



ICOINDÍGENA

*DIFUSIÓN DE LA ICONOGRAFÍA INDÍGENA CHILENA
PARA PONER EN VALOR EL ARTE DE NUESTROS
PUEBLOS ORIGINARIOS.*

MEMORIA DE TÍTULO 572

Agradecimientos

A mi familia, amigos y compañeros por su apoyo, ayuda y aliento en esta etapa.

Este proyecto va dedicado a mi amada prima Leticia, que de alguna parte del universo me está observando y de seguro guió cada paso y decisión de esta memoria. Gracias por enseñarme el valor del lenguaje y de nuestra identidad. Esta va por ti.

Índice

1. Marco Teórico	02		
1.1 Objetivos	03		
1.2 Comunidades Indígenas	04		
1.2.1 Norte Grande	07		
1.2.2 Norte Chico	10		
1.2.3 Zona Central	13		
1.2.4 Zona Sur	16		
1.3 Conclusiones	17		
1.4 Introducción a la Iconografía Indígena Chilena	18		
1.4.1 Códigos Visuales	18		
1.4.2 La imagen	18		
1.4.2.1 ¿Qué es la imagen?	19		
1.4.2.2 Iconicidad de la imagen	20		
1.4.2.3 Elementos Morfológicos de la imagen	20		
1.4.2.4 Elementos Dinámicos de la imagen	20		
1.4.3 Iconografía	21		
1.4.4 Conclusiones	21		
2. Estado del Arte	22		
2.1 Objetivos	23		
2.2 Diseño como medio de Difusión	23		
2.2.1 Diseño Audiovisual / Animación	24		
2.2.2 Diseño Editorial	27		
2.2.3 Exposiciones Indígenas	28		
3. Análisis de Antecedentes para la Formulación de Proyecto	31		
3.1 Objetivos	32		
3.2 Recopilación de Iconografía indígena	32		
3.3 Fundamento de la sintaxis	32		
3.4 Arte Alfarero Cultura Aconcagua	36		
3.5 Arte Alfarero Cultura Diaguita	36		
3.6 Vectorización de imágenes	38		
3.6.1 Cultura Aconcagua	38		
3.6.2 Cultura Diaguita	45		
3.7 Análisis Técnico	49		
3.7.1 Objetivos	49		
3.7.2 Método de selección de material	50		
3.7.3 Modelo de análisis técnico	53		
3.7.4 Unidades de análisis iconográfico	54		
3.7.4.1 Cultura Aconcagua	54		
3.7.4.2 Cultura Diaguita	60		
4. Formulación de Proyecto	61		
4.1 Nombre del Proyecto	62		
4.2 Problemática / Oportunidad de Diseño	62		
4.3 Idea de Proyecto	62		
4.4 Expectativas del Proyecto	62		
4.5 Conceptualización	63		
4.6 Objetivo General	63		
4.6.1 Objetivos Específicos	63		
4.7 Modos de Financiamiento	64		
5. Icoindígena	68		
5.1 Presentación del Proyecto	68		
5.2 Propuesta Formal	69		
5.3 Público	70		
5.3.1 Definición de Usuario	71		
5.3.2 Cliente	72		
5.4 Sistema de Proyecto	73		
5.4.1 Difusión	74		
5.4.2 Servicio / Producto / Comunicación	75		
5.5 Modelo de Proyecto	76		

5.6 Desarrollo Formal	76
5.6.1 Aspectos Técnicos de la Ilustración	76
5.6.2 Referentes Gráficos	78
5.6.3 Proceso de la Ilustración	79
5.6.4 Libro Técnico	85
5.6.5 Exposición	87
6. Brand Book	88
6.1 Brand Strategy	89
6.2 Arquitectura	90
6.2.1 Quienes Somos	90
6.2.2 Misión	90
6.2.3 Visión	90
6.3 Brand Design	91
6.3.1 Construcción Logotipo	92
6.3.2 Isotipo	92
6.3.3 Naming	92
6.3.4 Área de autonomía	92
6.3.5 Tamaño mínimo	93
6.4 Concepto de marca múltiple	94
6.4.1 Logotipo	94
6.5 Digital Branding	95
6.5.1 Social Media Marketing	95
7. Estructura de Funcionamiento del Proyecto	97
8. Bibliografía	100

Introducción

El presente proyecto, viene a ser el primer esbozo de materialización de nuestra iconografía indígena chilena, de una futura serie de investigación a lo largo del país de la iconografía representativas de las distintas culturas indígenas de Chile, durante el proceso se irá descubriendo el modo de interacción que tenían unas culturas con otras, por ejemplo, cómo el arte textil de la cultura Aymara coincide en algunos conceptos y/o rasgos iconográficos con el de la cultura Mapuche o cómo se ve la influencia incaica en el proceso iconográfico de las cerámicas del pueblo Diaguita que a su vez interactúa con la cerámica de la cultura Aconcagua, entre otros.

Trata, desde el diseño, la temática de la revalorización del arte indígena en especial de su iconografía, planteando una respuesta a la pregunta que como chilenos debemos hacernos, respecto a, si nos convertimos en engranajes del mercado internacional, incorporándonos en forma acrítica al inevitable proceso de globalización o si construimos una verdadera alternativa de desarrollo cultural, defendiendo ciertos valores y fundamentos que nos identifican como pueblo.

Desde el diseño tanto gráfico, de comunicación visual y de producto, salvo excepciones, siempre se ha estado atento a hechos ajenos a nuestro continente. En general la evolución de nuestro diseño se ha dado con la mirada puesta hacia afuera, buscando raíces a lo lejos, sin explorar lo propio, lo que poseemos tan al alcance de nuestras manos

La revaloración de lo indígena como parte de “lo nuestro” es fundamental en el proceso de identidad, se vuelve imperante su rescate, más aún cuando algunas de estas comunidades en la actualidad están extintas o bien la cultura que alguna vez tuvieron, ha sido influenciada y consumida por completo por el fenómeno de la globalización.

Es así, que la cultura que crea el primer escalón en este proyecto es la de la zona central de Chile, la Cultura Aconcagua, siendo esta la que consta con mayor registro visual e iconográfico en los museos de la V Región.

Se gesta el proyecto de la investigación, recopilación y estudio de la iconografía de nuestros pueblos indígenas que habitan y/o habitaron la zona central de Chile, para ser parte de una serie de libros técnicos ilustrados con los distintos pueblos indígenas a lo largo de todo el país destinado al conocimiento por parte de estudiantes y profesionales interesados en nuestra iconografía indígena. Culminando en una exposición abierta a todo público, con un lenguaje simplificado, sin tecnicismos que explique la iconografía en el arte de los nuestros pueblos y así poder crear conciencia de la importancia de preservar, respetar y revalorizar a nuestros pueblos originarios.

Palabras claves: Iconografía, Pueblos Originarios, Códigos Visuales, Identidad regional.

**MARCO
TEÓRICO**

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Objetivos

El objetivo de este ítem es realizar un resumen de las distintas culturas que habitaron y/o habitan nuestro país, para poder así situarlas dentro del contexto geográfico/histórico, que nos permitirá observar e identificar su relación con el entorno, conociendo sus costumbres, cosmología, arte, etc. y así entonces, poder dilucidar la relevancia, injerencia e influencia en su iconografía tradicional.

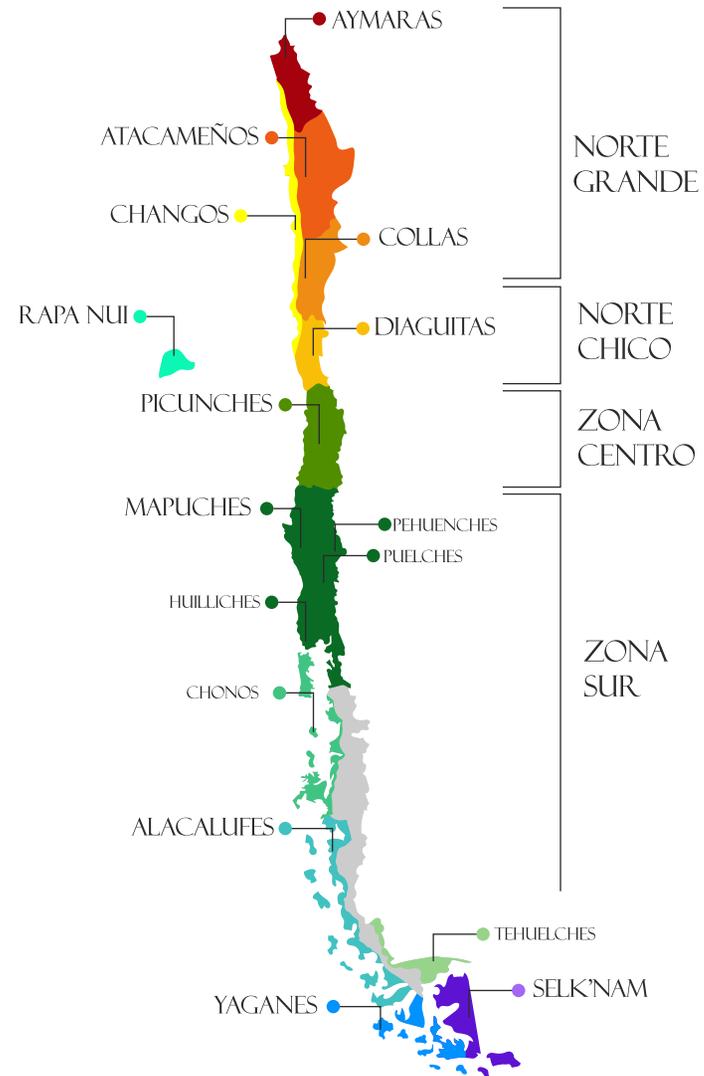
1.2 Comunidades Indígenas Chilenas

Actualmente en Chile, la Ley 19.253, que corresponde a la Ley Indígena, promulgada en 1993, sostiene que es deber de la sociedad en su conjunto “respetar, proteger y promover” su desarrollo, sus culturas, familias y comunidades.

Esta misma ley reconoce como pueblos originarios, personas indígenas y sus organizaciones las siguientes etnias en Chile: **aymara**, **atacameña**, **colla**, **diaguita**, **quechua**, **rapa nui**, **mapuche**, **yámana** y **kawashkar**.

En Chile existieron 14 comunidades indígenas de las cuales están extintas las siguientes: **Aonikenk**, **Selk'nam**, **Pikunches**, **Cuncos**, **Changos**, **Chonos**.

Chile, a lo largo de su territorio, albergó alguna vez a gran cantidad de asentamientos indígenas, de los cuales muchos se han extinto como los descritos anteriormente y solo nueve han sobrevivido, aunque desvirtuados de lo que fue su cultura en un principio.



1.2.1 Norte Grande

La zona norte, se caracteriza por tener un clima seco, que alberga al desierto más árido del mundo. La escasa nubosidad por la ausencia de humedad, hacen propicia la zona para la observación del espacio.

Estas cualidades climáticas y territoriales, permitieron que se desarrollaran comunidades como los Atacameños, Aymaras y más hacia la cordillera Los Colla.

AYMARAS

Ubicación

La etnia aymara proviene de regiones que hoy forman parte de Bolivia, en donde antiguamente existían señoríos o reinos aymara. Poco a poco los aymara se fueron trasladando y ocupando parte de los territorios que hoy corresponden al Norte de Chile, principalmente en las regiones XV (Arica y Parinacota), I (Tarapacá) y II región de Antofagasta.

Historia

En el siglo XV los aymaras fueron sometidos por los **inkas**, quienes influyeron en su cultura, pero respetaron su forma de organización social y su lengua, así los **aymara** continuaron con sus costumbres y tradiciones. Sin embargo, como pueblo, pasaron a formar parte del **Tawantinsuyu**. En el siglo XVI, al llegar los españoles a la zona que hoy conocemos como Norte Grande, dividieron todo el territorio y lo repartieron entre su ejército, prohibiéndoles hablar en su lengua materna y practicar sus propias creencias religiosas. Algunos **aymaras** fueron sometidos, pero otros se replegaron al altiplano y precordillera en donde continuaron con sus tradiciones.

Viviendas

Vivían en casas llamadas uta. Se construye sobre piedra y tiene muros de adobe con vigas que se amarran con tiras de cuero. Como techo colocan varias capas de barro y paja. Por estar construida de barro la uta es parte de la Pachamama o Madre Tierra que les da abrigo y les protege.

Creencias y/o Costumbres

Cuando fueron conquistado por los inkas, estos les impusieron sus propias creencias; la Pachamama, los espíritus de los mallkus (cerros), los volcanes, los ríos, la luna y principalmente el sol, Inti, formaban parte de las expresiones religiosas de los aymra. Sin embargo la divinidad más antigua de los aymara es Thunupa, representada en una figura como parte de una escultura de piedra llamada Puerta de sol, ubicada en Tiwanaku (Bolivia). Thunupa personifica al sol, la lluvia, el rayo, al granizo, al viento, los cuales pueden influir para bien o para mal en los cultivos, en las aguas y en toda la vida de los hombres.

Arte iconográfico

Los aymara son grandes artesanos textiles. Para esto utilizan principalmente las lanas de las llamas, alpacas y vicuñas con las que confeccionaban tejidos usando técnicas como nudos, trenzados e hilados a telar heredadas de las antiguas culturas andinas y que transmiten de ge-neración en generación. En el área textil es en donde se presenta el mayor antecedente iconográfico de esta cultura

ATACAMEÑOS

Ubicación

Vivieron en las zonas entre la Puna de Atacama (II región de Antofagasta) y la alta cordillera andina. En el presente, los descendientes de los antiguos likan-antai viven en todo el Norte Grande, en zonas urbanas, pero principalmente en los valles y oasis que se encuentran en el Desierto de Atacama y sus salares.

Historia

Hace más de 10.000 años vivieron en la zona del Desierto de Atacama, diversos grupos étnicos que se dedicaron a la agricultura, ganadería y alfarería. Entre los siglos III a.C y V d.C fueron llegando a Atacama grupos de gente que provenían de los alrededores del Lago Titicaca (Bolivia) y que pertenecían a la cultura Tiwanaku, ésta influyó en la cultura atacameña, tanto en sus creencias como en su artesanía. . En el Siglo XV d.C, los **inkas** expandieron su territorio hacia el sur, encontrándose con una cultura **atacameña** con un gran desarrollo social, económico, agrícola y minero.

Viviendas

Cerca de San Pedro de Atacama se encontraron las ruinas de una aldea llamada Tulor. Supone que estas viviendas eran de piedra y barro de forma circular y/o semicircular y un techo de paja, con habitaciones que se comunicaban entre sí, creándose así una pequeña aldea en forma de laberinto.

Creencias y/o Costumbres

Una de las costumbres de los antiguos atacameños era deformarse el cráneo para destacar su clase social o por motivos religiosos. Practicaban la momificación y enterraban a sus muertos en su propia casa junto a sus pertenencias.

En cuando a las creencias, los **atacameños** influenciados por la cultura **Tiwanaku** entre los años 300 a.C. y 500 d.C, los chamanes aspiraban sustancias alucinógenas para conectarse con los espíritus de los animales poderosos como el puma y el cóndor, con los espíritus de los antepasados y con los dioses, creyendo que de esta forma adquirirían poderes sobrenaturales.

Cuando los **inkas** ocuparon el territorio **atacameño**, fueron obligados a adorar a Inti (el sol), el dios mayor de los inka y con ello debieron adaptarse a otras formas de expresión religiosa.

Arte iconográfico

Trabajaban los tejidos a telar, pero no tan desarrollado y elaborado como los textiles **aymara** pero sí la iconografía plasmada en sus tejidos posterior a la llegada del **inka** fue similar. Los **atacameños** destacaron en la elaboración de vasijas de barro de diferentes formas y colores. Fueron también excelentes orfebres fabricando hermosos vasos de oro. La mayor muestra de artesanía atacameña se encuentra en el Museo Arqueológico R.P Gustavo Le Paige en San Pedro de Atacama.

En el pasado, la cerámica fue uno de los medios favoritos para expresar la identidad de los pueblos. En el Norte Grande, pese a que las culturas de Arica y San Pedro se desarrollaron en relativa cercanía, la primera optó por cerámicas de múltiples colores; la segunda, en cambio, prefirió de un solo color. Al parecer, mientras más cercanos vivían unos de otros, más necesitaban diferenciarse.

La mayor muestra de su iconografía se da en sus tejidos de telares y actualmente en los instrumentos musicales

LOS COLLAS

Ubicación

Los colla viven en las cercanías de Potrerillos, Diego de Almagro, El Salvador, Paipote y en localidades cercanas como Tierra Amarilla, Los Loros y Río Jonquera. También se ubican en poblaciones alrededor de las ciudades de Chañaral, Copiapó y Vallenar.

Historia

Los colla descienden de antiguas tribus que vivían en Argentina y Bolivia y que en el Siglo XV fueron conquistados por los Inkas. Durante el Siglo XIX muchos de ellos se trasladaron desde Argentina a las zonas cordilleranas de Atacama (III región).

Viviendas

Practicaban la trashumancia. En verano se trasladaban las montañas con sus animales y familias, construyendo casas y campamentos por la estación. Cuando comenzaba el frío regresaban a los valles a pasar el invierno.

Creencias y/o Costumbres

Sus creencias, a diferencia de los atacameños y aymara que tenían su propia cosmovisión, éste pueblo adoptó de ellos la adoración hacia la Pachamama y también fueron influenciados por los españoles creyendo entonces, en la virgen María y Santos Patronos.

Arte iconográfico

De las ovejas confeccionan textiles, de las cabras aprovechan el cuero y los burros son animales de carga. Algunos hombres colla son mineros que trabajan actualmente en las grandes minas de cobre de Potrerillos y El Salvador o como pirquineros en pequeñas minas de oro, plata, turquesa y otros minerales.

Su iconografía se encuentra mayormente plasmada en petroglifos y pictografías. Actualmente existe una gran cantidad de sitios arqueológicos no protegidos en los valles donde solían transitar o permanecer los colla y/o otros grupos con los que éstos interactuaban; muchos de estos sitios están en lugares de difícil preservación, ya sea por el medioambiente, desconocimiento, descuido y no protección de estos sitios.

Este territorio, ha sido lugar importante de trashumancia y poblado por lo que estas rutas están llenas de arte rupestre inexplorado y abandonado.

1.2.2 Norte Chico

Este territorio lo integran las regiones de Atacama y de Coquimbo. Cuenta con un clima estepárico cálido o semiárido, que implica un paso o transición del clima desértico de la zona norte a los climas fríos del sur, posee lluvias irregulares que se concentran sobre todo en la época invernal. El paisaje es árido, pero el suelo junto a los ríos es fértil. Justamente en esos valles se instalaron los antiguos habitantes de Chile.

LOS CHANGOS

Ubicación

Se llama changos a diversos grupos de pescadores seminómades - canoeros de diferentes etnias, que habitaron desde épocas prehistóricas en las costas del norte de Chile. No se sabe con seguridad de dónde vinieron, ni tampoco cuál es el origen del nombre chango.

Historia

En el siglo XVI en las costas del Norte Grande y del Norte Chico vivieron bandas de pescadores que recorrían las playas, caletas o bahías buscando las desembocaduras de pequeños arroyos y quebradas en donde encontrar agua dulce. Por ejemplo en Tocopilla, Mejillones, Taltal, Huasco, Chañaral, Caldera, Coquimbo y Los Vilos.

Vivienda

Su vivienda la construían con estacas de madera o costillas de ballena cubiertas con cuero de lobo y algas marinas. En el interior, las familias se acostaban sobre algas secas o cueros de camélidos. También utilizaban las cuevas como viviendas para permanecer en su interior por algún tiempo.

Creencias y/o Costumbres

Sus creencias religiosas fueron bastante escasas, pero se contaba entre ellas el culto a los muertos, pues los enterraban acompañados de herramientas y otros objetos.

Arte iconográfico

Su característica principal era la construcción de balsas de cuero de lobo, en donde recorrían todo el Norte de Chile cazando y recolectando productos del mar, los cuales después intercambiaban con los pueblos del interior por cobre para fabricar arpones, textiles, nervios de guanacos para coser las balsas, así como también porotos, maíz y otros vegetales.

En cuanto a la iconografía de este pueblo es muy escasa pero por ejemplo en Taltal, Chañaral, Coquimbo se han encontrado diversos petroglifos de color rojo y esculturas que representan escenas de la vida de estos pueblos de pescadores.

LOS DIAGUITAS

En ésta cultura haremos un mayor énfasis, ya que es esta influyó fuertemente en la Cultura **Aconcagua**, que pertenece a la zona central de Chile y esta última, es la cultura que dará pie al presente proyecto.

Ubicación

Habitaron los valles desde Atacama a Coquimbo. Al norte colindaban con la comunidad **atacameña**, y hacia el sur con la **Cultura Aconcagua** que con la llegada de los españoles se le llamó **picunches**.

Historia

Los españoles los denominaron diaguita a principios del siglo XX, pues según las investigaciones, sus costumbres eran muy parecidas a aquéllas de unos indígenas argentinos conocidos también como diaguita.

En el año 2006, el Estado de Chile reconoce a los diaguitas como pueblo originario, incluyéndolos en la Ley Indígena 19.253, con esto se reconoce a uno de los pueblos más ricos en iconografía cultural, gracias a la cantidad de registros visuales encontrados, muchos de ellos grabados en su alfarería, platos, jarrones, ollas, cántaros, etc. También se suman numerosos instrumentos musicales y herramientas de cultivo. Gracias a la antiquísima costumbre indígena que dota a sus difuntos de un ajuar sepulcral, el que se pueda tener referentes sobre las costumbres y estado cultural del pueblo diaguita.

Con la incorporación de este territorio al Imperio Inka, los **diaguitas** pasaron a ser agentes importantes de la expansión inkaica hacia Chile Central. Como consecuencia, a la llegada de los españoles, la presencia **Diaguita** se extendía mucho más allá de su territorio de origen, alcanzando incluso regiones trasandinas.

Vivienda

Las construcciones que utilizaban para vivir eran chozas agrupadas en aldeas pequeñas, hechas de ramas cubiertas de barro y techo de paja, a las que se sumaban unas bodegas subterráneas empleadas para almacenar maíz y otros alimentos.

Creencias y/o Costumbres

No se conoce mucho sobre las auténticas creencias de los diaguitas. A la llegada de los españoles los diaguitas adoraban al sol, a la luna y rendían culto a las montañas, tal como lo habían aprendido de los **inkas**, quienes en ese entonces ya dominaban aquel territorio.

Arte iconográfico

La manifestación artística más conocida de esta cultura es la alfarería, caracterizada por diseños geométricos aplicados en dos colores sobre una base de otro color.

Según lo descrito en las biografías de cada pueblo del *Museo Chileno de Arte Precolombino*, el complejo cultural de las **Ánimas** habría sido el ancestro más directo de los **diaguitas**, ya que los diseños y la forma de las vasijas de esta última cultura muestran nítidas reminiscencias estilísticas de la primera.

La cerámica es un indicador para distinguir la identidad cultural de las etapas agro-alfareras del período temprano, medio y tardío del pueblo **diaguita** en la Región de Coquimbo.

A las elaboradas por el pueblo **diaguita**, le anteceden los vestigios de la alfarería del pueblo **Molle** y **Ánimas**.

COMPLEJO CULTURAL EL MOLLE

(300 a.C – 800 d.C):

Los primeros **alfareros** en el norte semiárido fueron los pertenecientes a este pueblo. Ellos introdujeron la **tecnología** hacia el 150 a.C.; y sus piezas se caracterizaron por su mayor altura. También por la simetría espacial y bases planas, que las diferenciaban de la **diaguita**.

La importancia simbólica de estas piezas radica en que representaron el desarrollo de la antigua tradición pastoril de los Andes Meridionales, con la creación de figuras de animales.

Esta alfarería se caracteriza por:

- Finas rayas paralelas grabadas mediante una incisión.
- Fuerte énfasis en una decoración geométrica según las zonas pintadas de las piedras.
- Piezas asimétricas, con estilizaciones zoomorfas.
- Vasos altos pintados, con dibujos estilizados que representan la figura de camélidos.

Lograron **manufacturar** objetos de diferentes materias primas, como los **tembetás** o bezotes, adornos personales confeccionados en **cobre nativo** tratado en formas de láminas. Prendedores para vestimentas en hueso, piedras molinos, y cerámicas domésticas y ceremoniales.

Se destaca la industria de la **piedra tallada** para confeccionar instrumentos tales como puntas de proyectil, hojas para cuchillos de mano, perforadores y tajadores, entre la industria artesanal de los líticos (Cerde, 2013: 58-60).

COMPLEJO CULTURAL LAS ÁNIMAS

(800 – 1200 d.C):

Se definió como una población de pastores, agricultores y pescadores. Sucedió al pueblo Molle, pero no existe una noción de continuidad entre ambas sociedades.

El perfil distintivo de la cerámica **Ánimas** radica en la combinación del rojo, blanco y negro en platos con formas tronco-cónicas, cuyas líneas geométricas anguladas y representaciones zoomorfas definen la identidad y variedad estilística.

En sus excavaciones en el sitio Las Ánimas, situado al interior del Valle del Elqui, Francisco Cornely, encontró materiales que atribuyó a la primera fase de la cultura diaguita, denominada por él “**arcaica**”.

En **Ánimas**, las cerámicas encontradas por Cornely tenían tres características:

1. Piezas de formas de cono, de bases planas o redondeadas y paredes oblicuas ligeramente encorvadas.
2. Sus colores son generalmente el negro, blanco y rojo.
3. Su decoración se representa en líneas rectas, zig-zag y triángulos adosados a una línea.

De ese período se encontraron objetos en concha, madera e instrumentos de piedra, tales como percutores, pesas, pulidores y puntas de proyectil. El progreso tecnológico que alcanzó la **Cultura Ánimas** respecto de **Los Molles**, se observa en la riqueza material y algunos aspectos simbólicos de su cerámica.

1.2.3 Zona Central

La zona centro, goza de un clima mediterráneo, en el verano es seco y en invierno, lluvioso, y de amplias planicies litorales, que permiten el asentamiento de comunidades como los Pikunches, éstas recibieron influencias culturales tanto de la zona norte como de la zona sur, lo que lo hace una cultura rica en artesanías e iconografía.

También se ubica aquí a la cultura Rapa Nui, que habitan en la Isla de Pascua.

PICUNCHES

Para continuar con la descripción acabada de la artesanía de las culturas diaguita, molles y ánimas, daremos mayor énfasis al arte de este pueblo originalmente llamado **Cultura Aconcagua**.

Ubicación

Habitaban en el área central de Chile, principalmente en el valle del río Aconcagua (V región), en los valles del río Mapocho y del río Maipo (Región Metropolitana); a orillas del río Cachapoal (VI región).

Historia

Pocas personas saben que antes del breve período de dominación incaica, se desarrolló en la cuenca de los ríos Maipo y Mapocho una cultura indígena con una marcada identidad regional.

Se trata de la **cultura Aconcagua**, originada por una sociedad de agricultores, ceramistas, pastores, cazadores y recolectores que habitaban entre el río Aconcagua y angostura de Paine, durante el período comprendido entre los siglos IX y XV d.C., aproximadamente.

Vivienda

Habitaban al comienzo en cuevas las cuales cambiaron al pasar de los años a viviendas en los llanos cerca de las aguadas, formando pequeños caseríos.

Creencias y/o Costumbres

Tenían pequeños cementerios, en donde enterraban a sus difuntos en tumbas con forma de túmulos, en las faldas de los cerros, al igual que los diaguitas, ésta cultura enterraba a sus miembros con sus pertenencias y es gracias a ello que hoy se puede tener registro de su inmensa iconografía.

Arte iconográfico

La alfarería **Aconcagua** es lejos el medio de expresión artística más conocido de esta cultura. Si bien tenían una cerámica utilitaria sin decoración, de color gris alisado, la cerámica más característica corresponde a las vasijas de construcción más fina, que se presentan sumamente características y homogéneas: varían desde el color anaranjado pálido, hasta el anaranjado rosado o incluso rojizo. El decorado es casi siempre lineal y de color negro, formando diseños geométricos, en zigzag, líneas rectas, “triángulos con pestañas”, o un típico diseño de aspás denominado “trinacrio”. También existen vasijas con engobe rojo.

Las estrechas relaciones establecidas entre los grupos **diaguitas** y **aconcagua** durante el período intermedio tardío sirvieron como antecedente a la llegada del inca a la zona.

Con la aparición del dominio inca, la alfarería sufrió fuertes influencias, y muchas formas cerámicas adoptaron el estilo incaico, o incluso, diseños diaguitas, debido a las poblaciones que el inca enviaba hacia la zona central, provenientes del Norte Chico.

COMPLEJO CULTURAL BATO

(300 a.C – 1000 d.C):

Habitaron desde el estero Los Molles (costa de La Ligua) por el norte hasta el río Cachapoal por el sur.

Son los primeros alfareros o ceramistas en la zona central. Desarrollaron rasgos estilísticos característicos: mamelones, tembetás, pipas y orejeras. Se destaca la decoración incisa lineal con campos punteados, la pintura con hierro oligisto y la pintura con motivos en negativo; asas tipo puente, golletes con forma de regadera y figuras fitomorfas (forma vegetal) y zoomorfas (forma animal).

En el valle de Quillota, se ha registrado la presencia de poblaciones **Bato** en los sitios arqueológicos Aspillaga, Chacra El Indio, Fundo Esmeralda y San Pedro 2. En el curso inferior del río Aconcagua su presencia se ha fechado entre los años 40 y 915 d.C (Concón).

COMPLEJO CULTURAL LLOLLEO

(300 – 1000 d.C):

Se definió como una población de pastores, agricultores y pescadores. Los **Llolleo** tienen una mayor dispersión espacial y densidad de ocupación que los Bato, abarcando desde el valle del río Choapa hasta las cercanías del río Cachapoal.

Su cerámica es principalmente monocroma compuesta por ollas alisadas y jarros pulidos a los que se agrega una variedad de ollas que pueden presentar decoración incisa reticulada en el cuello y/o mamelones en el cuerpo y dos asas. Su alfarería modelada da énfasis a las representaciones con formas humanas, de animales y plantas.

RAPA NUI

Ubicación

Rapa Nui es la isla más alejada del territorio chileno continental. Está situada a 3700 km de la costa frente a Chañaral (III región), pero pertenece a la V región de Valparaíso, su capital es Hanga Roa. La isla tiene un clima subtropical, templado, llueve tanto en invierno como en verano.

Historia

Sus primeros habitantes fueron navegantes que vinieron hace más de 2.500 años desde diferentes islas del Océano Pacífico. Según cuenta Campbell (1987), el primer grupo que formó la sociedad **Rapa Nui** fue el rey o ariki **Hou Matu'a**. Sobre su pecho colgaba un reímiro, o collar de madera con forma de medialuna y figuras talladas en ambos extremos. El reímiro es, hasta hoy, un símbolo de autoridad.

Viviendas

Los primeros habitantes de **Rapa Nui** habitaron las grutas que rodean las costas de la isla, pero posteriormente construyeron unas viviendas llamadas **hare-paenga** o casa-bote, puesto que su forma se asemejaba a un bote volcado. La hare-paenga no tenía ventanas y la puerta era tan baja que había que arrastrarse para ingresar.

Creencias y/o Costumbres

Las costumbres del pueblo Rapa Nui en la actualidad conserva una gran cantidad de ritos, ceremonias, creencias ancestrales, algunas de sus prácticas variaron, pero sin embargo los antiguos conceptos como Mana y Tapu persistieron. El Mana es la magia o poder sobrenatural y esta en manos de los espíritus.

Arte iconográfico

Una manifestación de arte característica de la isla, son sus grandes esculturas en piedra volcánica llamados moai.

Otras manifestaciones artísticas fueron las estatuillas sagradas de madera de toromiro que representaban a los espíritus Aku Aku. Crearon diversos adornos y figuras que eran utilizadas en distintas ceremonias, usaron perfumes y tatuajes; aros y orejeras como símbolo de prestigio y se pintaron el cuerpo. Pintaron y grabaron en rocas y cuevas, plasmando diseños de peces, aves, tortugas, embarcaciones, humanos, hombres pájaro, el dios Make Make, entre muchas otras figuras más.

Utilizaron una forma de escritura, aún no descifrada, que fue tallada en tablas de madera finamente trabajada denominadas "Kohau Rongorongo". Se cree que en ellas escribieron símbolos religiosos, relatos, hechos y hazañas de personajes importantes. No todos los isleños sabían leer, sólo ciertos especialistas y sabios llamados maorí conocían los símbolos y supieron entenderlos.

1.2.4 Zona Sur

La zona sur de nuestro país, conserva un clima fresco y húmedo, de por sí muy lluvioso. Las comunidades indígenas que habitaron esta zona, supieron mantenerse pese a la inclemencia de la zona, algunas de las cuales aún permanecen, como los mapuche, los yá–mana y los kawashkar.

MAPUCHES

Ubicación

El territorio ocupado por esta comunidad, se prolongó desde el valle del Aconcagua hasta Chiloé, mientras que el día de hoy habitan la IX región de la Araucanía, XIV región de los ríos y X región de los Lagos.

Geográficamente los mapuches se dividían en diferentes grupos:

- Pikunche o “gente del Norte”.
- Mapuche o “gente de la tierra
- Huilliche o “gente del Sur.
- Pehuenche o “gente del pehuén”.
- Lafkenche o “gente de la costa”.

Historia

En 1460 d.C. fueron invadidos por el ejército del imperio inka. Los inkas avanzaron hasta la zona central, pero en el río Maule fueron detenidos por los indígenas que ellos llamaron "aukas".

En 1541 llegaron los españoles al mando de Pedro de Valdivia. Desde entonces y durante más de 360 años los mapuches se ponen en pie de guerra en defensa de sus territorios. Luchan contra españoles y, luego de la independencia de Chile, también contra chilenos. A fines del S.XIX se produce la Guerra de Arauco.

En 1881 los mapuche ya han perdido gran parte de sus tierras y el Estado chileno los organiza en "reducciones" o comunidades indígenas.

Viviendas

Su vivienda tradicional es la ruka, una casa construida con maderas, ramas de coligües y varias capas de paja. En su interior y en la parte central se coloca el fogón, alrededor se instalan las camas y los baúles con ropas, en el sector opuesto se guardan las provisiones, los cántaros con el agua y los sacos de trigo. En el verano se trabaja al aire libre moliendo el trigo en la piedra, tejiendo a telar o hilando los vellones de lana.

Creencias y/o Costumbres

Los mapuches creían en la vida después de la muerte, y esta era un doble exacto como la sombra real e intangible. El otro yo podía hacerse invisible, pero necesitaba las mismas cosas que los vivos. Por ese motivo enterraban los muertos con los objetos habían usado en su vida.

La religión Mapuche se basa en el culto a los antepasados, encarnado en el Pillan. Cada tribu tenía su propio Pillan, que según el espíritu patriarcal o matriarcal predominante, era masculino o femenino. Del Pillan provienen tanto el bien como el mal, en toda su extensión, los pillanes se podían enojar por el quebrantamiento de algún tabú, manifestándose por medio de la peste, las inundaciones, las sequías o los terremotos, etc.

Para calmar la ira del Pillan surgió un individuo llamado el Señor Del Canelo, este individuo debía ser conocedor de la práctica para convencer al Pillan y también tener la habilidad para combatir a los hechiceros y brujos.

Estos Señores Del Canelo fueron evolucionando, adquirieron la función definitiva de médicos y adivinos, a estos hoy se conoce como el Machi.

Arte iconográfico

Se puede decir que el arte mapuche es síntesis de dos importantes tradiciones: la prehispánica y la hispano-europea.

En él se plasman su ideología y cosmología. Su reconocida orfebrería en plata (rutran) se desarrolla con la llegada de los españoles, incorporando la fundición artesanal, pero conservando el laminado con que se confeccionaban los antiguos adornos en cobre.

Las joyas en plata pasaron a formar parte del atuendo típico de la mujer mapuche y un elemento importante de la dote matrimonial. En este metal también se confeccionaban los aperos para el caballo, donde destacaban la belleza de herrajes, espuelas y estribos.

Los tejidos también son parte fundamental de la representación de la identidad mapuche. Colores y diseños se combinan según usos y significados tradicionales de este pueblo para crear mantas (makuñ) y fajas (trarihue), alfombras (pontro), cobertores y bolsos de lana. La producción cerámica, por su parte, destaca por sus vasijas (metawe) con decoración modelada, que propone formas asimétricas que asemejan animales, como el pato, la gallina y el sapo.

ALACALUFES

Ubicación

Los **kawesqar** o **alacalufes** habitan los archipiélagos, canales e islas desde el Golfo de Penas hasta el Estrecho de Magallanes. Se piensa que llegaron a esos territorios por medios marinos, alrededor de 6.000 a 7.000 años a.C.

Historia

Actualmente, los **alacalufes** son un pueblo originario en vías de extinción. En 1883 eran alrededor de 3.000 personas y en el año 2000 sólo vivían alrededor de 17 kawesqar puros que conservaban algunas de sus costumbres en los alrededores de Puerto Edén. El resto de los descendientes ha emigrado a diferentes ciudades del país en busca de mejores oportunidades de vida. Según el Censo 2002 hay 2.622 chilenos descendientes de **alacalufes**.

Viviendas

La canoa al igual que los onas era su vivienda principal. Se construía con cortezas de árboles, amarradas con hilos vegetales y se sellaba con una mezcla de barro y pastos.

La vivienda terrestre era una choza de cortezas de árboles y estacas que enterraban en el suelo y unían con hilos vegetales y tiras confeccionadas con tendones de ballena.

Creencias y/o Costumbres

En cuanto a las creencias de los **alacalufes**, éstos creían en un ser superior, creador de la tierra y de la vida denominado **Xolas**. También creían en espíritus buenos y malos como **Arka-ker-cís**, era quien anunciaba la llegada de ballenas. Estaban los espíritus malignos, que eran causantes de enfermedades, accidentes, mal tiempo y muertes como **Ayayema**. **Kawtcho**, que vivía bajo la tierra, atacaba en la oscuridad y se reconocía por su mal olor y por último **Mwono**, un espíritu ruidoso, habitante de las montañas y glaciales, provocador de aluviones y avalanchas.

Arte iconográfico

Los kawesqar se caracterizaron por la materialidad de sus herramientas de trabajo, como piedras talladas, madera, hueso, nervios de ballenas y pieles de focas y nutrias. Con ellas cortaban las cortezas de los árboles, elaboraban flechas, arcos, hondas, arpones y anzuelos. Con fibras vegetales amarraban las varillas de canoa y la ruca y tejían pequeños cestos para depositar los mariscos durante su recolección. Los kawesqar conocieron el metal recién después de la llegada de los primeros navegantes europeos.

YÁMANA O YAGANES

Ubicación

Habitaron la zona más austral de América, ya que vivían en las islas, costas y canales desde el Canal Beagle hasta Cabo de Hornos.

Viviendas

Eran cazadores-recolectores marítimos, pasaban gran parte de su vida arriba de su anan (canoa de corteza de árboles) o en pequeños y precarios campamentos de chozas de pieles y armazón de palos a orillas del mar.

Creencias y/o Costumbres

Una de las ceremonias más importantes era el rito de iniciación de los adolescentes llamado kina. Durante la kina los jóvenes se pintaban el rostro con rayas blancas y estaban a cargo de los ancianos, quienes les enseñaban los conocimientos para sobrevivir en la naturaleza.

Al chamán le llamaban Yekamusch y era el encargado de curar enfermedades, físicas y espirituales. El chamán se pintaba el rostro blanco y llevaba adornos de plumas. Se colocaba una máscara en forma de cono o

pintado. Cuando un yámana moría lo envolvían con cueros. Junto al cadáver ponían sus pertenencias, lo cubrían con tierra y ramas y abandonaban el lugar para siempre.

Arte iconográfico

La iconografía de éste pueblo se puede encontrar principalmente en su práctica de pintar cuerpos, variando el motivo según la ocasión. Utilizaban el blanco, rojo y negro. Los motivos eran líneas, puntos y, a veces, círculos, cuya significación es un código compartido por la sociedad en cuestión; estando el factor estético presente en todos los ámbitos.

SELK'NAM

Ubicación

Habitaban principalmente lo que hoy conocemos como Isla Grande de Tierra del Fuego emigrando desde el norte alrededor de 8.000 años a.C.

Viviendas

Los selk'nam construían dos tipos de toldos. Uno que armaban a base de palos enterrados en el suelo en forma de semicírculo y otro en forma de cono construida con palos, musgos y varillas, sobre los que se instalaban las pieles. Ambas viviendas, llamadas kawi, eran fácilmente desmontables.

Creencias y/o Costumbres

Esta cultura, poseía un amplio mundo espiritual manifestado en ceremonias como el Hain, ritual de iniciación sexual en el que se revelaba a los adolescentes ciertos secretos, tendientes a preservar su orden social: el **patriarcado**.

Arte iconográfico

La iconografía en esta cultura se da principalmente en las ceremonias en donde los hombres se pintaban sus cuerpos representando diferentes espíritus inventados, cuyo objetivo era asustar tanto a los niños como a las mujeres, quienes eran castigadas si llegaban a enterarse de los detalles de la ceremonia, pues éste era un secreto masculino.

1.3 Conclusiones

En éste capítulo evocado a las culturas indígenas chilenas; en un recorrido breve por cada una de ellas, llama la atención la gran cantidad de información a investigar, tanto de cos-tumbres, creencias, mitología, interminables códigos visuales que se pueden apreciar tanto en su vestimenta, como en su artesanía, sus grabados, esculturas, petroglifos, etc., estructura de vida, construcciones y cómo se desenvolvían en un espacio que actualmente consideraríamos inhabitable.

Al analizar cada cultura, tanto las extintas como las que aún resisten el paso del tiempo y la globalización de ésta sociedad, se pueden apreciar distintas formas de ver el mundo y otras que a pesar de las distancias que los separaban, tenían estilos en común, como por ejemplo el culto a la “Pachamama” o Madre tierra, entre otros.

En cuanto a iconografía solo con este breve de análisis es posible percatarse del gran desarrollo iconográfico de nuestros pueblos originarios, de conceptos que ellos sin saber, los aplicaban a la perfección, del equilibrio formal que cada una de sus creaciones lograba.

Es por ello que en el siguiente capítulo se explicará cómo leer estos códigos estructurales.

1.4 Introducción a la iconografía indígena Chilena

Los pueblos indígenas, no solo en Chile, si no en todo el mundo, dejaron como herencia hasta nuestros días, distintos tipos de antecedentes sobre su cultura.

Este amplio espectro de registros tangible, nos permiten identificar ciertas costumbres o como es en el caso de las manifestaciones artísticas, que nos hablan más de su pensamiento y religión, como un registro atemporal de los pensamientos, vivencias y sentimientos de las personas que la conformaron.

Es a causa de la necesidad humana por expresarse y plasmar sus pensamientos y quehacer, que hoy podemos apreciar sus manifestaciones artístico-culturales de las diversas comunidades precolombinas (este término se refiere a la etapa histórica latinoamericana, previa a la colonización española o hispánica), pero no solo chilenas, sino que es una generalidad de las culturas prehispánicas latinoamericanas, y también gracias a su manifestación visual es que podemos dar cuenta de los pueblos originarios de los otros continentes.

Los códigos visuales de las distintas culturas precolombinas chilenas, son producto de las actividades artísticas desarrolladas por las comunidades; todo sobre su visión de mundo, leyendas, religión y actividades cotidianas como la caza y recolección.

Los códigos visuales están compuestos de íconos que en su conjunto forman la iconografía, por lo tanto las formas y expresiones artísticas van insertas desde la textilería, cestería, grabado en piedra, en madera, sobre cerámica, sobre sus propios cuerpos como lo hacían los Selk'nam o la alfarería tan característica de los Diaguitas y la Cultura Aconcagua, los

tejidos Aymara y la joyería Mapuche, entre otras. En cada uno de los códigos visuales, existe un patrón que identifica a cada comunidad de las demás.

Los diferentes medios en donde las expresiones icónicas fueron plasmadas, se pueden clasificar en petroglifos (grabado en piedra), geoglifos (objetos superpuestos en una superficie amplia, creando figuras), pintura sobre piedra, tela o madera, y por último; tejido, teñido, pintado, bordado en telas, vestimenta en general, instrumentos tanto de caza como de música, joyería, cerámica, etc.

1.4.1 Códigos Visuales

“Un código es un sistema complejo de elementos asociados entre sí por similitud y que se combinan en virtud de ciertas reglas de acoplamiento contempladas dentro del mismo código”. (Villafañe, 1996)

Los códigos visuales son el conjunto de imágenes compuestas por símbolos, íconos, signos, presentes en un elemento. La visualidad se define a través de ritmos, contrastes, técnica, escala, rotación, proporción, materialidad, plano, textura, punto, línea, composición, etc., y la combinación en el espacio de estos éstos elementos generan el código comunicativo.

Para analizar los códigos visuales, primero es necesario entender la teoría de la imagen y sus componentes.

1.4.2 La Imagen

La imagen es una pieza imprescindible en el proceso de interacción humana, posee casi los mismos elementos que la comunicación. La imagen es un mensaje gráfico que representa la realidad mediante un lenguaje visual. Es una reproducción de cierta realidad existente o imaginaria que se registra y transmite siguiendo los mismos patrones característicos de la comunicación: emisor, canal, mensaje, código, receptor y contexto, el conjunto de estos conceptos generará el significado.

Desde los orígenes de la humanidad como pudimos analizar en el capítulo anterior la imagen ha sido un método para comunicar conceptos, ideas, situaciones, referencias y en general, todo tipo de información.

1.4.2.1 ¿Qué es la imagen?

La imagen es un mensaje gráfico que representa la apariencia de un objeto o acción mediante un lenguaje visual. Es decir una reproducción en material de cierta realidad existente o imaginaria que se registra y transmite desde un emisor hacia un receptor, siguiendo así los mismos parámetros de la comunicación.

La imagen es un signo, una representación de un objeto; según la clasificación de Charles Sanders Peirce (1903) existen tres tipos de signos:

- Los íconos, que representan a su objeto por similitud.
- Los índices, que lo representan por proximidad.
- Los símbolos, que representan a su objeto por convención.

La imagen entonces entra en la categoría de ícono.

1.4.2.2 La iconicidad en una imagen

La iconicidad en una imagen consiste en el grado de parecido que esa imagen tenga respecto al objeto que representa, es decir el grado en que la imagen representada se parece más o menos a aquello que lo representa.

Para Castiñeiras (1998) se establecen 3 grados de iconicidad generales:

- Grado de iconicidad alto: Imágenes realistas.
- Grado de iconicidad medio: Imágenes figurativas.
- Grado de iconicidad nulo: Imágenes abstractas.

Elementos básicos de los códigos visuales

La teoría de la imagen, estudia la naturaleza de los elementos formales, Villafañe (1997), los divide en tres grandes grupos que denomina como elementos que constituyen el “alfabeto visual”:

- 1. Morfológicos:** punto, línea, plano, textura, color y forma.
- 2. Dinámicos:** movimiento, tensión y ritmo.
- 3. Escalares:** dimensión, formato, escala y proporción.

Dondis (2011), por su parte establece que los elementos básicos de los códigos visuales son: punto, contorno, color, textura, escala, dimensión y movimiento.

Ambos autores tienen puntos en común que a continuación se definirán adaptando ambas vistas en cuanto a la naturaleza de los elementos formales.

1.4.2.3 Elementos morfológicos de la imagen

Los elementos morfológicos, son aquellos que poseen una naturaleza espacial. Constituyen la estructura en la que se basa el espacio plástico, el cual supone una modelización del espacio de la realidad.

El punto:

Para Dondis (2011), el punto es la unidad más simple y mínima de comunicación visual. Cumple la función de referencia o marcador de espacio. Cuando los puntos están muy próximos entre sí, no pueden reconocerse individualmente: esto aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual: La línea.

La línea:

Es un elemento visual de primer orden. Sus usos en los códigos visuales son infinitos. La capacidad de la línea para crear vectores de dirección aportan dinamicidad a la imagen. No hay otro elemento icónico que satisfaga esta función de una manera tan simple. Una línea separa dos planos entre sí. sobre todo, los contornos lineales que diferencian cualitativamente dos áreas de distinta intensidad visual.

El plano:

El plano, como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente espacial. Los planos son elementos idóneos para compartimentar y fragmentar el espacio plástico de la imagen. Sugieren la tercera dimensión a partir de la articulación de espacios bidimensionales que, normalmente se hallan superpuestos.

Textura:

Es también un elemento morfológico superficial y por ello normalmente asociado al color y en ocasiones al plano (aunque no necesariamente). Para Kepes (1976:206), la textura es un elemento visual idóneo para dilatar o comprimir el espacio y crear nuevas relaciones plásticas. La textura es pues, junto con la luz, el elemento visual necesario para la percepción espacial.

Color:

Este es un elemento difícil de analizar del punto de vista teórico, pero absolutamente necesario para la creación de imágenes o códigos visuales, ya que además generan y se asocian con significados. En las culturas prehispánicas tenían significados distintos a los actuales, por ejemplo el rojo significaba para una cultura la guerra, la furia o el peligro, pero ahora podríamos asociarlo al amor o a la pasión, y así cientos de interpretaciones. El color es la parte simple más emotiva del proceso visual, por lo que se emplea para reforzar la experiencia dado su peso simbólico

Forma:

Villafañe (1996) la define como el aspecto visual y sensible de un objeto o de su imagen, al conjunto de características que se modifican cuando dicho objeto cambia de posición, de orientación o simplemente de contexto.

1.4.2.4 Elementos dinámicos de la imagen

La naturaleza dinámica de la imagen está íntimamente asociada al concepto de temporalidad. Ésta constituye la segunda estructura icónica, que articulada con la espacial y la de relación produce la dignificación plástica que toda imagen posee.

Movimiento:

Dondis (2011) describe este concepto como una de las fuerzas visuales más predominantes de la experiencia humana. Por lo general requiere una distorsión de la realidad para lograr la ilusión de que el objeto se mueve, que siempre es un fenómeno que ocurre en la visión del observador. El movimiento de uno de los elementos anteriores nombrados también puede darse a través de una posición A hasta una posición B, representadas gráficamente en un plano.

Tensión:

Es la variable dinámica de las imágenes fijas. Es decir, la tensión la crean los propios agentes plásticos presentes en la composición, por ejemplo la proporción, la forma, la orientación y de manera secundaria el contraste cromático y las sinestesias.

Ritmo:

Cuando se da una sucesión regular de elementos morfológicos, como los antes nombrados, se produce un ritmo. La repetición regular del módulo generaría un ritmo uniforme, la introducción de un nuevo módulo en la repetición generaría un ritmo alterno, pueden también generarse ritmos crecientes, uniformes y decrecientes. Esto produce variaciones en las estructuras iniciales generando sensaciones de movimiento, ritmos, recorridos visuales diferentes, direccionalidad, etc.

1.4.2.5 Elementos escalares de la imagen

La significación plástica inherente a toda imagen es el resultado de la interrelación de los elementos icónicos que la componen. Éstos se ordenan formando estructuras y de esta ordenación surge dicho significado. *“Debido a la influencia que tienen estos elementos sobre el resultado visual de la imagen, frecuentemente, son considerados secundarios”* (Villafañe, 1996:155).

Dimensión:

Dondis (2011) en su libro “la sintaxis de la imagen”, señala que la dimensión corresponde a la representación de volumen que se puede apreciar en una composición bidimensional. La dimensión en la imagen siempre es una ilusión, que se lleva a cabo gracias a la perspectiva. Los efectos pueden hacerse más intenso manipulando los tonos o los tamaños.

Formato:

Es un elemento escalar por excelencia. La naturaleza que define la estructura de relación de una imagen se pone de manifiesto en el formato como en ningún otro elemento. Es decir, éste supone una selección espacio-temporal.

Escala:

Los elementos visuales se definen unos a otros en su tamaño. Un elemento visual será más grande o pequeño en relación a otros, siendo la medida por excelencia el tamaño de la persona humana. La escala también aporta significados esenciales para la estructura de los códigos visuales.

1.4.3 Iconografía

De acuerdo al análisis anterior, respecto a la imagen podemos decir que la iconografía es la representación de una realidad que no tiene que ver necesariamente con una relación de semejanza, y que se construye como un lenguaje con características y códigos propios y específicos, ideas fundamentadas en diversas teorías de la imagen como signo icónico.

La imagen es, por tanto, objeto apto de ser analizado en sí mismo como signo con códigos específicos que para leer de forma comprensiva y crítica es necesario conocerlos.

La iconografía, es la imagen visual, la cual representa a un objeto o situación, mediante la obtención y transformación de los rasgos formales del cuerpo o figura observada.

1.4.4 Conclusiones

Como se mencionaba al principio, nuestros pueblos originarios, a través de la imagen y sus códigos visuales, han utilizado éste método para comunicar conceptos, ideas, situaciones, referencias y todo tipo de información en general. Al principio, las palabras se representaban mediante imágenes y cuando esto no era factible se inventaba un símbolo. A través de las épocas, han conformado y conforman un lenguaje propio, basado en su correspondiente sistema temático codificado de signos.

Las razones que llevaron al hombre a abrazar la mimesis en unos casos y la representación de ideas en otros, son muy diversas; generalmente responden a actitudes enraizadas en lo más profundo de la conciencia colectiva de los pueblos.

Los pueblos de la zona del norte grande, por ejemplo, al representar la figura humana utilizaban un modelo arquetípico que no diferenciaba unos hombres de otros; sin embargo, cuando la figura correspondía a un evento religioso, alguna deidad, o a alguna organización social, el grado de diferenciación era extremo. Lo mismo sucedía en los petroglifos de los Chonos que representaban básicamente su quehacer diario, como la caza, su estilo de vida y/o a veces las guerras; siempre que la función requiriese modificar el esquema representativo éste se adaptaba al nuevo objetivo.

Este análisis, desde el punto de vista del diseño, nos abre una pregunta en cuanto a la temática de la identidad de nuestro pueblo, ¿nos convertiremos en engranajes del mercado internacional, incorporándonos en forma acrítica, al inevitable proceso de globalización o construiremos una verdadera alternativa de desarrollo cultural, defendiendo ciertos valores y fundamentos que nos identifican como pueblo?.

Desde hace algunos años, se ha incrementado la publicación de trabajos sobre temáticas próximas al arte precolombino, coinvirtiéndose casi en una tendencia. ¿Estamos en busca de nuestra identidad? ¿nos hemos dado cuenta de la importancia de nuestro origen? En este mundo lleno de tecnologías y nuevas formas de creación, tal vez, volver al pasado a analizar las estructuras del arte antiguo, sirva para que surjan nuevas ideas, y puede ser la clave para lograr algo innovador en el futuro.

Un proyecto serio a partir del diseño indígena, como eje de un diseño identitario, compondrá un fuerte aporte a nuestra identidad regional.

ESTADO DEL ARTE

2. ESTADO DEL ARTE

2.1 Objetivos

¿Cuál es el rol del diseño o su aporte en la preservación del patrimonio visual e iconográfico de nuestras culturas originarias?. El diseño gráfico, principalmente, desde la comunicación y sus componentes teóricos y conceptuales ¿aporta o se mantiene al margen de éstos temas?. Para responder estas interrogantes, es necesario saber cuáles son los distintos soportes en los que actualmente se están difundiendo o rescatando las tradiciones indígenas principalmente en Chile y tomando ejemplos de países extranjeros para ver como abordan a sus culturas originarias.

2.2 Diseño como medio de difusión

El diseño gráfico, tiene como misión principal el comunicar, de apoco se ha estado ganando el espacio en los más diversos ámbitos. Gracias a las nuevas tecnologías, incluidas las redes sociales, el diseño como ente de difusión ha tomado mayor importancia en todos los aspectos, llegando así a muchas más personas que hace 10 años atrás.

En cuanto al diseño en su área audiovisual, se está haciendo un trabajo significativo, realizando innumerables producciones para un público mayoritariamente infantil, basado principalmente en relatos o creencias de comunidades tanto indígenas como precolombinas, haciendo de la cultura ancestral algo más cercano.

En cuanto a material en formato físico, podríamos hablar de textos que describen y/o rescatan la esencia de las culturas indígenas chilenas, en esto se investigó a tres principales editoriales, que se han caracterizado por realizar e ilustrar cuentos ya sean de mitos, leyendas, costumbres, formas

de vida, religión, etc., de nuestros pueblos originarios.

En ambos casos, las animaciones y las editoriales a detallar, es la ilustración que funciona como el lenguaje común, con expresiones gráficas integradas por diversos códigos visuales, siendo un registro vivo de la abstracción que se puede rescatar de las culturas originarias, sin necesidad de distorsionarlas ni tampoco ser literales al momento de mostrar una cultura.

Otro ámbito y es uno de los más importantes, son los tipos exposición de las culturas indígenas en los Museos Chile. Según lo observado en el recorrido por diferentes museos de la V región, la ciudadanía no presta mayor atención o interés por visitarlos, es por ello que un proyecto integrador que incentive al conocimiento es imperante para el rescate de nuestra identidad.

2.2.1 Diseño Audiovisual / Animación

Desde la página de **Miremonos; animacioneschilenas.cl**, se escogieron dos animaciones nacionales basadas en las culturas indígenas Chilenas. Ambas con un alto registro gráfico-visual.

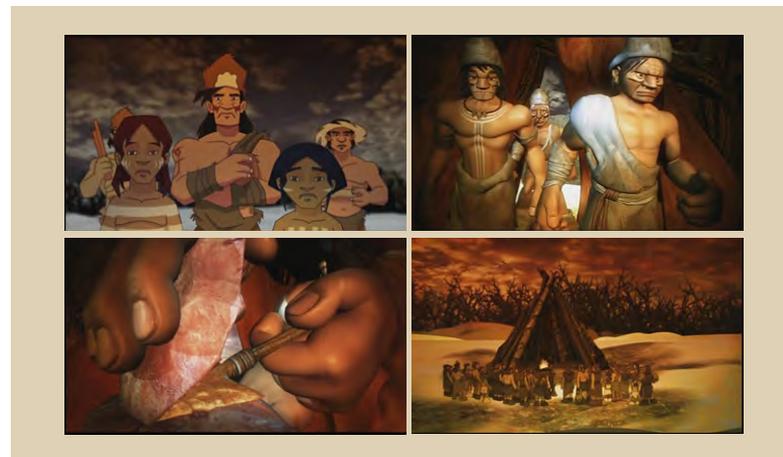
También se expondrá el caso de la productora “Ojitos” con su proyecto “*Tikitiklip*”, que por su trayectoria y alcance es un gran referente de como abarcar las culturas indígenas y transmitir un mensaje.

Por último se muestra una animación de origen Ruso, que habla de los orígenes del pueblo peruano, utilizando principalmente iconografía representativa de sus ancestros.

MIREMONOS



Siaskel, el gigante



Sinopsis

La historia está basada en un cuento de Francisco Coloane sobre un mito del pueblo Ona.

Los protagonistas de la historia son dos niños que durante su ceremonia de iniciación a la adultez ven interrumpido el rito por la llegada del Gigante Siaskel quien secuestra a los niños con intención de devorarlos. Frente a esta situación el pueblo recurre a Kuanip, un viejo hechicero, quien debe enfrentarse al gigante utilizando su magia y la indispensable ayuda de la naturaleza.

Créditos

Director: Erwin Gómez

Producción ejecutiva: Margarita Cid

El despertar de los restos : Proceso de momificación chinchorro



Descripción

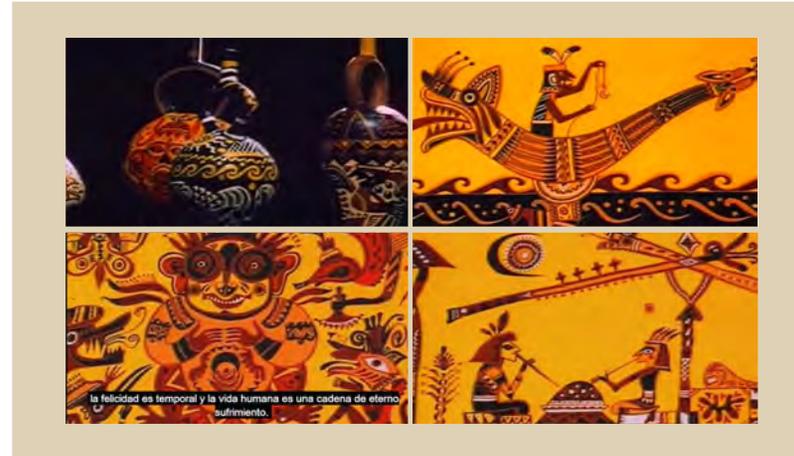
Animación stop motion documental que describe la momificación artificial (momias negras y rojas) de la cultura Chinchorro, sociedad de pescadores y cazadores recolectores prehispánicos que practicaron ritos fúnebres con técnicas sofisticadas en torno a la conservación del cuerpo 7.000 años atrás, teniendo su origen en la costa Camarones, Chile.

Créditos

Dirección: Álvaro Torres - Carolina Cortés

Dirección de Arte: Carolina Cortés

Leyenda de los indígenas peruanos / Legendy Peruanskih Indejev (1978)



Descripción

Los Mochicas animados en Rusia con la dirección de Vladimir Pekar, y la música de Eduard Artemyev. Un maravilloso ejemplo de cómo la iconografía y pictografía Moche (siglos I y VI d.C.) aunado a un trabajo bien llevado de cut-out (recortes y collages animados) pueden potenciar el relato cultural, es como si la historia graficada por los Mochicas en los templos como el de la Huaca del Sol y la Luna cobraran sentido frente a nosotros. Destaca en este trabajo su correcto uso del color y diseño que fueron especialmente extraídos de estas culturas

Ojitos producciones: TIKITIKLIP

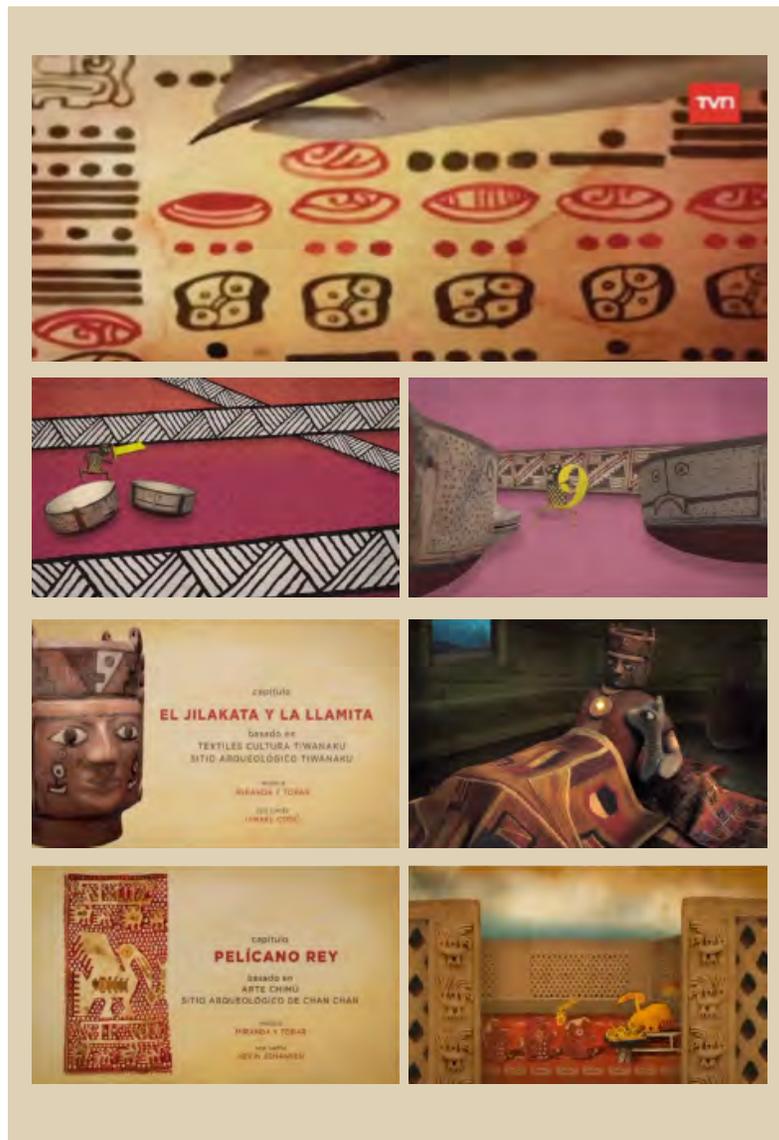
En el año 2005, se crea tikitiklip, un formato de TV infantil que lleva a la pantalla elementos patrimoniales transformados en personajes animados, y que combina música, poesía y animación.

La primera serie, tikitiklip, con elenco artesanal, es un conjunto de 12 videoclips con artesanía tradicional chilena animada, difundida por TVN y por diversos canales internacionales.

La segunda serie, tikitiklip, precolombino, es un conjunto de 13 capítulos, protagonizados por Inés, la pequeña hija de un arqueólogo, que imagina historias cantadas, donde los protagonistas son piezas del Museo Chileno de Arte Precolombino. También fue difundida por TVN y por diversos canales internacionales.

Actualmente, se han generado nuevas plataformas para tikitiklip realizando libros ilustrados, talleres de arte para niños y conciertos musicales con una banda en vivo.

Las realizaciones de esta productora buscan acercar a los niños y la familia a sus raíces culturales de un modo entretenido y contemporáneo.



2.2.2 Diseño Editorial

Cuando hablamos de un cuento infantil, se nos viene a la cabeza los ejemplares que hemos visto, pero sin duda los que más permanecen en la retina, son los que muestran imágenes que han llamado nuestra atención por algún u otro motivo. Dentro de éste ámbito, las editoriales que trabajan para un público infantil y/o juvenil, tienen un cuidado especial para con las ilustraciones ya que en ellas va el principal mensaje que se intenta transmitir.

Las imágenes ayudan a comprender los textos y el vocabulario; aumentan la motivación porque son llamativas, fomentan la creatividad, ya que dan al niño la libertad de usar su imaginación y transmiten contenidos culturales que pueden ser difíciles de explicar con palabras (Sánchez 2009:3).

En éste ámbito, cabe destacar el trabajo de dos editoriales, que se han dedicado los últimos años a publicar cuentos infantiles basados en las culturas indígenas, promoviendo la identidad patrimonial y motivando al niño para que se interese por sus pueblos originarios, Editorial Amanuta y Editorial Pehuén.

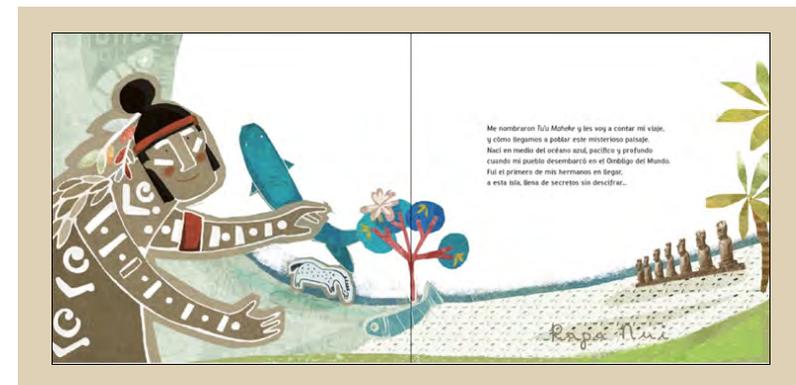
"Crear cuentos basados en las culturas indígenas requiere de un gran trabajo de recopilación de códigos gráficos para generar una ilustración y rescate oral y escrita para crear el texto" (Ana María Pavez, directora editorial Amanuta en conferencia FILSA. Santiago, 2014).

EDITORIAL AMANUTA



Amanuta es una editorial orientada a niños y adolescentes que fue creada con la intención de entretener y aportar al desarrollo cultural de los niños de América Latina. Sus libros están escritos en un lenguaje cercano y cotidiano donde las temáticas y las ilustraciones reflejan algunos aspectos de la identidad, la cultura y la historia pasada y actual de los pueblos latinoamericanos.

La editorial Amanuta, destaca por el grado de coherencia que tiene de su misión y visión, con su trabajo real. Buscando el aspecto gráfico que rescate la mayor cantidad de códigos visuales en sus ilustraciones, se encontraron varias categorías o colecciones, dedicadas a los pueblos originarios que representan conforme los códigos de dichas culturas. Muchas de ellas llevadas también a la animación.

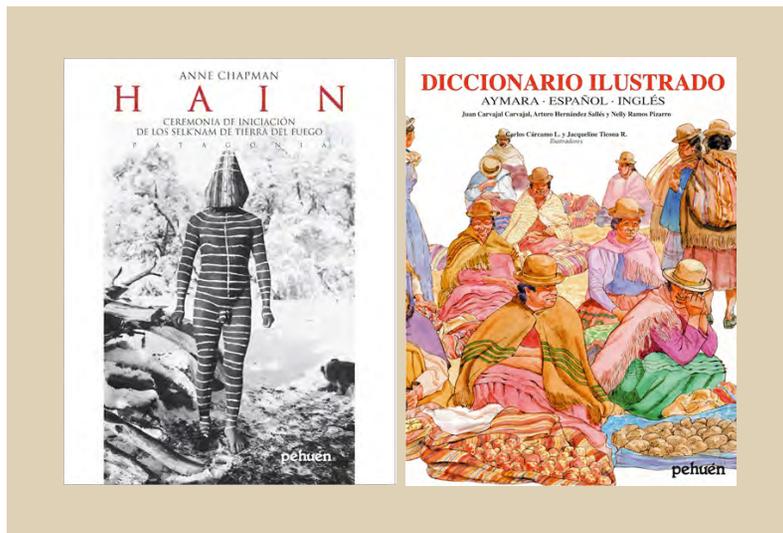


PEHUÉN EDITORES



Pehuén Editores es una editorial chilena con 30 años de experiencia en el oficio de hacer libros. Su línea editorial está enfocada al rescate y difusión del patrimonio cultural en sus diferentes manifestaciones, los pueblos originarios y la literatura infantil y juvenil.

Dentro de sus ediciones, destacan las producciones basadas en la fauna silvestre, relatos y mitología pascuense, al igual que un diccionario ilustrado aymara, español e inglés y uno mapuche, de las mismas características.



2.2.3 Exposiciones Indígenas

MUSEO DE ARTE PRECOLOMBINO

Para este caso tomaremos como ejemplo el tipo de exposiciones que presenta un museo pionero en América Latina, el Museo de Arte Precolombino, ubicado en Santiago de Chile. Gracias a su custodia, difusión y estudio del legado artístico de los pueblos precolombinos de América.

El museo cuenta con una extensa colección de material sobre las culturas precolombinas, tales como los aztecas, mayas e incas, y los pueblos originarios chilenos, como los diaguitas, mapuche, rapanui y selk'nam, entre muchos otros.



EXPOSICIONES PERMANENTES

En éstas exposiciones que están de manera permanente en el museo se muestra el arte de los distintos pueblos precolombinos, exhibidos en vitrinas agrupadas por áreas culturales.



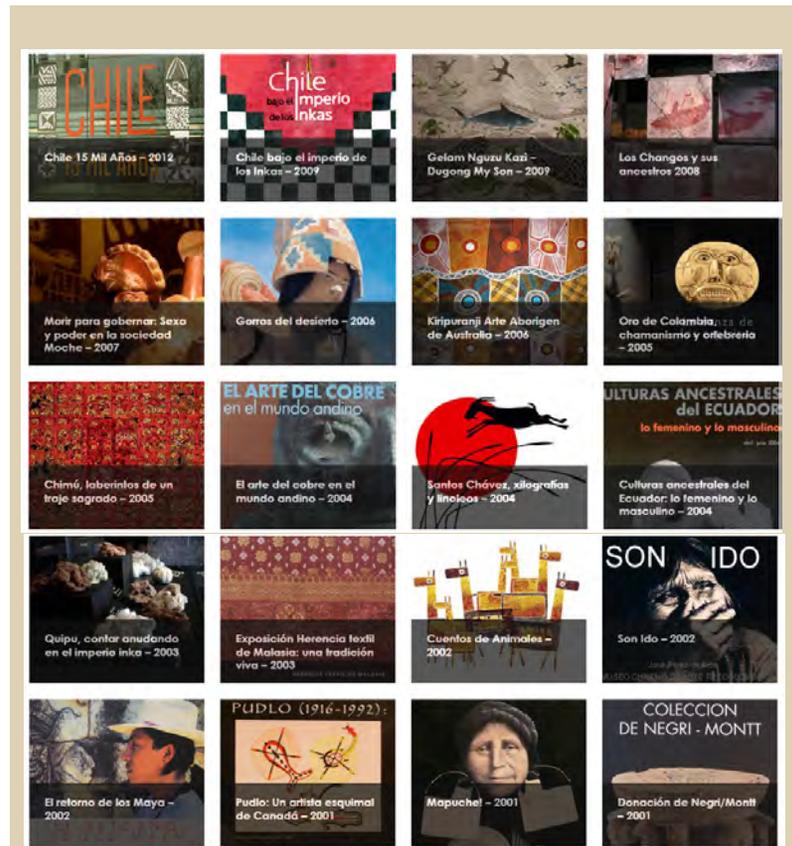
Una de las exposiciones más grandes de América Latina, actualmente está en el Museo de Arte Precolombino, con el nombre de "Chile Antes de Chile"



El Museo Chileno de Arte Precolombino lanzó un nuevo enfoque en su línea curatorial, donde la prioridad es reconocer y recuperar la identidad, dando un lugar protagónico a las etnias que hoy viven en el territorio nacional. Esto se materializa en la Exposición aludida.

EXPOSICIONES TEMPORALES

Estas exposiciones temporales, se montan a través de proyectos requeridos y financiados por privados o estatales para la ciudadanía.



EXPOSICIONES ITINERANTES

Son exhibiciones preparadas por el Museo para itinerar por Chile y el mundo.



Esta exposición presenta 22 reproducciones de una serie de dibujos que explican escenas de la vida de los pueblos originarios de nuestro país, en diversos momentos de su prehistoria. Junto a las imágenes, un breve texto contextualiza la escena y la cultura en que se desarrolla.



Exposición incluye más de 300 objetos patrimoniales, fotografías y material audiovisual de las colecciones del Museo, que dan cuenta de la cosmovisión, cultura y arte Mapuche. Ha sido presentada en Filadelfia, Nueva York, Sao Paulo, Venecia, Bogotá, Beijing y Varsovia.

**ANÁLISIS DE
ANTECEDENTES PARA
LA FORMULACIÓN DEL
PROYECTO**

3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES PARA LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Para este estudio se realizó una investigación en terreno por uno de los museos de la IV región para observar brevemente la iconografía de la cultura **Diaguíta**, seis museos de la V región que guardan una de las colecciones más completas de la **Cultura Aconcagua** y por último el Museo Chileno de Arte Precolombino ubicado en la Región Metropolitana que contiene piezas de ambas culturas.

3.1 Objetivos

El objetivo de este análisis es encontrar características, parámetros y reglas que permitan, luego, la reproducción controlada de formas, que mantengan la relación y la coherencia morfológica con las de las culturas indígenas estudiadas.

A continuación, se presentará un instrumento de análisis de una de las culturas que habitó la V región; la **Cultura Aconcagua o Picunche**, que actualmente, gracias a la llegada del español, y a las guerras con los incas se encuentra extinta, pero esto no impidió que sus registros salieran a la luz y según se pudo comprobar anteriormente al hacer la recopilación de datos de cada cultura estudiada, es una de las culturas junto con la **Diaguíta** y **Rapa Nui**, con mayor registro iconográfico de Chile.

Para este proyecto se abordará entonces, la **Cultura Aconcagua** y se dará un paso breve por la **Cultura Diaguíta**, para así entender la influencia y/o intercambio cultural gráfico que la segunda tuvo con la primera.

3.2 Recopilación de códigos visuales e iconografía indígena

El desarrollo de un pueblo y su arte está condicionado por las circunstancias y el medio ambiente. Intervienen en ello sus relaciones con los pueblos vecinos y el contacto con otros por invasión o dominación que traen generalmente fuertes influencias, marcando la trayectoria de su evolución y por consiguiente de su arte.

Este capítulo aborda en forma particular la gráfica indígena de una de las culturas de Chile y tiene como objetivo la búsqueda de un marco que posibilite la creación de normas y parámetros adecuados para la representación formal de motivos autóctonos por medio de la revaloración de elementos del diseño indígena, y a través de la vectorización darles nuevamente sentido.

3.3 Fundamento de la sintaxis

Toda la gráfica indígena posee rasgos originales en lo que respecta a las proporciones y a la armonía de las figuras y las composiciones.

Aunque a primera vista, frente a un mosaico de diferentes grupos culturales, parece difícil realizar generalizaciones válidas, es posible plantear algunas características elementales. Una particularidad de las representaciones del diseño indígena chileno es que en ellas se vislumbra una suerte de equilibrio compulsivo, toda composición tiene un equilibrio exacto con respecto a su forma tanto individual como final. Es importante

destacar que si tomamos uno por uno los elementos que integran una composición descubriremos una capacidad de síntesis gráfica extraordinaria.

Otra característica común, es que existen patrones de desarrollo de las composiciones que se pueden ver desde la cultura aymara en el extremo norte hasta la mapuche en el sur, generalmente con una gran carga geométrica, pero eso no es excusa para que la obra siempre logre una armonía o equilibrio asombroso.

Museo Arqueológico de La Serena

<http://www.museoarqueologicolaserena.cl>

Colección

Sus colecciones provienen principalmente de excavaciones realizadas por investigadores de la institución y de donaciones.

El museo cuenta con un registro que supera los 12.000 objetos, distribuidos en tres secciones:

Arqueología

Caracteriza todas las culturas prehispánicas regionales del norte semiárido chileno (Atacama-Coquimbo):

1. Período Paleoindio (12000-8000 a.C) de cazadores de fauna de gran tamaño, caracterizado con el sitio Quereo;
2. Período Arcaico (8000-200 a.C) con poblaciones cazadoras-recolectoras;
3. Período Agro-Alfarero con: a) el Complejo Cultural El Molle (130 a.C-700 d.C); b) Las Ánimas (800-1000 d.C) y c) Cultura Diaguita (1000-1536 d.C).

Etnografía

Exhibe expresiones culturales de los principales grupos étnicos del territorio nacional, por ejemplo, Mapuches, Rapanui y Selk'nam.

Paleontología

Está formada por fósiles de vertebrados e invertebrados, especialmente de origen marino.

Museo Histórico Arqueológico de Quillota

www.museodequillota.cl

Colección

Entre su acervo arqueológico, sobresalen vestigios de la época prehispánica: objetos de preferencia en la esfera funeraria de manufactura cerámica. Sus bienes bioantropológicos se han hecho conocidos luego del hallazgo del sitio **Estadio de Quillota**, pues aparecieron en las excavaciones de la remodelación del Estadio Municipal Lucio Fariña el 2009. El patrimonio histórico resalta gracias a sus más de **150 objetos referidos a la cotidianeidad de Quillota y su entorno a lo largo de su historia.**

Museo Histórico La Cruz

Colección

Uno de los tópicos más importantes de este museo está relacionado con la presencia ancestral que se constata desde el Período Alfarero Temprano (500 a.C.) hasta la llegada del Imperio Inca en el siglo XIV.

Las piezas arqueológicas dan cuenta de las culturas Llolleo, Aconcagua e Inca, y se han ido recopilando a través de rescates y salvatajes en los sitios arqueológicos de Pocochay, Santa Rosa, Santa Cruz, Carolina Chalet Blanco y Santa Laura, conformándose una amplia colección de ceramios, líticos y elementos provenientes de sitios funerarios y habitacionales de la comuna de La Cruz.

Museo Histórico de San Felipe

www.historiaaconcagua.cl

Colección

El museo cuenta con cuatro salas de exhibición. La primera, "Michimalonco", presenta vestigios arqueológicos, destacando piezas de alfarería de las culturas Aconcagua, Inca-Diaguita y Ariqueña. En el área paleontológica sobresalen piedras petrificadas y fósiles.

La segunda sala es la llamada "Conquista e Independencia de Chile", la tercera "La Colonia" y la cuarta "Siglo XX".

Museo 2000 años de Arte Alfarero en Aconcagua

Colección

La colección arqueológica alfarera incluye distintos tipos de evidencia de los antiguos pobladores que habitaron la cuenca del río Aconcagua durante miles de años, antes del período prehispánico. Se incluyen piezas y fragmentos de cerámicas, instrumentos líticos y objetos cerámicos completos depositados como ofrendas junto a restos óseos en sus tumbas; también se encuentra alfarería, fracciones de flautas de piedra y utensilios de metal que proceden de los conjuntos arquitectónicos del período inca, entre otros

Museo Arqueológico de Los Andes

www.facebook.com/museoarqueologicodelosandes

Colección

El museo presenta en su sala principal una muestra permanente de las culturas prehispánicas que habitaron la zona, dándole especial relevancia al **Complejo Cultural Aconcagua, por ser propio de la región y contar con una de las colecciones más completas del mundo.**

En las otras dependencias se exhiben objetos tanto de las culturas precolombinas del norte y del sur como de Rapa Nui.

El Museo Arqueológico de Los Andes posee piezas de larga data, **tan antiguas que llegan hasta los 11.400 años de existencia**, correspondientes a cazadores y recolectores que vivieron en ese entonces en el Valle de Chile.

Museo Fonck

www.museofonck.cl

Colección

Posee una de las más completas colecciones de la Isla de Pascua, la que permite visualizar su cultura y civilización. Junto con ello, entrega una visión general de la prehistoria y etnografía chilenas con atractivas muestras de nuestros pueblos originarios: atacameños, diaguitas, mapuches, zona central y extremo austral.

Museo Chileno de Arte Precolombino

<http://chileprecolombino.cl>

Colección

La colección del museo contempla más de 5000 piezas de arte precolombino de América y una colección etnográfica con piezas mapuche y aymara.

Cuenta con exposiciones permanentes de arte precolombino de América y exposiciones temporales que el museo monta cada año.

El museo también cuenta con una amplia colección de textiles andinos precolombinos, provenientes principalmente de las áridas costas de Perú y Chile.

En diciembre de 2014 se presentó la exposición "Chile antes de Chile" que describimos en el capítulo anterior y es de donde se obtuvieron algunas de las fotografías de alfarería y textil de las culturas a exponer en éste proyecto.

3.4 ARTE ALFARERO CULTURA ACONCAGUA

La cultura Aconcagua está marcada por tres etapas que intervinieron visualmente en su iconografía.

Período Alfarero Temprano

(300 a.C / 1000 d.C)

Es el período posterior al arcaico, se caracteriza por la transición hacia la producción de alimentos y está definido por dos procesos: la agricultura y la ganadería, junto con el avance tecnológico más importante, la aparición de la cerámica, los que en conjunto representan un fenómeno especialmente complejo en Chile central. Durante el Temprano coexistieron dos grupos culturales distintos en nuestra zona: El Complejo Cultural Bato y el Complejo Cultural Llolleo, distinto al Complejo Cultural El Molle del Norte Chico, pero contemporáneos los tres entre sí.

Período Intermedio Tardío

(900 d.C / 1400 d.C)

Corresponde a un desarrollo de continuidad local y no foráneo que habitaron entre la costa y la cordillera de Los Andes, desde el río Aconcagua por el Norte y con contactos con las poblaciones del Río La Ligua; hacia el sur se extendieron hasta el Río Cachapoal, con fuerte presencia en la cuenca Maipo-Mapocho e incluso en Argentina.

Período Alfarero Tardío u Horizonte Inca

(1400 a 1535 d.C)

Las estrechas relaciones establecidas entre grupos Diaguitas y Aconcagua durante el período intermedio tardío sirvieron como antecedente a la llegada del Inca a la zona. Por eso se dice que durante este período la cultura Aconcagua recibió la influencia Diaguita - Incaica.

3.5 ARTE ALFARERO CULTURA DIAGUITA

A su vez la cultura diaguita también estuvo dividida, El arqueólogo Gonzalo Ampuero realiza una descripción de los periodos dividiéndolos en Fases I, II y III.

Fase I: Se caracteriza por un estilo cerámico de platos con formas subglobulares, profusamente decorados en su interior, predomina el color rojo de base, sobre el que se pintan motivos geométricos sobre bandas blancas, con diseños en rojo y negro.

Fase II: Corresponde al momento más brillante de la cerámica diaguita, por lo que se le ha llamado el período clásico. Se amplían enormemente las variedades de motivos sobre los mismos diseños de la Fase I, es decir, platos, urnas y jarrones pero con formas antropomorfas y zoomorfas de distintos tamaños.

Fase III: Corresponde al momento en que este pueblo es invadido por los Incas y posteriormente por los Españoles, por lo que se agregan mayor mezcla de diseños y motivos. Se puede encontrar formas Incaicas con triángulos, cuadriláteros y reticulados en diversos tipos de jarros con asas verticales para usos no sólo cotidianos sino que religiosos.

Los colores rojo, negro y blanco son predominantes en la cerámica Diaguita, también fue el amarillo, pero en la fase arcaica, éstos colores eran obtenidos por la forma de cocción de la cerámica.

LÍNEA DE TIEMPO CULTURA ACONCAGUA Y CULTURA DIAGUITA



3.6 VECTORIZACIÓN DE IMÁGENES

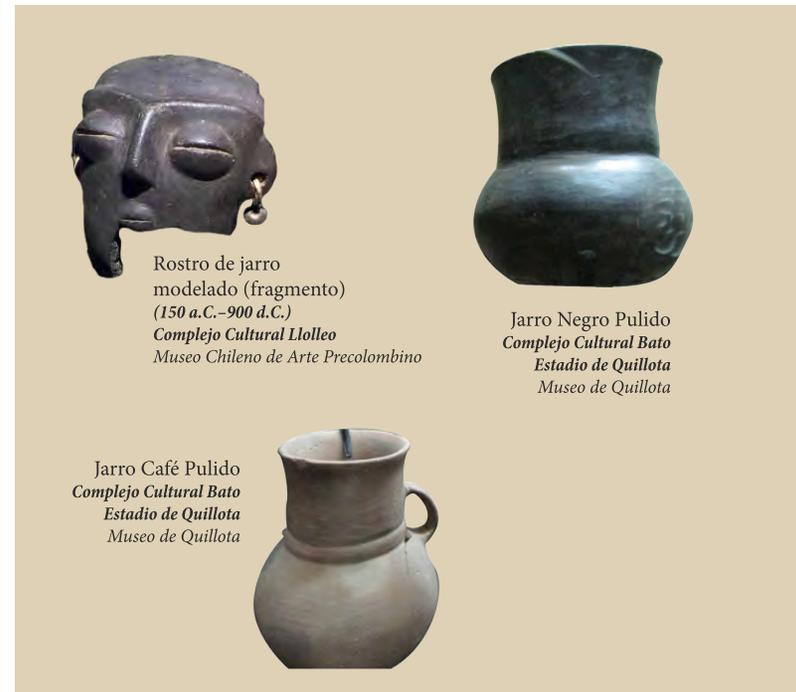
3.6.1 CULTURA ACONCAGUA

Período Alfarero Temprano

(300 a.C / 1000 d.C)

Sus ollas y jarros eran de un solo color, muy bien pulidos y decorados con modelados e incisiones, características que compartían con vasijas de la misma época en otras regiones del norte y el sur. Hacia 1000 d.C, los alfareros de la cultura Aconcagua rompieron con esta antigua tradición, introduciendo escudillas y cuencos pintados con diseños en dos o más colores.

Es por ello que la recopilación de fotografías de éste período solamente será expuesta para entender la evolución de la cerámica de la cultura Aconcagua, pero no será sometida a vectorización, ya que la iconografía de este proyecto está principalmente centrado en la decoración de las cerámicas.



Rostros del pasado

El modelado de cabezas humanas es frecuente en las primeras cerámicas de la Zona Central. Algunos rasgos faciales se repiten en muchas de ellas: cejas y narices prominentes formando una “T”, ojos y labios protuberantes que semejan “granos de café”. Es posible que estas caras representen el tipo físico de los habitantes de esa época, la forma como ellos se veían a sí mismos, su ideal de belleza o simplemente sean el producto de la imaginación de los alfareros.

Período Intermedio Tardío (900 d.C / 1400 d.C)

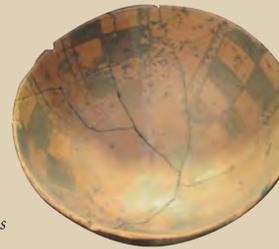
A.II.1



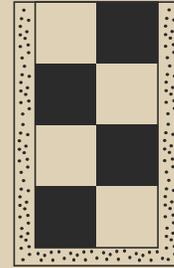
PLATO
Cultura Aconcagua
Estadio de Quillota
Museo de Quillota



A.II.4



ESCUDILLA
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



A.II.2



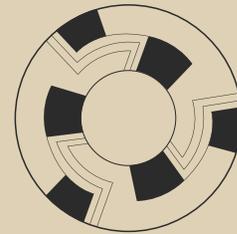
ESCUDILLA
Cultura Aconcagua
Estadio de Quillota
Museo de Quillota



A.II.5



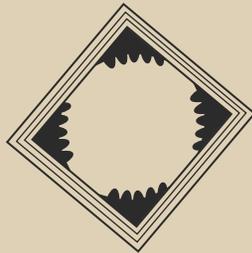
Puco Aconcagua
Salón con Trinacrio
de tres Aspas
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



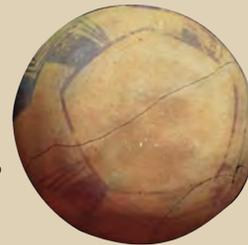
A.II.3



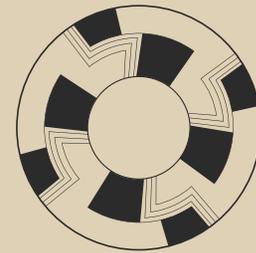
ESCUDILLA
Cultura Aconcagua
s/d
Museo de Quillota



A.II.6



Puco Aconcagua
Salón con Trinacrio
de cuatro Aspas
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



A.II.7

Puco Aconcagua
Salón con Trinacrio
de tres Aspas
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



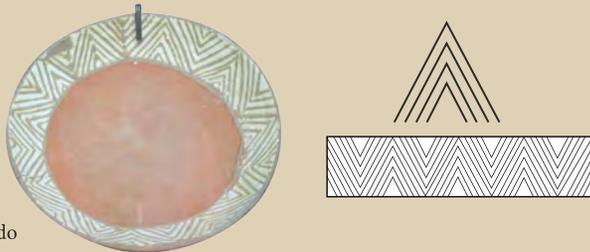
A.II.10

Escudilla con
motivo estrellado
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



A.II.8

Escudilla con
Motivo Estrellado
Cultura Aconcagua
Museo de Quillota



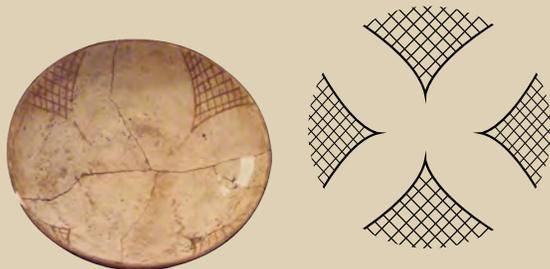
A.II.11

ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes



A.II.9

Escudilla
*Museo Histórico San
Felipe*



A.II.12

ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes

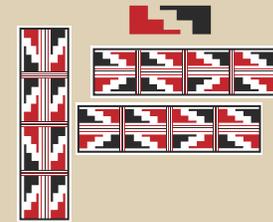


A.II.13



ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo de Quillota

A.II.16



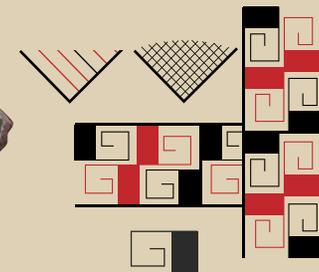
Escudilla
Cultura Aconcagua
Museo de Quillota

A.II.14



ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo de San Felipe

A.II.17



ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo de Los Andes

A.II.15



Escudilla con
Motivo Estrellado
Cultura Aconcagua
Museo de Quillota

A.II.18

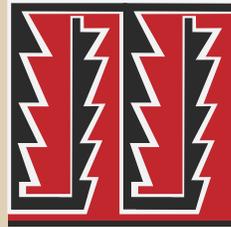


ESCUJILLA
Cultura Aconcagua
Museo Histórico de San
Felipe

Período Alfarero Tardío u Horizonte Inca (1400 a 1535 d.C)

A.III.1

Jarro con
Decoración Tipo
cuarto estilo
Cultura Aconcagua
Museo de Quillota

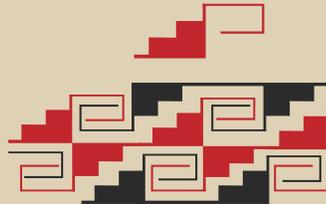


A.III.4

Escudilla
*Cultura Aconcagua -
Diaguita Inca local*
Museo de Quillota



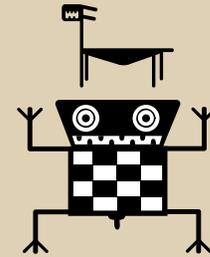
Jarro Tricromo Engobado
Cultura Aconcagua - Inca Local
Museo de Quillota



A.III.2

A.III.5

Escudilla: Figuras
humanas y animales
Cultura Aconcagua - Inka
Museo Histórico San Felipe

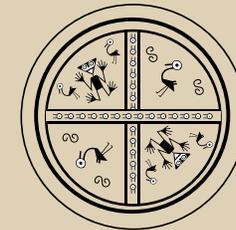


Jarro con Asa Obliqua
Probable Adscripción
Cultura Aconcagua Inca
local
Museo de Quillota

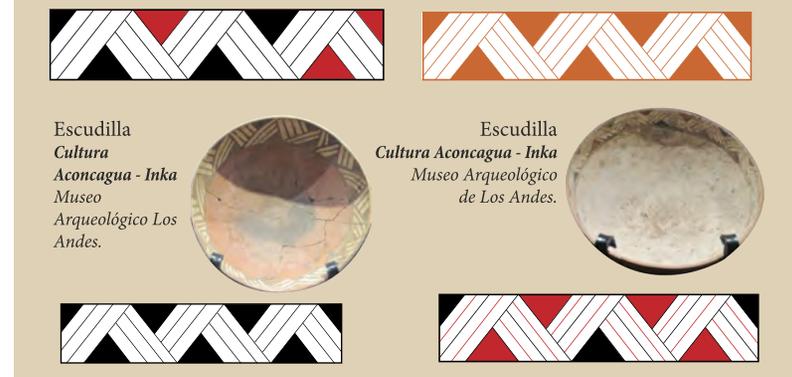
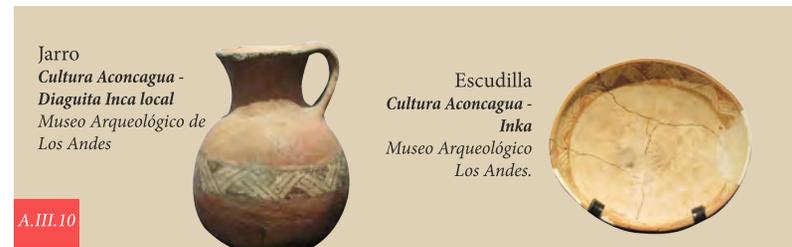
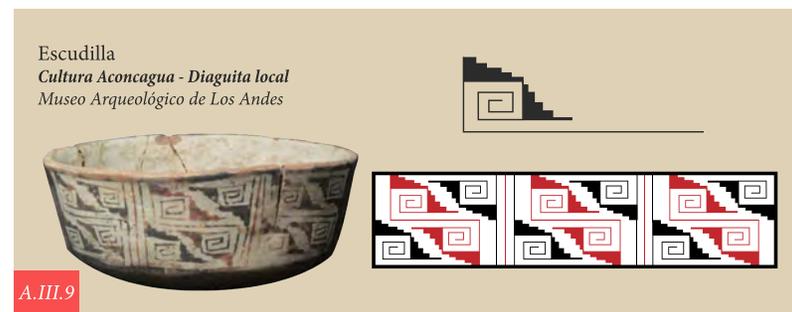


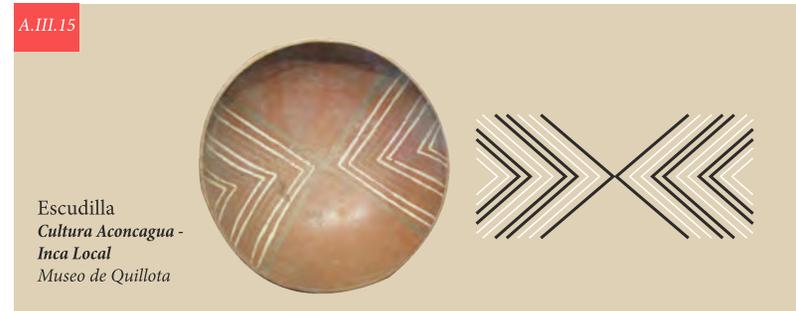
A.III.3

Escudilla: Figuras humanas y aves
Inka-Aconcagua (valle del Mapocho)
(1400-1536 d.C.)
Museo Chileno de Arte Precolombino.



A.III.6





3.6.2 CULTURA DIAGUITA

Período Formativo
(300 a.C / 700 d.C)

La alfarería de la cultura **El Molle** es la más antigua del Norte Chico. Se caracteriza por su color café o negro, superficies finamente pulidas y una muy buena factura. Estos bellos jarros y botellas eran para uso cotidiano, pero también acompañaban a sus dueños a la tumba. La decoración típica consistía en motivos geométricos grabados sobre la superficie de la pieza. Menos comunes eran los dibujos pintados en rojo sobre blanco. Los ceramistas de la **cultura Diaguita** heredaron de **El Molle** la sencilla simetría de estos diseños geométricos, llevándolos a su máxima complejidad.



Período Medio
(700 a 1000 d.C)

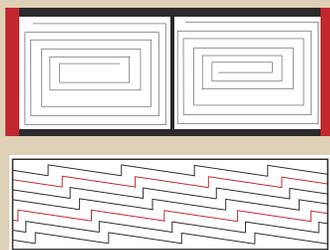
Este período corresponde al **Complejo Cultural Las Ánimas**, desarrollaron la textilería y la orfebrería. Su cerámica estaba compuesta por escudrillas y platos de paredes altas, algunas veces con decoración negra sobre fondo rojo, anaranjado o blanco.



Estos complejos culturales fueron los antecesores de la Cultura Diaguita, y de quienes adquirieron las distintas técnicas de decoración iconográfica en sus cerámicas.

FASE I Arte Alfarero Cultura Diaguita (900 a 1400 d.C)

Escudilla Gobular
Cultura Diaguita
Fase I
Museo Fonck



D.I.1

D.I.2

ESCUDILLA
Cultura Diaguita
Fase I
Museo Fonck



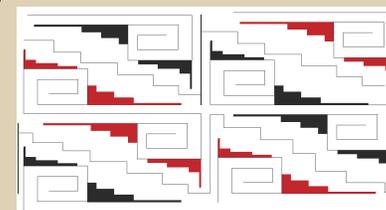
D.I.3

Cuenco Policromo
Cultura Diaguita
Fase I
Museo Arqueológico La Serena



D.I.4

Escudilla zoomorfa
Cultura Diaguita
Museo Arqueológico La Serena



D.I.5

ESCUDILLA
Cultura Diaguita
Fase I
Museo Fonck



D.I.6

Escudilla Policroma
Cultura Diaguita
Museo Arqueológico La Serena

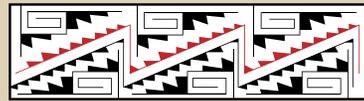


FASE II Arte Alfarero Cultura Diaguita (1200 a 1400 d.C)

D.II.1



Escudilla policroma
Cultura Diaguita
Fase II
Museo Fonck



D.II.2



ESCUDILLA
Cultura diaguita
Fase II
Museo Fonck



D.II.3



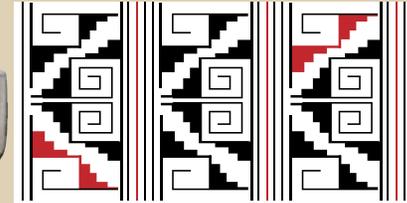
Escudilla Policroma
Cultura Diaguita
Fase II
Museo Fonck



D.II.4



Escudilla Policroma
Cultura Diaguita
Fase II
Museo Fonck



D.II.5



Escudilla Policroma
Cultura Diaguita
Fase II
Museo Fonck



D.II.6

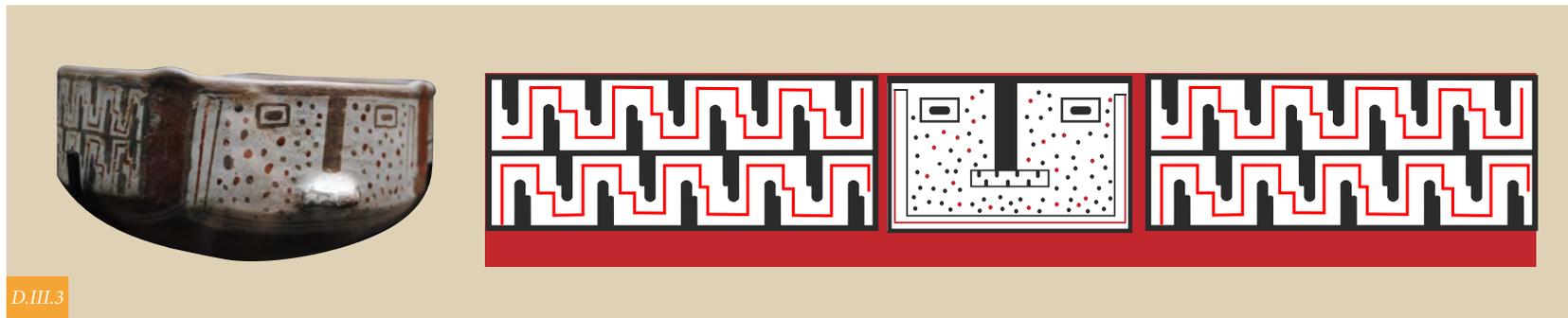
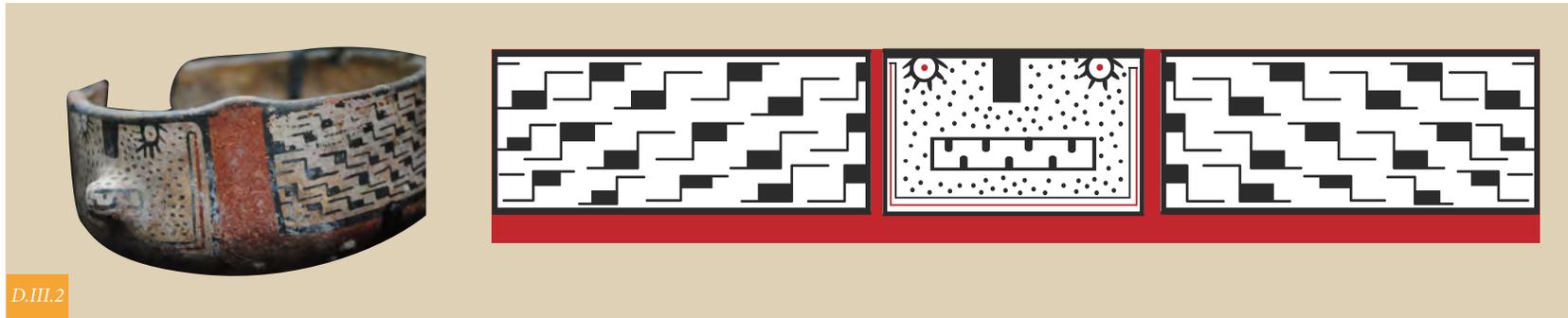
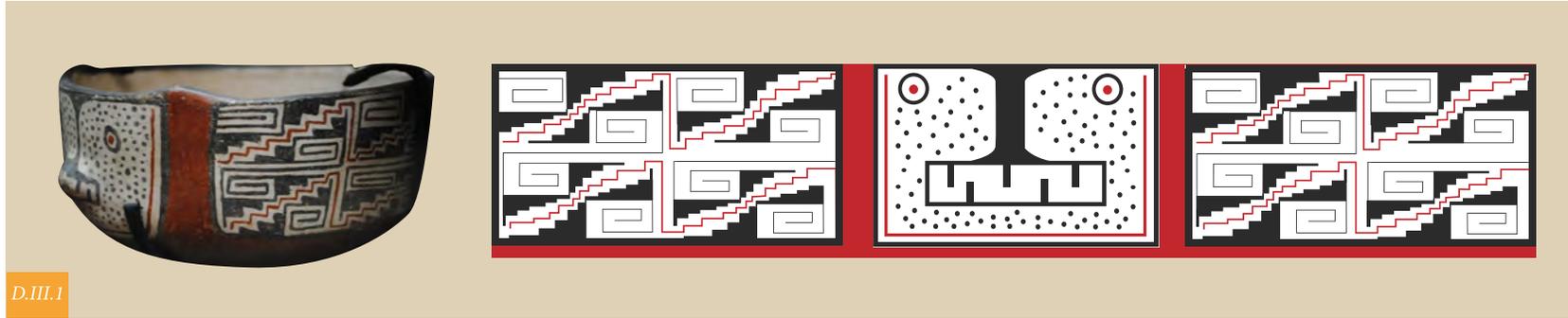


Puco
Cultura Diaguita
Fase III
Museo Fonck



FASE III Arte Alfarero Cultura Diaguita (1400 a 1535 d.C)

Pucos o escudillas Diaguita Fase III con decoración modelada y pintada con diseño de tipo zoomorfo identificándose un felino por los puntos pintados que asemejan la piel moteada- Paihuano.



ANÁLISIS TÉCNICO

3.7

La siguiente ficha está elaborada a base de los parámetros estructurales investigados en el marco teórico y adaptados al análisis de iconografía que se presenta a continuación.

3.7.1 Objetivos

El objetivo de someter a análisis la iconografía vectorizada es determinar las principales características y parámetros del arte iconográfico de nuestros pueblos, en este caso de la Cultura Aconcagua.

De este análisis nace el libro técnico que se presentará en el siguiente capítulo de **formulación del proyecto**.

3.7.2 Método de selección de material

Para generar una elección controlada de iconografía indígena, todas las fotografías de piezas recopiladas en los museos antes descritos, serán sometidos a un análisis estructural, en donde se aplicarán conceptos y parámetros de estructura que fueron adaptados a través del capítulo del marco referencial para esta investigación.

Recopilando conceptos de arqueólogos como Paola González, vicepresidenta del colegio de Arqueólogos de Chile, diseñadores como Donis A. Dondis, comunicadores como Justo Villafañe e historiadores como Clara Romero. Se adaptan los siguientes conceptos para comprender este análisis.

Se entiende por:

Rotación:

Las partes fundamentales pueden cambiar de orientación en cualquier punto dentro del arco de 360 grados.

Traslación:

Implica movimiento simple del patrón a lo largo de la línea de eje.

Reflexión:

La parte fundamental es reflejada a través de la línea eje en una relación de imagen espejo.

Reflexión desplazada:

Combina las nociones de reflexión tipo espejo y la traslación.

Dirección:

La dirección estará dada por tres categorías para un patrón de diseño plano:

-Finito:

Figuras únicas generadas alrededor de un único punto eje de línea media.

-Unidireccional:

Generados a lo largo de un único eje de línea media.

-Bidireccional:

Generados a lo largo de ambos ejes, horizontal (x) y vertical (y).

Temporalidad:

González (2013) define este concepto como la duración o periodicidad de algo, por ejemplo de un hecho o suceso.

Para este análisis los objetos pertenecientes a una misma dimensión temporal serán situados en el mismo contexto y así será posible otorgarles significados relacionados entre sí.

Espacialidad:

Según Romero (2000), el espacio, desde un punto de vista físico se puede definir como “el lugar que ocupa una cosa o la extensión donde se sitúan los cuerpos físicos”.

En este caso, la espacialidad, su diferencia o similitud se acotará por la geografía del lugar.

Formato:

Se entenderá por formato el nombre del objeto que soporta el icono: en el caso de la cerámica: Plato hondo, escudilla, jarro, puco, etc.

Ritmo:

Julio Villafañe (1996) define este concepto como la sucesión regular de elementos morfológicos.

Para este análisis el ritmo se dividirá en dos:

- **Ritmo uniforme:** Se entenderá como la repetición regular de un módulo generando una sensación de movimiento.
- **Ritmo alterno:** Se entenderá cuando en la composición se introduzca un nuevo módulo a la repetición.

También pueden generarse dependiendo el conjunto, ritmos **crecientes y decrecientes** que conformen parte de uno de los antes nombrados.

En toda composición ha de existir cierto ritmo, el cual se manifiesta mediante los recursos de **repetición, dirección, coordinación y proporción.**

Textura:

Se conoce con el nombre de textura al resultado de la aplicación de diferentes técnicas para la representación de un plano. (Pepe, 2007).

Para este análisis, la textura será la expresión gráfica del ícono, es decir, cómo está trabajado el ícono en el soporte, ya sea madera (tallado, pirograbado, pintado), textil (bordado, tejido, pintado, teñido) o piedra (geoglifo, petroglifo, pintura), entre otros.

Color / Pigmento:

El elemento cromático se encuentra siempre presente en las obras y representaciones indígenas, o como color aplicado, adquiriendo en ese caso una cualidad subjetiva. Ostenta por lo tanto un carácter simbólico.

Forma:

Villafañe (1996) la define como el aspecto visual y sensible de un objeto o de su imagen.

Para este estudio la coherencia formal, estará basada en el uso de elementos geoméricamente descriptibles, que estando repetidos o formalmente relacionados sean capaces de generar una configuración.

La relación formal entre los elementos está caracterizada por la igualdad o semejanza de los mismos, pero también puede darse con elementos que sin ser iguales ni semejantes, presentan detalles formales similares, haciendo que puedan ser percibidos formando parte de un mismo sistema.

Al plantear que la coherencia morfológica depende del comportamiento de los elementos de una configuración, y que es el resultado de la interacción de esos elementos, se definirá los distintos tipos de relaciones que se pueden generar entre los mismos. Pepe (2007), los clasifica de la siguiente manera:

A- Elementos Isomorfos (del griego, isos: igual y morphe: forma).

Poseen la misma forma y las mismas dimensiones, se pueden distinguir por ejemplo donde un elemento se repite por medio de traslación, sin sufrir ningún tipo de variación formal ni de tamaño.

B- Elementos Homeomorfos (del griego, homoios: semejante y morphe: forma).

Son los elementos que poseen misma forma pero dimensiones diferentes.

C- Elementos Singenomorfos (del griego, sin: unión, geno: generar y morphe: forma).

Patrones:

Cornejo (1989) y González (2004), definen una cantidad de patrones que se pueden encontrar en las expresiones artísticas indígenas de distintas zonas del país. Pueden haber dos o más patrones en una composición.

Cornejo (1989) define los siguientes patrones:

Patrón zigzag: Diseño unidireccional en que se reproduce un elemento por medio de una cantidad de movimientos de reflexión lateral en 45 grados. Entre ellos, y siguiendo los planos de reflexión, se encuentra una línea a veces doble o triple.

Patrón doble zigzag: Cumple todas las características del patrón zigzag, pero se complejiza al presentar un plano de reflexión horizontal que permite identificar dos líneas de traslación diferentes, conformando así un patrón bidireccional.

Patrón ondas: Patrón unidireccional que se caracteriza porque los elementos que reproduce son en general dibujos lineales que cubren la banda de izquierda a derecha, reflejándose a la vez en sentido lateral, dando así la impresión de tratarse de ondas.

Patrón cadenas: Patrón bidireccional en que solo un elemento se reproduce, cubriendo toda la superficie interior de la banda, por medio de dos líneas de rotación, las que a su vez se reflejan en sentido vertical.

González (2004) a su vez define los siguientes patrones:

Patrón reticulado: Diseño en forma de red. Patrón bidireccional.

Patrón ajedrezado: La unidad mínima es un cuadrado oscuro o con motivo que se alterna por un color claro, y se mueve horizontal y verticalmente, siguiendo el principio de traslación. Bidireccional.

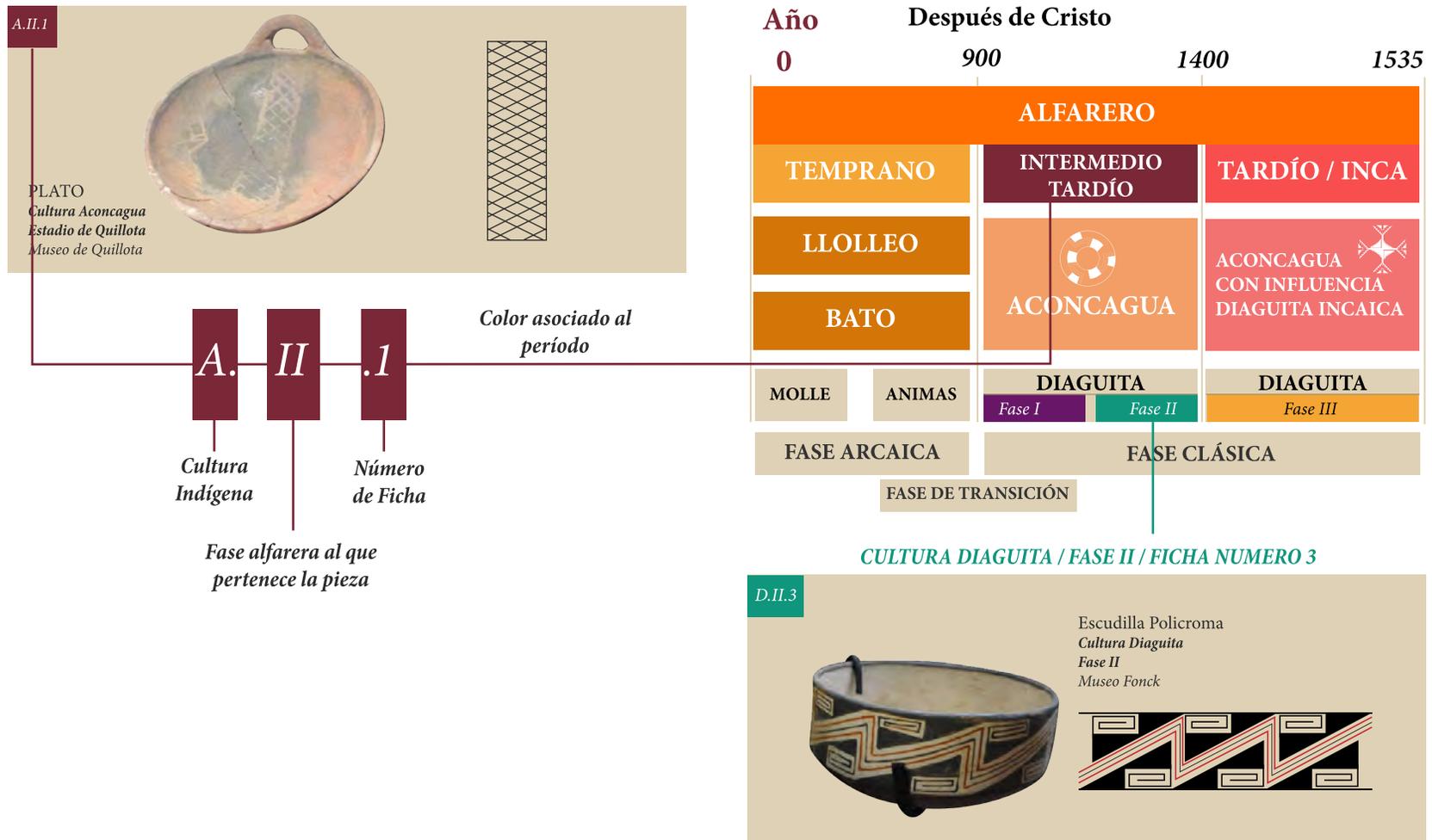
Patrón rombos: Para este caso denominaremos rombo a toda unidad mínima que se traslada vertical u horizontalmente, siguiendo el principio simétrico de traslación.

Patrón laberinto: Distintas líneas continuas que se cruzan modificando el espacio. Diseño unidireccional.

Patrón cuatripartito: Diseño bidireccional. Conjunto de formas pequeñas que juntas generan una nueva forma a través de su rotación y reflejo en el espacio.

Patrón escalerados en reflexión y traslación: Diseño bidireccional. La unidad mínima es un diseño escalerado que termina en un trazo vertical, esta unidad se refleja horizontalmente creando una nueva forma que luego se traslada de manera vertical, o viceversa.

3.7.3 Modelo de Análisis Técnico



3.7.4 Unidades de Análisis Iconográfico

3.7.4.1 Cultura Aconcagua

A.II.1

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	No	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Uniforme	Cerámica	Isomorfo	Bidireccional Reticulado

A.II.2

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	No	Desplazada	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Uniforme	Cerámica	Isomorfo	Bidireccional Reticulado

A.II.3

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombo de traslación horizontal

A.II.4

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Bidireccional Ajedrezado

A.II.5

A.II.6

A.II.7

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	No	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombo

A.II.8

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombo Estrellado

A.II.9

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Reflexión y Repetición	Cerámica	Isomorfo	Bidireccional Reticulado

A.II.10

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	No	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Estrellado

A.II.13

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombo de traslación horizontal

A.II.11

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Patrón Cuatripartito Escalera en reflexión y traslación

A.II.14

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombo de traslación horizontal

A.II.12

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Patrón Reticulado Cuatripartito

A.II.15

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Dirección	Cerámica	Isomorfo	Cuatripartito Zig Zag

A.II.16

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alterno de Repetición y Dirección	Cerámica	Isomorfo	Cuatripartito . Doble Zig zag. Escalerao en reflexión y traslación

A.II.17

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alterno de Repetición y Dirección	Cerámica	Isomorfo	Cadenas Reticulado

A.II.18

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alterno de Repetición y Dirección	Cerámica	Isomorfo	Cadenas Cuatripartito Escalerao en Reflexión y Traslación

Observaciones:

En esta etapa del arte alfarero Aconcagua se puede observar que en los comienzos más cercano al intercambio cultural con sus ancestros El bato y Llolleo, continuaban una línea en donde el patrón que destacaba era el Reticulado y el Rombo, eran íconos simples que no variaban en su rotación o reflexión pero sí en su traslación y ritmo, aun así lograban una armonía y equilibrio formal sorprendente. En cuanto se avanza con el análisis comienzan a aparecer conceptos como la rotación, en menor medida la reflexión, incorporan el patrón Cuatripartito, de Cadenas y Escalerao.

A fines de este período (Intermedio Tardío) , se puede observar el intercambio cultural que tuvo con el pueblo del norte, los patrones escaleraos y de cadena son característicos en el arte de la cultura diaguita, como se podrá apreciar más adelante.

A.III.1

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	Si	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Zig zag

A.III.4

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Cadenas

A.III.2

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Cadenas Escalerao en Reflexión y Traslación

A.III.5

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	No	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo	Cerámica	Ícono antropomorfo	Ajedrezado

A.III.3

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Escalerao en Reflexión y Traslación

A.III.6

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo	Cerámica	Ícono antropomorfo	Cuatripartición y Escalerao

A.III.7

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Cadenas Escalerao

A.III.10

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Zig Zag

A.III.8

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Cadenas

A.III.11

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Zig zag Laberinto

A.III.9

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Cadenas Escalerao en Reflexión y Traslación

A.III.12

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombos

A.III.13

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombos

A.III.14

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	No	Unidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición	Cerámica	Isomorfo	Rombos

A.III.15

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	No	Si	Finito
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Rombo Estrellado

A.III.16

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
Si	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Isomorfo	Zig Zag Cadenas

A.III.17

Rotación	Traslación	Reflexión	Dirección
No	Si	Si	Bidireccional
Ritmo	Textura	Forma	Patrones
Alternativo de Repetición y Reflexión	Cerámica	Plato Ornitomorfo	Zig Zag

Observaciones:

Este período (tardío con horizonte inca), se caracteriza por sus patrones escalerados y de cadenas, también aparece el patrón zig zag y esbozos de laberinto, la dinámica y el ritmo se trasladan al exterior de la cerámica, desapareciendo prácticamente el patrón cuatripartito que generalmente se apreciaba en la iconografía interior. A diferencia del período anterior en esta sí se utiliza bastante la reflexión en las composiciones.

Comienza aquí a predominar el patrón doble zig zag combinado con cadenas y escalerado, se hace más complejo el diseño al incluir color estratégicamente en sus diseños, logrando un equilibrio formal que si bien antes existía, no era tan evidente.

3.7.4.2 Cultura Diaguita

Las observaciones realizadas a la cultura Diaguita, según el breve análisis al que se sometieron las piezas expuestas, son las siguientes:

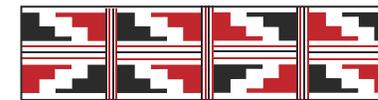
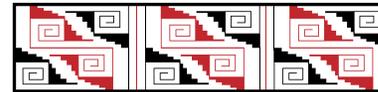
Fase I: Se caracteriza principalmente por trabajar un patrón zig zag, cadenas, ondas y laberinto, en donde el ritmo está dado principalmente por la reflexión y traslación de las piezas, en cuanto a la dirección predomina la unilateral.

Fase II: En esta fase los Diaguitas comenzaron a experimentar con mayor fuerza la reflexión modular, generando composiciones más complejas que la etapa anterior, combinando principalmente el patrón escalonado con el de cadenas.

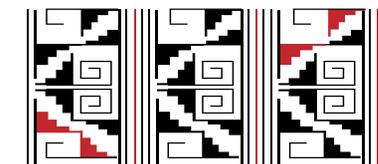
Fase III: Esta fase es donde la cultura alcanza su mayor y más complejo nivel. Conceptos estructurales como la repetición, el reflejo, la rotación y la combinación rítmica de unos pocos motivos básicos, como los triángulos, rombos, grecas, escalas y volutas conforman los campos que son rodeados de una línea gruesa.

Esta última fase se puede apreciar qué tan fuerte influyó la cultura **Diaguita** en la **Cultura Aconcagua**.

Iconografía Cultura Aconcagua



Iconografía Cultura Diaguita



FORMULACIÓN DE PROYECTO

4. FORMULACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Nombre del Proyecto

Difusión de la iconografía indígena chilena para poner en valor el arte de nuestros pueblos originarios con información relevante para la ciudadanía.

4.2 Problemática/Oportunidad de Diseño

Si aún la población no pone atención a la iconografía de nuestros pueblos indígenas o no sienten interés de proteger el registro gráfico existente, es porque no saben cuán rico es este lenguaje ni que lo compone.

Por lo que nace una reflexión acerca de la identidad como país, la búsqueda del sentido de pertenencia con nuestra cultura ancestral.

Los íconos precolombinos pertenecen al legado gráfico que hemos recibido, es una manifestación visual de esta identidad que hoy más que nunca debemos asumir y fomentar en nuestro quehacer diario. Además incluir nuestro patrimonio en el universal a través de soportes gráficos, se cumple un rol de visión de país en cuanto al imaginario ancestral; recopila y hace transversal la información para posibilitar el acceso al patrimonio nacional para su valorización y protección en diversos ámbitos.

El sentido de revaloración del arte/diseño indígena en la construcción de nuestra identidad, se trata de actuar a partir del estudio, reelaboración y aplicación de un diseño indígena, con el fin de posicionarlo como elemento importante en nuestro universo identitario.

4.3 Idea de Proyecto

Realizar textos en donde se recopile toda la iconografía presente, tanto en museos como en terreno, de cada una de las culturas originarias chilenas. Lograr el interés de la ciudadanía a través de exposiciones públicas, para así traspasar el conocimiento de nuestros ancestros a los nuevos profesionales, y que éstos puedan gestar aún más proyectos basados en el arte ancestral para lograr al fin una real revalorización de nuestro pueblo indígena con una identidad local representativa.

4.4 Expectativas del Proyecto

Incluir la temática iconográfica tanto en ámbitos educacionales y profesionales, como en una plataforma latinoamericana y global en el marco del patrimonio tradicional universal, es parte de lo que se considera será el tronco del gran árbol, nuestra herencia y alimento para difundir las fuentes originarias de nuestra identidad nacional.

4.5 Conceptualización

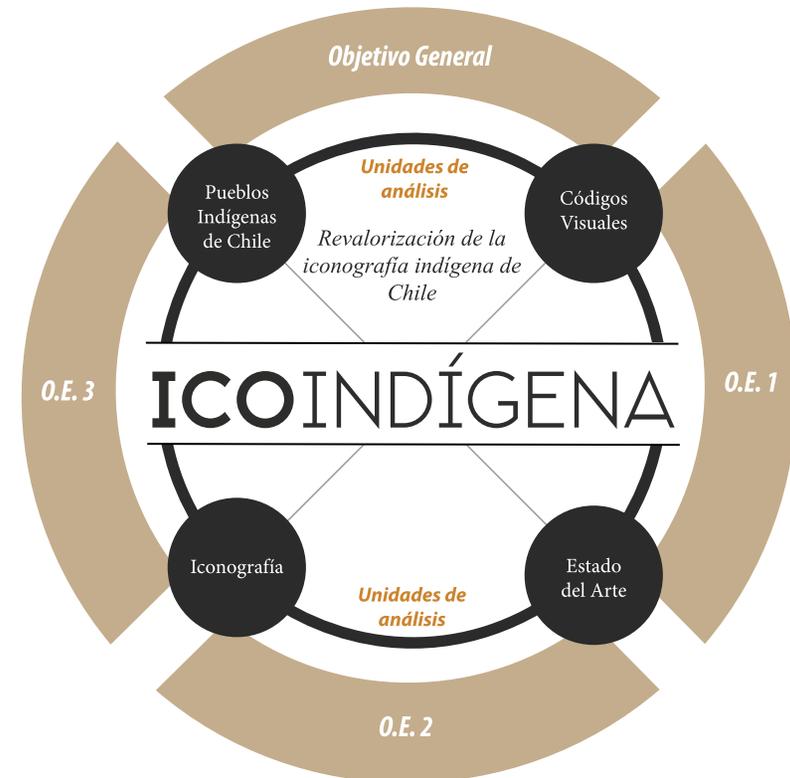
Abstracción geométrica de la iconografía indígena llevado a la escena contemporánea

4.6 Objetivo General

Difundir la iconografía indígena chilena para poner en valor el arte de nuestros pueblos.

4.6.1 Objetivos Específicos

- 1- Rescatar e identificar códigos visuales de las comunidades indígenas chilenas para potenciar la identidad local.
- 2- Mantener vivo el origen a través de la interpretación contemporánea de la iconografía indígena.
- 3- Difundir la iconografía indígena a través de un método de reproducción de módulos gráficos.



MODOS DE FINANCIAMIENTO

4.7

4.7 Modos de Financiamiento

Actualmente el Gobierno de Chile ofrece una gran cantidad de fondos para proyectos innovadores y para emprendedores entre otros, pero si de patrimonio cultural se trata, se amplían aún más las oportunidades de financiamiento.

Para realizar un proyecto es necesario formular modelos de negocios atractivos, con el fin de buscar financiamiento en entidades gubernamentales o privadas, para poder materializarlos en un futuro cercano.

“Chile necesita que la ciudadanía se acerque con libertad y sin costo alguno al patrimonio, a nuestra historia, a la ciencia, a través de la red de museos del Estado, que son custodios de nuestra cultura y de nuestra identidad”.
(Presidenta Michelle Bachelet, sobre la entrada liberada a museos regionales pertenecientes al dibam, Marzo 2015)

A continuación, se muestra un listado de fondos a los cuales proyectos como los que se propone en cuanto a exposición puede postular.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)

El Consejo Nacional de la Cultura y las Artes es el órgano del Estado encargado de implementar políticas públicas para el desarrollo cultural.

Su misión es promover un desarrollo cultural armónico, pluralista y equitativo entre los habitantes del país, a través del fomento y difusión de la creación artística nacional; así como de la preservación, promoción y difusión del patrimonio cultural chileno, adoptando iniciativas públicas que estimulen una participación activa de la ciudadanía en el logro de tales fines.

Sus principal función es fomentar el desarrollo cultural en Chile y sus regiones, gestionando fondos, redes y asociaciones con organismos internacionales.

Fondo Nacional de las Artes (FONDART)

Apoyo para el desarrollo artístico, difusión cultural y conservación patrimonial por medio de programas y concursos de proyectos de Artes Visuales, Fotografía, Nuevos Medios, Teatro, Danza, Artes Circenses, Artesanía, Diseño y Arquitectura. Estos recursos se dividen a su vez en dos fondos distintos, uno de carácter nacional y otro regional.

Concurso Nacional

Existen tres líneas concursables; formación, creación y mediación. Dentro de la línea de creación están los siguientes concursos:

a) Fomento de las Artes de la Visualidad

• **Creación y Producción o Sólo Producción:** Financiamiento total o parcial de proyectos de creación y producción o sólo producción presentados por creadores y artistas con trayectoria profesional en distintos lenguajes y géneros de las artes de la visualidad – artes visuales, fotografía y nuevos medios-, y que signifiquen un aporte para el desarrollo disciplinario y su carrera artística, poniendo énfasis en el carácter autoral y la investigación en relación al área en la cual se inscribe. Las propuestas deberán considerar soportes de exhibición pública.

b) Fomento del Diseño

• **Creación y/o Producción:** Financiamiento total o parcial para proyectos enfocados al desarrollo de productos -bienes y servicios de significación cultural, vinculado a los ámbitos y disciplina que financia el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, que aporten innovación y generación de valor desde el ámbito disciplinar del diseño.

Concurso Regional

Al igual que el nacional existen los tres lineamientos, más uno que es de carácter patrimonial.

a) Creación

•**Fomento de las Artes:** Esta Línea de concurso tiene por objetivo entregar financiamiento total o parcial para proyectos de creación y producción o sólo producción, en distintos lenguajes y géneros artísticos, presentados por artistas cuyas iniciativas aporten al desarrollo artístico y cultural de la región. Los proyectos deberán considerar exhibición pública. En el caso de proyectos escénicos, deberán contemplar a lo menos 6 funciones públicas. Las áreas comprendidas dentro de esta Línea son: Teatro, Danza, Artes Circenses, Folclor, Artes Visuales, Fotografía y Nuevos Medios.

b) Patrimonio

•**Desarrollo de Culturas Indígenas:** Esta Línea de concurso tiene por objetivo entregar financiamiento total o parcial para proyectos que aporten a la preservación, conservación, puesta en valor y difusión de la cultura de los pueblos originarios, a través de propuestas artísticas, investigación, trabajo con técnicas ancestrales, promoción del intercambio pluricultural e intercultural y rescate de lenguas ancestrales.



Concurso de Proyectos y Actividades Culturales en el Exterior para Artistas

El Concurso se formula a través de una convocatoria anual y contempla proyectos presentados por artistas, gestores culturales e instituciones chilenas, vinculadas a la cultura. Dentro de sus líneas de financiamiento se encuentra el aporte total o parcial de los fondos solicitados para la ejecución de los proyectos, según los antecedentes presentados y disponibilidad presupuestaria anual. Este concurso está a cargo del Ministerio de Asuntos Exteriores a través de la Dirección de Asuntos Culturales (DIRAC).

Fondos Privados

1.- **Banco Interamericano de Desarrollo (BID):** Dicha institución dispone cada año de convocatorias que se pueden enfocar a la realización de proyectos patrimoniales y culturales.

2.- **Embajadas:** Muchas embajadas de otros países que se encuentran en Chile, disponen de ayudas para artistas y proyectos artísticos. Destaca España, Australia, Japón, Brasil.

Financiamiento Libro Técnico

Para la producción, desarrollo y reproducción del libro se podrá postular a los siguientes fondos:

Línea: Fomento del libro

Área: Cultura

Tipo de fondo: Público

Institución: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Descripción: El objetivo de esta Línea es financiar proyectos de edición y difusión, cuya finalidad sea la de fortalecer a la comunidad creadora, crítica y difusora de autores chilenos, destinados al público, incluidas las publicaciones científicas, académicas o profesionales. Comprende acciones destinadas al fomento del libro como patrimonio, bien e industria cultural nacional, a través de la promoción, producción, distribución y difusión de éste, dentro de la comunidad local, regional, nacional e internacional.

Modalidad (a); Apoyo a Ediciones:

Esta modalidad ofrece financiamiento para proyectos presentados por empresas editoriales para financiar la edición, reedición, publicación, distribución y difusión de obras pertenecientes a cualquier género literario con el objeto que éstas puedan desarrollar sus catálogos e incrementar su fondo editorial.

Esta modalidad contempla dos categorías:

- a) Apoyo a Editoriales
- b) Apoyo a Micro-editoriales

Aporte exigido: 15% Del total del monto del proyecto

Financiamiento:

Modalidad A: \$30.000.000 (treinta millones de pesos chilenos)

Modalidad B: \$20.000.000 (veinte millones de pesos chilenos)

Horizonte: 12 Meses.

CORFO

Capital Semilla

El objetivo del Programa es apoyar a emprendedores(as) en el desarrollo de sus proyectos de negocios de alto potencial de crecimiento, mediante el cofinanciamiento de actividades para la creación y puesta en marcha de sus emprendimientos.

Se entenderá por emprendimientos de alto potencial de crecimiento aquellos que, en los siguientes 3 años, tengan la capacidad de crecer a tasas superiores al 20%, es decir, negocios que puedan crecer al doble cada 3 ó 4 años.

ICOINDÍGENA

5

5.1 Presentación del Proyecto

Los pueblos indígenas, no solo en Chile, si no en todo el mundo, dejaron como herencia hasta nuestros días, distintos tipos de antecedentes sobre su cultura.

Los códigos visuales están compuestos de íconos que en su conjunto forman la iconografía, por lo tanto las formas y expresiones artísticas van insertas desde la textilera, cestería, grabado en piedra, grabado en madera, sobre cerámica, sobre sus propios cuerpos en rituales como lo hacían los Selk'nam, la alfarería característica de los Diaguitas, los tejidos Aymara, los instrumentos Atacameños, la joyería Mapuche, entre otros. En cada uno de los códigos visuales, existe un patrón similar pero que identifica a cada comunidad de las demás.

Para la presentación de éste proyecto como modelo se realizó una exhaustiva investigación a la iconografía de la Cultura Aconcagua, quienes habitaron la zona central de nuestro país y actualmente se encuentran extintos, que debido a sus costumbres funerarias dejaron una gran cantidad de vestigios que nos hablan un poco más de cómo habitaban este mundo.

En este proyecto se recoge la información iconográfica que nos entrega la **alfarería** de la cultura Aconcagua, para analizarla y determinar los rasgos formales que componen a esta cultura.

5.2 Propuesta Formal

El producto consta de un texto investigativo impreso y digital, que contiene la información detallada de la iconografía de la Cultura Aconcagua extraída de los distintos museos de la V región, también se hace una breve muestra de lo que es la iconografía de la Cultura Diaguita, principalmente para entender cómo ésta influyó en la cultura Aconcagua al momento de ser invadidos por los Inkas.

En éste texto se pueden apreciar los cambios y evolución que tuvo la alfarería e iconografía Aconcagua al pasar de los años, y comprender los patrones estructurales que la componen.

El modelo de este proyecto consta de dos etapas; la primera, es la del texto que se explicó anteriormente y la segunda etapa es la exposición pública de la iconografía de la cultura Aconcagua, en donde se muestra en un lenguaje sencillo las etapas y cambios iconográficos de su alfarería. Acompañada de ilustraciones que reflejan el espíritu de esta cultura.

Las ilustraciones realizadas están intrínsecamente relacionadas con los códigos visuales de ésta cultura, extraídos tanto en el marco teórico, como en las exposiciones de los distintos museos de la región.

El trazo, es potente, grueso, resaltando los rasgos físicos de ésta cultura. En cuanto a los colores, se generó una paleta en torno a la naturaleza de la zona. Los colores son saturados, llamativos, para darle dinamismo y fuerza a la imagen. Se mezcla también la iconografía recogida de la primera etapa, dándole mayor sentido a la exposición.

Éste texto y exposición, están dentro del marco de la primera muestra del proyecto **Icoindígena**, llamada **IcoAconcagua**.

El proyecto **Icoindígena**, se establece como un agente difusor y promotor de la iconografía e identidad de nuestros pueblos originarios, mediante la investigación, recopilación, observación y finalmente exposición de las culturas indígenas de Chile.

PÚBLICO

5.3

USUARIOS Y CLIENTES

5.3 Público

5.3.1 Definición de Usuario

El proyecto como se explicó anteriormente consta de dos etapas, las cuales cada una de ellas tiene un público receptor.

Usuario 1

El usuario del libro técnico, son principalmente estudiantes y profesionales entendidos en el tema de la iconografía como un apoyo académico y viene a complementar los ya existentes pero escasos libros dedicados exclusivamente a la iconografía indígena chilena. El nivel socioeconómico es indefinido (por la dualidad entre la adquisición por cuenta propia o la entrega gratuita en instituciones). El ideal sería que todos los usuarios puedan tener fácil acceso a este libro técnico, ya que la base de la filosofía del proyecto, es que la información y el aprendizaje deben ser compartidos y difundidos para que se logre el objetivo principal de éste que es la **revaloración de nuestros pueblos originarios**.

Usuario 2

El usuario receptor de la exposición es el transeúnte común, es por ello que la exposición se llevará a cabo preferencialmente en un lugar público en donde las personas puedan apreciar y entender la iconografía sin necesidad de ser expertos en el tema, en éste aspecto se estará atacando la principal problemática que se presentó al comienzo del capítulo, que es el desconocimiento de la población del asombroso lenguaje iconográfico de nuestros pueblos.

5.3.2 Cliente

El proyecto **Icoindígena** está pensado más allá de ser una empresa, ser un ente difusor de iconografía indígena, que no haya una limitante establecida en cuanto al poder de adquisición de cada persona. Es por eso que este proyecto guarda estrecha relación con organismos estatales interesados en todo lo que sea difusión de las culturas indígenas chilenas.

Por otra parte, el proyecto necesitará de fondos que permitan las exposiciones en las distintas regiones del país, es por ello que se considera como primer cliente a las municipalidades, que vean en este proyecto una difusión de su identidad y patrimonio local, generando interés en las personas a visitar los sitios arqueológicos que se nombren en el proyecto o los museos que registran las piezas expuestas.

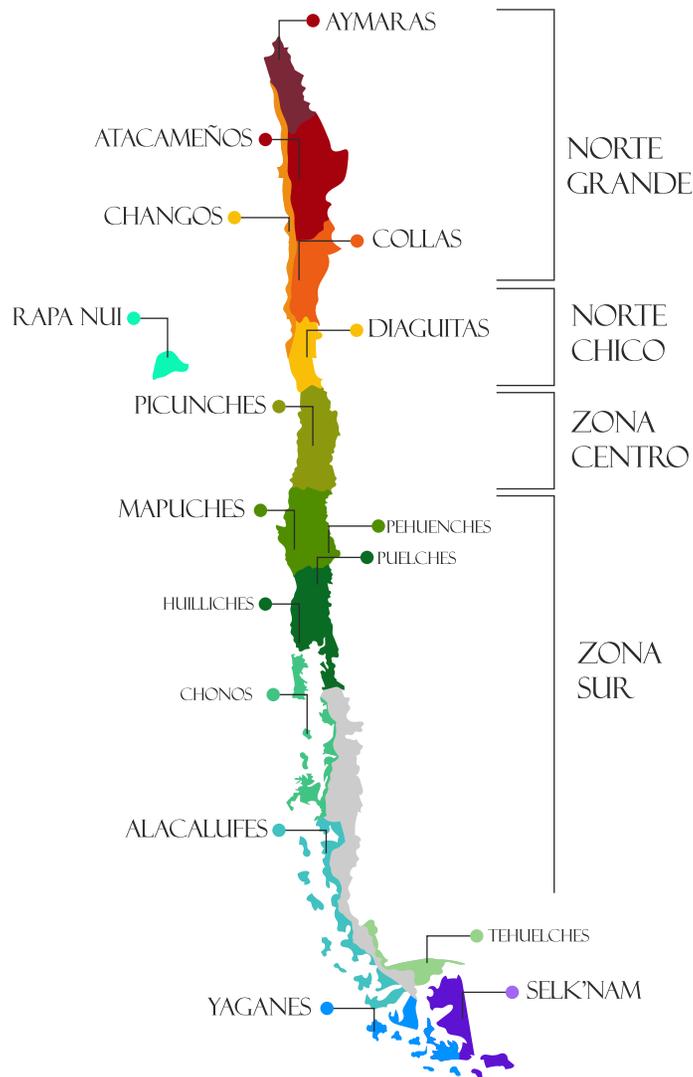
Como segundo cliente están los organismos estatales encargados de la protección y difusión de los pueblos originarios de Chile como por ejemplo el Dibam que es el organismo, dependiente del Ministerio de Educación encargado de la definición de las políticas públicas en materia de cultura relacionadas con las bibliotecas, archivos y museos del Estado. Dentro del Dibam también se encuentra la Subdirección Nacional de Museos, que gestiona la promoción del desarrollo sostenido de los museos y pueda ver en éste proyecto, básicamente en la exposición, una muestra de desarrollo identitario local exportable, como exposición itinerante de los distintos museos.

Por otro lado, otro organismo estatal sería el CNCA y el MINEDUC, requiriendo la exposición itinerante y el texto técnico, respectivamente, con el fin de satisfacer los distintos programas que contemplan ésta área de interés.

Como tercer y último cliente, gracias a los vínculos generados con los organismos antes detallados, tenemos a las instituciones educacionales, tanto privadas como estatales, principalmente universidades e institutos, que vean en este proyecto un real apoyo académico a sus bibliotecas.

SISTEMA DE PROYECTO

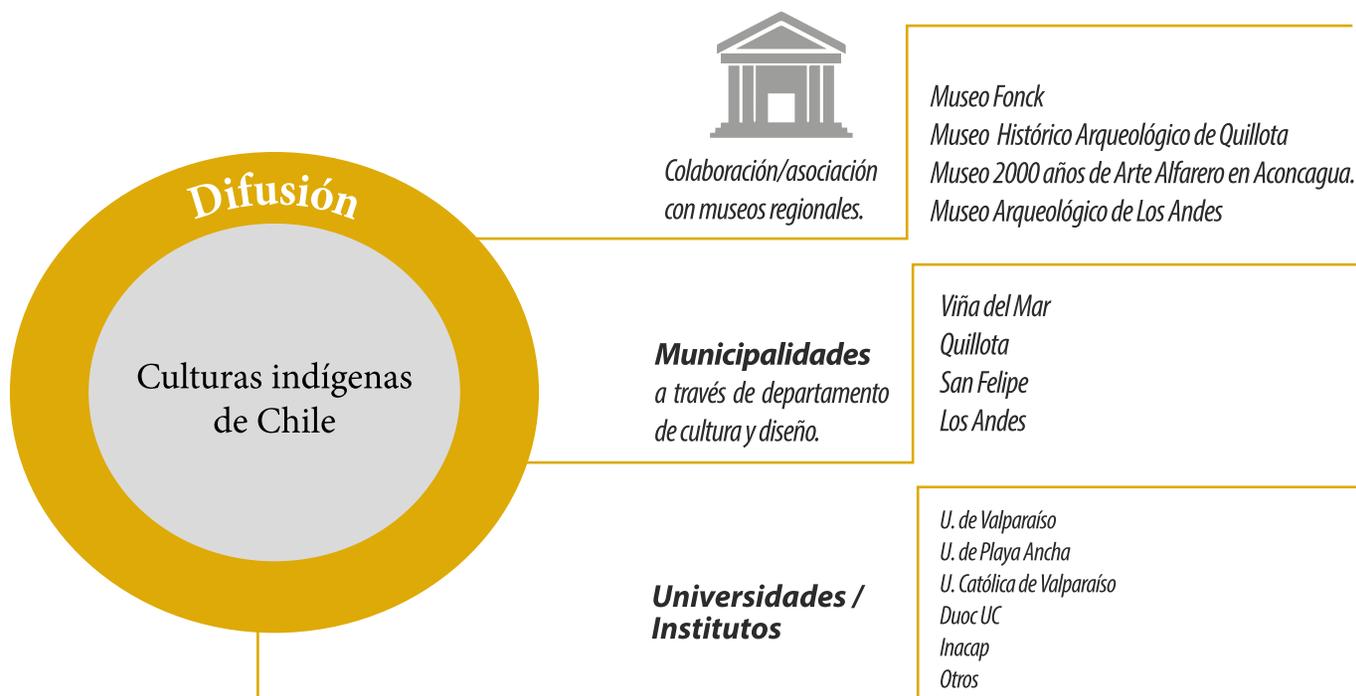
5.4



*Para este proyecto se tomará como muestra la iconografía inserta en la alfarería de la **Cultura Aconcagua o Picunche** y se dará un breve paso por la **Cultura Diaguita** para determinar la influencia que esta cultura tuvo en la **Aconcagua** durante la invasión **Inka**.*

5.4.1 Difusión

Como estrategia de difusión se generará una red de colaboración con municipalidades, Museos Regionales, Universidades e Institutos que impartan carreras en donde la iconografía sea un factor relevante de estudio.



5.4.2 Servicio / Producto / Comunicación



La revaloración de lo indígena como parte de “lo nuestro” es fundamental en el proceso de identidad, se vuelve imperante su rescate, más aún cuando algunas de estas comunidades en la actualidad están extintas o bien la cultura que alguna vez tuvieron, ha sido influenciada y consumida por completo por el fenómeno de la globalización.

Servicio

Exposiciones Públicas de iconografía indígena chilena para el aprendizaje de la ciudadanía.

Producto

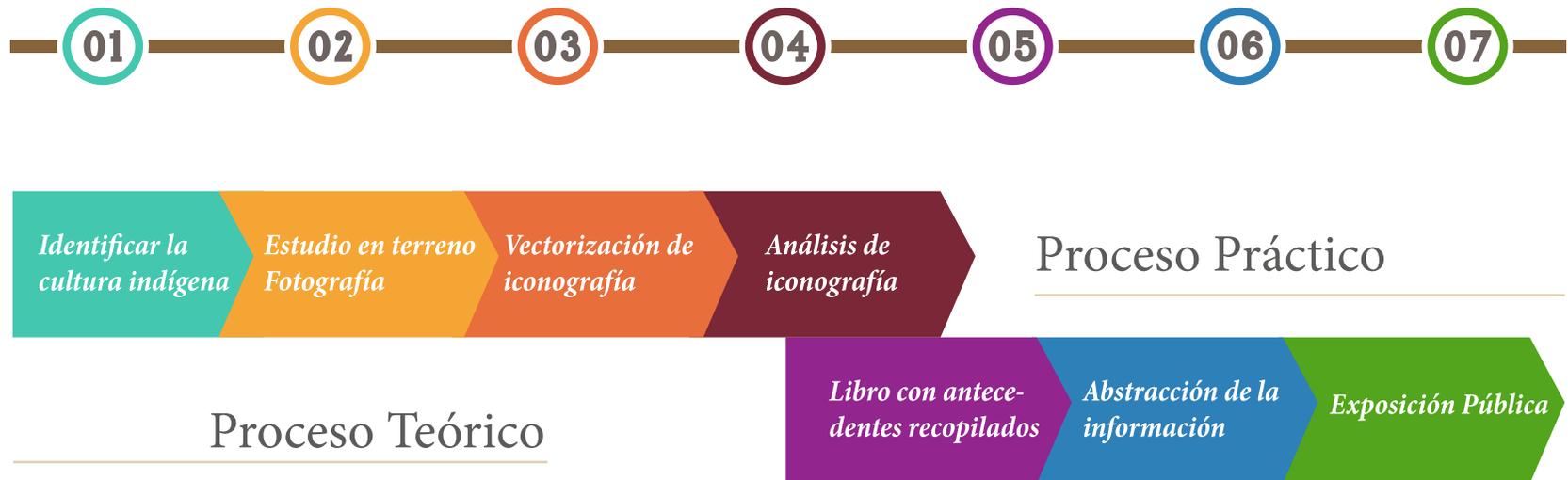
- 1.- Muestra pública a través de una exposición que se centrará en la reproducción de iconografía indígena Chilena.
- 2.- Libro en formato digital/impreso con la respectiva recopilación de información iconográfica de cada cultura.

Comunicación

Este proyecto se centra principalmente en el eje de la **comunicación** a través de la difusión de la iconografía indígena chilena a la ciudadanía.

¿Cómo las personas van a valorar algo que no conocen?, es por ello que el proyecto se centra principalmente en dar a conocer el arte de nuestros pueblos originarios para su posterior revalorización.

MODELO DEL PROYECTO 5.5



DESARROLLO

FORMAL

5.6

5.6 DESARROLLO FORMAL

A través del estudio teórico y práctico para el planteamiento de este proyecto, se suma además la investigación en terreno de la zona (V Región de Valparaíso, Valle del Aconcagua) en la que habitaba la cultura **Aconcagua** que da pie a este proyecto. También se visitaron los principales asentamientos **Diaguitas** en la IV Región de La Serena con el fin de complementar la investigación.

Gracias a la investigación en terreno se desprenden aspectos generales a considerar en el momento de la elaboración formal del proyecto, entender por ejemplo cómo se desenvolvían geográficamente en el lugar, cómo era su actividad agrícola y ganadera, la técnica de elaboración de cerámica, las sustancias vegetales (pigmentos) que usaban para dar color; como el algarrobo para el color café oscuro, la chilca para las tonalidades amarillas, la corteza de vid para el marrón fuerte, la cochinchilla, que obtenían color naranja, de las vainas del algarrobito extraían un tinte negro y así muchas otras aplicaciones de color que se pudieron observar en la zona.

5.6.1 Aspectos Técnicos de la Ilustración

Las ilustraciones realizadas para este proyecto se fundamentan en base a la reconstrucción de la iconografía y códigos visuales reconocibles de la cultura **Aconcagua**.

Se presentan con colores saturados, extraídos de una paleta creada a partir de los colores predominantes del valle de Aconcagua, variando en sus tonalidades gracias a la iluminación y oscuridad que entrega el día, un trazo marcado que resalta las características físicas de este pueblo y un entorno imaginado extraído de la investigación de su historia.

Se propuso salir de la clásica ilustración realista explorada en el estado del arte y abstraer la imagen a su máximo punto, pero sin perder la forma original, tomando como inspiración trabajos contemporáneos de alto impacto, para asegurar el correcto funcionamiento y potenciar la ilustración para con el usuario receptor.

5.6.2 Referentes gráficos



Gráfica Diablo ROJO (delafuentegálvez)

La técnica de este ilustrador chileno, resalta por su potencia gráfica en cuanto a texturas, colores y trazos, la combinación de técnicas manuales y digitales entregan en cada ilustración una obra de gran calidad digna de admirar.





Estoy

Artista nacional que nos muestra su arte a través de distintas disciplinas como el street art / la pintura y la ilustración digital. Estas ilustraciones son parte de una serie pueblos originarios americanos, impresas en papel y pegadas en las calles, esta busca acercar las culturas de la America precolombina a nuestra actual sociedad, la cual pierde cada vez mas su identidad aborigen.



5.6.3 Proceso de la Ilustración



01

Paleta de Colores:

La Paleta de colores está dividida en etapas generadas a partir de la iluminación natural del Valle de Aconcagua, principalmente en el Parque Nacional La Campana sector Palmas de Ocoa y ciudades como San Felipe y Los Andes.



02

Características Físicas

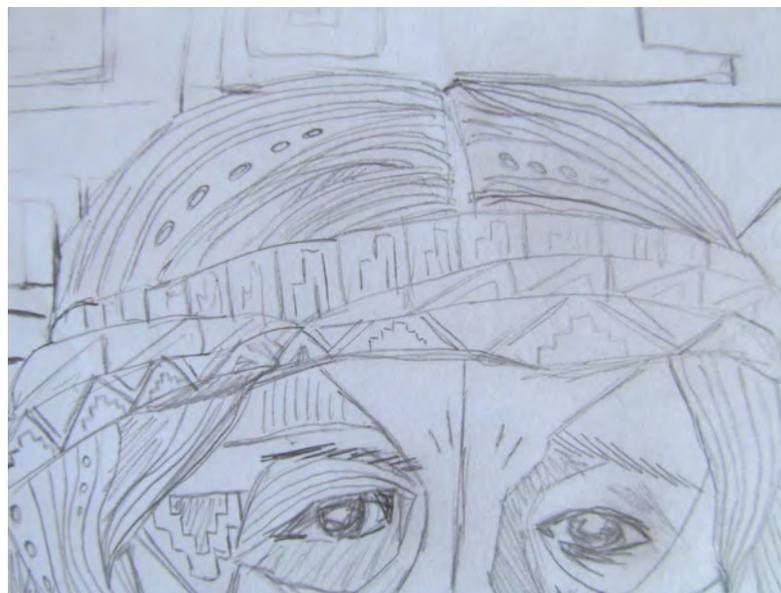
Físicamente los picunches eran de cabeza pequeña, piel oscura amarillenta, más delgada que los mapuches típicos. Su cara era angosta y de nariz larga, pomulos menos pronunciados y de abundante pelo.



03

Vestimenta

Ambos sexos vestían paños rectangulares tejidos con lana de llama. Las mujeres se cubrían con ellos, y los afirmaban con fajas a las figuras, mientras que los hombres los usaban doblados como un pañal. A veces los hombres usaban ponchos y las mujeres un paño en la espalda. Usaban pitas o paños en la cabeza.



04

Elemento Asociativo

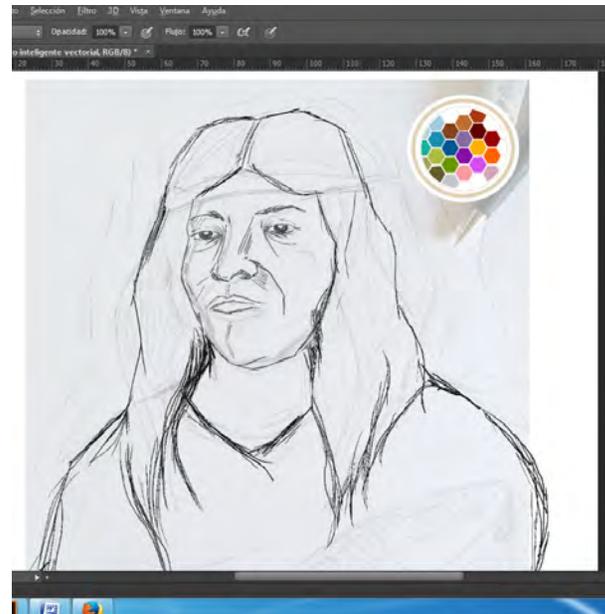
Se decidió que el elemento asociativo pertenezca al llamado **Período Intermedio Tardío** de ésta cultura, donde aún no intervenían otros pueblos como el diaguita o el inka, y se logra apreciar el origen de su identidad.



05

Iconografía a utilizar

Para la ilustración principal se utilizaron las iconografías de las tres etapas alfareras que según las fichas técnicas establecen los parámetros y patrones más representativos de esta cultura.



06

Proceso Digital



Relleno de color

Fondos de Prueba



Resultado Final

06

Otros bocetos



5.6.4 Libro Técnico

El texto investigativo impreso lleva la siguiente información, tanto en la cultura que se escogió como modelo para este proyecto como en las siguientes a investigar:

1 Introducción

Explicación breve del desarrollo del proyecto en su totalidad y puntual de la cultura a exponer.

2 Metodología de Trabajo

Técnicas de investigación y recuperación de iconografía

3 Parámetros Estructurales (adaptados a cada cultura)

Se explican los patrones estructurales adaptados para cada cultura

4 Presentación de la Cultura

Breve introducción a la historia y organización de la cultura

5 Etapas Culturales de la Iconografía

Según los museos visitados y estudios investigados se dividen las etapas del arte de cada pueblo.

6 Proceso de Análisis iconográfico

Se analizan y exponen cada una de las piezas recogidas en los distintos museos regionales

7 Reflexiones finales

Conclusiones iconográficas que caracterizan a la cultura estudiada.

5.6.4.1 Línea Gráfica General del Libro

Se trabaja con una gráfica dinámica, complementando el texto con las ilustraciones determinadas para la exposición y una diagramación ordenada que no entorpezca la lectura visual de la iconografía. Cada cultura está determinada por un color que será el predominante en todo el material, en éste caso obtenido de la paleta de colores anteriormente explicada y que también estará representada en el logotipo de la cultura que se explicará en el siguiente capítulo.

Materialidad

Tanto el texto como las ilustraciones están cargados de colores, por lo que la materialidad del libro está compuesta por:

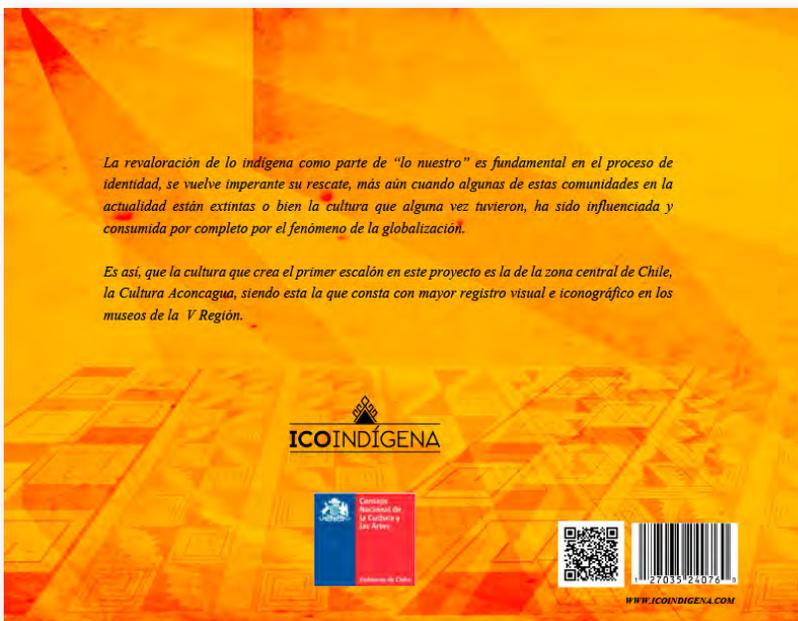
Formato: Tamaño carta horizontal (215,9 mm x 279,4 mm)

Tapa: Couché Satinado 250 gramos

Hojas interiores: Couché Satinado 80 gramos

Tipo de Empastado: Rústica pegada

Desarrollo Gráfico Libro Técnico



5.6.5 Exposición Itinerante

Estas exposiciones tienen la característica de ser proyectos que recorren durante un tiempo determinado distintos espacios de exposición dentro de un circuito previsto y fijado.

La característica de ser además portátil es la facilidad de montaje, desmontaje y transporte, debido a su diseño integrado. Esto hace que la exposición esté siempre a disposición de ser instalada en distintos espacios nacionales o internacionales.

Materialidad

De las ilustraciones:

Formato Ilustración: 1.50 mt x 2 mt PVC

Valor unidad: \$70.000 + iva

Formato Láminas adjuntas: 1.50 mt x 70 mt

Láminas: Couché 300 gramos

Valorunidad: \$40.000 + iva

Estructura: Cartón Corrugado

Valor por módulo 1.80 mts x 1.60 : \$50.000 + iva

Cada Cultura representada en una ilustración tiene 3 láminas adjuntas con la siguiente información:

Lámina 1: Introducción a la cultura indígena expuesta

Lámina 2 y 3: Cronología del arte de cada cultura. Íconos relevantes que muestran la evolución de la cultura a través de la iconografía.

Referentes



Fuente: Internet

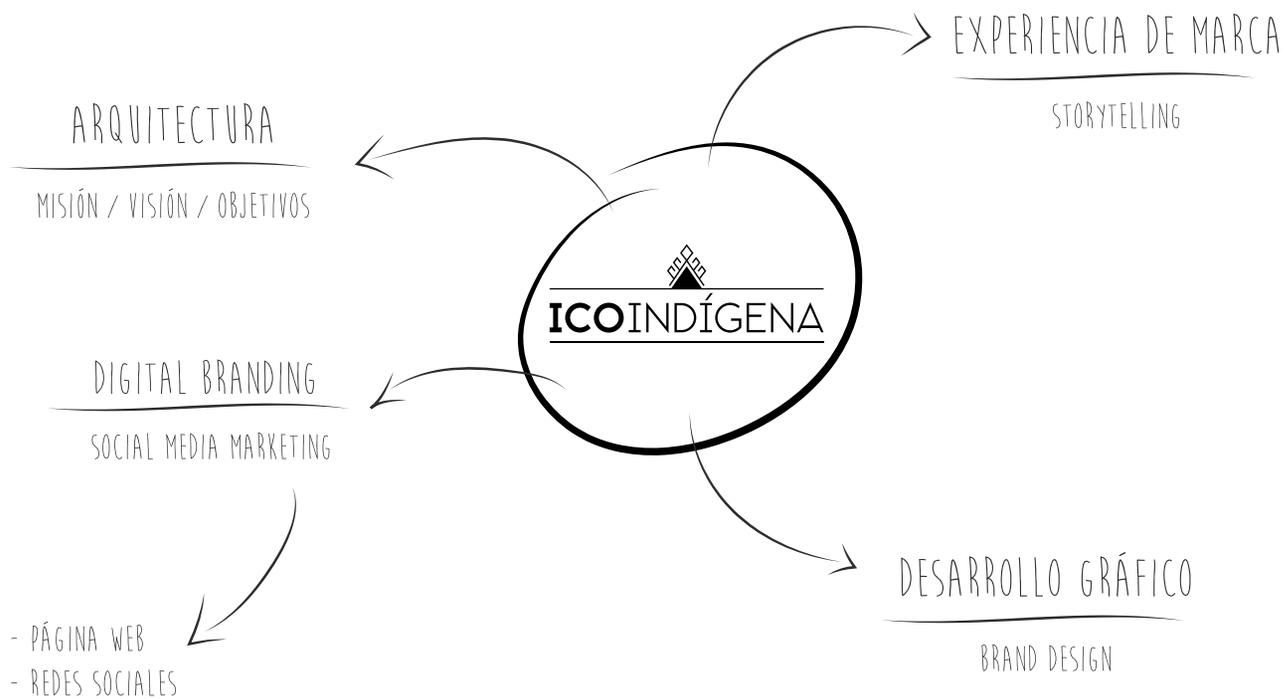
**BRAND
BOOK**



BRAND STRATEGY

6.1

Este trabajo permite contar con lineamientos claros y de esta manera sentar las bases para que cualquier ejecución posterior de la marca se haga en función del posicionamiento definido en el BrandBook.





6.2 Arquitectura

6.2.1 Quienes somos

ICOINDÍGENA es una marca difusora de iconografía indígena chilena, el objetivo es acercar a la población a sus raíces culturales de un modo contemporáneo, exponiendo el arte iconográfico de nuestros pueblos originarios para su revaloración a nivel nacional y global.

Somos un grupo de personas en busca de nuestras raíces, e invitamos a todos a ser parte de este viaje al pasado, en donde haremos una cálida visita a nuestros pueblos originarios, comprendiendo su arte y cultura, observando y comprendiendo cada paso que dieron a través de su iconografía para cuando volvamos al presente, podamos escribir un nuevo futuro en base a nuestras raíces.

6.2.2 Misión

Nuestra misión es acercar a la ciudadanía con su identidad ancestral, por medio de exposiciones itinerantes llenas de ilustraciones con colores y texturas, que generen una experiencia grata de un viaje al pasado, pasando por distintas ciudades con el fin de promover el cuidado de lo nuestro, entender que donde mismo ahora estamos pisando, pasaron grandes culturas, llenas de arte y misticismo, todo esto complementado y fundamentado en textos que expliquen la iconografía indígena chilena en su formato técnico y conceptual.

6.2.3 Visión

Nuestra visión es lograr la revalorización de lo nuestro e incluir la temática iconográfica tanto en ámbitos educacionales, y profesionales, como en una plataforma latinoamericana en el marco del patrimonio tradicional.

EXPERIENCIA DE MARCA

"TODOS NECESITAMOS CONOCER EL PASADO PARA
ESCRIBIR UN FUTURO"

Icoindígena, se establece entonces como un agente difusor y promotor de la iconografía e identidad de nuestros pueblos originarios, mediante la investigación, recopilación, observación y finalmente exposición de las culturas indígenas de Chile.



BRAND DESIGN

6.3

La idea general acerca de la identidad visual es :

1. Un logotipo tipográfico limpio que refleje nuestra identidad como país.
2. Una tipografía formal pero dinámica, que interactúe con el isotipo // moderno, fuerte y audáz.
3. Aplicación de normas de diseño indígena en la creación de isotipo.
4. Diseño unicolor para mejor lectura y adaptabilidad en distintos soportes.

LEDORD

DIFERENTE > MODERNO > CREATIVO



6.3.1 Construcción de Logotipo

6.3.2 Isotipo

El isotipo representa la cordillera de Los Andes que recorre todo nuestro territorio nacional.

Los elementos que la rodean representan la union de nuestras culturas indígenas.

Y por último en la punta se observa el Sol, Inti, Antü, Willka, Ra'a, mismo elemento que observaron y veneraron nuestros ancestros y que ahora nos observa a nosotros.



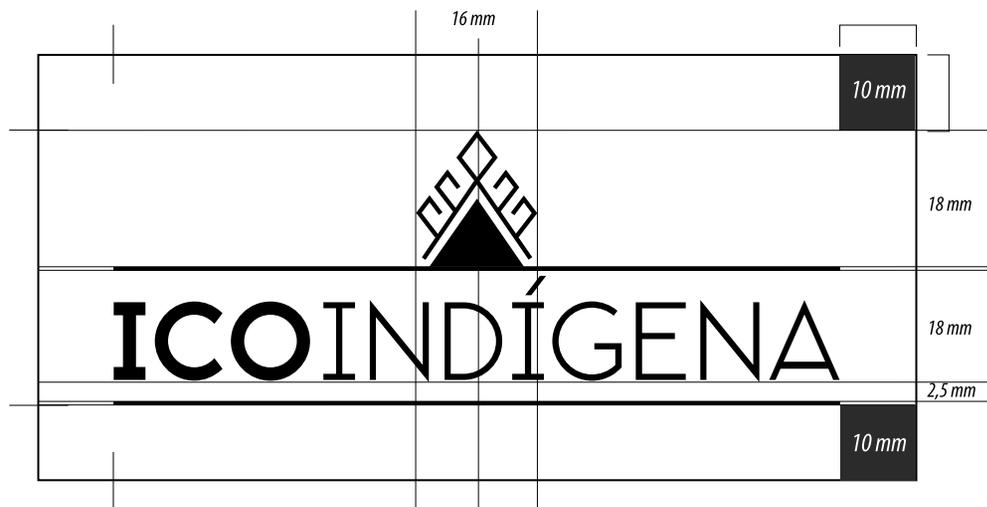
6.3.3 Naming

El nombre está compuesto por dos palabras “ICO” de Iconografía e “INDÍGENA” que reúne a todas las culturas indígenas de nuestro país.

6.3.4 Área de Autonomía

Se sugiere que en toda aplicación de este logotipo, exista por lo menos una distancia de “10 mm”. en relación a otros elementos.

El area de autonomía asegurará que la imagen de marca se aprecie con claridad sin ser interferida por otros elementos.





6.3.5 Tamaño mínimo

El tamaño mínimo de la reproducción de la marca Icoindígena, logotipo e isotipo que se estableció no debe ser menos a 3 cm. en su alto total.



En el caso de que la medida representable sea menor a 3cm., se deberá ocupar el logotipo sin su isotipo.

La dimensión mínima de esta expresión será de 1cm.



ICOINDÍGENA

- VOYAGER -

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz**

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz*

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz**

*Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz*

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 -

“ ” @ # \$ % & / () = ? ò ´ ^ ^ ¨ . : ; - _ * { } [] +



6.4 Concepto de Marca Múltiple

ICOINDÍGENA dentro de su marca alberga sectores destinados a cada cultura indígena chilena, y cada una de ellas tiene un valor por sí misma.

Para este proyecto, como se explicó anteriormente, se utilizó como modelo a la Cultura Aconcagua, llamándose por tanto esta muestra:

ICOACONCAGUA.

6.4.1 Logotipo

La creación del logotipo de Icoaconcagua, sigue la misma lógica que el de la marca madre Icoindígena, lo que varía es el isotipo que diferenciará a cada cultura.

El isotipo se abstrae de la iconografía presente en la alfarería de la cultura Aconcagua, posterior a la vectorización de iconografías se decide la más representativa y pura de cada pueblo indígena.

En este caso, se opta por abstraer iconografía del llamado **Período Intermedio Tardío** de ésta cultura, donde aún no intervenían otros pueblos como el diaguita o el inka, y se logra apreciar la esencia de su identidad.



R=33 G=34 B=33
C=74 M=64 Y=61 K=78
#212221
PANTONE 419 C
Solid Coated



R=255 G=102 B=0
C=0 M=70 Y=94 K=0
#FF6A00
PANTONE 1505 C
Solid Coated



6.5 Digital Branding

6.5.1 Social Media Marketing

Actualmente la comunicación entre usuarios y/o clientes con una empresa han cambiado. La forma de llegar ellos es a través de la digitalización y la presencia en las redes sociales.

Es por eso que Facebook, Twitter e Instagram se hacen imprescindibles en cualquier proyecto, para generar la atención y como canal de difusión de la exposición, el proyecto necesita utilizar estas herramientas, actualizándose constantemente, haciéndose de ilustraciones, fotografías del proyecto y de las exposiciones itinerantes que se vayan realizando a lo largo del país, etc.

También es posible utilizar estas herramientas en favor de la revalorización de nuestro pueblo indígena, creando material de fácil difusión, como son las ilustraciones.

El poder compartir, descargar y disfrutar de estas ilustraciones, genera en el usuario un sentido de pertenencia con el proyecto, que generará por ende un mayor interés.

Hoy en día ya no se produce un monólogo impuesto por las empresas, sino que se crea un diálogo, una conversación democrática, donde se intercambian impresiones entre el consumidor y la empresa.

Es por ello que el proyecto deberá tener una fuerte presencia en las redes sociales.





Diseño Página Web.



**ESTRUCTURA /
FUNCIONAMIENTO**

Oportunidad

Incluir el patrimonio en el universal a través de soportes gráficos, para hacer transversal la información y así posibilitar el acceso al patrimonio nacional para su valorización y protección en diversos ámbitos.

Objetivo General

Difundir la iconografía indígena chilena para poner en valor el arte de nuestros pueblos.

Objetivos Específicos

- 1- Rescatar e identificar códigos visuales de las comunidades indígenas chilenas para potenciar la identidad local.
- 2- Mantener vivo el origen a través de la interpretación contemporánea de la iconografía indígena.
- 3- Difundir la iconografía indígena a través de un método de reproducción de módulos gráficos.

Idea de Proyecto

Realizar textos y exposiciones en donde se recopile la iconografía presente en museos y en terreno de las culturas indígenas chilenas

Financiamiento



Público

Usuario 1: Estudiantes y Profesionales interesados en el estudio de la iconografía indígena chilena.
Usuario 2: Ciudadanía en general por medio de una exposición abierta.

Cliente:
- DIBAM
- MUNICIPALIDADES
- CNCA
- MINISTERIO DE CULTURA

Iconografía Indígena

STORYTELLING

“**TODOS NECESITAMOS CONOCER EL PASADO PARA ESCRIBIR UN FUTURO**”

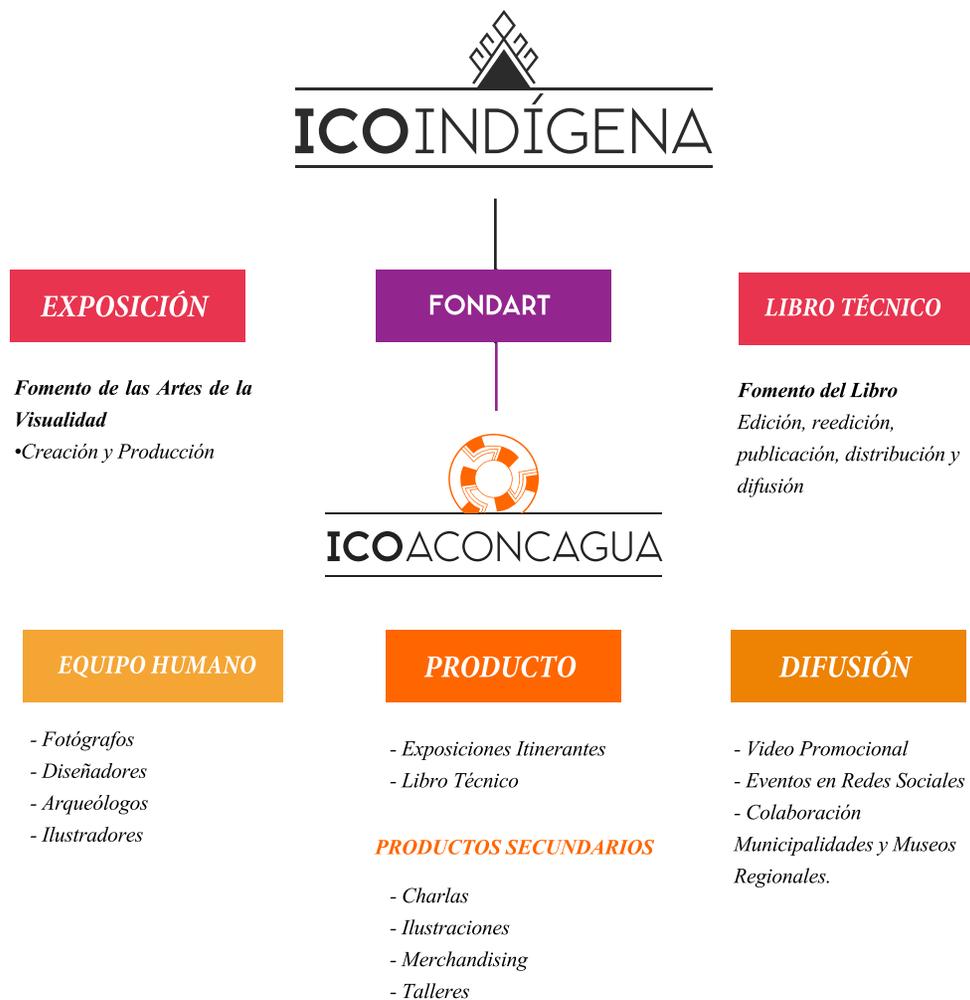
PRESENTACIÓN

Icoindigema, se establece como un agente difusor y promotor de la **iconografía e identidad** de nuestros pueblos originarios, mediante la investigación, recopilación, observación y finalmente exposición de las culturas indígenas de Chile.



OBJETIVOS

Acercar a la ciudadanía con su identidad ancestral, por medio de exposiciones itinerantes llenas de ilustraciones con colores y texturas, que generen una experiencia grata de un viaje al pasado, pasando por distintas ciudades con el fin de promover el cuidado de lo nuestro.



BIBLIOGRAFÍA
WEBGRAFÍA

8 Bibliografía

Acuña Barraza, Isabel Margarita. (2012). *La ilustración infantil y sus códigos visuales, como fuente de difusión del relato oral de las comunidades indígenas chilenas*. Tesina para optar al grado de licenciado en diseño. Universidad de Valparaíso.

Alfaro, M. (2013). *Las Rutas Perdidas. Rescate iconográfico del Huasco Alto*. Santiago, Chile: Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, ámbito regional de financiamiento.

Barrientos Morales, F. (2003). *Pueblos Originarios de Chile*. Santiago, Chile: La Nación S.A.

Barros Arana, D. (2005). *Historia general de Chile. Tomo XI*. Santiago, Chile: Editorial Universitaria.

Bengoá, J. (2004). *La memoria olvidada. Historia de los pueblos indígenas de Chile. Compilación del Informe de la Comisión Verdad Histórica y Nuevo Trato*. Santiago, Chile: Cuadernos Bicentenario, Presidencia de la República.

Campbell, R. (1987). *Cultura Isla de Pascua*. Santiago, Chile: Andres Bello.

Cid, M. (2007). *Iconografía Chilena*. Santiago, Chile: Ocho Libros.

Cornejo, L. (1989). *El plato zoomorfo diaguita. Su variabilidad y especificidad*. Santiago, Chile: Boletín Museo Chileno de Arte Precolombino.

De Ramón, A. (2003). *Historia de Chile desde la invasión incaica hasta nuestros días (1500-2000)*. Santiago, Chile: Catalonia.

Dondis, D.A. (2011). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.A.

González, P. (2013) “*Arte y Cultura Diaguita Chilena: simetría, simbolismo e identidad*”. Santiago, Chile: Editorial Universitaria.

Hidalgo Lehuedé, J. (2004). *Historia andina en Chile*. Santiago, Chile: Editorial Universitaria.

Latcham, R. (1910). *Los changos de las costas de Chile*. Santiago, Chile: Imprenta Cervantes.

Pepe, E. G. (2007). *Identidad Regional. El diseño aborigen como elemento identitario*. Buenos Aires, Argentina: C & S impresos offset.

Romero Pérez, C.(2000). *El conocimiento del tiempo educativo*. Barcelona, España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Villafañe, J. (1996). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Ediciones Pirámide, S.A.

Webgrafía

Barthes, Ronald. (s/d). La retórica de la imagen-Artículo seminal.

Obtenido el 15 de abril 2014 desde:

<http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>

Camba, María Elena (2008). Lectura de imágenes. Un recurso invaluable para incorporar a la tarea áulica. Obtenido el 15 de abril desde:

http://aal.idoneos.com/index.php/Revista/A%C3%B1o_10_Nro._10/Lectura_de_im%C3%A1genes

Diana Vásquez Silvino (1997). La cultura de la imagen. Revista Ensayos N°12. Revista de la Facultad de Educación Universidad de Albacete.

Universidad de Castilla-La Mancha, pp- 221-234. Obtenido el 30 de abril del 2014 desde:

http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista12/12_14.pdf

Gusinde, M. (2000). Los Fieguinos. Recuperado el 3 de Mayo de 2014, de Cervantes Virtual:

<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcmp514>

González, P. (2004). Patrones decorativos y espacio: El arte visual diaguita y su distribución en la cuenca del río Illapel. Recuperado el 5 de Julio de 2014 desde:

http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-73562004000400019&script=sci_arttext