



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

**PROPUESTA DE UNA LÍNEA DE OBJETOS RELACIONADO CON EL
PROYECTO ARTÍSTICO CHAK COMO CRÍTICA A LA MEMORIA DE LA
CULTURA MATERIAL**

**Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de
Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial**

**Profesor Guía
MAT. Marcela Cristina Ormaza Acevedo**

**Autor
Irving Omar Estrada Peñaherrera**

**Año
2017**

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Marcela Cristina Ormaza Acevedo
Magister en Pedagogía para las Artes Visuales
C.I.: 171208100-7

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Oscar Andrés Cuervo Monguí

MASTER OF SCIENCE IN DEVELOPMENT AND PLANNING: ENVIRONMENT
AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT

PAS 909911

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Irving Omar Estrada Peñaherrera

C.I.: 131154805-9

RESUMEN

Chak: fonema primordial: "CHAK" es una propuesta que surge del planteamiento antropológico, la perduración de una civilización se da a través de sus vestigios, su huella, su aporte. Supone generar un espacio de memoria que tiene como finalidad dar un sentido de temporalidad -*extender, inmortalizar, perpetuar, perdurar*- a través de una obra. Establece un parámetro referencial por medio de signos y símbolos que hablan de un devenir civilizatorio y por tanto de una identidad. La propuesta parte de la necesidad del ser humano de generar memoria y experiencia por cuanto a la necesidad superior de *pertenencia*. De esta manera nace Chak, una civilización ficticia que bordea el mundo fantástico y el mundo real. El nombre de una civilización del continente perdido de *Mu*. La conceptualización de la propuesta *Chak*, nace del imaginario meta-histórico de un continente perdido; crea una ficción partiendo de elementos reales, de una mitología anterior al *diluvio*. El continente *Mu* desapareció hace miles de años. De su desaparición hubieron sobrevivientes que migraron y se extendieron hacia los cuatro puntos cardinales. Uno de estos puntos fue el territorio que ahora es Ecuador. Los vestigios de esta migración; monolitos, petroglifos, estandartes, tótems, silbatos y sellos, han sido encontrados en la región de la costa ecuatoriana. Los recursos arqueológicos funcionan como medios para la datación de la existencia de una civilización. En este sentido, se genera la evidencia del imaginario de la existencia. Este proyecto sugiere ser exhibida en una institución museística por cuanto a la importancia de la consecuencia del espacio. Es decir, la posibilidad de generar obra a partir de la reinterpretación arqueológica y semántica, representarla en un espacio que tiene como misión generar y cuidar colecciones. A su vez, un museo es un espacio que genera colección-evidencia descontextualizando la obra de su lugar de origen. A través del diseño gráfico industrial, *Chak* cuestiona los paradigmas empíricos de la arqueología, su validación y su relevancia en la construcción de *historia* e identidad. La totalidad de la propuesta es activar la memoria genética/identitaria ancestral a la que pertenecemos por medio de la resignificación. *Preservar, coleccionar*. La reinterpretación desde mi percepción, permite esta perduración de la experiencia y memoria de una cultura a través del tiempo de forma tangible.

ABSTRACT

Chak: primordial phoneme: "CHAK" is a proposal that arises from the anthropological approach, the survival of a civilization is given through its vestiges, its footprint, its contribution. It involves generating a space of memory that has the purpose of giving a sense of temporality -extend, immortalize, perpetuate, endure-through a work. It establishes a referential parameter by means of signs and symbols that speak of a civilizing becoming and therefore of an identity. The proposal starts from the need of the human being to generate memory and experience as to the superior necessity of belonging. In this way Chak is born, a fictional civilization that borders the fantastic world and the real world. The name of a civilization of the lost continent of Mu. The conceptualization of the Chak proposal, arises from the meta-historical imaginary of a lost continent; creates a fiction based on real elements, a mythology before the flood. The Mu continent disappeared thousands of years ago. Of its disappearance there were survivors that migrated and extended towards the four cardinal points. One of these points was the territory that is now Ecuador. The vestiges of this migration; monoliths, petroglyphs, banners, totems, whistles and seals have been found in the region of the Ecuadorian coast. Archaeological resources serve as means for the dating of the existence of a civilization. In this sense, the evidence of the imaginary of existence is generated. This project suggests being exhibited in a museum institution as to the importance of the consequence of space. That is, the possibility of generating work from the archaeological and semantic reinterpretation, represent it in a space whose mission is to generate and care for collections. In turn, a museum is a space that generates collection-evidence decontextualizing the work of its place of origin. Through industrial graphic design, Chak questions the empirical paradigms of archeology, its validation and its relevance in the construction of history and identity. The whole of the proposal is to activate the ancestral genetic / identity memory to which we belong by means of the resignification. Preserve, collect. The reinterpretation from my perception, allows this endurance of the experience and memory of a culture through time in a tangible way.

ÍNDICE

1	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	1
2	JUSTIFICACIÓN.....	1
3	OBJETIVOS.....	3
3.1	Objetivo general	3
3.2	Objetivos específicos	3
4	MARCO TEÓRICO	4
4.1	Antecedentes	4
4.1.1	Mitos y leyendas del continente perdido- El continente perdido de MU	4
4.1.2	Civilizaciones pre incas en el Ecuador (Valdivia).....	6
4.1.3	Comparaciones arquitectónicas, ideológicas, religiosas entre culturas de Asia y África con culturas de América	8
4.1.3.1	Los egipcios y culturas azteca y Teotihuacán	9
4.1.4	Contexto Arqueológico Original (Arqueología de contexto) ...	12
4.2	ASPECTOS DE REFERENCIA (ESTADO DEL ARTE)...	14
4.2.1	Luigi Serafini- Codex Seraphinianus.....	14
4.2.2	Dune- Alejandro Jodorowsky	18
4.2.3	Museo como paradigma Actual. Espacios que generan colecciones	22
4.2.4	Descontextualización Cultural. La veracidad del objeto al ser descontextualizado	24
4.3	ASPECTOS CONCEPTUALES.....	32
4.3.1	Cultura Material como registro de memoria colectiva	32
4.3.2	Cultura Material en la memoria colectiva actual y local.....	33

4.3.3	Poscolonialismo en Relación a la cultura material	36
4.3.4	Arte y postmodernidad	37
5	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	37
5.1	Propuesta.....	37
5.2	Definición de la línea de objetos del proyecto CHAK.....	39
5.3	Moodbord.....	40
5.4	Referentes de diseño	41
5.4.1	Monolitos / Totems.....	41
5.4.2	Petroglifos	42
5.5	Brief	45
5.6	Determinantes.....	46
5.7	Generación de alternativas (bocetos).....	47
5.7.1	Bocetos estudio gráfico.....	47
5.7.2	Bocetos estudio objetos.....	56
5.8	Renders	58
5.8.1	Objetos sólidos- sin signos	58
5.8.2	Objetos sólidos- con signos	59
5.9	Evaluación alternativa	61
5.10	Contexto tentativo donde se ubicara el proyecto	66
5.10.1	Museo de Arte Precolombino Casa del Alabado.....	67
5.10.2	Planos técnicos del espacio.....	69
5.11	Propuesta definitiva.....	72
5.12	Plano técnico – gráfica	74
5.12.1	Grilla de construcción y Áreas de seguridad.....	74
5.13	Plano técnico – diseño de objeto.....	77
5.13.1	Vistas del Objeto (TOTEM).....	78
5.13.2	Significado de los signos en el Totem.....	79
5.14	Plan de producción	82

5.15	Presupuesto	83
5.16	Comunicación estratégica	83
5.17	Propuesta del montaje en sala de exposición	85
6	VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	85
6.1	Validación	86
7	PROTOTIPO / PROPUESTA FÍSICA.....	89
8	CONCLUSIONES	96
	REFERENCIAS.....	97
	ANEXOS	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Logística y producción – Obra Chak.....	82
Tabla 2. Presupuesto / producción - Obra Chak	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Ubicación geográfica de MU.....	5
Figura 2.	Venus de Valdivia - Museo del Alabado	8
Figura 3.	Piramides.....	10
Figura 4.	Relación China Perú.....	11
Figura 5.	Registro y comparaciones Richard Cassaro.....	11
Figura 6.	Registro y comparaciones Dioses de diferentes civilizaciones.....	12
Figura 7.	Escultura Olmeca	13
Figura 8.	Portada del Libro Codex Seraphinianus	14
Figura 9.	Gráficos de del Libro Codex Seraphinianus	15
Figura 10.	Índice del Libro Codex Seraphinianus	16
Figura 11.	Imágenes Libro Codex Seraphinianus.....	17
Figura 12.	Libro Codex Seraphinus	18
Figura 13.	Afiche de la película DUNE de Jodorowsky.....	19
Figura 14.	H. R. Giger en película Dune	20
Figura 15.	Emperador de la Galaxia Padishah Shaddam IV diseñado por Jean “Moebius” Giraud	21
Figura 16.	Fountain.....	29
Figura 17.	Selección de la línea de objetos del proyecto CHAK.....	39
Figura 18.	Collage análisis tipológico de culturas y civilizaciones	40
Figura 19.	Monolitos Valdivia 400 a.C. – 1500 a.C.....	41
Figura 23.	Petroglifos – Referencias tipográficas	42
Figura 24.	La Escritura sumeria.....	43
Figura 25.	La piedra de Larama.....	43
Figura 26.	Estela A, Copan, Honduras (según dibujo de Frederick Catherwood).....	44
Figura 27.	Brief	45
Figura 28.	Determinantes	46
Figura 29.	Bocetos de investigación gráfica	47
Figura 30.	Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 1.....	48
Figura 31.	Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 2.....	49

Figura 32. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 3.....	49
Figura 33. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 4.....	50
Figura 34. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 5.....	50
Figura 35. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 6.....	51
Figura 36. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 7.....	51
Figura 37. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 8.....	52
Figura 38. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 9.....	52
Figura 39. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 10.....	53
Figura 40. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 11.....	53
Figura 41. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 12.....	54
Figura 42. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 13.....	54
Figura 43. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 14.....	55
Figura 44. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 15.....	55
Figura 45. Boceto estudio volumétrico de Tótems 1	56
Figura 46. Boceto estudio volumétrico de Tótems 2.....	57
Figura 47. Boceto estudio volumétrico de Tótems – Análisis estructural.....	57
Figura 48. Render estudio Tótem	58
Figura 49. Render estudio Tótem piramidal.....	58
Figura 50. Render estudio Tótem circular.....	59
Figura 51. Render estudio Tótem con incrustaciones tipográficas	59
Figura 52. Render estudio Tótem piramidal con incrustaciones tipográficas....	60
Figura 53. Selección de tipografía por letra de A – F.....	61
Figura 54. Selección de tipografía por letra de G – L	62
Figura 55. Selección de tipografía por letra de M – P.....	63
Figura 57. Selección de tipografía por letra de Q – V	64
Figura 56. Selección de tipografía por letra de W – Z.....	65
Figura 58. Patio interno museo de arte precolombino Casa del Alabado	67
Figura 59. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado – Ingreso ...	68
Figura 60. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado – Interna	68
Figura 61. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado – Fondo	69
Figura 62. Planos técnicos – Casa del Alabado	69
Figura 63. Planos técnicos corte transversal – Casa del Alabado.....	70

Figura 64. Planos técnicos planta cubierta – Casa del Alabado	70
Figura 65. Planos técnicos patio – Casa del Alabado.....	71
Figura 66. Grilla de construcción y Áreas de seguridad	75
Figura 67. Alfabeto Final.....	75
Figura 68. Aplicación Gráfica (Render).....	76
Figura 69. Plano técnico – diseño de objeto	77
Figura 70. Totem - Lado A.....	78
Figura 71. Significado = Ramó	79
Figura 72. Significado = Ejes	80
Figura 73. Significado = Guia	81
Figura 74. Arte afiche exhibición en MAAC – Guayaquil	84
Figura 75. Área general compartida de Irving Ramó y Felipe escudero - Exposición ‘Ófrenda’	85
Figura 76. Área artista Irving Ramó - Exposición ‘Ofrenda’	85
Figura 77. Diego Velazco analizando primera pieza Chak	88
Figura 78. Tótem propuesta física – Lado 1	89
Figura 79. Tótem propuesta física – Lado 2	90
Figura 80. Tótem propuesta física – Lado 3	91
Figura 81. Tótem propuesta física – Lado 4	92
Figura 82. Tótem propuesta física – Lado 5	93
Figura 83. Tótem propuesta física – Lado 6	94
Figura 84. Tótem propuesta física – Lado 7	95

1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Vivimos en una sociedad cuya identidad esta diluida en un sinfín de metanarrativas, consensos que nos delimitan y nos dicen quiénes somos. Existe una necesidad de generar memoria identitaria real, cuyas raíces se encuentran en las culturas prehispánicas, y por ende, en nuestra memoria genética.

Chak cuestiona estos consensos; los paradigmas occidentales, civilizatorios, museográficos, arqueológicos e históricos, y constituye un universo imaginario con evidencias arquetípicas de una civilización perdida. Contamos con una infinidad de material precolombino que merece ser estudiado y resignificado, en este caso, desde la morfología.

¿Es el lenguaje expresado en objetos gráficos (cultura material) aquello que define a una civilización y construye su identidad?

2 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto guarda su importancia en el valor que le da a los elementos físicos hallados como vestigios y a la semiótica precolombina. La escasa investigación dentro del territorio ha generado vacíos significativos en la conexión que pudieran tener estas piezas con los conceptos presentes. A través de una exhaustiva investigación, el actual proyecto desempolva muchos de esos elementos, y los compara con conceptos contemporáneos para generar una propuesta artística original, pero cargada de conceptos clave para el diseño gráfico, así como para el entendimiento tanto de la comunicación, como del bagaje de arquetipos de culturas ancestrales.

A través del planteamiento de una cultura ficticia y fantástica denominada Chak, nos introducimos en una investigación que brinda aportes a la memoria histórica regional y local. Si bien muchos ya se conocían, se encuentran dispersos. La

incipiente arqueología y la ausencia de instituciones museísticas dejan a la cultura ecuatoriana con varios vacíos históricos que difícilmente se pueden llenar ahora. Con Chak, el ejercicio consiste en levantar una ficción a partir de elementos reales, sin discriminar los pequeños detalles por más místicos que puedan parecer. Chak levanta para el diálogo y el cuestionamiento una serie de elementos de las culturas precolombinas tales como el lenguaje, el uso de utensilios, la construcción de sintagmas basándose en arquetipos, entre otros.

Es así como busca reactivar la memoria genética y la identidad ancestral, amalgamando conocimientos especializados del Diseño Industrial y Gráfico. El resultado es una entrega de respuestas prácticas y orgánicas para el desarrollo de una estética y un sistema de comunicación propio de una cultura del pasado, pero creada en el presente.

Entre algunas de las dificultades de esta investigación / trabajo, ha sido la reticencia del sistema público de museos para exponer piezas representativas y con antecedentes confiables, que puedan servir de referencia de primera mano para conocer la historia del Ecuador previa a la colonización española. Sin embargo, la búsqueda se ha enfocado en tomar detalles que no saltan a la vista siempre, pero que tienen gran valor para la generación de información ficticia y de ficción sin perder sentido.

En este momento de la historia, en Ecuador ha habido una interesante exploración del pasado mestizo, pero también aquello de lo que se ubica previo a la conquista española. Chak es una forma de ver alternativas a la historia y lanza con ello una respuesta a las dudas sobre la historia "oficial" del país contada por libros de historia de investigación vaga. Este proyecto se une a una tendencia válida e importante que habla de la toma de elementos andinos y precolombinos (en este caso de la Costa y la Amazonía también). Como es naturaleza misma del diseño, es capaz de brindar ideas creativas sobre cómo suplir esos vacíos de contenido y reemplazar elementos por otros que le sean más prácticos y útiles al propósito de esta investigación. El arte joven en Ecuador

no tiene reparo en dar su punto de vista y las lógicas contemporáneas de realización, algo que torna a la idea de lo ancestral, como un concepto tremendamente vigente y al que se unen otros de reinterpretación, observación y una crítica a las limitaciones que brinda en este país la arqueología.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Diseñar una línea de objetos relacionado con el proyecto artístico Chak como crítica a la memoria de la cultura material.

Ficción, narración literaria

3.2 Objetivos específicos

1) Identificar los objetos que permitan representar la identidad de una civilización

Objetos de necesidades básicas

2) Establecer los materiales y procesos que puedan ser simulados y replicados para el desarrollo de los productos

Materiales original artesanal- Proceso actual y el proceso ancestral y fusión, envejecimiento.

3) Validar la propuesta desde la semiótica y antropología con expertos

A quien pregunto?

4 MARCO TEÓRICO

4.1 Antecedentes

4.1.1 Mitos y leyendas del continente perdido- El continente perdido de MU

La historia de la humanidad se compone de elementos comprobados que tienen su respaldo científico o de registro. Sin embargo, una parte importante del bagaje histórico de los seres humanos se nutre de elementos que no han sido corroborados, pero que son objeto de teorías y por otro lado, de ficciones, mitos y leyendas alrededor de ellos. La preocupación de la cosmología respecto al orden del universo, encuentra en los mitos, una fuente importante de expresión simbólica y narrativa. De esta manera, los mitos ayudan a establecer valores y aspectos importantes de una cosmovisión. La académica Mary Magoulick, precisa que para mucha gente, los mitos están cargados de un discurso que da razón de varios aspectos de la misma naturaleza humana (Magoulick, s.f.).

Dentro de las teorías de la formación de la Tierra, se encuentran varias posturas con respecto a los continentes existentes antes de la distribución actual del planeta que responden a teorías que se unen a la imaginación y a relatos transmitidos. Cabe mencionar que el hecho de que no hayan sido corroboradas, no implica que estas no hayan sido producto de años de investigación. Es el caso de las teorías relacionadas a los continentes perdidos: Mu y Atlantis. Gran parte de la información tomada para pensar en la posible existencia de estos lugares donde habitó parte de la civilización, se basan en la interpretación y estudio de mensajes incluidos en documentos antiguos.

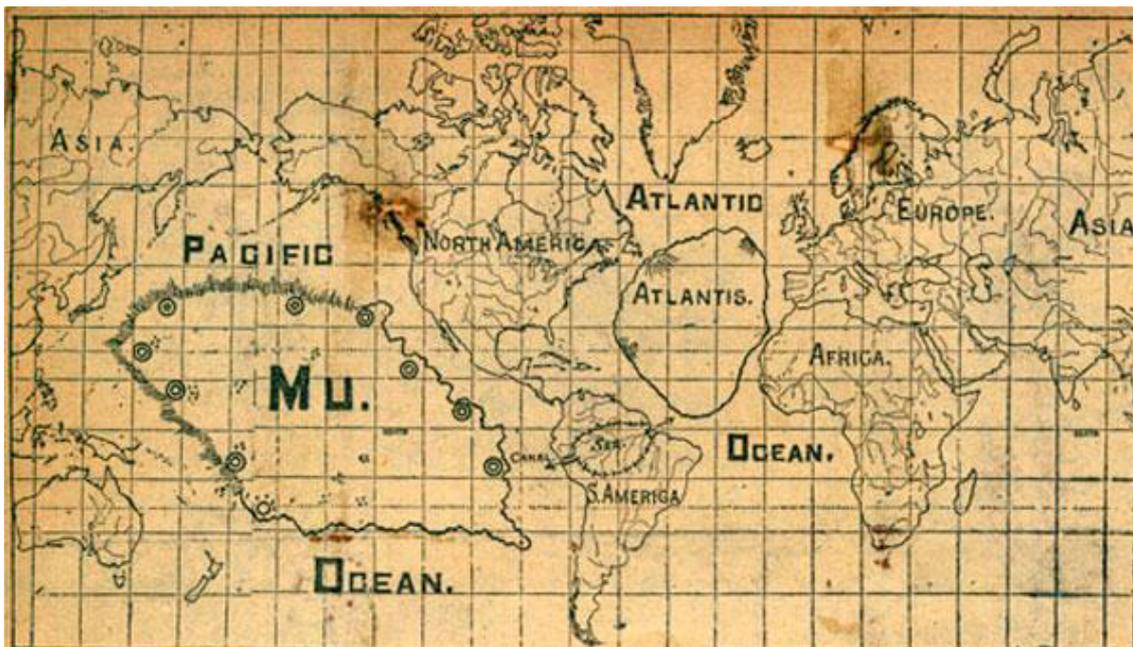


Figura 1. Ubicación geográfica de MU

Tomado de (Churchward, 2001)

Se llama Mu a un continente hipotético ubicado en el Océano Pacífico, que se hundió en el mar por causa de la caída de un asteroide llamado Baal al que le siguió un sismo que llevaría a la destrucción y posterior inmersión de esta gran masa de tierra. La primera vez que alguien habló de Mu, fue a finales del siglo XIX, cuando el viajero Augustus Le Plogeon lo menciona a partir de sus investigaciones realizadas en las ruinas Mayas, en América Central.

Uno de los principales y acérrimos estudiosos de estas áreas que ya no son visibles en la Tierra es el Coronel James Churchward, quien publicó entre varios libros, "El Continente Perdido de Mu". El libro basa sus afirmaciones científicas en antiguas placas que este militar inglés descubrió en India y las descifró junto a un sacerdote del lugar a inicios del siglo XX. Churchward afirma que las placas, que sólo relataban pocos episodios de Mu, podrían haber sido escritas en Birmania o directamente en el continente perdido de Mu, basado en la historia que narra que los Naacal salieron de Birmania hace 15.000 años. De ellas, extrae la hipótesis de que Mu existió entre 30.000 y 50.000 años atrás. Algunos de los temas incluidos en estas placas encontradas se refieren a la creación de

la Tierra y al inicio de la vida. Dada su antigüedad y por sus condiciones, Churchward, generalizó el concepto de que “Mu fue la madre de todas las civilizaciones” (Churchward, 2001, pág. 221).

De acuerdo a este texto, Mu tenía 500 millas de este a oeste y más de 3000 de norte a sur. Está integrado por tres superficies terrestres, incluida una región fértil de tipo tropical. En un valor aproximado, se calcula que habitaron al menos 64 millones de personas, distribuidas en siete ciudades principales. Sobre el nombre del continente, apela lo siguiente:

La forma del escudo es la convencional letra M, una de las letras del alfabeto hierático de Mu. Era su letra simbólica; además, esta letra era su verdadero nombre, ya que el nombre de esta letra se pronunciaba Mu en el lenguaje de esta tierra (Churchward, 2001, pág. 128).

De acuerdo con los investigadores de Mu, este gran continente estuvo ubicado en medio de donde ahora están situadas las islas Hawaii, Fiji, Isla de Pascua, Islas Marquesas, Tonga-Tabu, los Grupos Gilbert y Marshall, el grupo de las Islas Carolina y el grupo de las Islas Cook, entre otras islas menores. Las suposiciones se hacen a partir de la lectura de las placas antes mencionadas, que se han encontrado en más islas que en otras, pero también a partir de fuertes evidencias que nos muestran coincidencias entre los vestigios hallados en estas islas, con los que se asume pertenecían al continente previo a su hundimiento.

4.1.2 Civilizaciones pre incas en el Ecuador (Valdivia)

Valdivia es considerada uno de los asentamientos más importantes del Ecuador precolombino. Su aparición se calcula, fue alrededor del 4000 a.C. y su decadencia se dio hacia el año 1500 a.C., un lapso temporal correspondiente al Periodo Formativo Temprano, según la división arqueológica de Ecuador. Es la cultura más antigua de América dentro de este periodo y la forma de comprobarlo es que fue la primera que trabajó la cerámica (Zevallos Menéndez, Marcos Pino,

& Norton, 2013). Hay quienes colocan a Valdivia como la cultura antecesora de civilizaciones americanas importantes como los Incas, los Mayas y los Aztecas.

Esta cultura le sucede a “Los Vegas”, civilización que habitó la Costa de Ecuador y se expandió desde Manabí hasta la provincia de Santa Elena (Zevallos Menéndez, Marcos Pino, & Norton, 2013). Estaba organizada bajo un orden de tipo tribal, y “la supervivencia del grupo estaba asegurada por relaciones de reciprocidad y lazos de parentesco”.

La utilización de la cerámica en las actividades diarias, hizo que su actividad artesanal y comercial se expandiera, al punto en que su producción de objetos de barro fue pionera en el continente. Algunos investigadores la ubican como “la primera civilización alfarera de América” (Zevallos Menéndez, Marcos Pino, & Norton, 2013). Entre los vestigios que prueban esta cualidad de Valdivia están utensilios como cuencos y ollas, varios de ellos con figuras geométricas como parte de su decoración. Sin embargo, el elemento más llamativo entre las figurillas de barro de esta cultura es la “Venus de Valdivia”, una representación de una mujer de la que se ha encontrado numerosas piezas similares, todas ellas con las características de una mujer, con su parte púbica visible. No se conoce el significado exacto de estas Venus, pero entre las posibilidades se encuentra la relación de los objetos de barro con la fecundidad de la mujer y de la tierra.

El arte fue muy importante para la cultura Valdivia. Con esto, se sabe que los utensilios, finamente detallados, contenían un valor estético y tecnológico (Avilés Pino, s.f.). Más de 20.000 vasijas o potes valdivianos de gran belleza se ha encontrado en excavaciones. Muchos de ellos están decorados con pinturas roja y gris.



Figura 2. Venus de Valdivia - Museo del Alabado

Tomado de (Reino de Quito, s.f.)

Como sociedad, los estudios arqueológicos muestran que tuvieron una gran organización y capacidad de planificar su ciudad. “Habitaron en viviendas multifamiliares de forma ovalada, distribuidas en una conformación urbana con plaza rectangular y plataformas centrales, construidas con materiales perecibles, por lo que no existe vestigios” (Avilés Pino, s.f.). Según el texto Arqueología del Ecuador, del Padre Pedro I. Porras (1987), “La importancia y antigüedad en Real Alto permiten a sus descubridores afirmar que desde aquí arranca la tradición de las altas culturas posteriores de América, que encontraron en el templo-pirámide.

4.1.3 Comparaciones arquitectónicas, ideológicas, religiosas entre culturas de Asia y África con culturas de América

Existen muchas similitudes en campos de investigación y desarrollo que han llevado a pensar a antropólogos y arqueólogos lo cercanas que se encuentran algunas culturas, por más distancia geográfica que las separe. La independencia

en el crecimiento de algunas de estas culturas, junto a teorías incluso relacionadas al origen común en continentes perdidos, abren la puerta para pensar en todas las razones posibles por las que estas civilizaciones se parecen pese a estar separadas por kilómetros de distancia. Se podría analizar con minuciosidad cientos de referencias, sin embargo, este capítulo se centrará en la mención de similitudes principalmente entre civilizaciones relevantes como la egipcia o la china, con otras ubicadas entre Centro América y la región Andina.

4.1.3.1 Los egipcios y culturas azteca y Teotihuacán

En el Egipto temprano, la civilización tenía una religión monoteísta y solo frutas y flores eran objetos de sacrificio, algo que coincide con algunas culturas de América Central, como los aztecas, quienes, si bien no eran monoteístas, tenían los mismos elementos para sacrificio: frutas y flores (Donelly, pág. 73). Pero hay más similitudes con culturas preincaicas peruanas, en las que sí coincide el monoteísmo, así como las creencias asociadas a la inmortalidad del alma y la resurrección.

En el ámbito religioso, las conexiones continúan por el lado de los rituales. En América del Sur, por ejemplo, la construcción de edificaciones con una orientación direccionada coincide con la de los antiguos egipcios. Por más evidente y común que sea notar la presencia de pirámides en este lado del hemisferio, no es un tipo de construcción que se haya descubierto en otros puntos del planeta. Las estructuras piramidales de Teotihuacán en México, fueron levantadas en grupo, en torno a un eje norte-sur. Así lo recalcan Toth y Nielsen en su libro "El poder de la pirámide" (2015, pág. 15) y relacionan con el complejo de pirámides egipcias en el que se encuentran las famosas Keops, Kefrén y Micerino. La razón y consecuente pensamiento para llevar a cabo la construcción de las pirámides se encuentra, en ambos casos, en la importancia que le dieron ambas culturas a la astronomía. La alineación de las pirámides corresponde a una relación matemática con astros como la luna, con los planetas y las estrellas.



Figura 3. Piramides

Tomado de (Cassaro, 2011)

China y Perú

En cuanto a escritura, también hay una similitud hallada en la alfarería y artesanía china, con la de algunas culturas de Perú, entre las que están incluidas la Mochica, la Nazca, y la Inca. Estas civilizaciones peruanas que habitaron el territorio entre los siglos II y VII, es decir en el periodo arqueológico Formativo Superior, dejaron geoglifos, como huellas imborrables. También hay evidencia de esto en artefactos, alfombras y atuendos de vestir con los que podemos encontrar semejanzas.



Figura 4. Relación China Perú

Tomado de (El Comercio, 2015)

De hecho, un científico chino está llevando a cabo pruebas genéticas de los restos de la civilización china antigua, a fin de compararla con los genes de los peruanos, pues traza la hipótesis de que gente de la Dinastía Shang visitó esta zona de Sudamérica alrededor del año 1000 a.C. (Ancient Origins, 5 de enero, 2015)



Figura 5. Registro y comparaciones Richard Cassaro

Tomado de (Cassaro, 2011)

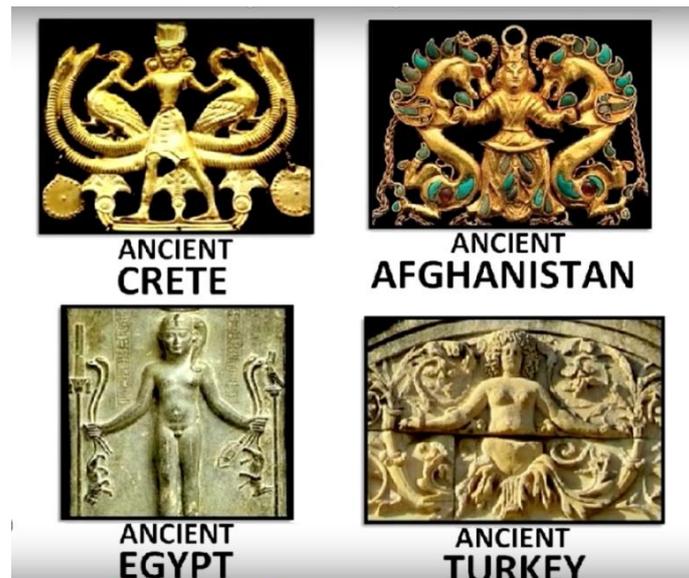


Figura 6. Registro y comparaciones Dioses de diferentes civilizaciones

Tomado de (Cassaro, 2011)

4.1.4 Contexto Arqueológico Original (Arqueología de contexto)

El contexto arqueológico hace referencia a un valor necesario para comprender la importancia de los objetos hallados en zonas específicas y su significado dentro de ese ecosistema. Este término hace referencia al espacio en el que se depositó o se dejó por última vez un objeto tras haber sido usado. En ese sentido, cuando una pieza se encuentra fuera del lugar de origen, su valor se degrada.

Es por eso que el término de desecho o basura puede cambiar según dónde se encuentre el objeto sujeto a esa determinación. Como basura, se puede entender a aquel elemento que “ya no participa en un sistema conductual”.

Se trata de una condición posterior al desecho del elemento, al concluir su vida útil (Schiffer, 1990, pág. 85). Para muchos arqueólogos, la mayoría de los restos reflejan sus lugares de uso en actividades pasadas, cuando no eran considerados desechos. Por eso, para dar sentido al contexto arqueológico, se necesita entender también el aspecto cultural de los procesos al momento del registro arqueológico. Según Schiffer, es una rama poco desarrollada de la

arqueología (pág. 81). Para analizar los objetos, se los somete a un modelo de flujo y con ellos “se visualiza la “historia de vida” o proceso de contexto sistémico para cualquier elemento material. Este modelo explica, la producción de una parte importante del registro arqueológico. Los procesos básicos de este modelo son: obtención, manufactura, uso, mantenimiento y desecho” (pág. 83).



Figura 7. Escultura Olmeca

Tomado de (Pellejero, 2015)

El contexto sistémico por su parte, es “la condición de un elemento que está participando de un sistema conductual”. El contexto arqueológico se encarga de describir aquellos materiales que pasaron por un sistema cultural “y que ahora son los objetos de investigación de los arqueólogos” (pág. 83). Los elementos arqueológicos adquieren valor según la frecuencia de su uso en actividades pretéritas. Por ejemplo, aquellos utilizados en rituales, al ser menos frecuentes, se asume que tendrán una esperanza de vida más prolongada, versus otros elementos del mismo sistema.

La ubicación, entendida como un punto en un sitio, es decir en un sentido muy extendido, es importante para entender el contexto arqueológico. En el contexto sistémico “hay varias ubicaciones espaciales para cada proceso por el que pasa un elemento” (pág. 87).

4.2 ASPECTOS DE REFERENCIA (ESTADO DEL ARTE)

4.2.1 Luigi Serafini- Codex Seraphinianus

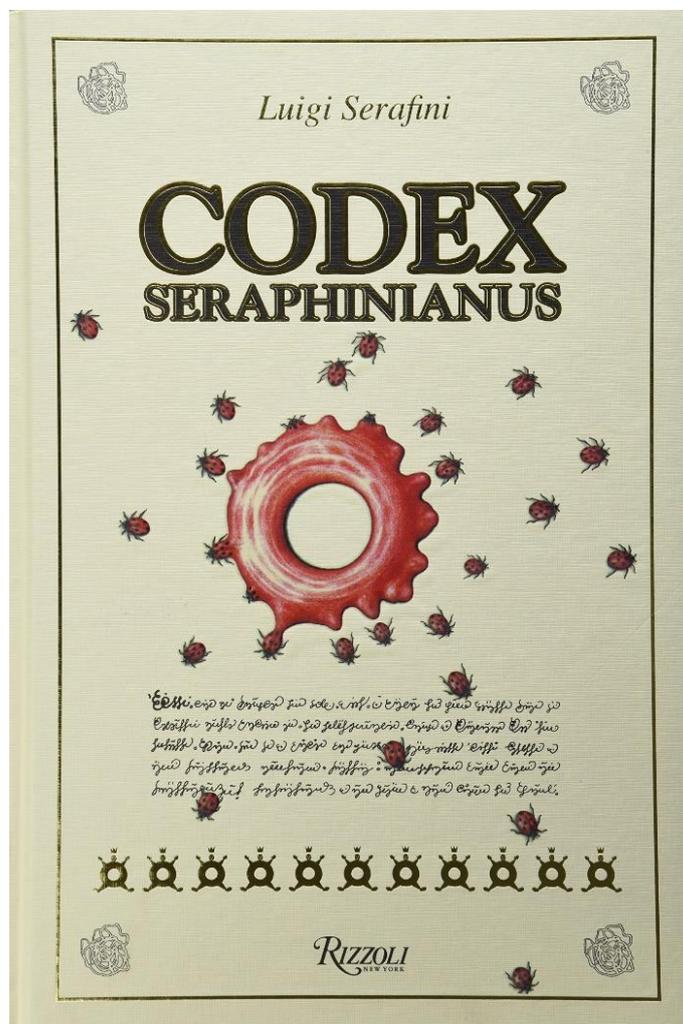


Figura 8. Portada del Libro Codex Seraphinianus

Tomado de (Serafini, 2005)

El Codex Seraphinianus es un libro escrito e ilustrado por Luigi Serafini, artista, arquitecto y diseñador industrial. Fue publicado por primera vez en 1978 y mostró al mundo sus 360 páginas llenas de elementos y seres de un mundo desconocido, cuyos detalles fueron escritos en un lenguaje que aparentemente sólo Serafini puede entender o simplemente no tiene propósito de comunicar con sentido.

El texto ilustra mundos naturales y artificiales, flora, fauna y física. Mientras que en una primera sección los describe con minuciosidad, en una segunda sección trata aspectos de la vida del ser humano. Las ilustraciones parecerían parodias de objetos del mundo real, llevadas a un plano fantástico y surreal. Mientras que algunas dirigen al humor, otras producen extrañeza.

En el mundo que recrea Serafini hay una serie de elementos que sólo podrían pertenecer a este lugar. La flora es extraña, los árboles danzas y hay frutas, como peras que tienen heridas curadas con vendas. Hay árboles que saltan a nadar sincronizados en el río. También hay un capítulo, el número tres, dedicado a describir criaturas raras, todas bípedas, pero que carecen de pies y cabeza. En capítulos como el número cinco, las máquinas arreglan la casa y la limpian y ordenan, otras hacen tareas como tejer, todo en medio de un ambiente lleno de color y brillo. Serafini se da el tiempo para plantear hitos y momentos históricos de este mundo y conjuga en el capítulo ocho elementos y patrones que desarrolla en capítulos anteriores.

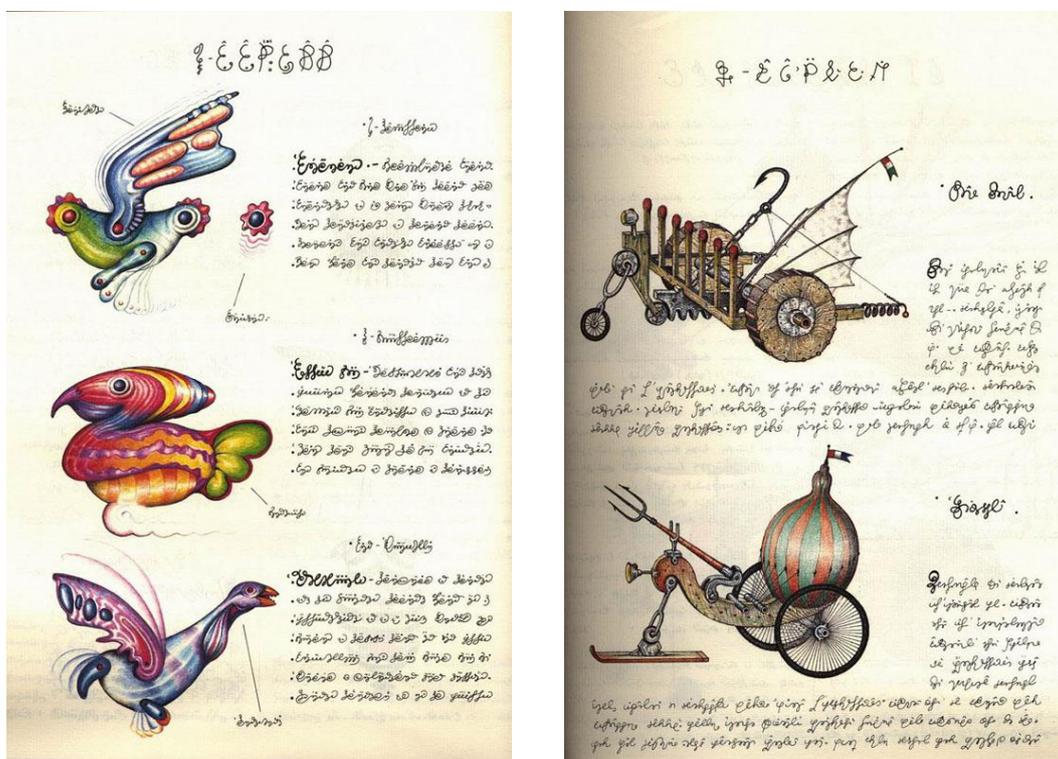


Figura 9. Gráficos de del Libro Codex Seraphinianus

Tomado de (Serafini, 2005)

El capítulo nueve es interesante en tanto muestra un alfabeto con sus lineamientos de gramática. Ahí es cuando nos pone a pensar si realmente es como dice Serafini, un lenguaje hecho para no descifrar o si tiene detrás un significado que será un misterio. Nos queda la incógnita de cuáles son los motivos o las sensaciones que el autor quisiera generar en nosotros. De si hay suficiente crítica o cuestionamiento a la sociedad real que nos dirija a encontrarnos con estos contenidos que se escapan de ella y de su capacidad de entendimiento.

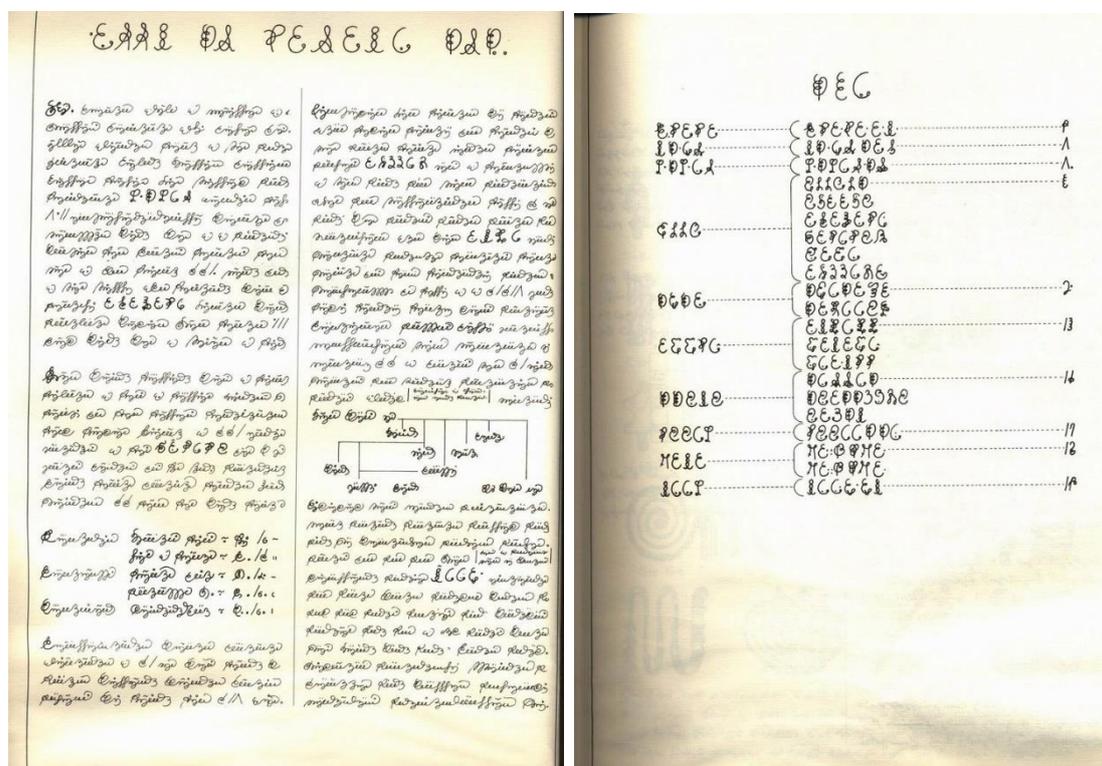


Figura 10. Índice del Libro Codex Seraphinianus

Tomado de (Serafini, 2005)

La filóloga sevillana Candela Vizcaíno, habla del Codex Seraphinianus como una obra que, con humor y juego, nos hace cuestionarnos sobre esa “otra cara de nuestro mundo”, generando una reflexión crítica del lenguaje y de la misma sociedad: “parece salido de la mano de un enajenado que, cual moderno Quijote, nos muestra la realidad del mundo contemporáneo pero distorsionado hasta el paroxismo” (Serafini, 2005). Escrito en forma de manuscrito inentendible,

destapa cuestionamientos sobre por qué razón habría pensado en ese mecanismo para exponer su obra. Vizcaíno lo califica de asémico, refiriéndose con ello, a que “el sentido, como el de los símbolos, no es unívoco” e invita a apelar al inconsciente para ahí hallar conocimientos universales que nos permitan interpretarlo. “Es un intento de comprensión y de sistematización del universo a través de una semántica que responde a una irrealidad. O no. Porque, al estar plasmado en el libro, ya se convierte en plenamente real.”.

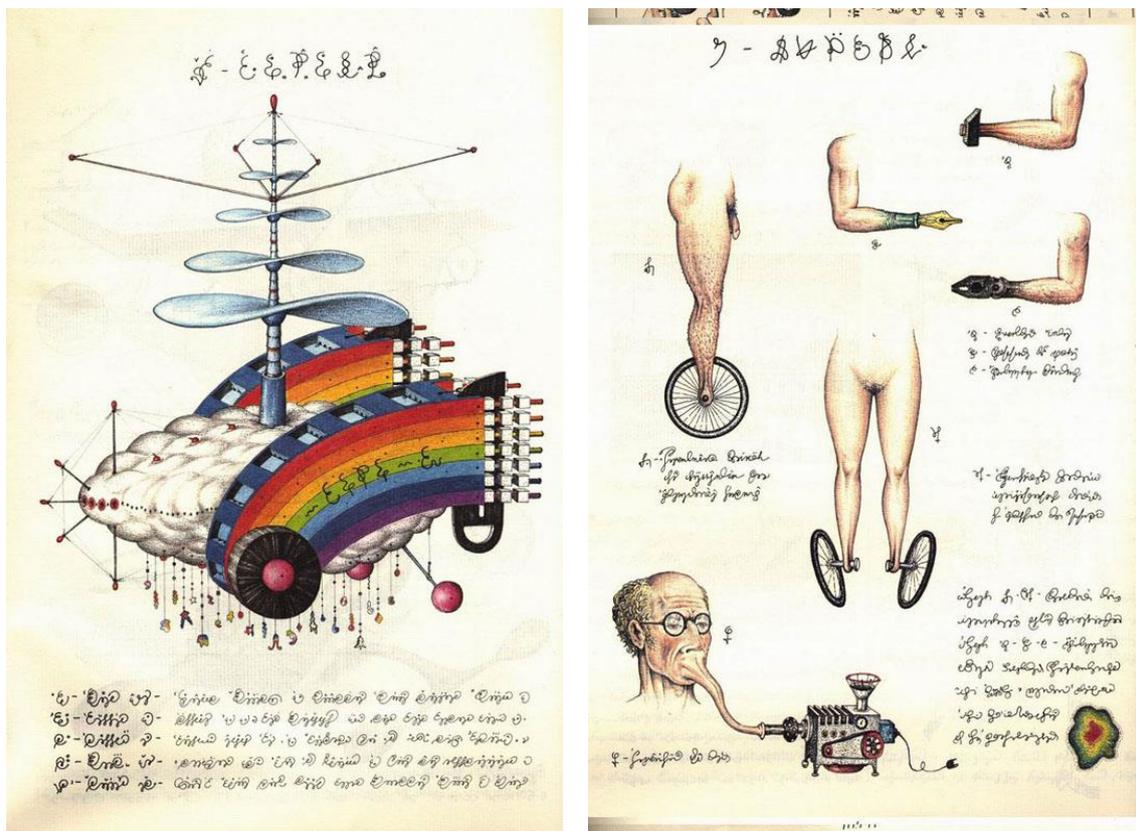


Figura 11. Imagenes Libro Codex Seraphinianus

Tomado de (Serafini, 2005)



Figura 12. Libro Codex Seraphinus

Tomado de (Serafini, 2005)

El Codex Seraphinianus de Luigi Serafini en la edición de Franco María Ricci, Los signos del Hombre. En Candela Vizcaíno. 20 de septiembre de 2016. Extraído el 4 de abril de 2017 (Vizcaino, 2016).

4.2.2 Dune- Alejandro Jodorowsky

Dune no es una película, porque nunca fue realizada. Es una obra cinematográfica que quedó en papel, pero cuya idea madre fue concebida por el artista chileno Alejandro Jodorowsky, basado en la novela Dune, de Frank Herbert, publicada en 1965. Es considerada “la película más influyente de la ciencia ficción”. Esta producción, planeaba incluir en su equipo creativo a artistas que pudieran mostrar con su propuesta el mundo de ficción lleno de naves gigantes y viajes a través del espacio. Moebius, Chris Foss y H.R. Giger fueron parte de los convocados por Jodorowsky para realizar esta película. También,

entre su elenco de potenciales actores, habían incluido a personas como Orson Wells, Mick Jagger y Salvador Dalí.

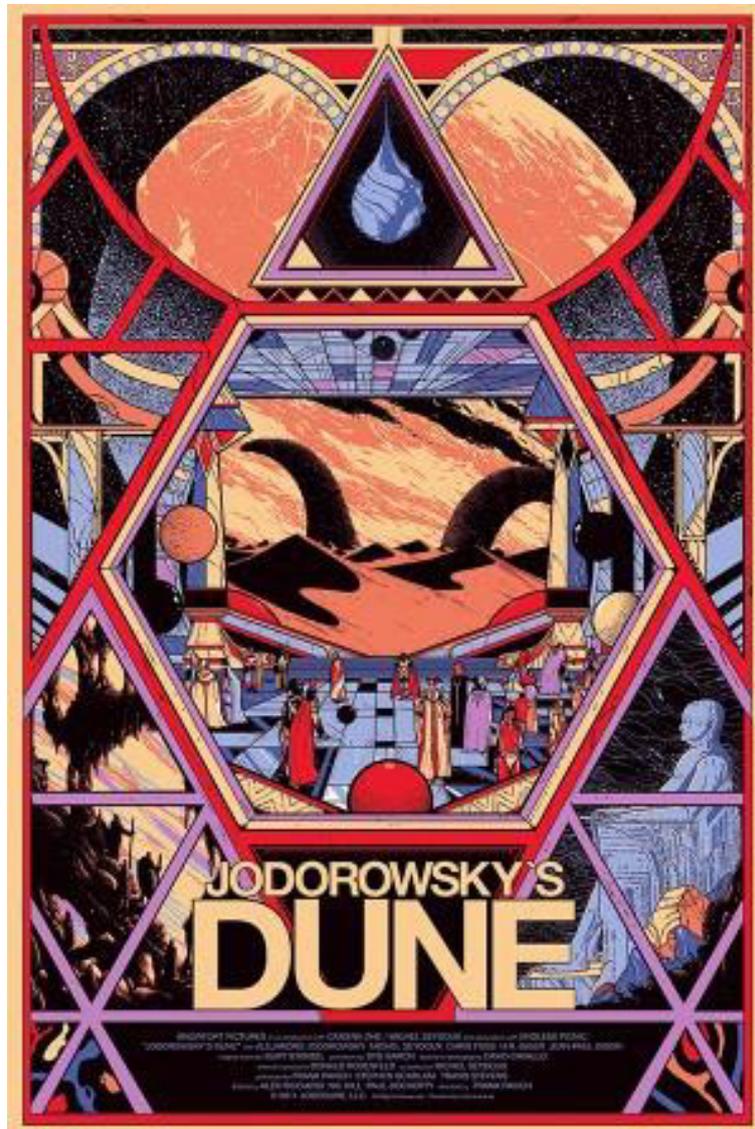


Figura 13. Afiche de la película DUNE de Jodorowsky

Tomado de (Jodorowsky)

De acuerdo al sitio Hipertextual, el equipo trabajó el proyecto por cinco años. El concepto se quedó en tres mil dibujos donde se detalla desde las posiciones de cámara, diálogos, hasta detalles estéticos de cómo se debía ver Dune, todo dibujado por Moebius. Giger, que no había trabajado en cine antes, años más tarde, realizó al monstruo de Alien (Jodorowsky, 2015).



Figura 14. H. R. Giger en película Dune

Tomado de (Giger, 2013)

Con Moebius a bordo, Jodorowsky contrató para hacer los diseños de las naves al ilustrador británico Chris Foss, quien ya era reconocido por sus portadas de libros de ciencia-ficción y sus vehículos estelares del tamaño de ciudades. Foss también se sumó sin objeciones. Más tarde y por consejo de Salvador Dalí, Jodorowsky se conectaría con un oscuro y sombrío pintor suizo, por entonces desconocido, llamado HR Giger, quién aportaría su original y perturbador concepto “biomecánica” a la estética de la película.

La idea de Jodorowsky era que, más allá de lo que pudieran hacer cooperativamente los integrantes del equipo, cada una de las facciones o casas en pugna en el universo de Dune llevara la marca estética de un artista en particular. Así, Chris Foss fue el encargado de diseñar los lujosos palacios imperiales -geométricos, gigantescos y extrañamente orgánicos-, mientras que HR Giger crearía el mundo de los perversos barones Harkonnen, llenos de aristas sadomasoquistas, voluptuosos y sexuales.

A la salida del encuentro, fue al cine a ver una película de ciencia-ficción de bajo presupuesto -Dark Star (John Carpenter, 1974)- y quedó impactado con sus efectos. El responsable era ideal: un joven melencólico y medio hippie que además escribía bien, llamado Dan O'Bannon. Otro guerrero espiritual en la nómina.

A la hora de elegir el elenco, Jodorowsky, que generalmente había protagonizado sus películas anteriores, prefirió pensar en presencias antes que en habilidades histriónicas, escogiendo personajes por su aura o utilizando el tarot.

Fue así que se le metió en la cabeza que el emperador galáctico debía ser interpretado por Salvador Dalí, lo que lo llevó a una negociación delirante, ya que Dalí pretendía ser el actor mejor pago de la historia del cine. Al final llegaron a un acuerdo por el cual se le pagaría 100.000 dólares por cada minuto que apareciera en pantalla, pero sólo aparecería durante tres minutos.



Figura 15. Emperador de la Galaxia Padishah Shaddam IV diseñado por Jean “Moebius” Giraud

Tomado de (Uruloki, 2012)

Pero el principal papel protagónico lo reservó para su hijo mayor, Brontis, quien al comienzo del proyecto tenía apenas 11 años y a quien su padre hizo entrenar no en la actuación, sino en diversas artes marciales, intentando, más que convertirlo en alguien capaz de interpretar al personaje, en alguien similar al personaje (Jodorowsky, 2015).

4.2.3 Museo como paradigma Actual. Espacios que generan colecciones

Cuando hablamos del museo como institución, que bajo la luz de los tiempos modernos, ha variado su estructura; debemos comenzar por definir el siguiente aspecto; el museo hoy día dista mucho, no sólo de su antecesor el Gabinete de Curiosidades, en donde las piezas se agolpaban sin orden ni catalogación, sino también de esa otra función en donde se concebía como el clásico santuario anquilosado y endógeno que únicamente establecía dataciones históricas que no desbordaban los límites estrechos de las paredes de la institución museística.

Hablar por tanto del museo como paradigma actual, invita a hacerlo desde varias perspectivas y desde la multiplicidad de las estructuras del propio museo como institución cambiante. De ahí que debemos aclarar que la constitución de un paradigma nuevo, relacionado con la función contemporánea del museo, pasa por varios aspectos, que a su vez son moldeados por una sociedad cada vez más espectacular y espectacularizante.

Bajo estas premisas debemos hablar sobre un nuevo museo hoy, que ha sufrido cambios en su clásica estructura museográfica, arquitectónica¹ y social. Desde el punto de vista del diseño y montaje de exposiciones, la concepción moderna se mueve hacia aspectos claves como el carácter móvil, itinerante e interactivo

¹ Sobre la cuestión del museo moderno como paradigma arquitectónico en donde se genera un nuevo espacio que debe cumplir con ciertas y determinadas características acorde, primero a los nuevos procesos de circulación y consumo de la obra de arte y luego a las nuevas funciones sociales del museo sugerimos consultar la Tesis Doctoral de la arquitecta Ángela Baldellou Plaza, que lleva por título "El museo ante un cambio de paradigma. Del tipo al logotipo". Defendida en Madrid en el año 2014, en donde la autora hace un análisis acerca de los museos actuales y su arquitectura.

de las colecciones institucionales, que ya no se conciben como patrimonio inamovible del museo sino que comienzan a circular, no sólo por el propio museo, sino también por otras instituciones de igual carácter. De modo que esta movilidad de las obras de la institución museística, también genera cambios en aspectos prácticos de las exposiciones, como el tipo de montaje a utilizar, los medios y recursos que se necesitan para movilizar este patrimonio (en el caso de que la colección salga al exterior) y una serie de aspectos vinculados a esta cualidad móvil que asume el museo moderno.

En lo relacionado con la misión social del museo², hablamos fundamentalmente de una nueva visión y misión lúdico – educativa, que se plantean los museos hoy día y que tiene que ver con la manera en que estos se proyectan para con la sociedad y/o comunidad en la que se encuentran enclavadas estas instituciones. De ahí que hablemos del museo como gabinete de educación, en donde a través de espacios interactivos que promueven charlas, talleres, publicaciones de catálogos y boletines, ciclos de conferencias y visitas organizadas, se aprende acerca de diversos aspectos de la vida y la cultura en sentido general y fundamentalmente se adquiere una responsabilidad para con el patrimonio cultural.

Estos aspectos hacen que los museos dejen de ser vistos con ese lastre de lugares sacrosantos y aburridos y comiencen a generar espacios de intercambio que formen conocimiento y además la idea de que las colecciones atesoradas en los fondos de estas instituciones pueden ser puestas al servicio de otras instituciones y viceversa. Con ello estamos abogando por un museo dinámico y por la re funcionalización de estas colecciones en nuevos espacios que pueden aportar sentidos simbólicos otros.

² Para una mayor información sobre este aspecto consultar el texto de Isaac Byron, titulado "*Museología y Museografía*", fundamentalmente los temas 8: "Diseño y montaje de exposiciones"; 9: "Misión cultural y educativa del Museo y 10: "Difusión y comunicación en el museo". De igual manera es interesante el análisis que hace María Laura Mendoza en su texto "*Museo y ocio. Nuevos paradigmas para el museo del siglo XXI*" en donde se debaten las formas en que las instituciones museísticas interactúan con el público, convirtiéndose en espacios para el disfrute interactivo, en dependencia de las exigencias del tipo de público que se asume.

En tal sentido podemos aseverar que el paradigma actual del museo tiene mucho que ver con los tiempos que corren y con las instancias del arte, fundamentalmente en la época de la posmodernidad, de ahí que podamos definir una cierta complejidad en el panorama del museo hoy día; complejidad que está enmarcada, no sólo en sus funciones polifacéticas y su impronta sociocultural en un contexto territorial e ideológico determinado; sino también en el sistema del arte contemporáneo que genera y legitima una gran variedad de colecciones imponiendo verdaderos retos museográficos en virtud de un proceso creativo conceptual, ambiguo y extremadamente variable. De ahí que podamos decir que las instituciones museísticas en la actualidad pueden definirse como espacios multifacéticos que coadyuvan al aprendizaje y la educación y no necesariamente debe estar constreñido entre las paredes de un edificio, para catalogarse como tal.

4.2.4 Descontextualización Cultural. La veracidad del objeto al ser descontextualizado

Museo como paradigma actual. Espacios que generan colecciones.

Cuando hablamos del museo como institución, que bajo la luz de los tiempos modernos, ha variado su estructura; debemos comenzar por definir el siguiente aspecto; el museo hoy día dista mucho, no sólo de su antecesor el Gabinete de Curiosidades, en donde las piezas se agolpaban sin orden ni catalogación; sino también de esa otra función en donde se concebía como el clásico santuario anquilosado y endógeno que únicamente establecía dataciones históricas que no desbordaban los límites estrechos de las paredes de la institución museística.

Hablar por tanto del museo como paradigma actual, invita a hacerlo desde varias perspectivas y desde la multiplicidad de las estructuras del propio museo como institución cambiante. De ahí que debamos aclarar que la constitución de un paradigma nuevo, relacionado con la función contemporánea del museo, pasa por varios aspectos, que a su vez son moldeados por una sociedad cada vez más espectacular y espectacularizante.

Bajo estas premisas debemos hablar sobre un nuevo museo hoy, que ha sufrido cambios en su clásica estructura museográfica, arquitectónica³ y social. Desde el punto de vista del diseño y montaje de exposiciones, la concepción moderna se mueve hacia aspectos claves como el carácter móvil, itinerante e interactivo de las colecciones institucionales, que ya no se conciben como patrimonio inamovible del museo sino que comienzan a circular, no sólo por el propio museo, sino también por otras instituciones de igual carácter. De modo que esta movilidad de las obras de la institución museística, también genera cambios en aspectos prácticos de las exposiciones, como el tipo de montaje a utilizar, los medios y recursos que se necesitan para movilizar este patrimonio (en el caso de que la colección salga al exterior) y una serie de aspectos vinculados a esta cualidad móvil que asume el museo moderno.

En lo relacionado con la misión social del museo⁴, hablamos fundamentalmente de una nueva visión y misión lúdico – educativa, que se plantean los museos hoy día y que tiene que ver con la manera en que estos se proyectan para con la sociedad y/o comunidad en la que se encuentran enclavadas estas instituciones. De ahí que hablemos del museo como gabinete de educación, en donde a través de espacios interactivos que promueven charlas, talleres, publicaciones de catálogos y boletines, ciclos de conferencias y visitas organizadas, se aprende acerca de diversos aspectos de la vida y la cultura en sentido general y fundamentalmente se adquiere una responsabilidad para con el patrimonio cultural.

³ Sobre la cuestión del museo moderno como paradigma arquitectónico en donde se genera un nuevo espacio que debe cumplir con ciertas y determinadas características acorde, primero a los nuevos procesos de circulación y consumo de la obra de arte y luego a las nuevas funciones sociales del museo sugerimos consultar la Tesis Doctoral de la arquitecta Ángela Baldellou Plaza, que lleva por título “El museo ante un cambio de paradigma. Del tipo al logotipo”. Defendida en Madrid en el año 2014, en donde la autora hace un análisis acerca de los museos actuales y su arquitectura.

⁴ Para una mayor información sobre este aspecto consultar el texto de Isaac Byron, titulado “*Museología y Museografía*”, fundamentalmente los temas 8: “Diseño y montaje de exposiciones”; 9: “Misión cultural y educativa del Museo y 10: “Difusión y comunicación en el museo”. De igual manera es interesante el análisis que hace María Laura Mendoza en su texto “*Museo y ocio. Nuevos paradigmas para el museo del siglo XXI*” en donde se debaten las formas en que las instituciones museísticas interactúan con el público, convirtiéndose en espacios para el disfrute interactivo, en dependencia de las exigencias del tipo de público que se asume.

Estos aspectos hacen que los museos dejen de ser vistos con ese lastre de lugares sacrosantos y aburridos y comiencen a generar espacios de intercambio que formen conocimiento y además la idea de que las colecciones atesoradas en los fondos de estas instituciones pueden ser puestas al servicio de otras instituciones y viceversa. Con ello estamos abogando por un museo dinámico y por la re funcionalización de estas colecciones en nuevos espacios que pueden aportar sentidos simbólicos otros.

En tal sentido podemos aseverar que el paradigma actual del museo tiene mucho que ver con los tiempos que corren y con las instancias del arte, fundamentalmente en la época de la posmodernidad, de ahí que podamos definir una cierta complejidad en el panorama del museo hoy día; complejidad que está enmarcada, no sólo en sus funciones polifacéticas y su impronta sociocultural en un contexto territorial e ideológico determinado; sino también en el sistema del arte contemporáneo que genera y legitima una gran variedad de colecciones imponiendo verdaderos retos museográficos en virtud de un proceso creativo conceptual, ambiguo y extremadamente variable. De ahí que podamos decir que las instituciones museísticas en la actualidad pueden definirse como espacios multifacéticos que coadyuvan al aprendizaje y la educación y no necesariamente debe estar constreñido entre las paredes de un edificio, para catalogarse como tal.

Descontextualización Cultural. La veracidad del objeto al ser descontextualizado.

Una cuestión que hace que se problematice la función del museo como ente cultural y educativo tiene que ver precisamente, con los procesos de descontextualización que sufren los objetos al ser sacados de sus entornos naturales para ser llevados a las salas de las instituciones museísticas. Este proceso deja mucho que problematizar, máxime cuando estos objetos son

arrancados, o sería mucho más idóneo decir deculturados⁵, de aquellos ambientes en donde funcionan simbólicamente bajo los signos de una semiosfera⁶ que les da sentido, en determinados entornos y bajo ciertas prácticas socioculturales, propias de aquellos lugares de origen en donde han permanecido hasta su extracción.

La verdad dentro del museo y la noción del ready-made.

Una de las teorías que trata el proceso de la descontextualización en el arte es la del Ready Made, esta noción planteada por el artista francés Marcel Duchamp, refiere la re contextualización de objetos funcionales de la cultura (urinario; porta botella; rueda de bicicleta) que son colocados en contextos de circulación artística, elevándolos a la categoría de obra de arte. Duchamp establece con esta acción uno de los conceptos más revolucionarios del arte actual, que argumenta lo siguiente: el arte no es la obra en su ejecución clásica y formal sino el gesto del artista y su intervención en cualquier objeto ya sea creado o no por él. Sin embargo, según el arquitecto e historiador del arte español Javier Maderuelo:

... el efecto de aquella decisión de descontextualizar un objeto cotidiano trajo consecuencias inesperadas, por ejemplo, el que hoy se contemple con ojos estéticos en un museo cualquier objeto funcional de uso cotidiano. No

⁵ Entendemos el término “deculturación” bajo los presupuestos del Antropólogo Cubano Fernando Ortiz, quien al elaborar su teoría de la transculturación desglosa dos procesos; el de deculturación que quita o arranca la cultura de origen y el de aculturación, que impone sobre esa cultura otra dominante. En este caso el término puede ilustrar muy bien el proceso que sufren estos objetos cuando pasan de su estado socio-simbólico natural al estado socio-simbólico del museo, generándose una especie de palimpsesto cultural en donde se sobrescriben los significados de un contexto sobre el del otro.

⁶ El concepto semiosfera fue acuñado por el semiólogo luri Lotman para definir el espacio semiótico (o sea el espacio de significados) en que significan los fenómenos u objetos. Entender la semiosfera para Lotman es fundamental para realizar el proceso de la semiosis, o sea de la interpretación. De modo que estamos hablando que estos objetos que son extraídos de su entorno o semiosfera natural deben asumir una nueva red de sentidos y significados, en este caso los del museo y comenzar a funcionar bajo una nueva semiosfera que definitivamente no tiene nada que ver con la anterior. Y es en este sentido que nos preguntamos: ¿qué sucede con las lógicas naturales de estos objetos al ser sometidos a las lógicas propias del museo?

me refiero ahora a los actos neodadaístas que proponen como obra de arte una plancha o un aspirador, sino al vaso campaniforme o a la punta de flecha neolítica que se exhiben en los museos arqueológicos (Maderuelo, 2000)

Lo que propone Maderuelo es interesante, pues constituye una crítica a los procesos internos de los museos analizados bajo la lógica dadaísta. Si bien es cierto que Duchamp propone una descontextualización, esta no tiene las mismas implicaciones que los procesos que se llevan a cabo dentro del museo, pues como aclara muy bien Maderuelo, objetos que han sido históricamente utilizados con fines pragmáticos o de culto, se exhiben con esa mirada estética que en sus principios no poseían.

Apoyándonos en esta reflexión, podemos mirar dentro del museo con una visión un poco más aguda e inquisitiva para con sus colecciones, basados en este proceso de descontextualización y recontextualización que constituye una verdadera dicotomía que genera muchas interrogantes a la hora de evaluar el papel social que cumple el museo como institución. Pues los objetos que engrosan las colecciones en dichos sitios también han sido sacados de sus entornos naturales y refuncionalizados en el ámbito simbólico del museo. Y en este sentido cabe añadir que también los lugares (arqueológicos o no) de donde se extraen estos elementos sufren alteraciones que afectan no solo su naturaleza, sino también el ámbito de sentidos y significados propio del lugar. Ahora bien, se impone una pregunta crucial en este aspecto y tiene que ver con las consecuencias socio-simbólicas de este acto.



Figura 16. Fountain

Tomado de (Duchamp, 1917)

Otra arista desde la que se puede enfocar la noción de *Ready Made* en los contextos del museo es la referida a la falsificación, piratería o copia de la obra arqueológica y/o artística, este aspecto podemos observarlo desde dos puntos importantes, primero las reproducciones clandestinas que se hacen destinadas a las a los mercados tradicionales (en ocasiones clandestinos) y las que se generan al interior del propio museo como estrategia comercial y de ventas.

En este sentido podemos decir que la acción de objeto encontrado que propone Duchamp crea un ambiente propicio para reproducir obras (arqueológicas y artísticas) a partir del original e introducirlas en el mercado, creando un verdadero contrabando en este sentido, pues cientos de miles de copias (a menudo burdas y mal hechas) de estos objetos arqueológico y/o artísticos se encuentran por doquier y son adquiridas como elementos tangibles de una determinada cultura. Ni nada por el estilo; sino más bien apropiaciones con fines estéticos, lo cierto es que la artesanía (o souvenir) vendida en el mercado carece del aura intrínseca que nos trasmite la pieza original.

Siendo así muchas personas prefieren comprar estas piezas por fuera, llevarlas a sus casas y ahorrarse la visita al museo, porque además estas reproducciones cuestan el doble o el triple cuando se comercializan dentro del espacio de la

institución museística. De alguna manera este hecho genera una sustitución simbólica que trae consigo ciertas y determinadas consecuencias como por ejemplo la implantación en el imaginario visual de la copia por la pieza original, lo cual implica una desacralización del objeto y genera un pseudo consumo histórico – artístico que construye un conocimiento falseado sobre la base de algo que no es real. Y si bien en la posmodernidad la copia ya no implica plagio,

Muchos de los objetos (fundamentalmente de colecciones arqueológicas) gracias a su conversión en entes museables, asumen un aspecto de contemplación estética que deja atrás todo el universo simbólico y pragmático que poseía en su entorno natural, para asumir esta nueva función que además de la ya mencionada observación (pues dentro del museo se convierten en elementos de observación y valoración) debe también obedecer a las lógicas clasificatorias y archivísticas de estos ambientes, convirtiéndose en parte de un inventario seriado. Además de esto al engrosar las colecciones de una entidad museística dichos objetos (o cualquier elemento que se exponga) pierden la esencia de sus referencias culturales de origen; un ejemplo clásico es el Arte Prehistórico (dígase americano o europeo) el cual es valorado como un tipo particular de creación artística, cuando en realidad sus bases eran más funcionales y rituales que creativas. Y aunque este elemento haya sido aclarado por los historiadores, en la memoria colectiva se sigue identificando este fenómeno como artístico.

Podemos hablar de otra consecuencia crucial en este sentido y es la que aborda el tema de la visión colonial o eurocéntrica en la institución museística, este aspecto puede ser abordado desde dos aristas: primero; el museo como ente que legitima un discurso museológico propio de occidente y segundo la visión colonial con que nos son presentas y legitimadas las piezas. En este sentido podemos hablar de una lógica a través de la cual las cosas parecen lo que no son y ello ocurre con frecuencia dentro del museo, puesto que muchas veces las fichas técnicas, únicamente arrojan un puñado de datos, que no abarcan la

extensión simbólica ni funcional de la pieza, reproduciendo patrones de datación que cosifican al objeto y dejan de lado su arista sociocultural de origen.

En tal caso cabría preguntarse qué estamos consumiendo en los museos; y la pregunta por si sola genera una serie de problemáticas que deconstruyen la imagen social de esta institución, pues ponen en duda la veracidad del conocimiento que allí se gesta. Si a esto sumamos que esta percepción está direccionada desde códigos impuestos, que guían nuestra mirada y valoración de los objetos por asociaciones ambiguas que generan y cristalizan ideas erróneas acerca de aspectos históricos y culturales; confrontamos una situación real en donde se marca de manera negativa, la forma en que los sujetos nos apropiamos gnoseológica y simbólicamente de nuestra cultura. Esto nos lleva ante el museo con dos cuestionamientos álgidos: Institución que legitima conocimiento verdadero o institución que legitima colecciones desde una visión colonial que genera una identidad falsa.

Si bien lo que hace la descontextualización dadaísta es someter estos objetos a una especie de ambigüedad simbólica que gravita entre dos aguas (el contexto práctico utilitario de su origen y la connotación que le otorga la elección del artista para que figure en un circuito de legitimación artística); en el caso de los museos la descontextualización de estas piezas sacadas de su entorno, genera también una ambigüedad sospechosa sobre las mismas, ya que son catalogadas, organizadas y expuestas siguiendo las dinámicas propias de la institución museística y estableciendo una cierta “simulación”⁷ de su entorno natural (en algunos casos), que nunca llegará a abarcar la veracidad del contexto de origen. Pues, fundamentalmente en los museos arqueológicos, las piezas se encuentran en anaqueles seguros, pero aislados y fríos, marcando esa nueva naturaleza museística –contemplativa y estética de una pieza, que en la mayoría de los casos, fue concebida para ser usada de una manera mucho más práctica.

⁷ Introducimos la noción de simulación para entender el proceso que ocurre una vez que la pieza es sacada de su entorno natural y se inscribe en el espacio del museo en donde es datada; catalogada y clasificada para luego ofrecer una explicación que intenta simular sus funciones originarias.

Precisamente hemos hecho hincapié en los museos arqueológicos, porque a nuestro juicio, estas instituciones son las que más sufren los embates de estos procesos de recontextualización al ser la pieza arqueológica un misterio mayor por la distancia en el tiempo de sus contextos. De modo que el único referente a este asunto que puede conservar alguna traza de información sobre la otrora función de las piezas es el mismo es el mismo sitio arqueológico y no el museo.

4.3 ASPECTOS CONCEPTUALES

4.3.1 Cultura Material como registro de memoria colectiva

Al hablar de cultura material, es posible encontrar varias teorías sobre el tema. Bien lo dice Ismael Sarmiento Ramírez en “Anales del Museo de América”: “todavía en la actualidad, no podemos hablar de una definición nominal, digamos de consenso, que dé cuenta brevemente y de manera adecuada de lo que significa la expresión cultura material o «civilización material»” (1988: 118). Lo que sí se puede hacer es partir por recurrir a ciertas líneas de pensamiento que pueden ser útiles a este estudio. Algunas ciencias sociales han encabezado la investigación de este término, pero se tomará dos que responden a la necesidad de hablar de memoria de la cultura material. Por un lado, la antropología, ciencia que se encarga de estudiar la realidad y naturaleza del ser humano a través de un enfoque holístico de la historia y sus acontecimientos a lo largo de la misma, y por otro, la arqueología o ciencia de los objetos.

Si tomamos como referencia la definición que hacen Hunter y Whitten de la cultura material, nos encontramos con que es “toda expresión tangible de los cambios producidos por los humanos al adaptarse al medio biosocial y en el ejercicio de su control sobre el mismo”. (Hunter y Whitten 1981: 201 en Anales del Museo de América de Sarmiento Ramírez pág. 5). De esa forma, hacen referencia a la existencia humana que, lejos de encontrar su sentido tan solo en la satisfacción de sus necesidades básicas, se enriquece de necesidades que sobrepasan el simple instinto de supervivencia, y es la cultura material la que “por más simple que sea, refleja otros intereses y aspiraciones”.

Todos los objetos que conforman la cultura material son consecuencias, ideas que han llegado a concretarse. Al repetirse, generan técnicas para la fabricación de éstas, su intercambio y su transformación y de ello devienen la tecnología, utilizada en pos de optimizar esos procesos. De eso, decimos que "[l]a relación entre la capacidad tecnológica y la naturaleza y alcance del inventario material de una sociedad pueden parecer obvias, pero no debe ignorarse que la tecnología conforma asimismo la estructura social del grupo y fija su dimensionalidad y desarrollo cultural". (Hunter y Whitten 1981: 201 en Anales del Museo de América de Sarmiento Ramírez pág. 5). Tenemos por cultura una gama inmensa de manifestaciones que incluyen desde sistemas de intercambio, adornos, obras de arte, indumentaria, e incluso algunos otros que llegarían a ser menos visibles, pero igual de cambiables, como los medios de transporte, los medios de generación de alimentos, por citar dos ejemplos.

Sin embargo, al estudio presente, le corresponde encontrar una aproximación más específica de la cultura material, una que se acerque a la arqueología. Desde ese lugar, encaja aquella definición que da justamente Gasiorowki, arqueólogo, quien la define como "el conjunto de grupos de actividades humanas que responden a una finalidad consciente y poseen un carácter utilitario, realizado en objetos materiales" (Gasiorowki en Anales del Museo de América de Sarmiento Ramírez pág. 6). Al darle esa naturaleza y lineamiento como artefacto, es decir como objeto fabricado, interesa a este estudio, sin embargo, es preciso también reconocer el valor simbólico de dichos artefactos, algo que Gasiorowki no considera. Todo lo contrario, los objetos de arte y los objetos de culto quedan por fuera de su campo de estudio.

4.3.2 Cultura Material en la memoria colectiva actual y local

Debemos comenzar estas reflexiones teóricas teniendo en cuenta un concepto importante que maneja el proyecto Chak y es precisamente el de cultura material, precisamente se ha elegido este constructo como punto álgido de estas páginas porque la gran esencia de nuestro proyecto pasa por la idea del objeto; o sea; la

cosificación de un fenómeno (en nuestro caso una cultura) a través de un ente material que construye y significa elementos culturales como la memoria y la identidad. Por ende estamos hablando de una cultura de objeto, ya que precisamente el propósito primordial de Chak es generar un imaginario colectivo ficcionado a través de la construcción de objetos, teniendo en cuenta una función primordial de estos últimos, y es aquella que los presenta como entes que legitiman realidades y articulan o construyen identidades y memorias colectivas o personales, basadas en una ficción, que a su vez es introducida por la cualidad material de este objeto y su consiguiente existencia física.

En este sentido nuestro Proyecto Chak está queriendo reforzar, cómo nuestra cultura actual es esencialmente material, objetiva y pragmática, estimando en gran medida la cosificación de los fenómenos culturales y construyendo identidades y memorias desde lo objetual. Precisamente Chak está encaminado a generar una cultura material ancestral de ficción (y por ende un imaginario ligado a ella) a través de objetos salidos de la invención; o sea, estamos hablando de generar vestigios arqueológicos irreales e introducirlos en las instituciones museísticas con el fin de cuestionar la supuesta veracidad de los objetos que atesoran estos lugares, desde los cuales se construye una identidad social, histórica y cultural.

Lo arriba planteado nos permitirá desafiar el cómo la historia ha cifrado secularmente un conocimiento en ciertas piezas, descontextualizándolas, piezas sobre las que muchas veces no se tiene una información originaria sino construida y supuesta. Teniendo esto como base nuestro proyecto propone (como se ha acotado arriba) construir una cultura material a través de creación de objetos arqueológicos salidos de la ficción y que constituyen vestigios de una antigua civilización, a través de este acto pretendemos incidir en las mentalidades generando memoria, conocimiento e identidad en las personas. Con ello pretendemos introducir un cuestionamiento que va dirigido a los museos como instituciones que construyen identidad desde supuestos gnoseológicos ambiguos, por ende si desde la cultura material puede levantarse una

construcción histórica falsa sólida y creíble, entonces qué garantía tenemos de que los objetos museables arqueológicos no tengas visos de invención, pues al tener un enorme tiempo histórico incorporado pueden generarse vacíos de información y por ende aseveraciones que no coinciden con su funciones originales. Siendo así este proyecto está pensado para poner en tela de juicio la influencia que tienen los museos en una construcción histórica de la sociedad.

En este sentido dentro de mi formación como diseñador es importante lo objetual y por ende la cultura material, en tanto el diseño tiene como premisa la construcción de objetos funcionales que una vez introducidos en la cotidianidad generan una memoria material y se inscriben dentro de los rituales sociales que cotidianamente realizamos las personas. De este modo la estética funcional del diseño nos aboca al por qué generamos objetos (o sea con qué objetivo) y al cómo los generamos (plasmación del gusto en el objeto) y esto es sumamente importante porque el fenómeno de la cosificación de las necesidades sociales, debe generarse con algún sentido que impacte al sujeto que consume.

De ahí que nuestro proyecto tiene como objeto fundamental desde el punto de vista del diseño generar una sensibilidad para con nuestras culturas ancestrales. Pues los objetos que proponemos como parte de esta supuesta sociedad antigua están permeados e inspirados de signos y símbolos de las culturas andinas ancestrales, bajo el supuesto de una re identificación con nuestra ancestralidad. Pues como artista y diseñador trabajo el principio de pensar que fuimos antes, para construir cosas funcionales que además aporten un sentido identitario y ayuden a afianzar en las mentalidades, una visión autóctona basada en las propias raíces y no en las influencias foráneas.

4.3.3 Poscolonialismo en Relación a la cultura material

En virtud de este último tema el proyecto también se enfoca en los conceptos de Poscolonización y/o Recolonización del pensamiento y la identidad⁸, en tanto como ya se ha planteado en reiteradas ocasiones por la teoría social latinoamericana, estamos inmersos aún en una colonialidad del saber y esto por supuesto nos afecta en todas las aristas posibles; desde lo que consumimos hasta la manera en estructuramos el pensamiento tiene una marcada influencia occidental y/o foránea. Ya esta cuestión había sido planteada por Aníbal Quijano cuando en su texto sobre la Colonialidad del poder expresó:

Ya en su condición de centro del capitalismo mundial, Europa no solamente tenía el control del mercado mundial, sino que pudo imponer su dominio colonial sobre todas las regiones y poblaciones del planeta, incorporándolas al “sistema-mundo” que así se constituía, y a su específico patrón de poder. Para tales regiones y poblaciones, eso implicó un proceso de re-identificación histórica, pues desde Europa les fueron atribuidas nuevas identidades geoculturales.

Basados en esto estamos proponiendo con nuestro proyecto un proceso de reconstrucción identitaria desde la cultura material, construyendo un universo de objetos arqueológicos cuyas bases se encuentran en las esencias andinas ancestrales de nuestros pueblos originarios. De esta forma estamos reaccionando al pensamiento neocolonial, impulsando a través de la cosificación de una cultura ficcionada, pero ex profesamente marcada por la huella ancestral de nuestras raíces.

⁸ Sobre este aspecto Vid. Aníbal Quijano con su texto: “Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. Consultado en <http://www.decolonialtranslation.com/espanol/quijano-colonialidad-del-poder.pdf>.

4.3.4 Arte y postmodernidad

Ahora bien este proyecto combina el diseño y el arte, pues este último lo consideramos como un elemento importante para nuestros objetivos, precisamente por ese carácter polisémico, dual y contestatario que tiene el proceso creativo, y porque además el arte atraviesa la razón y la sensibilidad, pudiendo llegar en ocasiones más lejos que el propio entendimiento. El arte permite jugar con los supuestos, contravenirlos ridiculizarlos; el arte en suma, constituye una potente arma de cuestionamiento en todo sentido, pues a través del se pueden decir las cosas de una manera más disuasiva.

En este sentido el arte posmoderno al ser mucho más ambiguo, conceptual y menos esquemático ha dado pie a que en esta era los procesos creativos sean más complejos y tengan un cariz más contestatario, y ello está aupado en el propio fenómeno posmoderno, que deconstruye las fronteras conceptuales y formales del arte, haciendo que este sea cada vez más espontáneo transgresor e ilógico, si se quiere pensar de esta manera. De ahí que el arte hoy día se vincule estrechamente con otras disciplinas como la sociología, la psicología y la antropología, por ello podemos afirmar que la creación artística hoy día puede esgrimirse para formular aspectos teóricos y prácticos en cualquiera de estas disciplinas sociales, y precisamente es eso lo que estamos proponiendo con el proyecto. Realizar un proceso de reconstrucción identitaria, de decolonialidad de la memoria, a través de estos caminos diversos y extremadamente críticos que asume el arte contemporáneo.

5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1 Propuesta

Vivimos en una sociedad cuya identidad está diluida en un sinfín de metanarrativas; consensos que nos delimitan y nos dicen quiénes somos. Existe

una necesidad artística de generar memoria identitaria real, cuyas raíces se encuentran en las culturas prehispánicas, por ende, en nuestra memoria genética.

La totalidad de la propuesta de Chak es activar la memoria genética/identitaria ancestral a la que pertenecemos por medio de la creación y resignificación.

La reinterpretación desde la percepción desde el diseño permite esta perduración de la experiencia y memoria de una cultura a través del tiempo de forma tangible.

Chak cuestiona los consensos de identidad; los paradigmas occidentales, civilizatorios, museográficos, arqueológicos e históricos, y constituye un universo imaginario con evidencias arquetípicas de una civilización perdida.

Contamos con una infinidad de material precolombino que merece ser estudiado y re-significado, en este caso, desde la morfología.

Este proyecto y su obra sugieren ser exhibidos en una institución museística dada la importancia espacial e institucional a nivel del imaginario social. En otras palabras, la posibilidad de exhibir la obra de Chak a partir de la reinterpretación arqueológica y semántica, en un espacio que tiene como misión generar, cuidar y preservar piezas.

En este sentido, Chak también cuestiona la descontextualización del lugar de origen de las piezas exhibidas cuando éstas pertenecen a una colección museística.

Chak cuestiona los paradigmas empíricos de la arqueología, la museología y su validación y su relevancia en la construcción de historia e identidad.

Por medio de las herramientas del diseño gráfico, industrial, la semiótica, y la semántica, Chak logra suscitar y transferir su conceptualización en una obra tangible.

5.2 Definición de la línea de objetos del proyecto CHAK

Análisis de objetos, de mayor recurrencia en los descubrimientos de vestigios arqueológicos de culturas antiguas alrededor del mundo, según *entrevista con 'Diego Velasques'*.



Figura 17. Selección de la línea de objetos del proyecto CHAK

5.4 Referentes de diseño

5.4.1 Monolitos / Totems



Figura 19. Monolitos Valdivia 400 a.C. – 1500 a.C.

Tomado del Museo Casa del Alabado

5.4.2 Petroglifos



Figura 20. Petroglifos – Referencias tipográficas

Tomado del Museo Casa del Alabado



Figura 21. La Escritura sumeria

Tomado de (Tajadura, 2013)



Figura 22. La piedra de Larama

Tomado de (Diario La Hora, 2017)



Figura 23. Estela A, Copan, Honduras (según dibujo de Frederick Catherwood)

Tomado de (Vance, 2016)

5.5 Brief

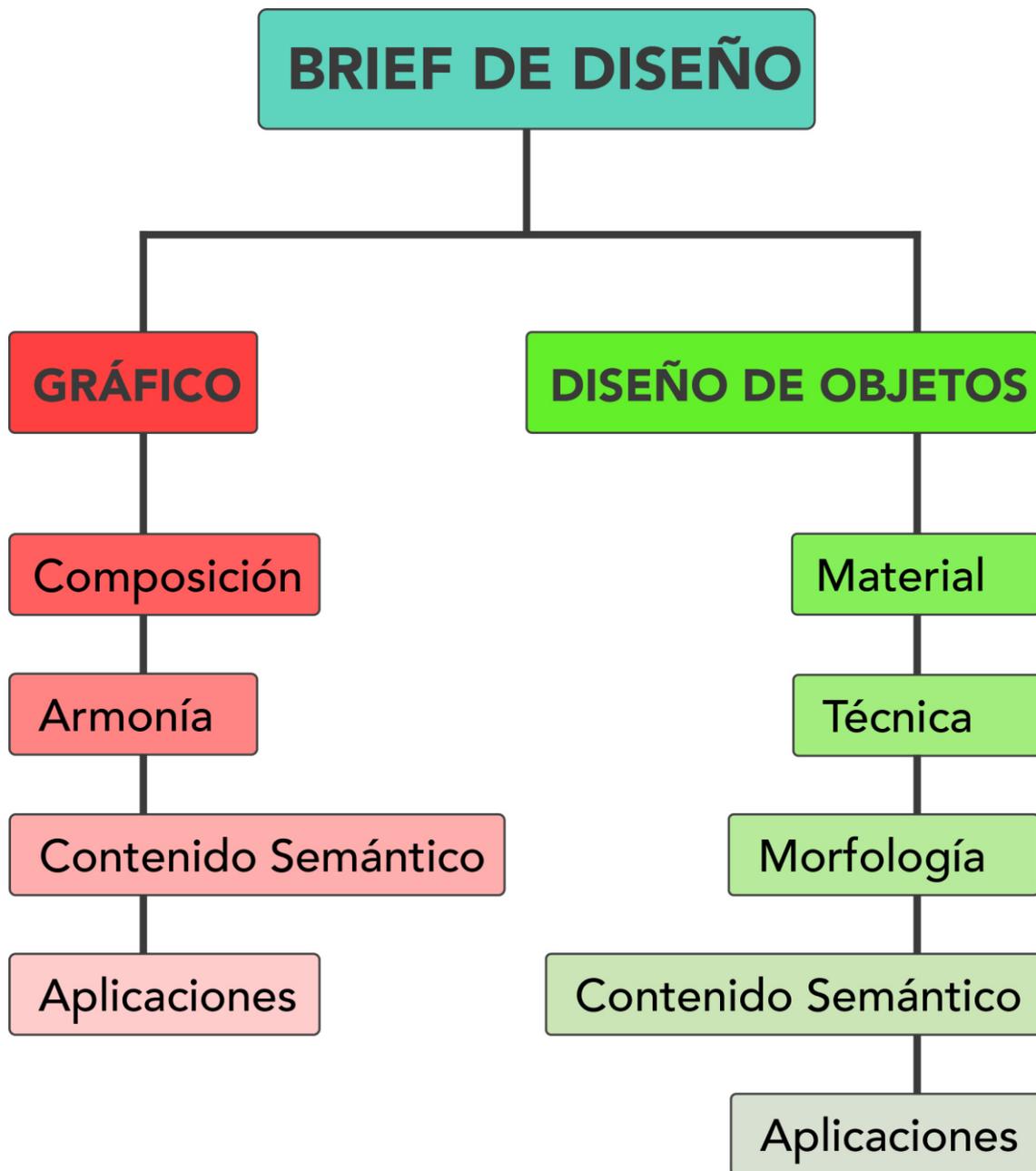


Figura 24. Brief

5.6 Determinantes

DETERMINANTES	
GRÁFICO	
Composición	Deben ser probadas las múltiples combinaciones entre letras para que de esta manera al momento de contruir palabras no se generen vacíos ni errores de composición
Armonía	Hacer que cada una de las letras tenga un mismo lenguaje al estar compuestas
Contenido Semántico	Siendo un abecedario es importante que al momento de escribir se contruyan historias y visualmente cada una de las palabras se componga de manera fluida
Aplicaciones	Las superficies y los materiales a aplicar para generar la piezas graficas deberán ser consecuentes con la historia del proyecto artistico Chak
DISEÑO DE OBJETOS	
Material	Los materiales deberán ser correspondientes con los materiales " de época" del proyecto Chak dependiendo de sus propiedades y funcionalidad como objeto
Técnica	Las técnicas a aplicar deberán ser artesanales por el contexto del proyecto
Morfología	La decisión de la forma debe acompaña al contenido gráfico del lenguaje de signos Chak
Contenido Semántico	Desarrollar las piezas objetuales de tal manera que exista una legibilidad del contenido gráfico
Aplicaciones	El acabado y envejecimiento de las piezas dependiendo de su contexto (espiritual/ funcional)

Figura 25. Determinantes

5.7 Generación de alternativas (bocetos)

A continuación se mostrará de manera cronológica el proceso, desde las primeras exploraciones gráficas y morfológicas del alfabeto del proyecto artístico Chak.

Los estudios han sido realizados en diferentes técnicas caligráficas en busca del mejor método manual para el fin tipográfico del proyecto. Toda la recopilación de imágenes es parte de un diario bitácora.

5.7.1 Bocetos estudio gráfico



Figura 26. Boceteros de investigación gráfica

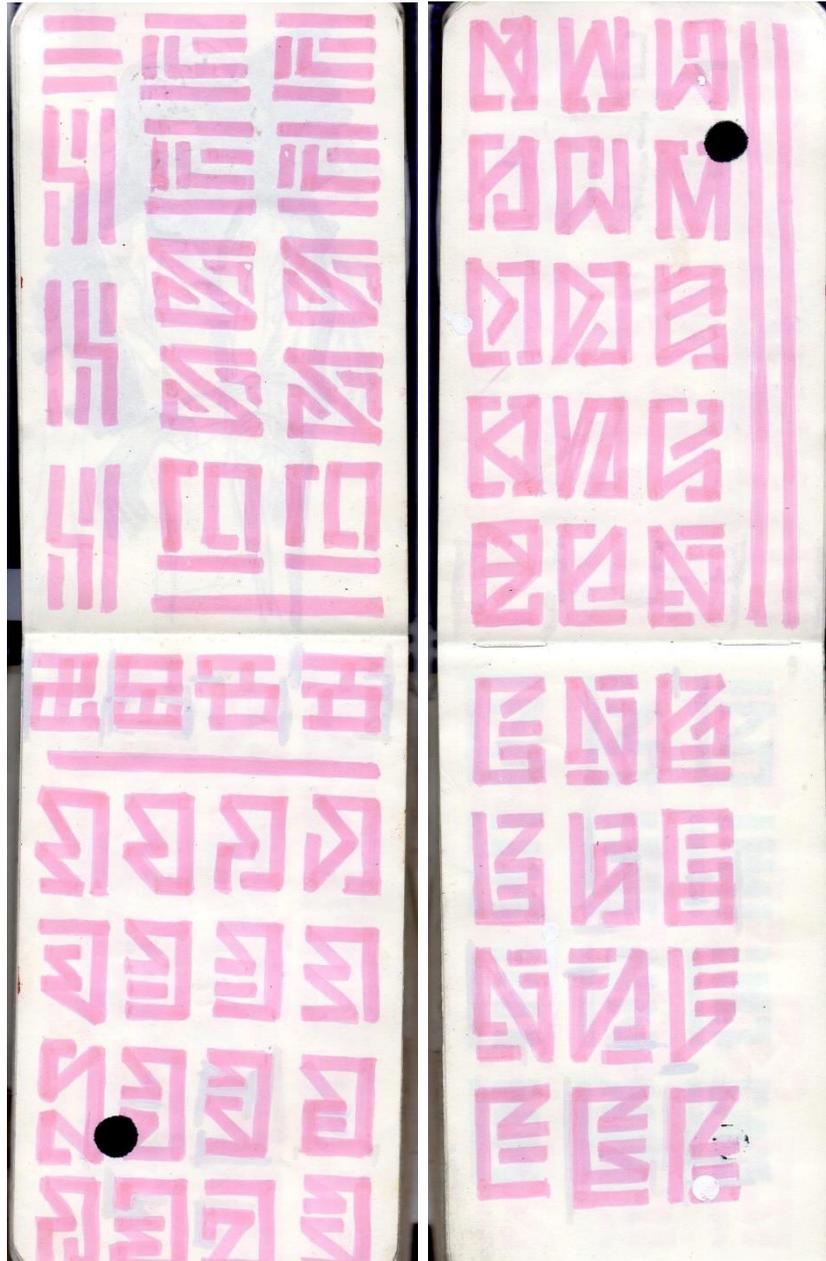


Figura 27. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 1



Figura 28. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 2



Figura 29. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 3

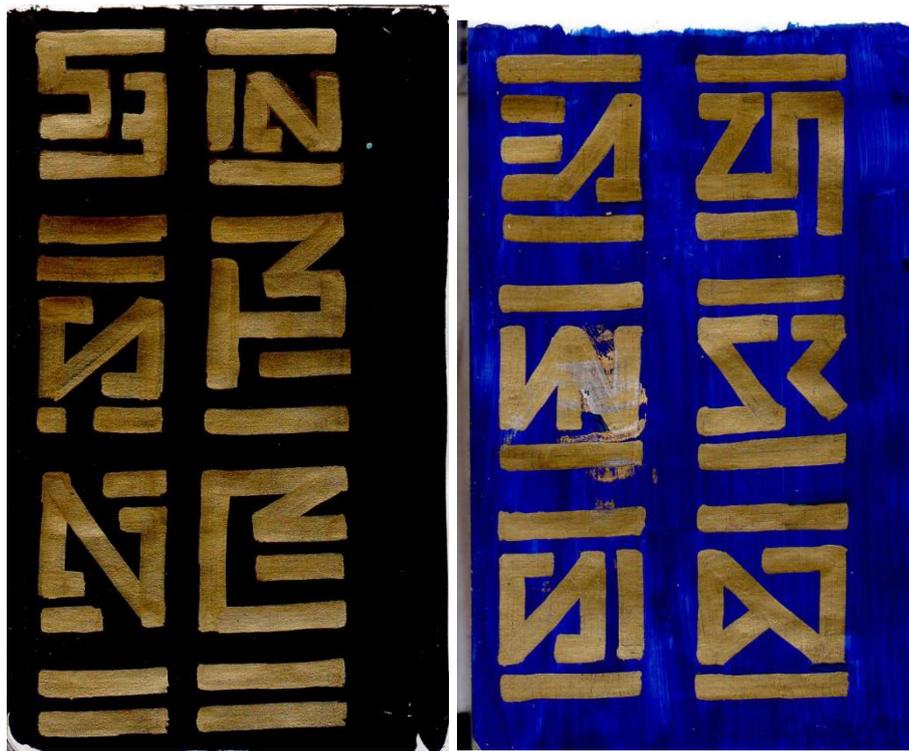


Figura 30. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 4



Figura 31. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 5



Figura 32. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 6



Figura 33. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 7



Figura 34. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 8



Figura 35. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 9



Figura 36. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 10



Figura 37. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 11



Figura 38. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 12

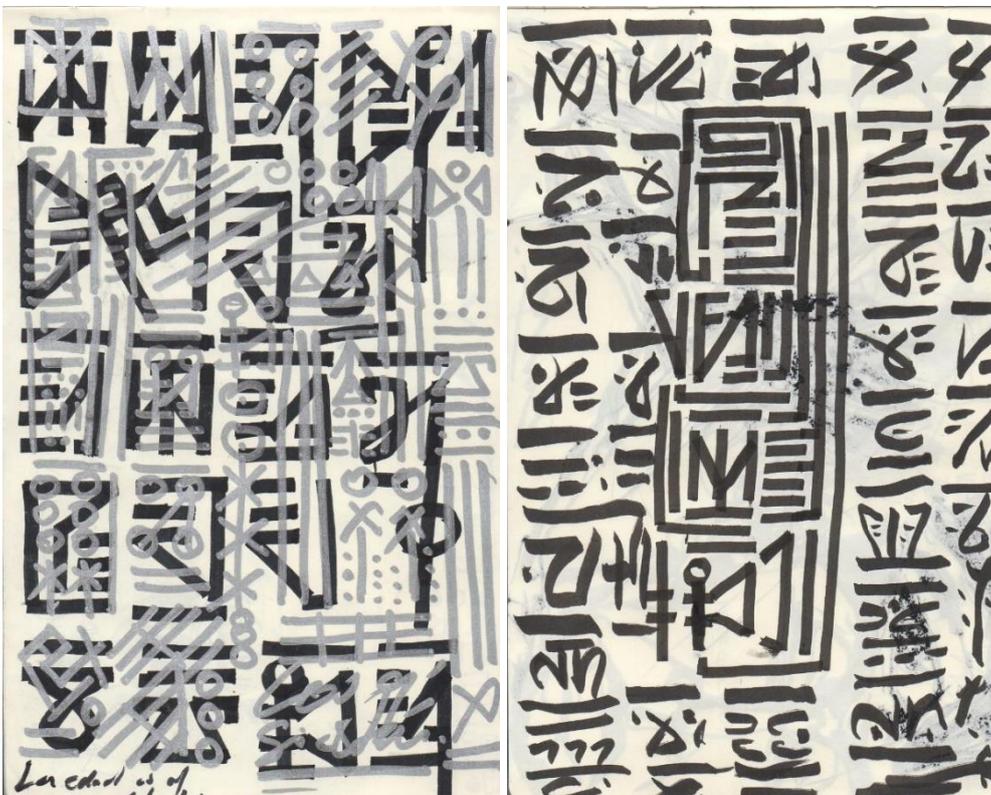


Figura 39. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 13



Figura 40. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 14



Figura 41. Boceto análisis tipológico y morfológico de la tipografía 15

5.7.2 Bocetos estudio objetos

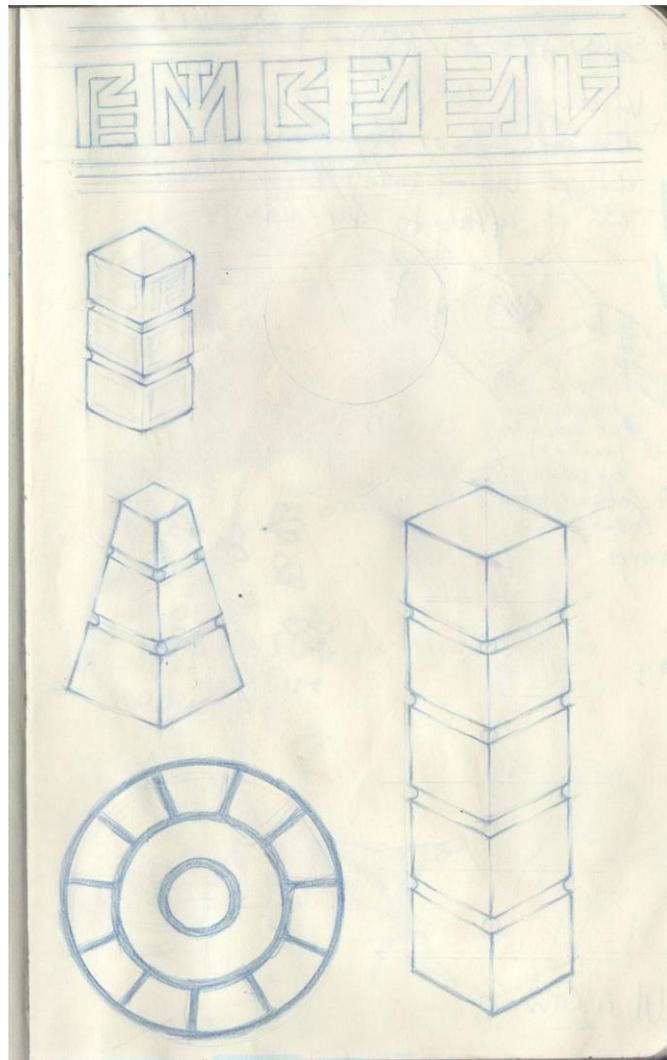


Figura 42. Boceto estudio volumétrico de Tótems 1

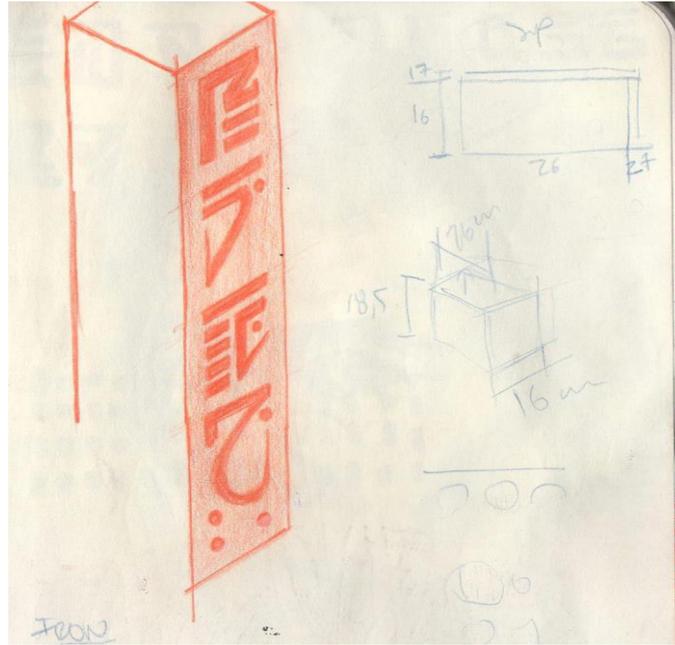


Figura 43. Boceto estudio volumétrico de Tótems 2

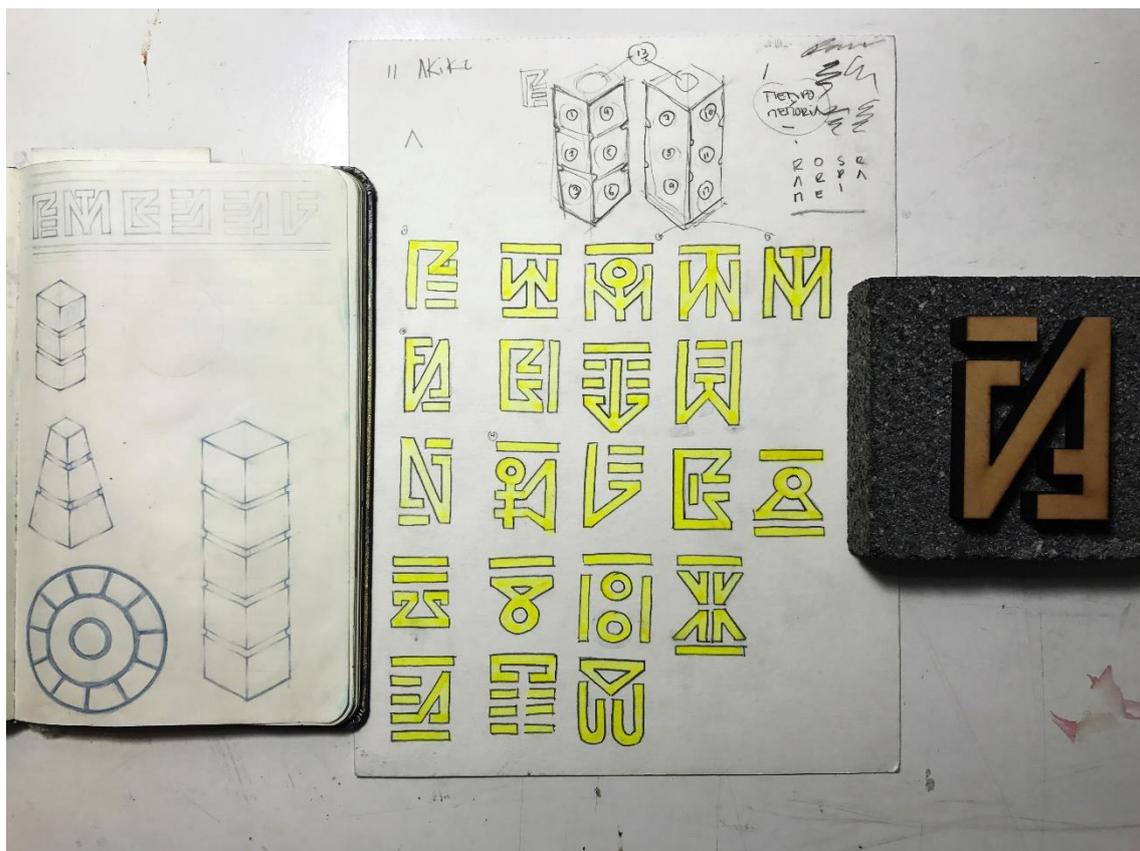


Figura 44. Boceto estudio volumétrico de Tótems – Análisis estructural

5.8 Renders

5.8.1 Objetos sólidos- sin signos



Figura 45. Render estudio Tótem

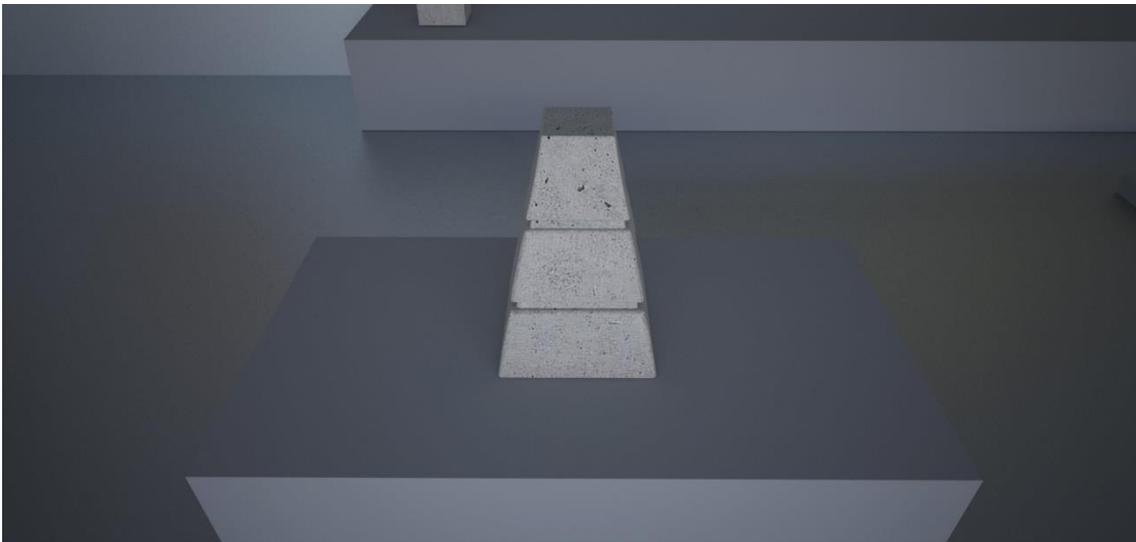


Figura 46. Render estudio Tótem piramidal

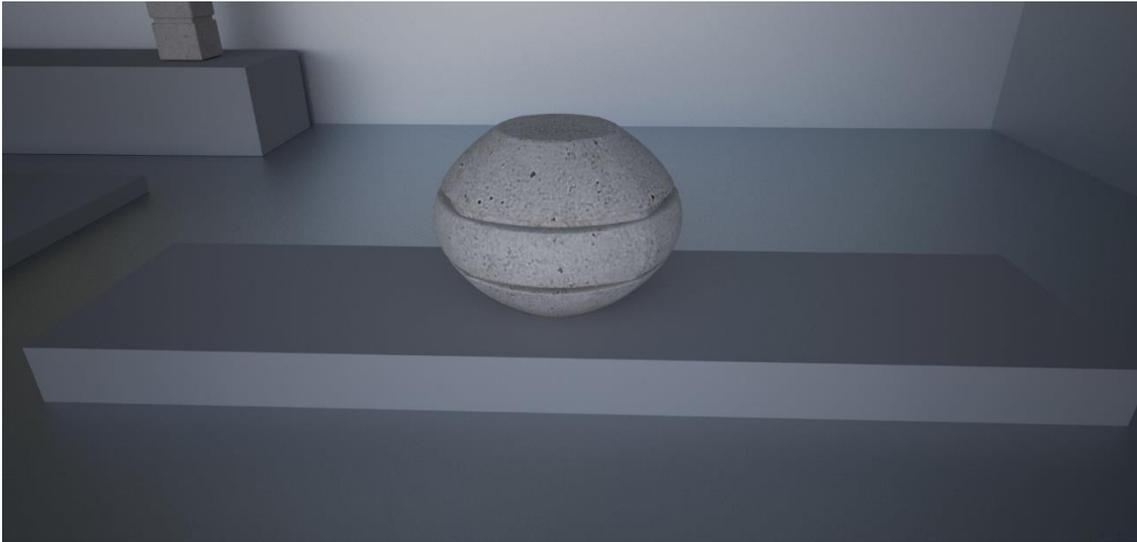


Figura 47. Render estudio Tótem circular

5.8.2 Objetos sólidos- con signos

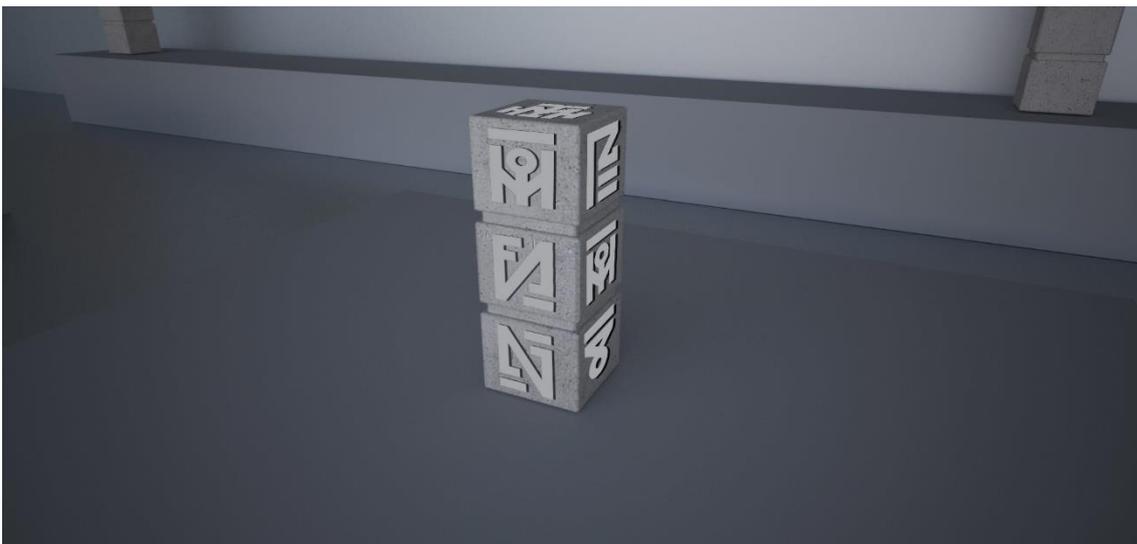


Figura 48. Render estudio Tótem con incrustaciones tipográficas

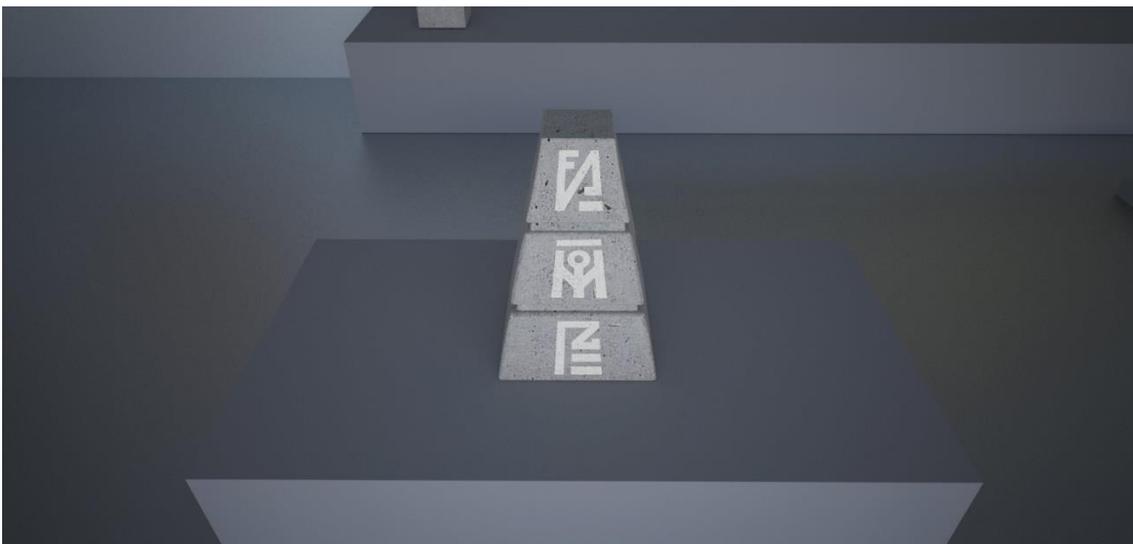


Figura 49. Render estudio Tótem piramidal con incrustaciones tipográficas

5.9 Evaluación alternativa

DETERMINANTES	A	B	C	D	E	F
GRÁFICO						
Composición						
Armonía						
Contenido Semántico						
Aplicaciones	FA	BN	BI	BN	BI	BI
DISEÑO DE OBJETOS						
Material						
Técnica						
Morfología						
Contenido Semántico						
Aplicaciones						

Figura 50. Selección de tipografía por letra de A - F

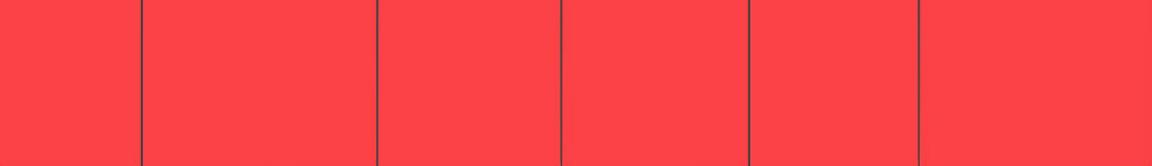
DETERMINANTES						
GRÁFICO						
Composición						
Armonía						
Contenido Semántico						
Aplicaciones						
DISEÑO DE OBJETOS						
Material						
Técnica						
Morfología						
Contenido Semántico						
Aplicaciones						
						

Figura 51. Selección de tipografía por letra de G - L

DETERMINANTES	Q	R	S	T	U	V
GRÁFICO						
Composición						
Armonía						
Contenido Semántico						
Aplicaciones						
DISEÑO DE OBJETOS						
Material						
Técnica						
Morfología						
Contenido Semántico						
Aplicaciones						

Figura 53. Selección de tipografía por letra de Q - V

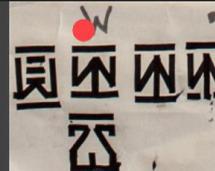
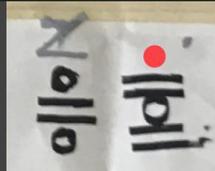
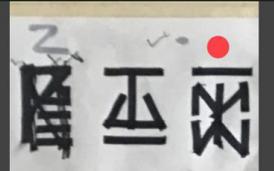
DETERMINANTES				
GRÁFICO Composición Armonía Contenido Semántico Aplicaciones DISEÑO DE OBJETOS Material Técnica Morfología Contenido Semántico Aplicaciones				

Figura 54. Selección de tipografía por letra de W - Z

5.10 Contexto tentativo donde se ubicara el proyecto

Vivimos en una sociedad cuya identidad está diluida en un sinfín de meta-narrativas; consensos que nos delimitan y nos dicen quienes somos. Existe una necesidad artística de generar memoria identitaria *real*, cuyas raíces se encuentran en las culturas prehispánicas, por ende, en nuestra memoria genética.

La totalidad de la propuesta de Chak es activar la memoria genética/identitaria ancestral a la que pertenecemos por medio de la creación y re-significación.

La reinterpretación desde la percepción como artista, como Ramó, permite esta perduración de la experiencia y memoria de una cultura a través del tiempo de forma tangible. En este sentido, el aporte a la escena artística local es de incentivar a la generación de obra que pueda sentar un precedente de su construcción como artistas ecuatorianos.

Chak cuestiona los consensos de identidad; los paradigmas occidentales, civilizatorios, museográficos, arqueológicos e históricos, y constituye un universo imaginario con evidencias arquetípicas de una civilización perdida.

Contamos con una infinidad de material precolombino que merece ser estudiado y re-significado, en este caso, desde la morfología.

Este proyecto y su obra sugieren ser exhibidos en una institución museística dada la importancia espacial e institucional a nivel del imaginario social. En otras palabras, la posibilidad de exhibir la obra de Chak a partir de la reinterpretación arqueológica y semántica, en un espacio que tiene como misión generar, cuidar y preservar piezas.



Figura 55. Patio interno museo de arte precolombino Casa del Alabado

En este sentido, Chak también cuestiona la descontextualización del lugar de origen de las piezas exhibidas cuando éstas pertenecen a una colección museística.

Chak cuestiona los paradigmas empíricos de la arqueología, la museología y su validación y su relevancia en la construcción de *historia* e identidad.

5.10.1 Museo de Arte Precolombino Casa del Alabado

Es un espacio dedicado a la exposición y manejo de una importante colección de arte precolombino de Ecuador y de la región. Parte de su contenido está compuesto de material arqueológico manejado y curado por su estética, pero también contiene elementos en base a la cronología de la arqueología del país.

El museo se compone de un total de 14 salas para muestras permanentes. A eso se suman una de exposiciones temporales y dos salas de desarrollo pedagógico. El Museo Casa del Alabado, pese a ser privado, muestra una alternativa excepcional a la conservación de piezas previas a la conquista e incluso en el mantenimiento de los materiales continúa siendo pionera.



Figura 56. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado - Ingreso

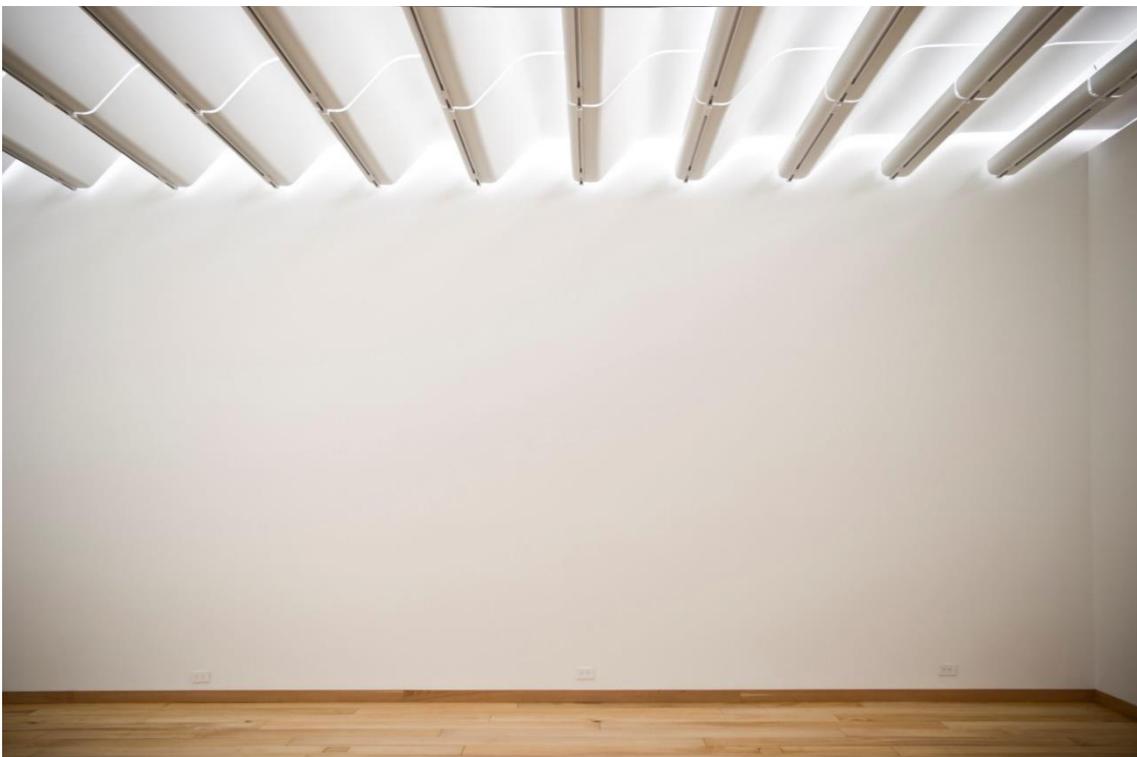


Figura 57. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado - Interna



Figura 58. Sala Expo. Temporal y Reserva - Museo del Albado - Fondo

5.10.2 Planos técnicos del espacio

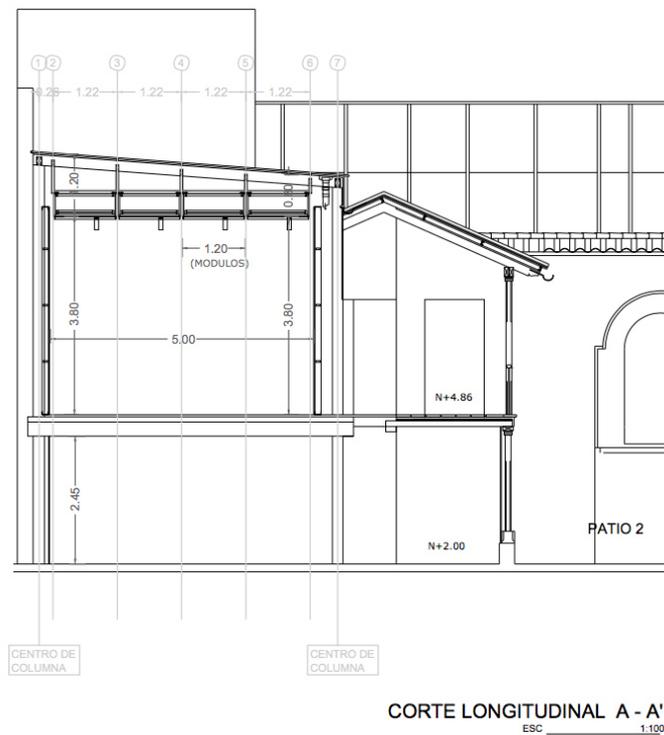


Figura 59. Planos técnicos – Casa del Alabado

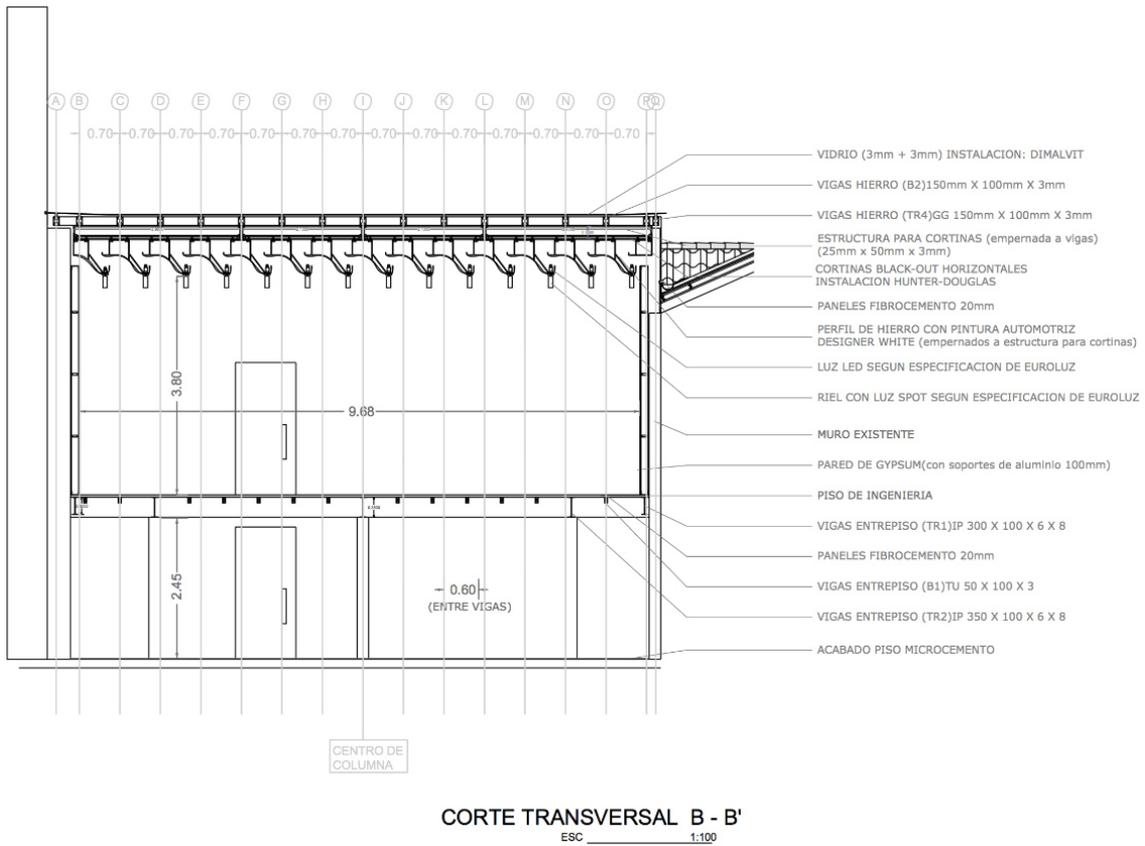


Figura 60. Planos técnicos corte transversal – Casa del Alabado

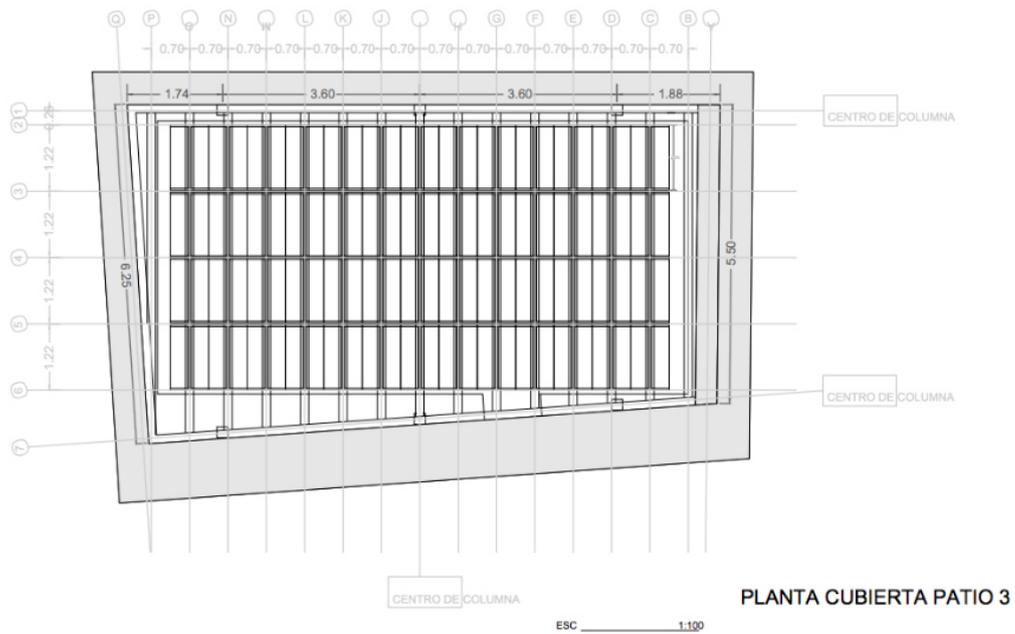


Figura 61. Planos técnicos planta cubierta – Casa del Alabado

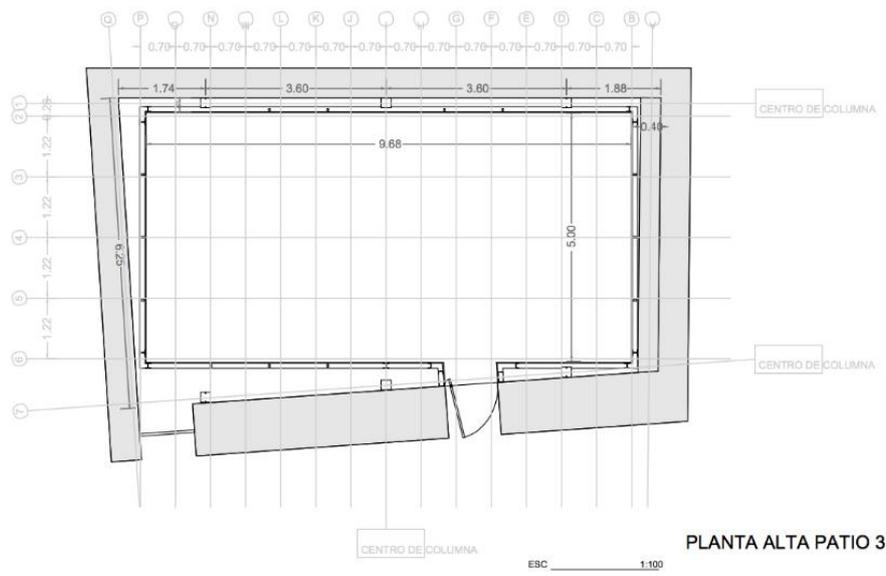
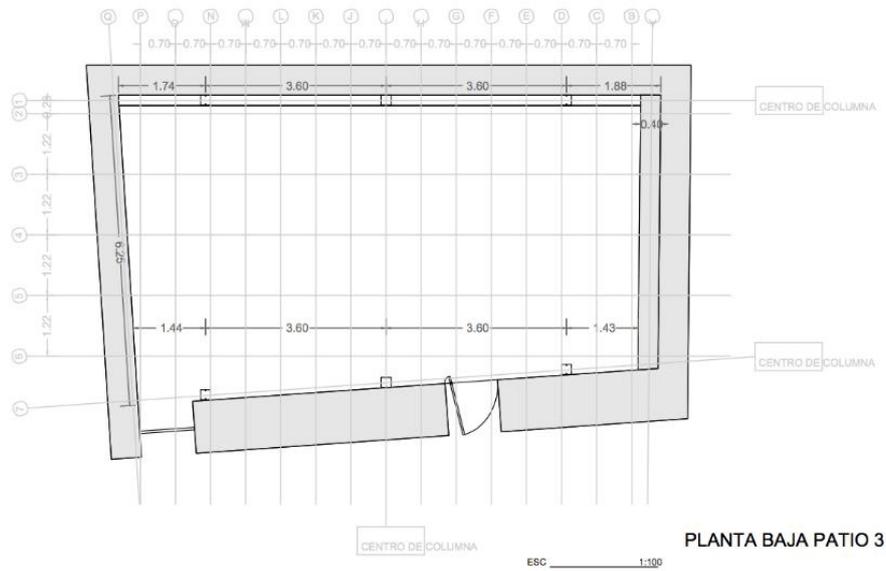


Figura 62. Planos técnicos patio – Casa del Alabado

5.11 Propuesta definitiva

La propuesta de Chak gira en torno a activar la identidad a la que pertenecemos, por medio de la resignificación de las lógicas simbólicas y de representación de las culturas ancestrales. A través del diseño gráfico e industrial, se generará objetos tangibles y otros elementos gráficos a fin de que en su conjunto se presenten como un proyecto artístico compuesto de los vestigios de una cultura: Chak.

Chak es una civilización ficticia extinta, creada a partir de la conjunción de lo real con lo fantástico. Los referentes que se tomaron en cuenta para pensar en su existencia son culturas precolombinas de la Costa de Ecuador. Chak fue antecesora de Sumpa (conocida como cultura Valdivia – 3500 – 1800 a.C.) y es parte de la tercera humanidad. Los chak llegan a la región costera huyendo del hundimiento del continente Mu, que habría estado ubicado en medio del Pacífico.

Como vemos, la realidad de Chak bordea entre lo real y lo fantástico. Esta propuesta combina elementos de investigación real basada en vestigios hallados en espacios museográficos, con observación de evidencia física encontrada en sitio, y a eso le suma bibliografía y estudios en los que es posible estudiar las características gráficas de las culturas ancestrales a detalle.

La generación de objetos de diseño que simulen piezas arqueológicas pertenecientes a la civilización Chak, es la base de esta propuesta. A través de la exposición de estas piezas, se intenta generar una experiencia para quien las ve, abriendo la posibilidad de que existan diferentes lecturas. Chak busca presentar una experiencia en la que el observador, al entrar en contacto con las piezas, se cuestione sobre el lugar que ocupan estas en el tiempo y el espacio y les dé un significado propio.

La persona que tenga contacto con cualquiera de las piezas de Chak podría estar expuesta a leerla –por sus características físicas– como un elemento del pasado.

Sin embargo, existe una infinidad de posibilidades sobre las interpretaciones que el observador puede intuir a partir del contacto físico y visual con los objetos de la exposición.

En la antigüedad, en épocas precolombinas, se sabe que los objetos realizados en barro o metales como el oro o el bronce, cumplían funciones espirituales, ceremoniales y funcionales. Visto desde esa perspectiva, la actual propuesta intenta replantear los valores intangibles que nacen a partir de estos usos, analizándolo desde una perspectiva del diseño contemporáneo. Pero para eso, inventa objetos de diseño tangibles, que sirvan como referente visual. Chak crea un universo gráfico propio aplicable de forma similar a cómo se lo ha hecho a través del tiempo en diferentes culturas. A su vez, replantea los imaginarios que nacen de nuestra construcción tanto de los arquetipos existentes alrededor de las culturas precolombinas o prehispánicas, como a lo que se asume por cierto, a partir de los estudios arqueológicos. Chak pone en un hilo la posibilidad de hablar de otras culturas no exploradas, desconocidas o ignoradas, al cuestionar la forma en que se ha interpretado la historia y por lo que se ha dado una sola línea de verdad que no recibe cuestionamientos, ni argumentaciones.

La reinterpretación nace al entrar en contacto con los objetos de diseño generados a partir de lo que se ha construido como antecedente histórico de Chak, y funciona como refresco de lo que ya se conoce. De esta manera, la sociedad lo puede percibir como algo nuevo y válido. Se utiliza las bases de la semiótica con las cuales se construyeron los símbolos de otras culturas existentes, y así, se extiende la memoria de aquellas ideas o mensajes gráficos. Lo que se logra de forma positiva, es que en lugar de que dicha información se quede en los museos o en los libros de investigación, pueda ser representada en un modelo ficticio, pero con elementos reales y palpables.

Hay que subrayar aquí que de ninguna manera se busca la apropiación cultural. Este es un ejercicio que aplica los principios y las características de culturas precolombinas ecuatorianas para a partir de la referencia, generar unas propias,

con características singulares que la diferencian y la hacen única, pero sobre todo, tangible. Chak guarda en su centro los principios de semiótica aplicados en otras civilizaciones o culturas ancestrales habitantes del territorio ecuatoriano y no vacila en tomar también como referencia, otras culturas del mundo.

La propuesta de Chak no es una réplica exacta de otras culturas, ni intenta serlo. Al ser un ejercicio de ficción, toma elementos de lo fantástico, así como de lo real y de lo contemporáneo. Por ejemplo, para el mundo de Chak se ha desarrollado un abecedario que mezcla lógicas de culturas ancestrales, pero no deja de lado ciertas lógicas de escritura occidental, eso sí, sin dejar de ponerlas en cuestión. En esa práctica y aplicación de los elementos, la lectura de Chak resulta un juego para quien la explora.

Chak cuestiona los consensos de identidad; los paradigmas occidentales, civilizatorios, museográficos, arqueológicos e históricos, y constituye un universo imaginario con evidencias arquetípicas de una civilización perdida. Contamos con una infinidad de material precolombino que merece ser estudiado y resignificado.

Pero Chak también cuestiona la descontextualización del lugar de origen de las piezas exhibidas cuando éstas pertenecen a una colección museística. Cuestiona los paradigmas empíricos de la arqueología, la museología y su validación y relevancia en la construcción de *historia* e identidad. Por medio de las herramientas del diseño gráfico, industrial, la semiótica, y la semántica, Chak logra suscitar y transferir su conceptualización en una obra tangible.

5.12 Plano técnico - gráfica

5.12.1 Grilla de construcción y Áreas de seguridad

La construcción bien cuidada de la forma, geometría y espacios de la tipografía, permite la mejor lectura e interpretación de la misma.

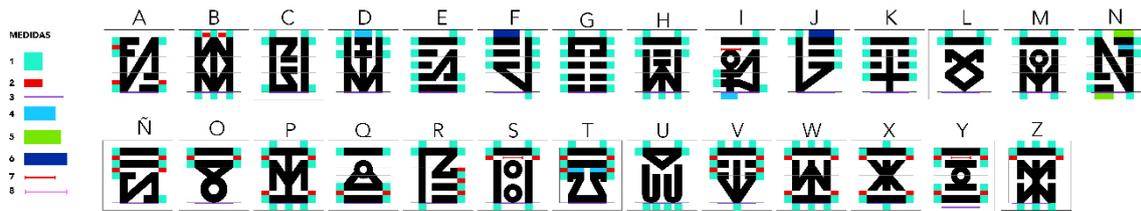


Figura 63. Grilla de construcción y Áreas de seguridad

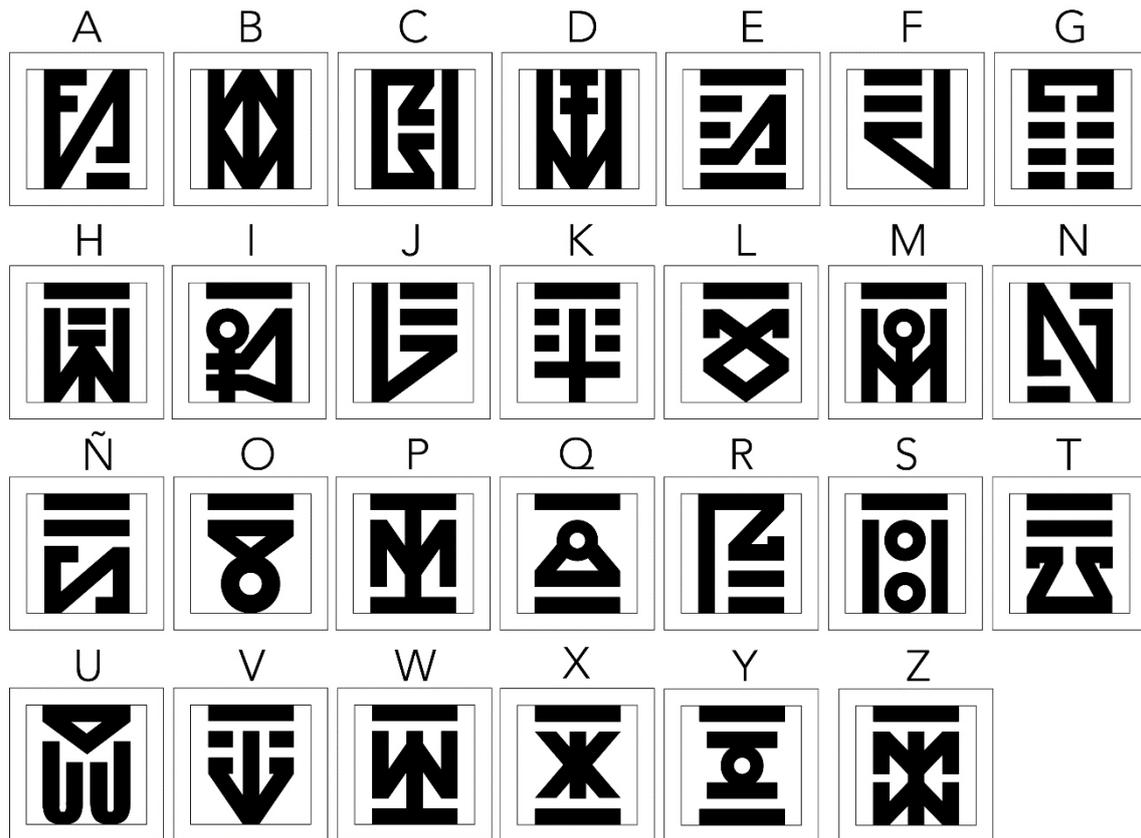


Figura 64. Alfabeto Final



Figura 65. Aplicación Gráfica (Render)

5.13 Plano técnico – diseño de objeto

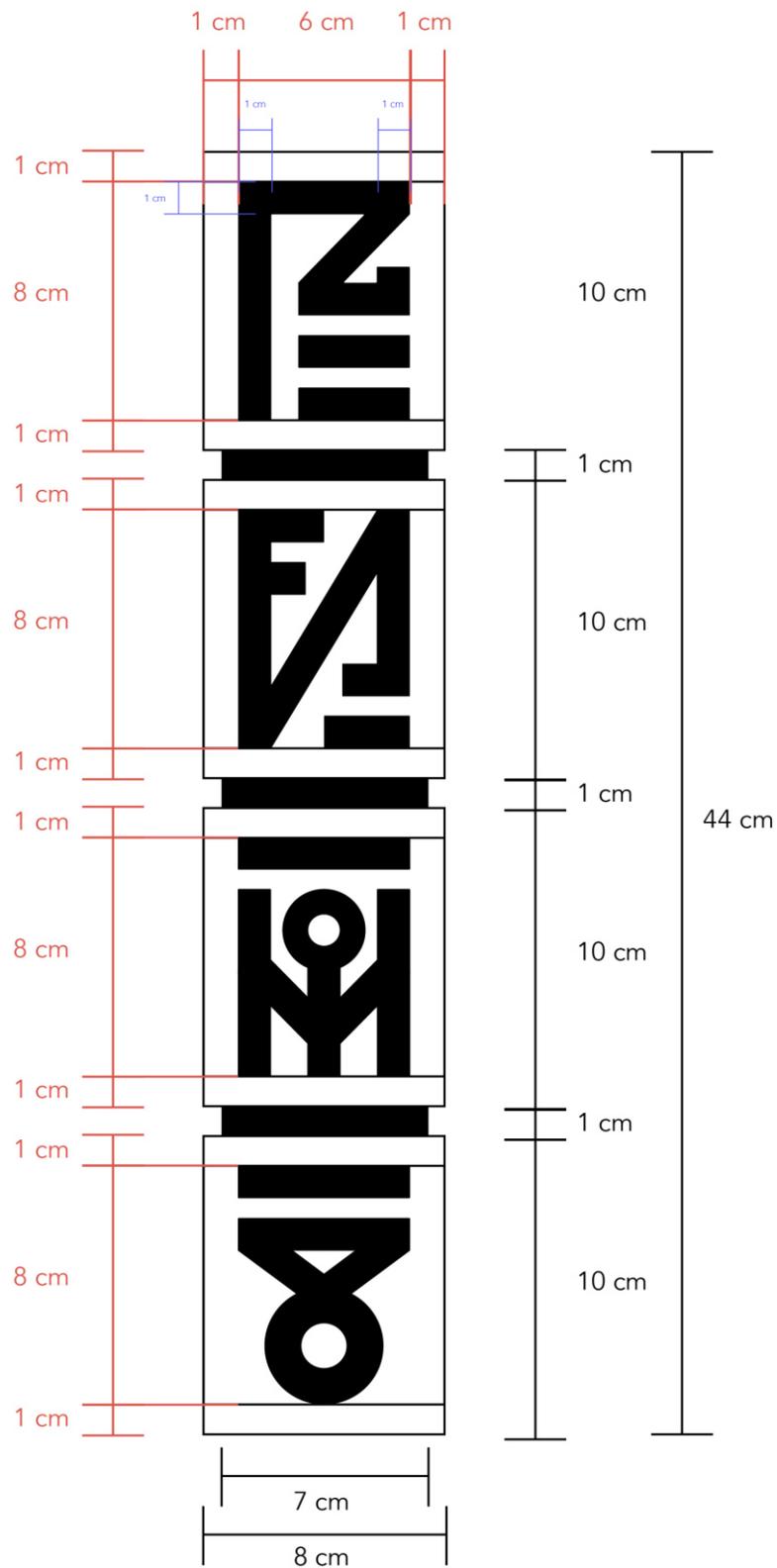


Figura 66. Plano técnico – diseño de objeto

5.13.1 Vistas del Objeto (TOTEM)

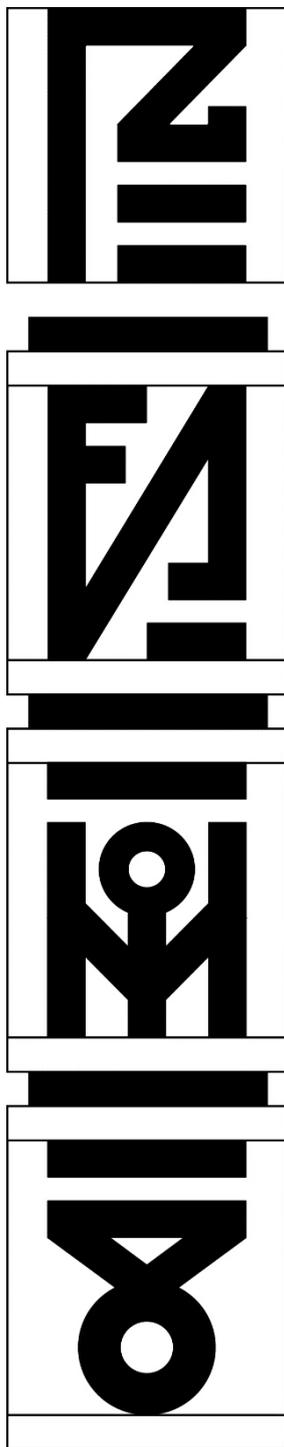


Figura 67. Totem - Lado A

5.13.2 Significado de los signos en el Totem

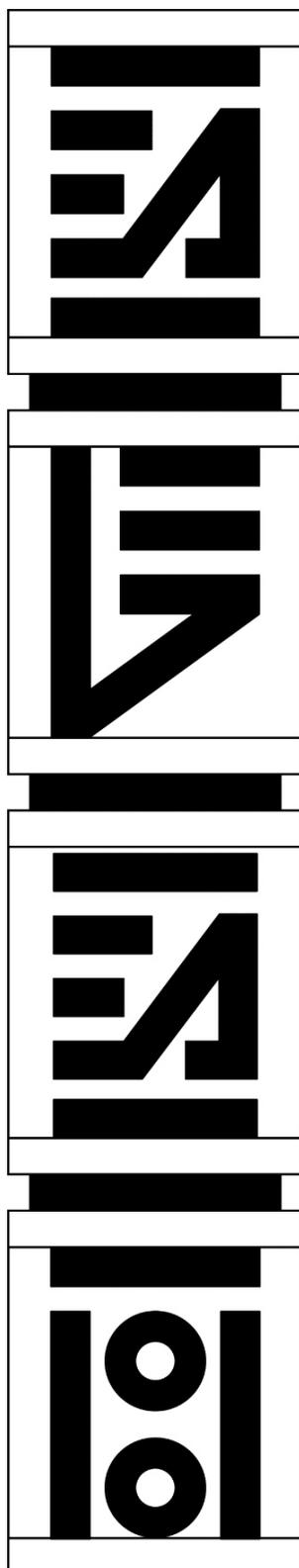


Figura 68. Significado = Ramó

LADO - C

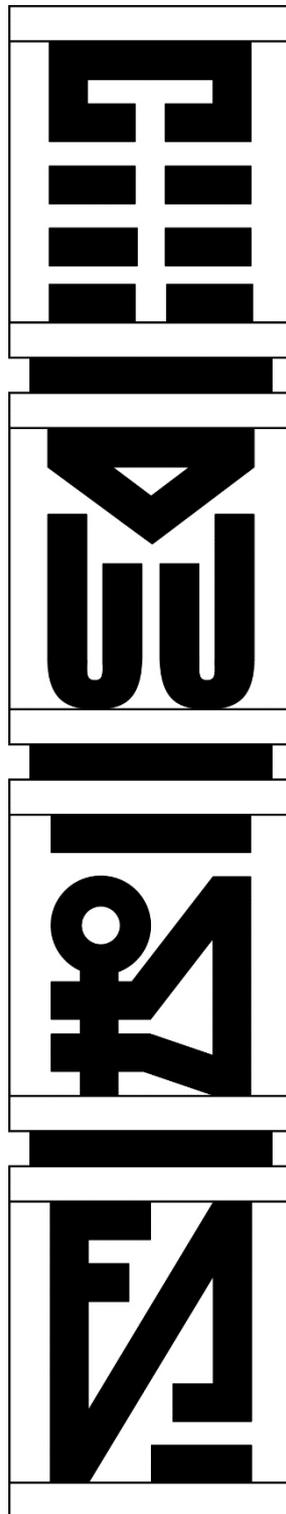


Figura 69. Significado = Ejes

LADO - D

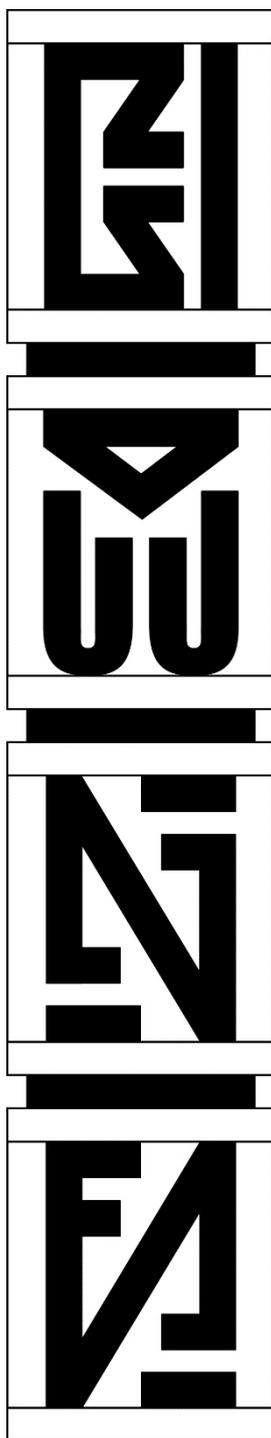


Figura 70. Significado = Guia

5.14 Plan de producción

Tabla 1. Logística y producción – Obra Chak

LOGÍSTICA Y PRODUCCIÓN OBRA CHAK

OBRAS	MATERIAL/ TÉCNICA	LOGÍSTICA
1. Totems/ Monolitos	_Piedra volcánica	_Camioneta- 1 asistentes de carga
2. Petroglifos	_Piedra volcánica- Bronce	_Transporte
2. Estandartes (pergaminos)	_Lienzo + Pintura dorada	_Rollos
3. Utensillos / Amuletos		
– Sellos	_Madera, piedra, arsilla	_Cajas contenedoras
– Silbatos	_Piedra (tipo marmol)	_Cajas contenedoras
– Vasija Ceremonial	_Papel (tipo pergamino)	_Contenedor y Transporte
7. Montaje total de la obra	_Clavos, martillos, taladros, escaleras, andamios, plastico construcción, masillas.	_Proveedores y Transportes
8. Desmontaje	_Clavos, martillos, taladros, escaleras, andamios, plastico construcción, masillas.	_Proveedores y Transportes

5.15 Presupuesto

Tabla 2. Presupuesto / producción - Obra Chak

PRESUPUESTO- PRODUCCIÓN / OBRAS CHAK

COSTOS PRODUCCIÓN OBRA	
1. Totems/ Monolitos	\$220
2. Petroglifos	\$250
3. Estandartes (pergaminos)	\$300
4. Utensillos / Amuletos	
- Sellos	\$100
- Silbatos	\$140
- Vasija Ceremonial	\$150
7. Montaje total de la obra	\$150
8. Desmontaje	\$100
	TOTAL: \$1.410
COSTOS PRODUCCIÓN PROYECTO	
1. Producción Ejecutivo/ General	\$400
2. Diseñadora del Proyecto/Asistente de Producción	\$400
3. Registro y Acompañamiento audiovisual	\$350
	TOTAL: \$1.150
	TOTAL: \$2.560

5.16 Comunicación estratégica

Afiche y arte de campaña de comunicación de exhibición en el Museo MAAC en la ciudad de Guayaquil que se llevará a cabo a finales de Junio hasta mediados de julio del 2017.

El trabajo visual y la comunicación de los dos artistas están unidas a través de la materialidad de los objetos a exponer (la piedra) en este caso el arte trabajado en un render 3D como aproximación a los que se podrá ver en la exhibición de manera escultórica.

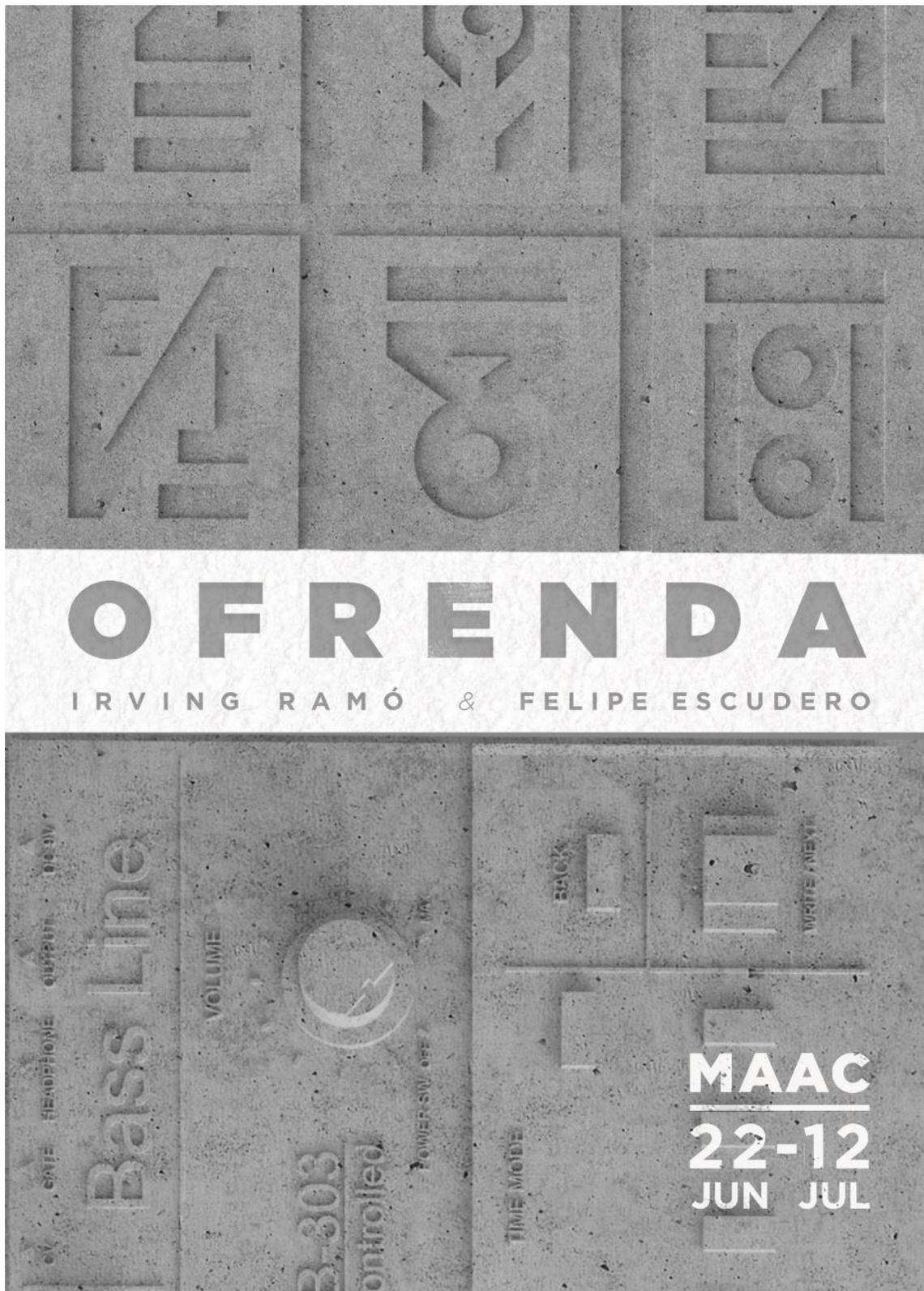


Figura 71. Arte afiche exhibición en MAAC – Guayaquil

5.17 Propuesta del montaje en sala de exposición

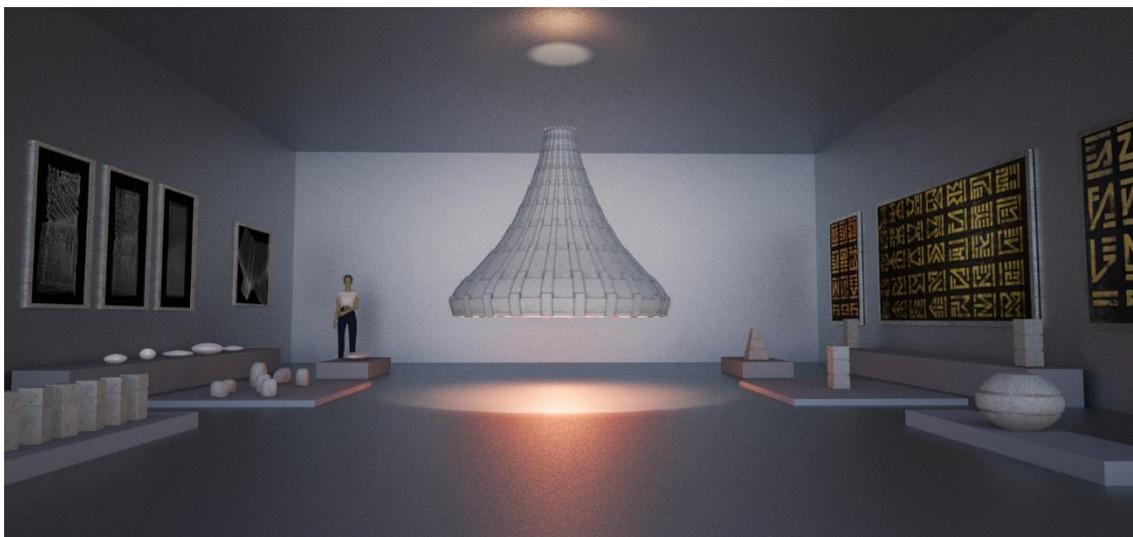


Figura 72. Área general compartida de Irving Ramó y Felipe escudero - Exposición 'Ófrenda'

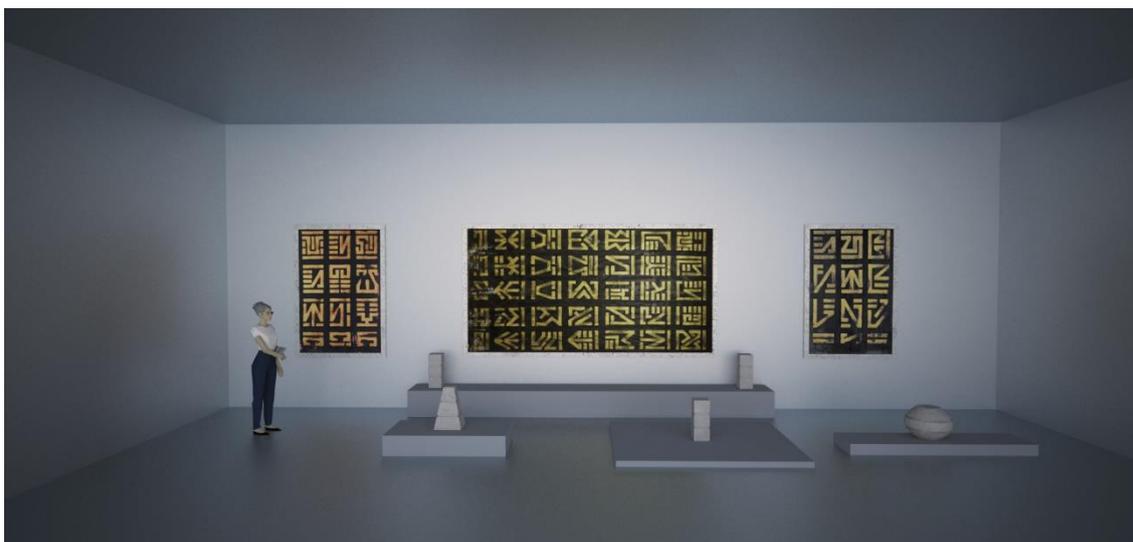


Figura 73. Área artista Irving Ramó - Exposición 'Ofrenda'

6 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La validación se la realizó con el Arquitecto y antropólogo ecuatoriano Diego Velasco quien fue uno de los entrevistados al inicio de este proyecto y gran

conocedor de tema de cosmovisión andina, semiótica precolombina ancestral, especialistas en temas de metahistoria - mitos ancestrales y activista de la defensa de nuestro patrimonio tangible e intangible.

6.1 Validación

Una de las formas de encontrar valor a la propuesta de esta tesis es a través del sometimiento de las piezas desarrolladas, a la interpretación por parte de expertos en antropología e historia. Se escogió a Diego Velasco a fin de que no sólo otorgue una opinión al visualizar el material, sino que también pueda descifrar elementos y sintagmas intrínsecos en la propuesta.

Para Velasco, podemos construir la historia desde diferentes puntos de vista. Es decir, se puede hacer los constructos que evidencien esa fabulación. La propuesta que pone a Chak en el mapa está construyendo un imaginario de su obra artística que parte de elementos arquetípicos, históricos y metahistóricos reales y que se pueden constatar. Un constructo histórico-cultural que parte de elementos arquetípicos y otros históricos que se pueden constatar. Al analizar el prototipo de tótem, en semiótica se puede hablar de mitograma para entenderlo mejor: no sigue una línea específica, ni sigue una secuencia. Tampoco tiene un hilo conductor evidente.

Por otro lado, entendemos lo metahistórico como algo que construye una historia a partir de otra historia. Chak tiene de eso, así como de elementos mitológicos y otros de ficción. Según Velasco, la semiótica que maneja la propuesta es primordial y se la puede entender desde el principio de *ñaupa pachi*, que significa “el pasado que vuelve” (el futuro del pasado o el pasado del futuro). Con eso entendemos que hay un recurso cíclico de la historia. Para darle forma, utiliza los mismos arquetipos de civilizaciones del pasado. Al ser arquetípico, implica el hecho de que no es simbólico, en tanto lo simbólico se quedaría en una cultura y en una historia y la conformación de la historia de Chak trasciende una sola cultura real como referencia.

Velasco realizó el ejercicio de interpretación y lo llevó más allá, por el lado de alimentar la ficción con otros datos que son perfectamente añadibles a la historia de Chak, muchos de ellos reales y constatables, de los cuales podemos mencionar los siguientes:

- El totem proviene de Mu. Al hundirse ese continente, el tótem es traído por los sobrevivientes a Sumpa (Valdivia). Otros personajes van tomando este tótem y lo portan hasta tenerlo como monolito central en una cancha. Una vez ubicado en ese espacio, adquiere el carácter de *axis mundi*, para poder ver las sombras de solsticios y equinoccios.
- Tal como sucede con otras figuras ancestrales, con los signos tallados en el tótem se puede construir sintagmas en distintos sentidos: vertical, horizontal, o con alternancia. Hay paradigmas y sintagmas. Dando las vueltas se puede armar variantes.
- El tótem principal podría ser la corona de Aramumuru, un personaje que llevó a su pueblo luego del hundimiento a las costas de Ecuador, a la zona de Tiahuanacu, en el lado peruano del Lago Titicaca, donde ahora se ubica la puerta de Aramumuru. Esta puerta existe y es física, pero sobre todo es dimensional. Tiene una especie de llave que está perdida, pero te permite entrar a través de la meditación. El tótem sería una llave que permite la entrada física para aquella puerta.
- Los estandartes o pergaminos deberían ser de lino de ceibo de Manabí.
- Los chak tienen relación con los muchak o muchicas, civilización que habitó el norte del Perú, también proveniente de Mu.



Figura 74. Diego Velazco analizando primera pieza Chak

7 PROTOTIPO / PROPUESTA FÍSICA



Figura 75. Tótem propuesta física – Lado 1



Figura 76. Tótem propuesta física – Lado 2



Figura 77. Tótem propuesta física – Lado 3



Figura 78. Tótem propuesta física – Lado 4



Figura 79. Tótem propuesta física – Lado 5



Figura 80. Tótem propuesta física – Lado 6



Figura 81. Tótem propuesta física – Lado 7

8 CONCLUSIONES

1_ Es un ejercicio necesario para entender las lógicas bajo las que funciona la comunicación en tiempos precolombinos, mucho mas ligada a la sensibilidad energética que en nuestros tiempos, pero con los que coinciden en la fuerza de lo visual.

La construcción de sintagmas basados en referentes reales que poblaron el territorio ecuatoriano, algunos mas de 2000 años atrás de cada pieza, tanto Chak como de las demás culturas ancestrales, poniendo también en evidencia la importancia de dejar un legado que cuente historias no necesariamente con palabras.

2_ El diseño te permite generar réplicas de elementos pasados de una forma técnica y fácil de repartir. El diseño industrial ha recogido bases que incluyen el trabajo de culturas ancestrales y ahora todo es mas simple habiamndo actualmente las herramientas.

3_ Las posibilidades de generar elementos a partir de piezas existentes son infinitas. Eso da cuenta de todo lo que se puede desprender de los arquetipos que no necesariamente son las formas standard que vemos repetidas en patrones "ancestrales" que ahora se usan con tanta frecuencia. Esta investigación demuestra que las búsquedas en diseño recogen apenas la punta del iceberg de las posibilidades gráficas que pueden utilizar. Más que nada, a veces son tomadas como referencias aquellas que provienen de origen andinos, pero nosotros tenemos tres líneas diferentes – Costa, Región Andina y Amazonía- cada una con posibilidades infinitas y muy diferentes unas de otras.

REFERENCIAS

- Avilés Pino, E. (s.f.). *Cultura Valdivia*. Recuperado el 21 de febrero de 2017, de Enciclopedia del Ecuador: <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/cultura-valdivia/>
- Baldellou, Á. (2014). El museo ante un cambio de paradigma. Del tipo al logotipo. *Tesis Doctoral*. Madrid, España: Escuela Técnica Superior de Arquitectura.
- Cassaro, R. (2011). *The missing link*. Deeper Truth Books, LLC.
- Churchward, J. (2001). *El continente perdido de MU*. México D.F.: Grupo editorial Tomo S.A.
- Diario La Hora. (2017). *La piedra de Larama*. Obtenido de <https://lahora.com.ec/noticia/1102048282/la-piedra-de-larama>
- Duchamp, M. (1917). *Fountain*. Obtenido de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>
- El Comercio. (04 de enero de 2015). *China y los restos que demostrarían un pasado ligado al Perú*. Obtenido de <http://elcomercio.pe/mundo/actualidad/china-restos-demostrarian-pasado-ligado-peru-182863>
- Giger, H. R. (2013). *www HR Giger com*. Madrid, España: Taschen.
- Jodorowsky, A. (18 de febrero de 2015). *El hombre que pudo haber cambiado el rumbo de la ciencia ficción*. Recuperado el 02 de abril de 2017, de Hipertextual: <https://hipertextual.com/2015/02/alejandro-jodorowsky-dune>
- Jodorowsky, A. (Dirección). (s.f.). *DUNE* [Película].

- Lotman, I. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Maderuelo, J. (2000). El ojo, la mirada: representación e imagen en las trazas de la antropología visual.
- Maderuelo, J. (22 de noviembre de 2003). Descontextualizar. *Revista El País*.
- Magoullick, M. (s.f.). *What is Myth?* Obtenido de Georgia College: <https://faculty.gcsu.edu/custom-website/mary-magoullick/defmyth.htm>
- Pellejero, A. (21 de enero de 2015). *Las Increíbles Cabezas Olmecas*. Obtenido de Gran Misterio.org: <https://granmisterio.org/2015/01/21/las-increibles-cabezas-olmecas/>
- Porras Garcés, P. (1987). *Manual de arqueología Ecuatoriana*. Quito, Ecuador: Centro de Investigaciones Arqueológicas.
- Quijano, A. (2000). *Colonialidad del poder: eurocentrismo y América Latina*. Argentina: Talleres de Gráfica y Servicios.
- Reino de Quito. (s.f.). *Venus de Valdivia (Ecuador)*. Obtenido de http://es.reino-de-quito.wikia.com/wiki/Historia_de_Quito
- Schiffer, M. (1990). *Boletín de Antropología Americana*. Instituto Panamericano de Geografía e Historia.
- Serafini, L. (2005). *Codex Seraphinianus*. New York: Abbeville.
- Tajadura, R. A. (03 de junio de 2013). *La escritura sumeria*. Obtenido de http://revistas.crfptic.es/revista_digital/index.php/arte-e-historia/bitacora/2443-la-escritura-sumeria
- Toth, M., & Nielsen, G. (2015). *El poder de la pirámide*. Luciernaga.

Uruloki. (12 de marzo de 2012). *El cine también llora la pérdida de la grandeza visual y la creatividad de moebius*. Obtenido de <http://www.uruloki.org/felipeblog/arte-conceptual/el-cine-tambin-llora-la-prdida-de-la-grandeza-visual-y-la-creatividad-de-moebius-2-parte>

Vance, E. (23 de agosto de 2016). *Have We Been Misreading a Crucial Maya Codex for Centuries?* Obtenido de National Geographic: <http://news.nationalgeographic.com/2016/08/maya-calendar-dresden-codex-venus-tables-archaeology-science/>

Vizcaino, C. (20 de septiembre de 2016). El Codex Seraphinianus de Luigi Serafini en la edición de Franco María Ricci, Los signos del Hombre. *NEWS LETTERS*. Obtenido de <https://www.candelavizcaino.es/literatura/codex-seraphinianus.html>

Zevallos Menéndez, C., Marcos Pino, J., & Norton, P. (18 de febrero de 2013). *Importancia de la Cultura Valdivia en la antigüedad*. Obtenido de Cultura Valdivia: <http://grupodelamaquina9.blogspot.com>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de Invitación 'Casa Del Alabado Museo'



Quito 21 de abril del 2017

A QUIEN PUEDA INTERESAR,

Conocemos que el artista visual Irving Ramó se encuentra aplicando para las becas de producción artística Mariano Aguilera 2017 y que, de ser adjudicado con la beca, es de su interés presentar los resultados en el Museo Casa del Alabado.

El Museo promueve prácticas artísticas contemporáneas que dialogan con la cosmovisión ancestral indígena y con nuestra colección. Consideramos fundamental la resignificación de los artefactos del pasado desde las miradas y estrategias de los creadores contemporáneos, por su aporte a la reactivación de estéticas, relatos, símbolos o conceptos milenarios.

Por tal motivo, el Museo estaría interesado en acoger la exhibición de Ramó, sin embargo, previamente deberemos analizar aspectos curatoriales, presupuestarios y disponibilidad dentro de nuestra agenda.

Atentamente,

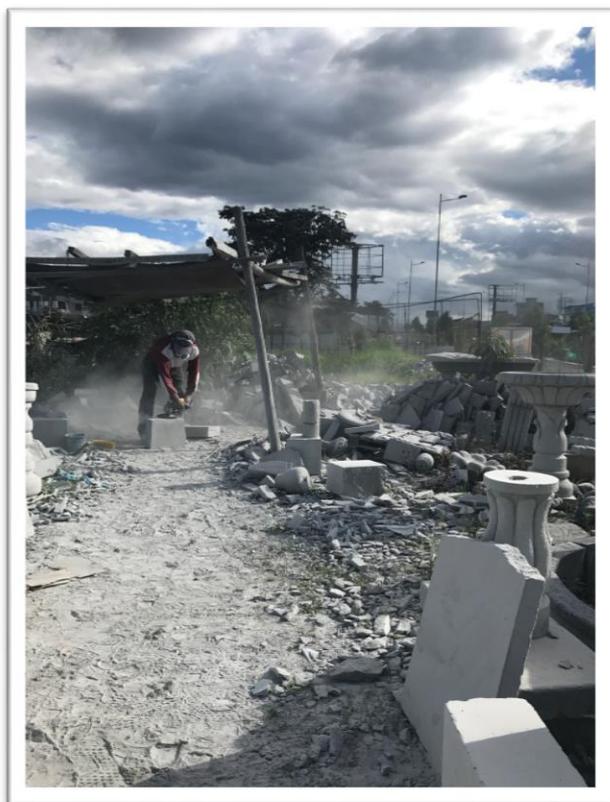
M² Fernanda Cartagena

María Fernanda Cartagena

Directora Ejecutiva

Museo de Arte Precolombino Casa del Alabado

Anexo 2. Fotos Proceso en taller



Anexo 1. Entrevista Diego Velasco

Lo primero que yo sentí cuando vi las primeras imágenes es que corresponde a arquetipos de dos civilizaciones fuertes que se hundieron la una en el Pacífico que se llamaba Mu o Murua o Cascara y la otra en el Atlántico que era Atlas, Atlatis o Astlán según como lo decían cada cultura, entonces esto por ejemplo es Mu, Murua, esto es Mu, Murua. Es arquetipo, está en la memoria creativa, genética. Entonces tu puedes empezar a hacer esto, pero si te pones a ver, esto podría ser Maya; pero también podría ser griego y esto también podría ser Grecolatino. Termina siendo como algo religioso esto luego.

¿Cómo este tema de cruces no?

Si cruces diagonales. Entonces esto es Murua, es Mu y la otra es Tu, "T", entonces esto es Mu Tu y esto es el Pacífico que se hundió; pero por el color rojo también es Muru. O sea, en el Pacífico todo lo que hoy entiendes como parte de Australia, veamos, perdón. Es como parte de Polinesia, como parte del Japón, Isla de Pascua, Las Galápagos, Isla de Cocos, todo eso, es lo que queda de un gran continente.

Los Jopis, le llamaban Cascara

¿Los quién?

Los Jopis, que son indígenas de la zona de Arizona y que tiene mitos de origen de donde vienen, entonces dicen: llegamos de Cascara, el continente que se hundió.

Podría ser Cascara Mu o podría ser Atlantis, sobre todo por el tema Cara; pero cuando tú ves en el otro caso del Pacífico, sería en continente perdido de Mu que se hundió, o también se le llamaba Murua, entonces tienes el Pacífico con

una vertiente y tienes el Atlántico que los Aztecas llamaban Astlan. Y que puede ser el Cascara del Pacífico o por Cara puede ser más bien Atlántis no?

Y ahora qué pasa, en realidad se ha dicho la Atlantiada, la Atlántida, pero en realidad sería Atlántis. Y si tu separas Atl y antis, tienes que Atl es agua y antis son los andes; entonces tú tienes que, se hundió también un continente que estaba entre Europa, América del Norte, el Caribe y América del Sur, África también y al cual se accedía muy fácilmente por el Mediterráneo.

Cuando se hundieron estas dos civilizaciones que son humanidades muy tecnológicas, puede que se hayan hundido simultáneamente o con cierta diferencia. Hay que considerar que Mu tiene que ver con el rojo, con el achiote y para nosotros con los Tsáchilas que son descendientes de los Caras. Ellos usan el achiote que es este color y se llamaban los rojos; pero lo que pasa, también los Caras que vienen de la zona Caria que es la actual Turquía, traían y venían por el Mediterráneo con penachos rojos que luego usaron los Etruscos y luego los Romanos, penachos rojos, y luego tiene los Tsáchilas su achiote en su pelo.

Lo que estamos viendo es que es un conjunto de relaciones en varios ejes que.

(Pregunta)

¿En dónde tenías una matriz?

Que interesante, tenías una como diamantes en un vestido?

Si, este.

Entonces si tu consideras que la tierra o el globo tiene una malla magnética, esta malla es de energía y nosotros estamos jugando allí. Que es lo que propones.

Entonces esta malla es magnética y estamos conectados, la malla es energía y nosotros estamos jugando allí no? Es una matriz no?

Estas líneas y estos rombos que vas a encontrar en muchas culturas, pero sobre todo en las precolombinas se llaman o les llaman a nivel contemporáneo Líneas Curri. Y las otras que son octogonales se llaman Mallas Carman, en la época medieval les llamaban Líneas de Ley o Líneas Ley. Y nuestros antepasados en el área andina los llamaban Siquis aquí o Seques le llamaban los cusqueños. Entonces todos esos seques organizan todo y en base a eso podemos hacer todo.

Si cruzas de carácter octogonal con las diamantinas encuentras unos nodos o puntos que en el cuerpo, si quieres ver en el cuerpo, tendríamos los chacras no? El nodo coronilla, el nodo frente, el nodo tiroides, el nodo corazón, el nodo plexo solar, el nodo sexo y así. Entonces los siete chacras, cuando se cruzan unos con otros entonces.

-Estas se llaman Seques no?

En el mundo nuestro les vas a encontrar como Seques o siquis, si tu encuentras el libro El Sistema de Seques del Cusco de Ponso y Dema (favor revisar) que está seguro en Internet, verás que es muy compleja la organización sobre el territorio en todas las ciudades, pero sobre todo en el Cusco,

-O sea todo estaba construido a partir de esta lógica de construcción porque en esta red existen puntos energéticos.

Si.

Sobre todo cuando concluyen, entonces hay un momento donde concluye, en el cuerpo concluye aquí, en el corazón, en la tiroides, o concluyen en el tercer ojo, en los siete chacras no?

-Y allí se construyen. O sea a partir de eso decidían donde construir ciertos espacios.

Si las ciudades sagradas no se construyen en cualquier lado, sino que si está el Panecillo y sientes que es una energía fuerte que es un nodo, dices este es un Axis Mundi y me voy para acá al sur de Quito.

-Sería así?

Si sobre todo así. Es un axis mundi y me voy para acá es el sur de Quito, me voy para acá.

-Axis Mundi es esto?

Axis Mundi es esto. Sobre todo así porque unes el cielo, este paisaje nuestro y el inframundo, también podría ser así, la montaña mágica, la pirámide si no tienes montañas como nosotros que tenemos pirámides naturales, formarías una pirámide. Y qué son las pirámides? Acumuladores, en dónde acumulas? En todos estos dos grandes encuentros de energía, tienes los que son octogonales y los que son diamantinos.

-Te refieres a esto?

Todo esto se llama Geobiología en el sentido convencional y tiene aplicaciones en la bioarquitectura y en el biourbanismo. Yo soy arquitecto.

Entonces tu bajas de esta malla de los continentes, y llegas a la parte física acá, entonces no podrías construir en cualquier parte solo que finalmente hemos construido en cualquier parte por el capital no? Pero debes construir en ciertos puntos donde concentres energía o que no te esté botando energía, porque hay ciertos puntos que te chupan energía y otros que te lanzan la energía pero que

no vayas a estar como electrocutándote allí, porque estás en medio de una malla electromagnética.

-Yo tengo escritas estas dos cosas, quisieras leerlas rápidamente como para que.

(interrumpen. termina 1)

ANCESTRAL 2

Activando tu memoria genética y tus vidas pasadas no? No hay que asustarse por eso, entonces vienen de una relación que yo lo llamaría, mira en Quito Milenario las imágenes que puse ahora. Pero estás activando la relación Apl-Antis. Cas-Cara que sería la ruta de los Caras, entonces tu podrías escoger para ese universo ficticio no? Porque no vale ponerse a discutir de la historia. Es una construcción, una ficción, partes de un antecedente de las famosas mitologías de los continentes hundidos. Si los quisieras poner Atlantis, Mu o Murua.

-Quieres respaldar?

Si de dónde se ha hecho este alfabeto, qué construcciones habían.

-Eso es mucho antes de

Si eso te iba a decir, nosotros pensamos que tenemos una evolución reciente y que somos la última maravilla, que antes habían trogloditas. No. Ha habido cinco humanidades, la nuestra es apenas la quinta y la nuestra es una raza raíz muy elemental, las otras que se han destruido eran muy, muy poderosas y tenían esas tecnologías que tú quieres hacer.

Entonces podrías construir ese imaginario, esa ficción de un continente hundido, porque me parece que te llega, eso hay que ir del Atlántico, por eso has estado

también en Barcelona, y te llega de algo que debas conocer, Isla de Pascua, el Pacífico, te llega porque cuando se hundieron ellos se fueron a Zampa, cuando se hundieron arriba se fueron a Egipto se hicieron Etruscos (revisar)

-Y cuántos años atrás data esto.

Todos fueron después del diluvio de Atlantis, de doce mil a quince mil años y en el caso de Mu por lo menos treinta mil años, es más antiguo. Murua, que estaba en el Pacífico.

-Y se sabe de alguna civilización que existía en este espacio geográfico?

Si estas existieron, se hundieron el Atlántico o se hundieron en el Pacífico.

Entonces tú puedes trabajar con una.

-Tienes libros?

Si, pero puedes encontrar en Internet.

-Ah perfecto.

Si tú me dices, entonces te digo, busca tal, busca tal. Por ejemplo el Continente perdido de Mu, vas a encontrar cosas bien parecidas a las cosas que estás haciendo. Si ves en el Albedo una imagen atrás que tiene una M T es Valdivia, pero te vas a Isla de Pascua y ves Los Moais y tienen la misma.

-Y qué imagen es esta? En El Albedo?

Es una pieza de búho de piedra que tiene atrás una M y una T.

Si, es tu y mu. Que es tu mi o tu mu.

Si ves en las culturas precolombinas, en Colombia, el Museo del Oro, esos son Muisca, les dijeron Chipcha, cuando ves más arriba les ves a los Caraibos (revisar) les dijeron Caribes, pero son Caras e Iberos, esto también tiene que ver con los Iberos, porque los Caraibos son Atlantis. Y si les ves más abajo, les ves en la zona norte del Perú se llaman Muchic o Muchicas, o sea les han transformado los nombres para perder las raíces, y los otros se llaman Chimu en la zona de Trujillo.

-Y dónde puedo encontrar todos estos nombres que me estás diciendo.

Solo pon Chimu, Muisca, Muchic, Cara Iber. Tucumi. Y así. Tu mismo puedes ir construyendo esas palabras. No es necesario sacar copias, porque encuentras en digitales.

-Lo que necesito es sustentar todo este imaginario que estoy creando justamente dice: Chac es una propuesta que surge de una propuesta antropológico. Quizá no es antropológico, entonces qué sería?

Es antropológico, meta histórico, quiere decir que si nos remitirnos a la historia convencional estaríamos muy cerca, pero si decimos meta, estaríamos hablando de lo inmenso. Es algo que se confunde entre el mito y la realidad.

-Qué opinas de mi propuesta desde es aspecto antropológico y a partir de este como generador de identidad?

Estas trabajando con arquetipos, cuando hablas de arquetipos, entonces dices: en el caso de lo espacial, centro, unidad, paridad, dualidad, trinidad, partición, tetrapartición y son arquetipos que pueden ser binarios, pueden ser o no ser y se transforman en un lenguaje.

Tu estas haciendo la ficción de un continente cuya meta historia rebasa la comprensión humana y entra al terreno del mito. Meta es más allá de la historia.

-De hecho podría decir o ponerlo como que fue parte de Atlantis que se sumergió?

O de Murua, Es importante que no gastes, sino que digas de una sola: esto se llama Atlantis, o esto se llama Murua o Chac, pero Chac es como ya un fonema primordial como Mu, como tu, que baja a los Mayas.

-El nombre del proyecto lo tengo pensado como Chac, debido a un sonido primario que es el chasquido de las manos, tu qué opinas de esto?

Son sonidos primordiales, pero es muy Maya y lo que estás haciendo de la pirámide de la Pirámide de Tukulcán, que estás viendo y haces así (chasquido) y suena el quetzal, en el eco, que es un ave y suena (kik, kik) es fantástico y no saben como lo hicieron. Es muy interesante.

-Entonces, mira, estos son los prototipos. Monolitos, para los tótem, que hay circulares, piramidales. Entonces en cada uno van las historias, van a ser como poemas, porque yo no se si es una interpretación mía no? Porque creo que tiene un nivel de poesía lo que dejó cada cultura, entonces quiero ir un poco por allí.

Esto es como un laberinto en medio de una estela. Y cuando estaba trabajando sobre estos estandartes, me semejan jetrustos pero también Mayas, Homo chicas. Entonces lo que no hemos entendido, confundidos a veces en la visión del fenotipo, que es lo que somos, de pelo negro, rubio, blancos, morenos, altos, bajos, etc.

El fenotipo no es más que la adaptación en el hemisferio norte o sur, o en el Ecuador, si eres de más arriba más blanco, de Ecuador más moreno, más abajo más blanco también y así. pero como ya se generaron migraciones sucesivamente, nosotros llevamos todo los genes. Ahora tenemos todo y por eso está comprobado que en Ecuador se lleva todos los fenotipos, eso está basado en un concepto biológico de supervivencia.

A estas alturas el tener todos los fenotipos, nos asegura cierta tolerancia a bacterias, hongos, enfermedades, etc. Porque al inicio por ejemplo se encontraron los europeos trajeron una serie de virus y generaron plagas hasta poder asimilarlos. La leche incluso no podíamos tomar estaba llena de bacterias, ellos lo habían asimilado ya. Y después de siglos habían logrado superar eso, pero al inicio la gente se moría, consumiendo carne roja, leche, vísceras. Con el tiempo nos hemos ido adaptando y esto asegura nuestra supervivencia como especie.

En este caso somos los rojos, veo que tu trabajas así. Ahora si eres rojo, es la raza primordial americana, que está vinculado a los Muruas o Amu, al continente del Pacífico que es Mu.

Si eres Atlantis es más blanco y más azul y como estaban al norte, deben haber sido más altos, más blancos, más nórdicos. Pero los de Mu que estaban un poco en el hemisferio Norte, un poco pero más en el Ecuador y más hacia abajo eran más morenos, cobrizos.

Esto es para que construyas tu el imaginario meta histórico de una civilización que no es. La gente por error cree que te vas al pasado y vas a encontrar la barbarie. No, encuentras una inmensa tecnología que se perdió. Y que nosotros estamos apenas en los primeros escaños de esas humanidades.

-Nace Chac una civilización ficticia que bordea entre un mundo fantástico y un mundo real. Es un poco como lo que tu me acabas de decir no?

Perfecto, tienes arqueología de esa civilización. Tu estas cuestionando los paradigmas empíricos que dicen: ¿a ver dónde están las evidencias? Como artista, tu construyen unas evidencias. Aquí están. Pero es un proyecto de imaginarios.

-Planteamiento museográfico. Quiero plantear de cómo y por qué yo lo estoy haciendo en un museo.

El museo que también debes entenderlo como paradójico.

El museo es una paradoja, porque desde el siglo VII, VIII, se armaron colecciones de fósiles, de hojas, de piedras, hasta se llevaron monolitos, esfinges y pedazos de arquitectura. Por la necesidad de llevar a los centros, supuestamente de cultura, a Londres, a París, a Madrid, etc. Pero es una paradoja, porque tu sacas del contexto un objeto que pierde su capacidad de interpretación. Entonces es la paradoja, te estás burlando de los grandes paradigmas de la civilización occidental que colecciona evidencias en un sitio aunque la saca de su entorno y contexto; pero cree que son evidencias de un tiempo pasado arqueológico, pero totalmente bárbaro e incivilizado que ahora se lo muestra como si fuese en un zoológico a los civilizados; pero tu te estás burlado, porque podrían tener en una esfera de cristal, donde esos mismos signos empezaban a generar hologramas.

-Exacto. Como si creer, si el objeto ya fue sacado de su lugar. Entonces como verás tengo muchos puntos que los debo ordenar.

Al ser parte una ficción. Tu has leído a Borges?

Justamente ayer, estuve revisando algo.

Entonces tu vas creando una ficción con parte de elementos reales y gran parte de la mitología anterior al diluvio. Qué había antes del diluvio? Y luego que es lo que nos queda? Y qué se hundió en el mar, esto sería otro campo no? Que se llama acacord, que es que debajo de la amazonía brasileña hay una red de túneles y galería; pero es otro continente no? Subterráneo que cuando hubo una glaciación la gente no tuvo más oportunidad que hacer cosas a lo interno, pero ese es otro tema.

_Yo creo que va por MU como que lo siento más por allí, es engancharme en algo para crear credibilidad y después romperla al mismo momento.

-Por ejemplo, el tema de la música, existe un tipo de guía para la música porque lo estoy relacionando con temas contemporáneos. Estoy tratando de jugar mucho con los vientos, con las conchas. Poner en un espacio, todo esto que ya no existe o dejó de existir. Es un cuestionamiento muy mío, el ser humano comienza a recrear cosas, cuando ya dejó de existir no? Cómo esta cultura recreo estos sonidos para ponerlos a la vida otra vez?

Bueno allí ves las botellas silbato no? Que van en la parte ecuatoriana – peruana pero parece ser en su origen Valdivia, Valdivia es Mu. Todos de la costa ecuatoriana son Mu. Jama Cuaque, Chorrera, Guangala.

Sería muy bueno llamarles Ecuatoriales. Porque están relacionados a Ecuador y son Mu. Atlantis fue del hemisferio norte.

Entonces una cosa es el hemisferio norte, el sur y el centro. Estas trabajando con esa línea ecuatorial.

Hay una señora que se llama Ruth Rodríguez Sotomayor, que es ecuatoriana. Y lo que dice es que los Mayas, salieron de acá. Son los protomayas, escaparon de la inundación salieron de costas ecuatorianas y son los Mayas posteriores.

Los tiaguanacos con entre Atlantis y Mu, son una confluencia. Tu vas a encontrar los tarqus, esos grandes orquestaciones con los tubos de caña que hacen los Aymaras, para mi que habría sido la música primordial. Música de Tarcos, zampoñas, y son rondadores.

Los Valdivia aparecen en la arqueología como rondadores, pero estos como son de los andes y tienen las cañas del Lago Titicaca, son grandes y como ellos son

grandes y tiene pulmones grandes, tocan más fuerte, los de Valdivia son menos fuertes.

Ahora el concepto de los pajaritos de cantan, las botellas que hacían con diferentes sonidos, de golondrina, quetzal, colibrí. Ellos hacían para configurar una colección de cerámica sonora, silbatos. Es físico, es químico, es todo. Finalmente es sonoro.

-Existe un lenguaje escrito en estas culturas?

Este, lo que pasa es que nosotros relacionamos el sonido con las letras, pero aquí, es un código difícil de entender para todo el mundo, cuando ves las fusa yolas o sellos cilíndricos., estos redonditos que ves en la costa.

Los toca pus, los quipus, las fusa yolas, todo el lenguaje matemático de las tápanas, los petroglifos, los geogrifos, son lenguajes escritos, codificados, pero no todos pueden leer. Está relacionando fonemas con signos.

- En la exposición que hice en Barcelona yo experimente curiosidad por describir los signos por parte del público, es justamente lo que me dices que pasaba con los españoles y los indios.

Si, por ejemplo, Atahualpa podía leer porque era de origen Cara y esa es su tradición más antigua, era Quito y era Inca. Pero fue eliminado por los españoles, eso es una larga historia...

-El tema de números, cómo funcionaba si hablamos del Mu?

Yo creo que los Mayas tienen lo más claro no? el punto la raya. Los Valdivia tienen porque vienen de ellos. La concha, el cero, en cinco y el uno. Esto es todo y puedes ir sumando.

En el caso de los Cañaris y los Incas tenían las tápana y contaban en unas como calculadoras con huecos y sumaban lateral y también vertical. Y también los quipus, que eran nudos, que los codificaban, si esto es cien, igual pura matemática, pura geometría sagrada, pura escritura pero que la podríamos llamar ideográfica o sintética no?

Si me llevo por lo de Atahualpa, nosotros somos cuatro veces Tu, porque estamos en el centro de las cuatro direcciones y es una energía fundamental, hemos perdido el meridiano, pero estamos entre el meridiano de Quito y también la latitud cero que sería el centro de tierra que es Tu. Estaríamos en Quito.

-Y esta gráfica cómo se llama?

Una ancha o tagua paca o tagua pacha, es la que lleva Atahualpa en su pecho. Una ancha es bandera. En su bandera blanca llevaba esto dorado como un estandarte.

-Cuando tu vas a otro lado, tu llevas energía, a qué punto energético yo debería enfocarme o estudiar para investigar formalmente y justificarlo también.? Si quiero hablar desde el centro del mundo?

Es esto, lo que llevaba Atahualpa y que aparece en algunas, yo he puesto en Quito Milenario, pero también lo hacían así no? Le pueden hacer en un círculo también (explicación gráfica) son las Tes que confluyen al centro al Qui Tu. (explicación gráfica) entonces tu le puedes llamar a tu energía que llevas Quitua.

Estos signos tienen también los cristianos es el símbolo de María y Jesús, pero ellos se apropiaron de eso.

Tu mira los Moais, tienen eso, mira en las figuras que están en El Alabado, tienen eso.

Tu deberías armar la ficción, el imaginario del continente perdido de Mu, o de Murua, o si quieres le llamas Muishca, o le llamas Muchica. Porque tu dices que le has puesto Chac. que está vinculado a Chac Mul, que es un Maya del período Chac Mul.

Los fonemas que estás trabajando tu son Qui – Tu – Mu – Tu.

Destaca en tus dibujos uno muy lindo, estas podrían ser las Muruas, porque tenían que ser desde el Ecuador hacia abajo, morenas y pequeñas. Los Atlantis deberían ser grandes, altos y blancos. El gran referente que te digo es que tu encuentres el referente de esta figura sagrada es a través de un cilindro, por donde el 20 de marzo o 21, se mete el sol por aquí y se refleja en un espejo y se mete y se pierde totalmente la sombra.

Hay referencias arqueológicas del que estaba en Puntiatisk en Cayambe que es un murazo de un cilindro de 8 metros diámetro de cangahua y tenía en su interior recubierto de oro para recibir al sol y en el caso nuestro tiene que ver con la llamada Olla del Panecillo que es un túnel por el cual ingresas y cuando sea las 12 del día del 20- 21 de marzo entra el sol allí y te cargas de energía y haces retumbar en esta olla invertida un sonido que es el sonido primordial para iniciar el año y para cargarte de energía.

Hay cosas que solo suceden en Quito, funciona hasta un grado norte y un grado sur, es por la ubicación única de nuestro territorio.

En síntesis, tu cuestionas los paradigmas civilizatorios, museográficos, arqueológicos, históricos, y construyes un universo imaginario, pero que tienes evidencias y estas evidencias son reales porque son Mayas, Valdivias, porque el origen de estas dos grandes civilizaciones desarrollaron tal cosa que cuando se hundieron, los que se salvaron llevaron y todas son hermanas. Y creemos y quien inventa que son correspondientes a esta humanidad y no logran comprender como lo hicieron, son anteriores al diluvio que fue sucedido hace a

12.500 años y que luego que los otros pueblos sabiendo que son puntos chacras, puntos de congruencia, los siguieron usando y superponiendo.

Tu has ido despertando tu memoria genética ancestral. Es decir, tu papá tu mamá, tu hermano, pueden ser de otras regiones, pero tu estás despertando en la que corresponde a tu proceso y en algunos momentos se han cruzado.

Que gusto. Irving Ramó

