



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA: “Diseño de *branding* basado en la cultura precolombina Quitus, para la tribu urbana de los *skaters*”

AUTOR/ A: Daniel Alejandro Reyes Osorio

TUTOR/ A : Mg. José Alejandro Vergelin Almeida

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2019

Dedicatoria:

A mi esposa y mi hijo, quienes son mi luz, mi energía y mi motor.

Agradecimiento:

A mi Dios por los talentos que me otorgó y por las bendiciones que le ha dado a mi vida, a mis padres por su amor incondicional y su apoyo en todo momento, a mis maestros por sus enseñanzas; a mis ancestros, por toda la riqueza cultural que me han heredado.

Agradezco de forma especial al Instituto Metropolitano de Patrimonio IMP y al Ministerio de Cultura y Patrimonio, por toda la ayuda brindada durante el desarrollo del presente proyecto.

Pensamiento:

Estudiar las identidades del pasado, nos permite conocer de dónde venimos, entender dónde estamos y proyectarnos, hacia dónde vamos (Jara, 2018).

Resumen:

A lo largo de la historia las faldas del volcán Pichincha han sido el escenario donde yacen los pilares de nuestra sociedad. Siendo el Pichincha el testigo silencioso de épicas batallas y del levantamiento de grandes imperios. Si de imperios hablamos sin duda el precolombino, antes de la conquista, nos ha dejado como herencia una riqueza cultural inconmensurable, cuyos vestigios y mágicos hallazgos, nos invitan a explorar el conocimiento de las culturas ancestrales y a empoderar su identidad.

Los pueblos precolombinos desde sus orígenes fueron culturas capaces de crear una gran variedad de trabajos artísticos, que han permitido crear un imaginario de las prácticas sociales y cosmovisión de ellos en aquella época. La cosmovisión de dichas culturas, deja en evidencia una clara interpretación del cosmos, del mundo, del tiempo y de la vida misma. Para estas identidades no sólo existía la vida terrenal, sino también otros mundos.

De modo que el presente estudio está inspirado en la gráfica y material artístico del pueblo prehispánico de los Quitus, para la producción de propuestas visuales y elementos de diseño para la tribu urbana de *skaters*. Dicho de otra forma, esta investigación refleja la cosmovisión andina precolombina, en una colección de tablas de *skate*, inspiradas en los tres mundos de la Pachamama.

Palabras clave:

Diseño precolombino, culturas precolombinas, los Quitus, *skaters*, tribus urbanas, diseño gráfico, ilustración.

Abstract:

Throughout history the foothills of the Pichincha volcano have been the scenario where the pillars of our society lie. Pichincha being the silent witness of epic battles and the rise of great empires. If we talk about empires, without a doubt the pre-Columbian, before the conquest, has left us as legacy an immeasurable cultural wealth, whose vestiges and magical findings invite us to explore the ancestral cultures' knowledge and to empower their identity.

From their origins, Pre-Columbian peoples were cultures capable of creating a great variety of artistic works, which have allowed to create an imaginary of the social practices and worldview of them at that time. The worldview of these cultures reveals a clear interpretation of the cosmos, of the world, of time and of life itself. For these identities not only earthly life existed, but also other worlds.

So, the current study is inspired by the graphic and artistic material of the Quitus pre-Hispanic people, for the production of visual proposals and design elements for the skaters urban tribe. In other words, this research reflects the pre-Columbian Andean worldview, in a collection of skateboards, inspired by the three worlds of the Pachamama.

Keywords:

Pre-Columbian design, Pre-Columbian cultures, los Quitus, *skaters*, urban tribes, graphic design, illustration.

Índice

Dedicatoria:	i
Agradecimiento:	ii
Pensamiento:.....	iii
Resumen:	iv
Palabras clave:	iv
Abstract:	v
Keywords:.....	v
Índice	vi
Introducción.....	xii
Problema de investigación:.....	xiv
Pregunta de investigación.....	xvii
Objetivos.....	xvii
Objetivo general.....	xvii
Objetivos específicos	xvii
Justificación	xviii
Capítulo I.....	1
Marco conceptual	1
Contextualización espacio temporal	1
Cultura e identidad.....	1
Aculturación en el Ecuador.....	1
Los Quitus	3
Pictografía, iconografía y simbología precolombina	6
Modernidad, identidades grupales y culturas urbanas	8
Tribus urbanas	8
La tribu de los <i>skaters</i>	9
Cuerpo teórico conceptual	11

1. Brand design & merch.....	11
2. Diseño gráfico	13
3. Ilustración	14
4. Leyes y principios de la Gestalt.....	16
5. Semiótica	17
6. Código <i>QR</i>	19
7. Teoría y psicología del color	19
8. Tipos de impresión	21
Capítulo II.....	22
Marco metodológico	22
Enfoque metodológico de la investigación	22
Población, unidades de estudio y muestra	22
Indicadores o categorías a medir	23
Técnicas empleadas para la recolección de información.....	24
Revisión bibliográfica	24
Encuesta	24
Observación.....	24
Entrevista.....	24
Análisis de la información	25
Análisis de la observación	28
Regularidades del diagnóstico realizado.....	29
Capítulo III	33
Propuesta	33
Título de la propuesta	33
Beneficiario de la propuesta	33
Propuesta y conceptualización.....	33
Primera fase	34

Análisis visual de las piezas precolombinas	34
Recursos tecnológicos	43
Segunda fase	46
Diseño de producto.....	46
La marca.....	46
Colores	47
Tipografía	49
Símbolo	51
Subemisores de marca.....	52
Jananpacha	53
Kaypacha	54
Ukupacha	55
Tercera fase.....	56
Propuestas preliminares.....	56
Modelos preliminares	58
Retículas	58
Código <i>QR</i>	60
Tratamiento de imágenes	60
Tabla de los Dioses	62
Tabla de los guardianes	62
Tabla de los muertos	63
Propuesta final	64
Marca producto	64
Símbolo	66
Subemisores de marca.....	67
Tabla de los Dioses	68
Infografía Jananpacha	69

Infografía Jananpacha	70
Tabla de los guardianes	71
Infografía Kaypacha.....	72
Infografía Kaypacha.....	73
Tabla de los muertos	74
Infografía Ukupacha.....	75
Infografía Ukupacha.....	76
Validación de la propuesta.....	77
Conclusiones.....	78
Recomendaciones	79
Bibliografía.....	80
Gráfico 1 Mapa de Quito Antiguo.....	5
Gráfico 2 Material arqueológico cultura Quitus.....	6
Gráfico 3 Skateboard.....	9
Gráfico 4 Diseño de tablas para skate	12
Gráfico 5 Variantes del identificador	13
Gráfico 6 Ilustraciones estilo New school.....	15
Gráfico 7 Leyes de la Gestalt	16
Gráfico 8 Género	25
Gráfico 9 Aspectos importantes	25
Gráfico 10 Accesorios	26
Gráfico 11 Personalización de tablas y accesorios.....	26
Gráfico 12 Conocimiento acerca del pueblo precolombino	26
Gráfico 13 Aspectos acerca de los Quitus	27
Gráfico 14 Manifestaciones gráficas en tablas de skate	27
Gráfico 15 Nivel de importancia	27
Gráfico 16 Patrones de diseño.....	28
Gráfico 17 Skater parque la Carolina	29
Gráfico 18 Computera vista superior	34
Gráfico 19 Computera vista superior	35

Gráfico 20 Computera vista superior	35
Gráfico 21 Computera vista superior	35
Gráfico 22 Computera vista superior	36
Gráfico 23 Computera vista superior	36
Gráfico 24 Computera vista superior	36
Gráfico 25 Computera vista superior	37
Gráfico 26 Computera vista superior	37
Gráfico 27 Computera vista superior	38
Gráfico 28 Computera vista superior	38
Gráfico 29 Computera vista superior	38
Gráfico 30 Computera vista superior	39
Gráfico 31 Computera vista superior	39
Gráfico 32 Computera vista superior	39
Gráfico 33 Computera vista superior	40
Gráfico 34 Cerámica vista frontal	40
Gráfico 35 Cerámica vista frontal	40
Gráfico 36 Tinaja vista frontal.....	41
Gráfico 37 Tinaja vista frontal.....	41
Gráfico 38 Tinaja vista frontal.....	42
Gráfico 39 Tinaja vista frontal.....	42
Gráfico 40 Figuras zoomorfas	43
Gráfico 41 Colorización y retoque computera Quitus.....	44
Gráfico 42 Composición gráfica photoshop.....	44
Gráfico 43 Síntesis gráfica de computera.....	45
Gráfico 44 Pájaro ilustración vectorial.....	45
Gráfico 45 Identificador de la marca.....	46
Gráfico 46 Isologo variantes cromáticas	47
Gráfico 47 Paleta de color	48
Gráfico 48 Tipografía Quito.....	49
Gráfico 49 Simbología de la tipografía	50
Gráfico 50 Estructura modular y construcción de la letra	50
Gráfico 51 Morfología tipografía Quitus.....	51
Gráfico 52 Morfología tipografía Quitus.....	51
Gráfico 53 Símbolo Quitus skateboarding	52

Gráfico 54 Símbolo Quitus skateboarding	52
Gráfico 55 Símbolo Jananpacha	53
Gráfico 56 Símbolo Jananpacha	54
Gráfico 57 Símbolo Ukupacha	55
Gráfico 58 Digitalización de diseños Quitus	56
Gráfico 59 Digitalización de diseños Quitus	57
Gráfico 60 Modelos preliminares	58
Gráfico 61 Retícula de la propuesta de diseño	59
Gráfico 62 Ubicación del Código QR dentro del soporte	60
Gráfico 63 Ilustración de serpiente New school.....	61
Gráfico 64 Modelos preliminares	61
Gráfico 65 Tablas del Jananpacha	62
Gráfico 66 Tablas del Kaypacha	62
Gráfico 67 Tablas del Ukupacha	63
Gráfico 68 Marca producto	64
Gráfico 69 Marca producto variantes de color	65
Gráfico 70 Variantes cromáticas símbolo Quitus skateboarding	66
Gráfico 71 Símbolo Quitus skateboarding	66
Gráfico 72 Grabado símbolo Quitus skateboarding	66
Gráfico 73 Símbolos de los tres mundos de la Pachamama	67
Gráfico 74 Tablas de los Dioses	68
Gráfico 75 Infografía Jananpacha	69
Gráfico 76 Infografía Jananpacha	70
Gráfico 77 Tablas de los guardianes.....	71
Gráfico 78 Infografía Kaypacha.....	72
Gráfico 79 Infografía Kaypacha.....	73
Gráfico 80 Tablas de los muertos	74
Gráfico 81 Infografía Ukupacha.....	75
Gráfico 82 Infografía Ukupacha.....	76
Anexo 1 Prototipos	84
Anexo 2 Modelo de entrevista arqueólogos y <i>skater</i>	86
Anexo 3 Instituto Metropolitano de Quito	87
Anexo 4 Matriz de validación de la propuesta	88

Introducción

El ser humano desde sus orígenes, ha sido capaz de diferenciarse de las demás especies, debido a su potencial inteligencia. Ha vivido en sociedad y ha creado sistemas de comunicación, que han dado paso al desarrollo de civilizaciones y culturas en todo el mundo.

La cultura a nivel mundial, está dada de acuerdo a los ritos de cada sociedad, esta caracteriza a cada pueblo, identifica a un grupo, atribuye rasgos únicos a los individuos que conforman una sociedad. A través de la historia del mundo, ha sido escenario para el desarrollo de diversas culturas. Los pueblos ancestrales, han sufrido múltiples cambios debido a conflictos, guerras, invasiones, sistemas políticos, corrientes ideológicas, etc., originando la desaparición de varias culturas, dejando sólo rasgos y memorias, de los que, en algún momento, fueron grandes imperios.

El Ecuador no escapa a esta realidad, su historia está claramente marcada por dos momentos: el periodo prehispánico y la etapa posterior a la conquista. El periodo prehispánico, es la etapa que según Tinajero y Barba (1998), tendría sus orígenes 50.000 años atrás, cuando los primeros aborígenes llegaron desde Asia, hasta las costas occidentales. De este modo fue como se formaron las primeras civilizaciones americanas.

La historia de los primeros aborígenes que poblaron el Ecuador, se ha basado en gran parte en especulaciones, y conforme a Tinajero y Barba (1998), los primeros pobladores habrían llegado hace unos 16.000 a 18.000 años atrás.

Por otro lado, Freire (2010), argumenta que los primeros habitantes llegaron a territorio ecuatoriano, hace aproximadamente 10.000 años, desplazándose en pequeños grupos de cazadores y recolectores, en busca de alimentos y refugio.

De esta forma, se originaron los primeros pueblos primitivos, que posteriormente se desplazarían hacia las diferentes regiones del país, para formar nuevas tribus.

Durante el periodo prehispánico o precolombino en el Ecuador, se desarrollaron varias culturas en diferentes partes del país, éstas tuvieron una gran producción gráfica y estética, plasmada en murales, piedras, tejidos, tallados en madera, obsidiana o vidrio volcánico, metalúrgica, cerámica y arquitectura. Todo ello, se vio afectado por la invasión y posterior conquista de los españoles, desapareciendo por completo o

quedando destruido por el paso del tiempo. Ahora sólo quedan vestigios de aquellos pueblos ancestrales.

La ciudad de Quito, es un vasto territorio, que a lo largo de la historia ha guardado en la memoria colectiva, hechos históricos, sociales, culturales, económicos, políticos, etc., cuyos actores sociales, han sido fundamentales para la construcción de la historia.

Poco queda y poco se sabe de los primeros habitantes que se asentaron en este territorio; los Quitus, un pueblo aborígen que según Jara (2013), se adaptó rápidamente al clima, acentuándose en las faldas del Pichincha y a lo largo de la meseta de Quito, y que, por su ubicación geográfica, pudo comercializar y comunicarse con otros pueblos cercanos de la costa y oriente.

La gráfica y estética de los pueblos aborígenes, radicaba en la representación de sus Dioses, mediante tallados en piedra, cerámica y madera; pictogramas, tatuajes corporales, trabajos orfebres, textiles y metalurgia. Los Quitus, como todos los demás pueblos precolombinos, también realizaron este tipo de actividades, creando una gran variedad de vasijas, tallados, pictogramas y estructuras arquitectónicas, muy bien conservadas hasta la actualidad.

De acuerdo a Jara (2013), la desaparición de este pueblo, se atribuye a las constantes erupciones volcánicas del Pichincha, que fueron causantes de los desplazamientos de un lugar a otro, para establecer sus asentamientos. A esto, se suman la llegada del pueblo Inca y posteriormente la conquista española.

Según Juan de Velasco (1789), Quito era la segunda ciudad más importante después del Cuzco; esta ciudad, fue saqueada, incendiada y destruida por Rumiñahui, quien usurpó el Reyno cerca de un año, después de la muerte de Atahualpa. Cuando éste vio que los españoles se acercaban, abandonó la ciudad, dejándola en ruinas.

Tras la llegada de los españoles, empieza una historia llena de despojo, genocidio y brutalidad, lo que conllevó al sometimiento de los pueblos que habitaron el Ecuador.

Varios historiadores, cronistas y arqueólogos como el Padre Juan de Velasco, Jacinto Jijón y Caamaño, María del Carmen Molestina, León Doyon, Hólguer Jara y Alfredo Santa María, han realizado estudios en torno a esta y otras culturas ancestrales.

Las investigaciones y excavaciones realizadas, han permitido encontrar importantes hallazgos arqueológicos de gran riqueza cultural e histórica en la ciudad de

Quito y sus alrededores. Estos trabajos han dado paso a un imaginario del pueblo ancestral de Quito, de ese entonces.

Las muestras de los trabajos realizados por estos primeros pobladores de Quito, han sido estudiadas desde perspectivas históricas y arqueológicas, pero desde el enfoque de la comunicación visual, se ha estudiado muy poco a la cultura Quitus, y no se ha generado conocimiento de su riqueza gráfica y estética a través del diseño gráfico.

En la actualidad, las nuevas generaciones como la subcultura de los *skaters* (personas que montan en patineta/patinadores), desconocen los pueblos del pasado y han construido su identidad, a través de tendencias foráneas y procesos de aculturación, que no son otra cosa que fenómenos que resultan de un contacto directo continuo entre grupos que tienen culturas diferentes, con los consiguientes cambios en los patrones culturales de uno o ambos grupos (Redfield, Linton y Herskovits, 1936).

El presente proyecto pretende realizar piezas gráficas fundamentadas en las manifestaciones artísticas de los primeros habitantes de Quito. Para la realización de estas propuestas se aborda un proceso investigativo estructurado por capítulos.

El primer capítulo de este estudio contiene todo el cuerpo teórico de la investigación, es decir, desglosa los componentes teóricos que se necesitan para la obtención del producto final. En este capítulo se abordan temáticas referentes a cultura e identidad; historia precolombina del Ecuador; los primeros habitantes de Quito; gráfica precolombina; tribus urbanas; los *skaters*. En este mismo contexto este capítulo también aborda componentes de carácter técnico, relacionados con el diseño gráfico, diseño editorial, las leyes de La Gestalt y la ilustración.

El segundo capítulo hace referencia al enfoque investigativo del proyecto y a las técnicas que se utilizan para la obtención de información por parte de expertos y el grupo objetivo. Adicionalmente hace énfasis en el análisis del material arqueológico encontrado y en los resultados obtenidos a través de encuestas y entrevistas.

Finalmente en el capítulo tres el estudio concluye con la implementación de las piezas gráficas basadas en el pueblo precolombino Quitus y aplicadas en los distintos soportes y accesorios utilizados por los *skaters*.

Problema de investigación:

En el Ecuador, se han realizado investigaciones de los pueblos precolombinos, que han derivado en una gran cantidad de hallazgos culturales muy importantes para el conocimiento de nuestra historia. Zeidler (2013) manifiesta que en el Ecuador existen

alrededor de 229 sitios arqueológicos precolombinos. Se pueden destacar los proyectos Jama-Coaque, en Manabí; el Complejo Arqueológico de Ingapirca, en Cañar; la Cueva de los Tayos, en Morona Santiago; en la provincia de Pichincha se encuentran los sitios arqueológicos de Tulipe, La Florida, Rumipamba, Rumicucho y Cotocollao.

Estos descubrimientos, en muchos de los casos, permanecen en museos y galerías abiertas al público; sin embargo, no han logrado la acogida del público joven. Iniciativas como la Noche de los Museos en Ámsterdam, Holanda, que se realiza desde el año 2000, buscan despertar el interés de las nuevas generaciones, en dichas temáticas. Sarah Berckenkamp, directora del proyecto denominado N8 en Holanda, menciona que esta gestión fue emulada en muchos países del mundo, con la finalidad de atraer a los jóvenes (Eve, 2016).

Eve (2016), recoge una perspectiva sobre este tipo de iniciativa, actualmente atrae alrededor de 25000 visitantes a los museos de Holanda, pero la problemática radica en que la mayoría de ellos, cuentan con una media de edad de 35 años. La autora, destaca un estudio realizado en Reino Unido por el Consejo de Museos, Bibliotecas y Archivos Nacionales (MLA), determinó que sólo el 27% de los visitantes del Museo Británico, eran menores de 35 años. A partir de este estudio, se determinó, que los jóvenes, en particular, los de 16 a 24 años, se desarrollan en un entorno cultural diferente. Y es que se trata de consumidores con diferentes perspectivas y con una visión distinta acerca de la vida.

Mientras tanto, en el Ecuador, diario El Comercio (2012) realizó una nota informativa que develó que 1 de cada 4 quiteños no recuerda el nombre de ningún museo de la ciudad. En aquel entonces, Andrés Palma, director del Sistema Metropolitano de Museos y Centros Culturales (SIMMYCC), mencionó, que se deben efectuar investigaciones referentes a los públicos objetivos; aprender a generar nuevas alternativas mediante el uso de herramientas tecnológicas, para así proponer nuevos contenidos, atractivos e interactivos, que se relacionen con sus necesidades.

Como queda en evidencia, existe una problemática en torno a la forma como se promueve el conocimiento de la herencia ancestral en las nuevas generaciones. Las tribus urbanas en la actualidad, han sido influenciadas por procesos de aculturación, que se ven reflejados en su modo de pensar, hablar, vestir y en las prácticas que conforman su identidad. En el caso de los *skaters*, han asimilado una identidad extranjera, lo que para Margulis y Martínez (1989), es un proceso de asimilación, donde los miembros de un grupo rechazan su identidad etnocultural, para aceptar una identidad extranjera. En

ese mismo sentido Barañano, García, Cátedra y Devillard (2007), definen a la aculturación, como la pérdida de rasgos culturales, que ocurren cuando dos culturas tienen contacto y se relacionan; entonces se produce un cambio cultural.

Parecería, por tanto, que montar una tabla de *skate*, se convierte ya en un acto de aculturación, donde el individuo que practica dicho deporte, estaría construyendo una forma de vida ajena, formando una identidad con elementos foráneos, en torno a la tabla.

En este mismo contexto, otros factores como la globalización y la era digital, están ligados a la aculturación, causando que los jóvenes, a través de Internet tengan acceso a todo tipo de información y productos relacionados o provenientes de distintas culturas. “Los soportes y redes digitales están transformando a la cultura en todos sus parámetros, desde la creación, edición y distribución hasta las demandas y usos sociales” (Bustamante, Lacasa, Villanueva et al., 2011, p.60). Esto conlleva a que exista desconocimiento de lo propio, de lo local. Asimismo, los modelos de enseñanza en instituciones educativas, denotan ciertos fundamentos de la cultura española, dando así, menor espacio a las culturas precolombinas.

Lo mismo ocurre desde el ámbito de la comunicación visual; son pocos los estudios referentes a las culturas ancestrales. Chango y Carrera (2008) realizan una socialización de la iconografía de la cultura Valdivia. Peralta (2011) aplica la iconografía Cañari en la señalética para el complejo arqueológico Cojitambo. Rodríguez (2012) hace un estudio aplicado a la ilustración infantil basado en la simbología Jama-Coaque. El proyecto Nekam lanzado por López (2018) es el proyecto más contemporáneo en torno a los pueblos ancestrales. Si bien se evidencian estudios a nivel de diseño gráfico sobre pueblos precolombinos, no existe un estudio desde esta perspectiva de la cultura Quitus. Así lo corrobora Bernarda Icaza, coordinadora del IMP y sitios arqueológicos y Renee Guáitara, actual curador de la Reserva Arqueológica del Ministerio de Cultura y Patrimonio, quienes concuerdan, en que no se han realizado estudios formales desde la perspectiva del diseño gráfico, que estén basados en la cultura Quitus.

La escasez de este tipo de investigaciones, ha causado que los diseñadores gráficos en el Ecuador, país con una herencia cultural muy grande, no hayan construido una identidad basada en la cultura local; esto, debido a la adopción de modelos y tendencias gráficas, provenientes de otros lugares, olvidándose de algún modo, de los pueblos aborígenes y de toda su riqueza gráfica y estética.

Si este fenómeno analizado en la ciudad de Quito, es visto desde una perspectiva de comunicación visual, es notorio que los rasgos pictóricos aborígenes están ausentes en las diversas manifestaciones gráficas y artísticas. Los diseñadores, por tanto, han adoptado tendencias gráficas extranjeras, lo que conlleva a una pérdida de identidad y genera, que la gente tenga poco interés en la herencia histórica y cultural de los pueblos ancestrales.

De este modo, se vuelve imperativo innovar a través de propuestas que coadyuven a acrecentar el conocimiento sobre la cultura precolombina Quitus, mediante un claro empoderamiento de nuestra riqueza ancestral, promoviéndola desde una perspectiva de comunicación visual, obteniendo como resultado, que las tribus urbanas actuales, conozcan más sobre sus raíces.

Pregunta de investigación

¿Qué tipo de productos gráficos, con identidad precolombina, pueden contribuir a contrarrestar la aculturación, en la tribu urbana de los *skaters*?

Objetivos

Objetivo general

Potenciar el conocimiento de la cosmovisión ancestral andina, en la tribu urbana de los *skaters*, mediante la creación de una marca y propuestas gráficas, basadas en las representaciones pictóricas del pueblo precolombino Quitus.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el proceso técnico para la creación de propuestas gráficas basadas en la cultura precolombina Quitus.
- Realizar un estudio del material arqueológico de la cultura Quitus, mediante un proceso de análisis visual, para la construcción fundamentada de la propuesta de diseño en base a la cosmovisión de este pueblo precolombino.
- Plantear las representaciones gráficas basadas en la cultura precolombina Quitus, como una alternativa de enriquecimiento cultural, ante la existente aculturación en la tribu urbana de los *skaters*.
- Validar la propuesta con especialistas (Ministerio de Cultura, *skater* profesional y experto en comunicación) facilitando el surgimiento de nuevas líneas de investigación, relacionadas.

Justificación

La ciudad de Quito, desde su fundación, hace 485 años, se ha desarrollado en torno a la cultura española en múltiples aspectos. Las actuales generaciones, han adoptado prácticas sociales extranjeras, lo que se ve reflejado en su idiosincrasia. Lo mismo ocurre con los comunicadores visuales, quienes han sido influidos por movimientos culturales y artísticos provenientes de otros lugares, adoptando características propias de culturas foráneas, dejando en evidencia así, el escaso conocimiento sobre las culturas propias ancestrales.

Ante este panorama, la pérdida de identidad, causa consecuentemente, que la gente demuestre poco interés por la herencia histórica cultural de nuestros pueblos aborígenes.

Poco ha quedado del imperio que se levantó antes de la conquista y por ello es importante, mantener viva esta herencia precolombina, ahora, mediante el diseño gráfico, a fin de que la sociedad quiteña, adquiera o consolide un conocimiento histórico y una cultura visual, basados en nuestras raíces. Esto permitirá que los comunicadores visuales puedan diseñar con identidad propia y se conviertan en transmisores del conocimiento ancestral hacia las actuales generaciones y tribus urbanas; en este caso, a los *skaters*.

Es preciso innovar con propuestas que generen conocimiento pleno sobre el pueblo precolombino Quitus, para contrarrestar así, la existente aculturación en la tribu de los *skaters*. Generando el empoderamiento de esta tribu urbana en relación con las representaciones pictóricas de los antiguos habitantes de Quito.

Se propone entonces, la creación de una marca y piezas gráficas basadas en manifestaciones artísticas de los Quitus. Así, a través de la gráfica precolombina adaptada a los soportes, artículos, indumentaria y tablas de este movimiento urbano, se pretende motivar, generar conocimiento y despertar el interés de los *skaters*, hacia la pictografía, iconografía, simbología y cosmovisión precolombina.

Al mismo tiempo, este proyecto, visto desde la perspectiva del diseño gráfico, puede ser empleado como base, para que nuevos diseñadores desarrollen su interés hacia los pueblos ancestrales y potencien toda la riqueza gráfica y cultural de estas identidades.

Capítulo I

Marco conceptual

Contextualización espacio temporal

Cultura e identidad

La cultura e identidad obedecen a las conductas sociales y prácticas compartidas por una comunidad. Murdok (s/f) manifiesta que se trata del conjunto de hábitos colectivos que van cambiando, evolucionando y adaptándose a los modos de vida de cada sociedad. En este sentido, “la cultura es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualquier otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad” (Marvin, 2004, p.4). Así mismo para Berger y Luckman (2003) la identidad obedece a un conjunto de valores, símbolos, tradiciones, creencias y a todos los comportamientos dentro de un grupo social; estos comportamientos, actúan para que los individuos que forman la sociedad, puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia y tener rasgos distintivos únicos.

Se denomina culturas precolombinas a las comunidades del pasado, cuyos vestigios han dejado evidencias de su desarrollo social, simbología, lenguaje y prácticas colectivas, permitiendo crear un imaginario del modo de vida de estos pueblos ancestrales. Los hallazgos arqueológicos han permitido tener un acercamiento hacia del hombre del pasado, conocer su forma de vida, su rol dentro de la sociedad y la configuración de su identidad.

Aculturación en el Ecuador

La aculturación en el Ecuador, tiene sus orígenes en la época precolombina, que es la etapa previa a la conquista y colonización por parte de los españoles.

De acuerdo a Molestina (1994) la historia precolombina del Ecuador data de hace más de 10.000 a d.C. y se la puede dividir en 5 periodos principales: Precerámico (paleoindio), Formativo, Desarrollo Regional, Integración e Inca.

Durante este período previo a la conquista los pueblos en sus inicios, fueron comunidades primitivas que vivían de la caza y recolección de frutos. Con el pasar del tiempo estas comunidades empezaron a organizarse y estructurar sistemas sociales basados en la producción de cultivos e intercambios comerciales con otras culturas. En

estas primeras etapas de la historia surgen culturas como la Valdivia y Chorrera, que establecieron sistemas sociales con una economía y organización bien estructuradas.

Posteriormente La explotación agrícola de maíz y tubérculos, la gran variedad de cerámicas con formas y estilos diferentes, los trabajos en concha spondylus, oro, plata y cobre, aumentaron notablemente, lo cual a decir de Jara (2010), generó una economía con excedentes, que motivó el incremento de las relaciones sociales e interétnicas en todo el país. Los pueblos se juntan unos con otros y toman el nombre de confederaciones. Por su gran expansión geográfica, las culturas de este tiempo alcanzaron un alto nivel de urbanismo y la división de trabajo estaba muy bien estratificada; es decir, existían especialistas en alfarería, pescadores, agricultores, joyeros, mineros, sacerdotes, cazadores, sastres y varias otras divisiones de trabajo, como ocupaciones específicas. “En la Costa, se desarrollan las culturas Milagro-Quevedo, Atacames, Manteña, Huancavilca, Jama-Coaque II y Chirije. En la Sierra, se desarrollan las culturas Palta, Cañari, Puruhá Cayambe, Panzaleo, Caranqui, Otavalo, Pastos y Quillacinga. En el Oriente, se desarrollan las culturas Napo y Cotococha” (Tinajero y Barba, 1998, p.1).

La última etapa previa a la conquista es la de la expansión Inca (1.500 a 1.550 d.C.) hacia tierras ecuatorianas. Analizando Jara (2010) argumenta, que, a mediados del siglo XV, los Incas en menos de un siglo formaron el imperio más grande del mundo prehispánico.

Esta expansión representó el primer proceso de aculturación, en donde los Incas mediante una eficiente administración y rápida incursión militar, lograron controlar a la multitud de pueblos aborígenes que hasta ese entonces se desarrollaban en el Ecuador. A este proceso Margulis y Martínez (1989), lo denominan aculturación forzada u obligada, que es un proceso, que, para algunos grupos o individuos, puede influir de manera positiva o negativa.

Esta aculturación en las identidades precolombinas del Ecuador, supuso una reestructuración en su identidad, que influyó de manera positiva con gobiernos bien organizados, creación de sistemas de riego, construcción de grandes centros de acopio de productos agrícolas, ropa, armas, joyas, etc.

El imperio ocupó un vasto territorio que comprendía toda la cordillera andina, desde el norte de Ecuador hasta llegar a Argentina, además se situó en las llanuras del océano Pacífico hasta Chile. Las investigaciones arqueológicas y los documentos

históricos evidencian que los Incas sólo llegaron a conquistar la región austral del Ecuador; en otras palabras, conquistaron las actuales provincias de Cañar, Loja, Azuay y en el resto de territorio habrían realizado incursiones previas a la conquista definitiva (Molestina, 1994).

Finalmente se da la superposición cultural, donde los pueblos aborígenes no adoptan un proceso de aculturación, sino que, se da un aniquilamiento y desaparición de las identidades locales en el área septentrional andina. Esto, según la comunidad arqueológica ocurrió 30 años después del advenimiento incario. La llegada de los españoles cerró todo el desarrollo del periodo prehispánico.

Como se ha analizado, la construcción de la historia del Ecuador tiene sus orígenes miles de años atrás, donde pueblos aborígenes fueron desarrollándose a lo largo del territorio ecuatoriano. Y particularmente en la ciudad de Quito, existieron pueblos, cuyos vestigios dan muestra de su desarrollo sociocultural. El conocimiento del material histórico y la evidencia arqueológica encontrada en las faldas del Pichincha de los antiguos habitantes de Quito, los Quitus, permiten desarrollar esta investigación, que surge como propuesta para contrarrestar la aculturación presente en las nuevas generaciones, específicamente en la tribu urbana de los *skaters*.

Las prácticas colectivas, vestimenta y accesorios que forman parte de la identidad de los *skaters*, tienen la influencia directa de culturas ajenas a la local. Por esa razón el conocimiento de la cosmovisión y manifestaciones artísticas del pueblo precolombino Quitus motivan el desarrollo de una propuesta de diseño que se apropie de estos elementos foráneos y los reinterprete en nuevas formas a partir de la riqueza ancestral de las comunidades del pasado.

Los Quitus

Los primeros pueblos del Ecuador se remontan hacia tiempos remotos, las historias sobre su origen se basan en especulaciones, teorías fundamentadas en las evidencias arqueológicas y en documentos históricos escritos por cronistas desde la época de la conquista.

Uno de los referentes más importantes en la construcción de la historia del Ecuador ha sido el jesuita Juan de Velasco, quien en el siglo XVIII escribió el libro Historia del Reino de Quito. En este libro de Velasco (1789) trata de reconstruir la historia previa a la conquista. Para ello, fundamentó sus teorías en las historias que contaban los indígenas sobre su pasado y los textos que hablaban acerca de estos pueblos. Con estos materiales, Juan de Velasco construyó una historia que habla

acerca de un pueblo Cara, que habitaba en las costas ecuatorianas. Los Caras habrían conquistado a un pueblo en la región andina, llamado Quitus, y fundado la dinastía de Los Shyris.

Posteriormente Los Shyris habrían tenido una guerra durante años con los Incas, misma que llegaría a su fin cuando Pacha, princesa descendiente de los Shyris, contraería matrimonio con el inca Huayna Cápac, dando por hecho la unión de ambos pueblos y la formación del Tahuantinsuyo. De esta unión nacieron Atahualpa y Huáscar.

Según se ha podido observar en la historia, Velasco (1789) menciona varias culturas y acontecimientos que en la actualidad han sido discutidos y descartados por no tener suficiente fundamentación.

Los arqueólogos han desechado las leyendas contadas por Velasco, por no tener su confirmación en la ciencia arqueológica. Según se ha citado, la importancia de Velasco no se debe a sus teorías, sino que “Velasco quiere hacer ver que los indígenas sí tenían memoria de su pasado y la conservaban, así también, desea expresar a propios y extraños que nuestra historia no comienza ni con la invasión incásica, ni con la española” (Freire, 2010, p.12).

En otras palabras, los estudios de Velasco (1789) aunque no han sido claros, si han servido como punto de partida para incursionar en investigaciones enfocadas en los pueblos prehispánicos.

En el caso de la cultura Quitus, Jara (2013) reconoce que desde hace unos 30 años se han realizado excavaciones e investigaciones con la finalidad de poder identificar los primeros asentamientos que se dieron en Quito. El material encontrado en estas expediciones, ha permitido a los arqueólogos, exponer sus primeras aproximaciones sobre estos pueblos.

Los estudios realizados proponen que existieron poblaciones locales anteriores a los Incas, ubicadas a lo largo del territorio que en la actualidad se conoce como Quito. Los hallazgos arqueológicos más importantes son los encontrados en las localidades de: La Florida y Rumipamba. En los sitios mencionados se encontró una gran variedad de piezas que se cree, pertenecieron al pueblo de Los Quitus.

La Florida según el libro: Rumipamba, un sitio arqueológico en el corazón de Quito, fue un centro ceremonial al cual acudían las personas para practicar sus rituales religiosos y enterrar a sus muertos. Dicho de otra forma, el sector de la Florida era una Necrópolis o ciudad de los muertos (Altamirano, 2013).

El asentamiento ancestral de Rumipamba, fue un importante lugar residencial habitado por artesanos y agricultores, que aprovecharon las tierras de las faldas del Pichincha para cultivar sus alimentos, se dotaron de agua de las quebradas y lagunas que habían en aquella época.

A continuación, se puede apreciar un mapa que muestra el territorio que ocuparon los primeros pobladores de Quito antes de la llegada de los españoles:



Gráfico 1 Mapa de Quito Antiguo

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Fuente: Tras la Huellas de Rumiñahui (Estupiñán, 2003, p.91).

Como se puede apreciar, los primeros asentamientos no ocuparon grandes extensiones de terreno, sino que, fueron poblamientos temporales que frecuentemente eran deshabitados y repoblados, dependiendo del comportamiento de la naturaleza (Estupiñán, 2003, p.91).

Las erupciones volcánicas del Pichincha, las sequías e inundaciones, fueron factores que condicionaron el desarrollo de los pobladores de esta zona. Debido a la constante amenaza de fenómenos naturales, los habitantes debían desplazarse de un sitio a otro para asegurar su protección.

El material arqueológico encontrado en Rumipamba demuestra que este sitio estuvo intensamente poblado y constituyó uno de los más importantes del antiguo Quito (Ministerio de Cultura, 2011). En este mismo sentido los estudios realizados por el Ministerio de Cultura (2011) demuestran que los proyectos arqueológicos de Rumipamba y La Florida identifican a un pueblo avanzado, desarrollado, que tenía territorio propio, una naturaleza respetada, materiales culturales propios, intercambio y

comercio, lenguas, manifestaciones religiosas autónomas; independiente, políticamente bien organizado, con riqueza gráfica y estética, influenciada por culturas de la sierra norte. Para algunos, estos hallazgos significan la existencia de un pueblo al que llaman Los Quitus. En cambio, otros prefieren darle nombres como: primeros habitantes de Quito o Culturas del Norte.

Los Quitus han dejado mucho material cultural como compoteras, platos, vasijas, tinajas, joyería y prendas textiles que permiten abordar a estas culturas desde nuevas líneas de investigación como la comunicación visual y la ilustración. El análisis gráfico e interpretación de la cosmovisión de este pueblo esta enfocado en potenciar su conocimiento en la tribu de los *skaters* de Quito, a través de propuestas de diseño inspiradas en los en la gráfica Quitus.

Pictografía, iconografía y simbología precolombina

Interpretando a Proenza (2004) se puede deducir que la pictografía representa de forma gráfica una idea o concepto. Así mismo “La iconografía podría definirse como la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de imágenes” (Rodríguez, 2005, p.2.). Este tipo de representaciones tienen sus orígenes desde hace más de 40.000 años. Los pueblos aborígenes como los Quitus, tuvieron este tipo de manifestaciones, plasmadas en una gran variedad de piezas de cerámica.

En consecuencia el estudio de estos símbolos para la producción de la propuesta de diseño, permiten comprender el origen, formación atributos y relación con lo simbólico de los elementos dispuestos en los diseños realizados por los primeros Habitantes de Quito. La iconografía de los Quitus se basaba principalmente en la naturaleza, los astros y dualidad de la vida y la muerte. La luna, el sol, la tierra, fueron deidades muy importantes para estos pueblos. Asimismo, los animales y las formas antropomorfas, formaban parte de simbología del pueblo precolombino Quitus.

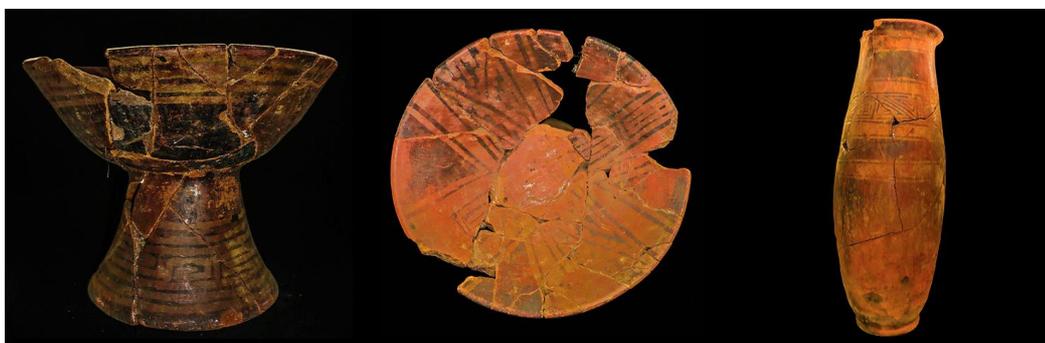


Gráfico 2 Material arqueológico cultura Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).
Fuente: Museo de sitio La Florida (2018).

En el Ecuador, los hallazgos arqueológicos han demostrado que todos los pueblos prehispánicos tenían una gran riqueza iconográfica. Estas manifestaciones de acuerdo a Jara (2010), se fueron perfeccionando en cada uno de los periodos precolombinos, dejando una gran variedad de material cultural en todo el territorio ecuatoriano.

Conforme al libro Rumipamba, un sitio arqueológico en el corazón de Quito, los diseños de los materiales encontrados en los sitios de la Florida y Rumipamba, representaban formas geométricas en vasijas y platos, rostros humanos, monos, aves y reptiles tallados en relieve.

La simbología de los primeros habitantes de Quito, se fundamentó en la concepción de la vida y la muerte. Los rituales fúnebres, simbolizaban un viaje de las personas hacia tierras desconocidas. En este sentido, los animales, en especial las aves, simbolizaban a mensajeros divinos enviados por parte de los Dioses, capaces de viajar a lugares inaccesibles para los humanos.

Los pozos profundos utilizados para enterrar a los muertos, se relacionaban con la idea de que la montaña era la morada de los Dioses, por ende, los muertos debían estar cerca del punto de origen y mucho más cerca de los Dioses.

El círculo como forma geométrica y la circularidad como idea, constituyen la representación más acabada de la totalidad. Así, los diseños funerarios están llenos de formas circulares que expresan lo eterno, la nueva vida después de la muerte. El círculo y la cruz cuadrada, que simboliza la cuatripartición, serían los símbolos a partir de los cuales, los grupos indígenas de la sierra norte organizarían su espacio. Es por eso que las sepulturas, ya sean de pozo profundo o simple, son siempre circulares. (Ministerio de Cultura, 2011, p.43).

En este mismo orden y dirección, la representación de gotas de agua en vasijas, pueden significar dos cosas: destrucción o creación. Para Gutiérrez (2002, p.319) vincula estas representaciones con una concepción creadora asociada a la serpiente y desde la fase destructora estaría asociada con el jaguar. La sierra norte fundamentaría sus rituales desde el simbolismo creador.

Modernidad, identidades grupales y culturas urbanas

Tribus urbanas

El tribalismo es un fenómeno cultural, antes que político, económico o social. Es una auténtica revolución espiritual; es una revolución de los sentimientos que pone énfasis en la alegría de la vida primitiva, de la vida nativa. Es una revolución que exagera lo fundamental, lo estructural, lo primordial del arcaísmo. (Maffesoli, 2002, p. 227-228).

Las tribus urbanas se pueden definir como grupos de personas que tienen alguna asociación cercana basada en intereses compartidos y actividades similares. Es a través de estas experiencias sociales que determinan la construcción de su estilo de vida. Generalmente las prácticas sociales de estas subculturas difieren de la sociedad o cultura principal. De acuerdo a Robles, (2003) Se componen por grupos de personas con una identidad distintiva común que comparten códigos estéticos y lingüísticos. Son el resultado de lo que aman y odian en conjunto bajo la misma ideología.

La identidad de las tribus urbanas varía según su ideología y se relacionan con elementos como el género, el territorio, la etnia, clase social y estilo (Feixa, 1999, p.85). En la actualidad se pueden identificar las diferentes tribus que conforman una sociedad. Sólo basta con prestar atención y observar en los bares, en la puerta de los colegios o en los parques a los distintos grupos de adolescentes. Los rockeros, los metaleros, los *skaters*, los punks, los raperos, hoperos y muchas otras tribus juveniles hacen de su apariencia el espejo de sus gustos e ideología. Los jóvenes que comprenden las nuevas generaciones buscan encontrar fuera de su núcleo familiar a grupos con los cuales identificarse para compartir espacios y establecer un estilo de vida.

A partir de estas nuevas prácticas sociales se da la aparición de nuevas tribus urbanas, como en este caso, los *skaters*, un colectivo de personas, por lo general jóvenes, cuya práctica común es el montar patineta.

Para fundamentar la creación de la identidad visual de este proyecto es necesario comprender las prácticas sociales de este colectivo, de esta manera se pueden identificar los gustos, hábitos, indumentaria y demás accesorios usados por esta tribu.

La tribu de los *skaters*

Los *skaters* son personas que utilizan una tabla con ruedas para realizar una actividad deportiva que consiste en utilizar este soporte como medio para realizar una variedad de “trucos”. Existen dos formas de practicar el *skateboarding*. La primera denominada *park*, consiste en realizar maniobras con la tabla en rampas de tablón o cemento y en pistas específicas para patinar. Por otra parte está el estilo se denomina *street*, este consiste en apropiarse de espacios urbanos como aceras, barandas, gradas y cualquier elemento que forme parte del entorno para realizar desplazamientos rápidos subidos sobre la tabla y realizar acrobacias. Su estética radica en el uso de la tabla como medio de transporte en distancias cortas y el uso de zapatos especiales para patinar.

La tabla de patinar conocida como *deck* o *skateboard* está hecha de un árbol canadiense llamado maple. Está compuesta por varios elementos que se describen en la imagen a continuación:

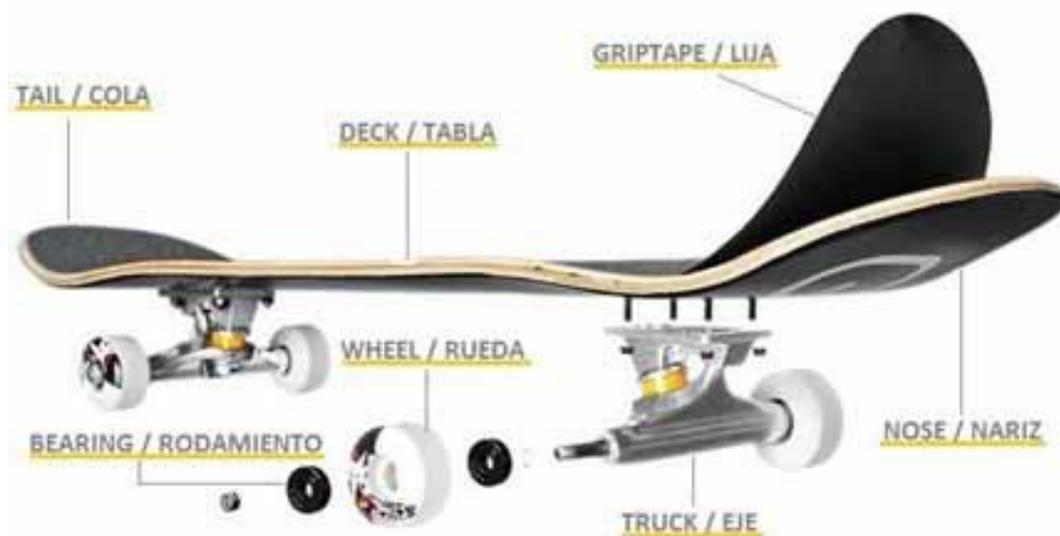


Gráfico 3 Skateboard

Fuente: Recuperado de mipatinete.com

A parte de la tabla, hay otros accesorios que forman parte de la identidad de los *skaters*. Estos elementos son definidos por los gustos personales. En general visten ropa de marcas como *Blind*, *DC*, *Flip*, *Zero*, *Circa*, *Girl*, *Independent*, *Pig*, *Birdhouse*, *World Industries*, entre otros. De acuerdo a Robles (2013) los *skaters* se distinguen por:

Uso de zapatillas de cuero con caña alta.

Buzos holgados con capuchas y canguro.

Pantalones anchos o pantalones entubados elásticos.

Camisetas grandes con diseños llamativos.

Cadenas que cuelgan de sus bolsillos.

Mochilas con apliques.

Gorra hacia atrás.

Patineta.

Se estima que en la ciudad existen más de 1200 *skaters* quienes debido a la falta de pistas, ocupan instalaciones privadas, edificios, casas de amigos o gradas para desafiar la gravedad y pulir sus habilidades (Revelo, 2012). En este contexto García (2014) sostiene que en base a estimaciones hechas en concursos, en Quito existen 500 *skaters* permanentes.

Uno de los pioneros y referentes nacionales en este deporte es David Holguín, quien actualmente tiene 38 años. Cuenta con una larga trayectoria a nivel nacional y experiencias internacionales. Este referente del *skateboarding* local ha colaborado en la consolidación de firmas locales como Vida Sur, Dale skate.

En la actualidad la tribu urbana de los *skaters* ha ido en aumento, lo que a beneficiado para el surgimiento de nuevas marcas como *Broken Bones*, actual organizador y auspiciante del evento “*skater* del año”. Para Idrobo (2014) el *skateboarding* en el Ecuador ha experimentado una evolución, y manifiesta que los *skaters* tienen más proyección, piensan distinto y la sociedad ve a la actividad de patinar de una forma más seria. La presencia de este deporte a nivel mundial cada vez es más fuerte, que ya es considerado como una disciplina olímpica. Estará presente en las olimpiadas de Tokio 2020.

La marca *Broken Bones*, organizadora de la competición “*skater* del año”¹ 2018, evidenció la aparición de nuevos deportistas en diferentes partes del Ecuador. Tal es el caso de Jorge Salgado, de Machala; Napo Mata, de Guayaquil, quien participará en el *Street League skateboarding* de Río de Janeiro; Andrés Caicedo, de Ambato; y el ganador del evento, Raúl Sandoval, quien radica en la ciudad de Quito.

En Quito los sitios más concurridos para patinar son La Roca *skatechurch*, en Carapungo; la zona denominada Bancas Azules, ubicada en la parte posterior del CCI; y la clásica pista del parque La Carolina, llamada también La Chocolatera (García, 2014).

Skater del año es un evento deportivo dedicado a promover la práctica del *skate* en el Ecuador.

¹ <https://www.facebook.com/BrokenBonesSk8shop>

En definitiva el *skateboarding* en el Ecuador cada vez es más popular. Su práctica ya no solo está presente en las grandes urbes, sino que, también se ha popularizado en otras zonas del país. Este escenario visto desde un enfoque comercial, vuelve favorable la creación y producción de productos como: patinetas personalizadas, camisetas, apliques, gorras, zapatos, entre otros.

Visto que este deporte tiene sus raíces extranjeras, y la práctica del mismo, va ganando popularidad a nivel mundial, es necesario tomar este crecimiento, como una oportunidad para el surgimiento de nuevas marcas, que busquen trascender desde lo local, mediante el empoderamiento de la riqueza cultural ancestral.

Cuerpo teórico conceptual

1. Brand design & merch

El diseño de marca esta ligado a la identidad corporativa. La imagen corporativa está inspirada en valores, principios y todos los atributos propios de cada empresa. Costa (2004) menciona que todo el mundo sabe lo que es una marca, porque la gente vive rodeada de marcas en su vida diaria. En ese mismo contexto manifiesta que no existe un concepto universal de marca, ya que, dependiendo el campo de acción profesional, el concepto será diferente e incompleto en cada caso.

En la actualidad la marca se ha convertido en un agente que influye en todo el entorno, en especial con el consumidor. La marca despierta sensaciones y establece relaciones de confianza con su grupo objetivo. En este sentido la marca representa un factor fundamental en las estrategias de posicionamiento, diferenciación, crecimiento e internacionalización (Jiménez, Calderón, Delgado, Gázquez, Gómez, et al., 2004, p.11).

Coleman (s/f) manifiesta que existen marcas que fundamentan su identidad en base a los valores, la visión y la cultura corporativa. Es decir, abarcan productos, servicios estructurados a partir de estrategias enfocadas *en branding* empresarial. Pero al mismo tiempo existen marcas que se enfocan hacia lo comercial. A estas las identifica como marca de producto. Este tipo de marca esta dirigida a un público específico y tiene fines comerciales, es decir, busca resultados de venta concretos. El desarrollo del *branding* y estrategias están enfocados en el análisis del mercado y la publicidad. Este tipo de marca se caracteriza por ser temporal, se desarrolla a corto plazo.

El diseño de producto es multidisciplinario porque debe entender al hombre, su manera de pensar y sentir. Debe relacionar el contexto social, tecnológico, político y

económico para generar ideas creativas para la solución a un problema. Dicho de otra forma el diseño de producto se refiere a:

Los objetos o cosas resultantes del acto de producción del ser humano, un producto es un elemento tangible que el hombre ha creado mediante un proceso, bien puede ser de carácter artesanal y tener el sentido de cosa u objeto único, o bien como proceso mecanizado y tener como resultado cosas u objetos en serie (Cabrera, 2012, p.23).

Se puede decir entonces que el diseño de productos es la actividad creativa de carácter multidisciplinario que conceptualiza y desarrolla ideas para la creación de bienes que buscan satisfacer necesidades a través de experiencias estéticas dirigidas a un grupo específico de usuarios. En el caso de este estudio la creación de marca con una identidad visual basada en elementos precolombinos, busca persuadir a la tribu urbana de los skaters mediante la creación de elementos visuales atractivos, con un aditivo de carácter cultural que promueva el conocimiento de la cosmovisión e iconografía del pueblo preincaico de los Quitus.

En la actualidad el diseño de marca y producto son esenciales para cualquier modelo de negocio y su éxito depende de las estrategias que se implementen a nivel de comunicación visual para captar la atención de un grupo específico y poder concretar la venta de los bienes tangibles o servicios que la empresa pueda ofrecer. En el caso de las marcas enfocadas en la venta de artículos para los *skaters*, sus estrategias de venta están basadas en la creación de piezas visuales cargadas con diseños creativos. Además emplean símbolos propios como estrategia de posicionamiento en el mercado.



Gráfico 4 Diseño de tablas para skate
Fuente: Recuperado de mipatinete.com

Este tipo de marcas emplea una gran variedad de piezas visuales sobre las tablas e indumentarias, es decir, cuentan con una gran variedad de diseños que no necesariamente tienen que relacionarse unos con otros. En ese mismo sentido realizan deformaciones de la marca, el identificador principal es sometido a variantes de color y forma con la finalidad de que se adapte al estilo gráfico de la tabla.



Gráfico 5 Variantes del identificador
Fuente: Recuperado de www.zumiez.com

Como se ha analizado el *brand design and merch* es multidisciplinario, es decir, se estructura mediante estudios y procesos investigativos tanto para el desarrollo de marca como de producto. El desarrollo de la marca como propuesta de diseño es muy importante, ya que a partir de la creación de la marca con atributos gráficos fundamentados en la identidad precolombina Quitus, se podrán realizar todos los componentes visuales del proyecto.

2. Diseño gráfico

No existe un concepto universal de diseño, “el diseño gráfico es una disciplina muy amplia que abarca elementos muy diversos, por tanto, es difícil explicarla como un todo” (Ambrose y Harris, 2009, p.9). Además mencionan que el diseño gráfico transmite ideas, conceptos, a través de mensajes visuales, utilizados comúnmente en soportes impresos, dispositivos electrónicos y audiovisuales, mismos que, intervienen en el proceso de comunicación.

Por otro lado, el diseño gráfico es multidisciplinar y estudia componentes de la comunicación visual como: la tipografía, identidad corporativa, ilustración, diseño

editorial, cartelismo, multimedia, fotografía, diseño de interiores, diseño industrial, diseño de modas, acabados gráficos, impresión, entre otros.

El desarrollo de este proyecto involucra varios aspectos mencionados dentro del campo de la comunicación visual. Las piezas precolombinas seleccionadas como objeto de estudio contienen códigos visuales bien estructurados, donde los elementos dispuestos dentro del soporte tienen más allá de una connotación ornamentaria o religiosa, fundamentos de composición y percepción visual. Por eso es necesario entender los campos del conocimiento que abordan esta investigación para entender la simbología del pueblo Quitus. Lo mismo ocurre con la utilización del color, ya que en varias de las piezas de la identidad Quito se pueden evidenciar un conocimiento acerca de la armonía y contraste de color. Otra aproximación hacia un concepto de diseño, manifiesta que:

Constituye hoy el medio fundamental de la comunicación social su designio más noble es trabajar para mejorar el entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida, aportar informaciones y mejorar las cosas, difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura (Costa, 2003, p.11).

Esta reflexión del diseño es planteada desde una perspectiva más social, donde se ve al diseño gráfico como el medio capaz de despertar el interés colectivo e influenciar en la cultura. Es por eso que esta investigación pretende mediante el uso del lenguaje visual persuadir a un grupo particular de gente para que vuelva su atención hacia las identidades del pasado sin dejar de realizar sus prácticas colectivas.

3. Ilustración

El campo de la comunicación visual cuenta con recursos ilimitados para la transmisión de mensajes a través de códigos visuales. Existe una gran variedad de técnicas y herramientas para la transmisión de un mensaje, una de ellas, la ilustración.

Para Redondo (2009) la ilustración no comprende solo un buen dibujo, sino que, involucra aspectos conceptuales, y de funcionalidad que deben impresionar al espectador y despertarle una respuesta emocional e intelectual. Igualmente ocurre con las ilustraciones manifestadas en este proyecto, que están fundamentadas conceptualmente en la cosmovisión andina de los antiguos habitantes de Quito. Estas

piezas están inspiradas en los pueblos que habitaron en las faldas del pichincha.

Para el desarrollo de ilustraciones existen una innumerable cantidad de materiales, técnicas y recursos para la creación de piezas visuales. Hoy en día los recursos tecnológicos han servido para la aparición de nuevas tendencias gráficas, Vega (2014) atribuye al paso del tiempo, el surgimiento de nuevos estilos que dan como resultado nuevos conceptos. Este autor destaca las temáticas relacionadas a la ciencia ficción, fantasía y el manga como tendencias artísticas usadas en la actualidad. En ese contexto la realización de composiciones visuales basadas en la gráfica precolombina, le dan un valor agregado a la propuesta de diseño, ya que las tendencias de diseño están enfocadas en otro tipo de temática, dejando un gran nicho de mercado para promover las identidades del pasado a través de productos para los *skaters*.

Es por eso que para determinar la línea gráfica se ha determinado el estilo gráfico *New school*, se trata de un estilo con líneas marcadas y rellenos saturados. Además utiliza colores llamativos alejados de la realidad. El concepto gráfico de este estilo radica en recurrir a dibujos al estilo caricatura o *cartoon* muy coloreados, sombreados y en posiciones que generen la sensación de mucho movimiento (Quiroga, 2018, p.81). Es común observar este tipo de composiciones en la gráfica aplicada en las tablas de *skate*.



Gráfico 6 Ilustraciones estilo *New school*
Fuente: Recuperado de [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

En efecto la línea gráfica utilizada para el desarrollo de las piezas visuales de este proyecto se puede considerar experimental, ya que, es una mezcla de patrones o simbolismos primitivos, utilizados para la creación de fondos y texturas propios de los Quitus, con representaciones de deidades, específicamente animales, al estilo *New*

school. Al mismo tiempo el uso de herramientas digitales como *illustrator* y *photoshop* han permitido realizar el proceso de colorización mediante la técnica de ilustración vectorial.

4. Leyes y principios de la Gestalt

Las leyes de la Gestalt, son el resultado de la configuración que realiza la mente al ser sometida a estímulos externos, que a través de la percepción o de la memoria, es procesada e interpretada por el cerebro. En otras palabras, “en lo que se refiere a la percepción, la influencia fue muy importante ya que a partir de ella se definen sus principios de organización, ayudando, a la intención natural del ser humano a organizar y estructurar las imágenes” (López y Herrera, 2008, p.13). La percepción influye directamente en el cerebro, ya que, transforma todo lo que percibe en algo nuevo, es decir, el cerebro localiza contornos, separa objetos, une o agrupa elementos, compara características, destaca lo importante de lo secundario, rellena huecos para que la imagen percibida se vuelva íntegra y coherente.

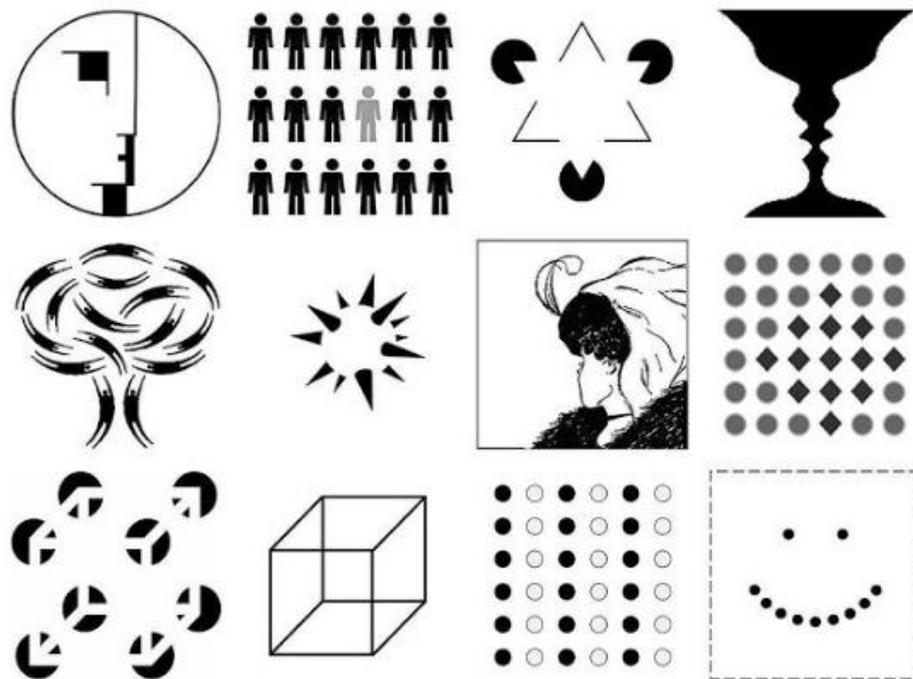


Gráfico 7 Leyes de la Gestalt
Fuente: Recuperado de [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Entonces se puede decir que lo percibido por el cerebro ya sean objetos, personas, escenas, palabras, oraciones, etc. A través de ciertos principios configuran elementos coherentes (Benavides, 2014, p.3).

De acuerdo al libro *Introducción al Diseño* (2008), los principios de la Gestalt se componen de 9 leyes: figura – fondo, pregnancia, proximidad, cierre, semejanza, continuidad, simetría, comunidad y tamaño relativo. Estos principios configuran la interpretación del cerebro hacia los estímulos visuales.

El comprender estos principios es fundamental para el estudio e interpretación de la simbología Quitus, ya que las manifestaciones gráficas representadas en cerámicas, muestran un conocimiento compositivo acerca de la percepción visual. El poder identificar cada elemento dispuesto en los soportes permiten una aproximación hacia el concepto o idea que los antiguos artistas Quitus querían manifestar en sus diseños.

En el proceso de análisis visual las piezas son estudiadas e interpretadas a partir de los símbolos más representativos de cada composición. Por eso, además del conocimiento de las leyes de la Gestalt. Es necesario comprender los conceptos desde otra disciplina de la comunicación visual, la semiótica.

5. Semiótica

Otro ámbito relacionado con la presente investigación, es el de la semiótica. Interpretando a Gavin y Harris (2009), la semiótica es el estudio de los signos que estructuran los sistemas de comunicación de las sociedades y que explica los conceptos que el ser humano atribuye a las palabras, sonidos e imágenes. Una aproximación mas informal sostiene que “la semiótica es la ciencia que estudia las distintas clases de signos, así como las reglas que gobiernan su generación, producción, transmisión, intercambio, recepción e interpretación” (Escobar, 2014, p.175).

Los signos, se refieren a todos los elementos gráficos que representan una idea o concepto, fácilmente reconocibles para la mente; es decir, que el cerebro responde a los estímulos de una forma rápida y les da una representación, basándose en experiencias previas. Los signos se componen de un significante (elemento material con el que se significa) y un significado (el contenido conceptual que envuelve al significante) (Proenza, 2004). Uno de los referentes de investigación de la semiótica,

Umberto Eco (2000) , manifiesta que los signos son creados por el hombre para la representación de otra cosa, es decir, todo signo significa algo por convención.

Dentro de este contexto Chandler (1999) hace un análisis de los estudios realizados por Charles Peirce sobre los modos de relación de los signos y los clasifica en: símbolos, íconos e indicios.

- El símbolo es un signo que no se parece al significado, es decir, se da convencionalmente para atribuir una idea o concepto a algo. El símbolo, es el resultado de los signos que, a lo largo de la historia, han sido aceptados convencionalmente para representar un concepto en particular. Este tipo de signo, no relaciona directamente lo que representa con lo que comunica, sino que le da una interpretación conceptual al signo. Por ejemplo, las señales de tránsito y los números.
- El ícono es la representación gráfica de un objeto, basándose en sus características. Es un signo que se relaciona y se asemeja directamente con todo aquello que está representando. Por ejemplo, un retrato, rayos x.
- Índice es un signo que conecta directamente al significado. Se relaciona de forma física y naturalmente con lo que representa. Por ejemplo, el humo, nubes negras, una pisada (Chandler, 1999, p.32-33).

Está claro entonces que el ser humano crea códigos visuales para la transmisión de ideas y mensajes. Y es a través de la semiótica que se le pueden atribuir conceptos a estas representaciones.

Los pueblos precolombinos a través de su profunda reflexión acerca del universo, los elementos de la naturaleza y la vida misma alcanzaron un nivel de interpretación del mundo muy amplio, generando numerosos elementos gráficos y estéticos, cuyo entendimiento no se fundamenta en el aspecto únicamente decorativo o religioso, sino que necesitan ser analizados desde una perspectiva mucho más conceptual. Para ello diversos intérpretes como: Waira, Milla, Laurencich, Sondereguer, entre otros. Han realizado análisis morfológicos de diversas piezas precolombinas para conseguir una interpretación aproximada de la cosmovisión de estas culturas.

En el caso de la identidad Quitus, su cosmovisión enmarca conceptos semióticos que se ven plasmados en cada uno de sus trabajos. Cada una de las líneas, figuras y diversos componentes de la gráfica Quitus obedecen a un proceso constructivo, donde lo simbólico y lo conceptual convergen formando diseños que en algunos casos su entendimiento resulta sencillo, pero en otros requieren de una interpretación y análisis más complejo.

Para entender los diversos componentes de la gráfica y estética de este pueblo, es necesario realizar un análisis desde una perspectiva semiótica. Para ello se han seleccionado varias piezas cuyos diseños contienen una gran variedad de elementos que manifiestan la cosmovisión de este pueblo.

6. Código QR

Un código QR (*Quick response Barcode*, código de barras de respuesta rápida) es un patrón bidimensional de estructura cuadrada. Tiene sus orígenes en el año 1994, en Japón, en la industria automovilística. El desarrollo de esta tecnología ha podido aplicarse a otros campos de acción como la publicidad, marketing y al diseño gráfico.

Este tipo de código es la evolución del código de barras, pero a diferencia este puede almacenar mayor cantidad de información como textos, imágenes, archivos audiovisuales e inclusive lengua japonesa Kanji. Se caracterizan por ser códigos abiertos, libres y de uso universal. Para poder leerlos es necesario el uso de aplicaciones específicas para dispositivos móviles. Su reproducción facilita la transmisión de información, así como abarata los costos de producción en soportes impresos. La ventaja más importante del uso de esta tecnología es el acceso inmediato a la información. (Riaza, 2014).

Para el desarrollo de este proyecto la implementación de esta tecnología, permite almacenar información, a manera de infografías sobre los conceptos utilizados en cada pieza gráfica. Es decir, muestra visualmente el significado los elementos representados en cada diseño.

7. Teoría y psicología del color

En el libro *El significado de los colores* (2001), se puede decir que el color es la propiedad que tienen los objetos al percibir la luz. Dicho de otra manera, el color es el resultado del reflejo de la luz en los objetos que son percibidos por el ojo.

La teoría del color se encarga de estudiar a los colores y los segmenta de acuerdo a su nivel de importancia. Los más importantes son los colores primarios (amarillo, azul y rojo); de la mezcla de estos tres, surgen los colores secundarios (naranja, verde y violeta). Cada color posee atributos propios, los cuales se pueden dar por tono (gama de colores en el círculo cromático), valor (resultado de la mezcla de un color con el blanco o el negro para darle luminosidad u oscurecerlo) y saturación (mezcla compleja de varios colores). De acuerdo a Ortiz (2011), los colores también se pueden categorizar como: cálidos y fríos, análogos y complementarios, colores luz y colores pigmento.

Desde el ámbito del diseño gráfico, los colores se pueden dividir en colores de impresión, que responden a las siglas CMYK y colores Web de siglas RGB, cada uno de estos, cuenta con propiedades propias y tienen diferente tipo de aplicación.

Así, la psicología del color está basada en el impacto que tienen los colores hacia las personas. Esta ciencia estudia cómo pueden afectar en las emociones de los seres humanos.

La importancia del color en el la propuesta de diseño está fundamentada en los colores más representativos del pueblo Quitus. Además las ilustraciones cuentan con una paleta cálida de colores para reforzar el concepto de la gráfica *New school*. Las propuestas de diseño desde la perspectiva psicológica, transmiten energía, ánimo, emociones, generar atributos relacionados con la cosmovisión del pueblo precolombino Quitus.

De acuerdo a Swann (1993), cada color despierta sensaciones y connotaciones diferentes. Este autor analiza los colores y les atribuye las siguientes cualidades:

- **Colores vivos:** Animación, felicidad, dinamismo, espontaneidad, diversión.
- **Colores pasteles:** Delicadeza, pureza, romanticismo, dulzura, inocencia.
- **Colores apagados:** Muerte, épocas pasadas, solidez, masculinidad, sofisticación.

En el pueblo precolombino Quitus, los colores también tenían atributos relacionados con la concepción de la vida y la muerte. a través de los colores, manifestaba temas como: la fertilidad, renovación, la relación entre los vivos y muertos, luz, oscuridad. Los colores que más se utilizaron fueron el rojo, beige y negro (Ministerio de Cultura, 2011).

El color rojo se obtenía de sedimentos de la laguna que existía en el sector del antiguo aeropuerto, y de la sangre de un insecto llamado cochinilla. Este color representa la vida, la fertilidad. Por el contrario, el color negro simbolizaría la muerte, se lo relaciona con los espíritus del más allá, con la ausencia de luz y la oscuridad. Otro color que se utilizó para complementar el mensaje ideológico fue el beige.

Realizadas las consideraciones anteriores, se puede decir, que el color, visto como un recurso del diseño, puede potenciar una composición y despertar emociones mediante estímulos a través del uso de colores; en ese sentido, el conocimiento de la teoría y psicología del color, ayudan a potenciar el sentido comunicacional de la marca y los atributos propios de cada tabla.

8. Tipos de impresión

Johanson, Lundberg y Ryberg (2004) manifiestan que para producir esta amplia gama de productos, la industria gráfica ha desarrollado diferentes técnicas de impresión. Las más utilizadas son la impresión offset, la serigrafía y la impresión digital.

Para la reproducción de imágenes o diseños personalizados sobre *skateboards*, las técnicas más comunes son la serigrafía y la impresión digital. En el caso de un proceso de estampado de una impresión digital, se recurre a la reproducción del diseño en un transfer y posteriormente, mediante una prensa se estampa el diseño sobre la tabla.

Actualmente los sistemas de impresión han incursionado en nuevas formas para el estampado, es así el caso de la hidroimpresión, técnica que emplea el uso de agua y un tipo de papel especial, que con un disolvente hace que la imagen o diseño se mantenga uniforme en el agua para posteriormente sumergir el producto que se desea personalizar, logrando que la imagen se adapte a la superficie del objeto.

El manejo de las técnicas antes mencionadas, son de gran importancia para el desarrollo de la producción de las tablas y demás productos que conforman este proyecto. Ya que, dependiendo del soporte, se recurren a técnicas de impresión digital, serigrafía, vinil de corte y el uso de impresora de cama plana.

Capítulo II

Marco metodológico

Enfoque metodológico de la investigación

Para la realización de este proyecto se ha considerado la investigación de campo, ya que el trabajo en torno a la cultura Quitus se desarrolla directamente en el parque arqueológico de Rumipamba, en el museo de sitio La Florida, instalaciones de la reserva nacional del Ministerio de Cultura y Patrimonio y en el Parque La Carolina, de la ciudad de Quito.

Esta investigación es de carácter cuantitativo y cualitativo, por tanto el enfoque metodológico es mixto.

Por una parte el estudio es cuantitativo porque los datos obtenidos del grupo objetivo (muestra), se interpretan de manera numérica, son medibles y pueden relacionarse con la parte cualitativa de la investigación. En este punto se determinan las tendencias y gustos de los *skaters*.

Por otro lado esta investigación es cualitativa porque los datos teóricos e históricos obtenidos, son interpretados con el propósito de entender la historia, las características de la cultura Quitus y de la tribu urbana de los *skaters*. Además esta investigación cuenta con las intervenciones de arqueólogos y un *skater* profesional, quienes han valorado la propuesta desde su campo de acción profesional el presente estudio. La reflexiones realizadas por estos expertos han sido interpretadas y relacionadas con los datos cualitativos de la investigación.

Población, unidades de estudio y muestra

Para el levantamiento de la información se ha seleccionado a la tribu urbana de los *skaters* de la ciudad de Quito. En la actualidad no existen datos específicos de la cantidad de patinadores de esta tribu urbana. Sin embargo, estimaciones hechas en concursos, en Quito hay alrededor de 500 *skaters* permanentes.

A partir de estos datos para determinar el tamaño de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{(\rho * q * N)}{((N - 1) * \left(\frac{e}{k}\right)^2 + (\rho * q))}$$

Donde los respectivos equivalentes son:

k= Nivel de Confianza k= 95%

n = tamaño muestra n=?

N = población	N= 500
p = variabilidad positiva	p= 0.5
q = variabilidad negativa	q= 0.5
e = máximo error admisible	e= 0.10

$$n = \frac{(0.5 * 0.5 * 500)}{((500 - 1) * \left(\frac{0.10}{0.95}\right)^2 + (0.5 * 0.5))}$$

$$n = \frac{(125)}{((499) * (2,06)^2 + (0,25))}$$

$$n = 59,26944$$

El levantamiento de la información se realizó en la ciudad de Quito, en la pista de patinaje del parque La Carolina, con una muestra de 59 *skaters*.

Para la realización de entrevistas se han seleccionado dos especialistas en el campo de la arqueología e historia, Renee Guáitara y Hólguer Jara. Por parte de la tribu urbana, un *skater* profesional, Raúl Sandoval.

Indicadores o categorías a medir

Los indicadores que permitieron obtener información relevante del grupo objetivo fueron los siguientes:

- Gustos
- Personalización
- Conocimiento de los pueblos precolombinos
- Identificación con la gráfica precolombina Quitus

En el caso de los arqueólogos se consideraron los siguientes factores:

- Estudio de los pueblos precolombinos
- Factores para el desconocimiento de los culturas del pasado
- Sociedad quiteña
- Cultura Quitus
- Gráfica y estética precolombina
- Arqueología

Los indicadores para valorar las reflexiones del *skater* profesional fueron los siguientes:

- *Skateboarding*
- Accesorios para practicar el *skate*
- Personalización
- Gráfica en tablas
- Conocimiento de pueblos precolombinos

Técnicas empleadas para la recolección de información

Revisión bibliográfica

La aplicación de esta técnica en la fundamentación teórica del proyecto permitió levantar la información necesaria de fuentes primarias y secundarias de información.

Encuesta

Mediante el uso de esta técnica se obtuvo datos y tendencias del grupo objetivo, los cuales sirvieron para determinar el alcance del proyecto y la factibilidad de realizar las propuestas gráficas basadas en la cultura Quitus. En esta etapa se aplicaron encuestas a la muestra seleccionada de *skaters* en la ciudad de Quito. Los datos fueron tabulados, analizados e interpretados. Para la obtención de la información se usó de un cuestionario.

Observación

Esta técnica permitió conocer y analizar los rasgos pictóricos del material arqueológico de la cultura Quitus. Para esto se utilizó un cuaderno de notas, bocetero y una cámara fotográfica. En esta etapa se realizaron visitas al parque arqueológico de Rumipamba, al museo de sitio La Florida, las instalaciones de la Reserva Arqueológica del Ministerio de Cultura y Patrimonio y la pista de patinaje del parque La Carolina. Con la finalidad de levantar información de la cultura de Los Quitus y la tribu urbana de los *skaters*, para establecer un banco fotográfico con los elementos más destacados de estos lugares.

Entrevista

Para obtener información desde la rama de la arqueología y el patinaje profesional, se emplearon entrevistas a expertos, mediante el uso de un guión. De esta manera los entrevistados aportaron sus conocimientos y experiencias relacionadas al tema. En esta fase las entrevistas realizadas permitieron recopilar los criterios y reflexiones de los expertos, acerca de Los Quitus y el *skateboarding*. Sus aportes ayudaron a conocer

desde otras perspectivas los componentes de la investigación.

Análisis de la información

Para obtener la información acerca de la tribu urbana de los *skaters* se aplicó una encuesta, que pretendía medir el nivel de conocimiento de la cultura Quitus entre los o patinadores y determinar la factibilidad de elaboración de propuestas gráficas, basadas en dicha cultura. Esta encuesta se realizó a 59 *skaters* de la ciudad de Quito y arrojó los siguientes datos:

1. Seleccione su género:

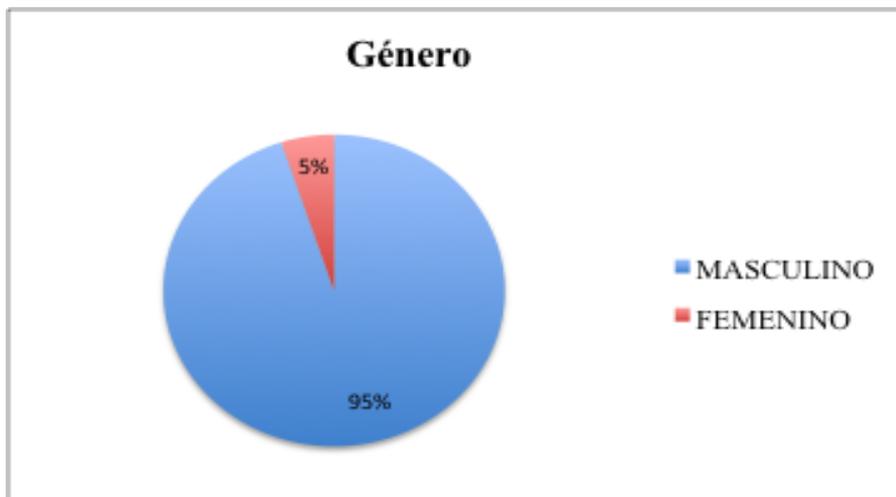


Gráfico 8 Género
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

2. ¿Qué aspectos considera importantes a la hora de comprar una tabla?

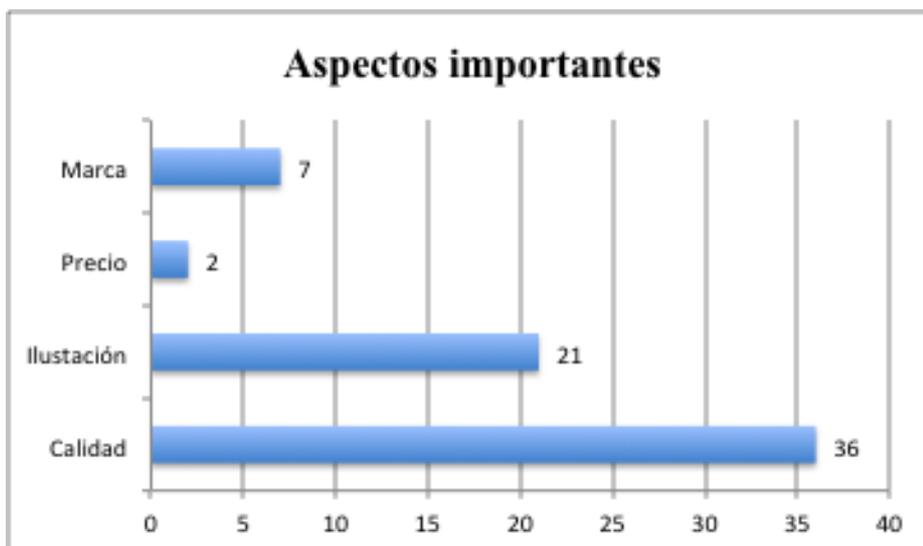


Gráfico 9 Aspectos importantes
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

3. ¿Además de la tabla, qué accesorios son importantes para un skater?

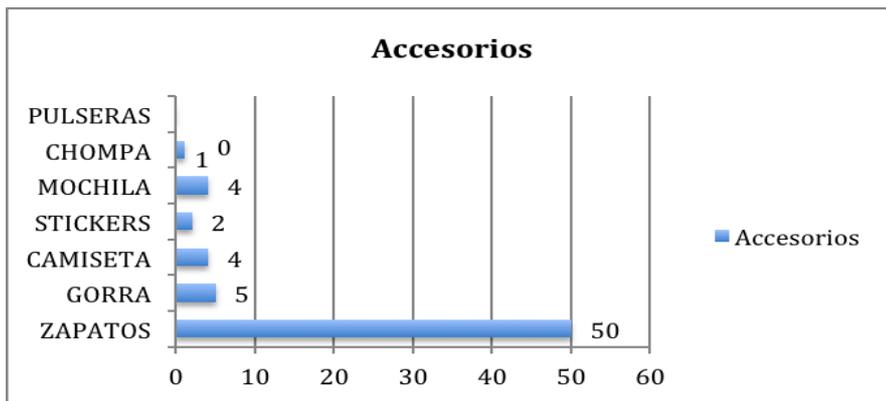


Gráfico 10 Accesorios

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

4. ¿Considera importante la personalización de la tabla y demás accesorios que utiliza un skater?



Gráfico 11 Personalización de tablas y accesorios

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

5. ¿Tiene algún conocimiento acerca de los Quitus? Si contesta no, por favor avance a la siguiente pregunta.



Gráfico 12 Conocimiento acerca del pueblo precolombino

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

6. ¿Qué aspectos conoce acerca de los Quitus? Por favor subraye:

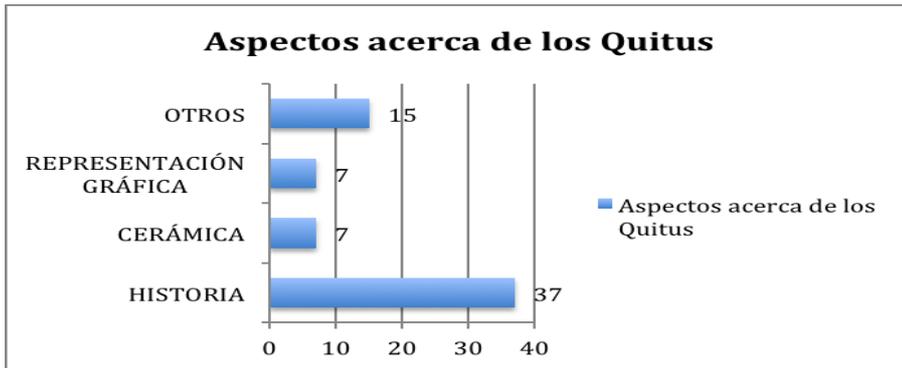


Gráfico 13 Aspectos acerca de los Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

7. ¿Le gustaría ver gráficos precolombinos de los antiguos habitantes de Quito en su tabla de patinar o accesorios?



Gráfico 14 Manifestaciones gráficas en tablas de skate
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

8. ¿Por qué consideraría importante tener estos gráficos en su tabla de skate?, ordene de mayor (4), a menor (1) nivel de importancia.

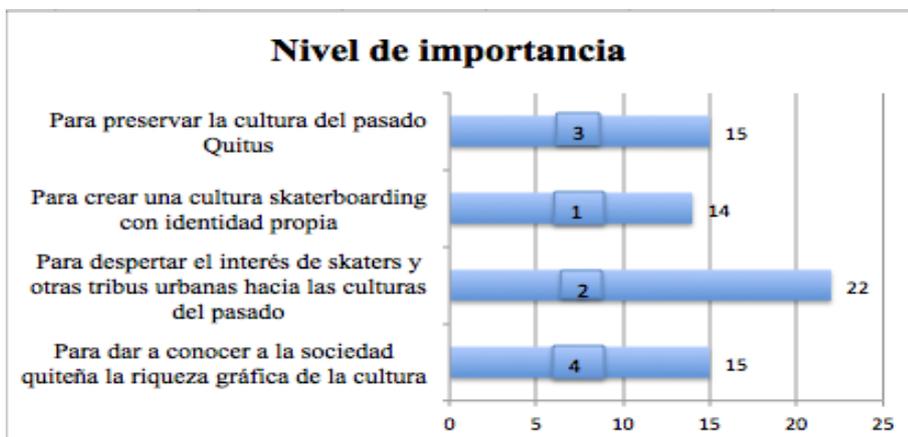


Gráfico 15 Nivel de importancia
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

9. De los siguientes patrones, seleccione 6 que más le agrade:

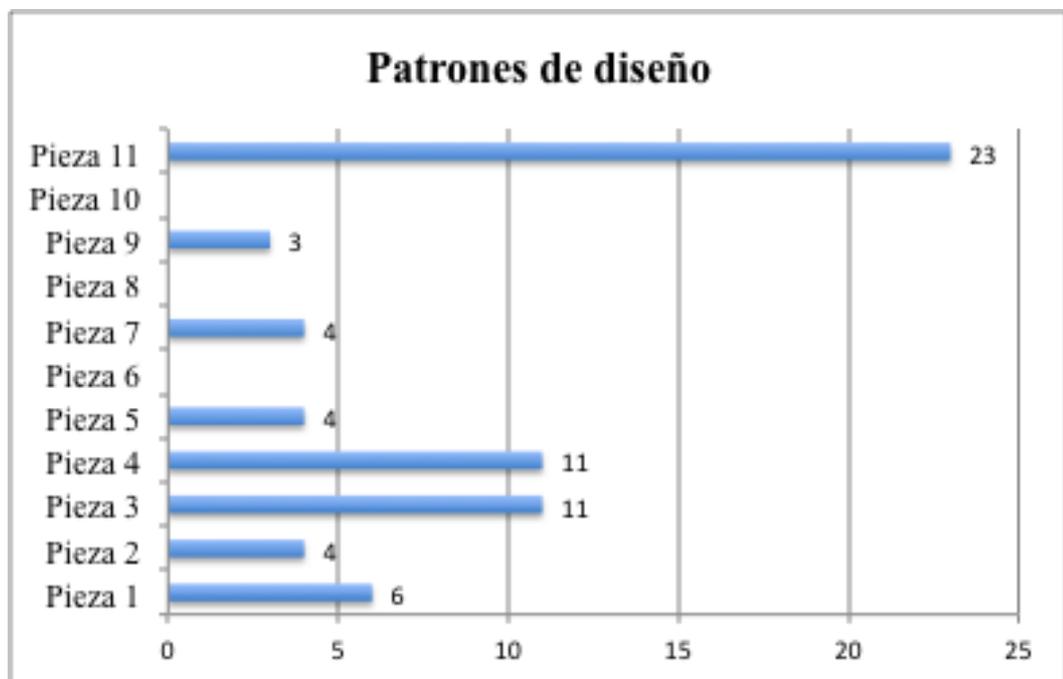
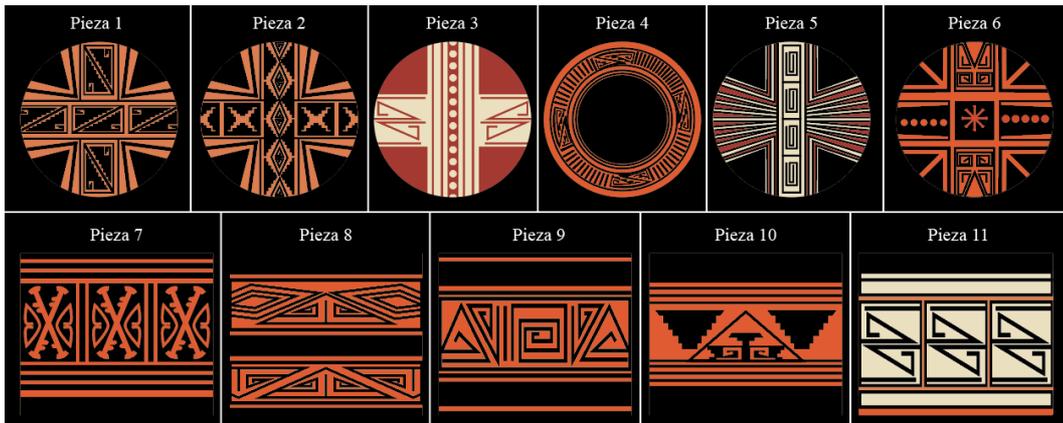


Gráfico 16 Patrones de diseño
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Imagen 11: 35% Imagen 3: 17% Imagen 4: 17%
Imagen 2: 6% Imagen 5: 6% Imagen 7: 6%

Análisis de la observación

Se identificó las piezas mejor preservadas y con mayor cantidad diseños. Además se hizo un levantamiento fotográfico del material arqueológico Quito. Por parte del grupo objetivo se pudo apreciar su forma de vestir, donde destacan accesorios como: pulseras, gorros con marcas o símbolos del *skateboarding*. En este contexto el uso de patinetas con una gran variedad de diseños puso en manifiesto el gusto de los *skaters* hacia el diseño o gráfica en la tabla. Por otra parte, había quienes preferían su tabla sin

diseño, sin embargo, la decoraban con adhesivos de marcas comerciales, lo cual fue un indicador de su inclinación hacia la personalización de su patineta y demás accesorios.



*Gráfico 17 Skater parque la Carolina
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Regularidades del diagnóstico realizado

Las encuestas aplicadas a los *skaters* y las entrevistas realizadas al arqueólogo el Dr. Hólguer Jara, jefe de investigación de los proyectos arqueológicos de Rumipamba, La Florida y actual coordinador de proyectos arqueológicos en la ciudad de Quito, al Msc. Renee Guáitara, artista plástico y actual curador del Ministerio de Cultura y Patrimonio y al *skater* profesional Raúl Sandoval, elegido como el mejor *skater* de Ecuador en el 2018; han permitido obtener las siguientes reflexiones:

La encuesta inicialmente fue enfocada para determinar el gusto y elementos que se consideran importantes al momento de adquirir una tabla, adicionalmente se pudo determinar los accesorios más importantes utilizados por los *skaters*. En ese contexto lo mas importante para el grupo objetivo al momento de comprar una tabla es la calidad, es decir, indicadores como el precio o la marca no influyen siempre y cuando el producto que adquieran sea de buena calidad. En ese mismo sentido el segundo factor más importante para un *skater* es el diseño o ilustración, la tendencia del grupo objetivo al momento de comprar una tabla es buscar que sea de buena calidad y con una ilustración acorde a su gusto, con la que se sientan identificados. De

la misma manera Raúl Sandoval concuerda con los datos arrojados por las encuestas y el entrevistado coincide que una tabla de buena calidad garantiza el correcto desempeño al momento de practicar este deporte. Adicionalmente Sandoval se refiere a la ilustración en la tabla como el elemento más importante al momento de tomar la decisión de comprar una tabla.

Otro de los datos importantes obtenidos por parte del *skater* profesional es que menciona que la mayor parte de patinetas en todo el mundo son fabricadas en Canadá, en otras palabras la manufactura es realizada con la materia prima obtenida del árbol de maple, originario de ese país. Dicho lo anterior Sandoval argumenta que las patinetas provienen del mismo lugar y se distribuyen a todo el mundo, cada marca realiza la personalización e incluye el identificador de su empresa para diferenciarlas de las demás. Es evidente que la ilustración es un recurso utilizado por las marcas para persuadir al comprador y generar una mayor o menor posibilidad de venta. Entonces la implementación de ilustraciones inspiradas en la gráfica precolombina Quitus, llamaría la atención del grupo objetivo y además serviría como canal para la generación de cultura e identidad propia.

Continuando con las reflexiones acerca de los gustos y tendencias del grupo objetivo, el estudio determinó los accesorios más importantes para un *skater*. Los datos obtenidos demostraron que los zapatos son el elemento más importante por encima de las camisetas, pulseras, mochilas, gorras y apliques. En este sentido Sandoval menciona que los accesorios utilizados por un *skate* pueden variar según sus gustos, pero es muy importante el uso de zapatos adecuados para practicar el *skateboarding*. Los zapatos en mención están caracterizados por ser de cuero o tener una recubierta especial para realizar el “raspe”, además la suela de los mismos debe ser de goma, de esta manera los zapatos se adhieren a la tabla y permiten la suspensión en el aire como la realización de acrobacias por parte del *skater*. Dicho lo anterior la importancia de los zapatos radica en la funcionalidad más que en la estética, es decir, los demás elementos como indumentaria y accesorios son elementos complementarios que definen el estilo del *skater*.

Para Raúl Sandoval, los accesorios no dejan de ser importantes ya que estos definen la personalidad de cada patinador. En ese contexto el grupo objetivo también está de acuerdo y le agradaría ver manifestados elementos precolombinos tanto en las

tablas como demás accesorios que componen se indumentaria. En base a estas valoraciones se puede ver reflejado el interés y aceptación por parte del grupo objetivo hacia la creación de piezas gráficas inspiradas en identidades precolombinas, así como la aplicación de las mismas en indumentaria y accesorios que comprenden la cultura urbana de los *skaters*.

Por otra parte la aplicación de las encuestas y entrevistas permitieron comprender el nivel de conocimiento del grupo objetivo acerca de la cultura Quitus. Este estudio decantó en que mayoría de las personas encuestadas no tienen conocimiento de la cultura Quitus y las pocas personas que conocen acerca de este pueblo tienen conocimiento histórico, pero no conocen de sus representaciones gráficas. Sin embargo los *skaters* creen que es importante fortalecer la noción de los pueblos ancestrales mediante el diseño y creación de piezas gráficas que promuevan la identidad y la cultura visual. De esta forma se podría preservar las culturas del pasado y potenciar la riqueza gráfica de los pueblos precolombinos en la sociedad quiteña actual a partir de un concepto gráfico con identidad propia.

En ese mismo contexto los entrevistados ratifican que es importante estudiar las culturas precolombinas porque según Hólguez Jara, “Las culturas precolombinas son la base de toda construcción social y cultural, mismas que deben obedecer a nuestras raíces. Así pues mientras conozcamos nuestro pasado, vamos a entender nuestro presente y proyectarnos hacia el futuro”. De igual forma Guáitara concuerda con esa aseveración diciendo que “Realizar investigaciones de los pueblos precolombinos nos permite conocernos, saber de dónde venimos, dónde estamos y hacia dónde vamos”. Así mismo, Raúl Sandoval concuerda con estas reflexiones y menciona que la gráfica precolombina aplicada a la tabla de *skate* serviría como recurso importante para conocer las culturas del pasado y potenciar la riqueza cultural en las nuevas generaciones de *skaters*.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando los encuestados creen en la importancia de realizar este tipo de estudios, además hay una gran aprobación hacia las manifestaciones gráficas realizadas por este pueblo pero existen factores que influyen para que estos no se lleven a cabo. Jara, atribuye la falta de conocimiento de los pueblos ancestrales a la mala práctica académica por parte de escuelas y colegios, donde los docentes no desarrollan proyectos de aula en torno a los

pueblos aborígenes, lo que provoca que los estudiantes tengan falta de conocimiento acerca de las culturas del pasado. Por otro lado, los entrevistados argumentan que la falta de investigaciones acerca de estos pueblos se debe a que las universidades por falta de apoyo gubernamental no cuentan con escuelas de formación académica que formen profesionales en el área cultural, que busquen datos, vestigios y evidencias de sus raíces.

Hechas las consideraciones anteriores y en base a la información obtenida se puede decir que este tipo de estudios van a ayudar a fortalecer el conocimiento de los pueblos ancestrales y reafirmar las raíces que configuran la sociedad. Caso contrario, Hólguez Jara dice: “Si se perdiera la memoria histórica de estas culturas nos volveríamos sociedades artificiales”. En ese mismo sentido Guáitara dice que: “si nos apoderamos de lo que somos y no nos interesamos en la riqueza cultural, no vamos a ser nada”.

Por todo lo dicho y en base a la información obtenida se puede concluir que la población necesita conocer todo el potencial natural y cultural que posee el Ecuador. Para ello es necesario que los comunicadores visuales difundan la riqueza cultural a través de imágenes ya que de acuerdo a Jara: “La imagen es la forma más convincente, pedagógica y didáctica de mostrar a la gente lo que el investigador ha realizado”. En ese mismo contexto el arqueólogo plantea que si a los hallazgos se los pudiera respaldar con los datos arqueológicos y difundirlos mediante propuestas gráficas, estas interpretaciones visuales serían un gran aporte para la identidad del pueblo de los Quitus y de la sociedad actual.

Capítulo III

Propuesta

Título de la propuesta

QUITUS *skateboarding*.

Beneficiario de la propuesta

Tribu urbana de los *skaters* de la ciudad Quito.

Propuesta y conceptualización

Para fundamentar este estudio se ha planteado la creación de una marca, Quitus *skateboarding*, enfocada en crear productos y distintos aplicativos para la tribu de los *skaters* de Quito.

Esta marca procura mostrar las manifestaciones artísticas del pueblo precolombino Quitus, plasmadas en una colección de tablas de patinar. Es decir, que a través de esta investigación se realiza un análisis gráfico y una interpretación de los signos presentes en los diseños Quitu, para así trasladarlos a composiciones que sirvan como herramienta para contrarrestar la aculturación en la tribu urbana de los *skaters*.

La colección de tablas al estar inspiradas en los rasgos pictóricos de los Quitus, buscan transmitir conocimientos ancestrales acerca de la cosmovisión andina. Cuentan con personajes místicos, manifestados a través de animales. Mismos que son representados con una línea gráfica muy colorida, con trazos gruesos, al puro estilo *New school*. La técnica utilizada para la ilustración está trabajada mediante el uso de *software* de diseño *Adobe illustrator*.

Por otra parte cada una de las patinetas fundamenta su concepto en uno de los tres mundos de la Pachamama (Jananpacha, Kaypacha y Ukupacha). De esta manera las tablas brindan un aporte cultural hacia la tribu urbana de los *skaters*. Adicionalmente para reforzar el concepto comunicacional las patinetas incluyen un código *QR*, mismo que al ser escaneado, redirecciona al usuario hacia una infografía. Esta infografía incluye una breve descripción de todos los componentes visuales de la tabla y su interpretación simbólica.

En resumen la marca Quitus *skateboarding*, aborda de una manera creativa e innovadora los conceptos gráficos del pasado, para potenciarlos y utilizarlos como recursos generadores de cultura e identidad. A continuación se abordan cada uno de los componentes que forman parte de la construcción de la marca y de la colección de propuestas visuales.

Primera fase

Análisis visual de las piezas precolombinas

Para el desarrollo de la marca y las composiciones visuales en primera instancia se realizó la interpretación simbólica de las piezas arqueológicas de la cultura Quitus. Este análisis visual se fundamenta en las investigaciones, interpretaciones y estudios morfológicos realizados por Milla (2004), Laurencich (2009), Sonderegger (2003) y el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador (2011) acerca de los pueblos precolombinos de América y del Ecuador.

Para el análisis de las representaciones gráficas se han seleccionado una serie de compoteras, vasijas y tinajas que se encuentran actualmente en la exhibición del Museo de sitio la Florida, el Parque Arqueológico Rumipamba y la Reserva Arqueológica del Ministerio de Cultura y Patrimonio, correspondientes a los hallazgos arqueológicos de los antiguos habitantes de Quito. El material arqueológico seleccionado evidencia las manifestaciones artísticas representadas a través círculos, cuadrados, triángulos, espirales, animales y elementos de la naturaleza realizados por los Quitus. Cada una de estas formas representan conceptos e ideas que en algunos casos son fáciles de entender, pero en otros, su interpretación es más compleja y amerita un estudio morfológico para tener una aproximación más clara de lo que estos grafismos representaban. Para esto se propone el análisis de las piezas más representativas de esta identidad precolombina.

Compoteras

Pieza 1

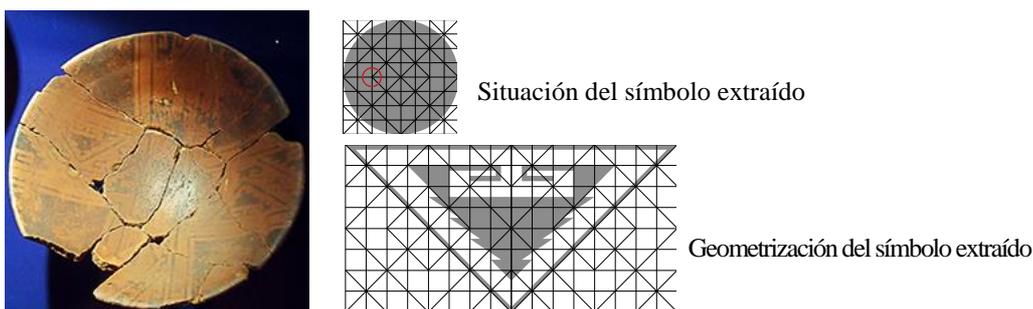


Gráfico 18 Compotera vista superior

Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

El triángulo escalonado dividido representa a la serpiente emplumada y también representa a la montaña como deidad, también representa el ascenso y descenso a la Pachamama.

Pieza 2

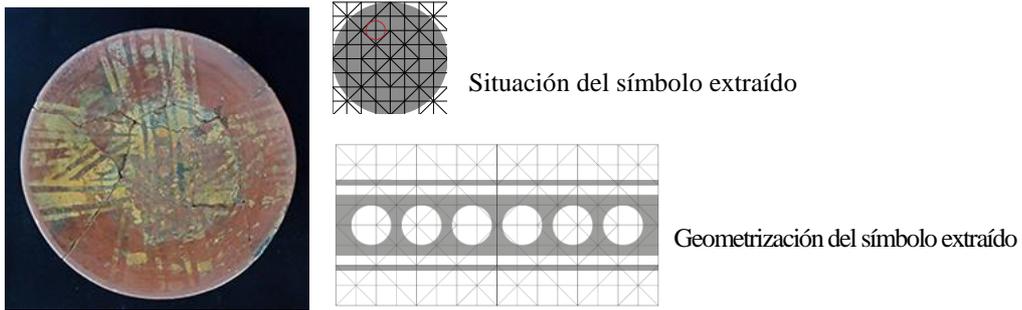


Gráfico 19 Comotera vista superior
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

El círculo, este signo indica continuidad. representa la vida cíclica, la eternidad. La concepción del mundo en conjunto, en totalidad y unidad.

Pieza 3

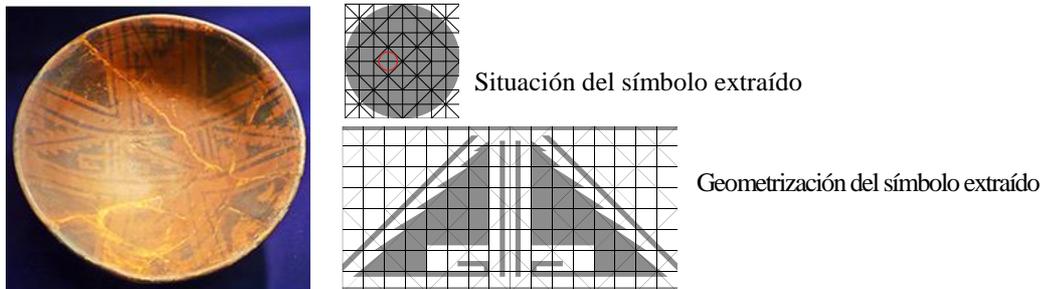


Gráfico 20 Comotera vista superior
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Líneas horizontales, diagonales y verticales, son la relación que liga a los antepasados con la comunidad. El triángulo escalonado, interpreta a la serpiente emplumada.

Pieza 4

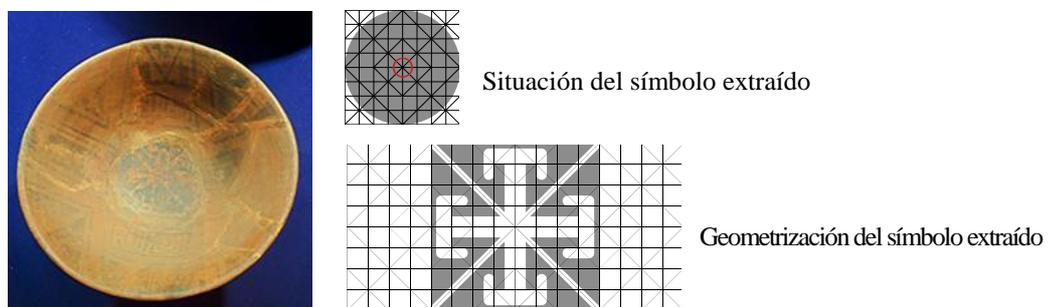


Gráfico 21 Comotera vista superior
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Símbolo en cruz, este signo representa el calendario solar. Cada brazo de la cruz

significa los dos equinoccios y los dos solsticios alternados. Interpreta la adoración al sol como deidad y el poder que tiene para dar vida, luz y calor.

Pieza 5

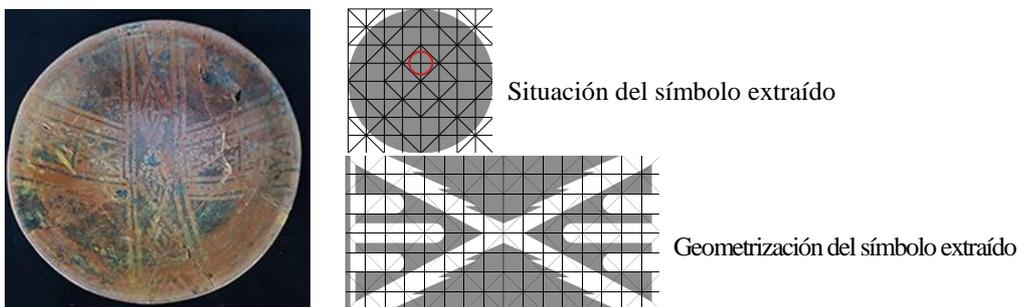


Gráfico 22 Computera vista superior
 Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
 Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Símbolo conformado por cuatro triángulos (montañas). Dos triángulos escalonados (ascenso/descenso) y dos triángulos que contienen tres líneas cada uno (tres mundos).

Pieza 6

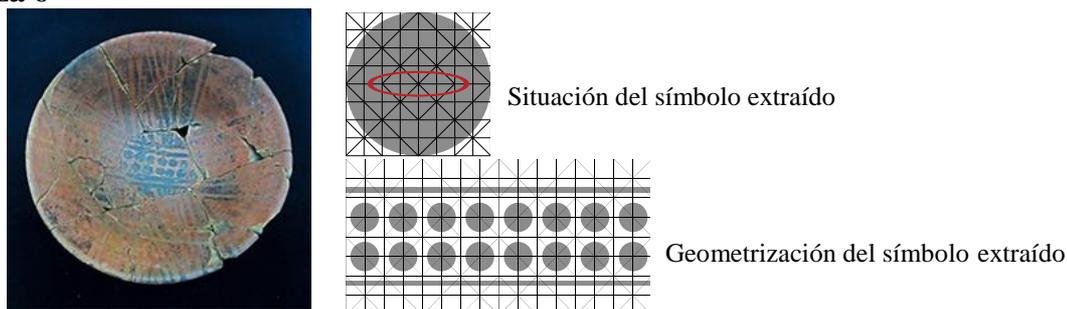


Gráfico 23 Computera vista superior
 Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
 Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Este signo indica continuidad. Representa la vida cíclica, la eternidad y la totalidad del mundo.

Pieza 7

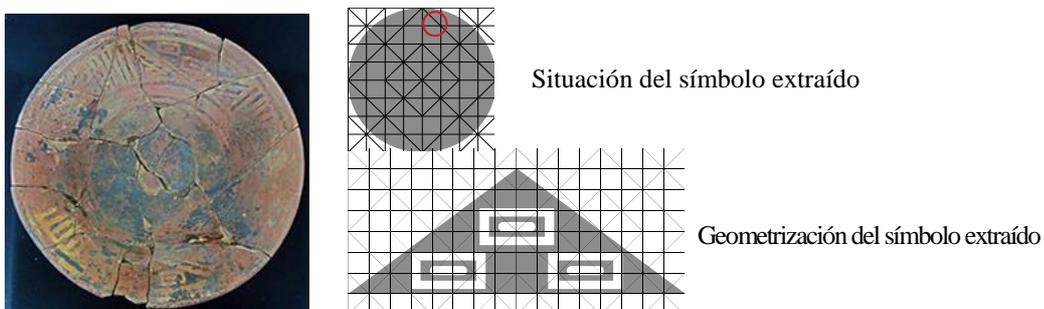


Gráfico 24 Computera vista superior
 Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
 Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

El triángulo, el signo de la montaña, deidad muy recurrida al ser esta cultura un pueblo ancestral andino. En su interior se muestran tres espacios rectangulares, que se pueden interpretar como los tres mundos de la Pachamama (arriba, aquí, abajo). Este símbolo en su totalidad representa el concepto de la armonía y unidad.

Pieza 8

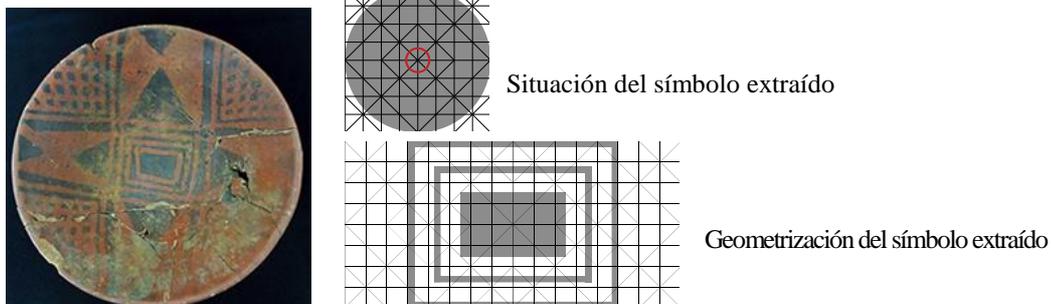


Gráfico 25 Computera vista superior
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Tres rectángulos concéntricos, en esta ocasión, la serie de figuras geométricas expuestas componen un símbolo que se interpreta, frecuentemente, como la concepción de los tres niveles del mundo (Pachamama). Además su forma concéntrica propone el viaje hacia el otro mundo, el traslado del mundo terrenal hacia el otro mundo.

Pieza 8.1

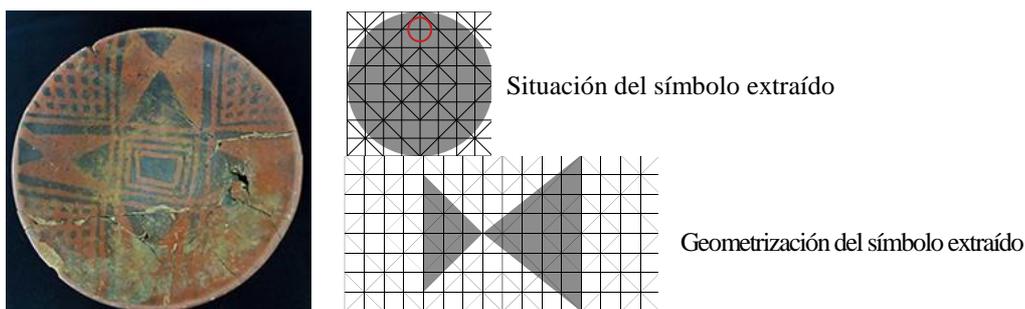
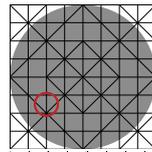


Gráfico 26 Computera vista superior
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

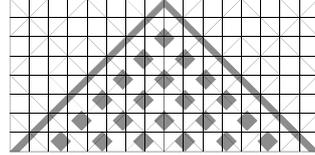
Interpretación

Dos triángulos opuestos, este símbolo no solamente, como se indica, comprende los conceptos de opuestos y complementarios, sino que responde a la interpretación bajo la concepción de la unión de correspondencia y reciprocidad de entre cada uno de los elementos que constituyen al mundo andino.

Pieza 8.2



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 27 Computera vista superior

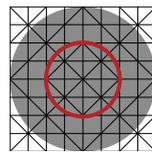
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

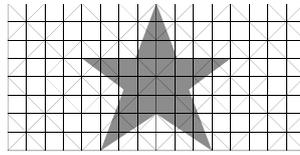
Interpretación

Triángulo y rombos, un símbolo que puede significar las ofrendas hacia los Dioses que los Quitus dejaban en la montaña como muestra de gratitud y devoción. También se puede interpretar a la agricultura, la tierra labrada de donde brotan sus cultivos.

Pieza 9



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 28 Computera vista superior

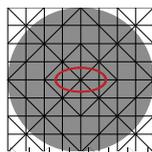
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

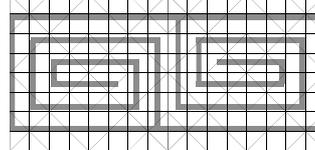
Interpretación

Para los Quitus, este signo puede haber significado el sol. La representación de una estrella de cinco puntas se interpreta como el astro rey y su importancia en la producción agrícola.

Pieza 10



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 29 Computera vista superior

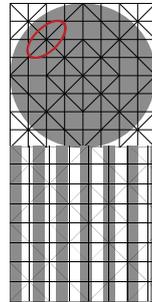
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

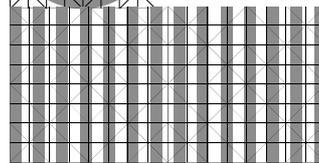
Interpretación

Espiral doble rectangular, este signo es otra forma de representar a la serpiente bicéfala. Simboliza la dualidad de la vida y la muerte, el tiempo cíclico y la eternidad.

Pieza 11



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 30 Compotera vista superior

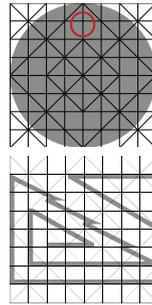
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

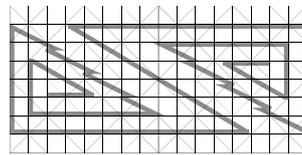
Interpretación

Líneas verticales, representan la unión de los muertos con los vivos. Estos signos se interpretarían como la conexión espiritual con los antepasados.

Pieza 11.1



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 31 Compotera vista superior

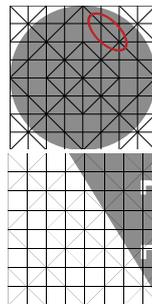
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

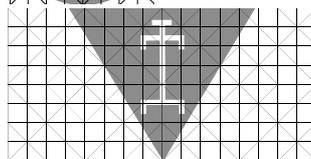
Interpretación

Espiral doble escalonada, signo de la serpiente bicéfala emplumada.

Pieza 12



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 32 Compotera vista superior

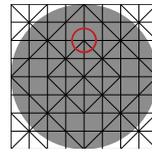
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

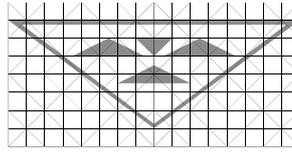
Interpretación

Figura antropomorfa, representa al hombre difunto de retorno a la Pachamama.

Pieza 13



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 33 Computera vista superior

Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

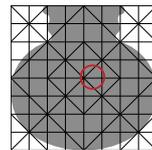
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

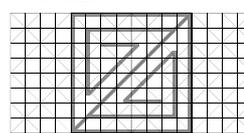
El triángulo, los tres mundos interconectados formando la unidad. Cuatro triángulos, estos signos conformarían la totalidad del mundo (Pachamama).

Vasijas

Pieza 14



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 34 Cerámica vista frontal

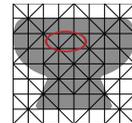
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

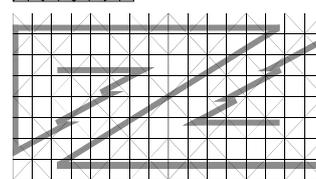
Interpretación

Espiral triangular doble, es otra forma de representar a la serpiente bicéfala.

Pieza 15



Situación del símbolo extraído



Geometrización del símbolo extraído

Gráfico 35 Cerámica vista frontal

Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Espiral doble escalonada, signo de la serpiente bicéfala emplumada. Esta representación divina es un elemento importante en el ritual funerario Quitus, debido a que su interpretación manifiesta que es el ser conductor hacia la nueva vida.

Tinajas

Pieza 16

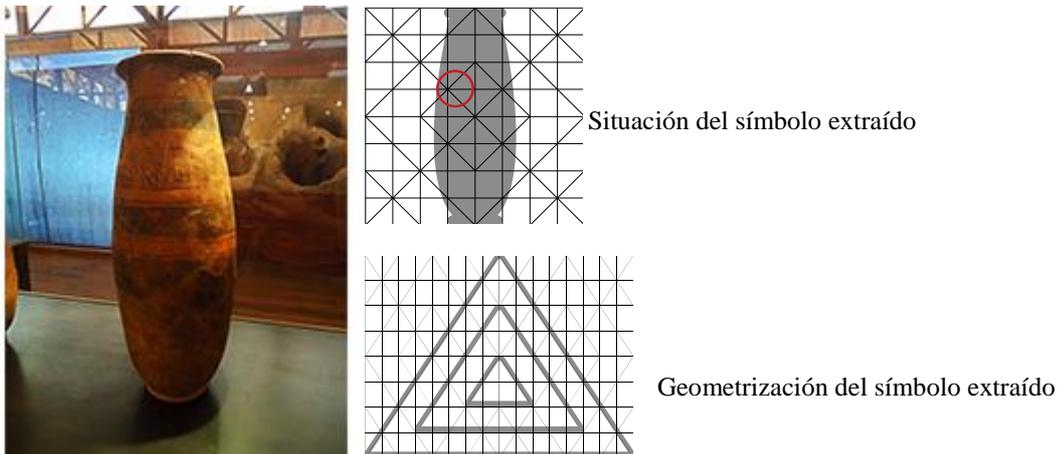


Gráfico 36 Tinaja vista frontal
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Una serie de tres triángulos concéntricos componen un símbolo que se interpreta, reiteradamente, como la concepción de los tres niveles del mundo (Pachamama).

Pieza 16.1

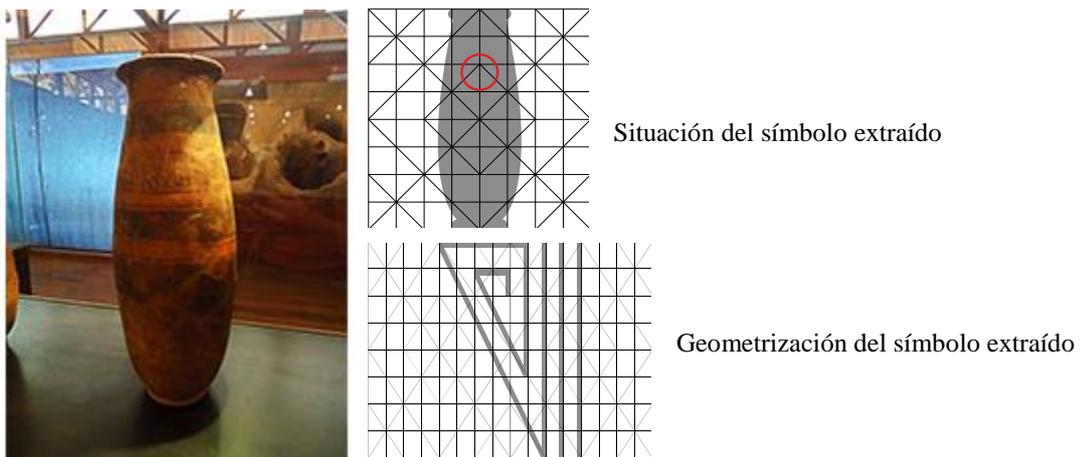


Gráfico 37 Tinaja vista frontal
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

La espiral triangular, signo que conforma y representa a la serpiente que al estar

enroscada significa el tiempo cíclico, esta forma se atribuye a la eternidad de la vida.

Pieza 17

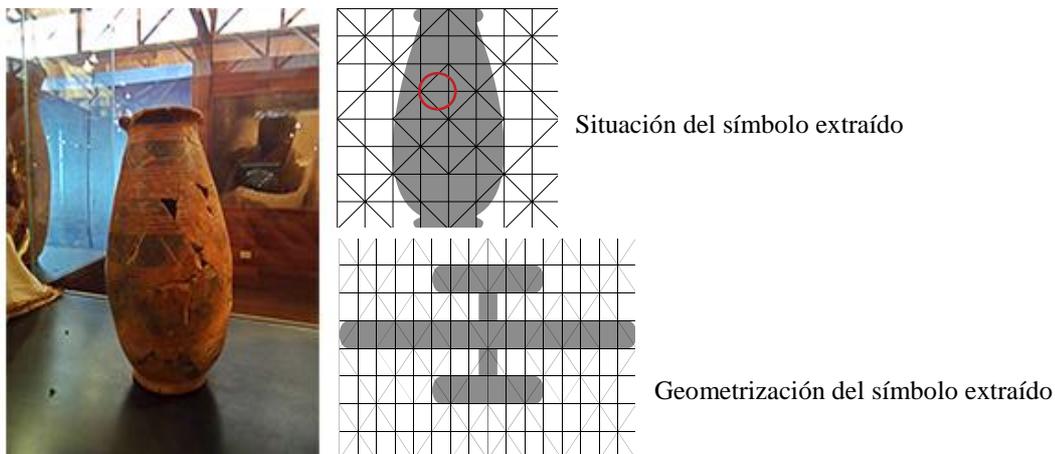


Gráfico 38 Tinaja vista frontal
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Intersección de líneas, este signo se constituye en tres partes (línea superior, línea media y línea inferior) lo que interpreta la tripartición de la Pachamama como se ha mencionado. La intersección de estas líneas alude a la intercomunicación de los tres niveles, es el significado de la unidad y armonía.

Pieza 18

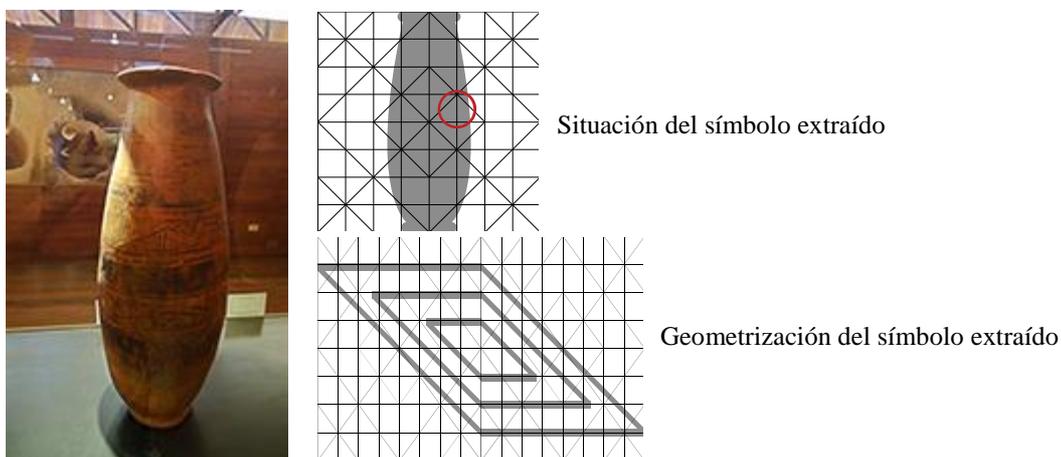


Gráfico 39 Tinaja vista frontal
Período: Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

Tres rombos concéntricos, estas formas geométricas se componen del reflejo horizontalmente de triángulos, por lo tanto se mantiene la misma relación gráfica o composición triangular común de la simbología Quitú. La estructura de este símbolo se interpreta, como la concepción de los tres niveles del mundo (Pachamama).

Animales



Gráfico 40 Figuras zoomorfas

Regional | Integración | Cronología: 220 d.C. a 640 d.C. | Ubicación: La Florida

Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Interpretación

La simbología de Quitus manifestada a través de animales representaban el respeto y admiración hacia la naturaleza. Se les atribuían características sobrenaturales, eran vistos como Dioses que adoptaban forma de animales. El jaguar era visto como una deidad, representaba la noche, lo místico y era un símbolo de poder. Las aves representaban la expansión, el viaje hacia el mundo de arriba, eran las guías para transitar del mundo terrestre al celestial.

Proceso de realización

En el mismo orden de las ideas, para la creación de este producto fue necesario el uso de hardware y *software* de diseño. Los programas utilizados en el desarrollo del producto final corresponden a *software* de diseño utilizado para ilustración, diagramación, edición, retoque fotográfico y animación, mismo que fueron utilizados en cada uno de los componentes del producto.

Recursos tecnológicos

Una vez seleccionadas las piezas más representativas o con mayor presencia de diseños, se procedió a realizar la digitalización de los mismos. En este proceso se utilizaron herramientas tecnológicas del diseño gráfico. En primer lugar la cámara fotográfica para obtener el registro de los patrones y esquemas Quitu. Posteriormente se utilizaron herramientas tecnológicas para retocar las fotografías y redibujar cada uno de los diseños de las piezas seleccionadas.

- **Adobe Photoshop:** La utilización de este programa de edición fotográfica permitió la edición y retoque del material arqueológico. De la misma forma en

este programa se desarrollaron las infografías basadas en la gráfica precolombina de los Quitus.



Gráfico 41 Colorización y retoque computera Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).



Κ Δ Υ Ρ Δ Σ Η Δ

TABLA DE LOS GUARDIANES

Esta tabla representa la tierra del medio; el presente, donde habita el hombre. En este mundo, los "waminis" o espíritus de las montañas, son guardianes o portavoces que conectan el mundo de los vivos con el de los muertos. Aves, monos y reptiles son considerados mensajeros divinos que se trasladan entre los dos mundos. La montaña, es la morada de los dioses y el lugar de ofrenda. Sus colores se relacionan con la tierra y la naturaleza.

ΣΥΜΒΟΛΟ



PUMA 

ΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑ

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese período de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.



Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. El triángulo invertido junto con el triángulo ascendente se interpretan como los tres niveles de la Pachamama.



Triángulo de doble espiral, se aprecia a la serpiente bicéfala, se trata del concepto de los opuestos complementarios, de la dualidad que responde a los factores de equilibrio y simetría.



Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. Las espirales simbolizan el tiempo cíclico y la dualidad entre la vida y la muerte.

Gráfico 42 Composición gráfica photoshop
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

- **Adobe Illustrator:** Este programa de ilustración vectorial permitió realizar las síntesis gráficas de los elementos dispuestos en las cerámicas. Así también la digitalización de los personajes que se disponen sobre los distintos soportes que comprende este proyecto.



Gráfico 43 Síntesis gráfica de computadora
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).



Gráfico 44 Pájaro ilustración vectorial
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Hardware

Las herramientas utilizadas para la elaboración del producto final fueron:

- **Canon EOS 5D Mark II:** Con esta cámara fotográfica se obtuvo un registro del material arqueológico encontrado en los museos y reserva. Además se hizo un levantamiento fotográfico de los *skaters* de la chocolatera situada en el parque La Carolina.
- **Computador Imac:** Mediante el uso de la computadora se desarrolló todo el trabajo de investigación. Al mismo tiempo, a través del manejo de los *software* de diseño instalados en esta máquina se desarrollaron todas las piezas visuales del producto final.

Segunda fase

Diseño de producto

En esta etapa de la investigación se propone el desarrollo del identificador de la marca producto y la creación de conceptos comunicacionales a través de símbolos que establezcan los fundamentos gráficos de los diseños de las patinetas.

La marca

La creación de la marca *Quitus skateboarding*, está inspirada en la gráfica de los antiguos habitantes de Quito. Para la creación de este identificador, se tomaron en cuenta conceptos de síntesis gráfica, composición, tipografía, teoría y psicología del color. A continuación se muestra el identificador.



Gráfico 45 Identificador de la marca
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Como se puede apreciar, se trata de un isologo de alto impacto visual, donde los elementos precolombinos en la tabla pueden ser apreciados a simple vista. Consta de varios componentes que en conjunto crean una composición fuerte, simétrica y con armonía visual. En primera instancia se pueden apreciar el nombre de la marca (Quitus), Por detrás la síntesis gráfica de una patineta y unos edificios para reforzar el concepto de que la urbe es el sitio donde los *skaters* practican su deporte. En la parte inferior como elementos aparecen la palabra *skateboarding*. Este elemento tipográfico ayuda a reforzar el concepto de la marca pone en contexto el modelo negocio al que hace referencia la parte gráfica del identificador.



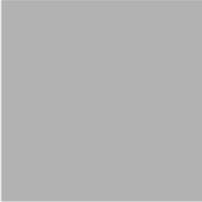
Gráfico 46 Isologo variantes cromáticas
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Colores

Los colores utilizados en la propuesta están basados en la cromática utilizada por los Quitus y en la bandera de Quito. De esta manera se consolida un concepto gráfico y cromático basado en las antiguas identidades y en la sociedad quiteña de la actualidad. es decir, el isologo esta compuesto por 3 colores principales: el rojo, el beige y el azul.

- **Color rojo:** El pueblo precolombino Quitus, utilizó este color para manifestar temas como la fertilidad, renovación, la relación de los vivos y los muertos. Desde la perspectiva de la psicología del color, la utilización del rojo en el producto final genera la sensación de fuerza y principalmente ayuda a manejar el concepto gráfico a través de los colores utilizados por este pueblo precolombino.

- **Color beige:** Este color en esta identidad precolombina representaba la relación con la vida y con la luz. El uso del beige permite crear sensaciones de delicadeza y pureza, reforzando el concepto gráfico mediante la cromática del pueblo Quitus.
- **Color azul:** El color azul, si bien no conforma la paleta de color de las representaciones Quitus, por su ausencia de luz se lo puede relacionar con el color negro, color que si está presente en toda la producción gráfica de los Quitus. Se lo relacionaba con el paso a la otra vida, con la oscuridad y el inframundo. El azul representa al agua en todas su formas. El uso de este color refuerza el concepto gráfico del diseño poniendo en evidencia los colores de la bandera de Quito. Al mismo tiempo que le da seriedad y sofisticación a la propuesta.
- **Color gris:** El color gris dentro de la propuesta funciona como un elemento complementario de diseño, y equilibra el contraste entre los colores principales del identificador.

	C: 100 M: 80 Y: 50 K: 20	R: 27 G: 59 B: 87 #: 1B3B57
	C: 00 M: 90 Y: 70 K: 00	R: 231 G: 52 B: 64 #: E73440
	C: 10 M: 15 Y: 60 K: 00	R: 236 G: 211 B: 125 #: ECD37D
	C: 00 M: 00 Y: 00 K: 40	R: 178 G: 178 B: 178 #: B2B2B2

*Gráfico 47 Paleta de color
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Tipografía

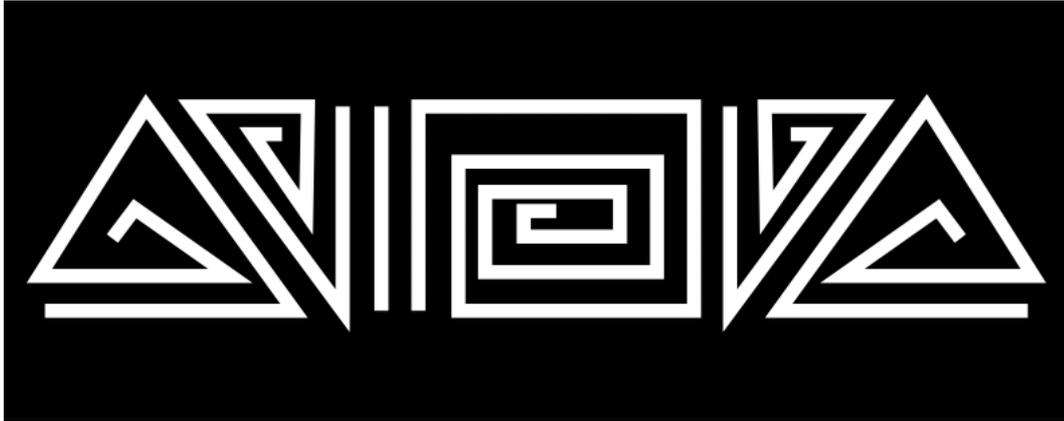
El identificador consta de dos tipografías, una principal utilizada para el cuerpo de texto más relevante de la composición y una secundaria para los textos complementarios. Al tratarse de una propuesta basada en la gráfica precolombina, se ha creado un alfabeto propio de este pueblo, es decir que los diseños en las piezas arqueológicas han servido como fuente de inspiración para el desarrollo de la tipografía Quito.

- **Tipografía Quito:** Quito es una tipografía experimental fundamentada en la simbología de las cerámicas. La anatomía de esta fuente se desarrolla bajo el concepto de la cosmovisión funeraria, indicando la estilización geométrica a base de trazos lineales y geométricos. Las formas cuadradas y espirales triangulares están presentes en toda la anatomía de la tipografía.



*Gráfico 48 Tipografía Quito
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

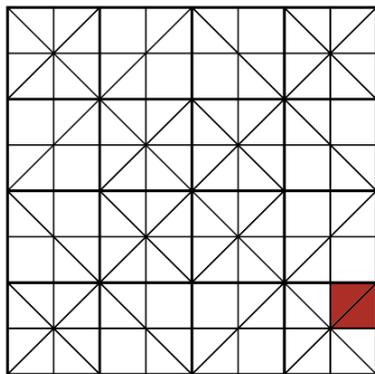
Esta tipografía está fundamenta en las líneas rectas y diagonales, que por lo general, estructuran triángulos y espirales concéntricas. Representan el pensamiento de los Quitus acerca del tiempo cíclico, la relación entre los vivos y los muertos, la eternidad de la existencia y los Dioses que moran en la montaña.



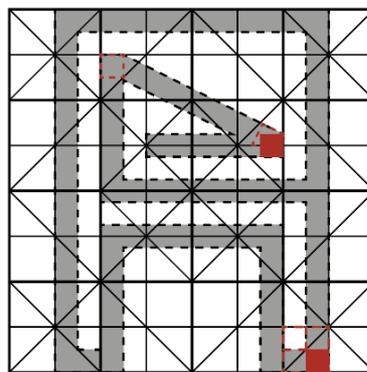
*Gráfico 49 Simbología de la tipografía
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

La construcción tipográfica se realizó mediante la malla de la ley de bipartición de Zadir Milla Euribe. Todos los caracteres se diseñaron bajo esta estructura, manteniendo el concepto de dualidad, simetría y armonía del diseño precolombino.

Para la construcción simétrica y proporcional del trazo de la letra se ha tomado como medida X la cuarta parte de un módulo de la malla del trazado binario. Este cuadrado X se proyecta hacia sus cuatro lados para conseguir las líneas rectas y generar la sensación de doble línea. Las rectas y diagonales son proporcionales a X independientemente de proyección.



Módulo de medida X



Ejemplo de construcción, Letra A

*Gráfico 50 Estructura modular y construcción de la letra
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Esta tipografía pertenece a las gráficas conocidas como experimentales, su anatomía es cuadrada y lineal, es decir, carece de líneas, ornamentos y ondulaciones. Su morfología se basa en trazos rectos y diagonales inspiradas en el sistema simbólico de la cerámica, particularmente de las compoteras y tinajas, pertenecientes a la cultura Quitus.

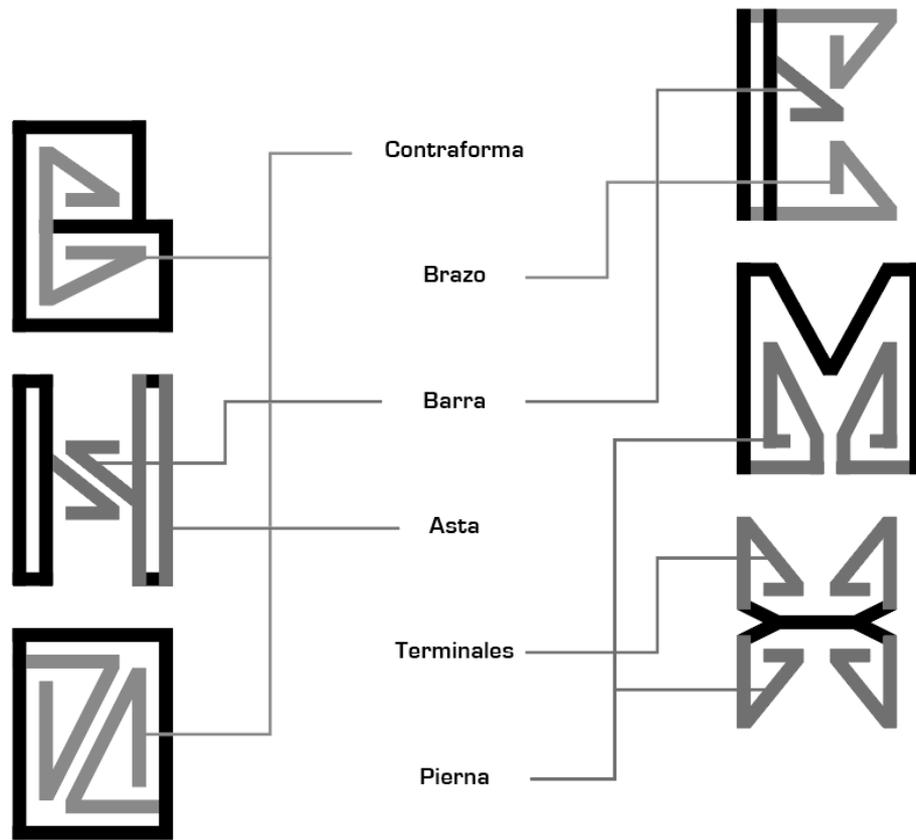


Gráfico 51 Morfología tipografía Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

La tipografía Quitu ha sido utilizada en el proyecto para el diseño del identificador de la marca y la inicial o símbolo de la misma. Otra tipografía presente en la construcción del isologo es la fuente Beyno.



Gráfico 52
Morfología tipográfica

Quitus.
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Símbolo

En la tribu urbana de los *skaters* es común ver personalizaciones de tablas y demás accesorios. Marcas reconocidas mundialmente utilizan símbolos para identificar a su marca, no necesariamente se trata del isotipo de la marca, sino que, buscan algún tipo de elemento gráfico que represente a su marca. Para el caso del desarrollo de marca, se ha determinado utilizar un símbolo que identifique a la cultura Quitus en la tribu

urbana de los *skaters*. Como elemento simbólico para representar la marca se ha seleccionado la letra Q, misma que está representada mediante la tipografía Quitu.



*Gráfico 53 Símbolo Quitus skateboarding
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Este símbolo se usa para marcar la lija de la tabla. Es decir, se realiza un corte a manera de vaciado en la zonda de raspe y de esta forma se consigue una personalización de la tabla inspirada en la gráfica precolombina Quitus.

*Gráfico 54 Símbolo Quitus skateboarding
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Subemisores de marca

En la segunda etapa del desarrollo del producto, se buscó darle un fundamento comunicacional a las propuestas basadas en la cosmovisión andina. De esta manera los diseños y elementos dispuestos en las tablas no solo obedecen a patrones decorativos, sino que, además generan un aporte conceptual desde el pensamiento de las culturas

del pasado. Por consiguiente se establecieron 3 ejes de partida, correspondientes a los tres mundos de la cosmovisión andina: el Jananpacha; el Kaypacha; y el Ukupacha.

Estos tres mundos, son interpretados en una colección de tablas de *skate*, inspiradas en la gráfica precolombina del pueblo Quitus.

Jananpacha

Corresponde al mundo de las deidades ancestrales; de la tierra de arriba, de lo superior, de los astros. Está vinculada con el mundo espiritual, el conocimiento y con el futuro. Está mundo está representado por las aves, sus colores evocan la energía vital. En esta instancia el animal más importante es el cóndor.



Gráfico 55 Símbolo Jananpacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

El símbolo del Jananpacha corresponde al cóndor. Su construcción gráfica está basada en líneas dobles y estilizadas, inspiradas en la línea gráfica del pueblo precolombino Quitus. El uso de este símbolo es empleado para identificar a las tablas de *skate* que representan este mundo. A estas tablas se las denominó las tablas de los Dioses.

Kaypacha

Representa la tierra del medio; el presente, donde habita el hombre. En este mundo, los “waminis” o espíritus de las montañas, son guardianes o portavoces que conectan el mundo de los vivos con el de los muertos. Aves, monos y reptiles son considerados mensajeros divinos que se trasladan entre los dos mundos. La montaña, es la morada de los Dioses y el lugar de ofrenda. Sus colores se relacionan con la tierra y la naturaleza. En esta instancia los animales más importantes son el jaguar y el puma.



Gráfico 56 Símbolo Jananpacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

El símbolo del Kaypacha corresponde al puma y al jaguar. La síntesis gráfica esta realizada de tal manera que el animal presente en la composición pueda ser interpretado como uno de los felinos mencionados. Su construcción gráfica está basada en líneas dobles y estilizadas. El uso de este símbolo es empleado para identificar a las tablas de *skate* que representan este mundo. A estas tablas se las denominó las tablas de los guardianes.

Ukupacha

En la cosmovisión andina, el Ukupacha corresponde a las profundidades de la tierra, el inframundo o mundo de abajo, al pasado. Es la instancia de la otra vida, habitan los Dioses de la montaña, es la morada de los que ya no están. El agua (yaku) en todas sus formas, está presente en este mundo, simboliza el renacimiento, la creación. El animal representativo es la serpiente. Los colores, manifestados con ausencia de luz, encarnan la muerte, o pueden ser cálidos para denotar el surgimiento de la nueva vida.



Gráfico 57 Símbolo Ukupacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

El símbolo del Ukupacha corresponde a la serpiente. Deidad presente tanto en la tierra de arriba, como en la tierra de abajo. Su construcción gráfica está basada en líneas dobles y estilizadas. El uso de este símbolo es empleado para identificar a las tablas de *skate* que representan este mundo. A estas tablas se las denominó las tablas de los muertos. A partir de la creación de estos símbolos, surgieron los lineamientos para el desarrollo de las propuestas, inspiradas no solo en la gráfica, sino también, en la cosmovisión del pueblo precolombino Quitus.

Tercera fase

En la última etapa del desarrollo de la propuesta se seleccionaron las piezas mejor conservadas, para la digitalización de sus diseños y la creación de las tablas inspiradas en la gráfica y cosmovisión de la cultura precolombina Quitus. Del material arqueológico se escogieron una serie de vasijas, compoteras, tinajas y platos para ser redibujados en el *software* de diseño *illustrador*. Adicionalmente se crearon personajes basados en los animales representados por los Quitus, mismos que fueron desarrollados con la línea gráfica *New school*. A continuación una muestra de los diseños digitalizados.

Propuestas preliminares



Gráfico 58 Digitalización de diseños Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).



Gráfico 59 Digitalización de diseños Quitus
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Modelos preliminares

En un principio los diseños de las tablas, se desarrollaron sin una finalidad comunicacional. La gráfica de cada tabla, está ligada simplemente a componentes estéticos, carentes de concepto y fundamento desde el pensamiento de las culturas ancestrales. La línea gráfica planteada no establecía una armonía visual.



*Gráfico 60 Modelos preliminares
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

Como se puede evidenciar las tablas contienen elementos gráficos del pueblo precolombino Quitus, pero presentan inconsistencias si son valoradas como herramienta para promover el conocimiento acerca de los Quitus y su manera de entender el mundo.

A partir de estas consideraciones, se buscó elementos comunicacionales que le den un valor cultural, un fundamento estético, y sobre todo conviertan a las tablas en elementos promotores de conocimiento y cultura. Es así que se investigó acerca de los tres mundos que comprenden la cosmovisión andina y se los trasladó a nuevas interpretaciones gráficas fundamentadas en la gráfica y pensamiento del pueblo precolombino Quitus.

Retículas

Para una distribución armónica de los elementos dentro de las propuestas de diseño, se trabajaron todas las tablas en base a una retícula. Esta sirvió de guía para armar los

diseños sin que los elementos visuales mas importantes interfieran con los ejes y ruedas de la tabla. De esta forma el símbolo subemisor de marca y el código QR están dispuestos dentro del soporte en sitios donde no existe mucho riesgo de sufrir daños inmediatos. El desgaste de la tabla es inminente, pero mediante su ubicación estratégica se pretende alargar el tiempo de duración de estos símbolos.

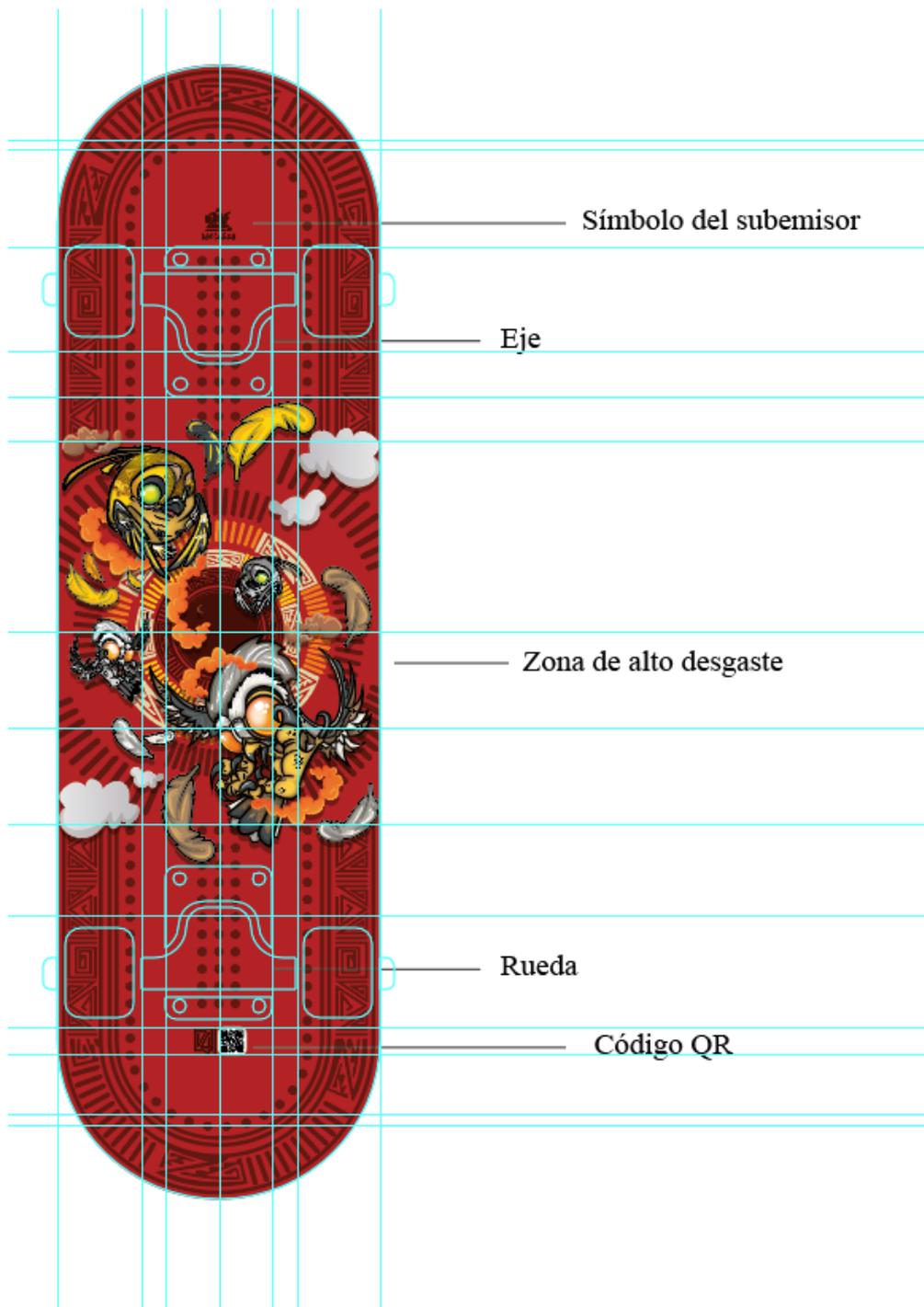


Gráfico 61 Retícula de la propuesta de diseño
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Código QR

Este elemento está dispuesto en la parte inferior de la tabla, cumple la función de re direccionar hacia una infografía, donde se describen las características comunicacionales de la tabla y el significado de cada uno de los componentes del diseño. Su ubicación dentro del soporte está dispuesta de tal manera que no se exponga a daños causados por la práctica del *skateboarding*.



Gráfico 62 Ubicación del Código QR dentro del soporte
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Tratamiento de imágenes

Después de corregir los errores de diagramación y diseño en la propuesta de diseño, se plantea una nueva reestructuración gráfica, donde se establecieron los lineamientos comunicacionales que debía tener cada tabla, es decir, los nuevos diseños cuentan con un mensaje, basado en el pensamiento de los tres mundos de la Pachamama. Adicionalmente se integraron nuevos componentes gráficos como las ilustraciones

basadas en la representación de animales y deidades precolombinas, que le dan un mayor impacto visual y refuerzan el concepto de comunicación de cada diseño.

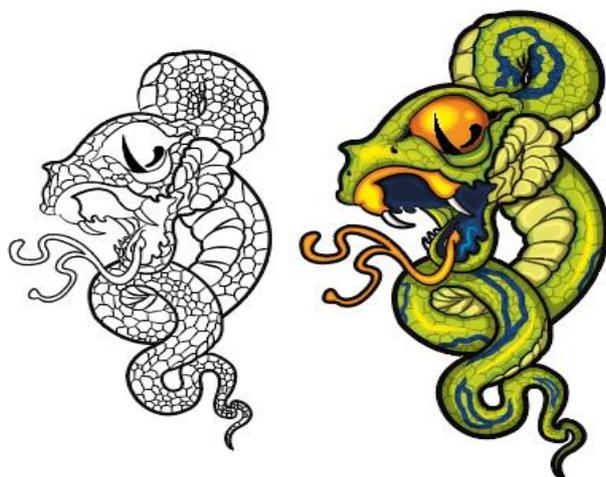


Gráfico 63 Ilustración de serpiente *New school*
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Es entonces que se empieza a tener un acercamiento hacia lo que se pretendía, tener un producto con identidad visual, que ponga en evidencia la riqueza cultural de las identidades del pasado. Al mismo tiempo sirva como herramienta para contrarrestar las aculturación en la tribu de los *skaters*.

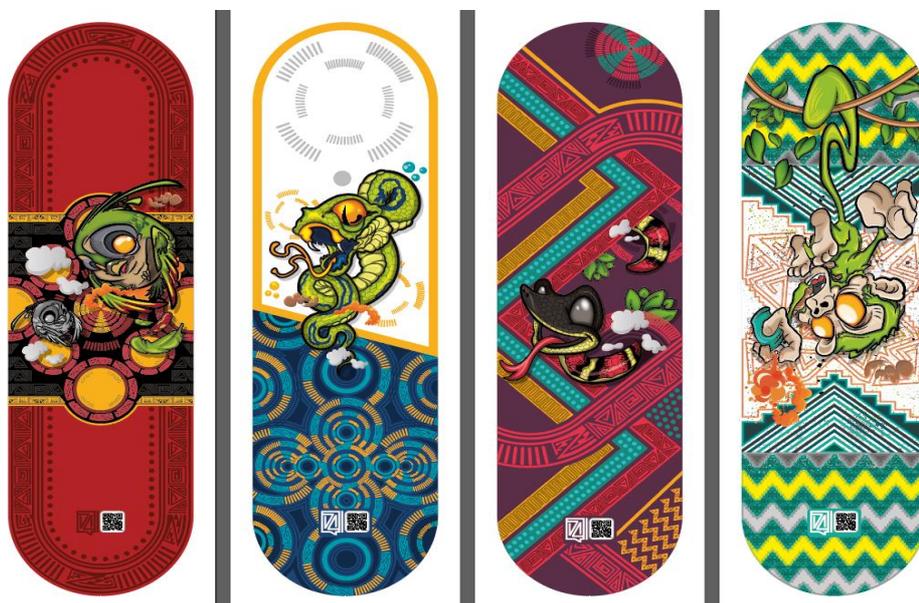


Gráfico 64 Modelos preliminares
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Finalmente después de un proceso de experimentación, donde se trabajó las formas, paleta de color, disposición de los elementos dentro del soporte, la legibilidad del símbolo subemisor y el código *QR*. Se obtuvo como resultado una colección de 6 tablas inspiradas en el Jananpacha, Kaypacha y Ukupacha, respectivamente.

Tabla de los Dioses

Como ya se ha mencionado esta tabla esta basada en el Jananpacha, el mundo de arriba. A continuación se muestran las tablas que interpretan este mundo:



*Gráfico 65 Tablas del Jananpacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

El mensaje que abordan estas tablas tiene que ver con el conocimiento, el que los Dioses transmitían a nuestros ancestros. El animal representado en las tablas es el búho, al cual se le atribuyen conceptos relacionados con la sabiduría. Los colores que prevalecen en la composición son el rojo, beige y el negro. Esta paleta de color evoca a la cromática de las representaciones artísticas de los Quitus, en una gran variedad de cerámicas.

Tabla de los guardianes

Como ya se ha venido analizando esta tabla esta fundamentada en el Kaypacha, el mundo del medio. A continuación se muestran las tablas que interpretan este mundo:



*Gráfico 66 Tablas del Kaypacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

El mensaje que abordan estas tablas tiene que ver con las criaturas que habitan la montaña, los animales como monos, aves y reptiles son entes guardianes que cuidan la morada de los Dioses. Los animales representados en las tablas son el mono, el huairachuro y el quilico. A estos animales se les atribuye la capacidad de viajar entre el mundo de los vivos y el otro mundo, son vistos como mensajeros o portavoces del mas allá. Los colores que prevalecen en la composición son el rojo, beige el negro, el naranja y el verde. Se trata de una paleta de color que evoca a la cromática de los colores vivos de la naturaleza.

Tabla de los muertos

Esta tabla está inspirada en el Ukupacha, el mundo de abajo, corresponde al inframundo. A continuación se muestran las tablas que interpretan este mundo:



*Gráfico 67 Tablas del Ukupacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).*

El mensaje que abordan estas tablas tiene que ver con el mundo del más allá donde habitan los muertos., El animal representado en las tablas la serpiente verde y la falsa coral, animales que habitan los bosques del Pichincha. La serpiente es vista como la deidad de dualidad de la vida y la muerte. A menudo, se la relaciona con la eternidad y la vida cíclica. Los colores que prevalecen en la composición son el rojo, azul, verde y el naranja. Esta paleta de color está manifestada a través de colores cálidos para reforzar el concepto de el nacimiento de la nueva vida en el inframundo. Es decir, los colores vivos representan el florecimiento hacia una nueva vida.

Propuesta final

A continuación se pueden apreciar los prototipos finales de la marca producto, subemisores de marca y de la colección de tablas inspiradas en la gráfica y cosmovisión del pueblo precolombino Quitus, para la tribu urbana de los *skaters*.

Marca producto

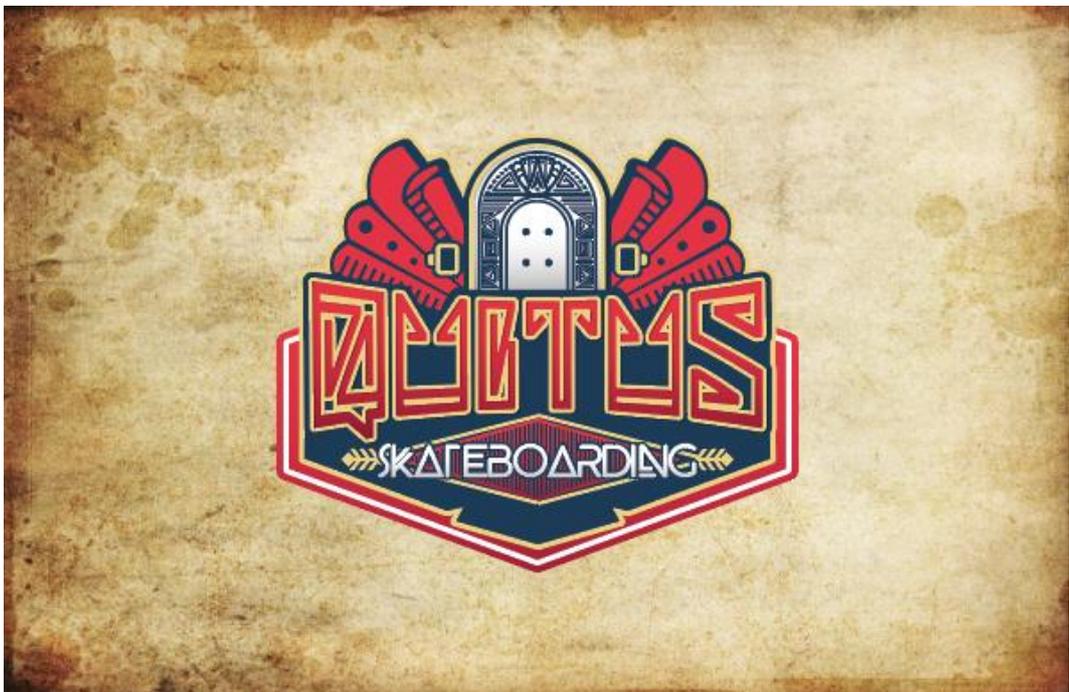


Gráfico 68 Marca producto
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).



Gráfico 69 Marca producto variantes de color
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Símbolo



Gráfico 70 Variantes cromáticas símbolo Quitus skateboarding
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).



Gráfico 71 Símbolo Quitus skateboarding
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

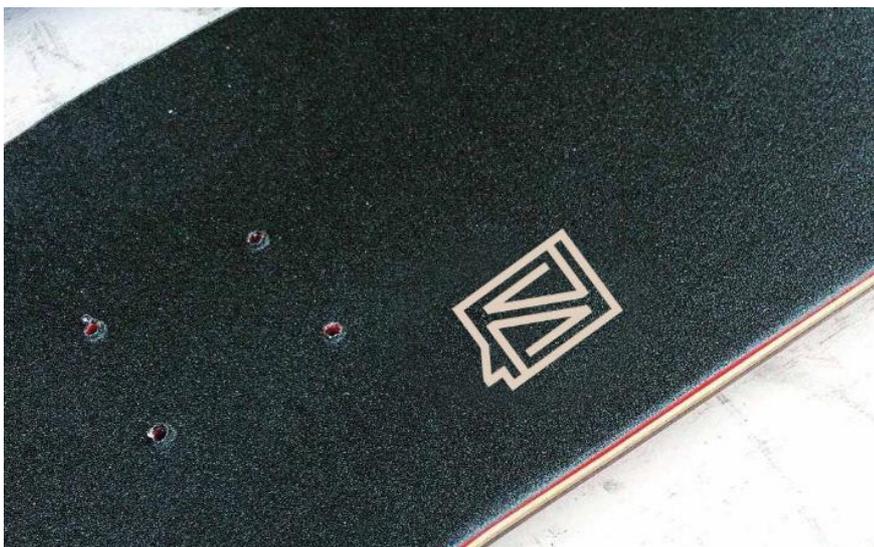


Gráfico 72 Grabado símbolo Quitus skateboarding
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Submisores de marca



Gráfico 73 Símbolos de los tres mundos de la Pachamama
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Tabla de los Dioses



Gráfico 74 Tablas de los Dioses
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Jananpacha

JANANPACHA
TABLA DE LOS DIOSES

Esta tabla está inspirada en las deidades ancestrales; de la tierra de arriba, de lo superior, de los astros. Está vinculada con el mundo espiritual, el conocimiento y con el futuro. Está representada por las aves, sus colores evocan la energía vital.

SÍMBOLO

CÓNDOR

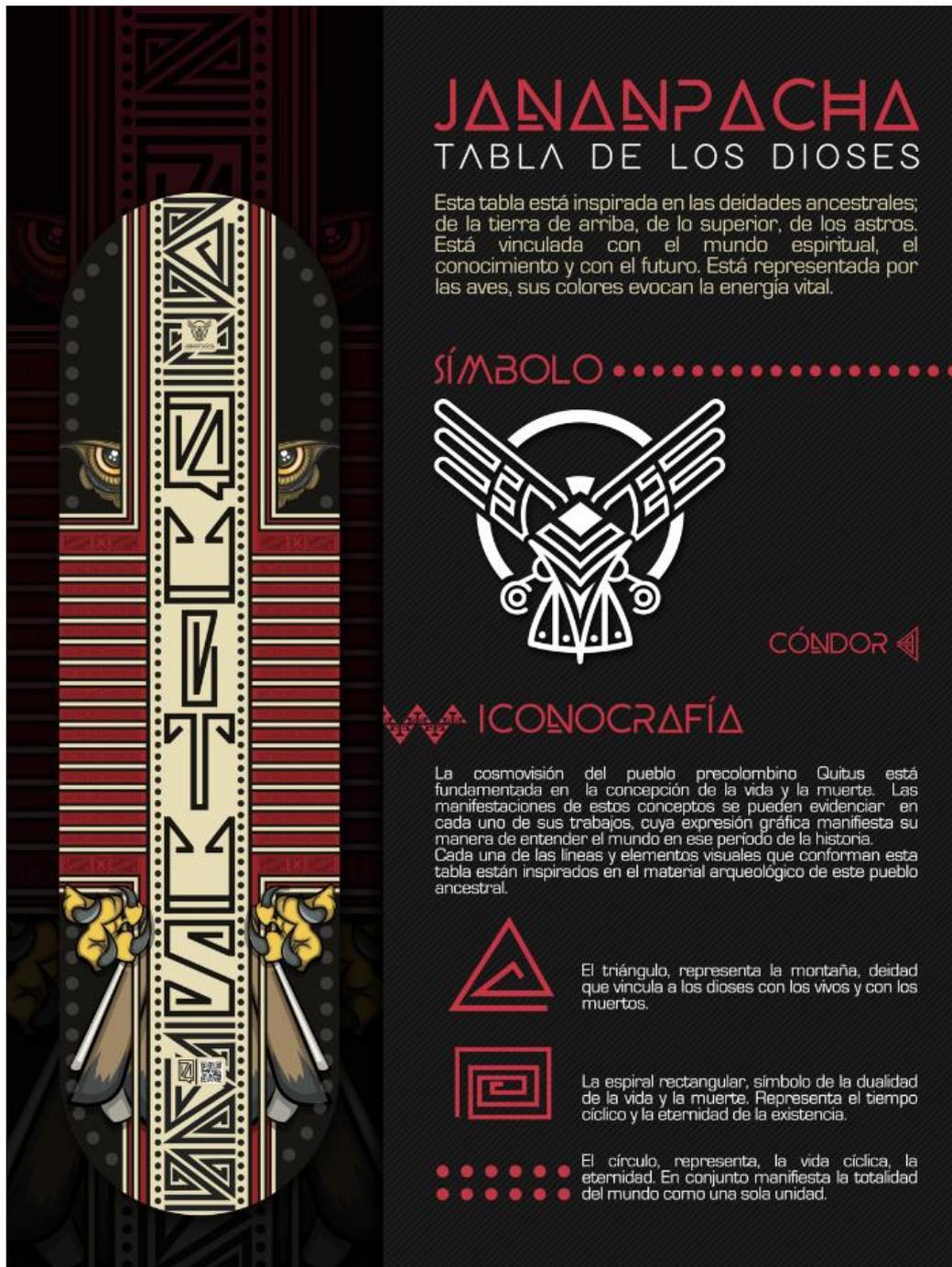
ICONOCRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese período de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

- El triángulo, representa la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos.
- La espiral rectangular, símbolo de la dualidad de la vida y la muerte. Representa el tiempo cíclico y la eternidad de la existencia.
- El círculo, representa, la vida cíclica, la eternidad. En conjunto manifiesta la totalidad del mundo como una sola unidad.

Gráfico 75 Infografía Jananpacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Jananpacha



JANANPACHA

TABLA DE LOS DIOS

Esta tabla está inspirada en las deidades ancestrales; de la tierra de arriba, de lo superior, de los astros. Está vinculada con el mundo espiritual, el conocimiento y con el futuro. Está representada por las aves, sus colores evocan la energía vital.

SÍMBOLO



CÓNDOR

ICONOGRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese periodo de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

-  El triángulo, representa la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos.
-  La espiral rectangular, símbolo de la dualidad de la vida y la muerte. Representa el tiempo cíclico y la eternidad de la existencia.
-  El círculo, representa, la vida cíclica, la eternidad. En conjunto manifiesta la totalidad del mundo como una sola unidad.

Gráfico 76 Infografía Jananpacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Tabla de los guardianes



Gráfico 77 Tablas de los guardianes
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Kaypacha



Κ Δ Υ Ρ Δ Σ Η Δ

TABLA DE LOS GUARDIANES

Esta tabla representa la tierra del medio; el presente, donde habita el hombre. En este mundo, los "waminis" o espíritus de las montañas, son guardianes o portavoces que conectan el mundo de los vivos con el de los muertos. Aves, monos y reptiles son considerados mensajeros divinos que se trasladan entre los dos mundos. La montaña, es la morada de los dioses y el lugar de ofrenda. Sus colores se relacionan con la tierra y la naturaleza.

SÍMBOLO



JAGUAR

ICONOCRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese periodo de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

- 

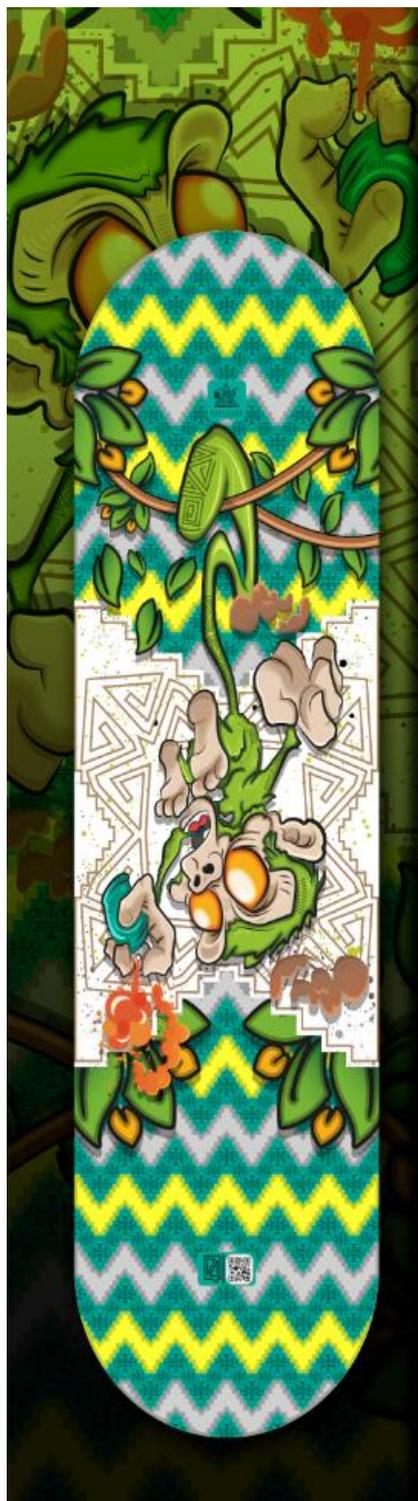
Los círculos concéntricos, representan el portal o camino que conecta el mundo terrenal con el otro mundo. Manifiestan la eternidad y la nueva vida después de la muerte.
- 

Diseños circulares, relacionan a la montaña como morada de los dioses y lugar de descanso eterno. Las sepulturas se realizan en fozos con formas circulares.
- 

Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. Las espirales simbolizan el tiempo cíclico y la dualidad entre la vida y la muerte.

Gráfico 78 Infografía Kaypacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Kaypacha



Κ Δ Υ Ρ Δ Ο Η Δ

TABLA DE LOS GUARDIANES

Esta tabla representa la tierra del medio; el presente, donde habita el hombre. En este mundo, los "waminis" o espíritus de las montañas, son guardianes o portavoces que conectan el mundo de los vivos con el de los muertos. Aves, monos y reptiles son considerados mensajeros divinos que se trasladan entre los dos mundos. La montaña, es la morada de los dioses y el lugar de ofrenda. Sus colores se relacionan con la tierra y la naturaleza.

SÍMBOLO



PUMA

ICONOGRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese período de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. El triángulo invertido junto con el triángulo ascendente se interpretan como los tres niveles de la Pachamama.

Triángulo de doble espiral, se aprecia a la serpiente bicéfala, se trata del concepto de los opuestos complementarios, de la dualidad que responde a los factores de equilibrio y simetría.

Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. Las espirales simbolizan el tiempo cíclico y la dualidad entre la vida y la muerte.

Gráfico 79 Infografía Kaypacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Tabla de los muertos

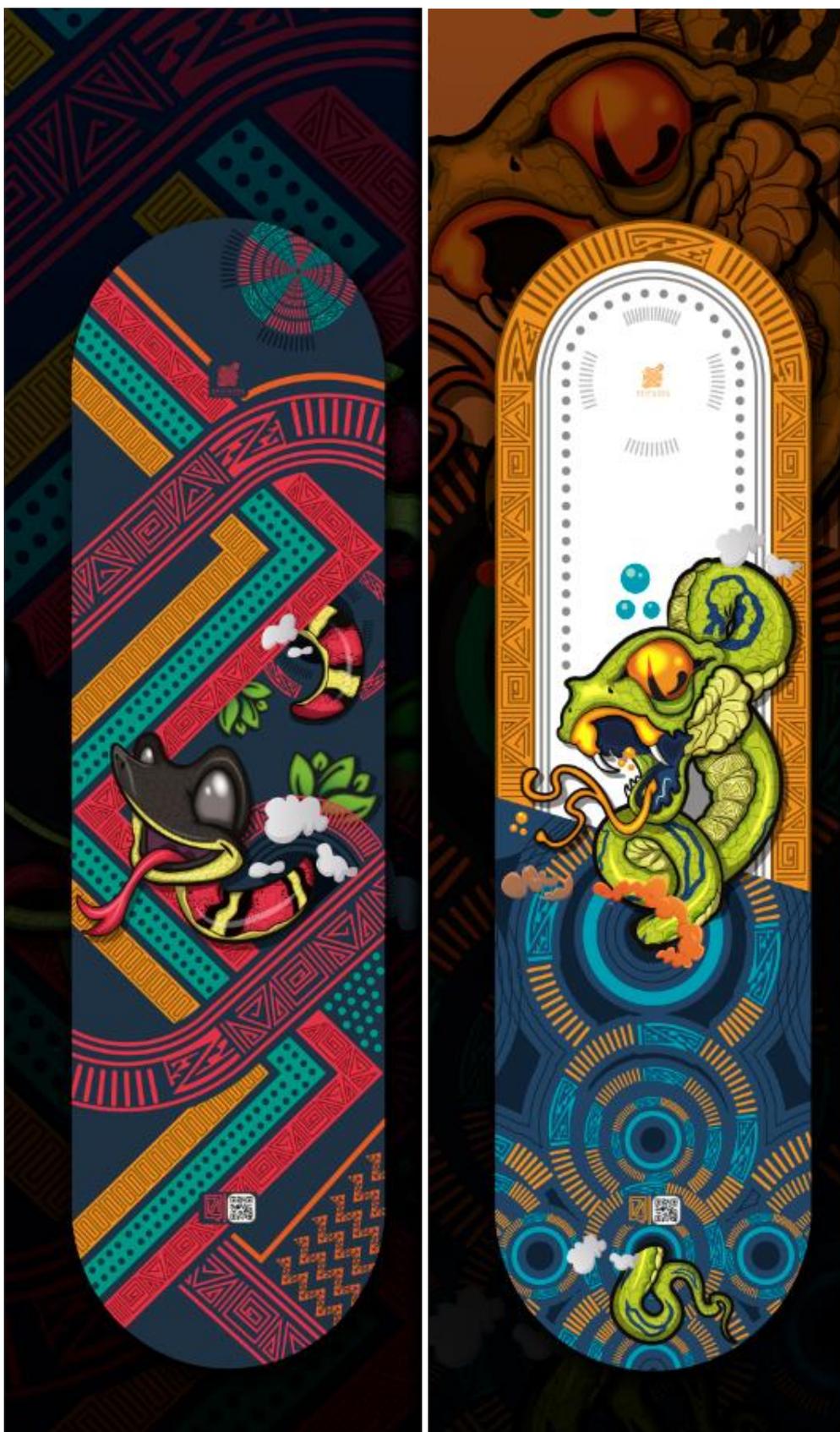


Gráfico 80 Tablas de los muertos
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Ukupacha



UKUPACHA

TABLA DE LOS MUERTOS

La tabla de los muertos, corresponde a las profundidades de la tierra, el inframundo o mundo de abajo, al pasado. Es la instancia de la otra vida, donde habitan los dioses de la montaña, es la morada de los que ya no están. El agua (yaku) en todas sus formas, está presente en este mundo, simboliza el renacimiento, la creación. El animal representativo es la serpiente. Los colores, manifestados con ausencia de luz, encarnan la muerte, o pueden ser cálidos para denotar el surgimiento de la nueva vida.

SÍMBOLO

SERPIENTE

ICONOCRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quito está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese período de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

Los círculos concéntricos, representan el portal o camino que conecta el mundo terrenal con el otro mundo. Manifiestan la eternidad y la nueva vida después de la muerte.

Diseños circulares, relacionan a la montaña como morada de los dioses y lugar de descanso eterno. Las sepulturas se realizan en fosos con formas circulares.

Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. Las espirales simbolizan el tiempo cíclico y la dualidad entre la vida y la muerte.

Gráfico 81 Infografía Ukupacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Infografía Ukupacha



UKUPACHA
TABLA DE LOS MUERTOS

La tabla de los muertos, corresponde a las profundidades de la tierra, el inframundo o mundo de abajo, al pasado. Es la instancia de la otra vida, donde habitan los dioses de la montaña, es la morada de los que ya no están. El agua (yaku) en todas sus formas, está presente en este mundo, simboliza el renacimiento, la creación. El animal representativo es la serpiente. Los colores, manifestados con ausencia de luz, encarnan la muerte, o pueden ser cálidos para denotar el surgimiento de la nueva vida.

SÍMBOLO



SERPIENTE

ICONOCRAFÍA

La cosmovisión del pueblo precolombino Quitus está fundamentada en la concepción de la vida y la muerte. Las manifestaciones de estos conceptos se pueden evidenciar en cada uno de sus trabajos, cuya expresión gráfica manifiesta su manera de entender el mundo en ese periodo de la historia. Cada una de las líneas y elementos visuales que conforman esta tabla están inspirados en el material arqueológico de este pueblo ancestral.

Los círculos concéntricos, representan el portal o camino que conecta el mundo terrenal con el otro mundo. Manifiestan la eternidad y la nueva vida después de la muerte.

Diseños circulares, relacionan a la montaña como morada de los dioses y lugar de descanso eterno. Las sepulturas se realizan en fozos con formas circulares.

Los triángulos, representan la montaña, deidad que vincula a los dioses con los vivos y con los muertos. Las espirales simbolizan el tiempo cíclico y la dualidad entre la vida y la muerte.

Gráfico 82 Infografía Ukupacha
Elaborado por: Reyes, Daniel (2019).

Validación de la propuesta

La validación de la propuesta fue aplicada a 2 comunicadores visuales, 1 *skater* profesional y 2 arqueólogos, profesionales de larga trayectoria y renombre en su rama del conocimiento. Sus perfiles profesionales se muestran a continuación:

- **Dr. Hólguer Jara:** Se ha desempeñado como jefe de investigación en los proyectos arqueológicos de La Florida, Rumipamba y Tulipe. Ha sido director del museo Antonio Santiana, el más antiguo del país. Pertenece a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador. Actualmente se desempeña como Coordinador de proyectos arqueológicos del Distrito Metropolitano de Quito.
- **Msc. Renee Guáitara:** Artista plástico, que se ha desempeñado como asistente de la Reserva Arqueológica del Ministerio de Cultura y Patrimonio. En la actualidad es el curador de la Reserva Arqueológica del Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- **Msc. Bernarda Ycaza:** Actualmente cumple la función de coordinadora de sitios arqueológicos del IMP (Instituto Metropolitano de Patrimonio).
- **Msc. Mónica Guerra:** Es una profesional de la comunicación visual, quien ha desempeñado cargos de docente universitaria, directora de Arte. Actualmente ejerce sus labores en la Superintendencia de la Información y Comunicación.
- **Sr. Raúl Sandoval:** Es un *skater* profesional, quien ganó en el año 2018 el premio de *skater* del año en el Ecuador. Actualmente es considerado uno de los referentes del país en lo que se refiere a la práctica de este deporte.

Los especialistas antes mencionados han validado la propuesta en base a una matriz de validación compuesta por los siguientes indicadores: científicidad, pertinencia, actualidad, aplicabilidad y novedad. Para determinar la valoración del producto los profesionales calificaron al producto en con los siguientes indicadores: muy bueno, adecuado, poco adecuado y observaciones.

Las valoraciones obtenidas por parte de los especialistas, demuestran que el producto final cumple con cada uno de los elementos mencionados en la matriz, es decir, que esta colección de patinetas tienen un aporte cultural acerca de los Quitus y proponen un conocimiento científico acerca del tema. Además lo consideran de actualidad, por ser un producto que se apropia del conocimiento del pasado para interpretarlo con herramientas de la actualidad. En este mismo sentido lo ven como un

producto novedoso cuya aplicabilidad sería viable para que la sociedad actual, en especial los skaters de la ciudad de Quito conozca de los pueblos del pasado.

Una de las especialistas consideró que el identificador de la marca producto posee elementos que a la distancia pierden legibilidad. Esta reflexión ha sido tomada en cuenta y se considerará al momento de realizar reproducciones del identificador en tamaños pequeños.

Conclusiones

- El desarrollo de marca y propuestas visuales fundamentadas en las representaciones artísticas de la cultura precolombina Quitus. Han permitido conocer la riqueza gráfica de esta identidad manifestada a en una gran variedad de compoteras, vasijas, tinajas y textiles. En este mismo sentido este análisis permitió entender la cosmovisión de este pueblo precolombino, su historia, rituales, modo de vida y su concepción acerca de la vida y la muerte. Lo más importante de este estudio es que se pudo demostrar que se pueden generar productos nuevos y novedosos basados en las culturas del pasado, que pueden servir como recursos para promover el conocimiento del pensamiento precolombino en nuevas generaciones.
- La revisión bibliográfica permitió fundamentar teóricamente la investigación. Es decir, que la investigación apoyada con citas e interpretaciones basadas en especialistas de la comunicación visual, historiadores y arqueólogos permitieron dar mayor cientificidad a la investigación.
- El estudio las formas e interpretaciones gráficas del pueblo precolombino Quitus, permitió adquirir nuevos conocimientos acerca de la cosmovisión andina. Además se evidenció que los artistas del pasado tenían conocimientos acerca de principios de percepción, composición y síntesis gráfica.
- La realización de la propuesta de diseño, en este caso el desarrollo de marca y diseño de tablas inspiradas en la gráfica precolombina de los antiguos habitantes de Quito, demostraron ser una alternativa de enriquecimiento cultural, que con el adecuado tratamiento de los códigos visuales pueden servir para contrarrestar el desconocimiento de los pueblos del pasado. Todo esto sumando al uso de las nuevas tecnologías como herramientas dinámicas de

comunicación pueden hacer que las nuevas generaciones despierten su interés hacia el conocimiento de su pasado.

- La valoración por parte de especialistas ha permitido conocer las condiciones de la propuesta con respecto a su contenido y diseño. En el caso de los arqueólogos, comunicadores visuales y el *skater* profesional que intervinieron en la validación, han determinado que se trata de un producto muy adecuado y ven pertinente su realización.

Recomendaciones

- Se recomienda a comunicadores visuales, docentes y estudiantes que aborden proyectos en torno a los pueblos precolombinos. Que realicen investigaciones fundamentadas en los pueblos del pasado para crear una cultura visual fundamentada en nuestras raíces.
- Se recomienda a las instituciones educativas que enseñen a sus alumnos a investigar acerca de sus raíces para que así puedan ayudar formar una sociedad con memoria de su pasado.
- Se recomienda a todo profesional de la comunicación visual que explore la riqueza gráfica de los pueblos precolombinos, se apropie de la simbología de estos pueblos y la utilice para generar nuevas propuestas con las herramientas tecnológicas de la actualidad.
- Se recomienda a toda la gente que viva en Quito y sus alrededores que visite los museos de la ciudad para que conozcan las identidades del pasado, así podrán comprender de dónde vienen, dónde están y hacia dónde van.

Bibliografía

- Altamirano, V. (2013, Julio). Museo de sitio La florida. (D. Reyes, Interviewer) Quito, Pichincha, Ecuador.
- Arturo, V. (2017, Mayo). Primera colectiva de skate art en Ecuador. *All city canvas*. Recuperado de <https://www.allcitycanvas.com/skate-art-en-ecuador>
- Berger, P., & Luckman, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Briones, I. (2019, Agosto). Técnicas de Ilustración I. *Cajas de Letras*. Recuperado de <http://www.cajadeletras.es/tecnicas-ilustracion-i-introduccion>
- Costa, J. (2004). *La imagen de marca*. Barcelona, España: Editorial Paidós Ibérica S.A.
- Chandler, D. (2001). *Semiótica para principiantes*. Quito, Ecuador: Editorial Abya Yala
- de Velasco, J. (1789). *Historia del Reino de Quito en la América Meridional*. Quito, Ecuador.
- Dorantes, P. (2019, Agosto). Actualización de la clasificación a Tokio 2020. *PX Sport*. Recuperado de <http://pxsports.com/2018/04/sistema-de-clasificacion-de-skateboarding-para-tokio-2020/>
- Estupiñán, T. (2003). *Tras las huellas de Rumiñahui* (Segunda edición: 16 de diciembre del 2003 ed.). TRAMA.
- Eve. (2016, Abril). Cómo conseguir que los más jóvenes se interesen por los museos. *Eve Museos e Innovación*. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2016/04/06/como-conseguir-que-los-mas-jovenes-se-interesen-por-los-museos/>
- Filippis, J. (2006). *Glosario del diseño*. Buenos Aires, Argentina.
- Fontrudona, M. (2015, Abril). Skate. *Redbull*. Recuperado de <https://www.redbull.com/es-es/partes-tabla-skate>
- Freile, C. (2010). *Historia esencial del Ecuador*. Imprenta don Bosco.
- Galarza, S. (2017, Agosto). Skaters, de las calles al olimpo. *EL PAÍS*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2017/08/20/eps/1503180328_150318.html
- García, A. (2014, JUNIO). Skate. *El Comercio*. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/deportes/skate-hobby-profesion.html>

- Gil, M. Rodríguez, J. (2012). *El paradigma digital y sostenible del libro*. Madris, España: Editorial Blanca de navarra, 6
- Gutiérrez, P. (2005). *Diccionario de la Publicidad* . Madrid, España: Editorial Complutense, S. A. .
- Guzmán, X. (2010, Julio). Tribalismo y tribus urbanas. *Sabersinfin*. Recuperado de <https://www.sabersinfin.com/articulos/documentos/503-tribalismo-y-tribus-urbanas?showall=1&limitstart=>
- Hooft, M. (2009). *Tribus Urbanas*. Miami, Florida: Editorial Vida 2009
- Ibarra. (2007, Julio). Skate acrobacia sobre una patineta. *La Hora*. Recuperado de <https://lahora.com.ec/noticia/598222/skate-acrobacia-sobre-una-patineta>
- Jara, H. C. (2010). *Cosmovisión Antropocéntrica de las culturas del antiguo Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador: Hominem Editores.
- Jara, H. (2013, Junio). Reflexiones acerca de los quitus. (D. Reyes, Interviewer) Quito, Pichincha, Ecuador.
- Jiménez, A. (2004). *Dirección de productos y marcas*. Barcelona, España: Editorial UOC
- Kalil, S. (2018, Julio). Skaters. *El Heraldo*. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/entretenimiento/skaters-una-tribu-urbana-que-vuela- con-los-pies-en-la-tabla-513244>
- López, A. Herrera, C. (2017). *Introducción al diseño*. Madrid, España: Editorial Vision net
- Marvin, H. (2004). *Antropología Cultural*. Madrid, España: Editorial Alianza.
- Mejía, F. (2013, Agosto). Noticias. *IAGUA*. Recuperado de <https://www.iagua.es/noticias/ecuador/13/11/08/en-casi-todas-las-areas-del-proyecto->
- Ministerio de Cultura del Ecuador. (2011). Rumipamba, un sitio arqueológico en el corazón de Quito. Quito, Pichincha, Ecuador: Nuevo Arte.
- Molestina, M. d. (1994). *Historia Del Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Morejón, O. (2012, Mayo). Conozca los 6 museos de Quito. *El Comercio*. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/conozca-museos-mas-visitados-de.html>
- Ocampo, E. (1992). *Diccionario de términos artísticos y arqueológicos (1ra ed.)*. Barcelona, España: ICARIA Editorial, S. A.

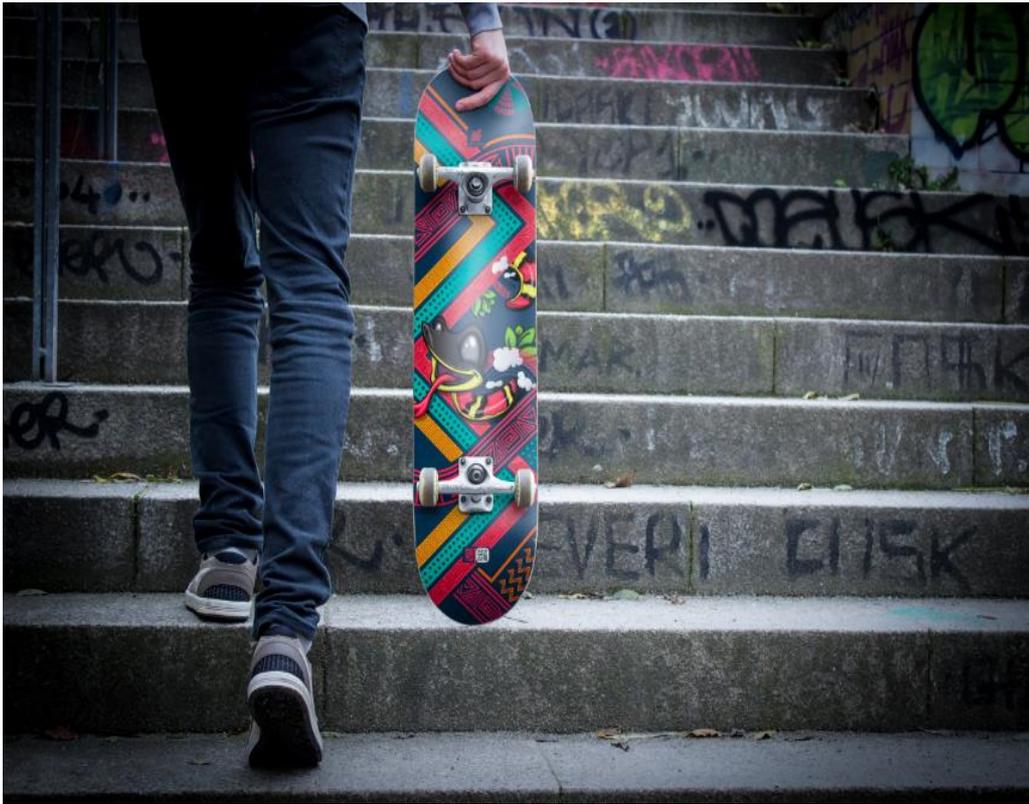
- Omicrono. (2015, Mayo). Las Tribus Urbanas. *El español*. Recuperado de <https://omicrono.elespanol.com/2015/07/por-que-existen-las-tribus-urbanas/>
- Odello, M. (2012). *El derecho de la identidad cultural de los pueblos indígenas de América: Canadá y México*. Madrid, España: Edición abril
- Pérez, S. (2013, Abril). Skate. *Guiafitness*. Recuperado de <https://guiafitness.com/deportes/skate>
- Perú. (2014, Mayo). Los tres mundos andinos. *Perúnoticias*. Recuperado de <http://perunoticias.net/los-tres-mundos-andinos>
- Pineda, O. (2012, Junio). La ilustración Gráfica ¿es arte o solo una profesión? *El Telégrafo* .
- Proenza, R. (2004). *Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico* (2ª edición ed.). Bogotá
- Redondo, M. (2009). *Ilustración Digital*. Madrid España: Editorial epub x publicista
- Riaza, M. (2014). *Innovación en Bibliotecas*. Barcelona, España: Editorial UOC
- Sanz, J. y. (2001). *Diccionario del color*. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Sondereguer, C. (2004). *Manual de Estética Precolombina*. Buenos Aires, Argentina: Libronauta Argentina S. A.
- Revelo, S. (2012, Junio). From <https://lahora.com.ec/noticia/1101349827/quito-ofrece-cinco-sitios--para-e28098jugare28099-con-patinetas>
- Robles, F. (2018, Junio). Las 25 tribus urbanas más populares y sus características. *Lifeder.com*. Recuperado de <https://www.lifeder.com/tribus-urbanas/>
- Robles, F. (2013). From <https://www.lifeder.com/tribus-urbanas/>
- Rodríguez, M. (2005). Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología. Madrid.
- Tinajero, A., & Barba, A. (1998). *Cronología de la Historia Resumida del Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador: taller de expresión gráfica.
- Tutoriales. [CYP] (2015, 09 Sep.). Como hacer Hidrografía WATER TRANSFER PRINTING #6 personalizando skateboard o monopatín [archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=aRTMXiBe_pc
- Uribe, Z. (2004). Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino. *Librosperuanos.com*. Recuperado de <http://www.librosperuanos.com/libros/detalle/5733/Introduccion-a-la-semiotica-del-diseno-andino-precolombino>

- Valencia, D. (2016, Junio). Skate. *Deporte*. Recuperado de <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/recreacion/skate-skateboarding>
- Webriodistas. (2008). Tribus Urbanas. *Cronicados*. Recuperado de <https://cronicados.wordpress.com/2015/02/10/tribus-urbanas-skaters/>
- Zanón, D. (2015, Febrero). *Introducción al diseño editorial*. Madrid, España: Editorial Vision Net

ANEXOS

Anexo 1 Prototipos





Anexo 2 Modelo de entrevista arqueólogos y *skater*



"UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL"
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

MODELO DE ENTREVISTA ARQUEÓLOGOS

1. ¿Qué importancia tiene realizar un estudio acerca de las culturas precolombinas?
2. ¿Cómo influye la cultura precolombina Quitus en la identidad de la sociedad quiteña?
3. ¿Qué factores han influido para que la gente desconozca o no se sienta identificada con las culturas del pasado?
4. ¿De qué manera se puede potenciar las culturas ancestrales para despertar el interés de la sociedad?
5. ¿Desde su campo de acción, que función cumple los comunicadores visuales a la hora de fomentar la cultura?
6. ¿Cree usted que el estudio de la gráfica precolombina Quitus, aplicado a las tablas de Skater, podrá fomentar y despertar el interés de los Skater hacia esta cultura precolombina?
7. ¿Qué sucedería en la sociedad si se perdiera la memoria histórica de las culturas del pasado?

MODELO DE ENTREVISTA SKATER PROFESIONAL

1. ¿Tiene algún conocimiento de la cultura Quitus?
2. ¿Que factor considera usted para que las nuevas generaciones, en este caso los Skaters desconozca o no se sienta identificado con las culturas del pasado?
3. ¿Cómo cree usted que se puede fortalecer el conocimiento de los pueblos precolombinos?
4. ¿Cree usted que el estudio de la gráfica precolombina Quitus, aplicado a las tablas de Skaters, podrá fomentar y despertar el interés de los Skaters hacia esta cultura precolombina?
5. ¿Cree usted que a través de estas propuestas, se pueda hablar en un futuro de Skaters con identidad propia basada en las culturas del pasado?
6. ¿Qué les diría a los nuevos Skaters para que conozca acerca de sus orígenes y la riqueza gráfica e histórica de nuestros pueblos precolombinos?

Anexo 3 Instituto Metropolitano de Quito



0002539

SR.
DANIEL ALEJANDRO REYES OSORIO
C.I. 1714211685

Referencia: Guía No. 2989

De mi consideración:

El Instituto Metropolitano de Patrimonio autoriza al señor **DANIEL ALEJANDRO REYES OSORIO** para que realice su investigación y proyecto de grado "**El estudio de la gráfica y estética de la cultura precolombina Quito**" en los sitios arqueológicos de Rumipamba y La Florida, bajo el asesoramiento del Dr. Holguer Jara, Arqueólogo de la institución.

Se recomienda que el mencionado estudiante cite los créditos correspondientes y entregue una copia de su producto final al Instituto Metropolitano de Patrimonio.

Atentamente,


Ana María Armijos
DIRECTORA EJECUTIVA

Copia: Arq. Damaris Vallejo, Directora de Investigación y Diseño (E) IMP
Dr. Holguer Jara, Coordinador IMP

Anexo 4 Matriz de validación de la propuesta

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

NOMBRE: *Bernarda Jara*

PERFIL PROFESIONAL: *COORDINADORA SITIOS ARQUEOLÓGICOS IIRP*

MATRIZ PROPUESTA PARA LA VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD	/			
PERTINENCIA	/			
ACTUALIDAD	/			
APLICABILIDAD	/			
NOVEDAD	/			

Bernarda Jara
PIRMA

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

NOMBRE: *Renee Galindo*

PERFIL PROFESIONAL: *Asista en Conservación de Dinos Colombia.*

MATRIZ PROPUESTA PARA LA VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD		<input checked="" type="checkbox"/>		
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>			
ACTUALIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>			
APLICABILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>			<i>Tener experiencia sobre los conocimientos de estos dinosaurios en vida prehistórica.</i>
NOVEDAD	<input checked="" type="checkbox"/>			

FIRMA *RGV*

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

NOMBRE: *MÓNICA GUERRA*

PERFIL PROFESIONAL: *DIP. SUP. COMUNICADORA SOCIAL / VISUAL*

MATRIZ PROPUESTA PARA LA VALIDACIÓN

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD	✓			<i>De acuerdo a lo conversado en la entrevista, hacen pequeños ajustes, por lo demás es un excelente trabajo</i>
PERTINENCIA	✓			
ACTUALIDAD	✓			
APLICABILIDAD	✓			
NOVEDAD	✓			

Mónica Guerra
FIRMA