

**Explicación de diseños de marcas basados en el diseño precolombino colombiano desde
cuatro diseñadores y artistas en los últimos 50 años**

Angie Daniela Jiménez Camargo

Sebastián Andrés Moreno Herrera

Sandra Milena Rojas Tovar

**Proyecto de trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de: Diseño
visual. Profesional en diseño visual**

Director (a):

Magister Carlos Mario Gómez Ruíz

Línea de Investigación:

Comunicación y Diseño

Fundación Universitaria Panamericana

Facultad de Comunicación

Diseño visual

Bogotá, Colombia

2017

Agradecimientos

Agradecemos a la Fundación Universitaria Panamericana por brindarnos el espacio para desarrollar nuestro proyecto de grado, a los docentes que nos han acompañado a lo largo de nuestro proceso de desarrollo como diseñadores visuales; en especial al docente Carlos Mario Gómez Ruíz coordinador del programa de Diseño Visual y nuestro tutor, igualmente a la docente Bibiana Paola Ríos Cortés Coordinadora línea de Investigación Diseño y Gestión para la comunicación. Facultad de comunicación de la Unipanamericana, por todo el apoyo que nos han brindado en la realización del proyecto. También queremos agradecer a Luz Helena Ballestas Rincón Doctora en Imagen Tecnología y Diseño y a Carlos Vargas historiador por brindarnos su tiempo y su dedicación para profundizar más en nuestro trabajo.

Declaración

Los autores certifican que el presente trabajo es de su autoría, para su elaboración se han respetado las normas de citación tipo APA, de fuentes textuales y de parafraseo de la misma forma que las citas de citas y se declara que ninguna copia textual supera las 400 palabras. Por tanto, no se ha incurrido en ninguna forma de plagio, ni por similitud ni por identidad. Los autores son responsables del contenido y de los juicios y opiniones emitidas.

Se autoriza a los interesados a consultar y reproducir parcialmente el contenido del trabajo de investigación titulado: Explicación de diseños de marcas basados en el diseño precolombino colombiano desde cuatro diseñadores y artistas en los últimos 50 años, siempre que se haga la respectiva cita bibliográfica que dé crédito al trabajo, sus autores y otros.

Investigadores (estudiantes y profesores): Nombre y Firma Digital

Angie J.		Sebastián Herrera
Angie Jiménez	Sandra Rojas	Sebastián Herrera

Carlos Mario Gómez Ruiz

Resumen

En este proyecto se realiza la explicación de marcas (denominación sugerida por Luz Helena Ballestas, experta en diseño precolombino) basadas en diseño precolombino colombiano, esto desde cuatro diseñadores y artistas (Dicken Castro, David Consuegra, Carlos Duque y Antonio Grass) que en los últimos 50 años han basado su trabajo en el uso de formas precolombinas, puesto que actualmente se ha visto la falta de interés por profundizar en la enseñanza y utilización del diseño precolombino colombiano en piezas visuales de este país.

Por ello se lleva a cabo una explicación de estas marcas según su estructura, basados en el libro: Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano de Luz Helena Ballestas, y por ello se realiza una entrevista a dos expertos en el tema, quienes dieron su opinión sobre la actualidad del diseño precolombino en Colombia.

Como conclusión se denota que las marcas tienen características precolombinas específicas, como sus formas, las instituciones a las cuales se inclinan, entre otras, las cuales se verán reflejadas, en una infografía interactiva, que tendrá como finalidad explicar los diseños de marcas precolombinas de los cuatro artistas y diseñadores anteriormente expuestos.

Palabras Claves

Culturas precolombinas colombianas, marca, diseño precolombino, infografía interactiva, Luz Helena Ballestas.

Abstract

In this project, it's perform the explication about brands (denomination suggested by Luz Helena Ballestas an expert in pre-Columbian design) based in pre-Columbian design this from four designers and artists (Dicken Castro, David Consuegra, Carlos Duque y Antonio Grass) in the lasts 50 years have based their work in using pre-Columbian forms, port this actually it viewed the lack of interest for deepen in the teaching and use of Colombian pre-Columbian design in visual parts in this country.

This is carried out an explication of those brands according with his makeup, this based in the book: : Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano by Luz Helena Ballestas, and so an interview is conducted to two experts in the subject, who gave their opinion on the current pre-Columbian design in Colombia.

As a conclusion was denoted that the brands had some specifics pre-Columbians characteristic, as your forms, Institutions to which is supported, among others, will be reflected,

in an Interactive infographic which will have the purpose explain the pre-Columbian brands design of the four artists and designers previously exposed.

Keywords

Colombian pre-Columbian cultures, brand, pre-Columbian design, interactive infographic and Luz Helena Ballestas.

Tabla de contenido

Agradecimientos	2
Declaración	3
Resumen.....	4
Abstract	5
Tabla de contenido	7
1. Planteamiento del problema.....	11
2. Introducción	14
3. Justificación	17
4. Objetivos	19
4.1 Objetivo general.....	19
4.2 Objetivos específicos	19
5. Marco Referencial.....	20
5.1 Marco de antecedentes:.....	21
5.2 Marco conceptual:.....	22
5.3 Definición de marca:.....	29
5.4 Definición y tipos de infografía:	31

5.5 Marco geográfico y demográfico:.....	32
5.5.1 Relieve:	32
5.6 Marco institucional:	34
5.6.1 Centro Colombiano del Derecho de Autor –CEDOLDA-.....	34
5.6.2 Ministerio de Cultura	34
5.6.3 Facultad de Artes – Universidad Nacional de Colombia.....	35
5.6.4 Facultad de Artes – ASAB Universidad Distrital de Colombia	35
5.6.5 Artesanías de Colombia	35
5.6.6 Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge (MUSA)	36
5.6.7 El Museo del Oro del Banco de la República	36
5.6.8 Museo Nacional de Colombia.....	37
5.6.9 Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH)	37
5.6.10 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).....	38
6. Diseño Metodológico.....	38
6.1 Tipo de investigación:.....	38
6.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	39
6.3 Técnicas de análisis de datos:	40

6.3.1 Población y muestra:.....	40
7. Resultados	42
7.1 Resultados de las entrevistas:.....	42
7.2 Resultados del análisis de las marcas:	50
7.1 Línea Gráfica:	50
6. Conclusiones	56
6.1 Conclusiones Explicación	56
6.2 Conclusiones entrevistas	57
7. Recomendaciones	59
10. Referente bibliográficos.....	61
11. Anexos	65

Índice de figuras

Figura 1 Tipología de la marca según Norberto Chávez	29
Figura 2 Ejemplo de infografía.	31
Figura 3 Mapa regiones de Colombia.....	33
Figura 4 portada infografía interactiva	51
Figura 5 infografía interactiva parte 1	52
Figura 6 infografía interactiva parte 2	53
Figura 7 infografía interactiva parte 3	54

Índice de tablas

Tabla 1 Culturas precolombinas colombianas	23
Tabla 2 Artistas y diseñadores colombianos.....	26
Tabla 3 Explicación de artistas y marcas	45

1. Planteamiento del problema

Actualmente en la sociedad colombiana con el paso del tiempo se ha visto una falta de identidad cultural, según (MM, 2006) “como conocedores del campo del diseño, reconocemos que esta problemática se inclina a varias ramas de este, haciendo que los diseñadores de esta generación realicen sus piezas visuales fundamentados en tendencias que se imponen en países extranjeros al nuestro” Pág. 52-60.

Expertos en el tema de diseño como Gabriel Llanos. Diseñador Industrial - Universidad Jorge Tadeo Lozano, Jaime Gutiérrez Lega diseñador Industrial y de Interiores (Los Ángeles – California) y Luis Alejandro Chitiva Vargas. Diseñador Industrial - Universidad Nacional de Colombia, trabajo de grado Laureado; coinciden en que la mayor parte de influencia en el área de diseño provenía de países extranjeros sin embargo aún se encuentra diseños basados en la influencia latinoamericana, pero afirman con seguridad que actualmente se tiende a “fusilar diseño de las revistas” Pág. 52

Así mismo Luz Helena Ballestas hace alusión que desde el campo del diseño gráfico esta tendencia no se ha abordado específicamente: (Ballestas, 2010)

“Sobre la época prehispánica de Colombia varios son los autores que han investigado desde la perspectiva arqueológica y han sido patrocinados por

entidades estatales o privadas, lo que hace abundante el material bibliográfico.

También se ha valorado la expresión artística de dicha época, por lo que entidades sin ánimo de lucro, como son los museos, han publicado algún material alusivo.

Sin embargo, desde la óptica del diseño gráfico no se ha abordado el estudio sistemático, salvo algunas aproximaciones aisladas”. (Pag.9)

Hoy en día, en diferentes instituciones de educación superior universidades como la Universidad de los Andes, Fundación Universitaria Los Libertadores, Universidad Piloto, Corporación Universitaria Unitec, Universidad Santo Tomás, incluyendo la Fundación Universitaria Panamericana, no poseen un pensum que incluya materias enfocadas a la enseñanza del diseño precolombino colombiano propiamente.

Como estudiantes de la Fundación universitaria Panamericana, se ha visto esta problemática reflejada en asignaturas en las que se insta a diseñar; pero antes de conseguir este resultado se deben ver referentes conceptuales para poder realizar una nueva pieza visual, lo que causa por lo general, buscar fuentes extranjeras como bases de las creaciones. Esto como consecuencia hace que se sigan expandiendo las tendencias foráneas más que las propias, haciéndonos usar esas; opacando las riquezas del diseño precolombino para la creación de nuevas piezas visuales. En la carrera de Diseño visual los primeros semestres se abordan temas relacionados con el diseño precolombino colombiano, pero de forma superficial; dando como resultado el poco conocimiento por parte de los estudiantes acerca de la gran variedad de

recursos de diseño que aportan las culturas precolombinas dentro de sus piezas y se tienden a cometer errores tales como confundir ciertas culturas con otras. Por esto se busca ¿De qué manera se puede explicar a estudiantes de diseño las formas del diseño precolombino en marcas de los últimos 50 años a partir de cuatro referentes puntuales?

2. Introducción

El proyecto abarca la temática del uso del diseño precolombino colombiano dentro del diseño de logotipos y logo símbolos en marcas colombianas. Esto teniendo en cuenta que actualmente se le da mayor relevancia a vanguardias que se han dado fuera de la cultura colombiana. Esto se puede ver por ejemplo en las mayorías de las universidades de Bogotá en las que se enseña la carrera de diseño ya sea gráfico o visual donde revisando el programa curricular de varias universidades, no hay una materia como tal que enseñe diseño precolombino (lo cual denota que no se está usando el diseño precolombino como referente principal en la actualidad) por esta razón el proyecto tiene como objetivo explicar las formas de diseño de marcas basados en Diseño Precolombino de cuatro artistas y diseñadores colombianos en los últimos 50 años los cuales son: David Consuegra, Dicken Castro, Antonio Grass y Carlos Duque. Para explicar estas formas se caracterizaran las principales culturas precolombinas y se describirán dentro del campo del diseño; esto se desarrolla a partir de una entrevista a dos expertos del tema de diseño precolombino colombiano, donde se profundiza acerca de cuál ha sido la importancia del diseño precolombino en el diseño actual y las culturas más reconocidas hoy en día.

En las entrevistas realizadas, los expertos recalcan que el diseño precolombino colombiano es una gran fuente de formas y conceptos para el diseño actual en Colombia, dando la posibilidad de re contextualizar estas formas y crear piezas no sólo con carácter cultural, sino que además tengan un atractivo único y más llamativo ; lamentablemente las nuevas

generaciones de diseñadores han dejado de lado estos elementos los cuales han sido utilizado mayormente por los diseñadores de la "vieja guardia" como David Consuegra y Dicken Castro (quienes son los diseñadores más reconocidos por el uso de formas precolombinas en sus diseños); a pesar de que está compuesto por elementos que están a la altura de vanguardias que se han dado en el exterior. Igualmente recalcan la importancia de rescatar el patrimonio cultural en el diseño.

Basándose en el documento de Luz Helena Ballestas (Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano) se realiza la clasificación de las formas manejadas en el diseño precolombino y sus características, se realiza la comparación de estas formas y se comprende cómo han sido utilizadas dentro del diseño de logotipos y logo símbolos, para dar a conocer el impacto que ha tenido en las diferentes marcas.

Como consecuencia del análisis realizado, se observó que el diseño de marcas se desarrollan en su gran mayoría en instituciones gubernamentales y culturales, destacando las culturas Quimbaya y Muisca. Estos diseños se realizaron mayormente entre los años 60 a los años 80. Lo que quiere decir que las nuevas generaciones de diseñadores han ido dejando de lado las formas precolombinas colombianas como referente de diseño y se han enfocado mayormente en vanguardias que han tenido su origen en culturas ajenas a la colombiana.

Como resultado visual del proyecto la información se visualiza a través de una infografía interactiva. Buscando que el proyecto trascienda y lo estudiantes que estudien carreras afines a la

comunicación visual tengan una síntesis de lo que se ha realizado referente al diseño precolombino colombiano a partir de los 4 diseñadores anteriormente mencionados.

3. Justificación

El diseño precolombino al ser un objeto de investigación extenso, el cual abarca gran cantidad de temas y conceptos, necesita ser desglosada para una mayor comprensión y manejo de sus elementos dentro del diseño, por esta razón será utilizado como documento guía. Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: Relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano de Luz Helena Ballestas Rincón ya que explica las principales características como la forma, la cultura y la institución, manejo de elementos y formas del diseño precolombino colombiano permitiendo comprender y utilizar estos en piezas artísticas y de diseño bajo esta línea gráfica.

Guiados por el documento anterior se busca explicar a partir de los siguientes 4 artistas y diseñadores: David Consuegra, Dicken Castro, Antonio Grass y Carlos Duque el diseño de logotipos y logo símbolos de marcas colombianas basados en diseño precolombino de los últimos 50 años. Se toman a estos autores porque han tenido en cuenta el diseño precolombino colombiano para gran parte de su trabajo de investigación y desarrollo de piezas; demostrando que los componentes del diseño precolombino colombiano pueden ser utilizados dentro del diseño actual, reconociendo la importancia de conservar y promover nuestra cultura dentro del diseño de forma implícita.

En este proyecto se tomarán las marcas de los últimos 50 años puesto que según Ballestas a partir de estos años comenzó el interés de las grandes empresas por tener una buena imagen

corporativa, en razón de la competencia que significó el desarrollo industrial y empresarial, y ya comienzan a aparecer algunas marcas con rasgos precolombinos. (Ballestas, S.f.)

Mientras la marca en tiempos precolombinos fue indicador de “identidad del individuo” y su función más importante fue mágico-religiosa, en la actualidad la marca con características precolombinas es portadora de “Identidad de lo nacional”. Ese sentir colombiano estuvo escondido debido a la colonización, pues la influencia europea determinó los nuevos parámetros culturales, tan notorios en la nobleza criolla, quien conformaba las elites gubernamentales, militares y clericales. (Ballestas, 2010). Basados en lo anterior la marca es importante porque identifica a un individuo, que es lo que busca este proyecto.

Este proyecto principalmente será dado a conocer a estudiantes que se relacionen con los campos de arte y diseño puesto que es importante conservar dentro del diseño y el arte referentes propios de nuestra cultura; por el valor cultural que este aporta. Dando a conocer a estos estudiantes una manera distinta y simple de reconocer las formas básicas del diseño precolombino colombiano a partir de marcas para su fácil interpretación y aplicación. Todo esto para impulsar a futuro la tradición y el diseño colombiano como un fuerte competidor ante otras vanguardias que se dieron fuera de nuestra cultura y tomamos como nuestros ejemplos, dejando atrás todo lo que el diseño precolombino puede aportar.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Explicar los componentes de marcas basadas en diseño precolombino colombiano desde cuatro diseñadores y artistas en los últimos 50 años.

4.2 Objetivos específicos

1. Comprender las formas esquemáticas del diseño precolombino, a partir del texto de Luz Helena Ballestas.
2. Reconocer las formas más usadas en las marcas de los cuatro artistas y diseñadores colombianos de los últimos 50 años indagando su procedencia cultural.
3. Describir las culturas precolombinas dentro del campo del diseño actual a través de la entrevista a un experto.
4. Comprender los recursos de diseño precolombino en las marcas y la forma en la que se hizo aplicación en las piezas seleccionadas.
5. Diseñar una pieza visual la cual sea de fácil manejo para la comunidad de diseñadores y artistas.

5. Marco Referencial.

Se han tomado diversos referentes en su mayoría artistas y diseñadores (fuentes secundarias) colombianos que ya han investigado sobre el tema de diseño precolombino y han profundizado a cerca las formas usadas, sus aplicaciones y parte de la historia del diseño precolombino colombiano.

- Luz Helena Ballestas Rincón: Formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia. El documento de Luz Helena Ballestas hace una recopilación del diseño precolombino, sus características, conceptos y técnicas usadas en su representación del diario vivir, busca fin de identificar las formas esquemáticas precolombinas que son usadas en la cultura actual colombiana.
- Luz Helena Ballestas Rincón: Influencia del diseño precolombino en marcas colombianas. En este libro Luz Helena busca como primera medida averiguar si actualmente queda rastro de diseño precolombino en marcas colombianas y observar si los diseñadores actualmente están dando a conocer el diseño precolombino como parte de su identidad cultural.
- Antonio Grass: Investigaciones sobre el diseño prehispánico colombiano: cuatro libros: el círculo, la marca mágica, animales mitológicos, los rostros del pasado. En

este libro Grass reúne y piezas de diseño de la época precolombina y muestra a través de ellas como es el mundo hispánico colombiano.

- David Consuegra: De marcas y símbolos (1963). Este libro habla sobre su teoría sobre marcas y símbolos.
- David Consuegra: ABC del diseño de marcas (1988). Es la reunión de marcas del mundo incluyendo marcas colombianas.
- Blanca Nive: Guía para diseñar una marca (2010) en el cual explica cómo desarrollar una marca y su concepto.
- Se utilizarán portales web y bases de datos que incluirán una temática precolombina.

5.1 Marco de antecedentes:

Se tiene en cuenta en este proyecto trabajos que ya se han realizado con respecto al tema de diseño precolombino colombiano que ayudan a la observación de informes recientes a cerca de esta temática, procesos realizados y aportes al uso y manejo de esta misma.

- En la Universidad Nacional recientemente se ha implementado un diplomado llamado: Diplomado diseño precolombino y su didáctica en las artes en el cual se busca contextualizar al aprendiz a cerca de las culturas precolombinas, identidad cultural, apropiación de los elementos precolombinos, por medio de métodos de diseño que ayudarán al aprendiz a ponerlos en práctica en sus proyectos personales o en otros ámbitos, teniendo en cuenta a personal especializado en el tema. Teniendo como producto final la realización de un proyecto personal o comunitario, además de

hacer de este diplomado una herramienta educativa sistemática sobre diseño precolombino (Universidad Nacional, s.f.)

- En la Universidad Autónoma de Occidente se hizo un trabajo de grado enfatizado a grafemas de la cultura precolombina: Calima, en el cual como objetivo general buscaban realizar una fuente tipográfica basados en esta cultura de manera que al tener un estilo propio se pueda utilizar para productos gráficos. Como resultado se obtuvo la creación de una fuente tipográfica que se vio aplicada en la marca calima artesanías y en diferentes productos. (Universidad Nacional, s.f.)
- En artesanías de Colombia además de tener programas enfatizados en diversas artesanías, ellos cuentan con referentes de la cultura precolombina colombiana basándose en la biodiversidad de esta naturaleza para construir las artesanías que ellos mismos realizan. (Artesanias de Colombia, s.f.)

5.2 Marco conceptual:

Se llaman culturas precolombinas a las que existieron antes de la llegada de Cristóbal Colón al continente americano (actualmente Suramérica, América Central y América del Norte), el 12 de octubre de 1492. En el estudio realizado por (Ballestas, 2010) define el diseño precolombino como a los grafismos propios de las culturas precolombinas que aparecen en los vestigios conservados en museos y colecciones.

En el proyecto se tendrán en cuenta las culturas más representativas precolombinas que se desarrollaron en Colombia. Las cuales se explican en el siguiente cuadro:

Tabla 1 Culturas precolombinas colombianas



	Calima	Muisca	Quimbaya	San Agustín	Tayrona	Tolima	Tumaco	Zenues
Época	1600 A.C.	400 d.C 1800 D.C.	1500 D.C.	a partir del año 1000 a.C. - 1500 D.C	desde el año 200 D.C	900-1500 d.C.	700 a.C hasta el 1500 D.C.	200 a.C a 1600 dC,
Ubicación	Zona central departam ento del Valle del Cauca	Zona central de Colombia en el altiplano cundiboyacense	Zona del eje cafetero	Zona sur del departament o del Huila	Zona de la sierra nevada de santa marta	Zona del valle del rio Magdalena	Ubicados en la Llanura del pacifico	comprendía desde el valle del río Sinú hasta el bajo río Cauca
	Zoomorfas y antropom orfas,	Figuras antropomorfas, zoomorfas, algunos diseños geométricos, espirales,	Figuras antropomorfas, que expresan diversas acciones	Figuras ornitomorfas, diseño de círculos y triángulos	Figuras zoomorfas, puntos, rayas, muescas e	Zoomorfas y antropomorfas, representaciones geométricas a base de líneas	Figuras antropo-zoomorfas, pintura positiva y profusos ornamentos y	Zoomorfas y antropomorfas, la figura femenina, sus elementos decorativos preferidos eran el rombo y la cruz,



Formas		iconografía recargada	humanas y cerámicas zoomorfas, que representan animales y dioses.	en negro sobre fondo rojo, figuras antropomorfas y antropozoomorfos	impresiones angulares, figuras antropomorfas, figuras fantásticas y círculos, triángulos, animales esquemáticos y serpientes de dos cabezas	rectas, y dibujos negativos máscaras antropozoomorfas	abundancia de detalles	representaciones realistas de mujeres y hombres
Materiales	Cerámica, pelo humano,	Piedra caña y barro, carbón mineral, textiles	Cerámica, oro y cobre	Escultura lítica, cerámica	Piedra, aleación de oro con cobre, cerámica y textiles	Oro, cerámica, piedra, arcilla.	Cerámica.	Oro

Técnicas	Orfebrería, a, martillado , repujado, tintura policroma y fundido	Arte rupestre, orfebrería, alfarería, martillado, fabricación de textiles	Cerámica y orfebrería	Piedra, cerámica	Orfebrería, tallado en piedra, desarrollo textil	Alfarería, sistema de moldes	Alfarería, modelado,	Orfebrería, martillado, repujado, alfarería, filigrana fundida
Colores	Ocre, naranja, rojo y negro.	Marrón varios tonos de verde, distintos tonos de azul con amarillo, El rojo también se encuentra, pero es muy poco.	Colores rojizos y negro	Negro, amarillo y rojo	color negro, rojizo o habano	rojo, café, amarillo, negro, tonalidades ocres y sepia	Colores rojizos, amarillos, verdes, blancos y negros.	
Piezas con formas representativas								

Fuente: (Ballestas, 2010) (COLARTE, 2004)

(Ballestas, 2010) Menciona que: Dado que algunas formas precolombinas, entre éstas las geométricas, han sido utilizadas por los diseñadores colombianos, en diseños tales como el de marcas. Para la realización del proyecto se tomarán en cuenta los siguientes cuatro artistas y diseñadores quienes han tenido en cuenta las formas del diseño precolombino colombiano para el desarrollo de sus piezas y quienes serán utilizados como referentes de diseño de marcas precolombinas colombianas.

Nombre	Fecha y lugar de Nacimiento	Estudios	Ejemplos de diseño de logos
David Consuegra	1939 Bucaramanga 2004 México	Pregrado en Bellas Artes (BFA), Boston University, Massachusetts, EUA, 1961. Maestría en Bellas Artes (MFA), Yale University, New Haven, Connecticut, EUA, 1963.	Instituto Nacional de Radio y Televisión (Inravisión), 1964 El referente precolombino se encuentra en los rostros de las piezas orfebres Muiscas (Ballestas 2010) 
Dicken Castro (Ricardo castro)	1922 Medellín 2016 Bogotá	Pregrado arquitectura Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá 1940 Postgrado en arquitectura en la Universidad de Oregón-Eugene, EUA 1950 Curso de Planificación Urbana. Bouwcentrum, Rotterdam, Holanda. 1958	Museo Arqueológico La Merced 1980 El diseño toma la estructura básica del Sol de los Pastos. Sin embargo, el diseño no corresponde al lugar donde está localizado el museo, la capital del departamento del Valle, donde tuvo asiento la cultura calima. Es curioso que el diseñador Dicken Castro no hubiese tomado alguno de los tantos elementos de esa cultura, pero teniendo en cuenta que la colección del museo posee piezas de diferentes culturas, Castro lo debió tomar sólo como referencia general del diseño precolombino. (Ballestas 2010) 

Antonio Grass	1937 Oiba, Santander	Academia de Bellas Artes de Santander 1957 Historia del Arte Universidad de Los Andes 1964 Proceso y Enseñanza de las Bellas Artes EUA 1967 Arte Precolombino y Arte Barroco Ecuador 1970	Teatro Nacional (rediseño) 2001 Pintura en recipiente calima. Adecuación de Antonio Grass. (Ballestas 2010) 
Carlos Duque	1946 Palmira	Escuela de Bellas Artes de Cali 1968 fotografía en el Art Center College of Design en Los Ángeles, California 1971	Teatro Nacional (rediseño) 2001 El diseño de esta marca conserva los rasgos fundamentales del sello Tumaco. Ha sido recontextualizado sin variar su forma. Además, el rediseño reciente respeta la estructura inicial. (Ballestas 2010) 

Fuentes: (Tiempo, 1991)

5.3 Definición de marca:

Los elementos a explicar por el proyecto son marcas colombianas que han sido diseñadas por los artistas y diseñadores anteriormente expuestos. Para explicar el concepto de marca se han tomado los siguientes referentes:

Una marca según lo define Joan Costa en su blog es: “La marca es un nombre comercial, por el cual una empresa comercializa, personaliza u ampara sus productos o servicios.” (Costa, 1999)

Por marca comercial se entiende todo signo utilizado para distinguir en el mercado, productos, servicios, establecimientos industriales y comerciales. La principal característica de una marca es que ésta debe tener carácter de distintivo, esto es debe ser capaz de distinguirse de otras que existan en el mercado, a fin de que el consumidor diferencie un producto y/o servicio de otro de la misma especie o idénticos que existan en el mercado (Inapi, s.f.)

La marca, esa señal que indica la presencia de un sujeto, no es una novedad de la sociedad de mercado; sus orígenes se pierden en la memoria pues se remontan a la primera necesidad humana de hacer reconocible la propiedad o procedencia de un bien o un mensaje cualquiera. (Chaves, s.f.)

Según Norberto Chávez la marca se divide en tipos los cuales se verán reflejados en la siguiente imagen:

Figura 1 Tipología de la marca según Norberto Chávez



Fuente: (Chaves, norbertochaves, s.f.)

Un logotipo es según, La Real Academia española lo define como: “ (del griego palabra y tipo). Distintivo formado por letras o abreviaturas, peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto” Así mismo (Calderón, 2010) afirma que: el logotipo es la versión visual de la denominación que se le otorga a la marca y la cual refuerza la individualidad del nombre por medio de la elección, transformación y/o diseño de un tipo de letra. La palabra funciona entonces como imagen. (Pág.65).

Según (Calderón, 2010) un logo símbolo o imago tipo es: El logotipo acompañado de un símbolo, pues al nombre y su forma gráfica -logotipo suele sumarse con frecuencia un signo no verbal que posee la función de mejorar las condiciones de identificación. Se trata de imágenes estables y muy pregnantes que permiten una identificación que no requiera la lectura en el sentido estrictamente verbal del término. (Pág. 66)

Según la real academia española un símbolo es “representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con ésta por una convención

socialmente aceptada’’ (Calderón, 2010) agrega: El símbolo es una imagen que representa la esencia de la marca, unas características a resaltar, una idea a evocadora, a la vez que permanece en la memoria. (Pág. 66)

5.4 Definición y tipos de infografía:

La forma de visualizar estas marcas anteriormente definidas será mediante una infografía por lo tanto una infografía tiene como objetivo presentar la información en forma sintética, cosa que la imagen facilita enormemente, es evidente que ciertos elementos informativos no son gráficas y que el lenguaje verbal resulta imprescindible para asegurar una correcta interpretación. ¿Qué expresen lenguaje icónico y qué en lenguaje verbal? (Colle, 2004)

Existen diferentes tipos de infografías, sin embargo, el tipo a utilizar es la infografía interactiva que se define como: la relación entre el usuario y la información se vuelve más estrecha permitiendo que exista una interacción entre el emisor (infografía) y el receptor (usuario) para poder obtener y decodificar el mensaje. (García, 2012)

Figura 2 Ejemplo de infografía.



Fuente: (periodismo, 2011)

5.5 Marco geográfico y demográfico:

Según el Agustín Codazzi Colombia se localiza al noroeste del continente de América del Sur. Al norte limita con la República de Panamá y el mar Caribe, por el Oriente con las Repúblicas de Venezuela y Brasil, por el sur con las Repúblicas de Perú y Ecuador, y por el occidente con el océano Pacífico.

El país está dividido en 32 departamentos y un distrito capital (Bogotá), además de contar con seis grandes regiones: Andina, Caribe, Pacífica, Orinoquía, Amazonía e Insular.

5.5.1 Relieve:

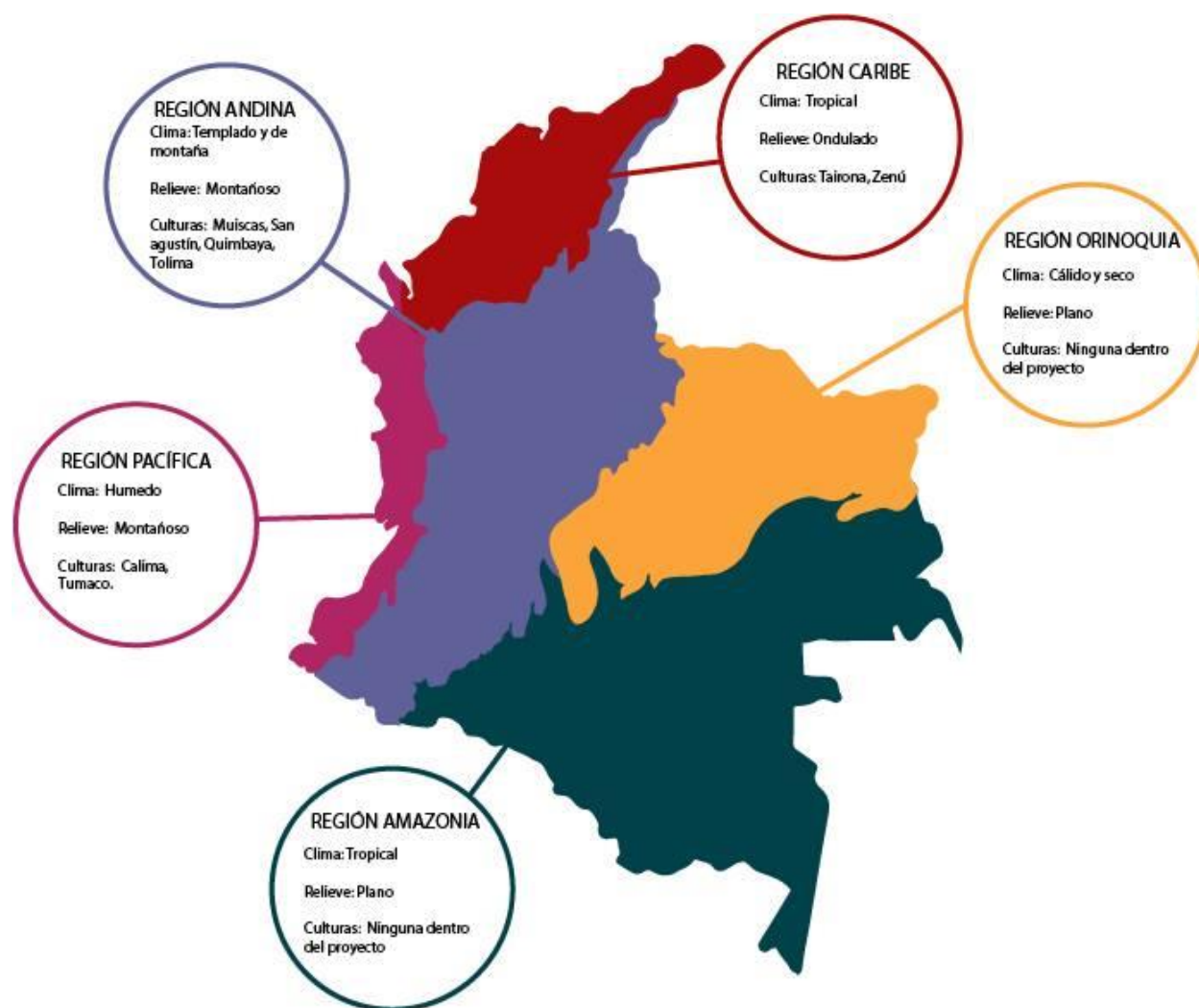
El elemento topográfico más característico de Colombia es la Cordillera de los Andes, situada en la parte central y occidental del país, se extiende de norte a sur a través de casi toda su longitud están conformados por tres cadenas montañosas principales, paralelas entre sí: la Cordillera Oriental, la Cordillera Central y la Cordillera Occidental. Sobre la Costa Caribe se encuentra la Sierra Nevada de Santa Marta una masa montañosa aislada, donde el punto más alto alcanza los 5.800 m. (Suarez, 2008)

La publicación del sitio web Colombia.com muestra las principales características en cuanto regiones (Caribe, Pacífica, Andina, Orinoquía, Amazonía e insular) relieve y clima que posee el país Colombia.

Se hará una breve descripción por región y la cultura que habitaba allí. Las siguientes son las regiones que dividen el país colombiano en los cuales las culturas precolombinas

colombianas tuvieron su auge, principalmente situados a orillas de ríos o mares para su supervivencia.

Figura 3 Mapa regiones de Colombia



Fuente: (colombia.com, s.f.)

5.6 Marco institucional:

Las siguientes son instituciones que se relacionan con este proyecto los cuales serán explicados a continuación, su principal aporte y aplicaciones:

5.6.1 Centro Colombiano del Derecho de Autor –CEDOLDA-

El Centro Colombiano del Derecho de Autor **-CECOLDA-**, es una asociación sin ánimo de lucro, constituida en el año de 1990, dedicada a promover desde entonces el estudio y la investigación tendientes a lograr un mejor conocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos, así como su efectiva protección a través de una coordinada labor con especialistas y entidades públicas y privadas relacionadas con el tema. (Cecolda, s.f.) Esta institución aporta a la protección y originalidad de este proyecto como una obra netamente de nuestra autoría con un respaldo de autores sobresalientes en el campo del diseño precolombino.

5.6.2 Ministerio de Cultura

Es la entidad rectora del sector cultural colombiano y tiene como objetivo formular, coordinar, ejecutar y vigilar la política del estado en materia cultural. Es una organización que actúa de buena fe, con integridad ética y observa normas vigentes en beneficio de la comunidad y sus propios funcionarios. El Ministerio de Cultura propenderá por una Colombia creativa y responsable de su memoria, donde todos los ciudadanos sean capaces de interactuar y cooperar con oportunidades de creación, disfrute de las expresiones culturales, en condiciones de equidad y respeto por la diversidad. (MinCultura, s.f.) La cual aporta a este proyecto la posibilidad generar

una actividad cultural creativa y la opción de relacionarse e interactuar con culturas y sus expresiones.

5.6.3 Facultad de Artes – Universidad Nacional de Colombia

La facultad de artes está compuesto por varios programas entre ellos el programa de diseño gráfico que oferta un diplomado en diseño precolombino dirigido por Luz Helena Ballestas que propicia la implementación del conocimiento de las culturas precolombinas entre los estudiantes de educación media o universitaria a través de los docentes del área de Educación Artística. (Universidad Nacional, s.f.) el cual incentiva el aprendizaje de culturas, cosa que no se ha hecho en otras universidades atacando la problemática de este proyecto.

5.6.4 Facultad de Artes – ASAB Universidad Distrital de Colombia

Entablar espacios de diálogo entre el arte y el diseño brinda la posibilidad de desarrollar propuestas plásticas que configuran propuestas visuales mediando entre el diseño aplicado y la estética del arte precolombino.... el diplomado propende por articular relaciones compositivas, de color, de forma y de estructura a través de las artes plásticas y visuales y las constantes estéticas del arte precolombino, sus culturas y su amplio conocimiento de la naturaleza como idea fundamental evocadora de sus composiciones, logrando así conceptualizar y construir imágenes, permitiéndonos ampliar la noción de arte en el diseño aplicado. (Asab, s.f.) Esta institución también nos sirve para tener un antecedente de lo que se ha hecho y lo que actualmente se ha trabajado.

5.6.5 Artesanías de Colombia

El propósito de las artesanías de Colombia busca liderar y contribuir al mejoramiento integral de la actividad artesanal mediante el rescate y la preservación de los oficios y la

tradición, promoviendo la competitividad apoyando la investigación, el desarrollo de productos, la transferencia de metodologías, el mercadeo y la comercialización; todo en un contexto de descentralización y desarrollo de capacidades locales y regionales, de manera que asegure la sostenibilidad de la actividad artesanal y el bienestar de los artesanos. (Artesanías de Colombia, s.f.) Aportando a nuestro proyecto un antecedente de lo que se ha hecho en materia precolombina y en desarrollo actual de piezas por medio de cursos de elaboración de estas que se constituyen bajo el parámetro precolombino y cultural colombiano.

Estas instituciones aportan a este proyecto puesto que preserva las colecciones y los hallazgos que se tienen de culturas precolombinas, haciendo visitas guiadas e informando a las personas sobre este tipo de programas.

5.6.6 Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge (MUSA)

El MUSA alberga la colección más grande y diversa de piezas cerámicas precolombinas en Colombia, las cuales se encuentran exhibidas en sus sedes de Bogotá y Cali. Por el tamaño de la colección, así como por su vasto rango cultural, geográfico y cronológico, el museo es considerado uno de los más importantes custodios de la cultura material prehispánica del país. También es un espacio vital que invita al estudio, admiración y cuidado del patrimonio cultural de los colombianos. (Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge, s.f.)

5.6.7 El Museo del Oro del Banco de la República

En 1968 se inauguró un edificio diseñado para la exhibición del Museo del Oro donde trabajaría una planta de arqueólogos, arquitectos, restauradores y educadores. La misión del museo es “Incrementar, preservar, investigar, catalogar y dar a conocer sus colecciones arqueológicas de

orfebrería, cerámica, lítico y otros materiales, como un patrimonio cultural de las generaciones actuales y futuras de colombianos, con el fin de contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los colombianos a través del disfrute, el aprendizaje y la inspiración” (Banco de la República, s.f.)

5.6.8 Museo Nacional de Colombia

En el Museo Nacional de Colombia existen cuatro tipos de colección que se agrupan de acuerdo con el sentido que adquieren los objetos dentro de la Institución: Arqueología, Arte, Historia y Etnografía. Las colecciones de arqueología prehispánica y de etnografía indígena y afrocolombiana del siglo XX son conservadas, investigadas y divulgadas por el Departamento de Curaduría de Arqueología y Etnografía, a cargo de la División de Patrimonio del Instituto Colombiano de Antropología e Historia -Icanh-. (Museo Nacional de Colombia, s.f.)

5.6.9 Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH)

El Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH es una entidad del Estado colombiano fundada en 1938 para garantizar la investigación, la producción y la difusión del patrimonio antropológico, arqueológico, histórico y etnográfico del país. (Semana.com, 2017)

5.6.10 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)

La UNESCO ... trata de proteger y conservar el patrimonio cultural y natural de nuestro planeta como los yacimientos arqueológicos, el patrimonio subacuático, los fondos de los museos, el patrimonio inmaterial –las tradiciones orales, por ejemplo– y otras formas de patrimonio. También fomentan la creatividad, la innovación y el afloramiento de sectores culturales dinámicos. (UNESCO, s.f.)

6. Diseño Metodológico

6.1 Tipo de investigación:

Basados en el libro (Barrera, 2010). El tipo de investigación se relacionó con el objetivo general; el cual es el siguiente: Explicar las formas de diseño de logotipos basados en Diseño

Precolombino de cuatro artistas y diseñadores colombianos en los últimos 50 años. Según lo anterior el tipo de investigación se puede definir como explicativa encontrándose dentro del nivel comprensivo que abarca a los objetivos *explicar, predecir y proponer*.

6.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

(Barrera, 2008) Explica que las técnicas son: modos más específicos de hacer algo. Por ejemplo, algunas técnicas de recolección de datos son la entrevista y la observación. Pero también hay técnicas de muestreo (como el muestreo por azar simple o el muestreo estratificado), y hay técnicas de análisis de datos (como el análisis de varianza o la correlación, en el caso de la estadística. Por lo tanto, la técnica a utilizar es la de recolección de datos que será a través de una entrevista a tres expertos y el uso de fuentes secundarias como portales web y libros de referencia. Según Hurtado, existen dos técnicas de análisis de datos, la cualitativa y la cuantitativa, la primera Hurtado nos referencia a (Corbin y Strauss, 2002): "Con el término "investigación cualitativa", entendemos cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación" pág. 19-20, Y el análisis de datos cuantitativo se define según hurtado como: "En otras palabras, cuando las técnicas de análisis se basan en datos numéricos y pertenecen al campo de la estadística se les denominan "técnicas cuantitativas".

Basados en esto, la técnica de análisis de datos a utilizar es cualitativa pues no busca como tales cifras, sino datos e información que ayude a fortalecer y profundizar más en el aspecto precolombino.

6.2.1 Entrevista

Se utilizará una entrevista de tipo menos estandarizada. Esta entrevista consta de un cabezote de presentación, 9 preguntas abiertas en las que se profundizan la importancia y uso de las formas precolombinas en el diseño actual diseñado especialmente para dos expertos en el tema. La entrevista se define según (GARZON, 1999) como:

Son aquellas empleadas para estudios más intensivos de las percepciones, actitudes o motivaciones de los sujetos. Este tipo de entrevista es más flexible, por lo que exige una mayor preparación por parte del entrevistador. Las entrevistas estandarizadas se usan, en ciertas ocasiones, para estudios que prueban hipótesis. La entrevista centrada o focalizada, en la cual el entrevistador enfoca su atención sobre una experiencia o evento dado y sobre sus efectos. Este tipo de entrevista a veces recibe el nombre de entrevista convergente y también el de entrevista profunda. Pág. 71-72.

Según lo anterior, para analizar los datos recolectados se usarán las notas de campo y las respuestas de las respectivas entrevistas.

6.3 Técnicas de análisis de datos:

6.3.1 Población y muestra:

En este documento, la población serán las culturas precolombinas colombianas y la muestra a realizar será dirigida a 4 diseñadores colombianos que son conocedores de estas culturas; para esto se van a tomar libros, textos y documentos que hacen referencia a trabajos de los artistas y diseñadores colombianos (Dicken Castro, David Consuegra, Antonio Grass y Carlos Duque y a nivel precolombino tomaremos como referencia el libro de Luz Helena Ballestas) que hablan de las formas usadas en diseño a partir de las culturas precolombinas colombianas.

7. Resultados

Estos son los resultados de las entrevistas realizadas y de las fuentes secundarias más relevantes dentro de este proyecto las cuales serán definidas a continuación:

7.1 Resultados de las entrevistas:

El resultado de la entrevista con el historiador Carlos Vargas (historiador del Museo del Oro, Banco de la República - Colombia, Tangram Consultores educativos, Fundación Amigos de las Colecciones del Banco de la República, estudió en la Universidad de Los Andes) demuestra que las culturas no se denominan como culturas precolombinas, sino que actualmente se les denomina como regiones arqueológicas, estas son extensiones de tierra las cuales se les da el nombre de una de las culturas que habitaron ese territorio. Él denomina como las más conocidas: la cultura Quimbaya, quienes produjeron un objeto muy popular que son los poporos, a los muisca, por la balsa muisca, que es un objeto muy reconocido y la cultura Nariño por sus diseños geométricos muy usados en instituciones gubernamentales y empresas privadas. Menciona que el diseño precolombino colombiano se utiliza más que todo en instituciones gubernamentales con un sentido de apropiación, menciona a la vez marcas comerciales tales como: Club Colombia, quien usa estos elementos con fines comerciales. Dentro de las formas más importantes habla de los diseños geométricos que forman patrones, figuras que no son

necesariamente precolombinas, pero sí tuvieron su origen en este, los otros son animales esquemáticos que son siluetas de animales donde no se puede distinguir de que especie se trata, pero si se sabe si se trata de un ave, un felino, o un lagarto. Él opina que el uso de las figuras precolombinas en la actualidad contienen una riqueza estética enorme en términos de diseño es válido tanto como utilizar vanguardias exteriores ya que se está a la altura de estas, él habla que se usan con frecuencia pero no se tiene en cuenta que estas formas tienen origen precolombino, él menciona que es trascendental porque es un tema perpetuo, un diseñador de hoy debe eventualmente toparse con los diseños geométricos, lo que implica en el caso de Colombia estudiar el diseño precolombino colombiano y los pueblos. “Sólo con estudiar geometría uno puede toparse con el diseño de las vasijas muiscas, con diseños de los Nariño”. Realmente es un tema que no se deba olvidar y es un tema que tiene un potencial enorme para el diseño y como reflexión final él dice que existiendo sociedades de hace 3000 años en Colombia, no es tan imprescindible buscar referencias en otras culturas, las cuales son interesantes, pero mirando el diseño propio permite empoderarse mucho acerca del origen, del ambiente, el diseño precolombino permite aferrarse al origen del diseño en Colombia.











Según Luz Helena Ballestas (Licenciada en Diseño Gráfico y Pedagogía del Arte, docente Universidad Nacional Escuela de Diseño Gráfico 1978, doctora en Imagen Tecnología y Diseño Universidad Complutense de Madrid 2009, Estancia Posdoctoral Universidad Autónoma de México 2013) las culturas importantes para ella son la muisca, la Tolima, Quimbaya y Tayrona

todo depende de la tendencia y el nombre con el que se las llame puesto que también se clasifican como regiones arqueológicas, Ballestas menciona que actualmente las áreas donde se ve más el diseño precolombino colombiano son: en el área docente, en pocas marcas como la de señal Colombia, avisos, publicidad y artesanías. Ella comentaba que estas culturas son importantes ya que son las que se ven más comúnmente en joyería, textos, y otros objetos; ella menciona según su concepto que el diseño precolombino no se usa mucho en la actualidad, solo en pocas cosas; también mencionó que las formas más importantes son: el poporo, la estrella de 8 puntas, cacicas, cantaros, personajes con miembros a escala puesto que son las más reconocidas aunque ella misma reconoce que cada cultura tiene sus respectivas características y habría que hacer una investigación más profunda a cerca de ellas ya que se tienden a mezclar por influencias de otras culturas. Ella aconseja que estas formas precolombinas deberían usarse más en el campo del diseño ya que estas son la base de nuestra cultura adicional a esto ella comenta que la frecuencia de uso de estas formas no es tan común puesto que la causa sería la falta de conocimiento y falta de identidad. Para ella es importante pero en la actualidad no muchos valoran ni conocen este tema por ello no se vuelve importante para la sociedad de hoy en día “se conoce de todo ahora, pero no lo nuestro”, ella dice que es trascendental seguir re-diseñando el arte precolombino porque se puede explotar bastante y nos define como diferentes, ella referencia que los diseñadores más conocidos son los que referencia en su libro del 2010 como: David consuegra, Marta Granados, Dicken Castro, Antonio Grass entre otros y por último dice que es importante que nuevas generaciones conozcan del tema porque es una “cantera” donde se


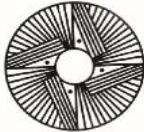



puede sacar mucha información y porque es un tema único del cual deberíamos sentirnos orgullosos.



A continuación, se explican las formas utilizadas en las marcas de 4 artistas y diseñadores ya mencionados en este proyecto, esta explicación se define a partir de la abstracción de algunos aspectos principales estudiados en el libro guía. Los cuales se dividirán de manera abreviada a como lo desarrolla Luz Helena Ballestas en su libro, resumiéndolo a las siguientes categorías:

Tabla 3 Explicación de artistas y marcas

Diseñador o artista	Nombre de la marca y año	Marca	Explicación	Cultura a la que pertenece	Formas	Instituciones
Dicken Castro	petroquímica colombiana 1976		La estructura coincide con las tres letras del nombre: "P, Q y C". Evoca la cadena química del petróleo y el proceso de sus derivados. Es importante que a pesar de no tener correspondencias entre forma y estructura, el diseñador propone una lectura que es aceptada por el cliente. Por otro lado, siendo una marca esquemática, se le ha agregado significado, al tomar la estructura de un rodillo precolombino, asociando parte del nombre "Colombiana" con lo precolombino.	Quimbaya	Sus formas más usadas fueron varias figuras geométricas, antropomorfas. Sobresaliendo la cultura calima	La mayoría de las instituciones mas usadas por Dicken Castro como se puede observar son de tipo gubernamental
	Museo de Artes y Tradiciones Populares 1982		Sello que involucra la espiral, que en la cosmogonía indígena es símbolo de vida, de desarrollo. Esta forma se encuentra también en otro sello Tumaco con la diferencia que la espiral no se abre hacia los dedos, y existe un sello mexicano de Tuxtla, con las mismas características.	Tumaco		
	pro pacifico (propuesta) 1992		Programa ambiental. Es el motivo de una mola (textil) que describe la relación flora-fauna, representando el campo de acción de este programa institucional	No se reconoce la cultura		
	Club Los Lagartos 1971		El lagarto es un animal vinculado con la tierra. Se encuentra representado en la cerámica y la orfebrería, igualmente en el arte rupestre. En Colombia, este nombre tiene carácter peyorativo pues un "lagarto" es un sujeto gris, aburrido, insolente que va a las reuniones sociales sin ser invitado y está convencido de que es muy importante.	Calima		
	Vecol 1968		veco/ veterinaria colombiana. Los medicamentos veterinarios son distribuidos en zonas de alto grado de alfabetismo. Este es un pictograma elemental que transmite confianza en los productos de la firma.	No se reconoce la cultura		
	Casa de la madre y del niño 1992		Es un programa de adopción que es la representación figurativa de una mujer y un niño, convergen en una forma circular aludiendo al vínculo que se crea en la nueva relación.	Se alude a pictogramas rupestres		
	Pan 1980		Programa de ayuda a la niñez. El pictograma enfatiza la protección incondicional que debe ofrecer este tipo de programas sociales. Una acción alegre y positiva.	Se alude a pictogramas rupestres		
	Museo Arqueológico La Merced de Cali 1980		El diseño toma la estructura básica del Sol de los Pastos. Sin embargo, el diseño no corresponde al lugar donde está localizado el museo, la capital del departamento del Valle, donde tuvo asiento la cultura calima.	Calima		
	Colsubsidio 1967		Creado por el señor Dicken Castro famoso arquitecto y diseñador gráfico tubo la invención de la creación del logotipo para la primera y más grande caja de compensaciones del país. Colsubsidio y su antiguo logo significaban según Diken los tres horizontes o caminos para retribuirle al pueblo al menos algo de lo que se les a quitado o negado.	No se reconoce la cultura		
	Museo del oro (antiguo) 1968		silueteó fielmente un pectoral Tolima y limitó la intervención gráfica al resaltar los espacios negativos.	Tolima		

escuela de economía para graduados 1968		Se hace alusión a la apariencia de una pieza de orfebrería indígena, pero no a una cultura como tal	Alusión a las culturas precolombinas		
Marianda, 1968		Empresa que realizaba manufacturas en lana natural Se asocia la forma de la letra M con las ancas de una rana muisca. La rana era asociada a la época de lluvias, se consideraba alimento para el sol. Por esto es sagrada.	Muisca		
ediciones testimonio 1967		Sello editorial del fallecido diseñador David Consuegra Basado en los diseños y técnicas de calado de la cultura Tolima Consuegra diseña la marca para ediciones testimonio. “Mientras en las entrantes se lee la letra e y en los salientes la letra t, es interesante observar que colocada horizontalmente la marca mantiene, en sentido contrario, las dos iniciales» (1976: 58). Al voltearla, cierto es, la e que veíamos en blanco cambia de proporciones y se lee ahora en negro. La t, antes negra, se lee en blanco. He aquí una aplicación contemporánea de la versatilidad con que el diseñador emplea un símbolo de una antigüedad que remonta a los indígenas Tolima”	Tolima		
inravisión 1964		“La máscara evoca los tunjos de oro de los muiscas. Los tunjos son figurillas antropomorfas triangulares de extremos inferiores bastante agudos, ya que se trata de objetos votivos que en ciertos casos debían ser introducidos verticalmente en la tierra, dejando a la vista la parte ornamental — hacían parte de ofrendas que se ejecutaban en los lugares considerados propicios para pedir y obtener favores de los dioses tutelares—. Lo cierto es que la forma triangular del tunjo dio la pauta a la hora de definir el contorno de la máscara de Inravisión, si bien cambió la proporción entre los lados”	Muisca	Sus formas más usadas fueron varias figuras geométricas, curvas, espirales, figuras antropomorfas y zoomorfas. Sobresaliendo la cultura muisca	La mayoría de las instituciones mas usadas por David Consuegra como se puede observar son de gubernamental.
artesanías de colombia 1968		No se asocia a una cultura, pero el diseñador utiliza las formas de las grecas en espiral para entrelazar las letras con la cultura precolombina ya que estas suelen encontrarse en las cerámicas de las culturas precolombinas.	Es una generalización		
corporacion nacional de turismo 1991		Tanto en el diseño precolombino como el indígena se encuentran cruces, estrellas y espirales. La diferencia está en los códigos culturales. Puede ser que mientras en el diseño precolombino se representen por ejemplo, con la espiral caracoles, en el diseño indígena se representen serpientes.	Es una generalización		
sunny sound		el diseñador se empleó a fondo con las soluciones curvas de las marcas de Sunny Sound y Sonozeta, casas de grabación sonora, y con la letra de Colombia que se escogió para caracterizar las campañas publicitarias destinadas a atraer turistas del exterior. En los tres casos Consuegra recurrió a la espiral, ampliamente utilizada en las culturas Sinú, Tolima, Muisca y Tayrona. En los casos de Sunny Sound y Sonozeta —argumentó—, la espiral remitía a las cintas grabadas y enrolladas para ser guardadas en casetes (Consuegra, 1976 ref. 41 y 99: 75 y 104).	sinú, tolima, muisca y tairona		
Avidesa 1981		el ojo asocia las curvas que diseñó para Marianda Y asocia fácilmente la gallina de silueta circular de Avidesa, empresa avícola, con las narigueras de oro de la cultura sinú.	sinú		
sonozeta		En los casos de Sunny Sound y Sonozeta —argumentó—, la espiral remitía a las cintas grabadas y enrolladas para ser guardadas en casetes (Consuegra, 1976 ref. 41 y 99: 75 y 104). Y en el breve comentario que le dedicó a Sonozeta, agregó que la simetría de la obra era «estática y dinámica simultáneamente».	sinú, tairona y muisca		
Universidad el bosque 1982		Su símbolo se tomó de una figura Muisca ⁸³ , pero lo significativo del hecho es la proyección que ha tenido dentro de la institución. Inicialmente, esta universidad fue una escuela de medicina. Más adelante, la institución ofreció otros programas no relacionados con tal disciplina	Muisca		

Antonio Grass	teatro nacional 1987		Esta figura podría tratarse de la representación de un hombre enmascarado. Para los indígenas actuales el atavío del chamán ⁹³ permite representar al animal o “ser” el animal mediante el consumo de sustancias alucinógenas. En este caso un saurio. El hombre está en movimiento, lo que podría representar la danza. El diseño de esta marca conserva los rasgos fundamentales del sello Tumaco. Ha sido recontextualizado sin variar su forma. Además, el rediseño reciente respeta la estructura inicial.	Tumaco	Sus formas más usadas fueron antropomorfas y zoomorfas. Sobresaliendo la diversidad de formas de las culturas.	La mayoría de formas mas usadas por Antonio Grass como se puede observar son de tipo cultural.
	corporacion internacional de cine en bogota 1980		“Para acentuar la movilidad inherente al círculo después de abrir con zonas concéntricas, se ordena con agudos triángulos acompañados de paralelas que giran sobre finas líneas radiales. Quedando el diseño reducido al movimiento permanente de su interior y su exterior”	Calima		
	festival iberoamericano 1988		La forma icónica presenta una asociación directa con el símbolo universal del teatro, pero con unos elementos locales, lo que la hace memorable. Además posee un calculado manejo de espacio-forma que permite su utilización en diferentes medios. Podemos observar tocados escalonados en monolitos de San Agustín y alfileres Quimbaya, pero no sólo en ellos, en toda América se utilizó lo escalonado y está presente incluso en construcciones arquitectónicas como las pirámides Mayas.	Diversidad de culturas		
	museo arqueologico casa del marques de san jorge Años sesentas		No expresa directamente una asociación con las aves. Es parte de un rodillo que pertenecía a los fondos del museo. Doble “M” para destacar las palabras Museo y Marqués, componentes del nombre. Las aves son importantes en las representaciones de la fauna precolombina. En este caso se asocia solamente por la actividad del museo. La marca presenta simetría invertida (espejo) y la estructura de las letras es evidente. No se encontró un rodillo que fuera la fuente precisa del diseño. Según el diseñador (aunque no lo asocia para este caso) en su libro La Marca mágica ¹¹¹ , los sellos de aves tenían un significado	Quimbaya		
	Colcultura 80's		utilizacion de diferentes figuras geométricas entre ellas círculo, triangulos, líneas rectas y curvas, dando la forma a un dibujo que simboliza un animal	No se reconoce la cultura		

Carlos Duque	correos de colombia 1989		Exposición conmemorativa de 1 año del periódico La Prensa en el MAM. Diagramación de Gustavo Zalamea. Se le da importancia a los espacios blancos, a la tipografía y a las gráficas..	No se reconoce la cultura		
	galeria arte precolombino 1975		La marca posee relación directa con el objeto social de la institución pues el diseño fue tomado de uno de los sellos que conforman la colección de arte precolombino. La propietaria considera que la gente asocia esta marca más con su nombre que con la colección. Esta identificación personal nos muestra una relación afectiva con la marca debido, tal vez, a que la dueña considera que el jaguar es el animal más simbólico del mundo precolombino. Por ello es por lo que seguramente no le importó que no fuese de una cultura colombiana (es un sello Jama-Coaque, de Ecuador).	aunque el sello es ecuatoriano su figura evocan la cultura tumaco	Sus formas más usadas fueron antropomorfas y zoomorfas. Sobresaliendo la cultura tumaco.	La mayoría de instituciones mas usadas por Carlos Duque como se puede observar son de tipo gubernamental y cultural puesto que su enfoque principal era la fotografía.

Fuente: (DISEÑO, 2010), (mcd-sena, s.f.), (Consuegra, s.f.), (timetoast, 2007)

7.2 Resultados del análisis de las marcas:

Como resultado de esta investigación se encuentra que Dicken Castro realizó diseños basados en la cultura Calima, para entidades gubernamentales, sobresaliendo las formas geométricas y antropomórficas, estos diseños fueron realizados mayormente entre los años 60 y 80. En los diseños de David consuegra sobresale la cultura Muisca, utilizando en su mayoría elementos curvos y espirales. Los diseños se realizaron en mayor cantidad en los años 60 para instituciones de carácter cultural y educativo. Por otro lado, Antonio Grass realizó una combinación de diversas culturas enfocándose en el uso de figuras zoomorfas, el trabajo de Grass se ha enfocado mayormente en la parte de investigación y arte precolombino, razón por la cual no se encuentra un gran número de diseños de marcas. Sus diseños fueron realizados en gran parte en los años 80 para instituciones de carácter cultural. Finalizando Carlos Duque tuvo un mayor enfoque en la fotografía, razón por la cual no se encuentra una gran cantidad de diseños de marcas, en estas se destacan formas procedentes de la cultura Tumaco sobresaliendo las figuras zoomorfas. Realizados entre los años 70 y 80.

7.1 Línea Gráfica:

Como resultado visual se ha construido una pieza grafica en este caso una infografía la cual trabaja el concepto de diseño precolombino, para ello se tomó como referente los rasgos identificadores del diseño precolombino el cual

consiste según (Ballestas, Arte precolombino en el diseño grafico colombiano, 1994) en el manejo de la línea ya sea escribiendo la forma (contorno) o decorándola. La línea en movimientos rítmicos, sigzageante o en cadencias curvas y envolventes. La línea como generadora de figuras básicas: el triángulo por excelencia, el círculo, el cuadrado y el rombo. Las líneas quebradas en movimientos escalonados, las paralelas, las espirales y la concentricidad, son también algo notable en estos pueblos. La línea que procede de un punto ya va creciendo proporcionalmente en trayectoria angulosa o curva generando espirales y volutas que, a su vez, por efecto del contraste fondo-figura permiten visualizar la doble línea como en la greca. Pág. 5. Por ello se utiliza la línea y las espirales, puesto que ha sido fundamental para las culturas precolombinas como base de diseño y son las más representativas de ser estas, se utilizara una paleta de color con colores tierra y una variación de azul puesto que es un color distinto de los demás pero que se ha utilizado en algunas culturas precolombinas, la tipografía a trabajar es la: Hand Of Sean (Demo) puesto que es una tipografía sans serif y denota que hubiera sido escrita a mano; adicionalmente de fondo se ha utilizado una repetición o modulación de figura para generar una textura por medio de una espiral cuadrada que denota expansión según Ballestas lo cual se observara como concepto gráfico en esta infografía.

Esté botón al accionarse nos llevará directamente a la infografía



Figura 5 infografía interactiva parte 1

Botones

Al accionarse estos botones se cambia el color del título.

Botones

Este botón al accionarse se despliega una descripción de la cultura que allí habitaba.



Botones

Opción para ir a la página anterior - Opción para ir al inicio - Opción para ir a la siguiente página

Figura 6 infografía interactiva parte 2

Botones

Este botón al accionarse se despliega una breve biografía de los Artistas y Diseñadores.

Botones

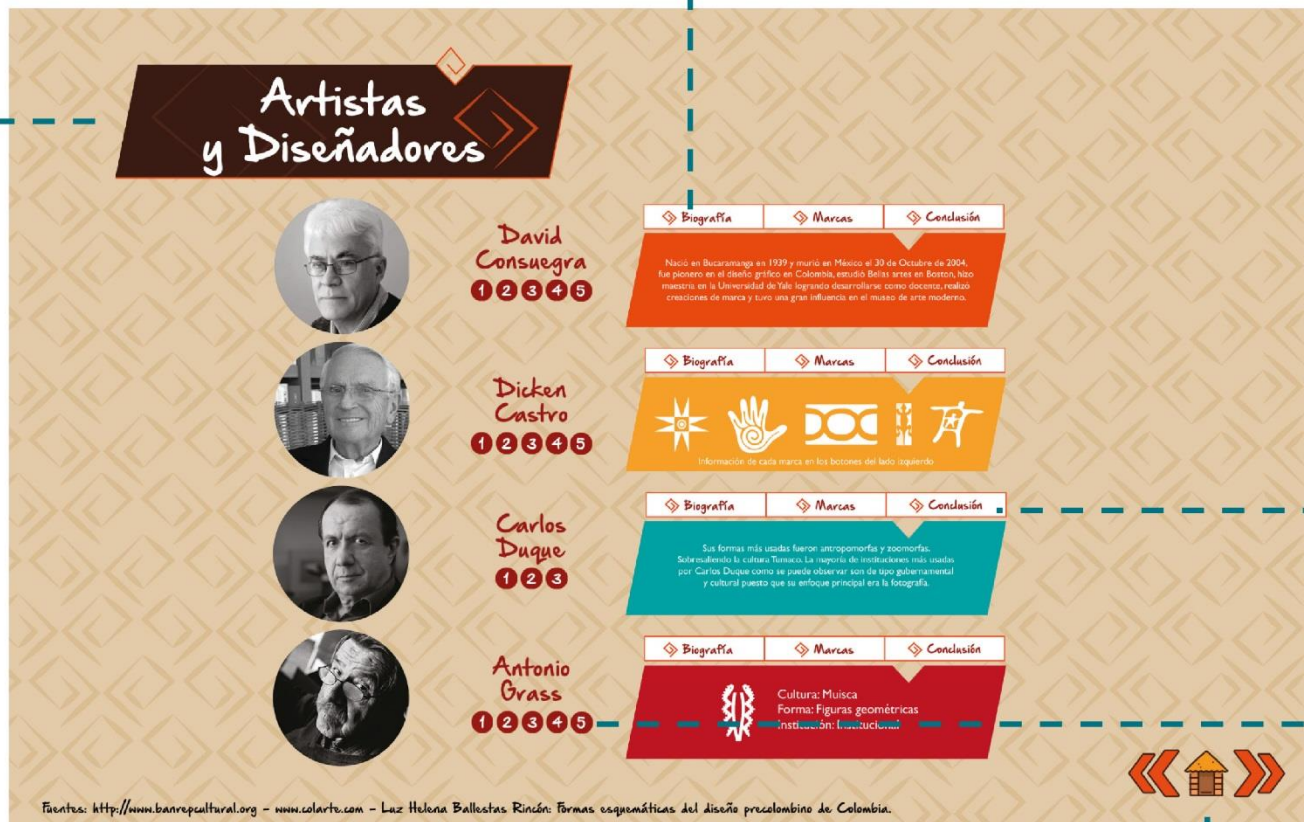
Al accionarse estos botones se cambia el color del título.

Botones

Al accionarse estos botones se despliegan las características de la marca.

Botones

Al accionarse estos botones se despliegan una breve conclusión del artista.



Botones

Opción para ir a la página anterior - Opción para ir al inicio - Opción para ir a la siguiente página

Figura 7 infografía interactiva parte 3

Botones

Al accionarse estos botones se cambia el color del título.

Botones

Este botón al accionarse se reproducirá el podcast

Botones

Al accionarse se despliega una serie de descripciones de las categorías.



Botones

Opción para ir a la página anterior - Opción para ir al inicio.

6. Conclusiones

6.1 Conclusiones Explicación

- Como resultado de esta investigación se encuentra que Dicken Castro realizó diseños basados en la cultura Calima, para entidades gubernamentales, sobresaliendo las formas geométricas y antropomórficas, estos diseños fueron realizados mayormente entre los años 60 y 80.
- En los diseños de David consuegra sobresale la cultura Muisca, utilizando en su mayoría elementos curvos y espirales. Los diseños se realizaron en mayor cantidad en los años 60 para instituciones de carácter cultural y educativo.
- Por otro lado, Antonio Grass realizó una combinación de diversas culturas enfocándose en el uso de figuras zoomorfas, el trabajo de Grass se ha enfocado mayormente en la parte de investigación y arte precolombino, razón por la cual no se encuentra un gran número de diseños de marcas. Sus diseños fueron realizados en gran parte en los años 80 para instituciones de carácter cultural.
- Finalizando Carlos Duque tuvo un mayor enfoque en la fotografía, razón por la cual no se encuentra una gran cantidad de diseños de marcas, en estas se destacan formas procedentes de la cultura Tumaco sobresaliendo las figuras zoomorfas. Realizados entre los años 70 y 80.
- Las marcas diseñadas por los 4 artistas y diseñadores analizados tomaron mayores referentes de las culturas Quimbaya, Muisca, Calima y la Tayrona. Estos diseños de marca se realizaron mayormente para instituciones de tipo cultural y gubernamental y tuvieron su mayor auge entre

los años 60 y 80. Los diseñadores que tienen un mayor número de marcas diseñadas a partir de formas de la cultura precolombina colombiana son David Consuegra y Dicken Castro

6.2 Conclusiones entrevistas

- La denominación de culturas precolombinas no se utiliza actualmente, ahora se clasifican dentro de regiones arqueológicas las cuales llevan el nombre de una de las culturas que habitan en estas.
- Estos concuerdan en que la cultura más reconocida actualmente es la cultura Quimbaya, lo cual se da porque esta cultura produjo una pieza emblemática que es el poporo Quimbaya, que es la primera pieza que se encuentra en el Museo del Oro en Bogotá; después le siguen la Muisca y la Tayrona.
- Las formas más reconocidas son el poporo Quimbaya, además de la estrella de 8 puntas, cacas, cantaros y personajes con miembros a escala.
- Las áreas donde más se ven los diseños precolombinos colombianos son en instituciones gubernamentales, en la docencia y en el diseño de artesanías, se ven muy poco en marcas comerciales o avisos publicitarios y diseño editorial.
- El diseño precolombino en Colombia no se usa mucho en la actualidad y si se hace uso de este, no se tiene en cuenta el origen y la conceptualización de las formas precolombinas. Puesto que el desconocimiento y la falta de identidad hacen que las generaciones actuales no conozcan sus raíces.

- Es importante utilizar formas precolombinas, no sólo por su riqueza visual, cultural, sino que contienen elementos que pueden ser utilizados dentro de la teoría del diseño, son elementos que se pueden seguir rediseñando y explotar bastante; por esto las nuevas generaciones de diseñadores deben conocer el diseño precolombino ya sea por sus aportes teóricos o la preservación del patrimonio dentro del diseño retomando a diseñadores “de la vieja guardia” que han trabajado estas formas en sus piezas; mencionan como los diseñadores más reconocidos a Dicken Castro y David Consuegra; el primero reconocido por el uso de figuras precolombinas en la antigua moneda de \$200 y la antigua moneda de \$1000 y diversas marcas y el segundo reconocido por el diseño de las marcas de Inravisón y Artesanías de Colombia, entre otras.
- Es necesario indagar más sobre este tema, no sólo por el aporte teórico y las riquezas de formas de este, sino como una forma de añadir propiedad cultural al diseño en Colombia.

7. Recomendaciones

- Dentro del proyecto se da como recomendación que las instituciones educativas que imparten materias que hacen parte de diseño, del arte y de la comunicación visual hagan un mayor énfasis en promover el estudio del diseño de las culturas precolombinas para dar un sentido de trascendencia y recordación de nuestros antepasados.
- Se sugiere que por parte de instituciones de carácter cultural se realicen actividades que incentiven el conocimiento del diseño en las culturas precolombinas colombianas.
- Se recomienda tomar este proyecto realizando una mayor profundización entre diseñadores, artistas contemporáneos (o millennials) y los precursores del diseño en Colombia, y los trabajos que estos han realizado, esto para realizar una comparación entre ellos y así tener una idea más clara y real sobre el tema.

- Se sugiere que el resultado visual de este proyecto (la infografía) sea una herramienta académica para estudiantes de primeros semestres.
- Se recomienda que se realice un estudio entre los estudiantes para indagar y reconocer cuanto los estudiantes conocen sobre diseño precolombino colombiano.
- Se recomienda que se realicen charlas guiadas por la Universidad Nacional con el fin de empapar a los estudiantes de diseño o artes a cerca del diseño prehispánico.
- Se recomienda que se utilicen medios de difusión para dar a conocer de manera diferente e interactiva las formas que se han venido utilizando y como ellas pueden ser usadas en un ámbito actual y por último recolectar marcas de instituciones gubernamentales.
- Se recomienda realizar una recopilación a profundidad de las marcas de los diseñadores que se han venido trabajando, esto para los que vayan estudiar este tema a futuro encuentren la información de manera más sencilla y hacer un análisis de cuanto se usa el diseño precolombino colombiano en estas para observar si el gobierno adopta estas formas como principales en sus mismas marcas.
- Los expertos entrevistados en el proyecto recomiendan que se realice una investigación más profunda a cerca de las formas precolombina ya que se tienden a mezclar por influencias de otras culturas.

10. Referente bibliográficos

Artesanias de Colombia. (s.f.). Obtenido de <http://artesantiasdecolombia.com.co>

Asab. (s.f.). *Facultad de Artes Universidad Francisco José de Caldas ASAB.* Obtenido de fasab.udistrital.edu.co

Ballestas, L. H. (1994). *Arte precolombino en el diseño gráfico colombiano.* Bogotá.

Ballestas, L. H. (2010). *las formas esquemáticas del diseño precolombino de colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano.* Madrid.

Ballestas, L. H. (2010). *LAS FORMAS ESQUEMÁTICAS DEL DISEÑO PRECOLOMBINO DE COLOMBIA: RELACIONES FORMALES Y CONCEPTUALES DE LA GRÁFICA EN EL CONTEXTO CULTURAL COLOMBIANO.* Madrid.

Ballestas, L. H. (s.f.). *Influencia del diseño precolombino en marcas colombianas.*

Banco de la República. (s.f.). Obtenido de <http://www.banrepcultural.org>.

Barrera, H. d. (2008). *investigacionholistica.* Obtenido de Metodología de la investigación. Una comprensión Holística.: <http://investigacionholistica.blogspot.com.co/2016/06/acerca-de-lo-cualitativo-y-lo.html>

Barrera, H. d. (2010). *Comprensión Holística de la Metodología y La Investigación*. Ediciones Quiron.

Calderón, B. N. (2010). *Guía para diseñar una marca*.

Cecolda. (s.f.). *Cecolda*. Obtenido de <http://www.cecolda.org.co>.

Chaves, N. (s.f.). Obtenido de

http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/no_cualquier_cosa_es_una_marca

Chaves, N. (s.f.). *norbertochaves*. Obtenido de

http://www.norbertochaves.com/articulos/texto/identidad_corporativa_marca_y_diseno_grafico

COLARTE. (2004). *colarte*. Obtenido de <http://colarte.com/colarte/>

Colle, R. (2004). *Infografía: tipologías*.

colombia.com. (s.f.). *colombia*. Obtenido de <http://www.colombia.com/colombia-info/>

Consuegra, D. (s.f.). *David Consuegra*. Obtenido de <http://davidconsuegra.com/textos/el-fundamento-grafico-de-david-consuegra-alvaro-medina/>

Costa, J. (1999). *http://idengrafcorp*. Obtenido de

<http://idengrafcorp.blogspot.com.co/2012/08/definicion-joan-costa.html>.

DISEÑO, I. I. (2010). *disenoenamericalatina*. Obtenido de

<http://www.disenoenamericalatina.com/dicken-castro-2/>

García, V. (6 de junio de 2012). *Diseñando...me* . Obtenido de

[.http://disenandomegrr.blogspot.com.co/2012/06/tipos-de-infografia.html](http://disenandomegrr.blogspot.com.co/2012/06/tipos-de-infografia.html)

GARZON, Y. G. (1999). *RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN*.

Inapi. (s.f.). Obtenido de Inapi: www.adatum.com

Inapi. (s.f.). Obtenido de <http://www.inapi.cl/portal/orientacion/602/w3-article-901.html>

mcd-sena. (s.f.). *mcd-sena*. Obtenido de <http://mcd-sena.blogspot.com.co>

MinCultura. (s.f.). *Ministerio de Cultura*. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co>

MM, R. (2006). *revista-MM*. Obtenido de <http://revista-mm.com/ediciones/rev53/encuesta.pdf>

Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge. (s.f.). Obtenido de

<http://www.musarq.org.co>

Museo Nacional de Colombia. (s.f.). Obtenido de <http://www.museonacional.gov.co>.

periodismo. (2011). *clasesdeperiodismo*. Obtenido de [http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-](http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-content/uploads/2011/09/AVIONES-11.jpg)

[content/uploads/2011/09/AVIONES-11.jpg](http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-content/uploads/2011/09/AVIONES-11.jpg)

Semana.com. (2017 de Marzo de 2017). Obtenido de

<http://www.semana.com/cultura/articulo/para-que-sirve-la-antropologia/519649>

Suarez, D. B. (19 de Junio de 2008). *Contaminación del ambiente*.

Tiempo, R. e. (1991). *eltiempo*. Obtenido de

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-167367>

timetoast. (2007). Obtenido de <https://www.timetoast.com/timelines/historia-del-diseno-grafico-colombiano>

UNESCO. (s.f.). Obtenido de <http://es.unesco.org/>

Universidad Nacional. (s.f.). Obtenido de

<http://www.facartes.unal.edu.co/otros/diplomadoprecolombino/>

11. Anexos

A continuación, se encontrará la entrevista que se realizará a los expertos:

Entrevista para experto:

Buenas tardes sr o sra _____ Somos estudiantes de la Fundación Panamericana y estamos realizando un proyecto que busca explicar las formas precolombinas utilizadas por 4 artistas y diseñadores en logos durante los últimos 50 años. Esta entrevista será grabada en audio para su uso en el proyecto.

1. ¿Cuáles cree usted que son las culturas precolombinas que han influido en el diseño actualmente y ¿por qué?
2. ¿En qué área se está usando más el diseño precolombino colombiano actualmente?
3. ¿Qué formas cree que son las más representativas de las culturas precolombinas colombianas?
4. ¿Qué opina sobre el uso de formas precolombinas en productos visuales en la actualidad?
5. ¿Usted cree que el diseño precolombino colombiano es usado en la actualidad con frecuencia? Bastante, poco o nada ¿Por qué?
6. ¿En la actualidad, el diseño precolombino está activo o puede ser trascendental dentro del diseño actual? ¿Usted qué piensa?
7. ¿Qué importancia tiene el diseño precolombino actualmente en nuestra sociedad?
8. ¿cuáles diseñadores de los últimos años usted cree que se han apropiado del diseño precolombino para la creación de marca?
9. ¿por qué sería importante para los diseñadores de las nuevas generaciones conocer los diseños de la cultura precolombina?

Entrevistada: Luz Helena Ballestas

Entrevista para la experta: Buenas tardes Sra. Luz Helena Ballestas somos estudiantes de la Fundación Panamericana y estamos realizando un proyecto que busca explicar las formas precolombinas utilizadas por 5 artistas y diseñadores en logos durante los últimos 50 años. Esta entrevista será grabada en audio para su uso en el proyecto.

1. ¿Cuáles cree usted que son las culturas precolombinas más conocidas actualmente y ¿por qué?

Ahora ya no se habla tanto de Culturas como de Regiones, pero igual las seguimos nombrando como Culturas, entre ellas las más representativas son la Muisca, la Tolima, la Quimbaya y la

Tairona, no obstante, hay que nombrarlas bajo un estudio con más profundidad, mirando la cantidad de marcas, tengo en estudio las marcas del año 2003, bajo esta tendencia hay ciertos iconos precolombinos que también son muy utilizados en el medio, no tanto como marcas diseñadas sino en objetos impresos, en publicidad, en artesanías

La gente reconoce las estatuarias San Agustinianas, los poporos Quimbayas también se reconoce como parte de la identidad nacional, a nivel regional la estrella de ocho puntas de la cultura Nariño, esta estrella fue fundamental en esta región, la Muisca con la cacica, con los cántaros, con gran variedad de figuras que son cercanas para nosotros, la cultura Tolima también, reconocida por sus miembros en escuadra o representaciones con los murciélagos como el que representa el Hotel Tequendama, Santa Colombia, Club Colombia, Lotería de Cundinamarca, creo que estas son las más representativas.

1.1. ¿Por qué crees que han sido las que más han influido en el diseño actualmente?

Creo que la razón es por el uso de los libros de textos en colegios, aparecen generalmente los Chibchas y en la iconografía el poporo Quimbaya estuvo en una moneda, por ejemplo, cosas que son comunes la gente se apropia de ellas, hubo una época hace años que se usaba mucho la cultura Tolima en joyas, entonces uno podía encontrarse el Tunjo Tolima con una esmeralda, en

el museo del Oro hay reproducciones con baños de Oro que hace que la gente la tome parte de su identidad por verlas repetidamente.

2. ¿En qué área se está utilizando el diseño precolombino colombiano actualmente?

Creo que no se usa mucho el diseño precolombino, hay tendencias, pienso que hay docentes que lo utilizan, les parece interesante, pero por ejemplo marcas donde este aplicado el diseño precolombino no; habían, pero con el paso del tiempo han cambiado, prevalece por ejemplo el logo de Señal Colombia, y también en el área artesanal se utiliza la gráfica precolombina.

3. ¿Qué formas cree que son las más representativas de las culturas precolombinas colombianas?

Cada cultura tiene sus características, uno de mis objetivos al enseñar es que la persona identifique los estilos precolombinos, los Tolima y sus figuras en escuadra, los Tairona con su cerámica negra, características que identifiquen las culturas.

4. ¿Qué opina sobre el uso de formas precolombinas en productos visuales en la actualidad?

Considero que debe darse un mayor uso, tengo la experiencia de mi postdoctorado en México, la cual trato sobre elementos esquemáticos prehispánicos de México donde elaboré un curso de estudios mesoamericanos de la investigación en diseño desde la perspectiva cultural donde se habló del diseño indígena actual y diseño precolombino, en el cual se reunió una gran cantidad de personas y organizaciones, en el que se notó su interés, mientras que aquí en Colombia no se ve mucho.

5. ¿Usted cree que el diseño precolombino colombiano es usado en la actualidad con frecuencia? Bastante, poco o nada ¿Por qué?

Poco, hay desconocimiento y falta de identidad cultural, en sectores comerciales y/o de artesanía que por ejemplo elaboran instrumentos donde se usa espirales cuadradas o triangulares, pero a nivel profesional, un artista o diseñador no se ve mucho el uso del diseño precolombino.

6. ¿En el presente, el diseño precolombino está activo o puede ser trascendental dentro del diseño actual? ¿Usted qué piensa?

Es importante, pero poco lo ven, mucha gente por ejemplo no conoce el Museo del Oro, siendo este para mí nuestro gran orgullo, se habla de la cultura Maya, Azteca e Inca y rara vez los Chibchas, muchos lo asocian a que no tenemos la gran arquitectura, aunque si la tuvimos, pero fue perecedera como los apogeos que se encuentran en Tierradentro, que son trabajos de arquitectura e ingeniería, la gente no valora este trabajo porque no las conoce, la mayoría de veces quien tiene la iniciativa son los colegios, muchos no conocen el Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge, qué es donde está la mayor cantidad de cerámica prehispánica, no obstante si conocen todas las marcas de todo el mundo, los nombres de los futbolistas, pero no lo nuestro.

7. ¿Qué importancia tiene el diseño precolombino actualmente en nuestra sociedad?

Sí, por ejemplo, uno de nuestros participantes en el último diplomado que se realizó, es un artista francés, y le gusta tanto, que tiene un proyecto que se llama “Yo soy Chibcha”, aun siendo de otro lugar, realizo varios productos en su presentación como cuadros, libros, fotografías e inclusive llevo chicha, lo cual me hizo pensar por qué nosotros no tomamos con tanto entusiasmo nuestros ancestros, lo que somos, y se habla de la globalización y que todos se parecen, pero es

cuando las identidades tienen que notarse más, quienes somos, de dónde venimos para saber a dónde vamos.

8. ¿Cuáles diseñadores de los últimos años usted cree que se han apropiado del diseño precolombino para la creación de marca?

David Consuegra, qué incluso cuando vio una investigación que estaba realizando escribió sobre las marcas, en la Universidad Nacional publicó un artículo en la revista de artes llamada Artefacto donde habla de sus marcas que tienen que ver con el diseño precolombino, Antonio Grass fue el primero en hablar de diseño precolombino y no de arte precolombino, sacó el libro Diseño Precolombino Colombiano el Círculo, él tomó como referentes las narigueras, los platos, los vasos, las pinturas entre otros que tuvieran formas circulares, y los volvió gráfico, luego realizó sellos y rodillas, la marca mágica, animales mitológicos, los rostros del pasado, y libros para colorear para el público infantil.

Dicken Castro, era arquitecto, y tenía una colección de sellos y rodillos precolombinos, en la oficina de diseño le llegaban encargos y él se basaba en sus sellos y hacía diseños, mientras que Marta Granados se fijaba más en lo popular, de ahí, se podrían hablar de otros autores, e incluso marcas que se han elaborado con el profesor José Jaime Vargas de la Universidad Nacional para propuestas de la misma.

9. ¿Por qué sería importante para los diseñadores de las nuevas generaciones conocer los diseños de la cultura precolombina?

Es una Cantera, cómo me dijo un sociólogo que lo relaciono con una; puedes sacar de donde quieras, porque es inexplorado, el diseño precolombino ofrece una gran variedad de opciones, textiles, orfebrería, cerámica, arte rupestre, qué es grandísimo en Colombia como en la meseta cundiboyacense, es una gran riqueza para explorar y explotar.

Es importante para identificarnos, para apropiarnos de la cultura, la iconografía que nos representa, recrear y diseñar, reinventar, mostrar; ahora se habla de marca país, entonces como hacer relevante el Museo del Oro, he viajado por varios lugares y conozco museos, en el Museo del Oro en Lima, no tiene la relevancia como los nuestros, ellos se caracterizan por el uso de la plata así que no tiene gran variedad de piezas de oro, en el Museo América de Madrid, recoge muchas culturas y en el último piso hay una vitrina semicircular en el que está el tesoro Quimbaya en uno de nuestros gobiernos lo regalo porque la reina había mediado en un conflicto limítrofe, en los cursos de verano de los niños buscan el tesoro, y este es el nuestro algo en lo que debemos sentir orgullosos y del cual los jóvenes deben hacer uso.

10. ¿Cómo crees que se puede transmitir este conocimiento a las nuevas generaciones, por medio de que herramientas o qué recursos se pueden utilizar para que a la gente le llame la atención y lo quieran utilizar en la actualidad?

Básicamente desde la escuela primera se puede trabajar, la educación es lo más importante, en la educación está todo, estuve en una ocasión en un colegio del sur donde hablé del arte rupestre y un profesor adaptado esta información en un ejercicio, en el curso que dicte eran métodos de diseño basados en el diseño precolombino, hay técnicas, modulación con o sin estructura previa, close-up; en año pasado, en el mes de octubre me invitaron a un encuentro internacional de Cerámica donde querían que hablará de los métodos de diseño con lo precolombino donde busque trabajos de mis estudiantes en el que volví a darme cuenta de la calidad y los buenos trabajos que hacen estos; la revisión de los textos, el material que se ofrece en los colegios, y los medios de comunicación.

En Argentina dos diseñadores Fiadones y Gabriel Pepe se apropiaron del arte Precolombino, donde han elaborado marcas con prehispánico, revalora el diseño precolombino por ejemplo toma una vasija, lo rediseña y hace diseños personales, en internet se encuentra material de muy mala factura, o donde hay información equivocada, la cual es mejor no guiarse de ellas; en diseño industrial de la Universidad Nacional un colega del grupo de investigación que se llama Huella Indígena me invito en varias ocasiones para hablar de simbología y también a las

entregas de taller, donde elegían como tema diseño prehispánico, proponía una cultura y los diseñadores diseñaban objetos, vajillas en cerámica que tomaba la esencia de la simbología.

Bueno, muchísimas gracias Luz Helena

Con mucho gusto

Entrevistado: Carlos Vargas

Entrevista para experto: Buenas tardes Sr. Carlos Vargas somos estudiantes de la Fundación Panamericana y estamos realizando un proyecto que busca explicar las formas precolombinas utilizadas por 5 artistas y diseñadores en logos durante los últimos 50 años. Esta entrevista será grabada en audio para su uso en el proyecto.

1. ¿Cuáles cree usted que son las culturas precolombinas más conocidas actualmente y ¿por qué?

Hay que hacer una aclaración porque en el caso particular del Museo, lo que toma no son exactamente culturas precolombinas sino lo que se denomina como regiones arqueológicas, qué son extensiones de tierra que se les da el nombre de uno de los grupos que habito en ese terreno, es decir se tiene la región arqueológica Muisca, pero en esta región además de ellos, había otras sociedades, cabe hacer la aclaración de que a pesar de que estas regiones se tienen un nombre cada una iba produciendo oro, madera, piedra, cerámica y otros materiales.

En este caso creería yo que hay tres que son muy conocidas, la primera es la cultura Quimbaya, que toma todo lo que es el Noroeste de Colombia, Antioquia central y el Eje Cafetero, porque los Quimbaya produjeron un tipo de objeto muy popular que son los poporos, que es una figura que ha perdurado y ha sido muy utilizada, además que el estilo Quimbaya es el único que entre los demás estilos que tiene formas orgánicas.

Los otros dos son Muisca y Nariño por la Balsa, Nariño por sus objetos geométricos que se han usado en imágenes del estado, en empresas privadas, en anuncios comerciales, por lo general se caracterizan por muchos triángulos, piezas anguladas, el uso de animales esquemáticos.

2. ¿Con que fin se utilizan las formas precolombinas colombianas actualmente?

Con todos los fines imaginables, el estado las usa por lo general con un sentido de apropiación del pasado, en ese caso esta Dicken Castro que diseño la moneda de doscientos y él mismo diseño la vieja moneda de mil que también usaba características precolombinas, Señal Colombia en su imagen usa el diseño precolombino, o también se usan con fines comerciales que no necesariamente están vinculados con un sentido de apropiación, como es el caso de Club Colombia que en su símbolo tiene un talismán Tolima, que en realidad lo que les interesa no es rescatar la Cultura Tolima o una revalidación del arte precolombino sino simplemente usar ese símbolo con un interés de publicidad, también el aguardiente Néctar, la Lotería de Cundinamarca hacen uso de formas precolombinas.

3. ¿Qué formas cree que son las más representativas de las culturas precolombinas colombianas?

Dos, los diseños geométricos que forman patrones, que no necesariamente son precolombinos, pero que, si se generaron en este periodo, es decir, los diseños de las mochilas Wayuu, por ejemplo, no son precolombinos porque es una sociedad viva, pero las formas geométricas si provienen del periodo precolombino, si uno rastrea el origen, es de origen ancestral, entonces estos patrones geométricos, se usan mucho en artesanías, diseño gráfico, diseño editorial, billetes, monedas, son muy cotidianos en objetos como manillas, mochilas, vajillas, canastos, los otros son los animales y siluetas de ellos esquemáticos, donde no se pueden distinguir con

exactitud que especies pero sí que se trata de un ave, de un felino, de un lagarto, tiene un uso más comercial, por ejemplo Club Colombia muestra a un Jaguar con branquias y espinas de pez.

4. ¿Qué opina sobre el uso de formas precolombinas en productos visuales en la actualidad?

Es válido e interesante, porque por lo general no hay derechos de autor, entonces es un negocio, no se paga a ningún diseñador para que haga el poporo Quimbaya, además de su diversidad de usos como la menoría de la apropiación, algo regional, étnico, legítimo, es de una gran riqueza estética enorme, es tan válido como una utilizar un diseño del siglo XX o de un diseño Contemporáneo, están a la altura de cualquier otro diseño.

5. ¿Usted cree que el diseño precolombino colombiano es usado en la actualidad con frecuencia? Bastante, poco o nada ¿Por qué?

Con frecuencia, muchas veces de una manera muy sutil, porque a veces no nos damos cuenta que estos diseños del uso cotidiano tienen un origen precolombino, por ejemplo, las grecas de las cerámicas precolombinas se usan en algún diseño editorial o en una maseta para plantas, o para una mochila, y la gente no cae en cuenta de su origen.

6. ¿En el presente, el diseño precolombino está activo o puede ser trascendental dentro del diseño actual? ¿Usted qué piensa?

Es trascendental, la geometría es un tema perpetuo, es decir un diseñador de hoy debe toparse con los diseños geométricos y toparse con los diseños geométricas implica en el caso colombiano estudiar los pueblos prehispánicos y sus diseños, entonces realmente con solo estudiar geometría uno resulta ya topándose con las cerámicas muiscas, con los diseños de los Nariño, no es un tema olvidado, sino un tema que tiene un potencial enorme en el diseño.

7. ¿Qué importancia tiene el diseño precolombino actualmente en nuestra sociedad?

Habla de lo que uno es, si hay sociedades de 3000 años en Colombia para que voy a mirar otras culturas como la japonesa, que, si bien es interesante, pero realmente lo mío es la tierrita, entonces eventualmente mirar el diseño propio permite empoderarse mucho mejor acerca del origen, incluso de una lengua, de la comida, de los animales, del ambiente, entonces el diseño precolombino permite aferrarse mucho del origen del diseñador o también depende de lo que quiera hacer y al mensaje que quiera transmitir, estos mensajes serán mejores para hablar de un tema regional por ejemplo.

8. ¿Cuáles diseñadores de los últimos años usted cree que se han apropiado del diseño precolombino para la creación de marca?

Dicken Castro, justamente el Banco de la Republica, la moneda antigua de doscientos tiene unos pectorales Nariño en la parte posterior, la moneda de mil tiene la mitad del averso de la moneda tiene un diseño precolombino, todos los billetes de la nueva familia tienen fragmentos de piezas del Museo del Oro, antes en los últimos cincuenta años el billete de a peso tenía la balsa muisca, el billete de veinte pesos tenía el poporo Quimbaya, el billete de diez mil pesos del rodeo Valledupar tenía también un poporo Quimbaya con el retrato de una indígena emberá, el estado lo usa una gran cantidad de veces, Club Colombia, El Aguardiente Néctar, La Lotería de Cundinamarca, Artesanías de Colombia y los anónimos que hacen los objetos cotidianos que hacen uso de la cultura precolombino, que sin ser una marca reconocidas son productos que tienen un flujo comercial importante entonces es bueno tenerlos en cuenta.

9. ¿Por qué sería importante para los diseñadores de las nuevas generaciones conocer los diseños de la cultura precolombina?

Son muchas las razones, porque pueden caer en pensar qué están haciendo algo nuevo, que no es nada nuevo y que pena pensar que uno es creativo y que la verdad no es así, es importante tener un bagaje histórico, para saber qué es lo que ya se ha hecho y no caer en la pena, también el conocer la producción visual de los pueblos precolombinos permite tener una riqueza creativa mayor, si yo tengo más referente puedo hacer cosas más interesantes que si tengo solamente uno, y realmente las sociedades tienen un montón de ideas proponen un montón de cosas que claramente con el diseño gráfico e industrial de hoy se pueden usar para un gran amplio de utilidades, conocer el diseño precolombino le permite al diseñador tener una propuesta creativa mucho más rica y entretenida para un cliente, más llamativa para el público.

Muchas gracias, si gusta nos puede dar un fragmento de lo que usted hace en el Museo del Oro.

Soy Historiador del Arte, trabajo en las colecciones de arte del Banco de la Republica, qué es justamente el que maneja el Museo del Oro, el cual no tiene solamente arte precolombino, sino toda la producción artística que se ha hecho en Colombia desde tiempos prehispánicos y lo que se hace es investigar, divulgar y conservar, los objetos, las huellas materiales de los pueblos prehispánicos de Colombia.