dando origen a varias culturas a lo largo de la Costa, Sierra y Amazonía que a su vez mantenían un intercambio comercial constante. A lo largo de esta época existen diferentes periodos: Pre cerámico, Formativo, Temprano, Medio y Tardío, Desarrollo Regional y de Integración, dentro de estos, se ubican las diferentes culturas.

Para el desarrollo de este proyecto se tomará como referente a la cultura Cañari, ya que, se decidió tomar una cultura que sea parte de la Sierra Ecuatoriana, para así aportar a los procesos identitarios en nuestra sociedad.

La cultura Cañari sobresale frente a las demás culturas de esta región, por ser una fuente inagotable de recursos creativos, tanto gráficos, históricos, como culturales. Los Cañaris sobresalen aún más dentro de la industria artesanal, ya que en a sus 3 fases: Narrío, Tacalshapa y Cashaloma, alcanzaron importantes logros, especialmente en la cerámica, a través de la cual se plasman los innumerables signos gráficos, que grababan en sus piezas, innovando en formas geométricas y diseños ornamentales, lo que determina su identidad y será muy útil para el desarrollo de este proyecto.



“Cultura es la totalidad compleja que incluye conocimientos, creencias, artes, moral, leyes, costumbres y otras capacidades adquiridas por el hombre como miembro de la sociedad”

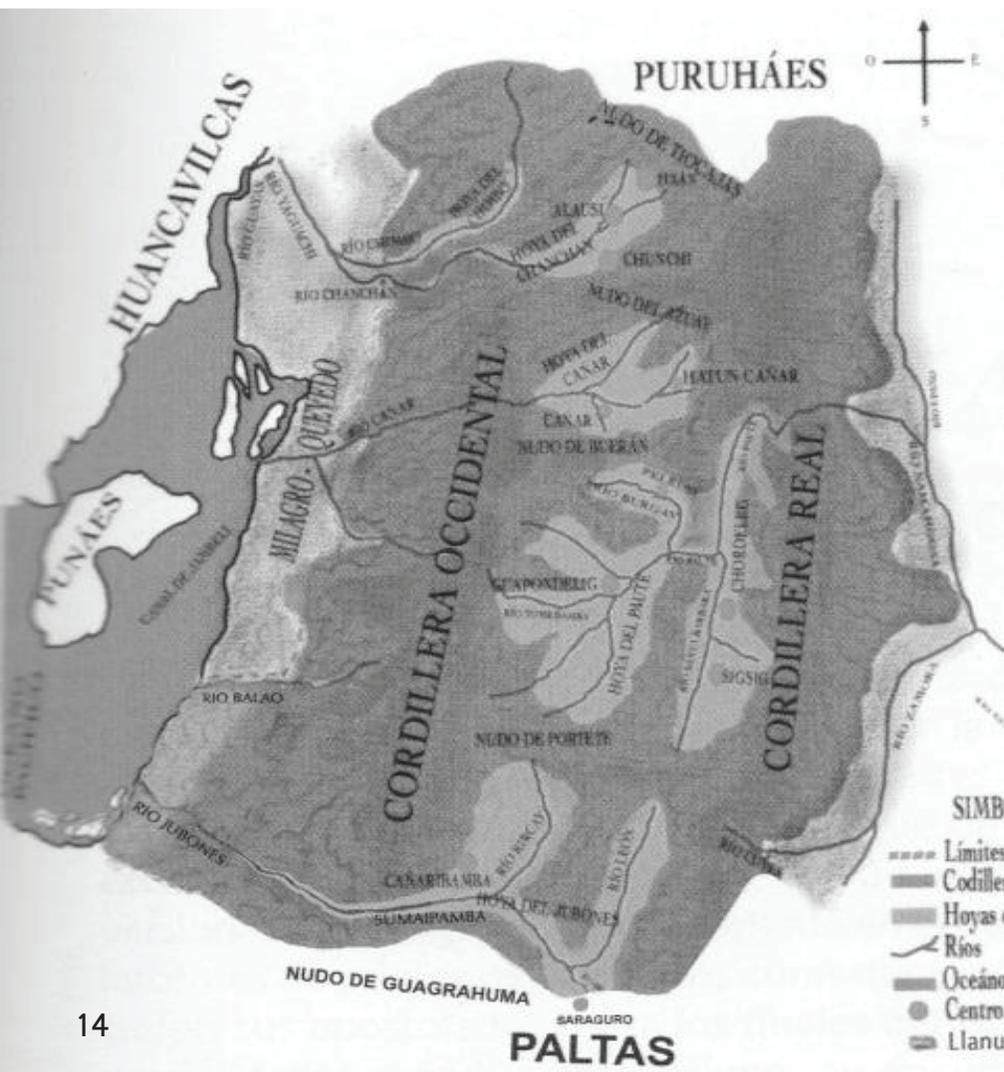
(Taylor E, 1871)

1.1.1 PERÍODOS DE LA ÉPOCA ABORIGEN

La cultura Cañari se empieza a desarrollar en el Periodo Formativo, en su primera fase: Narrío, Aquí se utiliza la piedra pulida para hacer figuras o Monolitos, como las “Rucuyayas” piezas importantes dentro de esta fase, sin embargo ya empiezan a elaborar piezas en cerámica, las cuales parten de algo simple y rudimentario hasta algo complejo. Continúa su expansión en el Periodo de Desarrollo Regional, en donde se desarrolla la fase Tacalshapa, en este periodo la alfarería y los textiles alcanzan un estilo realista y fantástico. Y termina en el Periodo de Integración, en donde se desarrolla la fase cultural Cashaloma, en este periodo la cerámica de ofrenda se caracterizaba por la decoración de pastillaje, con motivos antropomorfos y zoomorfos.

| Periodos de la época aborígen | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|----------------------|-------------------------|----------|-------------------------------------|--------------|---------------------------------|---|---|---------|--|---|---------|
| Época | Nómada | | | Sedentaria | | | | | | | | |
| Fecha | 13000 a.C- 3.900 a.C | | | 3.900 a.C-500 a.C | | | 500 a.C- 500 d.C | | | 500 d.C-1500 d.C | | |
| Periodo | Pre cerámico | | | Formativo, Temprano, Medio y Tardío | | | Desarrollo Regional | | | Integración | | |
| Sector | Costa | Sierra | Oriente | Costa | Sierra | Oriente | Costa | Sierra | Oriente | Costa | Sierra | Oriente |
| Cultura | La Vegas | El Inga Chobshi Cubilán | Jondachi | Valdivia Machalilla Chorrera | Cerro Narrío | Pastaza Upano Contundo Chiguaza | Tolita Jama Coaque Bahía de Caraquez Guangala | Tucahuán Narrío II Panzaleo Cañari Catamayo | Yasuní | Atacames Milagro Quevedo Manteño Huancavilca Tejar Daule Cuasmal | Cañari Quito Caranqui Cochasqui Urququi Puruhá Carchi | Napo |

1.2 CULTURA CAÑARI



Los Cañaris, eran los antiguos pobladores del territorio de las provincias de Azuay y de Cañar, ocupaban el territorio comprendido entre el nudo de Tiocajas al norte, el río Tamalannecha al sur. Aunque también se han encontrado pruebas de su presencia en otras provincias como Chimborazo, El Oro, Loja y Morona Santiago.

Reinoso en su obra (2006), nos dice que el historiador Federico González Suarez señala que la palabra Cañari viene del idioma quiché, “Can-ah-ri”, que significa, éstos son de la culebra. Y según el Padre Jesús Arriaga, basándose en el nombre de la Sierra Cañara, que descompuesto el término “can” = culebra y de “ara” = Guacamaya, y que algunos autores indican que la serpiente se interpreta como la madre Tierra y la Guacamaya como la deidad solar.

1.2.1 MITOLOGÍAS Y CREENCIAS RELIGIOSAS



Reinoso (2006) anota que los Cañaris eran politeístas, es decir, rendían culto a muchos dioses, como a la luna, sol, guacamayas, montañas, cuevas, serpiente, mono, rana. También adoraban a ciertos objetos con poderes sobrenaturales, como idolillos, talismanes y amuletos, conchas marinas, especialmente de Spondylus.

Así mismo Monsalve (2001), dice que ellos consideraban al Universo, incluyendo a la Luna y al Sol, como la “Gran Pacha Mama” o Madre Naturaleza porque ésta los protegía y les daba soporte a los seres vivos. También consideraban a algunas montañas y lagunas como “pacarinas”, éstas fueron sitios sagrados para los Cañaris, ya que en esos lugares rendían culto y dejaban ofrendas a sus Dioses. La culebra fue considerada como la primera madre, ya que pensaban que dio a luz a los primeros Cañaris y se perdió en la laguna de Leoquina, nombre que significa “Laguna de culebra”.

Molina (1943), relata una leyenda, que cuenta que en tiempos remotos en las tierras de lo que hoy son las provincias de Azuay, y Cañar, hubo un diluvio que inundó la tierra, de manera que no quedaron más

que dos sobrevivientes: dos hermanos varones que alcanzaron a subir a la cumbre de una montaña y se refugiaron en una cueva que estaba ubicada en lo más alto.

Al fin, después de varios días, dejó de llover y un arco iris apareció en el cielo, los dos hermanos se encontraron solos en un mundo totalmente despoblado y silencioso, tenían hambre, pero no había nada para comer. Salieron a buscar comida y al regresar a la cueva, se encontraron con deliciosos manjares servidos encima de una piedra. Varios días ocurrió lo mismo, pero no sabían quién les traía los alimentos. Se escondieron a esperar y descubrieron que dos hermosas guacamayas, aves de vistosos colores, con rostro de mujer, traían en sus alas los alimentos y preparaban la mesa. Los hermanos atraparon a las guacamayas, las cuales se convirtieron en dos hermosas mujeres que aceptaron casarse con ellos, estas dos parejas sobrevivientes del diluvio, repoblaron la tierra Cañari.

Desde entonces, las guacamayas son aves sagradas y son consideradas como la segunda madre del pueblo Cañari.



1.3 INDUSTRIA ARTESANAL

La industria artesanal alcanzó importantes logros, especialmente en la cerámica, a través de la cual se demuestra los grandes avances de la cultura Cañari, tomando culturas foráneas tradicionales y contemporáneas de la época, pero innovando en formas y diseños ornamentales, lo que determina su identidad.

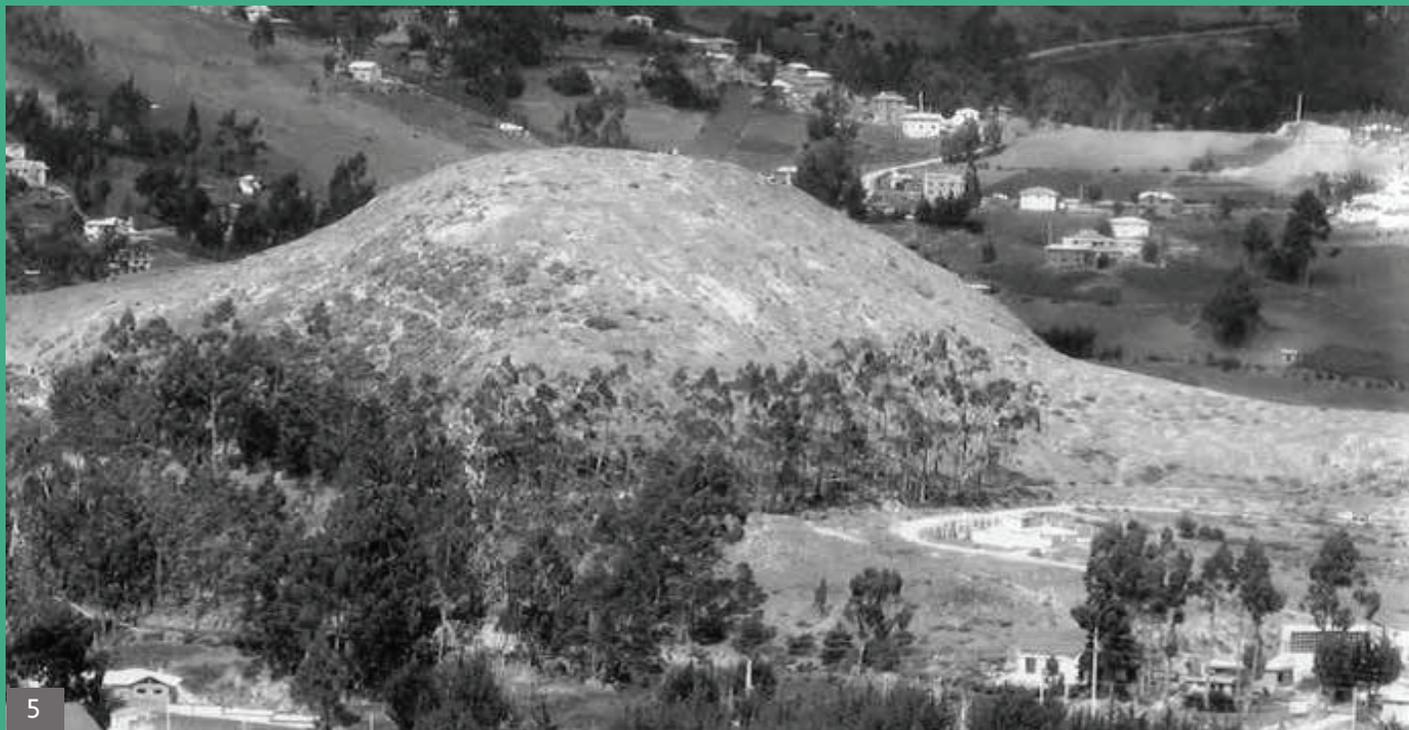
Reinoso (2006), señala que los Cañaris elaboraban pocas esculturas amorfas como lo solían hacer las culturas Valdivia, Tolita, Jama Coaque, Bahía, Carchi, entre otras. Pero si elaboraban estatuillas de cerámica, piedra y concha en Narrío y los modelados de rostros humanos en las vasijas de barro, en las fases culturales de Tacalchapa y Cashaloma. Así también representaciones zoomorfas de la rana, el búho, el oso, el mono, estilizaciones de la serpiente y la guacamaya, que las usaban para ahuyentar a los espíritus malignos.

Robles (1998), nos dice que las vasijas tienen un acabado perfecto, con notable impregnación de la pintura que en algunos casos se ha conservado tan brillante, como si no hubiera pasado ni un siglo. El mismo autor confirma que los Cañaris ya conocían el oro, la plata y el cobre, realizaban objetos como: narigueras, zarcillos y arcos.

1.3.1 FASES DE LA CULTURA CAÑARI

Dentro de la cultura Cañari están muy bien definidos tres estilos de cerámica, correspondientes a las 3 fases culturales, Narrío, Tacalshpa y Cashaloma. La fase Narrío comienza en el Periodo formativo y se va expandiendo hasta el Periodo de Integración. Tacalshapa enraíza en el Periodo de Desarrollo Regional, entrando al Periodo de Integración y Cashaloma se desarrolló en el Periodo de Integración, que precedió a la conquista Incaica.

1.3.1.1 FASE CULTURAL CERRO NARRÍO



Reinoso (2006), anota que en la Colina de Narrío, durante más de cuatro milenios, se forjaron las bases más remotas del Hombre Cañari, a través de la época aborígen.

Narrío es una colina de 117 metros de altitud. Se encuentra a 70 km de la ciudad de Cuenca. No se ha delimitado con precisión el ámbito geográfico en el que se desarrolló la cultura Narrío, sin embargo algunos hallazgos ubican sitios importantes como: Alausí en el valle del río, Pinshul en Tambo, Narrío, Challuabamba y Curitaqui cerca de la ciudad de Cuenca. El descubrimiento de la cultura Narrío fue en 1914, cuando unos muchachos, encontraron los primeros metales preciosos en la cima de la colina, difundándose de inmediato

la noticia, miles de personas provenientes de Cañar fueron al lugar con sus palas a excavar, ya que lo que le interesaba a las personas era el saqueo de objetos de oro y plata o alguna vasija bonita que les permitiera algún beneficio económico, pero no se interesaron por las piedras talladas que se encontraban en el lugar.

Reinoso (2006) señala que de acuerdo con la seriación de los artefactos culturales que se han rescatado del yacimiento arqueológico de Narrío, en su evolución histórica, se comprueba que existieron vínculos socio-culturales con las culturas: Valdivia, Machalilla, Chorrea y Chaullabamba.

CLASIFICACIÓN ARQUEOLÓGICA CERRO NARRÍO

Cerámica roja sobre leonado y pulido brillante



Cerámica color leonado y negra decorada con pintura roja y grabada



Reinoso (2006) anota que los investigadores, Donald Collier y John Murra, luego de realizar un análisis a la alfarería, expresan que la cerámica roja sobre leonado, es la cerámica base sobre el valle de Cañar y que pertenece al 39 por ciento del total del excavado en el cerro Narrío y se la encuentra en todos los periodos Narríos.

Los prototipos de cerámica de la cultura Narrío Temprano, fueron modelados a mano, con excelente tecnología y alta cocción de la pasta del vistoso leonado natural de la arcilla, estas piezas demuestran avanzados conocimientos, destrezas y habilidades dentro de la alfarería.

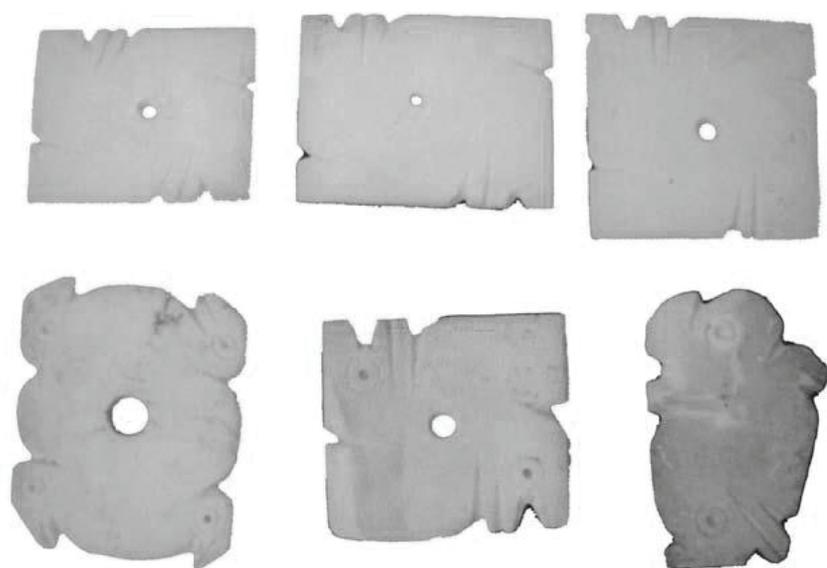
Las piezas se caracterizan por la sutileza de sus paredes que son delgadas de 2 a 3 mm. Los alfareros ornamentaban las piezas colocando apliques de cabezas de pájaros, monos, sapos y figuras

Estos objetos de cerámica de Narrío Tardío, disminuyen de calidad, en la finura de las paredes, en el acabado de la superficie y en las adherencias ornamentales, en relación al Narrío Temprano, pero surgen innovaciones de formas y elementos decorativos, grabadas en la pieza de cerámica.



Objetos de piedra pulida

Entre los elementos de piedra pulida se encuentran plaquetas de tulita rectangulares, cuadradas de color blanco hueso, de caras planas sin dibujos, otras con estilizaciones esculpidas de loros, aves inidentificables, líneas, círculos grabados y muescas, con medidas de más o menos 50x50x5mm de largo, ancho y espesor respectivamente.

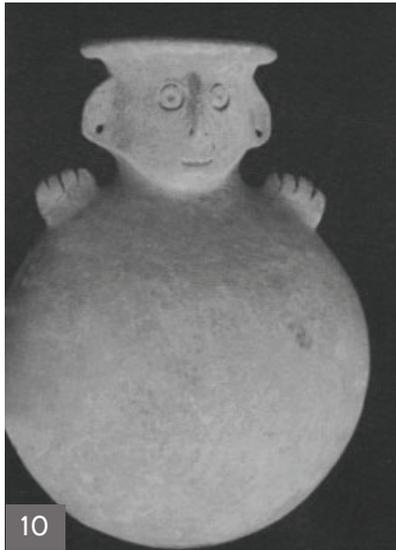


Objetos de concha marina

En la cultura Narrío se encuentran diferentes especies de conchas marinas, traídas del mar, obteniéndolas del trueque, principalmente: *Spondylus princeps*, *Spondylus Calcifer*, etc.

Entre los objetos más preciados se destaca la estatuilla llamada "rucuyaya" en las cuales se representan figuras antropomorfas, que al parecer son bebés, con incrustaciones de concha y perla.

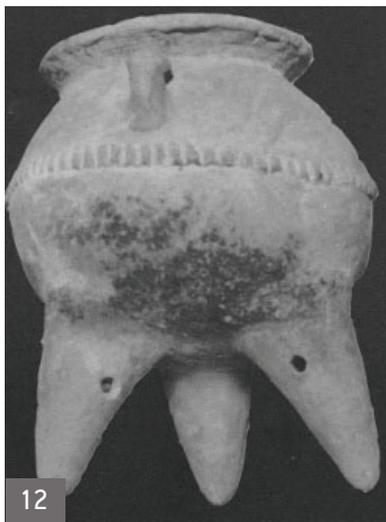
1.3.1.2 FASE CULTURAL TACALSHAPA



Las vasijas rituales son las que llevan diseños geométricos de color blanco y blanco hueso sobre rojo, líneas, triángulos y rectángulos y en algunos casos tienen pintura negativa en forma de puntos, círculos, bandas y grecas.

La cultura Tacalchapa, fue descubierta en el cerro Tacalshapa a 12 km del sureste de la ciudad de Cuenca, empieza en el año 500 a.C. hasta 1.200 d.C. Forma parte del periodo de Integración.

Las evidencias materiales que se pueden apreciar, provienen de las pertenencias funerarias extraídas de las tumbas de los cementerios, en especial los objetos de cerámica y algunos objetos de piedra y cobre, los que permitieron diagnosticar los niveles de desarrollo tecnológico y artístico.



Reinoso (2006), afirma que las formas prototipos de Tacalshapa son las ollas de cuerpos globulares, cuellos altos con decoraciones plásticas, líneas incisas y grabadas, que representan a rostros humanos sonrientes: los ojos tienen forma de discos impresos, nariz y orejas modeladas, la boca incisa con un punzón; poseen manos en alto relieve que salen desde los hombros.

Ollas de cuerpos globulares trípodes, patas cónicas largas, con una dos o tres perforaciones circulares, servían para colocar directamente sobre el fogón cuando se cocinaban los alimentos, también existen grandes ollas sin patas que cumplían la misma función. Existe variedad de objetos cerámicos pequeños de carácter ceremonial, que han sido moldeadas en pasta fresca.

En la fase temprana de Tacalshapa, influye la cultura Chorrera y los rasgos estilísticos de Tuncahuán, con la técnica de la pintura negativa y la pintura positiva blanco sobre rojo, en la decoración de los vasos, figurines antropomorfos. En la fase tardía predominan las ollas trípode, los cuencos pintados de rojo y las cantimploras.

Se distingue tres fases dentro de la cultura Tacalshapa.



Tacalshapa I

Se ubica en los años 500-200/100 a.C. en el que en las piezas de cerámica sobresalen los rasgos decorativos como el grabado en líneas geométricas, principalmente con diseños de escaleras y aquí se inicia el uso del negativo y la decoración blanco sobre rojo.



Tacalshapa II

Ubicada hacia 200/100 a.C. Aquí sobresalen los cántaros con cuellos alargados, decorados con complejos diseños geométricos que se logran mediante la técnica de pintura negativa, predominando el blanco sobre rojo y del negativo sobre el rojo intenso.



Tacalshapa III

En los años 500 d.C. y el 100/1200 d.C. En esta etapa los cántaros son más altos llegando hasta los 1.20 m de altura, sobresalen los cuencos profundos, las compoteras bajas y las ollas globulares, estas piezas se diferencian por la aparición de nuevos rasgos en sus diseños, aquí predomina el color rojo claro y para la decoración se usan bandas sobre rostros, aparentando una pintura facial.

1.3.1.3 FASE CULTURAL CASHALOMA



16

Cashaloma se encuentra ubicado a 2 km hacia el noreste de la ciudad de Cañar. Los primeros testimonios arqueológicos fueron presentados por el arqueólogo alemán Max Uhle, que junto con otros colegas hicieron importantes descubrimientos de tumbas con sus respectivas pertenencias funerarias.



17

En esta fase las características de la cerámica desmejora notablemente en el refinamiento de la pasta, las formas, la aplicación de la pintura y las decoraciones modeladas. Sin embargo la pasta se encuentra bien amasada, con colores variados como: ante, anaranjado, rojizo y tomate, la superficie es bien alisada en el interior y exterior y existe abundante decoración geométrica, usan el color blanco sobre fondo rojo para una serie de dibujos geométricos consistentes en: puntos, círculos, cruces, espirales, franjas verticales y horizontales, bandas y líneas de color tomate. Algunas piezas de cerámica llevan pintura negativa formando bandas, aplicados especialmente en los cuellos de los cántaros grandes y en el interior de los platos.

Reinoso (2006) señala que dentro de la decoración incisa sobre pasta fresca, están las líneas horizontales, líneas en zig-zag, triángulos alineados, trazos angulares, la técnica del canuteado se utiliza principalmente en dentro de las decoraciones incisas triangulares, rectangulares, y de líneas rectas.



1.4 SEMIÓTICA

Es importante introducir el estudio de la semiótica en este proyecto, ya que esto ayudará a entender las distintas formas gráficas que se encuentran en los objetos de la cultura Cañari, las cuales forman parte importante en el desarrollo del proyecto.

Según Klinkenberg (2006), la semiótica estudia los procesos y sistemas de significación, es decir estudia los sistemas comunicativos humanos, para llegar a conocer la función y significado de los signos.

“La semiótica (logos) o semiótica (rema) es la ciencia encargada de estudiar al signo de manera integral incluyendo sus condiciones sistemáticas con otros signos, en donde signo es cualquier cosa que evoca o representa algo; pero para dar una aproximación hacia el objeto podría afirmarse que signo es el resultado del proceso mediante el cual un concepto es representado (informado) en un elemento u objeto, donde el concepto se hace un mensaje y el objeto es una estructura o elemento formal y significativo que lo manifiesta. Para dar más precisión, el objeto es un conjunto de signos, ajustados morfológicamente y relacionados estructuralmente para construir un mensaje, y esa es la esencia del objeto desde la perspectiva semiótica: ser el portador de “un mensaje tridimensional hacia” (Sánchez, 2009, P.144).

Zadir (1990), expresa que la semiótica del diseño ordena los procesos simbólicos que son el valor funcional de su forma gráfica.

Signo: El signo está compuesto por un significado y un significante, siendo el significado la imagen mental y el significante el soporte material de la imagen. (Pierce, 2014)

Símbolo: Es un signo de múltiples sentidos, de significado abierto. Entender el símbolo implica entender a dos elementos: el símbolo y su significado. (Pierce, 2014)

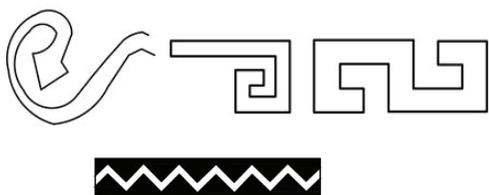
1.4.1 SIGNIFICADOS DE SÍMBOLOS DE LA CULTURA

Para la decoración de las piezas de cerámica, los Cañaris usaban como inspiración a los que ellos consideraban sus dioses y animales sagrados, los cuales eran plasmados como símbolos en los diferentes objetos.

Es preciso explicar estos elementos gráficos, ya que son los que se rescatarán y servirán como fuente de inspiración para el desarrollo de este proyecto.

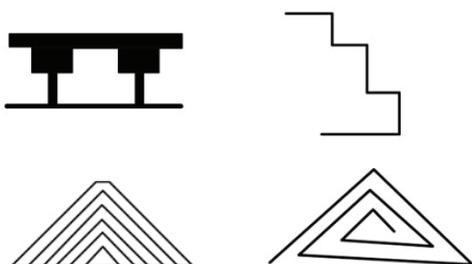
La serpiente

La serpiente es un animal sagrado considerado un semidios, está simbolizada de varias formas en la cerámica de las diferentes fases de la cultura Cañari, representada, mediante líneas zigzagueante o espirales.



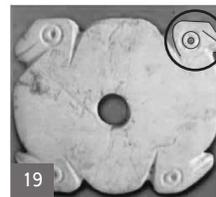
Las montañas

Los Cañaris llevaban a cabo sus rituales en los cerros y montañas, específicamente en el cerro "Huaycañan". Estas son algunas de las formas más comunes con las que eran representadas:



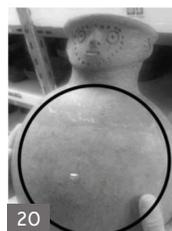
Guacamaya

La guacamaya tiene un significado muy importante dentro de los Cañaris, al ser como una semidiosa para ellos y se encuentra generalmente en la cerámica religiosa de alto relieve.



La Luna

Los Cañaris nombraron a la luna y el sol como sus principales dioses, es por eso que en muchos de sus objetos la luna está presente, pero no precisamente como un gráfico, sino como forma en sus piezas de cerámica.



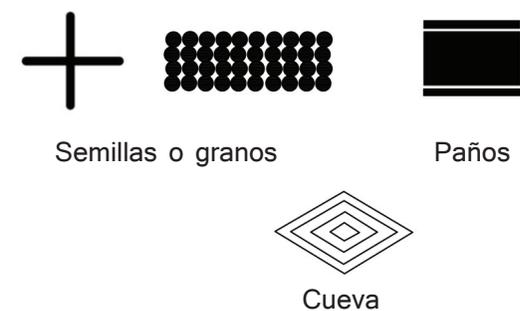
Chacanas

La Chacana tuvo un profundo significado matemático-religioso, por su carácter métrico fractal y fue venerado durante los seculares rituales como símbolo ordenador del mundo andino.



Otras formas

Existen otras formas que continuamente aparecen representadas en la cerámica de los Cañaris.

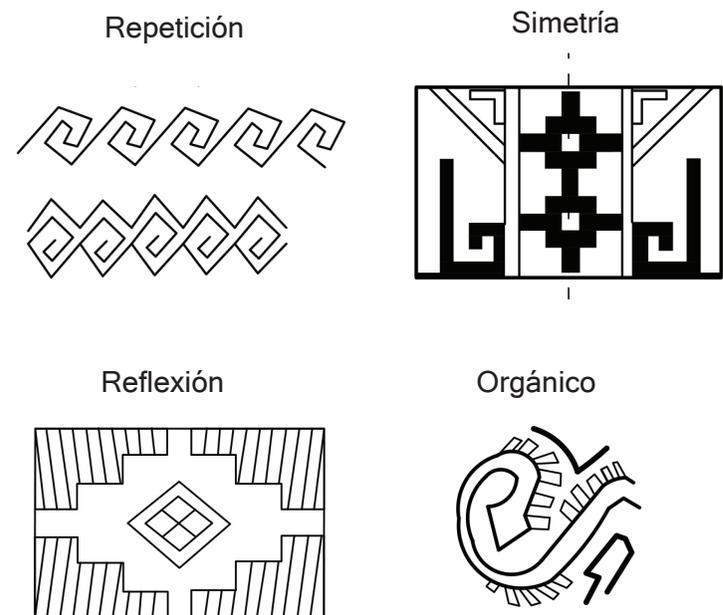


1.4.2 ESTUDIO MORFOLÓGICO CAÑARI

El estudio de la morfología de la gráfica Cañari es un punto importante dentro del desarrollo del proyecto, para entender la ideología Cañari y analizar las posibilidades de enfoque del diseño, al momento de representar sus símbolos.

Los registros gráficos plasmados sobre las cerámicas Cañaris especialmente en la fase Narrío se caracterizan por el uso de líneas y planos con diferentes trayectorias, pero manteniendo un eje de simetría. Puntos, círculos, cruces, espirales, franjas verticales y horizontales, bandas y líneas se pueden visualizar con mayor frecuencia en la fase Cashaloma.

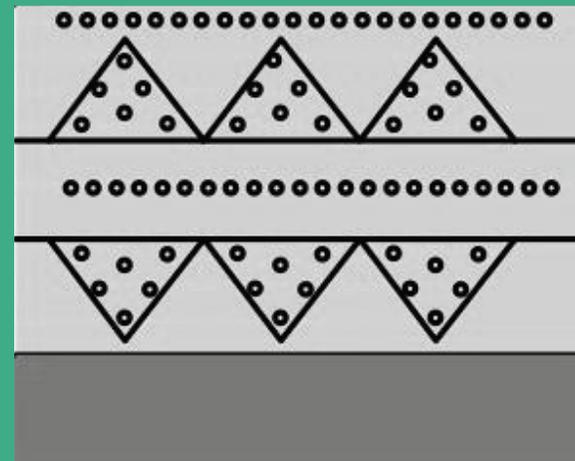
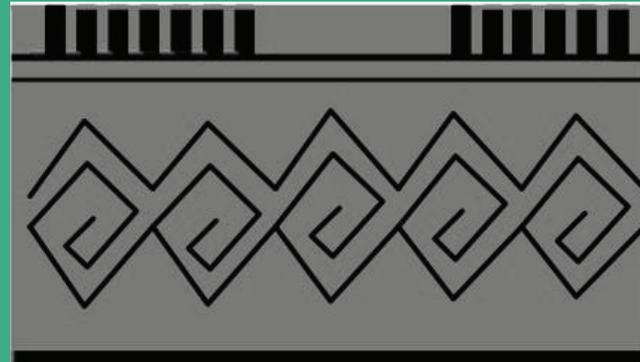
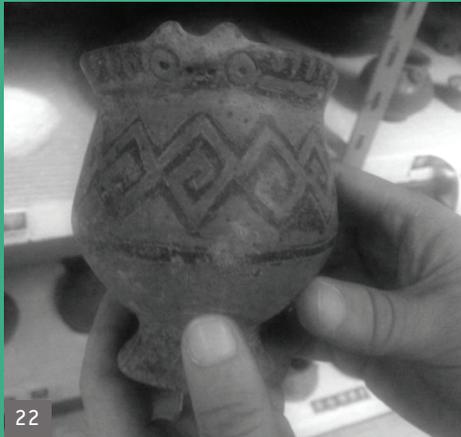
Las tramas siguen un sistema de repetición especialmente en las fases Tacalshapa y Cashaloma, en donde se puede apreciar claramente la estructura de la trama principal que facilita la repetición del módulo. Se observan también otros sistemas operatorios del diseño como son la anomalía, deformación y lo orgánico.

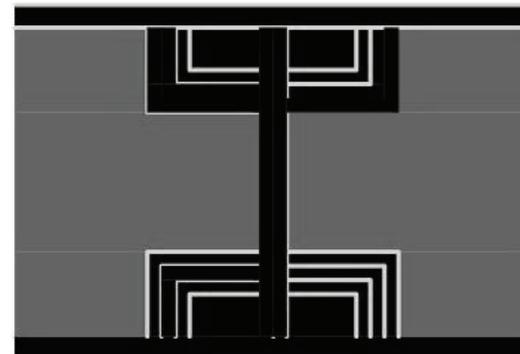
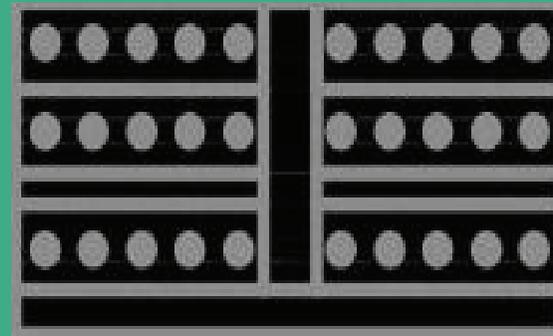
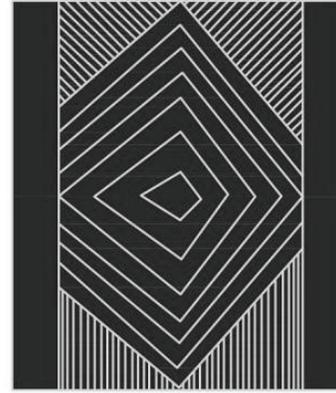


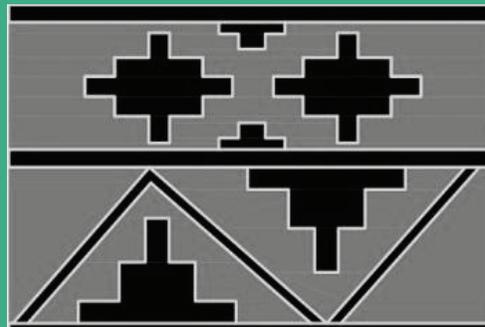
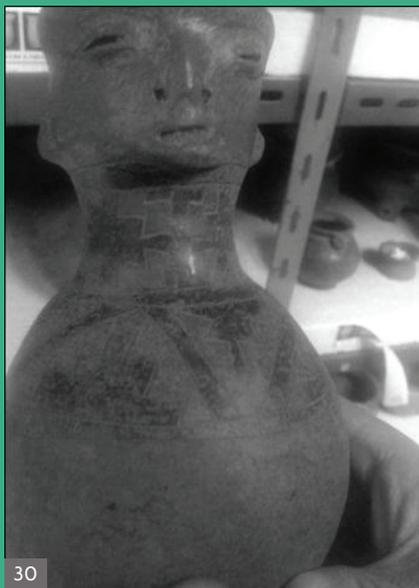
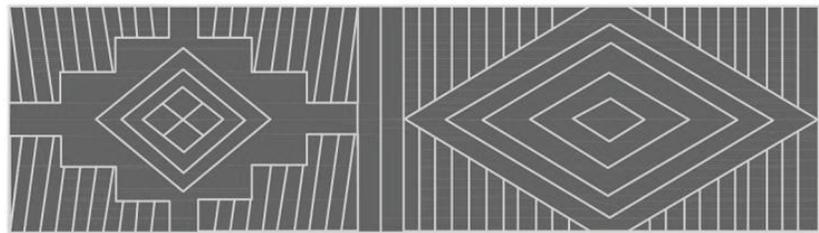
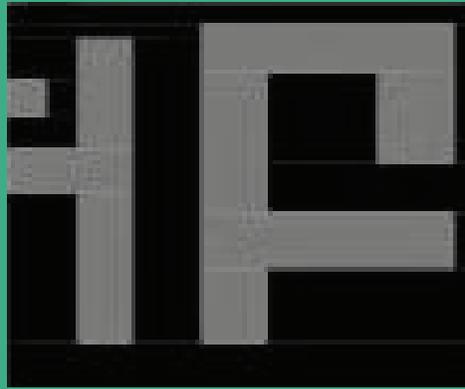
Para realizar el estudio morfológico se tomó el material existente en el Museo Pumapungo, lugar en donde se realizará la aplicación del proyecto, específicamente en el área de oficinas y circulación.

“La morfología es el estudio de las formas y cada momento histórico tuvo su correlato en este campo, como expresión cultural de una época” (Giordano, 1990).

1.4.3 SIGNOS







1.5 DISEÑO E IDENTIDAD

El diseño puede cumplir un rol importante en los procesos identitarios, así Malo (1990) afirma que es el diseño una de las actividades que mejor contribuyen a conformar la imagen de una colectividad. En la obra *Artesanos y Diseñadores* publicada por el CIDAP en el año 1991 varios antropólogos, diseñadores y arquitectos coinciden en la importancia de salvaguardar nuestra herencia cultural, así por ejemplo Marroquín (1991) opina que el diseño tiene un especial significado, conlleva a la posibilidad de un avance enfocado hacia la tecnificación sin pérdida de identidad. Por su parte Jaramillo dice “No proponemos la reproducción de significados del pasado, sino su recreación desde las necesidades funcionales y posibilidades tecnológicas contemporáneas” (Jaramillo, 1991, p. 72). En la misma obra Arroyo anota que “Se pretende que la expresividad aporte elementos en la definición de una identidad nacional dentro de su propia cultura material y sin duda de un conocimiento de raíces propias y no de copias de motivos ajenos a su contemporaneidad” (Arroyo, 1991, p.82).

“A través de la identidad, el diseño de espacios se relaciona con la cultura y sus integrantes; asume un punto de vista, desarrolla un discurso, promueve determinados valores.” (Radulescu, 2014)



“Es necesario seguir innovando cada día más en todos los campos del diseño pero siempre con la meta de valorizar nuestros rasgos y traducir esa valorización a la definición de una identidad propia en el quehacer del diseño”

(Velazco, 1983).



1.5.1 IDENTIDAD CULTURAL

Se entiende por cultura a:

Aquello que una comunidad ha creado y que ha llegado a ser gracias a la creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de los rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, han llegado a modelar su identidad y a distinguirla de otras (Mahtar en Malo, 1990).

Es decir que cada grupo humano tiene su propia identidad, debido a la cultura que cada uno ha ido adquiriendo. Marroquín (1991) definió que la identidad cultural de un pueblo nace de sus valores tradicionales, dice que es lo que hace que un grupo humano se identifique por una serie de elementos iguales o similares que a la vez los distinguen y diferencian de los demás. “La identidad bien entendida es lo que nos permite evolucionar pero sin perder nuestro sello y nos libera de las influencias extranjerizantes que producen falsificaciones” (Marroquín, 1991, p.105).

‘

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

(Molano, 2006, p.6).



32

1.5.2 RESCATE Y VALORIZACIÓN DE CULTURAS

El Plan Nacional del Buen Vivir, instrumento que orienta y guía el accionar del estado, tiene como objetivo 5 de la planificación nacional: “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad” (Plan Nacional del Buen Vivir). Y así mismo dentro de este objetivo, como línea estratégica 5.2 se plantea “Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memorias colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión” Y como el 5.3, “Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas” (Plan Nacional del Bien Vivir Objetivo 5, 5.2 y 5.3).

1.6 EXPRESIÓN EN EL ESPACIO INTERIOR

La expresión es la distinción que marca una idea que cambia continuamente y es sometida a la interpretación individual, mediante la utilización de elementos perceptibles por los sentidos para dar cuenta de la realidad de cada ser humano. Por ejemplo en el diseño y arquitectura la expresión puede ser analizada en su geometría, morfología, uso y materialidad. (Rodolfo, 2012)



1.7 LA GRÁFICA EN EL DISEÑO

La expresión es el resultado de la conformación y combinación de varios parámetros que le conceden al espacio interior, carácter y personalidad, es un lenguaje universal con el cual nos podemos comunicar con otras personas, el arte de comunicar ideas, sentimientos y sensaciones a través del diseño, desde una idea muy simple hasta una muy compleja.

Se manifiesta de diversas maneras: según los materiales utilizados, la función expresada en el interior, la conformación de la volumetría, la incorporación de conceptos tales como: la escala, la organicidad, la racionalidad, la ornamentación, iluminación y cromática.

El diseño de espacios opera en medio de una gran diversidad conceptual y formal, con parámetros situacionales bien definidos, en el territorio de la interdisciplinariedad y la interculturalidad, pero siempre deberá tener en cuenta un aspecto central, la identidad, la expresión de la idea que define y particulariza la representación, que le atribuye sentidos y valores. A través de la identidad, el diseño de espacios se relaciona con la cultura y sus integrantes; asume un punto de vista, desarrolla un discurso, promueve determinados valores. (Radulescu, 2014)

Es importante entender cómo se da la expresión dentro del espacio interior, de esta manera tendremos claro como plasmar los símbolos, que se generarán durante el desarrollo del proyecto, de tal manera que estos generen expresión dentro del espacio, ya sea mediante el uso de materiales, iluminación, geometría, cromática, etc. pero sin perder la esencia propia de estos símbolos, ni el uso para el cual fue destinado el espacio.



34

Frascara (2006), expresa que la relación de la imagen en el diseño, es la acción de imaginar, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores sintetizados en procesos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos estéticos y tecnológicos. El diseño se define hoy en día como una actividad que genera realidades. No sólo produce imágenes sino también las instala en el entorno, a través de recursos materiales y virtuales. El recorrido que el diseño implica, desde la imagen mental a la imagen con soportes externos, materializa el pensamiento humano. En esta perspectiva, el diseño de espacios participa activamente en el re-diseño de la realidad. (Radulescu, 2014) Los elementos gráficos dentro del espacio interior, generan una manera de comunicarnos visualmente con las personas, es la mejor opción para transmitir un mensaje determinado a un grupo de personas y es lo que se pretende con el desarrollo de este proyecto.

1.8 REFERENTES CONCEPTUALES



PABELLON DE POLONIA PARA LA EXPO 2010

En diciembre el despacho integrado por Wojciech Kakowski, Marcin Mostafa, Natalia Paszkowsk fueron anunciados como ganadores del concurso para el pabellón de Polonia para la EXPO 2010 en Shanghai.

Dada la naturaleza de la Exposición Internacional Shangai 2010, la instalación tenía que referir, por sus diferencias estéticas, al país de origen, tenía que constituir, por la fuerza de sus connotaciones estilísticas, un ideograma evocadora, culturalmente reconocible y memorable. En su diseño, la expresión cultural es principalmente transmitida a través del tema: el arte del papel “folk-cut-out”. O, más precisamente, a través de una representación de ese motivo, la transcripción de un código estético elemental en un lenguaje contemporáneo de decoración arquitectónica. Lo que se buscaba era que tuviera un exterior atractivo, tanto con la luz del día, frente al resto de las instalaciones de la Expo, como por la noche, con la atracción y la experiencia fascinante que provoca la luz de múltiples colores que se filtra a través de los recortes del edificio. (2010, Polish Pavilion for Expo 2010 in Shanghai. <http://arqa.com/english-es-es/architecture-es/polish-pavilion-for-expo-2010-in-shanghai.html>)



44



45



46

BIBLIOTECA UNAM

Uno de los edificios más retratados en el mundo entero es la Biblioteca Central ubicada en la Biblioteca Central de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), obra de tres arquitectos: Juan O 'Gorman, Juan Martínez de Velasco y Gustavo Saavedra.

Bajo el nombre "Representación histórica de la cultura" este mural que rodea la Biblioteca Central representa en cada una de las fachadas una etapa histórica del país Mexicano.

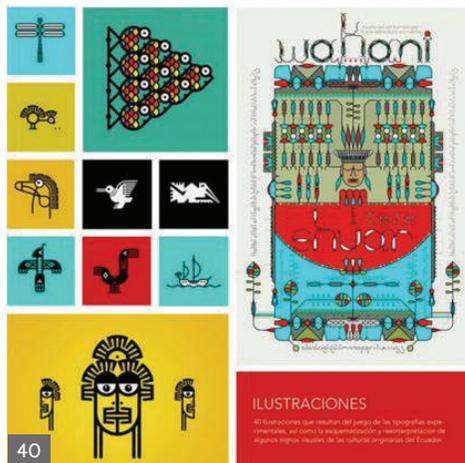
El objetivo era que el mural resistiera por muchísimos años y se buscaron piedras de colores naturales por toda la república, también se mandó una convocatoria a primarias de estados mineros y los niños enviaron las piedras a la ciudad de México y así O 'Gorman recolectó más de 150 tipos de diferentes piedras y eligió los colores que a él más le gustaron. (Lizeth Ogazón, 2015, Biblioteca Central, donde los muros hablan. <http://www.fundacionunam.org.mx/donde-paso/biblioteca-central-donde-los-muros-hablan/>)



38



39



40

CRÓNICAS VISUALES DEL ABYA YALA

Vanessa Zúñiga, Diseñadora graduada en la Universidad del Azuay, publica su libro denominado, Crónicas Visuales del Abya Yala que corresponde a la segunda fase de la investigación Aproximación a un Vocabulario Visual Básico Andino, proyecto que nació en el marco de la Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina, 2004-2006. Se enfoca en registrar experimentos realizados con el repertorio de signos visuales de las culturas originarias del Ecuador que tiene en su haber la investigadora, e intenta demostrar que los signos visuales pueden ser apropiados y reutilizables con nuevos argumentos visuales.

Se trata de abrir un proceso de recontextualización que permita la puesta en valor de la memoria histórica del Ecuador, dejando de lado la actitud pasiva en donde los signos desterritorializados de otras culturas se imponen cada vez más en nuestro imaginario colectivo. (Vanessa, Zúñiga, Crónicas visuales de Abya Yala. <http://amu-ki.com.ec/index.php/abyayala/>)

1.9 CONCLUSIONES

La Cultura Cañari es una fuente inagotable de recursos creativos, tanto gráficos, históricos, como culturales, cuenta con una infinidad de elementos gráficos, los cuales son la base para el desarrollo del proyecto.

Al analizar la morfología de la gráfica Cañari, se realizó una abstracción de los signos y se pudo observar que esta cumple con sistemas operatorios de diseño, como son: simetría, reflexión, repetición, entre otros, los cuales servirán como referentes para posteriormente combinarlos y generar nuevas figuras a partir de los signos originales.

La expresión nos permite comunicar ideas, sentimientos y sensaciones, al plasmar estos símbolos dentro del espacio interior se transmitirá un mensaje a la sociedad, que es el objetivo principal de este proyecto.

CAPÍTULO

2



DIAGNÓSTICO

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Analizar el estado actual de las oficinas y áreas de circulación del Museo Pumapungo.
- Conocer la situación actual respecto al uso de los signos visuales precolombinos dentro del diseño.
- Conocer la opinión de profesionales sobre como involucrar elementos del pasado dentro del diseño interior.

UNIVERSO DE ESTUDIO

Para realizar el diagnóstico se plantearon dos universos de estudio.

Museo Pumapungo en donde se va a realizar la propuesta expresiva; se realizaron entrevistas y encuestas al personal que trabaja en el lugar y se utilizó la observación, con la finalidad de conocer las necesidades espaciales que existen dentro del mismo.

Profesionales que conocen acerca del tema; como son arquitectos, diseñadores y expertos que han trabajado con símbolos, se realizaron entrevistas con el objetivo de tener una idea más clara de cómo se van a usar estos símbolos dentro del diseño interior.

2.1 ESTADO ACTUAL DE LAS OFICINAS Y ÁREAS DE CIRCULACIÓN DEL MUSEO PUMAPUNGO

Pumapungo o “Puerta del Puma” es un testimonio tangible de la cultura Cañari Inca que permite comprender su organización sociopolítica durante el avance del incario por el actual territorio ecuatoriano. El museo alberga la mayor colección de objetos etnográficos que son testimonio de un país multiétnico y pluricultural, que se refleja en atuendos cotidianos y festivos, viviendas a escala y objetos representativos que dan cuenta de las formas de vida, las creencias, los ritos y los símbolos de nuestros pueblos. Existe también con una sala de iconografía del arte barroco del siglo XVIII, paisaje y costumbrismo del XIX y pintura moderna de la primera mitad del siglo XX. El complejo cuenta con un parque etnobotánico y un centro de avifauna que acoge especies liberadas del cautiverio. (Ministerio de Cultura y Patrimonio. s.d.)

Para obtener información de cómo se encuentra actualmente el espacio se realizó una entrevista al Director del Museo, antes de empezar el desarrollo del proyecto y con la información que él proporcionó, se decidió que el proyecto se lo llevaría a cabo en las oficinas y áreas de circulación. Para tener una visión más amplia de cómo se encuentra el espacio en la actualidad se registraron fotografías de las áreas de oficinas y circulación, y se realizaron encuestas al personal que trabaja dentro de las oficinas. Y fue así como se obtuvo valiosa información acerca del espacio actual que será útil para la futura intervención.

2.1.1 ANÁLISIS ACTUAL DEL ESPACIO

OFICINAS



CIRCULACIÓN



RECEPCIÓN



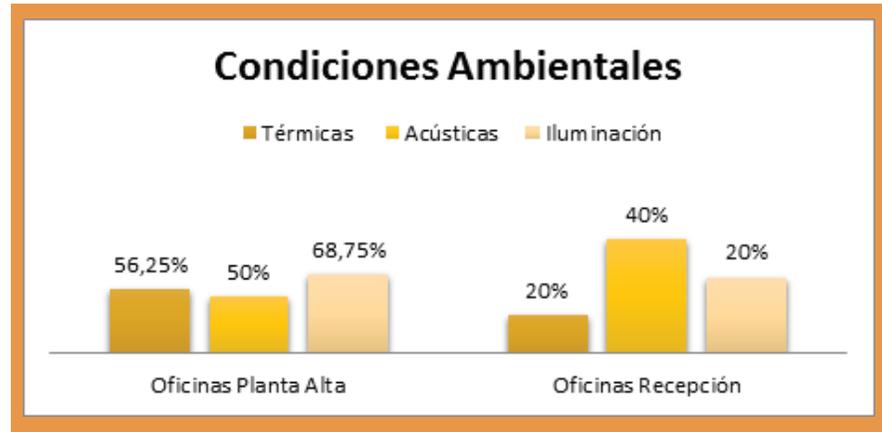
Se pudo observar claramente que el espacio no cuenta con un diseño, que simplemente fue adecuado para oficinas, las áreas de circulación no se encuentran señalizadas es por eso que existen confusiones al momento que las personas visitan el museo, no se sabe exactamente hasta donde llega la exposición ni por donde empieza. En la planta de subsuelo, se desperdicia demasiado espacio, en lugar de adecuarlo para que el personal se encuentre mejor ubicado.

2.1.2 CONDICIONES ACTUALES DEL ESPACIO

Dentro de las oficinas del museo trabajan 20 personas, las cuales 17 trabajan en las oficinas y 3 en recepción. Se realizaron encuestas a cada una de ellas para obtener información de como se encuentra el espacio actualmente y se obtuvieron las siguientes respuestas.

PREGUNTA 1

¿Cree que el espacio brinda las condiciones ambientales necesarias?



Conclusión: El personal que trabaja en la planta alta, opina que sus oficinas tienen buena iluminación pero malas condiciones acústicas, y en el área de recepción consideran que su espacio muchas veces es frío.

PREGUNTA 2

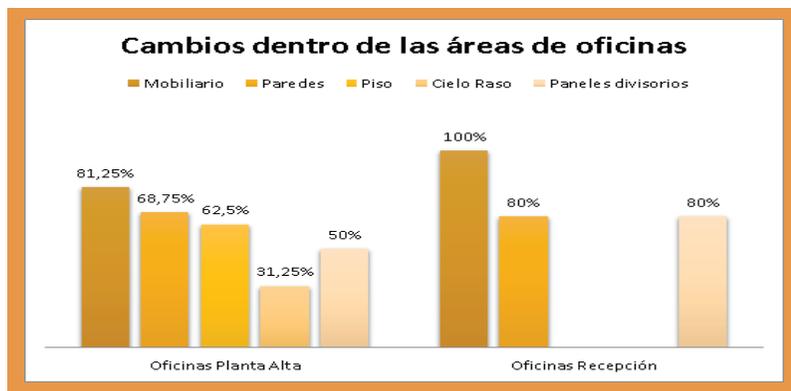
¿Cree que las oficinas del Museo cumplen con las necesidades espaciales que demandan su uso?



En general, el personal considera que su espacio y distribución no son los adecuados para su trabajo, ya que el espacio originalmente era un banco y luego se lo adecuó para oficinas.

PREGUNTA 3

¿Qué considera cambiar dentro del área de oficinas?



Las personas que trabajan en la planta alta consideran un cambio en paredes y piso pero sobre todo el mobiliario, por algo más ergonómico, ya que de igual manera los muebles fueron reutilizados del uso anterior del espacio. Dentro del área de recepción consideran que se debería realizar un cambio en el mobiliario, las paredes y paneles divisorios.

PREGUNTA 4

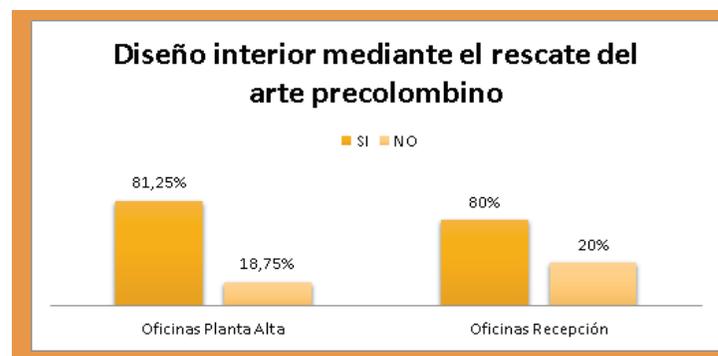
¿Cree que las áreas de circulación del Museo en el área de oficinas cumplen con las necesidades básicas que demandan su uso?



El personal opina que no existen mayor señalética en las áreas de circulación, ya que por lo general, las personas que llegan a visitar el museo, piensan que la exhibición continúa en la planta alta, donde únicamente se encuentran oficinas, por el mismo hecho que no existe señalética que informe hasta donde llega la exhibición del museo. Esto no pasa en la recepción ya que en esta área si existe suficiente señalética e iluminación.

PREGUNTA 5

¿Considera que es importante un diseño interior que represente nuestra identidad mediante el rescate del arte precolombino?



Se obtuvo una buena acogida al momento de preguntar qué opinan acerca de implementar un diseño con signos precolombinos dentro de su área de trabajo, ya que consideran necesario que las oficinas tengan un diseño inspirado en nuestros rasgos identitarios, y es algo que va acorde a lo que se exhibe dentro del museo.

2.2 SITUACIÓN ACTUAL RESPECTO AL USO DE LOS SIGNOS VISUALES PRECOLOMBINOS DENTRO DEL DISEÑO

Se entrevistó a profesionales destacados por su trabajo con símbolos precolombinos. Usualmente se ha trabajado más aplicando estos símbolos en objetos o textiles, pero de igual forma han aportado con información válida para plasmar éstos signos dentro del diseño interior. Así mismo se realizaron entrevistas a arquitectos y diseñadores de la ciudad de Cuenca, que conocen del tema, para obtener criterios, opiniones y sugerencias en base a su experiencia y formación académica.



CONCLUSIONES DE ENTREVISTAS

Luego de haber realizado las entrevistas, se obtuvieron diferentes puntos de vista, como por ejemplo, existen profesionales que opinan que se debe trabajar el símbolo como tal, es decir exactamente igual a como se plasmaba en las vasijas, para que éste no pierda su valor, pero por otro lado, el punto de vista de un diseñador es diferente, ya que debido a la formación académica que hemos ido adquiriendo, tenemos la capacidad de crear nuevos productos, de innovar e ir mejorando lo que nuestros antepasados nos dejaron, es decir, tenemos la capacidad de crear un nuevo símbolo, partiendo del original, pero sin perder la esencia de este, siempre explicando que viene detrás de cada símbolo, primero realizar un ensayo de interpretación para luego realizar la reinterpretación.

“Se debe cuidar que las nuevas aplicaciones contemporáneas tengan la función ética de mencionar cuales han sido los orígenes de inspiración y de interpretación para estos nuevos productos, pues muchos los utilizan para sus fines personales pero no para los fines educativos culturales que se podría enfocar determinado nuevo producto.” (Ortega, J.)

Algo similar sucede al momento de pensar en los materiales que se pueden utilizar, unos afirman que es necesario mantener los materiales ancestrales, conocer más sobre la filosofía andina, para realizar un diseño acorde a lo que ellos pensaban, o lo que querían en aquel tiempo, otros opinan que los materiales pueden ser completamente contemporáneos, utilizar nuevas tecnologías, nuevos métodos. Al momento de aplicar los símbolos al diseño interior, no se los debe trabajar como bidimensionales, si no, trabajarlos con los elementos constitutivos del espacio, realizar estructuras conceptuales, incorporarlo al espacio de manera que éste no sea un elemento aparte, si no involucrarlo en el todo.

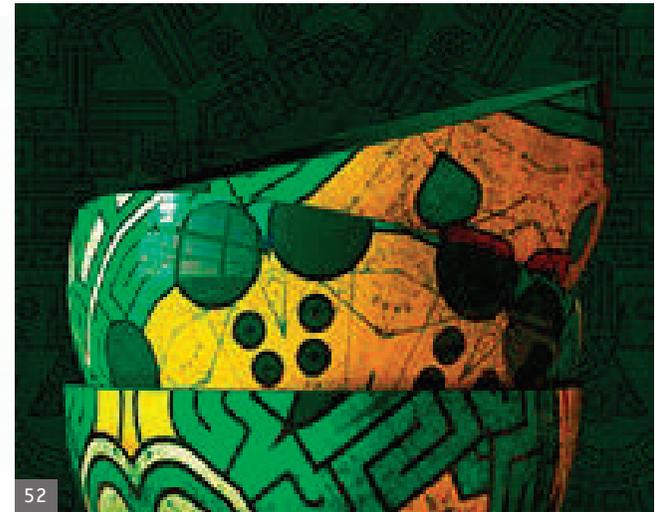
2.3 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

2.3.1 APLICACIÓN DE SÍMBOLOS PRECOLOMBINOS EN EL DISEÑO

Nombre: Rucuyaya
Diseño: Dis. Vanessa Zúñiga
Ubicación: Loja



51



52



53

La diseñadora se enfoca en trabajar con el repertorio de signos visuales de las culturas originarias del Ecuador, e intenta demostrar que los signos visuales pueden ser apropiados y reutilizables con nuevos argumentos visuales y pueden ser utilizados en distintos campos del diseño.

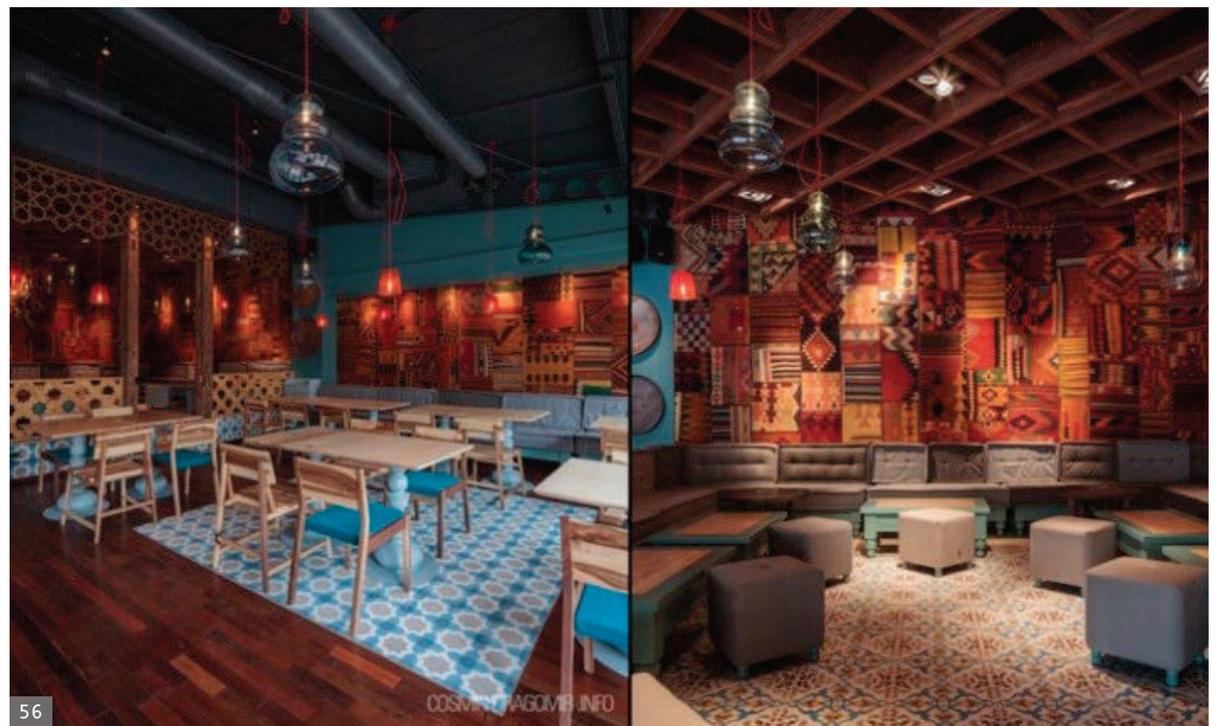
2.3.2 EXPERIMENTACIÓN CON SÍMBOLOS EN EL ESPACIO

Se tomaron referentes de casos internacionales, en los que se ha manejado símbolos en el espacio, que se encuentran plasmados en los elementos constitutivos del mismo, esto nos ayudará a tener una idea más clara de cómo se pueden plasmar estos símbolos.

Nombre: Divan Turkish restaurant

Diseño: Cristian Corvin

Ubicación: Bucharest – Romania



Divan restaurante es una mezcla de viejos artefactos otomanos (de puertas a las tablas de cobre y zinc) y objetos de diseño personalizados inspirados en las tradicionales de los otomanos. Las paredes están cubiertas de alfombras turcas auténticas que contribuyen a una sensación de calidez e intimidad. La abundancia de alfombras y luces colgantes tienen el propósito de recordar el sentimiento típico bazar ocupado. El piso cuenta con baldosas de cemento con motivos otomanos mientras que las paredes en las zonas de bar están cubiertas de cerámica tradicional.

Nombre: Oficina para Tulip Infratech

Diseño: Diseño Cosmos

Ubicación: Gurgaon, India



Diseño Cosmos ha completado el diseño de una nueva oficina para Tulip Infratech, una empresa de desarrollo de bienes raíces, con sede en Gurgaon, India. La oficina se divide en 4 plantas y se extiende aproximadamente 25.800 pies cuadrados, el diseño está basado en la cultura de dicho país.

2.3.3 DISEÑO INTERIOR EN OFICINAS

Se han tomado como referentes el diseño de oficinas a nivel internacional, ya que éstas tienen un diseño interactivo, completamente diferente al de una oficina tradicional, lo que hace que las personas se sientan más a gusto en su área de trabajo. Se puede observar que el diseño de oficinas va acorde al trabajo que se realiza dentro de las mismas, y esto precisamente es lo que se quiere realizar, un diseño que sea acorde a lo que se exhibe en el museo.



Legó se caracteriza por sus piezas de plástico interconectarles, las cuales permiten que sea tu imaginación la que cree tu mundo Legó y no haya un límite de combinaciones posibles de estos juguetes. Como no podía ser de otra manera, sus oficinas no han perdido ese toque lúdico y han instalado un tobogán, que conecta las dos plantas, para hacerlo todo un poco menos aburrido. Los diseñadores tuvieron muy presente los aspectos primordiales, como el buen rollo, la creatividad y la diversión, que son necesarios para crear juguetes de fantasía, innovación e imaginación.

2.4 CONCLUSIONES

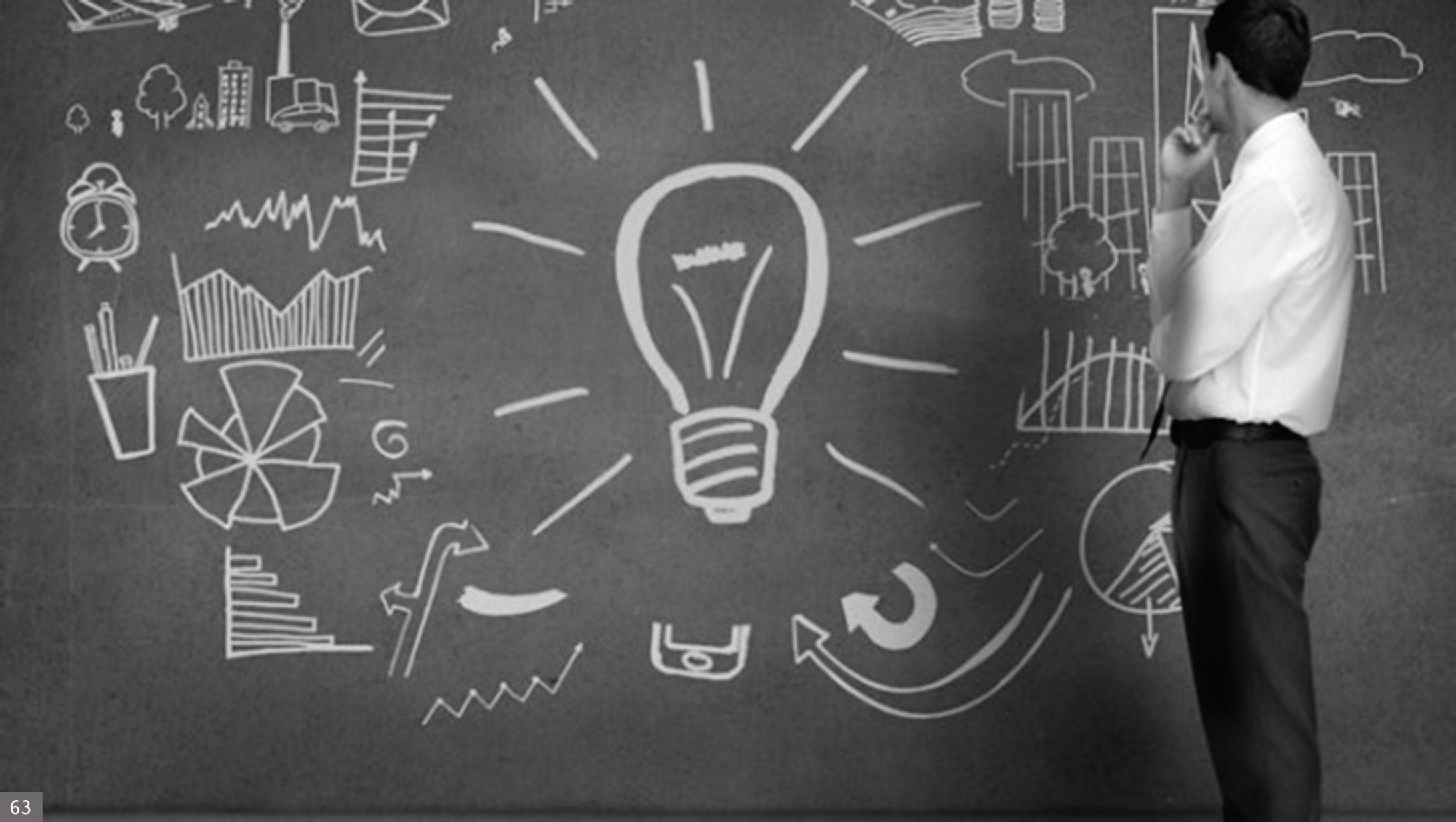
Es viable la utilización de símbolos precolombinos dentro del diseño interior, siempre y cuando se los incorpore bien a los elementos constitutivos del espacio y no realizando gráfica dentro del mismo.

Al momento de generar un nuevo símbolo es muy importante tomar en cuenta que se debe hacer un análisis de interpretación del mismo, para posteriormente recontextualizarlo.

Las oficinas y áreas de circulación del Museo Pumapungo fueron adecuadas empíricamente, por lo que los usuarios tienen varias necesidades y están de acuerdo en realizar una propuesta de diseño interior en donde estén presentes nuestros rasgos identitarios.

CAPÍTULO

3



EXPERIMENTACIÓN

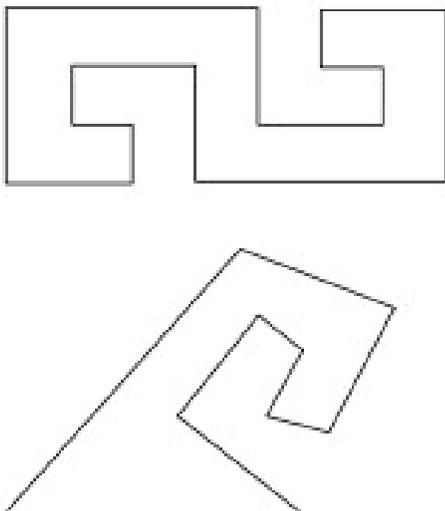
COMO OBJETIVOS DE LA ETAPA DE EXPERIMENTACIÓN SE HA PLANTEADO:

- Generar un nuevo símbolo mediante operaciones de diseño.
- Elaborar tramas con el nuevo símbolo que se obtuvo.
- Aplicar estas tramas a los elementos constitutivos del espacio.
- Generar expresión en el espacio por medio de los símbolos.
- Encontrar la mayor expresividad que se genere mediante los símbolos precolombinos.

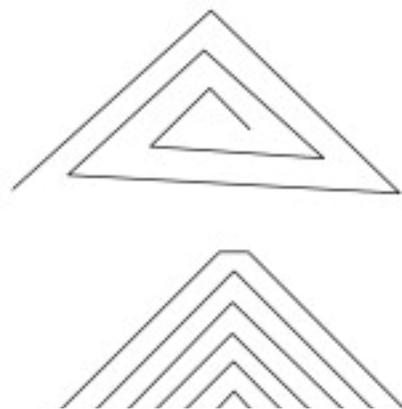
3.1 CRITERIOS DE EXPERIMENTACIÓN

Para generar la experimentación se propuso trabajar con los tres principales símbolos precolombinos Cañaris, con los que se procederá a generar nuevos símbolos mediante la combinación de variables, con los cuales se realizarán tramas u organizaciones, para posteriormente plasmar éstas a los elementos constitutivos del espacio para que generen expresión.

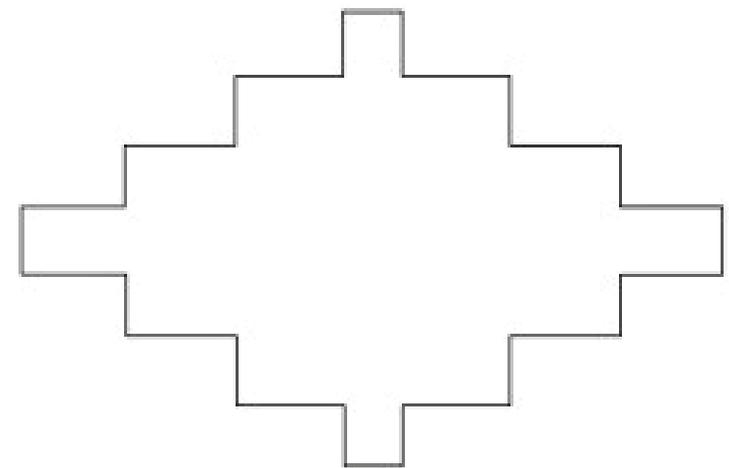
Serpientes



Montañas



Chacanas



3.2 MODELO CONCEPTUAL PARA GENERACIÓN DE NUEVOS SÍMBOLOS Y TRAMAS

Para la generación de nuevos símbolos y tramas se realizó un modelo conceptual a manera de juego, utilizando dados, los cuales se lanzaban combinándose las variables, para así proceder a realizar las operaciones.



HERRAMIENTA PARA CONSEGUIR COMBINACIONES DE VARIABLES

3.2.1 VARIABLES

Para la generación del nuevo símbolo se utilizaron operaciones básicas de diseño como:

Rotación
Traslación
Reflexión
Rotación+ Traslación + Transformación
Reflexión+ Rotación+ Transformación
Traslación + Reflexión + Transformación

Para generar los movimientos se propusieron 3 tipos de contactaciones:

Contactación Puntual
Contactación Parcial
Contactación Total

Se propuso trabajar con tramas y organizaciones:

Trama Isométrica
Trama homeométrica con 1 punto
Trama homeométrica con 2 puntos
Organización de 2-4 motivos
Organización de 4-6 motivos
Organización de 6-8 motivos

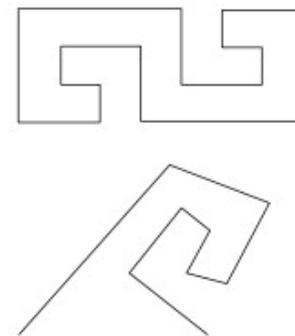
3.2.2 CRITERIOS DE VALIDACIÓN

Para proceder a validar los resultados de combinación de variables se tomó en cuenta lo siguiente:

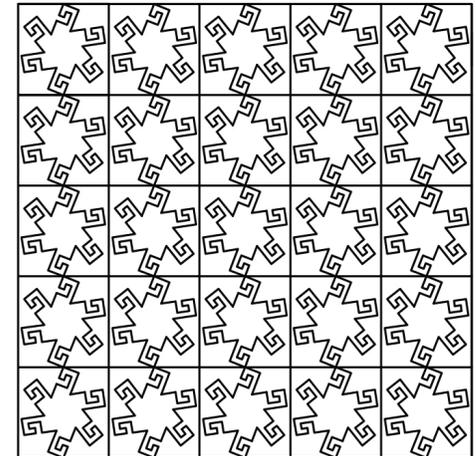
- Coherencia entre variables.
- El nuevo símbolo que se genere no debe perder su esencia original.

3.3 Resultados validados de experimentación del modelo conceptual

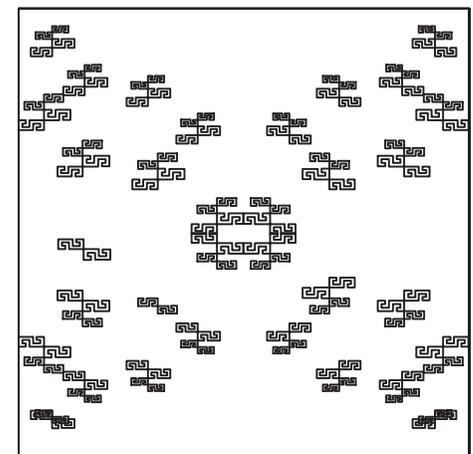
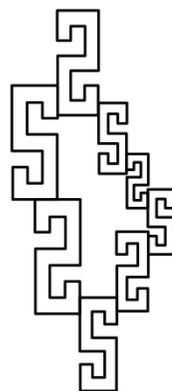
3.3.1 Serpientes



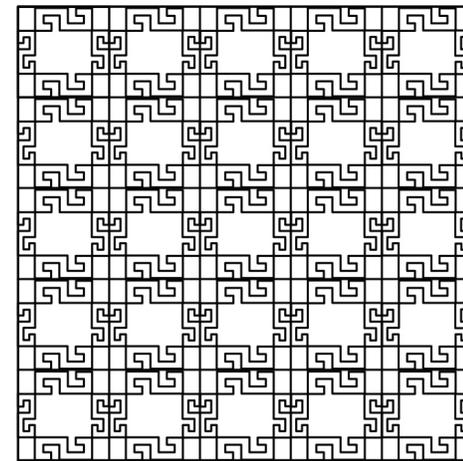
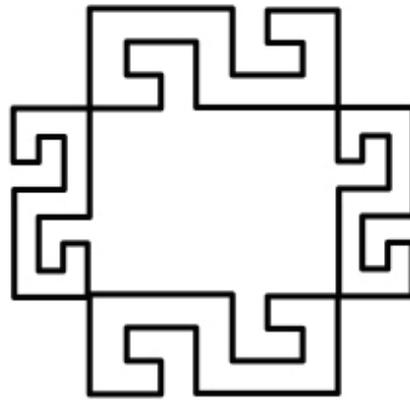
Serpientes-Rotación-Contactación puntual -Trama
Isométrica



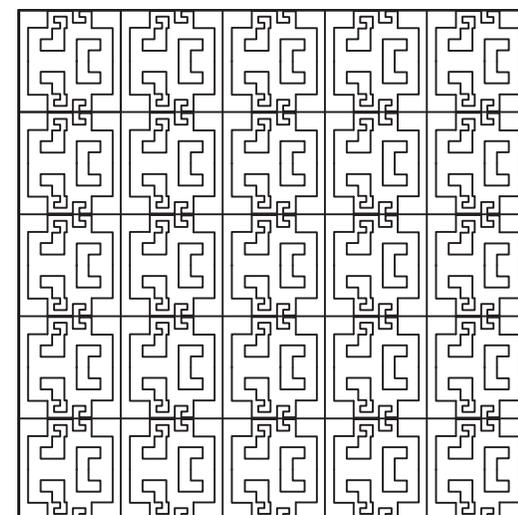
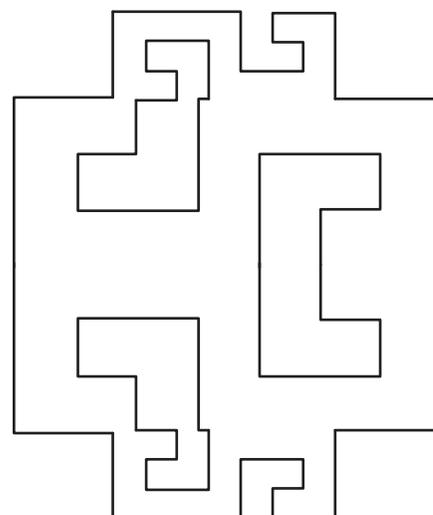
Serpientes - Reflexión+Traslación+Transformación-
Contactación parcial - Org. 4-6 motivos

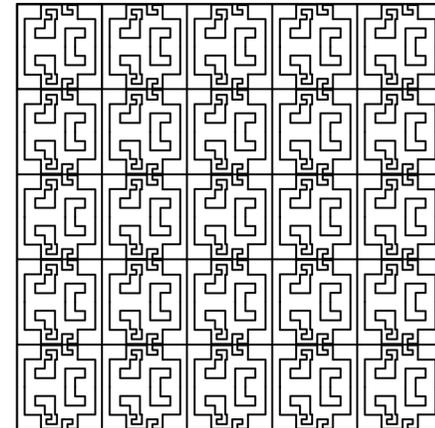
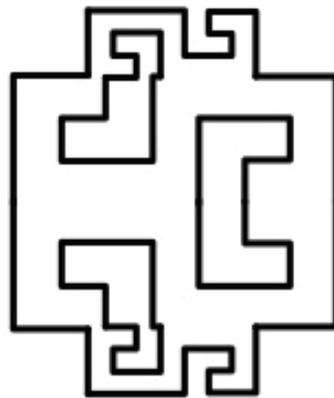


Serpientes – Reflexión+Traslación+Transformación – Contactación puntual – Trama isométrica

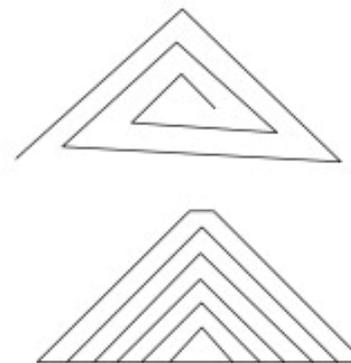


Serpientes – Reflexión+Traslación+Transformación – Contactación total – Trama isométrica

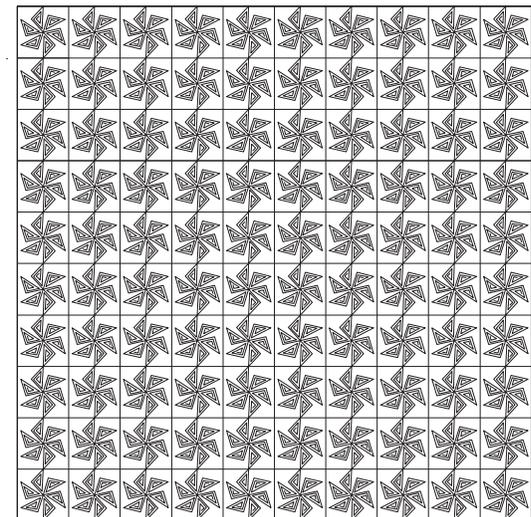
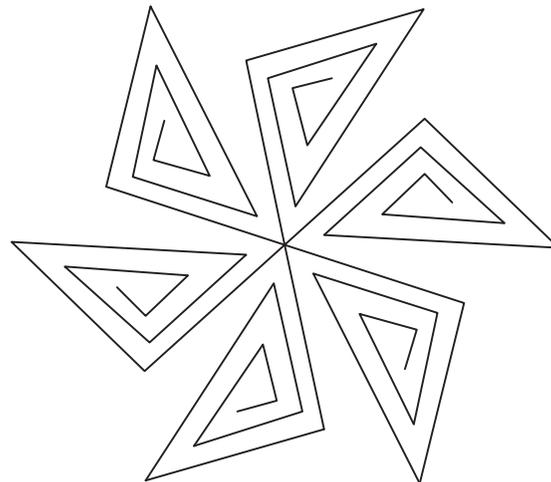




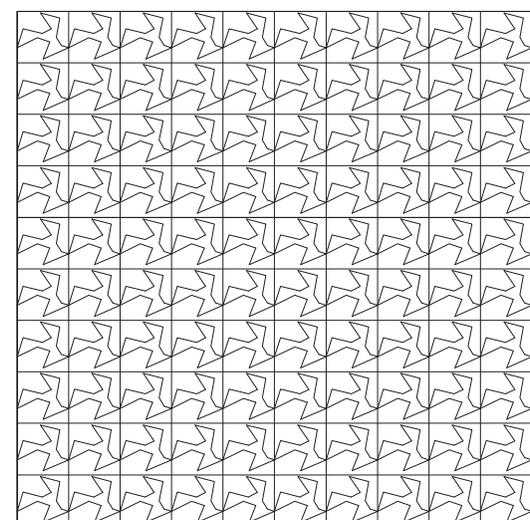
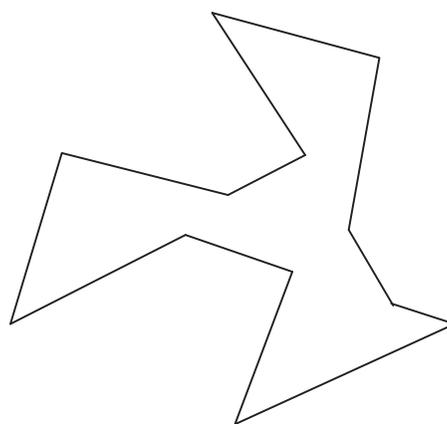
3.3.2 Montañas



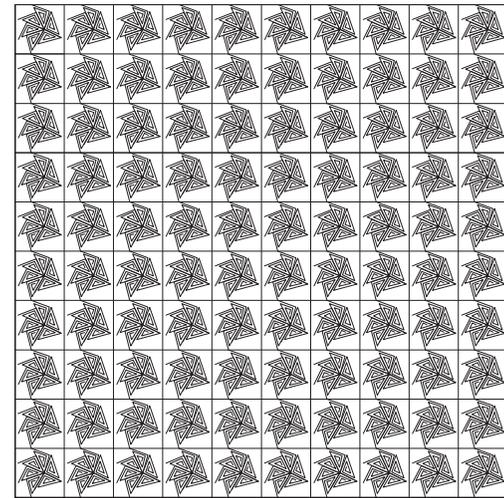
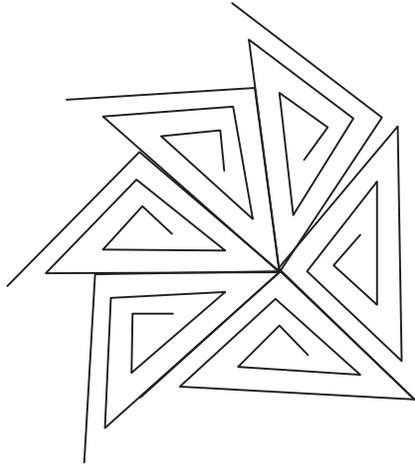
Montañas – Rotación – Contactación puntual – Trama Isométrica



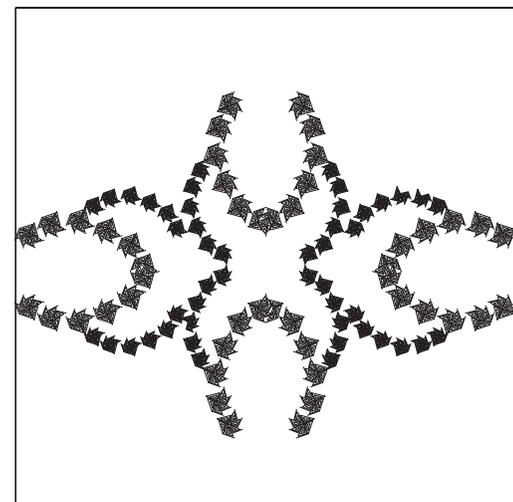
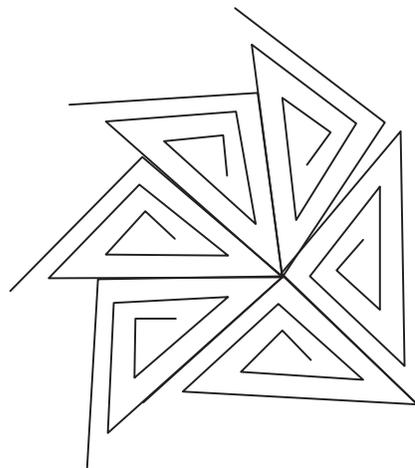
Montañas – Rotación – Contactación parcial - Trama Isométrica



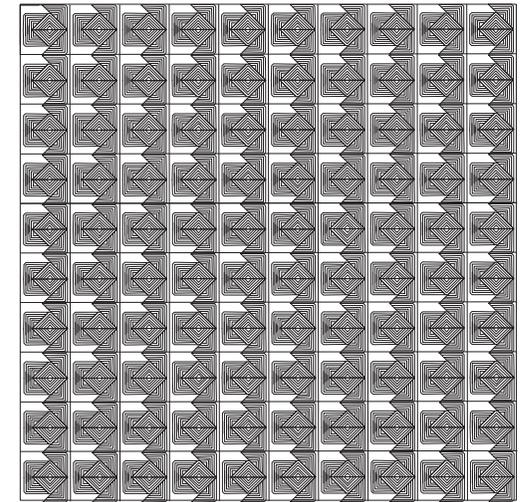
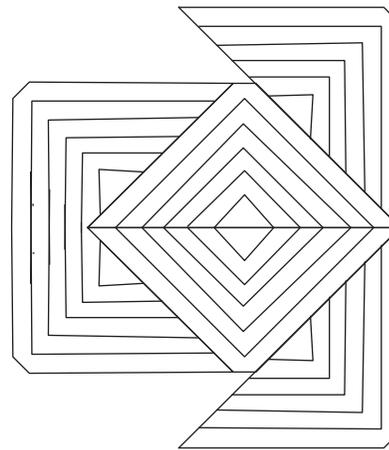
Montañas – Rotación – Contactación total - Trama Isométrica



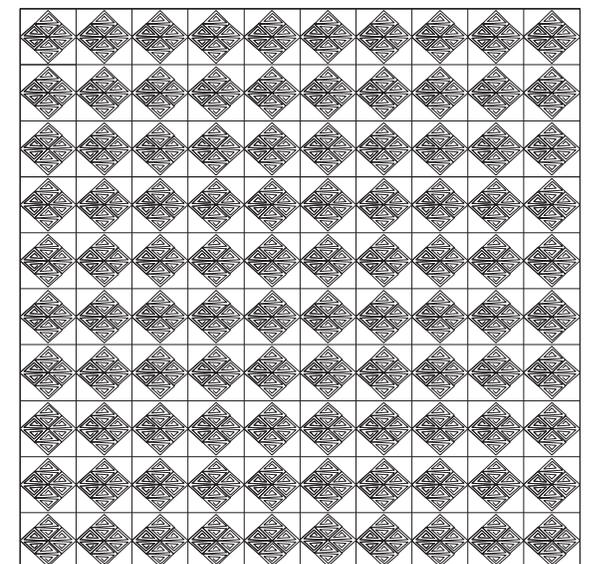
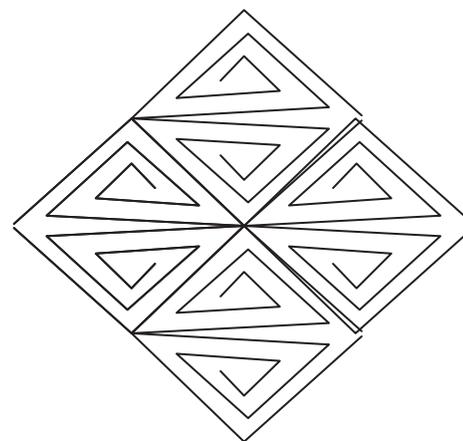
Montañas – Rotación – Contactación total – Organización 6-8 motivos

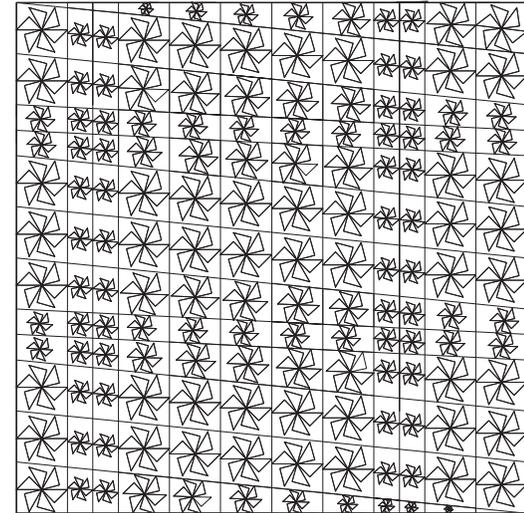
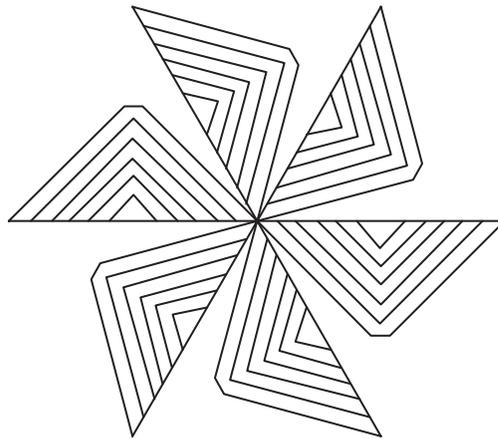


Montañas – Reflexión+Rotación +Transformación – Contactación total – Trama isométrica

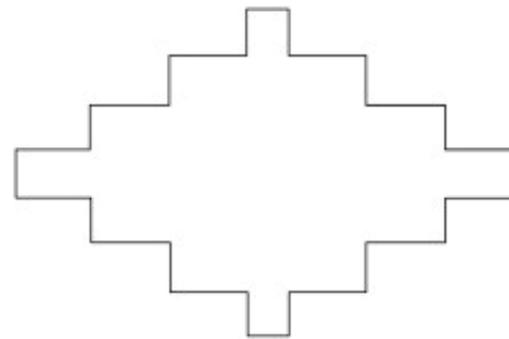


Montañas – Reflexión – Contactación total - Trama Isométrica

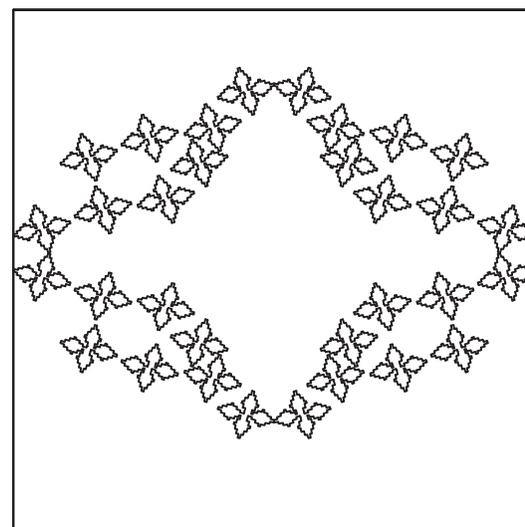
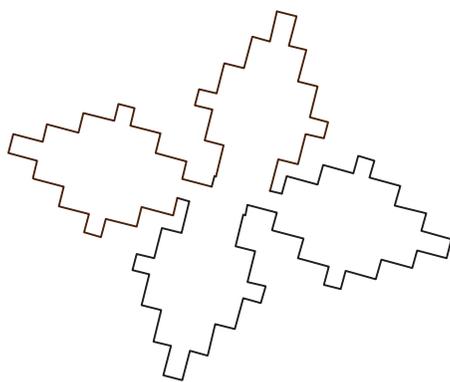




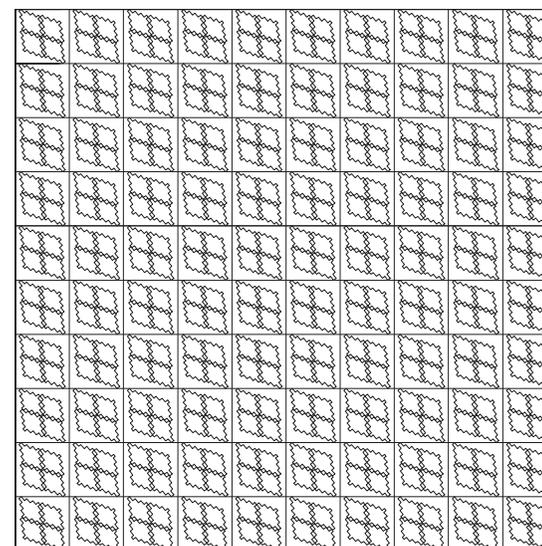
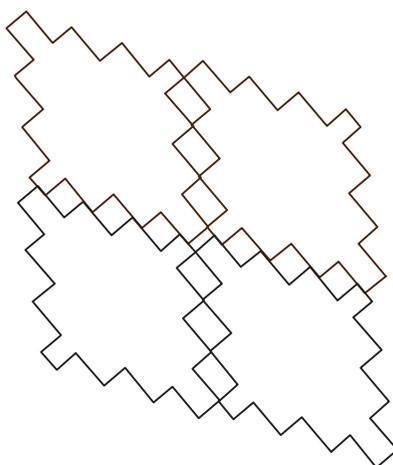
3.3.3 Chacanas

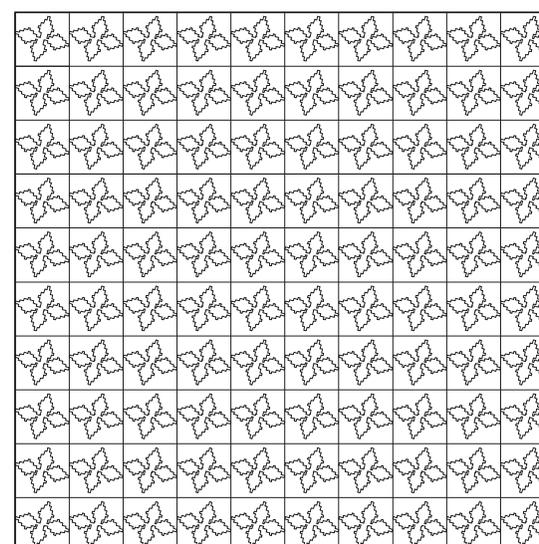
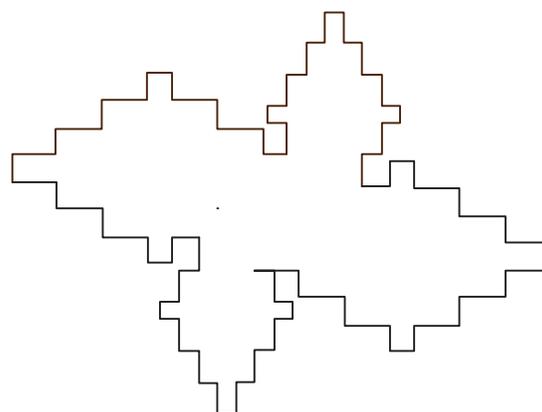


Chacanas – Rotación+ Traslación+Transformación – Contactación total – Organización 6-8 motivos



Chacanas – Rotación – Contactación total – Trama isométrica



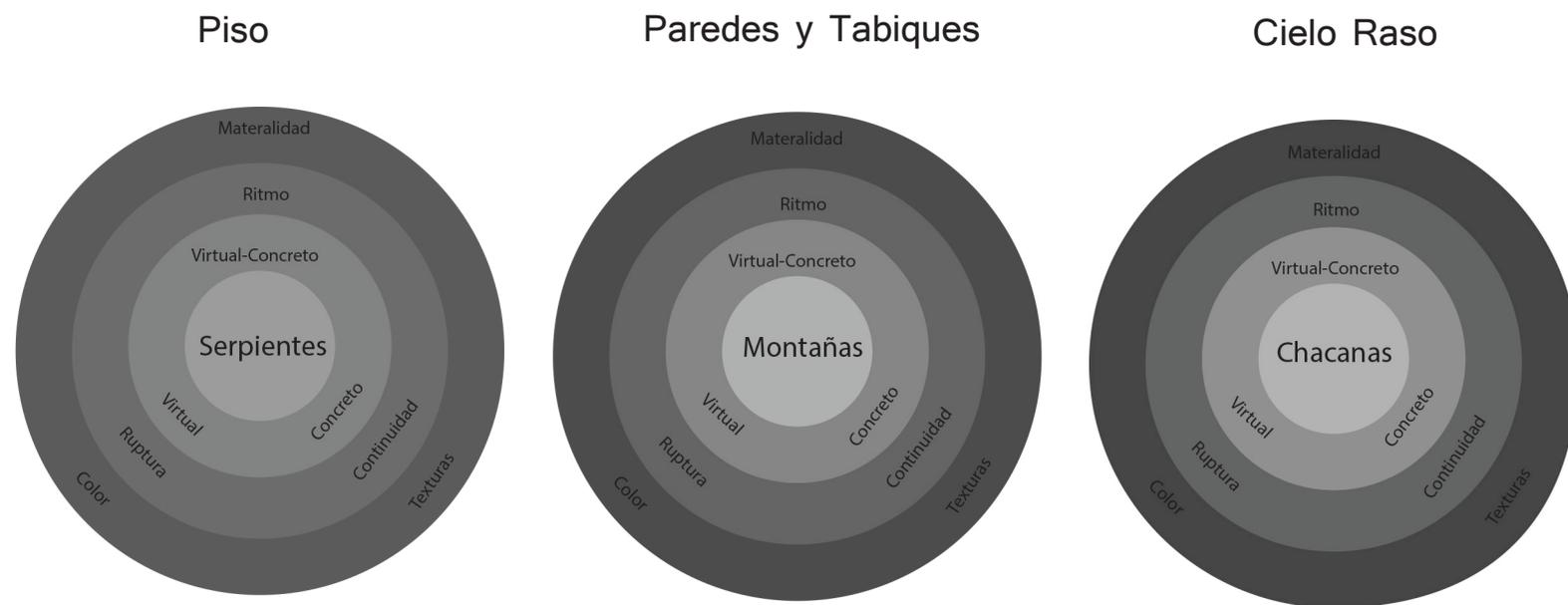


3.4 Modelo Conceptual para aplicación a los elementos constitutivos del espacio

Para plasmar los símbolos dentro del espacio, se decidió hacer una representación de los mismos a los elementos constitutivos del espacio.

| | | |
|------------|---|--------------------|
| Serpientes | — | Piso |
| Montañas | — | Paredes y Tabiques |
| Chacanas | — | Cielo Raso |

Se generó un modelo conceptual para cada elemento constitutivo del espacio, a base de una ruleta, en donde se iban combinando las variables conforme iban girando.



HERRAMIENTAS PARA GENERAR COMBINACIONES ENTRE VARIABLES

3.4.1 Variables

- Para plasmar los símbolos al espacio se tomaron las tramas y se realizaron nuevas formas visuales, tomando en cuenta lo siguiente:

Ritmo
Ruptura
Continuidad

- Para tomar la decisión de cómo se representarán en cada elemento constitutivo del espacio se propuso:

Virtual
Concreto
Virtual-Concreto

- Para proceder a validar los resultados de combinación de variables se tomó en cuenta lo siguiente:

Color
Texturas
Materialidad

- Para generar expresión dentro del espacio se planteó el uso de:

Coherencia entre variables.
El espacio genere expresión

3.5 RESULTADOS DE EXPERIMENTACIÓN DE MODELO CONCEPTUAL

3.5.1 PISO

Serpientes – Ritmo – Concreto - Color



Serpientes – Ruptura – Concreto - Textura



Serpientes – Ritmo – Concreto - Materialidad



Serpientes – Ritmo – Concreto - Textura



Serpientes – Ritmo – Concreto - Materialidad



Serpientes – Ritmo – Virtual - Texturas



3.5.2 PAREDES Y TABIQUES

Montañas – Ritmo – Concreto - Textura



Montañas – Ruptura – Concreto - Materialidad



Montañas – Ritmo – Virtual/Concreto
Materialidad



Montañas – Ritmo –Concreto - Materialidad



Montañas – Ritmo –Concreto - Color



Montañas – Ritmo –Virtual- Texturas



Montañas – Continuidad – Virtual/Concreto Materialidad



Montañas – Ritmo – Concreto - Materialidad



Montañas – Ruptura – Virtual/Concreto - Materialidad



Montañas - Ritmo - Concreto- Materialidad



3.5.3 CIELO RASO

Chacanas – Ritmo – Concreto - Color



Chacanas – Ritmo – Virtual/ Concreto - Materialidad



Chacanas - Ritmo - Concreto -
Materialidad



Chacanas – Ritmo – Virtual/Concreto - Materialidad



3.6 CONCLUSIONES

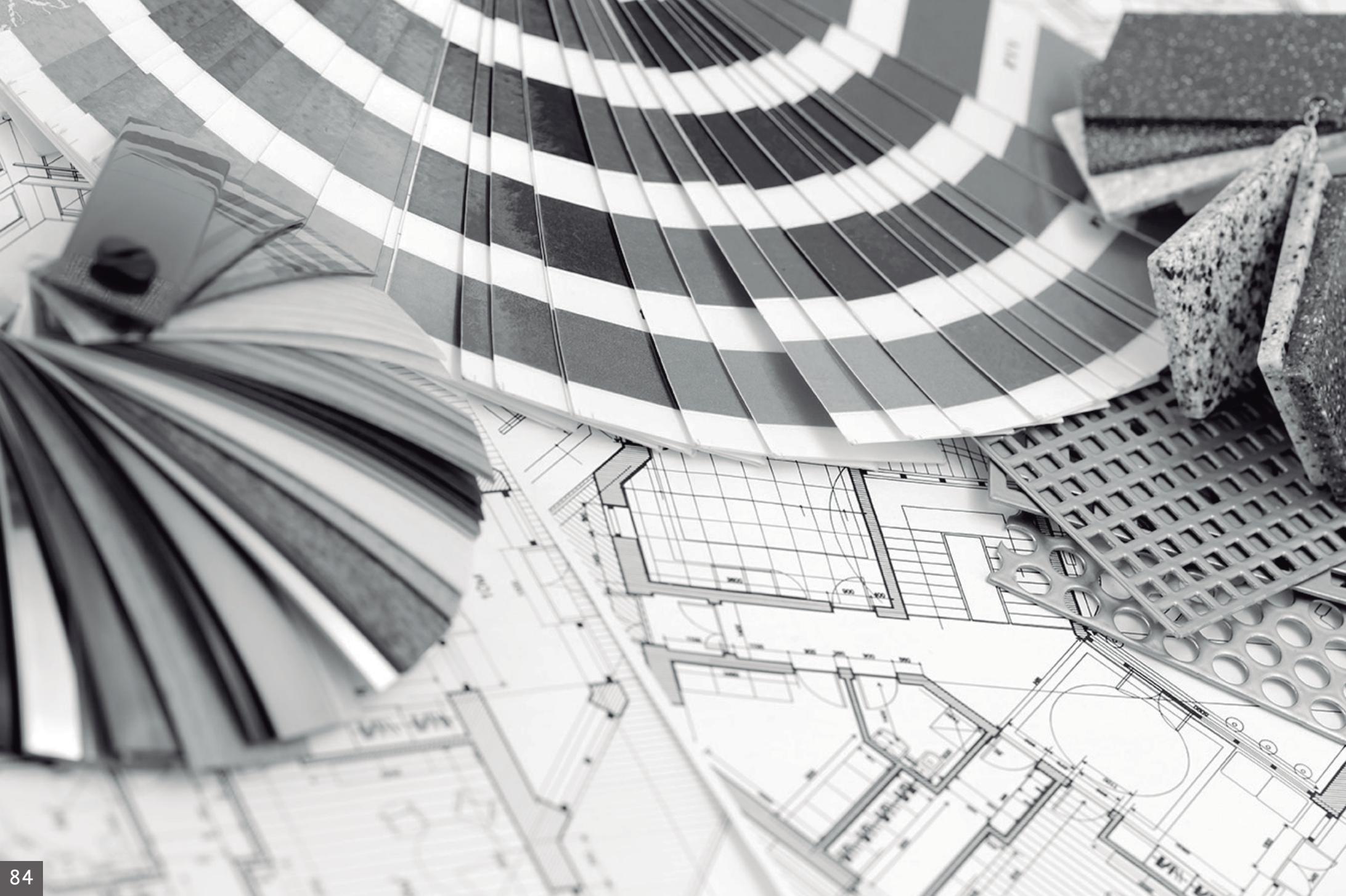
Mediante los modelos experimentales que se realizaron, se concluyó que las virtualidades y concreciones son las que mayor expresión generan dentro del espacio.

La utilización de símbolos como texturas en el piso sería lo más apropiado ya que estas pueden apoyar a una mejor circulación.

Los símbolos aplicados a los tabiques o paredes como virtuales-concretos generan mayor expresión dentro del espacio gracias a la sombra que pueden generar por medio de luz.

CAPÍTULO

4



PROPUESTA

Objetivos de la Propuesta

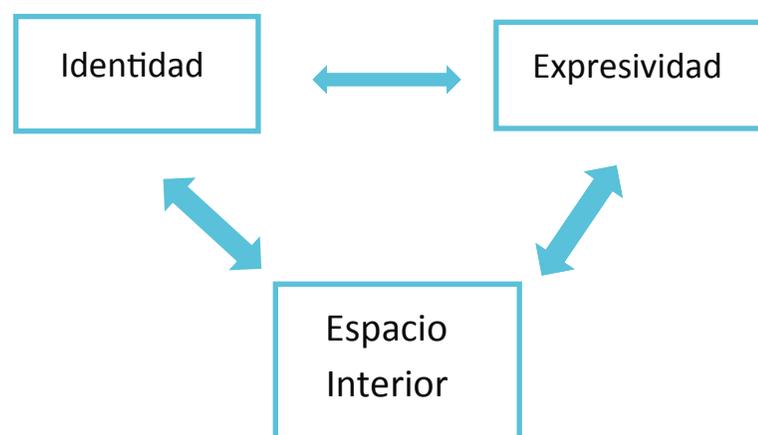
Objetivo General

- Generar una propuesta expresiva dentro del Museo Pumapungo aplicada a los elementos constitutivos del espacio, en base a los modelos conceptuales que se obtuvieron en la etapa de experimentación.

Objetivos Específicos

- Generar diversas alternativas de diseño que potencien la expresividad dentro del espacio.
- Potenciar nuestra cultura a través del diseño interior.

4.1 CONCEPTO



Para diseñar el espacio se partió del concepto principal que es la identidad que se demuestra por medio de los signos precolombinos, usando estos para generar expresividad dentro del espacio interior.

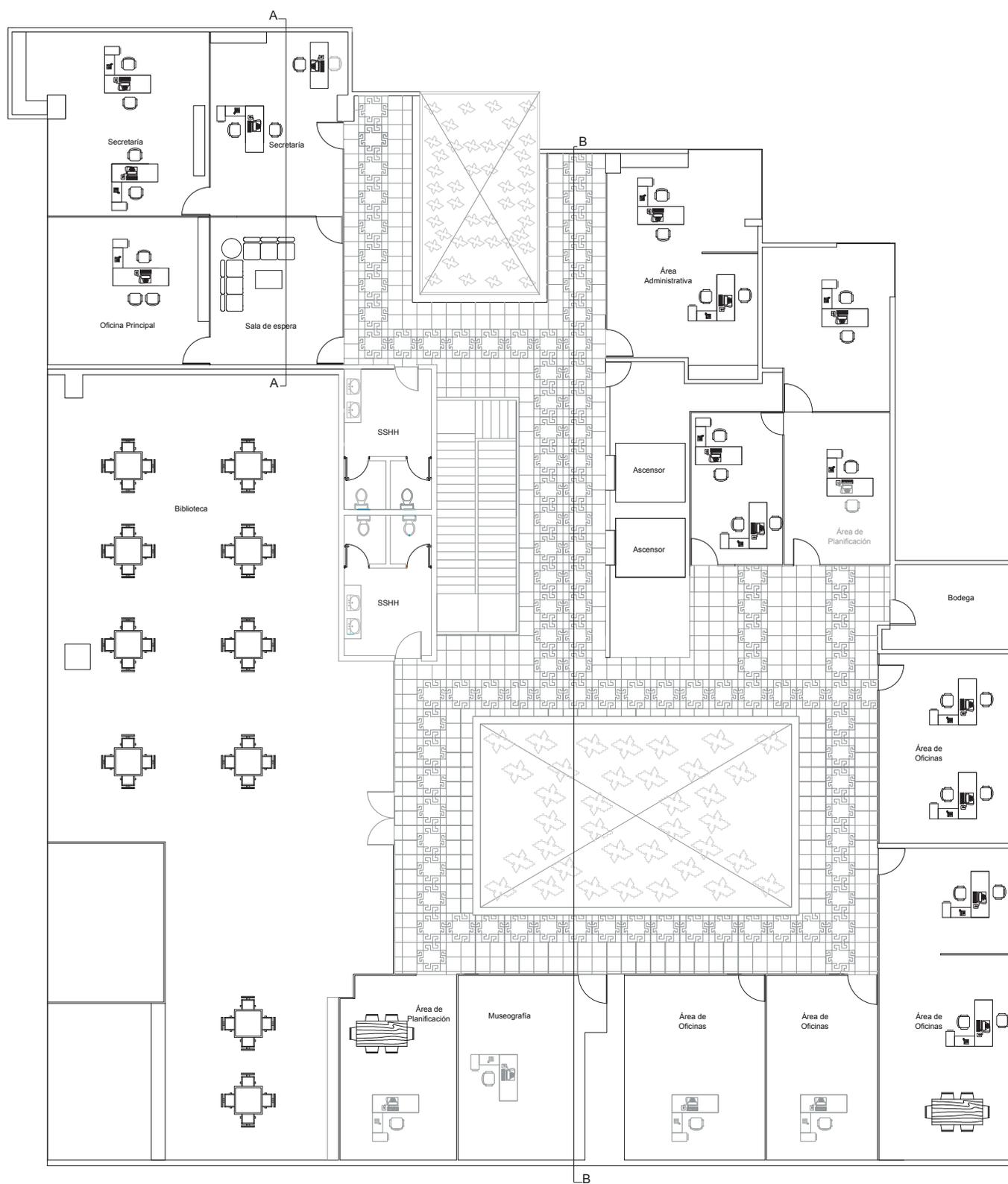
4.2 ESTRATEGIAS

La finalidad de este proyecto es diseñar un espacio usando la gráfica que nuestros antepasados plasmaban en su arte, el objetivo es crear un espacio expresivo en donde estén presentes estos símbolos aplicados a los elementos constitutivos del espacio interior. Para generar el espacio se tomaron los modelos validados de la etapa de experimentación, los mismos que generaban la mayor expresión dentro del espacio. Se pretende demostrar que es posible diseñar un espacio en donde nuestra cultura sirve como fuente de inspiración.

4.3 HERRAMIENTAS

Para generar el diseño se proponen varias herramientas, las cuales serán esenciales para plasmar dentro del espacio interior los modelos que se generaron en la etapa de experimentación, y así obtener expresión dentro del mismo. Se ha propuesto el uso de virtualidades con partes concretas que generará gran expresión debido a la sombra que se crea por la entrada de luz natural, el uso de materiales junto con la cromática y el uso de luz led, son los que darán la expresión que se necesita dentro del espacio. Son tres aspectos que aportarán con la expresividad dentro del espacio.

4.4 INFORMACIÓN TÉCNICA



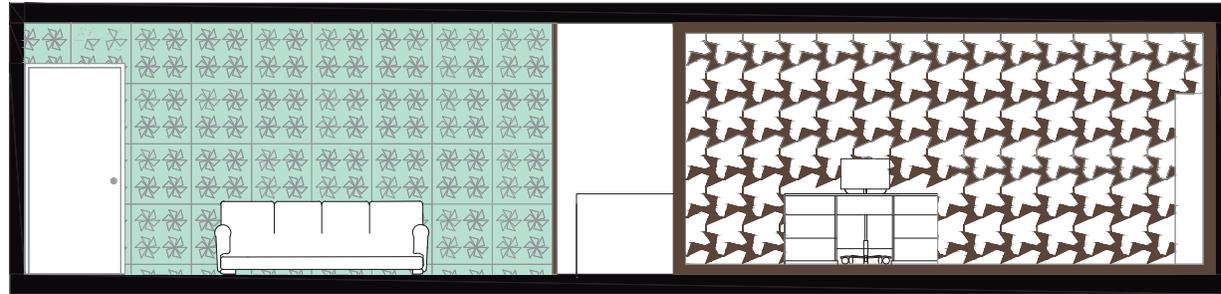
PLANTA ALTA OFICINAS
Esc. 1:200

ZONIFICACIÓN

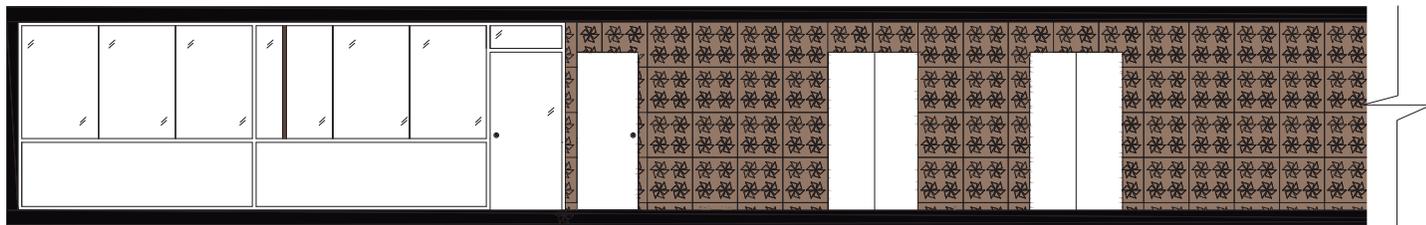


En la planta alta se trabajará dentro de las áreas de oficina y pasillos de circulación.

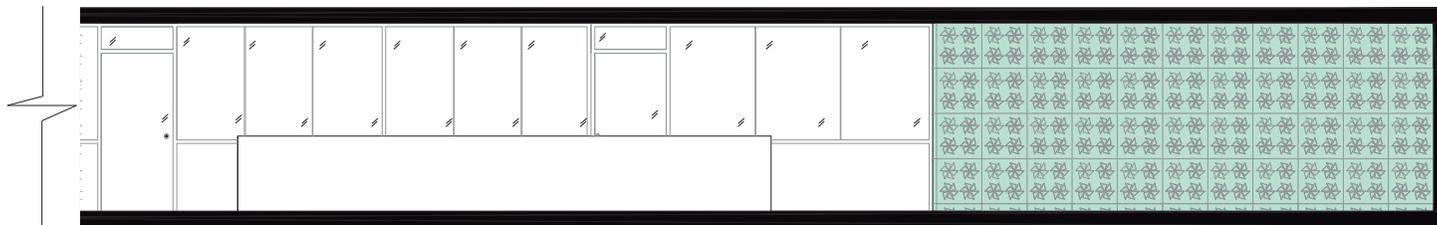
CORTES



Corte A-A
Esc. 1:75

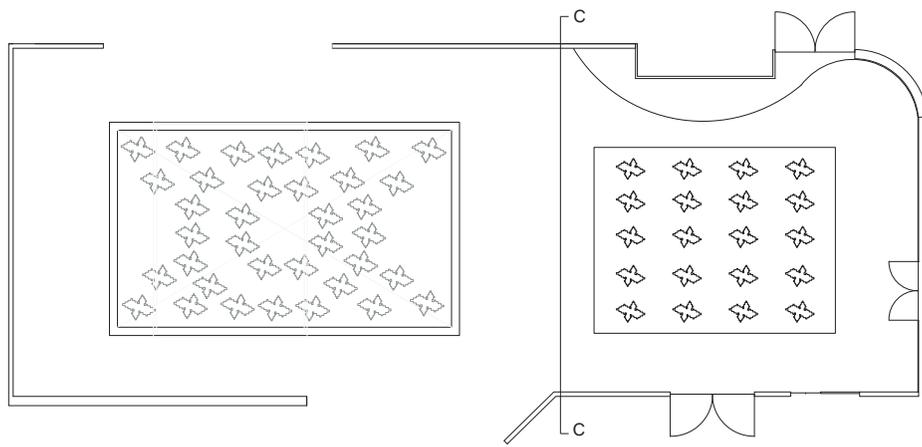


Corte B-B
Esc. 1:100

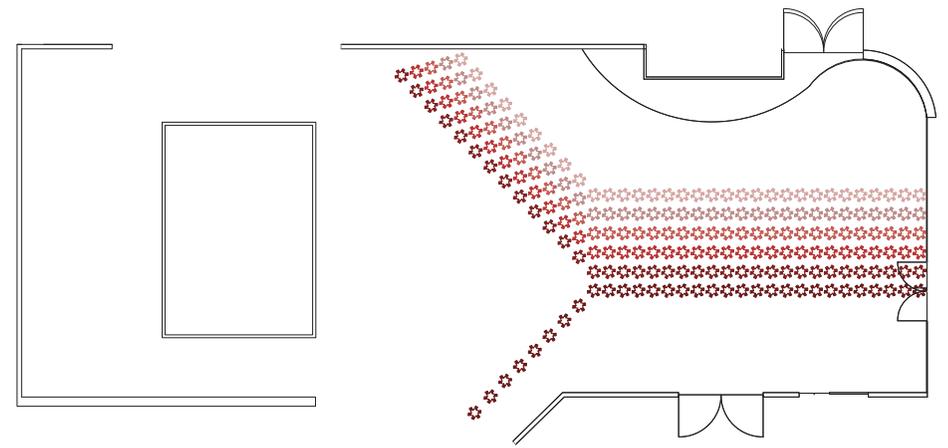


Corte B-B
Esc. 1:100

PLANTA RECEPCIÓN

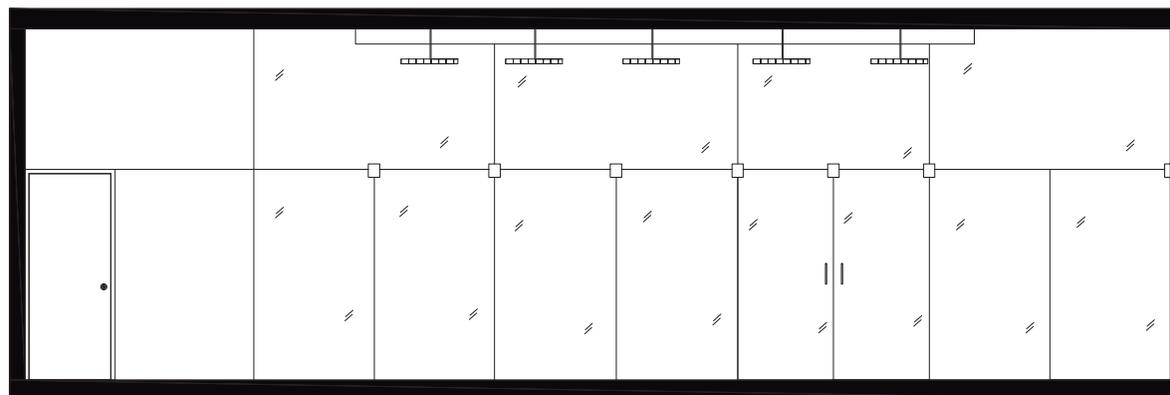


PLANTA RECEPCIÓN
CIELO RASO
Esc. 1:200



PLANTA RECEPCIÓN
PISO
Esc. 1:200

CORTE



Corte C-C
Esc. 1:75



PERSPECTIVA OFICINA

Para el desarrollo de la propuesta se tomó la oficina principal, en la cual se puede observar que se propusieron tabiques de madera virtuales-concretos, los mismos que no segmentan completamente el espacio y permiten visualizar un espacio continuo, debido a las virtualidades que éste posee, se pueden observar claramente los símbolos concretos que conforman al tabique, así mismo las virtualidades permiten el ingreso de luz natural lo que genera una mayor expresión al espacio. Para el diseño en las paredes, se propuso un revestimiento de tabiques termoformados, en los cual se encuentran plasmados los símbolos.



PERSPECTIVA PASILLO

La propuesta de diseño de los pasillos se basó en la falta de señalética que existe en los mismos, información que se obtuvo en la etapa de diagnóstico, para lo cual se decidió generar circulación mediante el uso de los símbolos en el piso, los cuales están conformados por mosaicos, la cromática que se usa es la misma que se planteó en la etapa de experimentación, que se da por los colores de la tierra e el caso del piso. En las paredes igualmente se planteó un revestimiento de tabiques termoformados.



PERSPECTIVA 1 RECEPCIÓN

Para el área de recepción se propuso un cielo raso con virtualidades y concreciones, el mismo que está ubicado en un tragaluz existente, mediante el cual el ingreso de luz natural genera sombras en el piso gracias a los símbolos virtuales que este posee, generando así una mayor expresividad dentro del espacio.

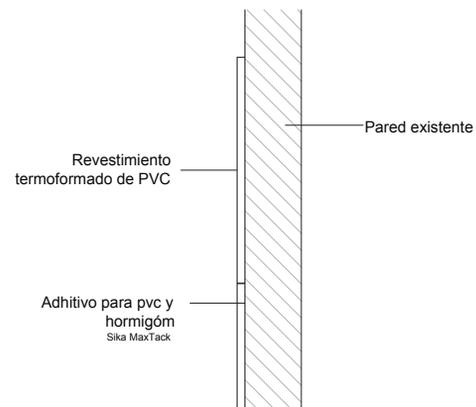
Se decidió generar una propuesta en el piso, manteniendo el diseño actual del mismo, ya que este permite una buena circulación, usando los símbolos y la cromática para ayudar a las personas a llegar al lugar del museo que deseen, se propuso un piso táctil de hormigón estampado en donde los símbolos se pueden apreciar como un relieve, lo cual aporta a la accesibilidad de las personas con discapacidad visual permitiendo que su circulación sea cómoda, segura y más que nada les permita acceder y circular al museo.



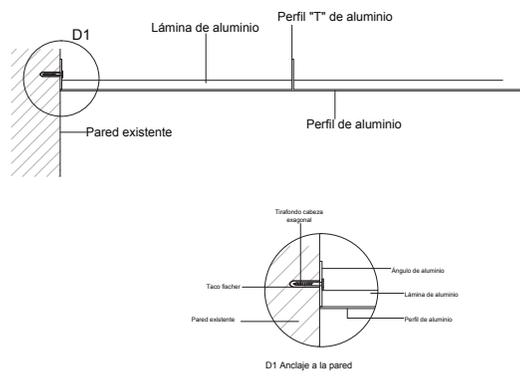
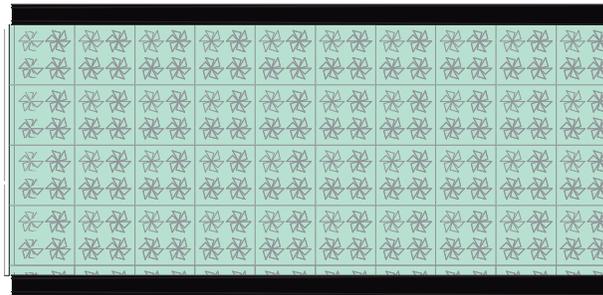
PERSPECTIVA 2 RECEPCIÓN

Así mismo dentro del área de recepción se propuso un cielo raso suspendido con símbolos y luz led lo cual aporta con expresividad al espacio.

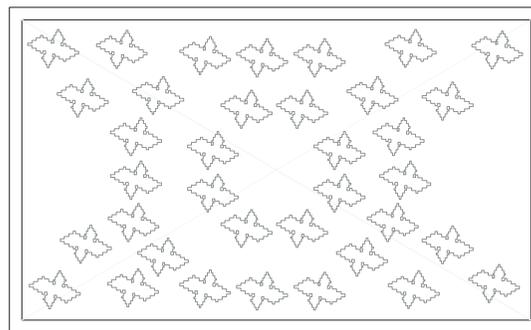
4.6 DETALLES CONSTRUCTIVOS



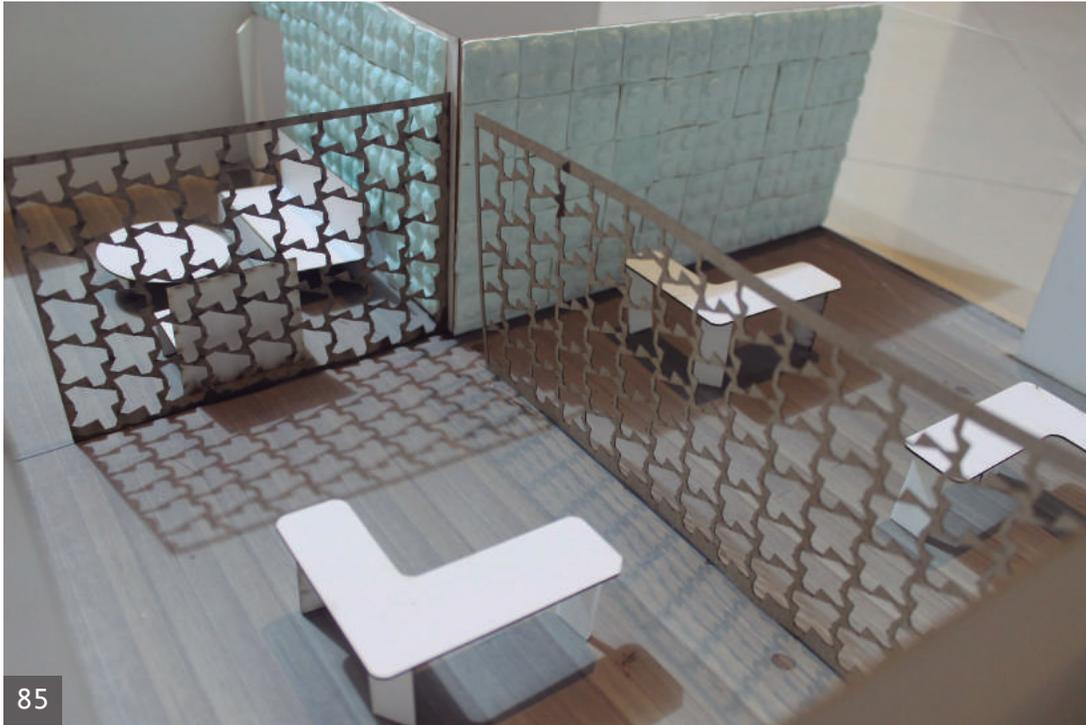
Detalle de revestimiento de pared
Esc. 1:20



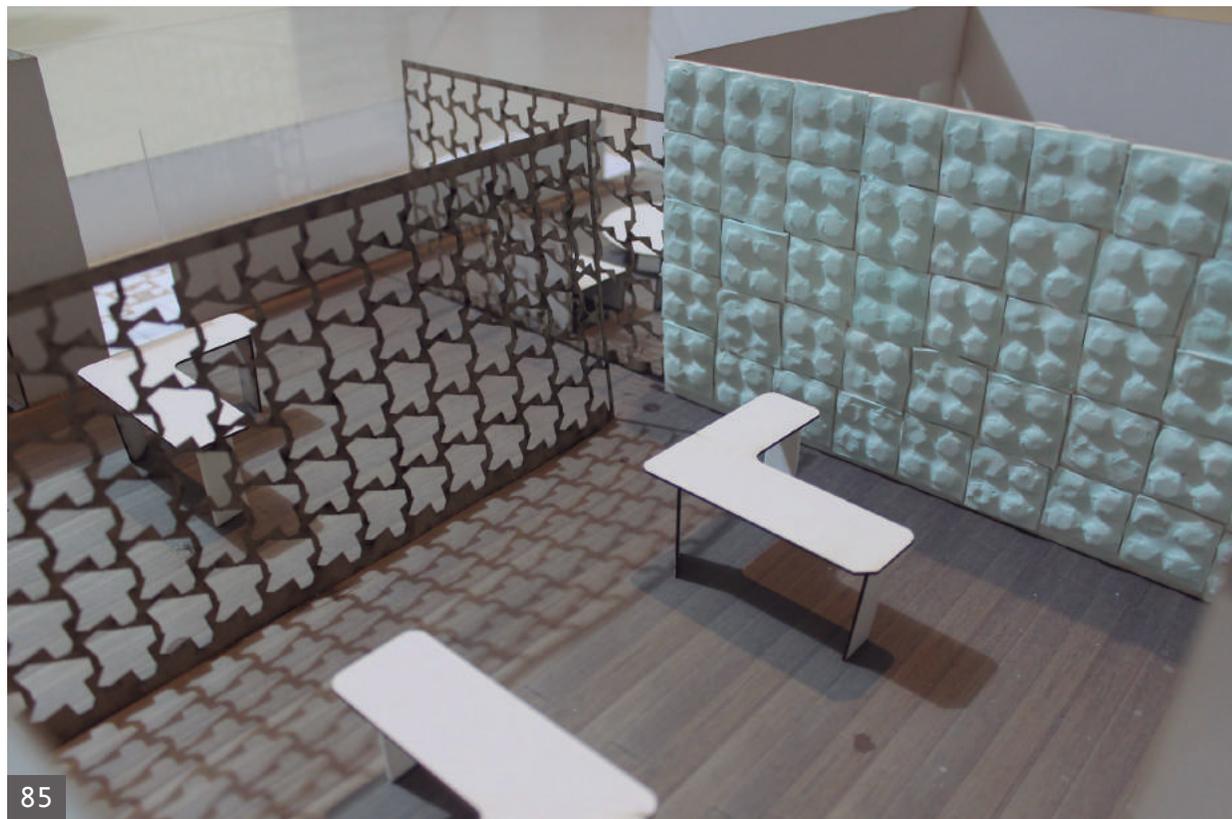
Detalle de cielo raso de aluminio
Esc. 1:50



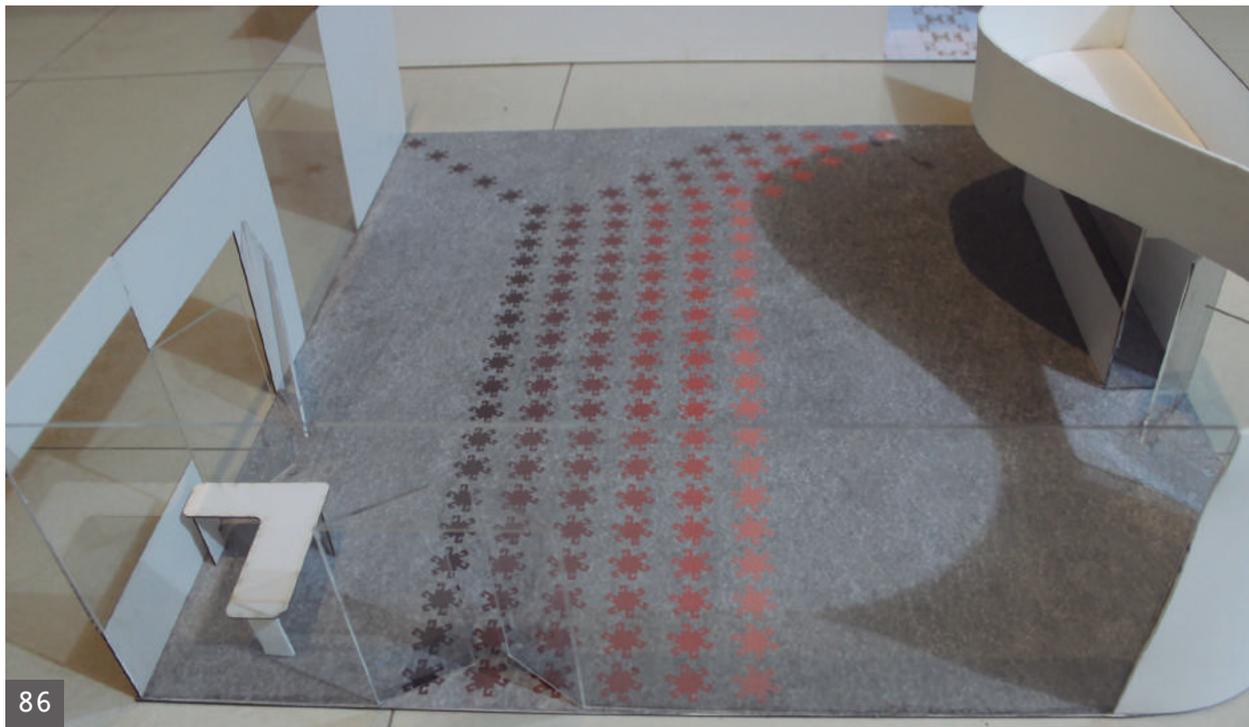
4.7 FOTOGRAFÍAS MAQUETAS



Área de oficinas



Área de oficinas



86

Área de recepción



87

Área de recepción

CONCLUSIONES GENERALES

Se puede concluir este proyecto señalando que nuestra cultura precolombina evidentemente contiene muchos recursos, los cuales pueden ser aprovechados por los diseñadores, como elementos para la producción creativa, dándoles un nuevo argumento visual, y así generar nuevas propuestas que aportan a la revalorización de la memoria histórica de los ecuatorianos.

Se logró diseñar un espacio interior donde se encuentra presente nuestra identidad, manteniendo un equilibrio entre lo moderno y lo tradicional, ocupando materiales contemporáneos los cuales permitieron plasmar estos símbolos dentro del espacio, pero sin perder la esencia propia de la simbología precolombina que es el objetivo del proyecto.

Se pudo potenciar la expresividad dentro del espacio gracias a los modelos conceptuales que se validaron en la etapa de experimentación, con los cuales se generó una cohesión entre símbolos, materialidad, texturas e iluminación aplicados a los elementos constitutivos del espacio.

Al plasmar la propuesta dentro del Museo Pumapungo se diseñó un espacio acorde a lo que se exhibe en el mismo.

ANEXOS

ENTREVISTA A PERSONAS QUE TRABAJAN EN EL MUSEO PUMAPUNGO

La presente encuesta tiene como objetivo conocer las condiciones actuales del espacio de oficinas y áreas de circulación del Museo Pumapungo, con la finalidad de reunir pautas para crear una propuesta de diseño interior rescatando el arte precolombino ecuatoriano generando una propuesta expresiva dentro del museo.

Nombre:

1) ¿Cree que el espacio brinda las condiciones ambientales necesarias?

Térmicas

Acústicas

Iluminación

2) ¿Cree que las oficinas del Museo cumplen con las necesidades espaciales que demandan su uso?

Espacio

Distribución

3) ¿Qué considera cambiar dentro del área de oficinas?

Mobiliario

Paredes

Piso

Cielo Raso

Paneles divisorios

4) ¿Cree que las áreas de circulación del Museo en el área de oficinas cumplen con las necesidades básicas que demandan su uso?

Iluminación

Señalética

5) ¿Considera que es importante un diseño interior que represente nuestra identidad mediante el rescate del arte precolombino?

SI

NO

¿Por qué?

ENTREVISTAS A PROFESIONALES QUE TRABAJAN CON SÍMBOLOS PRECOLOMBINOS

- 1) ¿Cómo surgió la idea de trabajar con signos precolombinos?
- 2) ¿Cree que los símbolos deben ser usados en su estado natural o deberían pasar por procesos operatorios de diseño?
- 3) ¿Qué procesos ha utilizado para trabajar estos signos?
- 4) ¿Cree que es necesario mantener los materiales ancestrales para generar expresión con elementos gráficos precolombinos dentro de un diseño contemporáneo?
- 5) ¿Qué opina acerca de implementar estos signos dentro del diseño interior?

ENTREVISTAS A DISEÑADORES Y ARQUITECTOS

- 1) ¿Cómo podría el diseño interior abordar la identidad cultural en la época precolombina desde la contemporaneidad?
- 2) ¿Cómo se incorporan elementos gráficos a un concepto de diseño interior?
- 3) ¿Cree que los símbolos deben ser usados en su estado natural o deberían pasar por procesos operatorios de diseño?
- 4) ¿Cree que es necesario mantener los materiales ancestrales para generar expresión con elementos gráficos precolombinos dentro de un diseño contemporáneo?

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. <https://goo.gl/yLODmJ>
2. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
3. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
4. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
5. Fotografía: Coordinación Provincial del Turismo de Cañar 2013
6. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
7. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
8. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
9. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
10. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
11. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
12. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
13. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
14. Fotografía Karla Palacios. Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca.
15. Fotografía Karla Palacios. Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca.
16. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
17. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
18. <http://goo.gl/qeZ1aV>
19. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
20. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
21. Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1.
22. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
23. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
24. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
25. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
26. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
27. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
28. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
29. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
30. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
31. <https://goo.gl/nluB4I>
32. <https://goo.gl/wCHRWr>
33. <https://goo.gl/IUjnjV>
34. <https://goo.gl/5VrF9n>
35. <http://goo.gl/Cx6bAQ>
36. <http://goo.gl/Cx6bAQ>
37. <http://goo.gl/Cx6bAQ>
38. <http://goo.gl/8II1C2>
39. <http://goo.gl/8II1C2>
40. <http://goo.gl/8II1C2>
41. <http://goo.gl/K7qVfp>
42. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
43. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
44. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
45. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
46. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
47. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
48. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
49. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
50. Fotografía Karla Palacios. Museo Pumapungo
51. <http://goo.gl/5JCVRG>
52. <http://goo.gl/5JCVRG>
53. <http://goo.gl/5JCVRG>
54. <https://goo.gl/SavgFo>
55. <https://goo.gl/6YqjK5>
56. <https://goo.gl/fAjVtD>
57. <https://goo.gl/G54JST>
58. <https://goo.gl/G54JST>
59. <https://goo.gl/G54JST>
60. <http://goo.gl/TjxDNL>
61. <http://goo.gl/TjxDNL>
62. <http://goo.gl/w7yGlh>
63. <http://goo.gl/K7DlvH>
64. Fotografía Karla Palacios.
65. Fotografía Karla Palacios.
66. Fotografía Karla Palacios.
67. Fotografía Karla Palacios.
68. Fotografía Karla Palacios.
69. Fotografía Karla Palacios.
70. Fotografía Karla Palacios.
71. Fotografía Karla Palacios.
72. Fotografía Karla Palacios.
73. Fotografía Karla Palacios.
76. Fotografía Karla Palacios.
77. Fotografía Karla Palacios.
78. Fotografía Karla Palacios.
79. Fotografía Karla Palacios.
80. Fotografía Karla Palacios.
81. Fotografía Karla Palacios.
82. Fotografía Karla Palacios.
83. Fotografía Karla Palacios.
84. <http://goo.gl/CAFzDK>
85. Fotografía Karla Palacios.
86. Fotografía Karla Palacios.
87. Fotografía Karla Palacios.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo, O. Giordano, D. Jaramillo, D. Malo, C. Soto, A. (1990), Diseño y Artesanía. CIDAP. Cuenca.
- Arroyo, O. Chávez, A. Giordano, D. Jaramillo, D. Laorden, C. Malo, C. Rivas de Benito, R. (1991) Artesanos y Diseñadores. CIDAP. Cuenca.
- Ayala, E. (2006), Resumen de la Historia del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Quito.
- Frascara, J. (2006), El Diseño de Comunicación. Infinito. Argentina.
- Klinkenberg, J. (2006), Manual de Semiótica general. Universidad de Bogotá. Bogotá.
- López, R. (2001), Cuenca: Orígenes de su Patrimonio Cultural, Cuenca.
- Molano, Olga Lucía, (2006). La identidad cultural uno de los detonantes del desarrollo territorial.
- Pierce, Ch. (2014), Peirce on Signs: Writings on Semiotic. UNC Press Books, Carolina.
- Radulescu, M. (2014), Estrategias formativas de la intervención gráfica en espacios públicos. Universidad de Palermo. Buenos Aires.
- Reinoso, G. (2006), Cañaris e Incas: Historia y Cultura. Consejo Provincial del Azuay. Cuenca.
- Robles, M. (1998), Teogonía y demiurgos en la cultura Cañari.
- Sánchez, L. (2009), Semiótica de la Publicidad. Editorial Síntesis. España.
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013-2017), Plan Nacional del Buen Vivir. Senplades. Ecuador.
- Zadir, M. (1990), Introducción a la Semiótica Del Diseño Andino Precolombino. CONCYTEC. Perú.

PÁGINAS WEB

<http://www.rukuyaya.com.ec/index.php/vanessa-a-zuniga-t/>

<http://retaildesignblog.net/2014/03/03/divan-turkish-restaurant-by-corvin-cristian-matei-niculescu-bucharest-romania/>

<http://amuki.com.ec/index.php/abyayala/>

<http://unimooc.com/las-mejores-oficinas-en-las-que-trabajar-lego-dinamarca/>

<http://officesnapshots.com/2013/11/19/inside-tulip-infratechs-gurgaon-headquarters/>

<http://www.fundacionunam.org.mx/donde-paso/biblioteca-central-donde-los-muros-hablan>

<http://arqa.com/english-es-es/architecture-es/polish-pavilion-for-expo-2010-in-shanghai.html>

