

ESTUDIO DE SELLOS PREHISPÁNICOS INÉDITOS PARA LA APLICACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO CONTEMPORÁNEO

BILLY GUSTAVO SOTO CHÁVEZ
FRANKLIN JACKSON MACÍAS LÓPEZ
Directora: MARCIA LÓPEZ TORO
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Gustavo Galindo Km. 30.5 vía Perimetral.
Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador
bsoto@espol.edu.ec, fmacias@espol.edu.ec

Resumen

Al arte Precolombino en el Ecuador se lo ha visto como elemento arqueológico o de decoración a lo largo de la historia. Sin embargo no se ha realizado un estudio sistemático desde el Diseño Gráfico que permita generar identidad gráfica en el país.

Este estudio se analiza una serie de sellos precolombinos de la Cultura Jama-Coaque; pertenecientes a una colección privada que nunca se ha publicado y menos aún analizado. Se ha considerado esta pequeña pieza de cerámica por su carácter único y además por encerrar la creatividad de los “Comunicadores Visuales” de la época. Estos son los referentes a seguir y a estudiar.

Se logra traspasar el diseño de los sellos a un plano bidimensional para así lograr extraer toda la información necesaria para el análisis desde los elementos básicos de la comunicación visual y principios de la Gestalt. Comprendiendo cuales fueron las formas básicas utilizadas para llegar a la abstracción de lo que les rodeaba.

Ecuador acogió diversas culturas y por lo tanto se busca explotar mediante la gráfica esta herencia. Siendo la elaboración de un manual el medio para que los Diseñadores Contemporáneos se interesen y tengan una herramienta para generar nuevas propuestas inspiradas en la gráfica precolombina.

Abstract

To the Before Columbus art in the Ecuador has seen it to him as archaeological element or of decoration along the history. However he/she has not been carried out a systematic study from the Graphic Design that allows to generate graphic identity in the country.

This study is analyzed a series of before Columbus stamps of the Culture Jama-Coaque; belonging to a private collection that has never been published and less still analyzed. It has been considered this small ceramic piece by their unique character and also to contain the creativity of those “Visual Comunicadores” of the time. These are the relating ones to continue and to study

It is possible to pass over the design from the stamps to a two-dimensional plane it stops this way to be able to extract the whole necessary information for the analysis from the basic elements of the visual communication and principles of the Gestalt. Understanding which you/they were the basic forms used to arrive to the abstraction of what surrounded them.

Ecuador welcomed diverse cultures and therefore it is looked for to explode by means of the graph this inheritance. Being the elaboration of a manual the means so that the Contemporary Designers are interested and have a tool to generate new proposals inspired by the before Columbus graph.

1. Introducción

Sobre la época Prehispánica en el Ecuador varios son los autores que han investigado desde la perspectiva arqueológica y han sido patrocinados por entidades estatales o privadas, lo que hace abundante el material bibliográfico. También se ha valorado la expresión artística de dicha época, por lo que entidades sin ánimo de lucro, como son los museos, han publicado algún material alusivo. Sin embargo, desde la óptica del diseño gráfico no se ha abordado el estudio sistemático, salvo algunas aproximaciones aisladas.

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

Observando la diversidad gráfica que posee el Arte Precolombino, surgen preguntas como ¿Existirían algunas claves para interpretar los diseños geométricos precolombinos? ¿Cómo fue el proceso de abstracción empleado para llegar a esta esquematización reflejada en el arte precolombino? ¿De qué forma serviría al diseño gráfico, el estudio de las formas y desarrollo del proceso, para creación de marcas de identidad?

Con la finalidad de encontrar las claves para interpretar los diseños esquemáticos precolombinos, y proponer metodologías de trabajo, para generar creación de marcas y rescate de nuestra identidad cultural gráfica. Se comenzó a investigar sobre el diseño precolombino en las culturas del Ecuador, seccionando la misma hacia los sellos de la cultura Jama-Coaque, debido a que, en estas piezas se observa una abstracción diversa en cuanto a su contenido gráfico y principalmente por su carácter único.

Dado que algunas formas precolombinas, entre éstas las geométricas, han sido utilizadas por los diseñadores en Latinoamérica (muy poco en Ecuador), se tomó como Marco Teórico la influencia del diseño precolombino en marcas ecuatorianas.

Como complemento a este proyecto de Tesis se revisó bibliografía que trata sobre fundamentos de diseño, comunicación visual y leyes de la Gestalt para generar criterios que justifiquen y fundamenten este trabajo.

Por lo tanto, el establecer y organizar el espectro de formas esquemáticas precolombinas, donde el diseñador o el artista podrá emplear en su labor cotidiana, contribuirá en gran medida en la difusión de elementos gráficos portadores de la identidad cultural ecuatoriana por medio de un Manual de Gráficas Precolombinas rediseñadas que sirvan de referente al momento de solucionar un problema de comunicación visual, rescatando así esta herencia poco utilizada.

1.1 Hipótesis

Se logrará generar nuevas propuestas de Diseño inspirados en la gráfica precolombina que rescate la identidad cultural

2. Planteamiento del problema

No existe una investigación que permita conocer el análisis de estos elementos (los sellos), no solamente como elementos arqueológicos, sino como elementos de DISEÑO.

El diseñador gráfico es un profesional encargado de dar soluciones visuales a los constantes avatares de la comunicación efectiva en nuestro medio.

Al estar frente de una nueva encrucijada creativa, el diseñador debe afrontar las limitantes para resolver el dilema gráfico de manera eficaz, tales como: la falta de información tanto local y en muchos casos global, la ausencia de referentes y precedentes gráficos de vanguardia, contemporáneos e históricos, además de, poseer vacíos pertenecientes a la misma formación académica y extracurricular. Sin dejar de mencionar las notadas “influencias” mediáticas, que, en vez de servir de guía para despertar en los diseñadores una nueva forma de comunicar, lo que hacen es contaminar nuestro entorno y nuestras ideas con malas copias de lo que se está vendiendo.

El acceso a la información y la globalización se han transformado en una ventana para observar lo que sucede en otros medios, en otros lugares, permitiéndonos así tener la oportunidad de saber que debemos y que no debemos hacer en publicidad. Lamentablemente en nuestro medio (en la mayoría de los casos) no es así, es notable la influencia que ejercen países de primer mundo y algunos países sudamericanos en nuestras publicidades, en nuestros productos y la forma como los promocionan.

No se percibe, o no se siente una conciencia al momento de hacer diseño gráfico, donde se manejen criterios de cómo diseñar, o qué diseñar, para generar marca e imagen de calidad, donde se apunte al rescate de una gráfica perdida y que denote el interés por lo que se nos han legado en el pasado.

Existe una necesidad de plantear un Diseño Contemporáneo pero que este anclado en una tradición cultural.

3. Objetivos del Proyecto

3.1 Objetivos Generales

Rescatar la identidad gráfica local anclada en una tradición cultural para aplicarla al diseño contemporáneo.

3.2 Objetivos Específicos

Analizar las formas existentes en los sellos prehispánicos con criterios de Diseño Gráfico tales como: elementos de la comunicación visual y principios de la Gestalt.

Sugerir variantes reestructuradas basadas en la gráfica de los sellos prehispánicos.

Elaborar un Manual para el Diseñador Gráfico que sirva de soporte para generar nuevas propuestas inspiradas en una herencia cultural.

4. Marco histórico

Cuando se habla de Culturas Precolombinas, se refiere a los grupos étnicos que habitaban en América antes de la llegada de Cristóbal Colón. América no es solo un "nuevo" continente que Colón y los europeos que llegaron posteriormente hallaron, tiene una historia de miles de años. No se refiere a aquella gente que habitó la América precolombina como "aquellas tribus", nos referimos a ella como "las culturas prehispánicas, los grupos étnicos precolombinos", en efecto eran cultos y muy organizados.

Las tres Américas (Norte, Centro y Sur) acogieron casi al tiempo, a muchas culturas que vivieron por muchos siglos; sin embargo a los ojos de los conquistadores españoles, éstas eran pobres y "primitivas". En realidad éstas eran y en algunos casos siguen siendo, culturas desarrolladas de diferente manera, que ven el mundo y la vida de diferente manera. Algunas de estas culturas permanecieron aisladas y

fueron desarrollando su propio estilo en lo que se refiere a su forma de vestir, su expresión artística, creencias espirituales, etc.

En el siglo XVI, con el avance del Cristianismo, muchas de estas culturas perdieron terreno y cedieron frente al incontenible apogeo de las creencias traídas por los europeos. Es así que se perdieron o entremezclaron diversas creencias locales con las importadas, que perduran incluso hasta nuestros días.

El arte y el idioma también sufrieron pérdidas a favor de los nuevos llegados. Los españoles impusieron el Catolicismo a los indígenas, es por ello que aún hoy muchísimas culturas indígenas profesan la fe católica. Pero sin embargo aún conservan su lenguaje original, su vestimenta y sus expresiones artístico-musicales. Es curioso apuntar que algunas culturas aún están aisladas y tienen poco o ningún contacto con la civilización occidental, y mantienen hasta nuestros días la misma forma de vida que tuvieron sus antepasados que vivieron hace 500 años.

5. Marco teórico

5.1 Los sellos

Los sellos como tales representan el arte y la tecnología de los ceramistas ecuatorianos prehispánicos, y en este sentido merecen ser estudiados como muestras de su artesanía, mas no debemos olvidar que estas piezas de cerámica cuidadosamente trabajadas son un paso intermedio hacia la aplicación de colores y diseños sobre superficies planas o curvas.

Para la creación del diseño del sello, las partes superficiales de éste eran cuidadosamente trabajadas por medio de incisiones en toda la circunferencia, en el caso de los cilíndricos y, en uno o más lados en el caso de los planos.

5.2 Clasificación de los sellos

a) Cilíndricos y Planos

Cilíndricos: Los sellos cilíndricos se empujaban para crear estampados continuos, al sujetarlos con los dedos y desplazar el sello en la dirección deseada.

Estos a su vez podían ser sólidos o tubulares. Muchos de los sellos cilíndricos son tubulares, lo que sugería que alguna clase de eje pasaba de

un extremo a otro con la finalidad de ayudar a una impresión continua.

Planos: Son como los sellos que se conocen normalmente, que se sujetan para presionarlos contra una superficie dejando un estampado en un lugar específico.

Algunos ejemplares planos se presentan con pequeñas asas con forma cónica en su parte superior, los que probablemente servían como manijas o mangos para ayudar al proceso de impresión sobre la superficie receptora.

b) Geométricos y Orgánicos

Geométricos: Líneas, puntas, cuadrados, círculos, escaleras, zigzagues, espirales, etc. Y por la mezcla de todos o algunos de estos elementos en sus infinitas variaciones

Orgánicos: Figura humana, la flora y la fauna

Si se pudiera relacionar estos diseños orgánicos cronológicamente los veríamos pasar de dibujos realistas a dibujos simbólicos y observaríamos también cómo el elemento mítico se va incorporando poco a poco y va sufriendo con el paso del tiempo, numerosas transformaciones hasta llegar a ser incomprensible para el profano.

6. Elementos básicos de la comunicación visual

Para Donis Dondis en su libro Sintaxis de la Imagen, los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.

Estos elementos para lograr la alfabetividad visual serán utilizados para el análisis de la gráfica presente en los sellos precolombinos.

7. Metodología de investigación

7.1 Recolección y clasificación

La tesis gira en torno a las diversas gráficas encontradas en los sellos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque, las mismas que son

privadas y que no han sido estudiadas desde el punto de vista del diseño gráfico y que fueron facilitadas para esta investigación.

8. Registro en tinta

Previo al proceso de digitalización y vectorización del diseño prehispánico, se realizó el ejercicio de entintado y toma de registro de un sello.

Se tomó tinta y se la aplicó en la superficie de un sello, luego se procedió a realizar esta dinámica de pintar sobre una superficie, tal como lo hicieran nuestros antepasados.

Como resultado, se obtuvo el registro de una gráfica prehispánica rica en historia, cultura y diseño.

9. Digitalización – vectorización

La vectorización consiste en representar los contornos obtenidos mediante un conjunto de curvas Bezier. Las curvas Bezier son ampliamente utilizadas en computación gráfica debido a que requieren poco espacio de almacenamiento y son independientes de la resolución de salida que se utilice. Su uso actual se extiende desde la representación de tipografías hasta el modelado de objetos tridimensionales.

Otra ventaja de las curvas Bezier es que permiten hacer cambios locales en la función que representan.

10. Trabajo dentro grilla: rediseño

La grilla es una malla de columnas y filas separadas por espacios. Este espacio entre columnas, conocido como gutter, es muy útil para sugerir la idea de que el diseño respire y de que sus elementos no están pegados unos con otros, dejando de lado esa irregularidad propia del sello.

El uso de esta herramienta para rediseñar una gráfica prehispánica, se justifica debido a que los trazos encontrados en los sellos no son del todo precisos. La exactitud que nos proporciona una grilla ayudara a generar una simetría general, en cuanto a líneas y formas.

Se busco rediseñar la gráfica sin alterar la forma original, en pocas palabras, mantener la esencia de nuestros antepasados.

11. Análisis

Como el objetivo de este manual es estudiar las gráficas obtenidas de los sellos prehispánicos desde el punto de vista del Diseño Gráfico, sería inevitable traer a colación títulos de obras que aborden los elementos del diseño, tales como La Sintaxis de la Imagen o las teorías de la Psicología de la Gestalt.

Los datos visuales presentan tres niveles distintivos e individuales: el Input visual que consiste en una mirada de sistemas de símbolos; el material visual representacional que reconocemos en el entorno y que es posible reproducir en el dibujo, la pintura, la escultura y el cine; y la infraestructura abstracta, o forma de todo lo que vemos, ya sea natural o esté compuesto por efectos intencionados.

La abstracción en el diseño es una de las herramientas clave para lograr que los objetos de estudio, es decir, lo que se está por diseñar, tenga las características clave que permitan identificarlos, reconocerlos y entender sobre lo que tratan con tan sólo mirarlos unos instantes.

Cada vez que se empieza a trabajar en algún proyecto de comunicación visual, se toman en cuenta una serie de elementos visuales, una lista de herramientas que ayudarán a dilucidar este problema llamado: composición.

Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.

Es muy importante señalar aquí que la elección de énfasis de los elementos visuales, la manipulación de esos elementos para lograr un determinado efecto, está en manos del artista, el artesano y el diseñador; él es el visualizador. Lo que decide hacer con ellos es la esencia de su arte o su oficio, y las opciones son infinitas.

Dentro de las gráficas de los sellos prehispánicos se puede observar cómo son utilizados los elementos compositivos como el punto, la línea, contorno etc. o conceptos de equilibrio, tensión, figura - fondo, repetición, etc.; observando así que nuestro legado histórico fue generado por grandes diseñadores del pasado.

12. Abstracción

Es la representación de ideas, conceptos, pensamientos y sentimientos en donde la función de la imagen es restituir la impresión visual de algo real, con mayor o menor grado de realidad reproductiva.

12.1 Formas abstractas

Son líneas inspiradas por la naturaleza sin significado. No son representativas y son independientes del mundo real, sin embargo, en su resultado material se observan determinadas imágenes.

Las formas abstractas son formas puras, sin posible identificación con imágenes ya existentes, son creadas por la imaginación y la fantasía del artista, también se les llama no figurativas.

La representación de estas obras es libre ya que no representan algún elemento del mundo natural o artificial.

12.1 Formas geométricas

Las cuales están rígidas por leyes determinadas que las hacen perfectas y muy precisas. Estas están presentes a diario son observadas y manipuladas. Un ejemplo es un rectángulo es la forma de un libro. Las formas geométricas pueden ser bidimensionales y tridimensionales.



13. COMPOSICIÓN

El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.

En esta etapa vital del proceso creativo, es donde el comunicador visual ejerce el control más fuerte sobre su trabajo y donde tiene la mayor oportunidad para expresar el estado de ánimo total que se quiere transmitir la obra. Pero el modo visual no prescribe sistemas estructurales absolutos.

Las cosas visuales no son simplemente algo que por casualidad está allí. Son acontecimientos visuales, ocurrencias totales, acciones que llevan incorporada la reacción.



14. EQUILIBRIO

Una de las características presente tanto en el diseño y en las gráficas de los sellos, es equilibrio, tan importante en la elaboración de cualquier pieza gráfica.

Es la referencia visual que ejerce un peso importante en el hombre y el medio por el cual se generan juicios visuales, no hay un método de cálculo tan rápido, exacto y automático como la sensación intuitiva de equilibrio que es inherente a las percepciones del hombre.

15. Tensión

Contrario al criterio anterior, esta ausencia de estabilidad y de regulación frente a lo que vemos, convierte la tensión en una de las

mejores herramientas para generar mensajes visuales.

16. Punto

Se comprende por punto a la unidad más pequeña que se puede generar en el campo visual, es donde fijamos nuestra vista para la interpretación de lo que vemos.

En las gráficas de los sellos es notoria la aplicación de la figura del punto en sus diseños, formando parte de la composición o destacando por sobre el diseño general.

17. La Línea

Herramienta indispensable para todo aquel que trabaja en el campo de la comunicación visual, por su dinamismo usamos la línea para plasmar todo aquello que está en nuestra mente, en los gráficos prehispánicos es usado el recurso de la línea hasta la saciedad.

Contorno y Dirección

En la naturaleza encontramos tres contornos definidos, cuadrado, círculo y triángulo, que sirven para generar toda forma conocida y establecida. En las gráficas de los sellos, encontramos una infinita gama de contornos y formas que nos servirán de guía para realizar diseños que reflejen identidad gráfica nacional.

18. Color

Un buen uso de los colores es la base para un buen diseño, puedes tener una buena idea de estructura para tu diseño pero si tu paleta de colores falla, el diseño NO va a dar resultado.

Una cosa importante es saber darle la proporción indicada a cada color dentro del diseño para que todo se vea armónico y estable, aun y cuando en tu diseño el contraste juegue un papel muy importante (Si señor, se puede lograr una armonía visual muy pero muy estable aun teniendo un diseño con un contraste muy marcado)

Textura

Elemento que sirve de doble ya que por medios visuales se puede generar la sensación de textura de un elemento, cualidades de otro sentido, el tacto.

Es posible que se pueda generar textura y que esta no tenga características táctiles, como por ejemplo las líneas creadas en un mapa, en un tejido, las líneas de una calle

Escala

En el diseño gráfico, las propiedades de los elementos visuales son relativas, dependen del resto de elementos presentes en la composición. En este caso, la escala hace referencia a la relación entre los tamaños y otras características de las piezas que forman el diseño con sus vecinas.

19. Ley Figura - Fondo

Figura: es un elemento que se encuentra en un campo destacándose en su interrelación con otros elementos.

Fondo: es la parte del campo que contiene elementos interrelacionados que sostienen a la figura que por su contraste tienden a desaparecer. Sucede en forma de "recortes"; se perciben zonas del campo perceptual en las que se centra la atención y a las que se llaman "figura" y zonas circundantes que quedan en un plano de menor jerarquía al que se denomina "fondo".

20. Propuesta de diseño

Para lograr el objetivo de aplicar la gráfica prehispánica de los sellos en el diseño contemporáneo y así lograr rescatar la identidad gráfica en el Ecuador. Se plantea como propuesta de diseño la creación de un manual práctico para el comunicador visual donde pueda visualizar el proceso a seguir, desde la realización del análisis planteado en el desarrollo de la tesis hasta la creación de propuestas basadas en el análisis de las formas.

GRÁFICA DE SELLOS PREHISPÁNICOS, Diseños del ayer para soluciones visuales contemporáneas. Es el título que se ha considerado para el diseño del manual. Buscando convertirse en una fuente de consulta e investigación para futuras generaciones interesadas en el tema.

21. Presentación del manual

21.1 Diseño de portada



22. Conclusiones

Dentro del proceso de estudio que se realizó a lo largo de la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

Existe una infinidad de formas pertenecientes a la gráfica prehispánica ecuatoriana, que hasta ahora no se lo había estudiado, desde el campo del diseño gráfico y que servirán como referente al momento de generar identidad de marca anclada en una tradición cultural.

Ecuador posee un legado gráfico histórico, en donde se observa que nuestros antepasados eran unos excelentes comunicadores visuales, poseedores de un dominio sobre los elementos básicos de la comunicación visual, contemporáneamente hablando, tales como: la línea, la abstracción, el espacio, la figura, la forma, la escala, el color, la repetición, etc. una lista extensa a ser estudiada y que debería ser herramienta perenne para el diseñador local.

Se pudo observar que los sellos precolombinos son una fuente inagotable de recursos que servirán de inspiración para poder seguir creando diseño gráfico con identidad nacional.

Es necesario incluir al estudio de la gráfica precolombina en las Universidades locales para educar al futuro comunicador visual con la capacidad de investigación de nuestras diferentes culturas.