



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
**DISEÑO INTERIOR EN
BASE A LA ICONOGRAFÍA
PREHISPÁNICA DE LA
CULTURA CAÑARI**

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

AUTORA
**GABRIELA GEOVANNA
GUERRERO ORTIZ**

TUTOR
**ARQ.PATRICIO
HIDALGO**

Cuenca ≈ Ecuador
2017



Autora:
**Gabriela Geovanna
Guerrero Ortiz**

Tutor:
Arq. Patricio Hidalgo
Diseño y
Diagramacion: **Daga**
Maquetacion: **Daga**
Cuenca ≈ Ecuador
2017





Dedicatoria

A mis padres por ser la base fundamental en todo lo que soy, por enseñarme valores, educación, y como arriesgarme en la vida; por su incondicional apoyo en cada decisión tomada a través del tiempo.

Por tener el don de saber comprender y amar incondicionalmente.

Todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos.



Agradecimiento

Agradezco a todas las personas que me ayudaron, y apoyaron a realizar este proyecto, demostrándome su fidelidad y confianza.



Resumen

Ecuador es considerado un país lleno de diversidad y riqueza cultural que se puede apreciar, entre varias expresiones, a través de su arte precolombino que se ha conservado a lo largo del tiempo. El presente proyecto se enfocó en el análisis iconográfico de signos y símbolos de la Cultura Cañarí para tomarlos como punto de partida, a través de operaciones morfológicas para generar nuevas expresiones en elementos constitutivos del espacio. Se ha llegado a proponer el diseño de módulos de exhibición para productos de diseño contemporáneos, donde se puede identificar la presencia de raíces culturales en creaciones nuevas.

PALABRAS CLAVES

Identidad - Iconografía - Símbolos- Signos - Expresión - Módulos



Abstract

ABSTRACT

Ecuador is considered a country of mega diversity and cultural richness, which can be appreciated through a number of expressions in the pre-Columbian art that has been preserved over time. This project focused on the iconographic analysis of signs and symbols of Cañari Culture as a starting point, carried out through morphological processes in order to generate new expressions in elements that constitute space. It propose the design of exhibition modules for contemporary design products, where presence of cultural roots can be identified in new creations.

KEYWORDS: identity- *Cañari* iconography-signs-expression-modules

Gabriela Guerrero
Student

Arq. Patricio Hidalgo
Thesis Tutor


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas


Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



Introducción

Ecuador es un país rico y diverso en cultura, con varias identidades con potencial iconográfico propio que nos permite destacar ante otros países, es por esto que este proyecto va enfocado a las nuevas creaciones con una mirada al pasado y evolución hacia el diseño.

El diseño con identidad es una rama evolutiva en la cultura y la sociedad porque nos permite destacar como país. Por eso se pretende rescatar y restituir este signo y símbolos a través del diseño sin que pierdan su identidad.



Índice

Capítulo 1 REFERENTES TEÓRICOS

1.1 Lenguaje del arte	01
1.2 Iconografía	02
1.2.1 Semiótica	03
1.2.2 Signo y Símbolo	04
1.3 Cultura Cañarí	05
1.3.1 Fase Tacalshapa	06
1.3.1.2 Transcripción de formas (fase tacalshapa)	07
1.3.2 Semiología y Símbolos de la cultura cañarí	09
1.3.3 Religión y cosmovisión Cañarí	11
1.4 Diseño e Identidad cultural	13
1.5 Análisis referentes conceptuales	15
1.6 Conclusiones	21

Capítulo 2 DIAGNÓSTICO

2.1 Análisis de homólogos	24
2.1.1 Aplicación de semiótica e identidad en el diseño	24
2.1.2 Módulos desmontables	30
2.2 Conclusiones	36



Índice

Capítulo 3 EXPERIMENTACIÓN

3.1 Criterios de experimentación	39
3.1.1 Símbolos	39
3.2 Generación de nuevas formas	40
3.2.1 Constantes y Variables	40
3.3 Criterios de validación	42
3.4 Resultados de la experimentación	47

Capítulo 4 Propuesta

4.1 Concepto	49
4.2 Estrategia	49
4.3 Herramientas	50
4.4 El espacio	51
4.4.1 Características Cosntructivas	51
4.4.2 Referentes materiales	53
4.5 Propuesta	56
4.5.1 Detalles de Constucción	64
4.5.1.1 Estructura	64
4.5.1.2 Revestimiento	66
4.6 Conclusiones	71







01



Capítu- lo 1



Referentes
Teóricos



1.1 Len- guaje del arte

El arte siempre busca transmitir algo como un sentimiento, una historia, de un tiempo de terminado o de una vivencia autor, Es muy común oír referencias del lenguaje de la música, pintura y la literatura. Pero la mayoría de las veces las referencias son de características metafóricas, o los recursos técnicos en que se vale de cada manifestación artística. En el lenguaje del arte también existe el lenguaje de los símbolos representativos que son formas significativas, visuales y auditivas, como los dibujos y la combinación de sonidos que carecen de vocabulario y sintaxis, sus elementos no son términos con significados establecidos, ni pueden definirse, como ocurren con palabras de lenguaje común es aquí donde nace el estudio de los símbolos. (Kogan,1965)



Fig 1
Dibujo geométrico tomado
de ocarina (cultura Causcal).
Duales y recíprocos (edición
2004)



1.2 Iconografía

El arte es un elemento de la cultura que refleja la sociedad, transmisión de ideas y valores que abarca una comunidad; evidencia que nos permite reconstruir nuestras raíces. De la historia del arte y su lenguaje se desprende la Iconografía, disciplina que abarca estudio y análisis de imágenes que pueden estar contenidas en cuadros, artesanías, fotos etc. A través de la disciplina de la semiótica y el estudio de los signos y símbolos. La iconografía está compuesta por un proceso de análisis según Erwin Panofsky (1972) existen tres niveles de análisis:

Pre iconográfico:

Donde se identifica los elementos, símbolos, iconos, etc. representados.

Iconográfico:

Donde se consiste en identificar lo que se quiere transmitir a través de esta imagen visual.

Iconológico:

Donde se interpreta la relación existente entre el tema representado y su significado profundo, como valores, cultura, ideas.

(Vivir Arte , 12 de mayo del 2013)



1.2.1 Semiótica

En este proyecto fue de mucha importancia introducirse en el estudio y saber de la semiótica, ya que esto aportó a entender y analizar las formas gráficas que se encuentran en las piezas artísticas Cañaris, que son parte importante de la base y desarrollo del proyecto.

La semiótica es el estudio de las formas de comunicación que existe en la sociedad y en las culturas humanas, para llegar a conocer la función de los signos y símbolos. Esta disciplina se desarrolló primero siendo un estudio solo de lenguaje, de letras como símbolos y significados, con el paso del tiempo este estudio se ha trasladado a otros ámbitos del conocimiento, empezando a estudiar otros caracteres y contenidos como color, materialidad, formas, etc., así abarcando el diseño y la arquitectura estudiando el significado y el porqué de sus elementos constitutivos. La semiótica y el lenguaje expresivo en el diseño han logrado algo más que una simple construcción, logran transmitir emociones, historias e identidad a través del espacio donde nace el diseño emocional.



01

Isotipos, Duales y recíprocos
Pablo Iturralde





Simbolos andinos en el diseño

fig 3

1.2.2 Signo y Símbolo

- Los signos y símbolos son entidades semióticas, siendo la expresión de la cultura de grupos humanos.
- 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)
- El símbolo es un signo de múltiples sentidos, de significado abierto. Entender al símbolo implica entender dos elementos: el símbolo y su significado. (Pierce, 2014)



1.3 Cultura Cañarí

Los cronistas de Indias y los historiadores nos hablan de una conciencia política imperante en el Ecuador prehispánico durante el milenio anterior a la llegada de los españoles. Estrada denominó a este lapso Periodo de Integración Regional. Se ha comprobado que los pueblos radicados en el Ecuador durante el periodo del desarrollo regional, llegaron a una edad de oro caracterizada por una economía abundante, por una producción estética, en las que experimentaron las más variadas técnicas y en las que primaron las concepciones artísticas más variadas, dando como resultado un auge en el que conviven la tecnología con una necesidad de expresar bellamente la condición vital. (Salvat, 1977, p. 218)

En la área sur andina, y con una ocupación del suelo similar a la cultura cañar Narrío, florecen, durante el llamado Periodo de Integración, dos estilos que conformaron lo que los cronistas de Indias denominaron la Cultura Cañarí y que los arqueólogos han bautizado con los nombres de Tacalshapa y Cashaloma. (Salvat, 1977, p. 244)

Los Cañarís, eran los antiguos pobladores del territorio de las provincias de Azuay y de Cañar, aunque también se han encontrado pruebas de su existencia en El Chimbo-razo, El Oro, Loja y Morona Santiago.

La palabra "cañarí" viene de kan = culebra y de ara = guacamaya, creyéndose descendientes de la culebra y de la guacamaya. Estos animales fueron considerados sagrados, existiendo leyendas y piezas de arte que así lo demuestran.



1.3.1 Fase Tacalshapa



Cerámica Cañarí, Museo de las Culturas Aborígenes (Cuenca)
Fig 4

Tacalshapa es un nombre quichua compuesto de “taca”= canasta, y “sapa”= lleno de, esta fase se desarrolló desde el 300a.C. al 800a.C, ubicándose principalmente los territorios de las provincias de Azuay y Cañar.
(Tepan, 2013)

En la fase de Tacalshapa empiezan en esta época una inmensa explotación de ríos de oro, cobre y plata, la fabricación de joyas, armas, vajillas, muchos objetos siendo bien ornamentados de figuras, líneas, etc. Las artesanías se basan en ciertos diseños, ejecutados mediante el repujado, las placas metalizadas circulares la concreción de rasgo felino.
(Tepan, 2013)

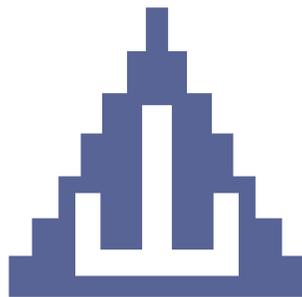
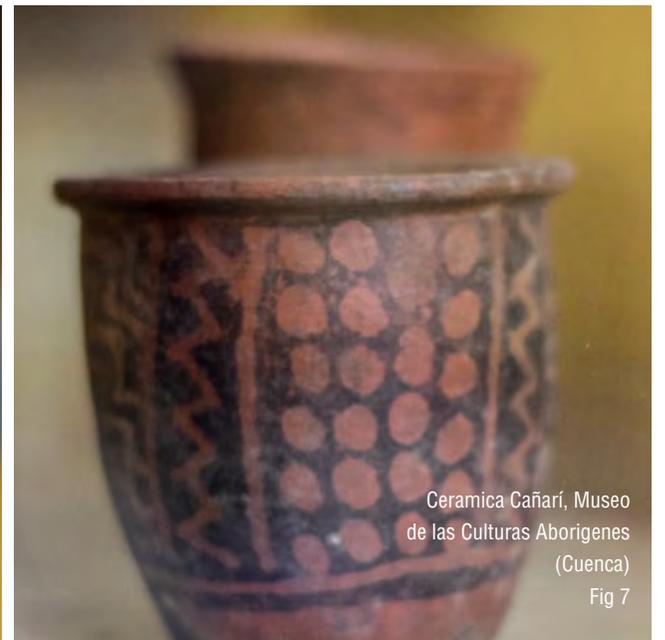
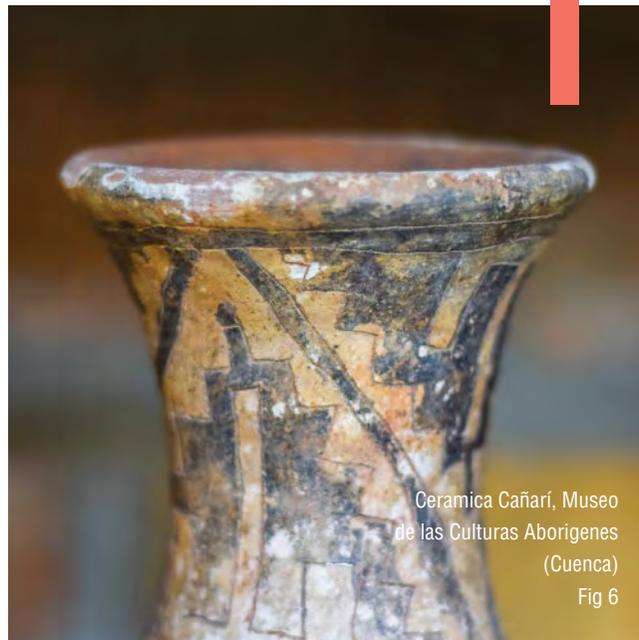
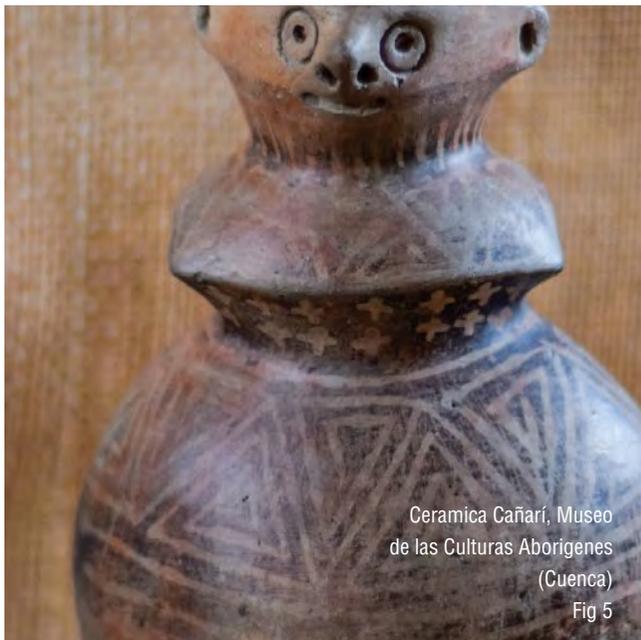
1.3.1.2 Transcripción de formas { fase tacalshapa }

El estudio y análisis morfológico del lenguaje gráfico de la cultura Cañarí, contenido la mayoría en sus piezas de cerámica, ha sido un punto importante en este proyecto, para tener un enfoque hacia el diseño. En los registros fotográficos de la fase Tacalshapa, se puede observar que se mantienen principios tales como la repetición y la simetría. Algunas de sus formas también son totalmente orgánicas, debido a que son aplicadas en soportes redondos, como las vasijas de cuello alto, entre otras. Se muestra también otros sistemas operativos, como la anomalía y deformación.

En las siguientes imágenes podremos observar cómo estas formas se han transcrito de esta manera.



Simetría y repetición



1.3.2 Semiología y símbolos de la cultura cañari

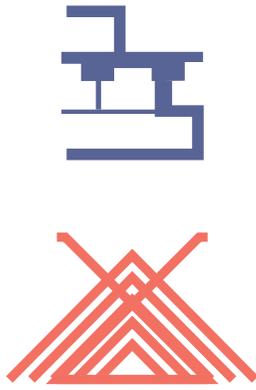
{ fase tacalshapa }

Las formas con las que los Cañarís decoraban sus herramientas, cerámicas y textiles, son elementos de suma importancia en su iconografía. Los elementos característicos y antiguos de la cultura cañari están basados en sus creencias relevantes, que forman partes de sus diseños, leyendas y construcción.



Ceramica Cañari, Museo
de las Culturas Aborígenes
(Cuenca)
Fig 8





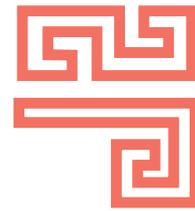
Las montañas

Los Cañarís tenían gran respeto por los cerros y las montañas, muchos de las cuales eran unas Pacarinas, donde se llevaban a cabo sus rituales.
(Tenecota, 2013)



La luna

Aparece representada en la forma de sus accesorios cerámicos, principalmente las ollas. De éstas, las que eran destinadas para las fiestas religiosas.
(Tenecota, 2013)



La serpiente

Era comúnmente representada, mediante líneas zigzagueantes, espirales, con una punta más ancha que indicaba su cabeza.
(Tenecota, 2013)



Ceramica Cañarí, Museo de las Culturas Aborígenes (Cuenca)
Fig 9,10

La Guacamaya

La representación de la Guacamaya, es también muy esporádica. Aparece principalmente, en la cerámica religiosa con una cabeza en alto relieve.
(Tenecota, 2013)

Símbolos característicos



1.3.3 Religión y Cosmovisión Cañarí

Los Cañarís eran de una cultura politeísta, es decir que rendían culto a varios dioses, su principal era la Luna y los secundarios sus árboles y las piedras, que los diferenciaban de los comunes. Así también veneraban a los animales como la serpiente, el puma, mono, la rana, guacamaya y a la naturaleza como lagunas montañas, a determinados lugares llamados sacarinas, o lugares donde se suponía se habían originado sus rituales. Cosas especiales, sobretodo piedras de colores y jaspes atractivos, eran objeto de culto y se los consideraba amuletos para la buena suerte.



Creencias Relevantes



Leyenda de la Guacamaya
Fig 11

La serpiente

Está presente en una de las leyendas del origen del pueblo Cañarí; la leyenda que tiene origen en la laguna de Culebrillas, la serpiente significa respeto.

(Tenecota, 2013)

La Guacamaya

Está presente en una de sus leyendas y es considerada, madre de su civilización y mensajera de los dioses.

(Tenecota, 2013)

La luna

Dentro de la cosmovisión Cañarí, la luna es la más importante antes de los incas en el territorio cañarí, representaba la evolución, el cambio y tiene mayor presencia que el sol.

(Tenecota, 2013)

Se usaba el calendario lunar, que servía para llevar un registro del tiempo y saber cuándo es tiempo de siembras y cosechas.



1.4 Diseño e Identidad cultural

Hoy en día el diseño ecuatoriano luce tan globalizado, es decir tan semejante a otras partes del mundo. Nos hace falta diseño que nos represente como país o diseño en base a nuestras memorias históricas.

Ecuador no tiene una identidad definida, ya que tuvimos varias etapas históricas de conquista como los Cañarís, Incas y españoles. Pero todos estos son hechos que nos han convertido lo que somos ahora como país. Estos hechos nos han convertido en una cultura fusión, en donde nace el mestizaje, proceso durante el cual las formas, las manifestaciones y expresiones cambian. Pero esto no debe ser una excusa para deshacerse u olvidarse de nuestros orígenes, sino más bien para explotar nuestras memorias históricas como país, rescatar la herencia cultural a través del diseño.

Nuestro país en la actualidad se destaca por conservar y generar diseño a partir de sus herencias precolombinas como la joyería, textiles, música, objetos todos estos modificándose y modernizándose con el paso del tiempo. Es aquí donde se pone en juego el diseño y la cultura. La identidad y el diseño se relacionan con la cultura y sus integrantes, promoviendo determinados valores. Diseñar con identidad cultural no trata de reproducir los hechos o significados del pasado, sino la recreación de necesidades del ser humano con tecnología vanguardista, aprovechando que la expresividad del diseño en el espacio.



Diseñar con identidad cultural es buscar una manera de volver a nuestros orígenes para ser originales y mantener un diseño competitivo a nivel mundial sin perder la esencia de nuestras raíces tener nuestra a música, arquitectura, y diseño.



1.5 Referentes conceptuales

Basándome en los objetivos y teoría de este proyecto se ha tomado referentes conceptuales que pongan en juego el diseño junto la iconografía o identidad cultural.

Duales y recíprocos

El propósito de este libro por Pablo Iturralde, diseñador gráfico; es el de animar a los creadores visuales a producir un estilo personal y original, fundamentado en el interés hacia los elementos culturales únicos y propios que determinan el carácter especial de este país y su sociedad.

“Latinoamérica es un universo diverso, a pesar de nuestro pasado común. En nuestros países andinos hemos sido demasiado abiertos a aceptar cualquier código extranjero. Sin embargo el pasado está ahí, y con él la presencia de códigos de comunicación propios. Es preciso que miremos atrás, y que las universidades de diseño en Latinoamérica consideren lo local para poder diferenciarnos de lo global.”

(Pablo Iturralde, 2005)

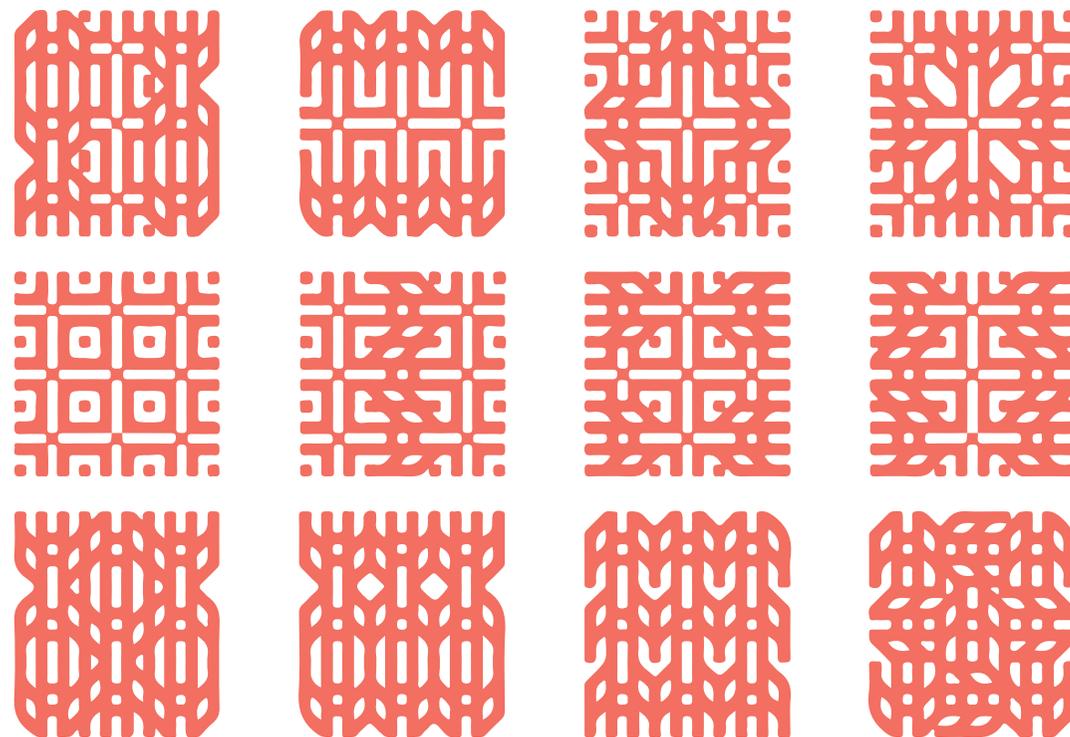


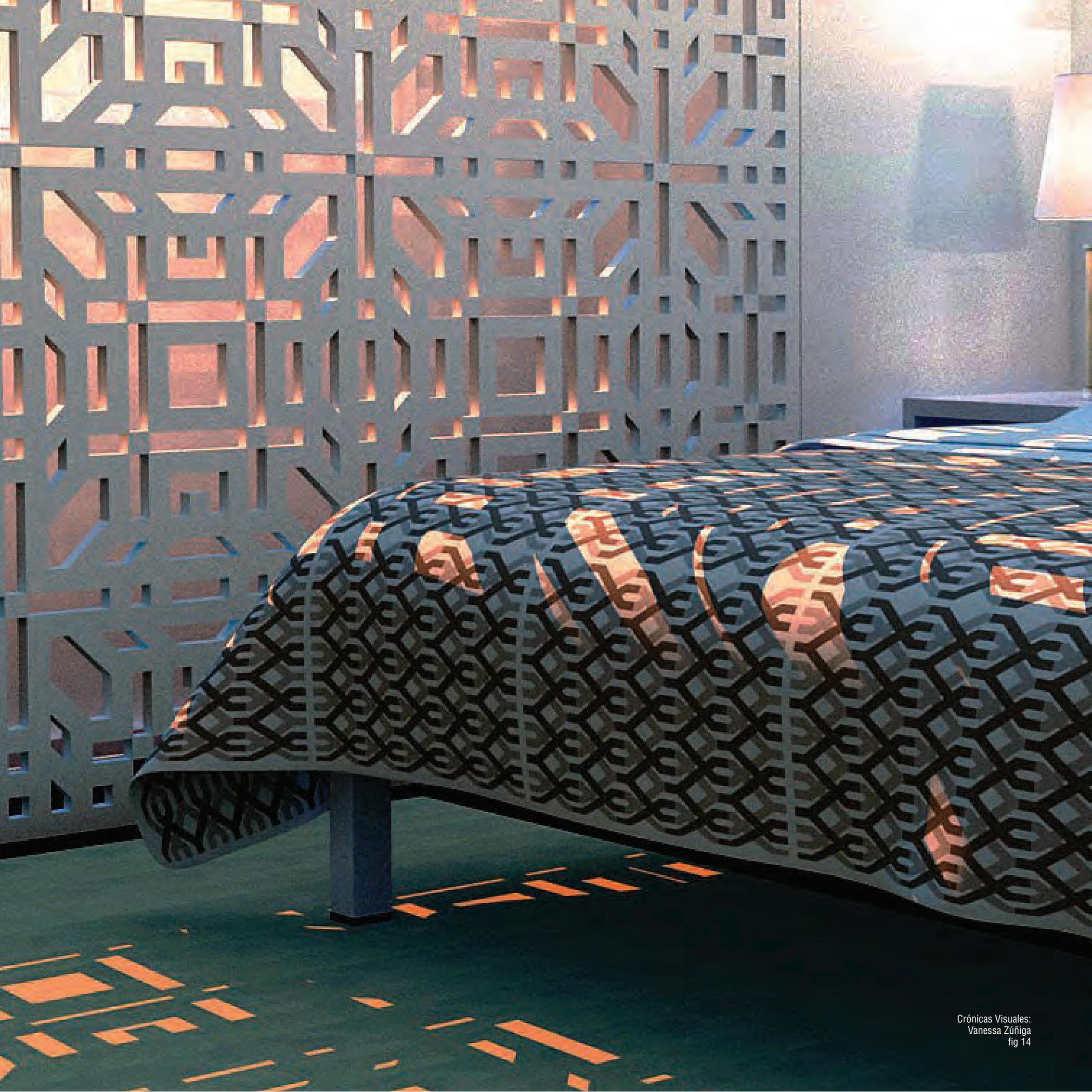


En esta página: sello corporal de la cultura Bahía. Las formas geométricas y abstractas se van repitiendo en muchas obras del diseño contemporáneo. La página opuesta: ●logotipo del Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo de Guayaquil. ●●Sello de pintura corporal de la cultura Manteño-Huancavilca. ●●●Logotipo Plus Vent comercializadora. ●●●●Adorno en oro de la cultura Carchi-Capuli. ●●●●●Detalle de cerámica ceremonial de la cultura Manteño-Huancavilca.

Crónicas Visuales

Crónicas visuales del Abya Yala por Vanessa Zúñiga, parte de la investigación a la aproximación a un vocabulario visual andino, a partir el repertorio de signos visuales asociados con nuestra geografía, contribuyendo a nuevas creaciones desde nuestras raíces.





Divan Turkish restaurant

El restaurante Divan trae una exótica fragancia oriental en Rumania. Su diseño interior representa la fusión elegante y precisamente medida entre el arte del otomano. Te llevan al espacio interior a través de sus rasgos culturales como por ejemplo los arcos otomanos y adornos de madera colgantes, que te lleva al espacio cálido y acogedor con auténticas alfombras turcas que cubren las paredes y pequeñas mesas rodeadas de cojines sentado. Ese ambiente le da la inconfundible sensación de un bazar oriental.



Diseño Divan Turkish restaurant
fig 15





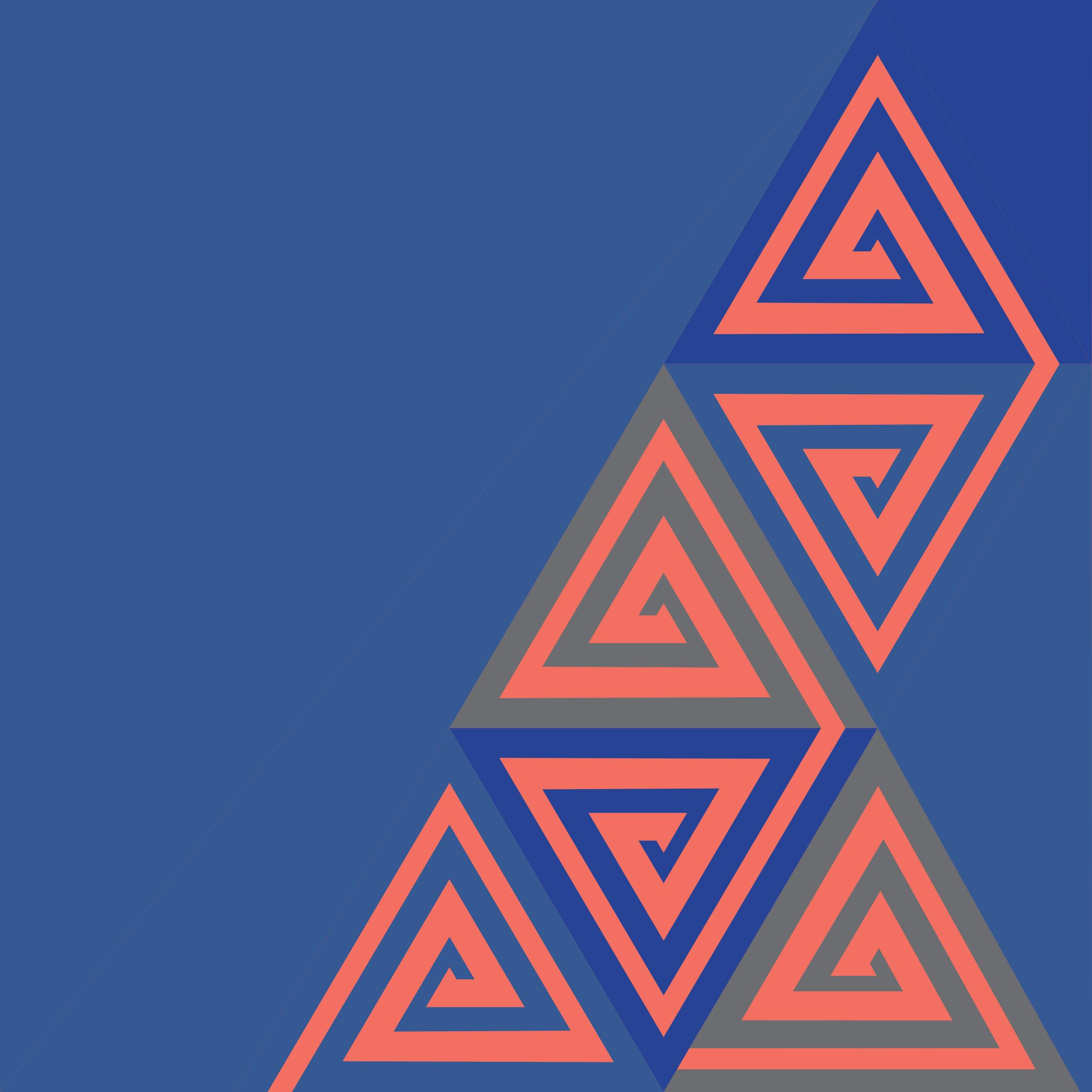
Diseño Divan Turkish restaura
fig 16

1.6 Conclusiones

Los rasgos de la cultura Cañarí, cuenta con una infinidad de elementos gráficos, que sirven como inspiración para la creatividad, los cuales han sido base para el desarrollo del proyecto.

- Al analizar la cultura cañarí, sus símbolos y la forma de transcripción gráfica contenidos en sus piezas artesanales, nos pudimos dar cuenta que funcionan a través de operaciones morfológicas como simetría, reflexión, repetición.
- En los homólogos analizados, se pudo observar como las formas y conceptos de las culturas pueden influir en la expresión del diseño para generar nuevas propuestas que relaten un concepto e historia de un lugar.
- Diseñar un proyecto con identidad cultural, es echar una mirada al pasado y evolucionar con sus raíces, es decir generar nuevas cosas, con tecnología y materiales vanguardistas con bases de nuestras raíces ricas en forma.







202

Capítu- lo 2



Diagnóstico





La problemática de este proyecto de graduación ha partido de la relación de la iconografía y diseño, concentrándose conjuntamente en el campo expresivo. Esta investigación se centra en los rasgos autóctonos de la iconografía precolombina de la cultura cañarí, en donde podemos encontrar cantidad de expresiones como simbólicas, morfológicas, geométricas, cromáticas, entre otros.

Lo que se ha logrado con este proyecto es demostrar que el diseño puede aportar en mejorar o crear las propuestas, tomando como punto de partida la cultura ancestral ecuatoriana y rasgos de memorias históricas, que forman parte de la identidad, usándolos como herramientas para generar expresión en un espacio. En el proyecto se ha llegado a proponer módulos de exhibición, a través de los rasgos iconográficos de la cultura cañarí analizados, estos podrán estar ubicados en lugares públicos como museos, parques, ferias; serán usados como espacios de exposición de piezas de arte y diseño ecuatorianos, donde el público pueda comprar o interactuar con estos.

En esta etapa de diagnóstico se ha realizado un análisis de referentes a fines al proyecto, estos se han elegido según su metodología de diseño y como relacionan el diseño con cultura e iconografía. Estos servirán como homólogos, con el objetivo de establecer de qué forma se realizará el modelo conceptual del proyecto, definiendo sus conclusiones que sirvan de ayuda y bases para realizar el modelo conceptual.



objetivo de diagnóstico

Análisis de proyectos •
donde se relacione iconografía y el
diseño conjuntamente para generar
expresión y sensaciones en el espacio

Análisis de instalaciones •
de módulos desmontables.



2.1 Análisis de homólogos

2.1.1 APLICACIÓN DE SEMIOTICA E IDENTI- DAD EN EL DISEÑO

Museo Judío de Berlín, Daniel Libeskind

Este museo fue designado para exhibir la historia socio cultural de los judíos en Alemania, es una obra arquitectónica llena de significados que busca provocar sensaciones desde su interior. El objetivo que tenía este museo era recabar la historia de los judíos en Alemania dar a conocer a la gente que se vivía ese tiempo, y generar una conciencia de esta memoria histórica.





Museo Judío de Berlín, Campo de concentración.
Fig 18

Esta obra arquitectónica parte de la rama de la semiótica, y la semántica a través del diseño jugando con su morfología, color, luz, etc. para generar ciertos aspectos.

Su estructura parte desde un símbolo La estrella del David. Generando un zigzag de estructura.





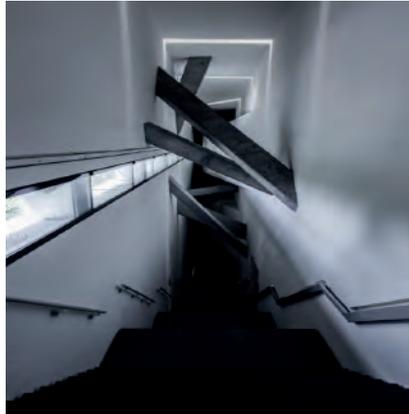
El museo de Berlín está compuesto por tres etapas que ocurrió en la historia de los judíos, el espacio las relata cada una de ellas a través de sus materiales, geometría y luz.

La etapa del Holocausto, era el sacrificio religioso, en que se quemaba la víctima completamente. Este espacio en el museo simboliza el silencio y la oscuridad que experimento el pueblo judío, para crear esta sensación se generó un espacio vacío de concreto de 24 metros de altura cuya única iluminación es la luz natural que entra por una pequeña grieta en el techo, generando simbolizar la única luz de esperanza.



Museo Judío de Berlín, eje de Exilio.
Fig 20

La etapa del exilio era el sentir del pueblo judío obligado a dejar su hogar. Para crear esta sensación, lo que Daniel Libenskind hizo fue colocar 49 pilares de planta cuadrada dispuestos en una cuadrícula. Estos son de hormigón y huecos, rellenos con tierra de Berlín, y en lo más alto inalcanzable se encuentra vegetación. Esto, unido al hecho de que no hay ninguna vía de escape en el jardín contribuye a crear una sensación de desasosiego y desorientación al visitante.



Museo Judío de Berlín, eje de Continuidad
Fig 21

La etapa de continuidad simboliza el nacimiento de una ciudad que tiene una esperanza de seguir adelante. Esta escalera se presenta como un juego de escalas y luces, conduciendo al visitante a través de espacios estrechos y oscuros a espacios amplios y luminosos. Las vigas que la acompañan están dispuestas en direcciones caprichosas y de una apariencia deconstructivista, pero en realidad son funcionales y sirven de arrostamiento.

(Plataforma Arquitectura ,4 Septiembre del 2015)

Conclusiones de análisis

- Cuenta una historia a través del espacio. Tiene como objetivo (mostrar la historia de los judíos, con el propósito de hacer recapacitar a la gente de lo sucedido.)
- Parte su forma desde un símbolo.
- Genera sensaciones poniendo en juego materiales, luz, forma, geometría.
- Usa la semántica y el significado como herramientas para generar un diseño.



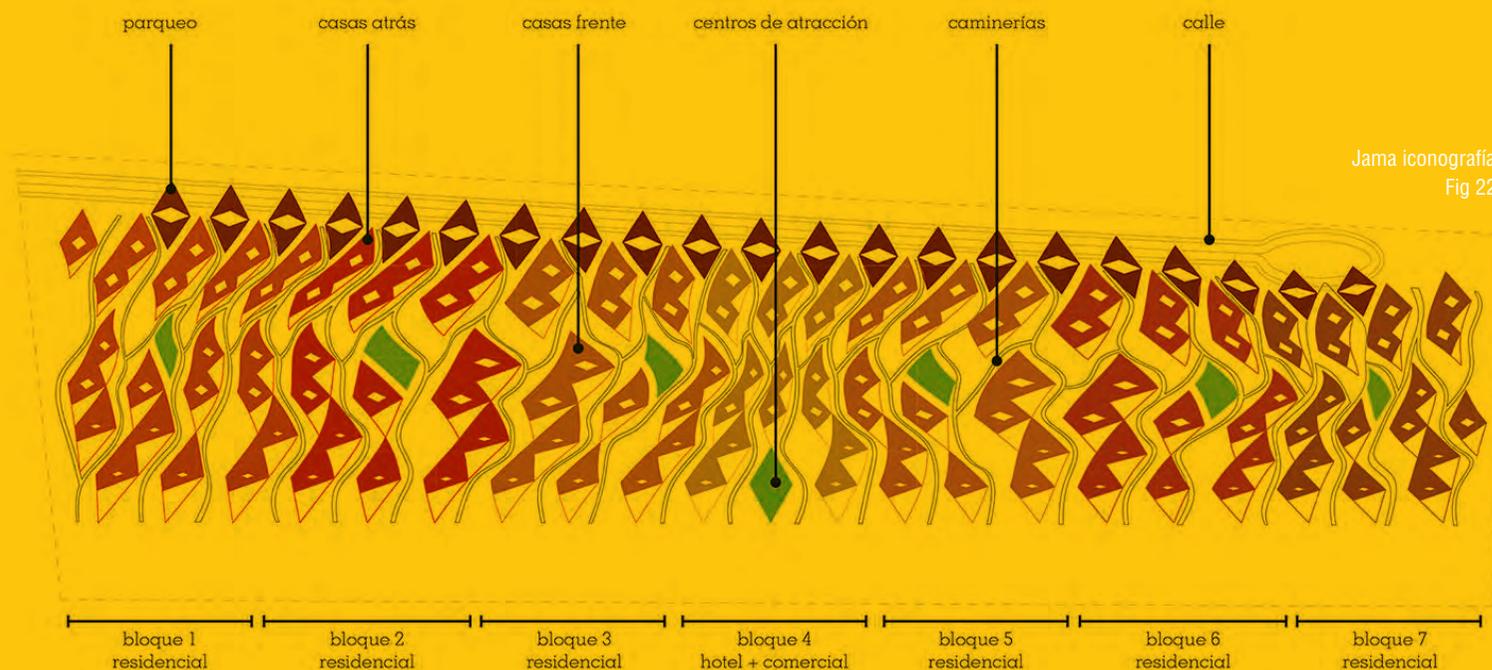
Jama Vivienda Colectiva, Emilio López

Este esquema, pensando para la Costa del Pacífico, ofrece unidades esculturales de vivienda rodeadas de jardines naturales concertada por caminos de aire libre.

Este proyecto está inspirado en los dibujos precolombinos de la cultura Jama. Para la creación de nuevas formas y zonificaciones, tiene como objetivo crear viviendas donde la gente se sienta cómoda, diseñadas a través de memoria de culturas de nuestro país, eligiendo la cultura Jama.

Conclusiones:

- Usa la forma iconográfica de una cultura para crear forma de la estructura de un espacio.
- Usa su significado de naturaleza ríos y aire, como corriente generada en sus pasillos.
- Tiene como objetivo, generar una vivienda en base a dibujos precolombinos del Ecuador.





2.1 Análisis de homólogos

2.1.2 MÓDULOS DESMONTABLES

Oficinas de Cisco Estudio O + A

Cisco System busca en crear en su empresa un nuevo sistema de oficinas para aumentar su creatividad y servicios. Una de las soluciones de O + A era crear un mezcla de pequeños espacios de reunión dentro del espacio. Al estar hundida aporta intimidad a las áreas comunes horizontales conservando las amplias líneas de visión. Cabañas y habitaciones telefónicas ofrecen diferentes niveles en el gabinete. A lo largo de la oficina, las personas puedan sentarse y hablar en espacios informales del salón. Estas pequeñas instalaciones son de uso desmontable es decir que si la empresa se llaga a cambiar de lugar estas pueden ser desmontadas para instalarlas de igual forma en otro espacio. (Plataforma Arquitectura ,17 de febrero del 2014)





Oficinas de Cisco Estudio O + A
Fig 24



Visto desde casi cualquier ángulo, los interiores crean una impresión de luz, espacio, color brillante y largas líneas de visión.

Oficinas de Cisco Estudio O + A
Fig 25



Endesa World Fab Condenser / MARGEN-LAB

Este módulo es un prototipo termodinámico, una cúpula bioclimática instalada en la ahora actualmente en transformación Plaza de Glorias (Barcelona). Fue diseñado a escala global, los materiales son renovables y de origen orgánico madera y lino, materiales crecidos con el sol y fabricado a escala local.

El prototipo fue diseñado en 2 meses, fabricado en 5 días y ensamblado en 4 con la ayuda de voluntarios. El pabellón se compone de 20 módulos triangulares. Componentes todos distintos pero compartiendo las mismas lógicas formativas, constructivas y materiales.

Finalmente, el proceso de ensamblaje es totalmente reversible. Madera y telas son fácilmente desmontables (en tan solo un día) y fácilmente reutilizables o reciclables. (Plataforma Arquitectura, 12 de Septiembre del 2014)





Tetra Shed

Este módulo de trabajo está diseñado para quienes trabajan desde la comodidad del hogar, sin embargo, buscan tener las comodidades y la estética de los modernos espacios de oficinas. Se presenta como una moderna construcción que puede posarse sobre cualquier jardín, entregando un espacio cómodo y adecuado para el trabajo, el que puede cerrarse completamente una vez finalizada la jornada laboral.

Este módulo ofrece muchas posibilidades de acabados, como diferentes colores o revestimientos: cobre, zinc, madera terciada, acero; y revestimientos interiores como madera o yeso-cartón. Todos estos elementos siendo demostrables y reutilizables.

También han sido diseñados grupos de sobre 6 módulos, los que pueden extender su uso. Pueden transformarse en lugares de descanso o zonas de juego, salas de clases o para exposiciones, espacios para eventos, turismo, recreación o incluso destinarse para el comercio. Sus materiales y piezas son de desmontable estructura y reutilizables. (Plataforma Arquitectura, 18 de Diciembre del 2011)





Tetra Shed Render
Fig 27

2.3 Conclusiones



Existe una variabilidad de formas de utilizar los símbolos precolombinos conjuntamente con el diseño, jugando con su significado, luz, materiales, morfología, etc. El diseño con identidad, siempre trata de reconstruir las memorias culturales, generando nuevas propuestas.

Al momento de generar un espacio a través de un símbolo, es muy importante tener en cuenta que se debe hacer un análisis de su interpretación para contextualizarlo. Los espacios o módulos itinerantes deben tener un sistema de ensamblaje totalmente reversible, contruidos con materiales ligeros que se puedan reutilizar y reciclar.

Los siguientes referentes analizados y han sido tomados según lo que se quiere alcanzar en el modelo conceptual. Para realizar el proyecto de graduación se ha llegado a la conclusión de realizar la siguiente metodología para llevar a cabo el proyecto.





Tetra Shed
Fig 28







03

Capítu- lo 3



**Experi-
mentación**



Objetivo de experimentación

En la etapa de experimentación se ha planteado los siguientes objetivos:

- Generar la estructura del módulo expositivo por medio de la morfología de un símbolo.
- Generar nuevas formas mediante símbolos y las operaciones del diseño.
- Aplicar las nuevas formas en los elementos constitutivos del módulo expositivo.
- Generar expresión en el espacio por medio de símbolos.



3.1 Criterios de experimentación

En la etapa de experimentación se propuso trabajar con tres símbolos ya estudiados de la Cultura Cañarí, con los que se ha procedido a generar nuevas formas mediante la combinación de variables, para posteriormente trasladarlo al espacio expositivo tanto en su estructura y elementos constitutivos.

3.1.1 SÍMBOLOS

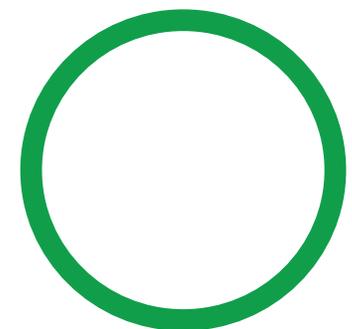
MONTAÑA



SERPIENTE



LUNA



3.2 Generación de formas

Para la generación de nuevas formas, se ha realizado un modelo conceptual que pone en juego un símbolo, con las variables establecidas y conjuntamente poder realizar las operaciones.

3.2.1 CONSTANTES Y VARIABLES

Constantes

Contexto: Módulos de exhibición ubicados en espacios públicos como parques , ferias, etc.

Características del espacio:

- Espacio expositivo modular
- Espacio desmontables
- Ubicación exterior
- Espacio que genere identidad
- Espacio que llame la atención

Sensorial: Identidad - curiosidad.

Variables:

- Geometría
- Reflexión - repetición - rotación
- Con tactación puntual - parcial - total
- virtual - concreto

Para plasmar los símbolos a los elementos constitutivo del espacio se ha generado nuevas formas visuales se propuesto estas variables:

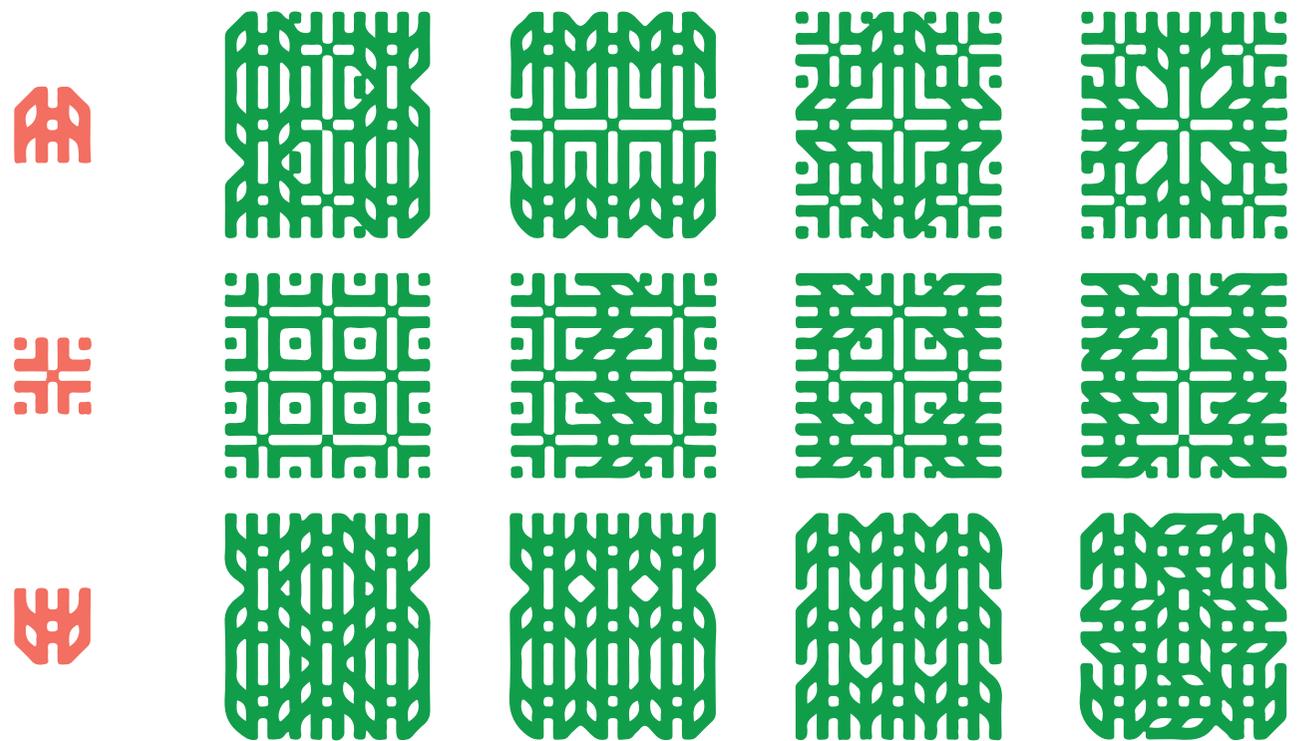
- Reflexión
- Repetición
- Rotación
- Contactación

Para tomar la decisión de cómo se representaran en el espacio se h a establecido las variables:

- Virtual
- Concreto



3.3 Criterios de validación



Crónicas Visuales:
Vanessa Zúñiga

Fig 30

Para validar los resultados de combinaciones de variables se ha tomado en cuenta:

Coherencia entre variables.

La nueva forma que se genere

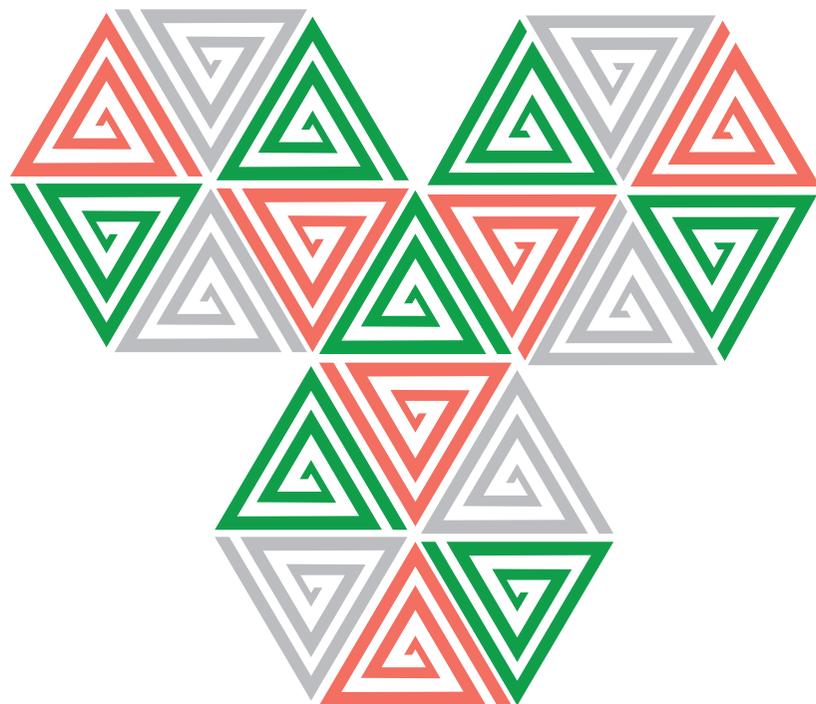
no debe perder su esencia.



3.4 Resultados de experimentación

Símbolo: Montaña

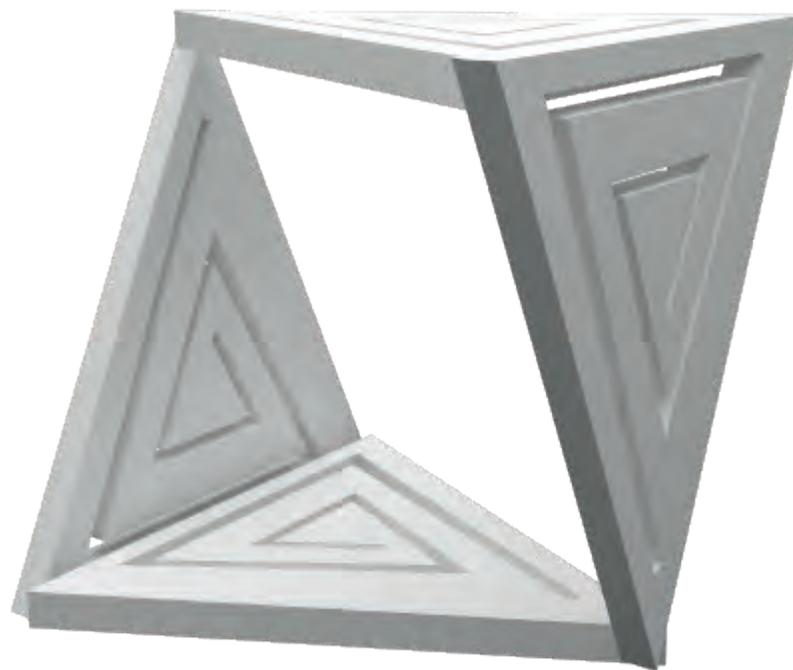
- Montaña - Geometría - Rotación - Contactación puntual y parcial - virtual y concreto.



3.4 Resultados de experimentación

Símbolo: Montaña

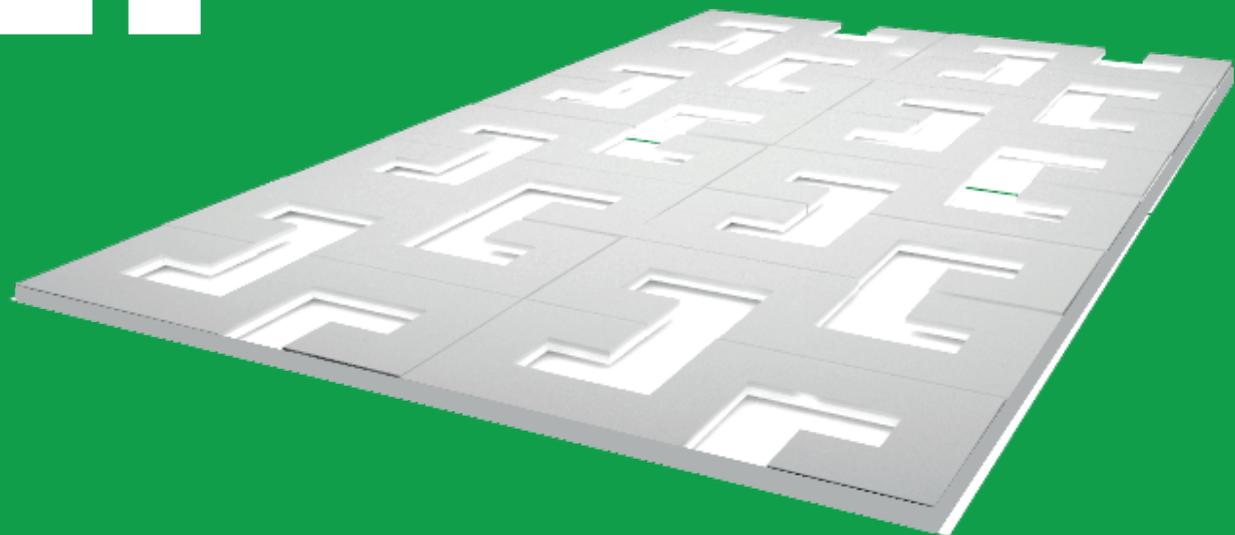
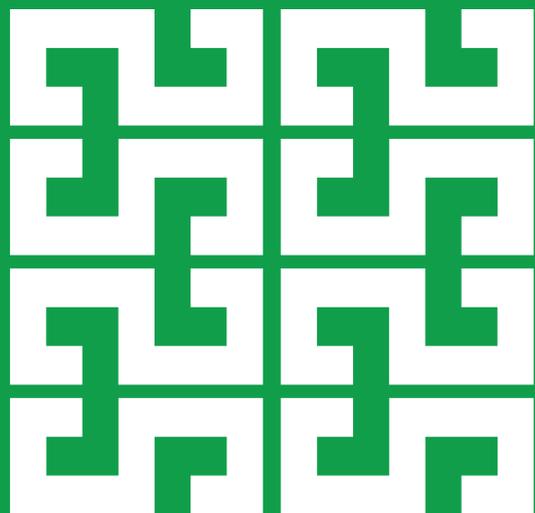
Montaña - Geometría - Contactación puntual y parcial - virtual y concreto.



3.4 Resultados de experimentación

Símbolo: Serpiente

Serpiente - Geometría - Repetición - Contactación
Puntual - Concreto.

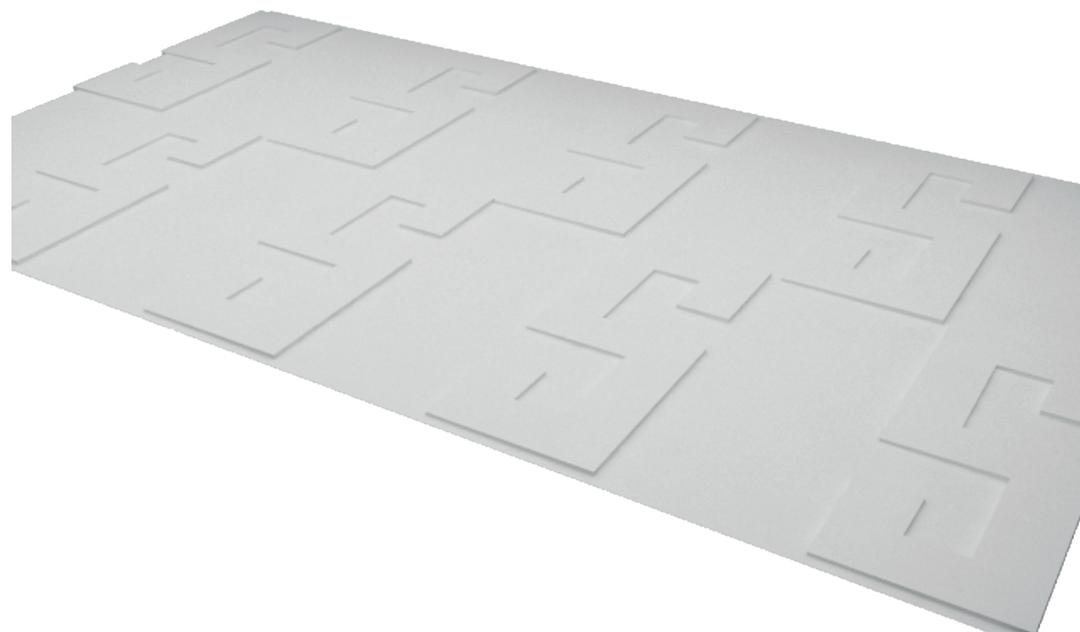
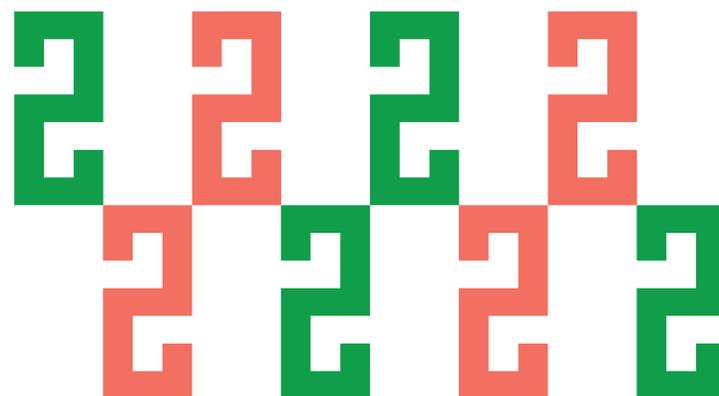


3.4 Resultados de experimentación

Símbolo: Serpiente

Serpiente - Geometría - Repetición - Contactación

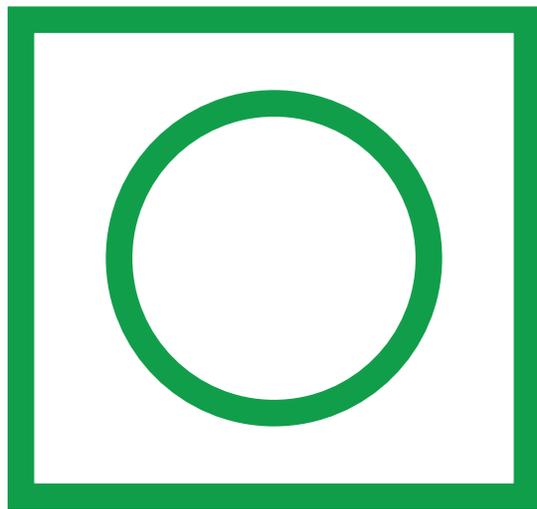
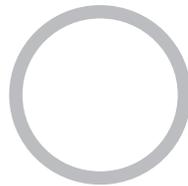
Puntual - Concreto.



3.4 Resultados de experimentación

Símbolo: Luna

Luna - Geometrica - Sustracción

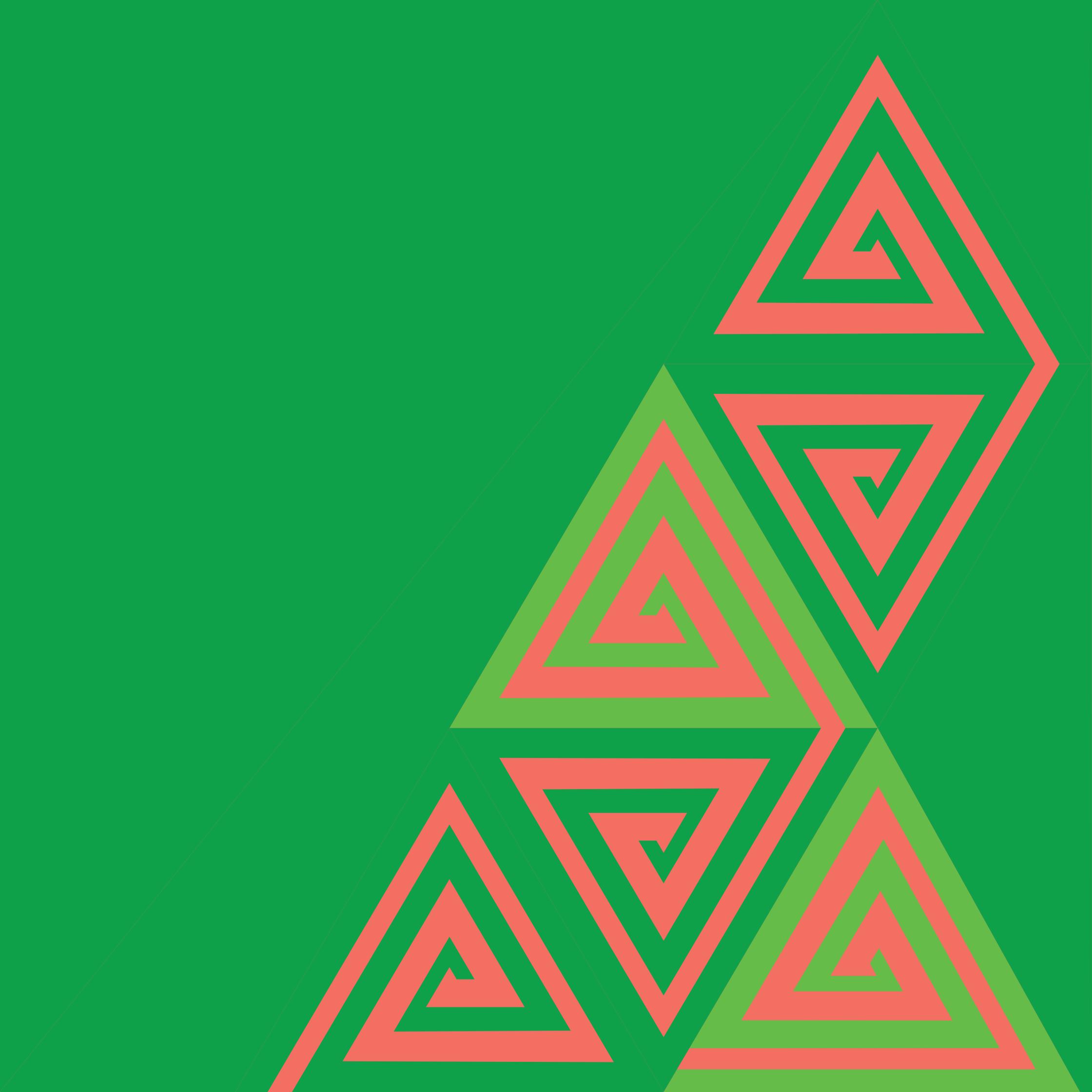


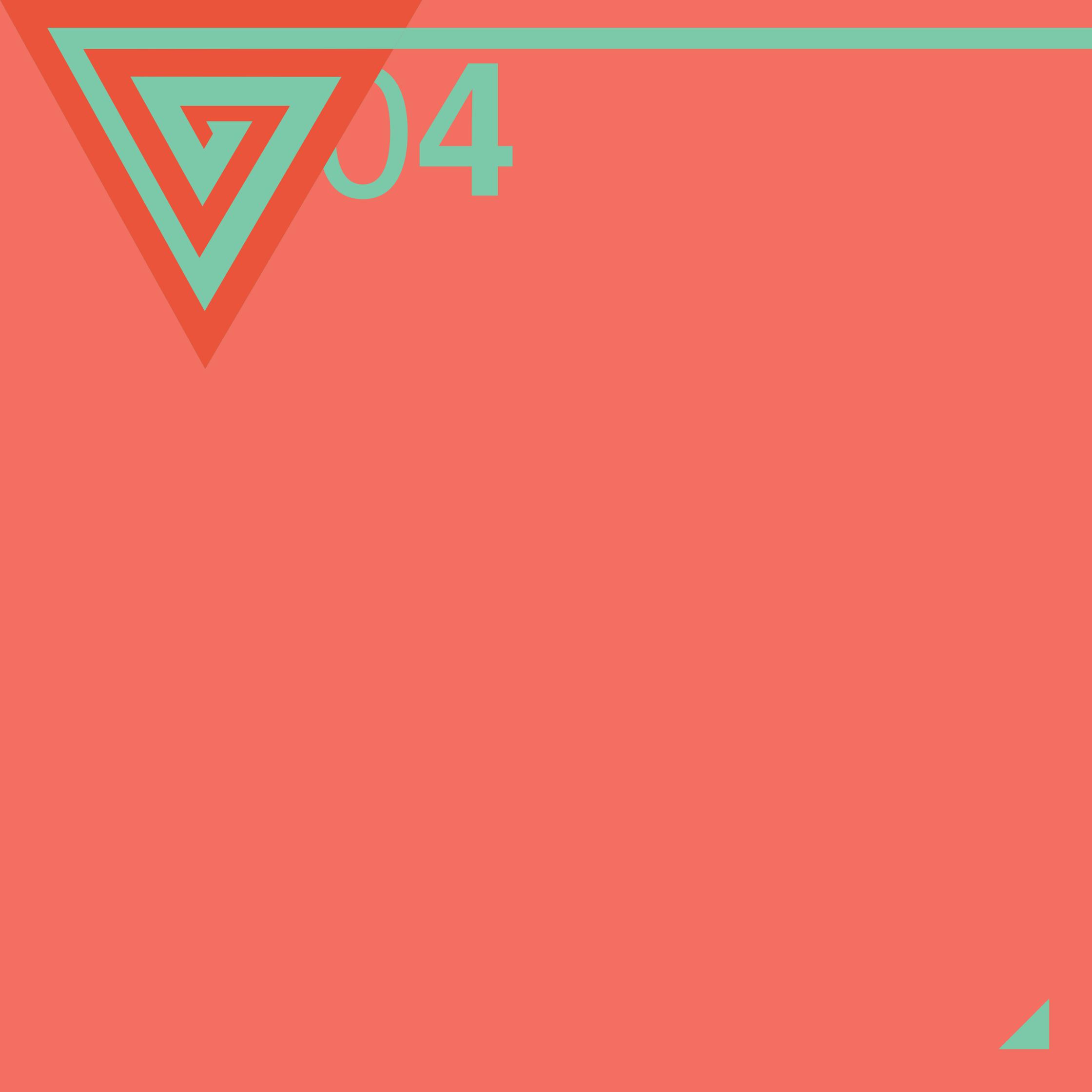
3.5 Conclusiones

Existe una variabilidad de formas de utilizar los símbolos precolombinos conjuntamente con el diseño, jugando con su significado, luz, materiales, morfología, etc. El diseño con identidad siempre trata de reconstruir las memorias culturales generando nuevas propuestas.

- Al momento de generar un espacio a través de un símbolo es muy importante tener en cuenta que se debe hacer un análisis de su interpretación para recontextualizarlo.
- Los espacios o módulos itinerantes deben tener un sistema de ensamblaje totalmente reversible con acabados, contruidos con materiales ligeros que se puedan reutilizar y reciclar.
- Los siguientes referentes analizados y han sido tomados según lo que se quiere alcanzar en el modelo conceptual. Para realizar el proyecto de graduación se ha llegado a la conclusión de realizar la siguiente metodología para llevar a cabo el proyecto.







04



Propuesta



Objetivos de la propuesta

» Objetivo General

General la estructura y diseño interior de módulos expositivos que serán utilizados en espacios públicos como parques, instituciones, museos etc., en base a los modelos conceptuales que se obtuvieron en la etapa de experimentación.

» Objetivo Específico

- Generar propuestas que potencien la expresividad del espacio.
- Potenciar nuestras raíces a través del diseño.



4.1 Con- cepto

Para diseñar los módulos expositivos se partió desde el concepto principal que es la iconografía de la Cultura Cañarí de donde parte sus signos y símbolos usando estos para generar una expresión en el espacio.



4.2 Es- trategia

Este proyecto tiene como finalidad generar módulos expositivos a partir de la iconografía de la cultura cañarí que plasmaban en su arte. El objetivo es crear un espacio expresivo, en donde estarán presentes los símbolos estudiados. Para generar este proyecto se ha tomado los modelos válidos de la etapa de experimentación que cumplen más con el objetivo de generar mayor expresión en el espacio.



4.3 Herramientas

Para generar este diseño se ha utilizado varias herramientas, las cuales aportaron al proyecto para plasmar y generar mayor expresión en la estructura y elementos constitutivos dentro de este espacio. Se ha propuesto el uso de virtualidades y partes concretas en su estructura para la iluminación natural del lugar, y la apreciación desde el exterior. El uso de luz led tanto en la parte exterior como interior para dar mayor expresión al espacio y tenga una apreciación tanto diurna como nocturna. Se jugó con los colores y materiales en la parte interior del espacio para dar relevancia a la exposición.



Fig 31



Fig 32



Fig 33



4.4 El Es- pacio

Para diseñar los módulos expositivos se partió desde el concepto principal que es la iconografía de la Cultura Cañarí, de donde parte sus signos y símbolos usando estos para generar una expresión en el espacio.



4.4.1 Características Constructivas del Espacio

El módulo de exposición será de uso público donde diseñadores podrán exponer sus productos. Se ha creado dos tipos de módulos:

Primer Módulo

Este módulo será colocado en espacios públicos, solo se expondrá poco productos, estos se podrá apreciar desde la parte exterior del módulo.

- Materiales para exterior resistentes a los cambios climáticos.
- Materiales económicos.
- Iluminación led para interior y exterior.
- Desmontable.
- No contara con recepción.



Segundo Módulo

Este módulo será colocado en espacios públicos, donde puedan exponer varios productos, podrán exponer seis a ocho diseñadores mensualmente. Los productos se podrán apreciar desde el interior y exterior.

- Materiales para exterior resistentes a los cambios climáticos.
- Iluminación led para interior y exterior.
- Desmontable.
- Contará con una recepción.
- No es necesario bodega.
- Desmontable.



4.4.2 Referentes Materiales

Después de tener en claro cuáles son las características del espacio, uso y ubicación, se han analizado los siguientes materiales, con el fin de que se puedan usar en exteriores y sean de fácil desmontaje.

Cobertura del Espacio

1.- Tela Pvc o policarbonato:

Para la cobertura del espacio se ha establecido dos opciones de materiales, uno ellos de la membrana de PVC o conocida como tela de policarbonato

Características:

- Impermeable
- Resistente al fuego
- Protectora de rayos UV
- Transparente o color
- Lavable
- Sistema de desmontaje rápido



Fig 34



Cobertura del Espacio

2.- Planchas de Aluminio

Características:

- Ligera
- Buena conductibilidad térmica
- Maleable
- Buena plasticidad

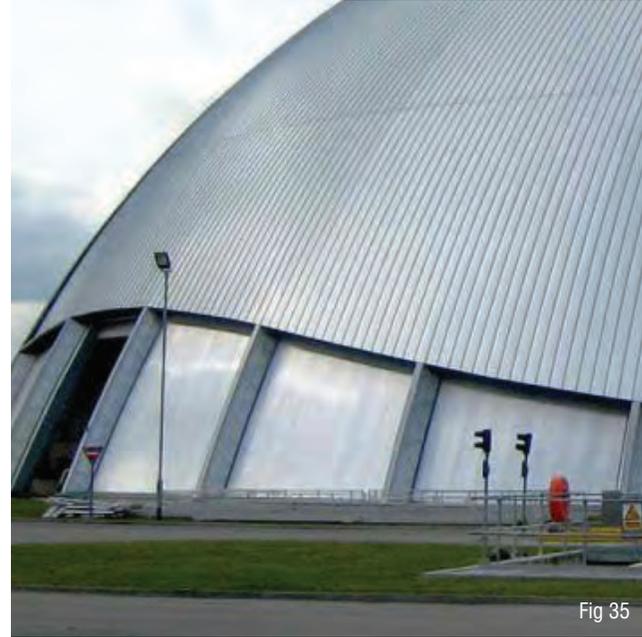


Fig 35

3.- Planchas de policarbonato

Características:

- Aislante
- Traslúcido o transparente
- Resistente a los impactos
- Resistente al cambio de temperatura
- Ligero



Fig 36





4.5 Pro- puesta

PACARINAS

Lugar sagrado, cueva de renacimiento y sacrificio.

Pacarina es un módulo expositivo, designado para exhibir productos o piezas de arte creados por ecuatorianos, se ha diseñado en base el estudio y análisis de los elementos culturales únicos y propios de la cultura Cañarí. Su estructura como sus elementos, parten del símbolo de las pacarinas o montañas, siendo esta una de sus creencia relevantes. Se presenta como una moderna construcción que puede posarse sobre cualquier plaza, parque y feria.





PACARINAS

Este módulo ofrece muchas posibilidades de acabados, como diferentes colores o revestimientos: aluminio, membrana de PVC, madera terciada, acero; Todos estos elemento siendo demostrables y reutilizables.

Pacarina se compone de 21 módulos triangulares, anclados sobre una estructura metálica ensamblada por nudos metálicos. Su presentación vienen en dos dimensiones (2m x 2,10m) y (4m x 4,10m).





Módulo A



Dimensión: 2mx2,10m

Los siguientes módulos son espacios expositivos donde el público podrá observar desde su exterior el contenido que hay en él.

Se ha colocado un mesón que parte de la misma estructura donde el espectador podrá sentarse a observar el producto, aportar ideas o comprarlo.





Módulo B

Dimensión: 2mx2,10m

Los siguientes módulos son espacios expositivos donde el público podrá observar desde su exterior e interior. Teniendo acceso por las partes laterales de la estructura. Este espacio cuenta con vitrinas y repisas para exhibir el producto..

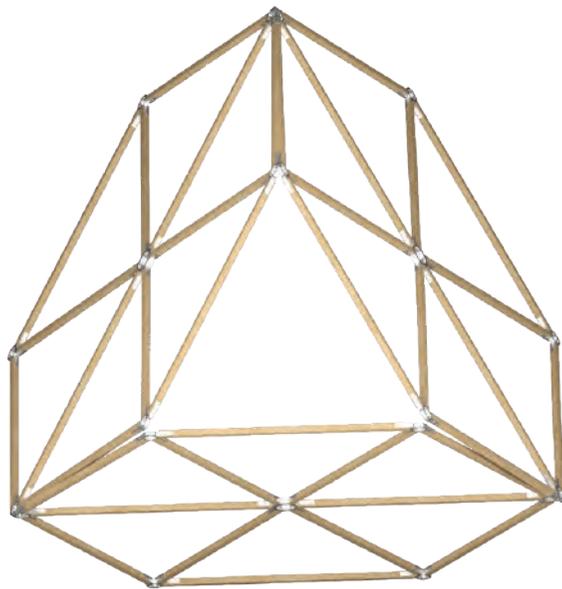




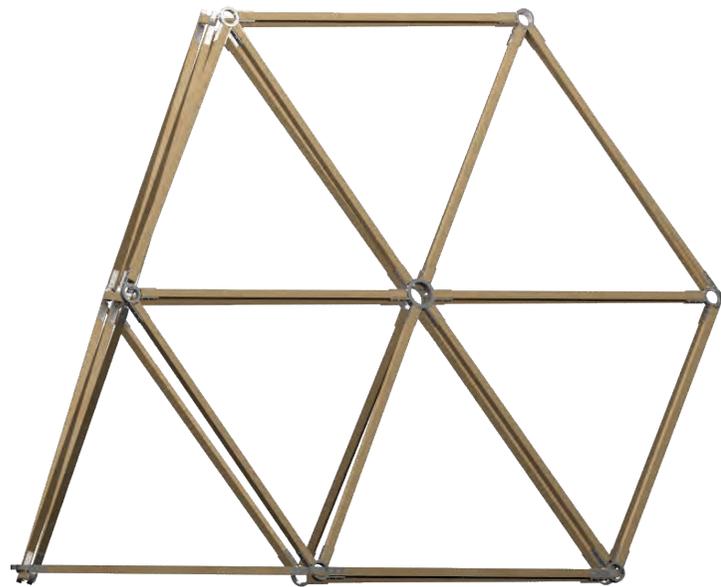
4.5.1 Detalles Construcción

4.5.1.1 Estructura

La estructura del módulo es el mismo sistema que se usa para la construcción de domos. El caparazón está formado por conectores de nudos metálicos y tiras metálicas.

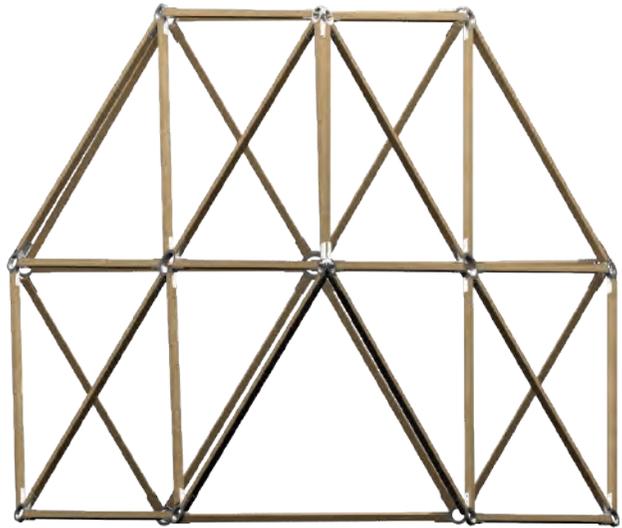


Planta estructura



Vista lateral estructura

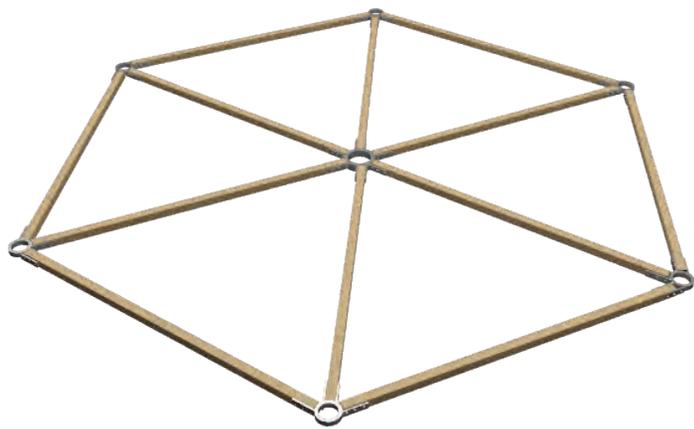




Vista posterior estructura



Anclaje metálico



Cara estructura



4.5.2 Revestimiento

Opcion 1

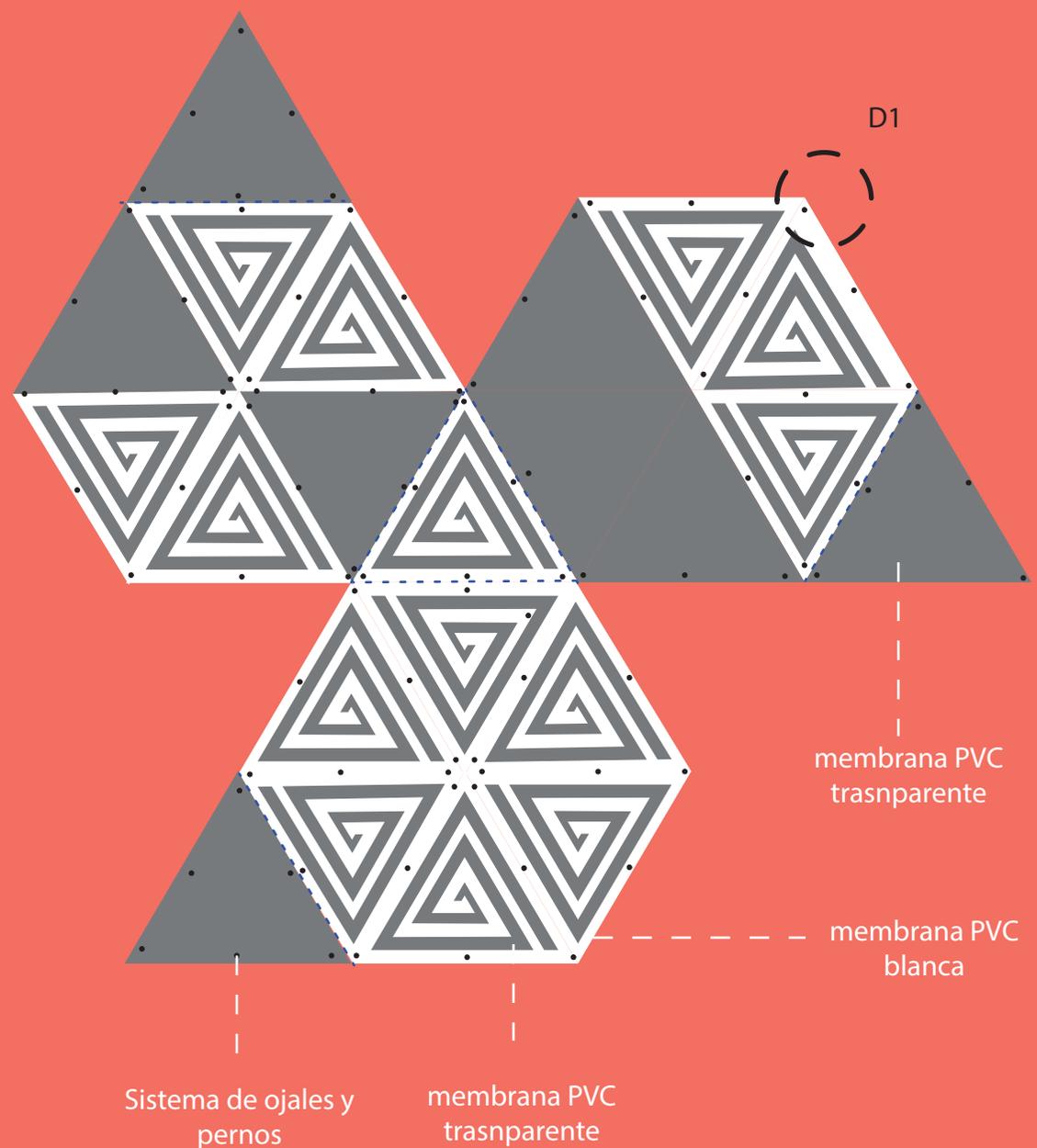
Revestimiento de Lona de PVC

La lona que se utilizara será una membrana de PVC, para generar virtualidades se generara con membrana trasparente, y sus partes concretas con membrana blanca que será unidad por medio de costuras.

El revestimiento que se colocará en la estructura será una lona de PVC en una sola pieza que se anclará a la estructura metálica.

El ensamble de la lona de PVC hacia la estructura metálica se hará por medio de ojales, y pernos de cabeza redonda y arandela. Los que permitirán que quede fija, estable y segura hacia la estructura de perfiles metálicos cuadrados.

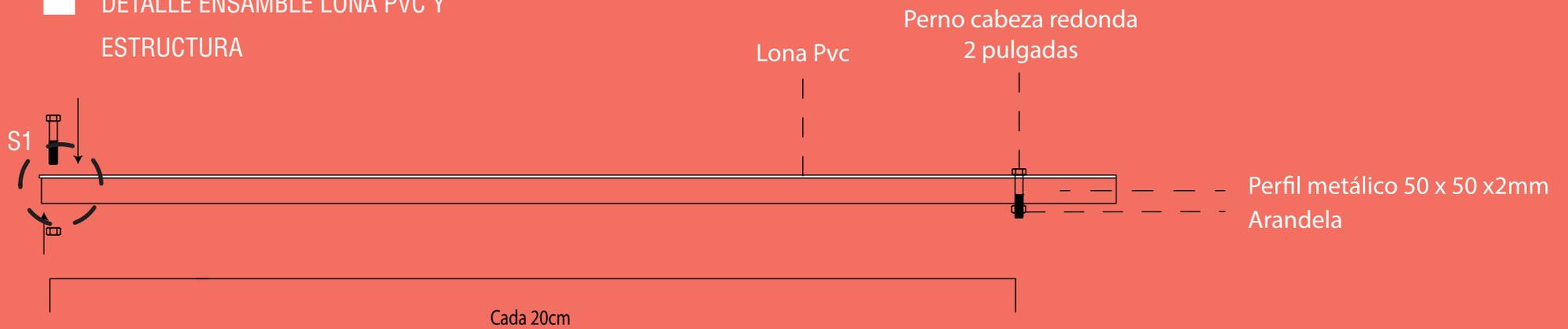
FORMA DE LONA



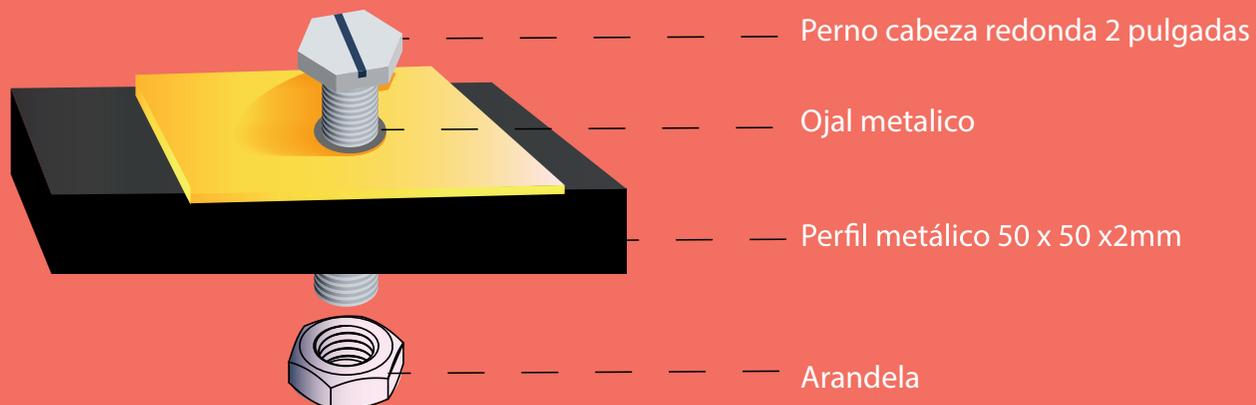
4.5.2 Reves- timiento



D1
DETALLE ENSAMBLE LONA PVC Y
ESTRUCTURA



S1
SUBDETALLE ANCLAJE



Referencia de ojal en lona



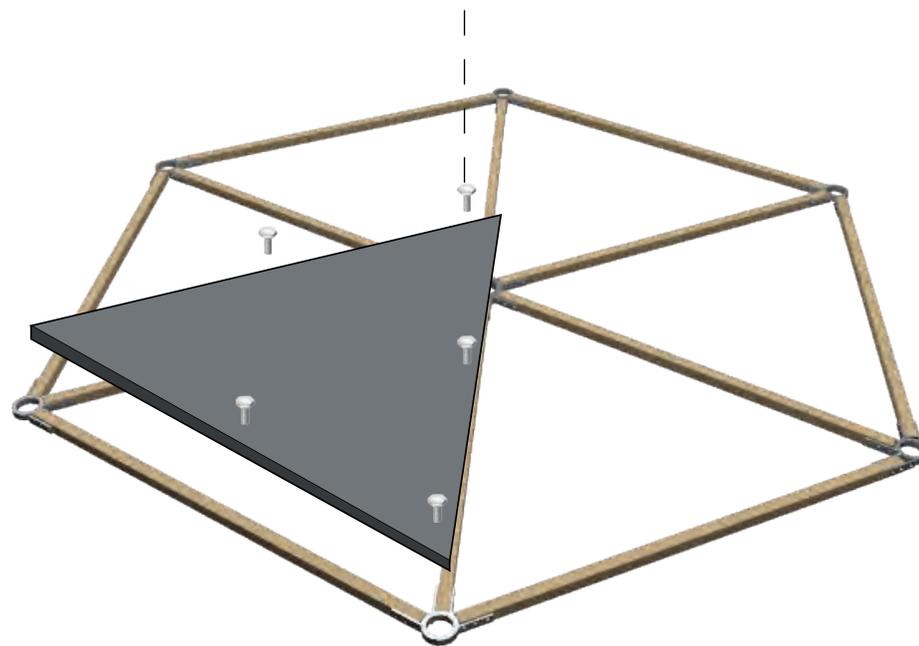
4.5.2 Revestimiento



Opción

El revestimiento que se colocará en la estructura serán planchas de acero que se anclaran con pernos directos a su estructura metálica y su acabado será pintura, imitando a la madera, estas se usaran en las partes concretas del espacio , para la partes virtuales se utilizaran planchas de policarbonato.

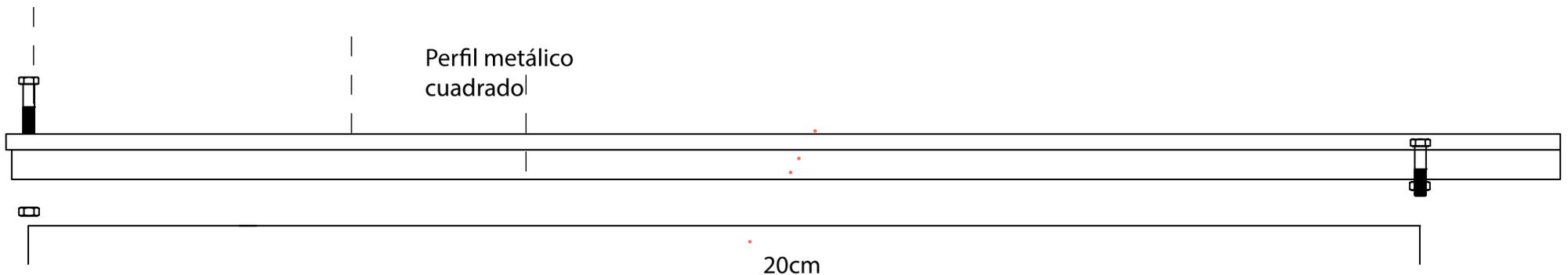
Sistema de Pernos



Perno cabeza redonda 2 pulgadas

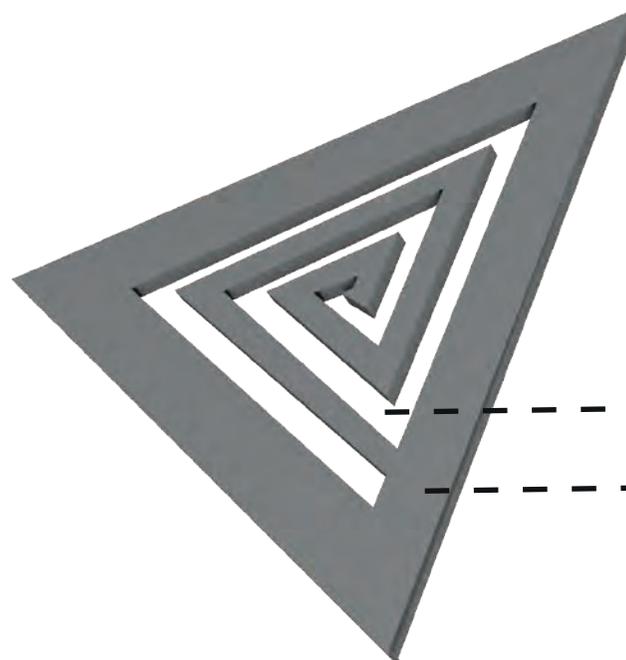
Plancha de Aluminio

Perfil metálico cuadrado



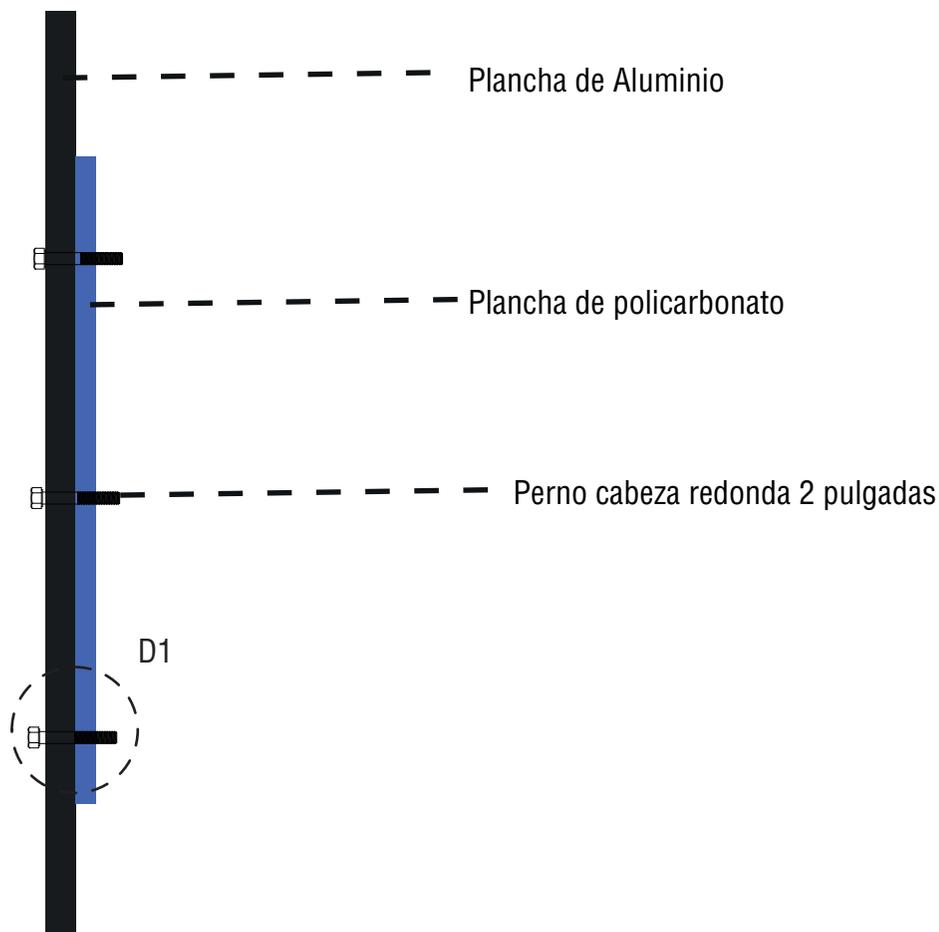
4.5.2 Reves- timiento

Planchas piezas aluminio y policarbonato transparente



Plancha de Aluminio

Plancha de policarbonato

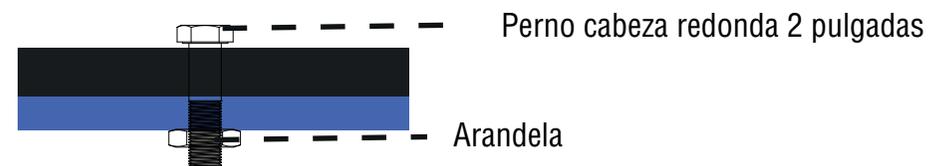


Plancha de Aluminio

Plancha de policarbonato

Perno cabeza redonda 2 pulgadas

D1



Perno cabeza redonda 2 pulgadas

Arandela

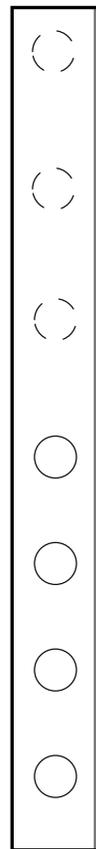
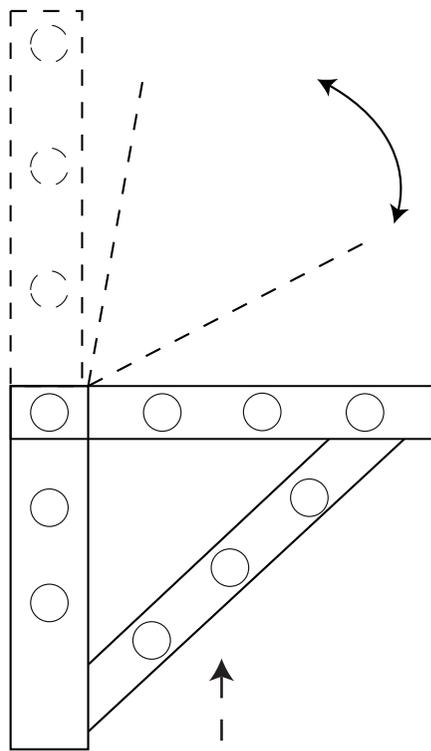


4.5.2 Reves- timiento



sistema de bisagra para modulo 1

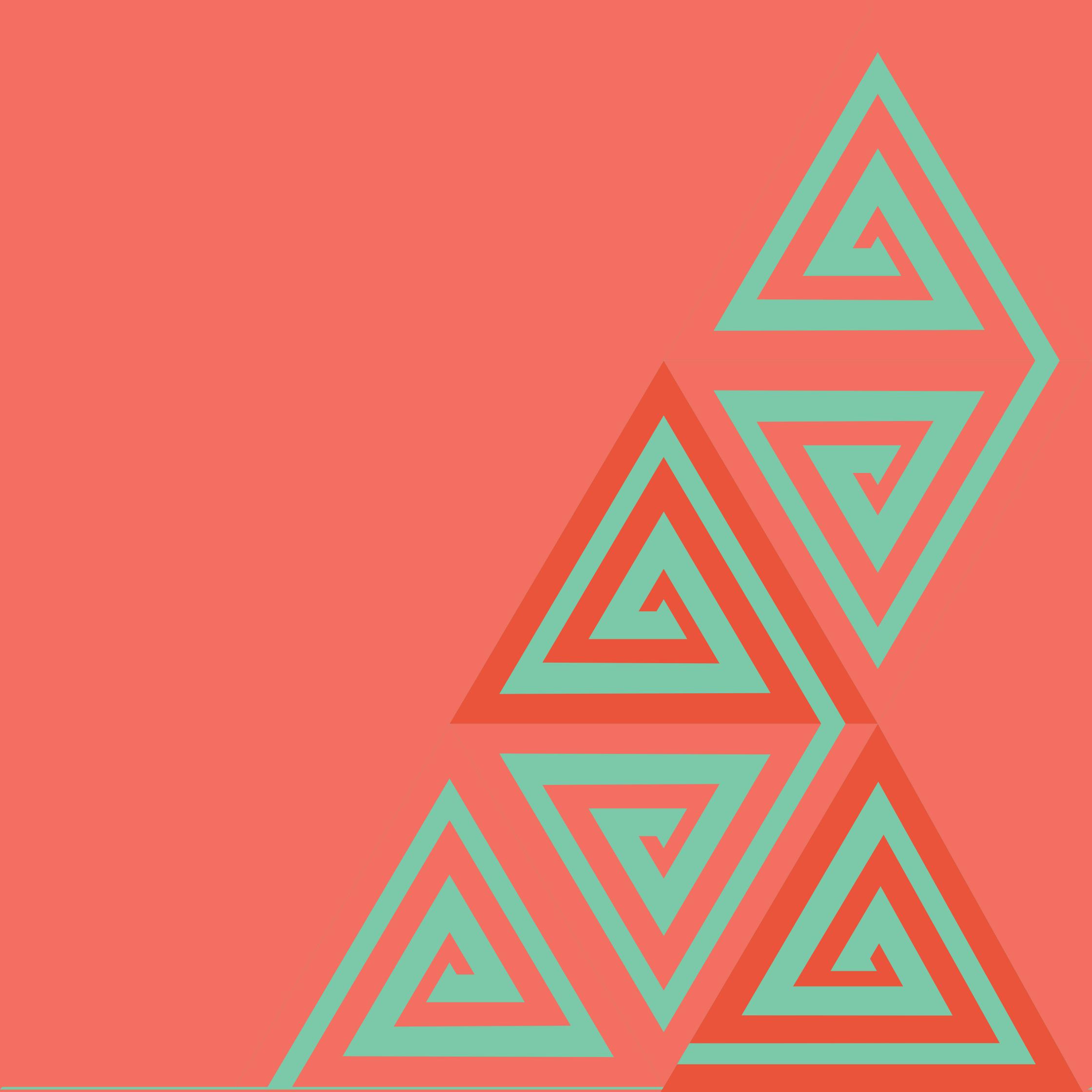
D1
Detalle visagra
Bisagra metalica





4.6 Con- clusiones

Es posible generar espacios con nuevas formas y expresiones, usando signos y símbolos la iconografía cañarí, mediante materiales vanguardista sin que pierdan su identidad. Se logró generar un espacio expositivo con identidad cultural.





UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

**Bibli-
ografía**

+

**Conclu-
siones**

Conclusiones Generales

Se puede concluir en este proyecto, que la cultura Cañarí contiene una cantidad variada de recursos que se puede aprovechar para la creación y producción de nuevas propuestas que pueden aportar a la revalorización de la identidad y memorias del Ecuador , y al diseño original en base a nuestras raíces.

Se logró diseñar un módulo expositivo itinerante, donde se encuentre presente nuestras raíces, creando nuevas formas modernas con una vista hacia el pasado, con materiales contemporáneos reversibles, sin perder la identidad de sus significados y símbolos encontrados.





Índice de Imágenes

fig 1	Recuperado en : Libro Duales y Recíprocos de Pablo Iturralde	fecha / hora: 20/12/2016 16:00 pm
fig 2	Recuperado en : Libro Duales y Recíprocos de Pablo Iturralde	fecha / hora: 20/12/2016 16:00 pm
fig 3	Recuperado en : Libro Duales y Recíprocos de Pablo Iturralde	fecha / hora: 1/1/2017 16:00 pm
fig 4	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 5	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 6	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 7	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 8	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 9	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 10	Capturada en : Museo de las Culturas Aborígenes Cuenca	fecha / hora: 15/1/2017 3:30 p. m.
fig 11	Recuperado en :	fecha / hora:



Índice de Imágenes

	http://www.canar.gob.ec/gadcanar/index.php/2013-05-20-16-30-14/2013-05-20-16-39-34	28/1/2017 5:00pm
fig 12	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770639/pabellon-de-ecuador-expo-milan-zorrozua-y-asociados	fecha / hora: 2/1/2017 5:00pm
fig 13	Recuperado en : Libro Duales y Recíprocos de Pablo Iturralde	fecha / hora: 1/1/2017 16:00 pm
fig 14	Recuperado en : https://www.behance.net/gallery/18879821/Cronicas-Visuales-del-Abya-Yala	fecha / hora: 1/1/2017 14:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 3/1/2017 15:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 17/1/2017 14:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 17/1/2017 18:00pm
fig 16	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 15/1/2017 18:00pm
fig 17	Recuperado en :	fecha / hora:



Índice de Imágenes

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

14/1/2017

18:00pm

fig 18

Recuperado en :

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

fecha / hora:

15/1/2017

18:00pm

fig 19

Recuperado en :

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

fecha / hora:

15/1/2017

10:00am

fig 19

Recuperado en :

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

fecha / hora:

15/1/2017

18:00pm

fig 20

Recuperado en :

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

fecha / hora:

15/1/2017

18:00pm

fig 21

Recuperado en :

<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

fecha / hora:

15/1/2017

18:00pm

fig 22

Recuperado en :

Geografía
por Felipe Escudero

fecha / hora:

1/1/2017

11:00am

fig 23

Recuperado en :

Geografía

fecha / hora:

19/2/2017



Índice de Imágenes

	por Felipe Escudero	11:00am
fig 24	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind	fecha / hora: 19/2/2017 19:00pm
fig 25	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-336284/oficinas-de-cisco-studio-o-a	fecha / hora: 21/2/2017 18:00pm
fig 26	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/627163/endesa-world-fab-condenser-margen-lab	fecha / hora: 25/2/2017 15:00pm
fig 27	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-125783/tetra-shed-modulo-de-oficina	fecha / hora: 27/2/2017 15:00pm
fig 28	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-125783/tetra-shed	fecha / hora: 15/3/2017 11:00am
fig 29	Recuperado en : https://www.pinterest.com/pin/451837775092426546/	fecha / hora: 15/3/2017 11:00am
fig 30	Recuperado en : https://www.behance.net/gallery/18879821/Cronicas-Visuales-del-	fecha / hora: 18/3/2017 11:00am
fig 31	Recuperado en :	fecha / hora:



Índice de Imágenes

	http://www.canar.gob.ec/gadcanar/index.php/2013-05-20-16-30-14/2013-05-20-16-39-34	28/1/2017 5:00pm
fig 12	Recuperado en : http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770639/pabellon-de-ecuador-expo-milan-zorrozua-y-asociados	fecha / hora: 2/1/2017 5:00pm
fig 13	Recuperado en : Libro Duales y Reciprococ de Pablo Iturralde	fecha / hora: 1/1/2017 16:00 pm
fig 14	Recuperado en : https://www.behance.net/gallery/18879821/Cronicas-Visuales-del-Abya-Yala	fecha / hora: 1/1/2017 14:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 3/1/2017 15:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 17/1/2017 14:00pm
fig 15	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 17/1/2017 18:00pm
fig 16	Recuperado en : http://www.designrulz.com/design/2015/08/divan-restaurant-bucharest-romania/	fecha / hora: 15/1/2017 18:00pm
fig 17	Recuperado en :	fecha / hora:



Bibli- ografía



- Pierce, Ch. (2014).** Peirce of Signs: Writings of Semiotic .UNC Press Books. Carolina.
- Escudero, F. (2016).** Geografía.Fondo de Cultura Económica. Quito
- Salvat, J. (1977).** Historia del Arte ecuatoriano tomo 1. Salvat Editores. Quito
- Salvat, J. (1977).** Historia del Arte ecuatoriano tomo 2. Salvat Editores. Quito
- Salvat, J. (1977).** Historia del Arte ecuatoriano tomo 3. Salvat Editores. Quito
- Iturralde, P. (2004).** Duales y Recíprocos. Quito
- Kogan, J. (1965).** Lenguaje del Arte. Editorial Paidós.Buenos Aires.
- Tenecota, D. (2013).** Estudio de signos y símbolos de la cultura cañari. Universidad de cuenca. Cuenca
- Malo, C. (1990).** Diseño y Artesanía. CIDAP. Cuenca
- Ríos, N. (2015).** Artesanía y Diseño gráfico, para la creación de nuevas formas. Universidad de cuenca. Cuenca.
- Tenecota, G. (2013).** Estudio de signos y símbolos de la cultura cañarí. Universidad de cuenca. Cuenca.
- (Plataforma Arquitectura (4 Septiembre del 2015).** Recuperado en: www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-132077/plataforma-en-viaje-museo-judio-de-berlin-daniel-libeskind)
- (Plataforma Arquitectura (17 de febrero del 2014).** Recuperado de: www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-336284/oficinas-de-cisco-studio-o-a)
- (Plataforma Arquitectura (12 de Septiembre del 2014).**Recuperado de: www.plataformaarquitectura.cl/cl/627163/ende-sa-world-fab-condenser-margen-lab)
- (Plataforma Arquitectura (18 de Diciembre del 2011).** Recuperado de: <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-125783/tetra-shed-modulo-de-oficina>)
- (Vivir Arte (2011).** Recuperado en: <http://jmnnavarron.blogspot.com/2013/05/analisis-iconografico.html?view=classic>)

Páginas Web

- <http://amuki.com.ec/index.php/abyayala/>
- <http://www.rukuyaya.com.ec/index.php/category/rukuyaya/prensa/>
- <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl>



