



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

**Título del proyecto:**

**“ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA CAÑARI  
PARA EL DESARROLLO DE MÓDULOS Y  
SUPERMÓDULOS, APLICADOS A PRODUCTOS DE  
ECUACERÁMICA”**

**Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciado en la  
especialidad de Diseño Gráfico**

**Autores:**

Juliana Elizabeth Muñoz Llanos  
Christian Alexander Carrasco Cabezas

**Tutor:**

MsC. Mariela Verónica Samaniego López

**Riobamba - Ecuador**

**2019**

## REVISIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación del título: **“ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA CAÑARI PARA EL DESARROLLO DE MÓDULOS Y SUPERMÓDULOS, APLICADOS A PRODUCTOS DE ECUACERÁMICA”**, presentado por: Juliana Elizabeth Muñoz Llanos y Christian Alexander Carrasco Cabezas y dirigido por la MSc. Mariela Samaniego López expresa que, se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas y remite para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. Para constancia de lo expuesto firman:

Arq. William Javier Quevedo Tumaili Mg.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



Firma

Lic. Marcela Cadena Figueroa Mg.  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



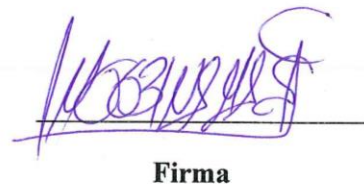
Firma

Lic. Jorge Ibarra Loza. Mg.  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



Firma

Lic. Mariela Samaniego Mg.  
**TUTOR DE LA TESIS**



Firma

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación “ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA CAÑARI PARA EL DESARROLLO DE MÓDULOS Y SUPERMÓDULOS, APLICADOS A PRODUCTOS DE ECUACERÁMICA”. Elaborado por los Sres. Juliana Elizabeth Muñoz Llanos y Christian Alexander Carrasco Cabezas, egresados de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado, Apruebo esta tesis en todas sus partes, en virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.



Lic. Mariela Samaniego Mg.

**TUTOR**



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO




UNACH-RGF-01-04-02.20

## CERTIFICACIÓN

Que, **MUÑOZ LLANOS JULIANA ELIZABETH** con CC: **060545841-3** y **CARRASCO CABEZAS CHRISTIAN ALEXANDER** con CC: **060511576-5**, estudiantes de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA CULTURA CAÑARI PARA EL DESARROLLO DE MÓDULOS Y SUPERMÓDULOS**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL-PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 9%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de julio de 2019

  
Mgs. Mariela Samaniego  
**TUTOR**

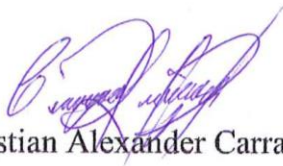
## AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Juliana Elizabeth Muñoz Llanos** portadora de la cédula de identidad N° **060545841-3** y **Christian Alexander Carrasco Cabezas** portador de la cédula N° **060511576-5**, declaro ser responsable de las ideas, resultados y propuestas planteadas en este trabajo investigativo y que el patrimonio del mismo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



**Juliana Elizabeth Muñoz Llanos**

**C. I.: 060545841-3**



**Christian Alexander Carrasco Cabezas**

**C. I.: 060511576-5**

## **AGRADECIMIENTO**

A mis padres, hermanas y hermano quienes han sido un apoyo imprescindible en mi vida.

A los docentes de la carrera de Diseño Gráfico por cada una de sus enseñanzas.

A mis amigos y compañero de tesis por recorrer un camino más en nuestras vidas.

**Juliana Muñoz**

A mis padres, hermanos y familiares quienes han sido un apoyo imprescindible en mi vida.

A los docentes de la carrera de Diseño Gráfico por cada una de sus enseñanzas.

A mis amigos y compañera de tesis por recorrer un camino más en nuestras vidas.

**Christian Carrasco**

## **DEDICATORIA**

A la luz de mis ojos, por su esfuerzo, dedicación, paciencia y sobre todo su gran amor:  
mi madre.

**Juliana Muñoz**

A mis padres, que siempre estuvieron en los buenos y malos momentos, quienes  
hicieron grandes sacrificios siempre con esfuerzo, paciencia y amor.

**Christian Carrasco**

# ÍNDICE

REVISIÓN DEL TRIBUNAL.....	II
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	III
CERTIFICADO DE PLAGIO.....	IV
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
DEDICATORIA.....	VII
ÍNDICE.....	VIII
ÍNDICE DE CUADROS .....	XI
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	XIV
RESUMEN .....	XV
ABSTRACT .....	XVI
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Formulación del problema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Justificación .....	4
1.4. Objetivos.....	6
1.4.1. General .....	6
1.4.2. Específicos .....	6
CAPITULO II.....	7
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.2. Ecuacerámica.....	7
2.2.1. Línea de producción.....	8
2.2.2. Características y controles de calidad .....	8
2.3. Cultura Cañari.....	10
2.3.1. Origen de los Cañaris .....	10
2.3.3. Fases de la cultura Cañari.....	11
2.3.3.1. Fase Narrío .....	11
2.3.3.2. Fase Tacalshapa.....	13
2.3.3.3. Fase Cashaloma .....	15
2.4. Semiótica del Diseño Andino .....	15
2.4.1. El lenguaje.....	16



2.4.2.	La composición .....	16
2.4.3.	El simbolismo.....	17
2.4.3.1.	Cosmovisión .....	17
2.4.3.2.	Cosmogonía .....	17
2.4.3.3.	Cosmología.....	17
2.5.	Sistemas proporcionales armónicos estáticos .....	17
2.6.	Estructuras de ordenamiento.....	18
2.7.	Estructuras de Formación .....	19
2.8.	Estructuras de síntesis .....	19
2.9.	Módulo.....	20
2.10.	Submódulo y Supermódulo.....	20
2.11.	Tipos de repeticiones modulares .....	20
2.12.	Abstracción modular .....	21
2.13.	Interrelación de formas.....	21
2.14.	Leyes compositivas .....	22
2.15.	Categorías compositivas.....	23
2.16.	El color .....	24
2.16.1.	Tono.....	24
2.16.2.	Luminosidad .....	24
2.16.3.	Saturación .....	25
2.16.4.	Armonía y Contraste.....	25
2.17.	Color en la cosmovisión andina .....	26
2.17.1.	Wiphala.....	26
2.17.2.	Representación de los colores.....	27
2.17.3.	Chacana .....	27
2.18.	EL proceso de diseño de Scott .....	27
2.18.1.	Causa primera.....	28
2.18.2.	Causa Formal.....	28
2.18.3.	Causa Material.....	28
2.18.4.	Causa Técnica.....	28
2.19.	Design Puzzle .....	29
CAPÍTULO III .....		30
3.	METODOLOGÍA .....	30
3.1.	Método de investigación .....	30
3.1.1.	Métodos teóricos .....	30
3.1.2.	Método analítico sintético .....	30
3.1.3.	Método Descriptivo.....	30

3.2.	Tipo de investigación.....	31
3.2.1.	Cuanti – Cualitativa.....	31
3.2.2.	Cuasi -experimental.....	31
3.2.3.	Enfoque .....	31
3.3.	Diseño de la investigación .....	31
3.4.	Unidad de análisis .....	32
3.5.	Corpus de estudio y Muestra.....	32
3.5.1.	Corpus de estudio .....	32
3.5.2.	Muestra.....	33
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	33
3.6.1.	Técnicas.....	33
3.6.2.	Instrumentos .....	33
CAPÍTULO IV .....		34
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
4.1.	Ficha de análisis semiótico .....	34
4.2.	Matriz de generación modular .....	61
4.3.	Categorización por formato .....	101
4.4.	Aplicaciones.....	109
Conclusiones.....		124
Recomendaciones .....		125
Bibliografía.....		126
ANEXOS .....		XVII
Anexo 1.....		XVIII
Anexo 2.....		XXIV
Anexo 3.....		XLIX
Anexo 4.....		LIII

## ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 4 - 1 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío.....	35
Tabla 4 - 2 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío.....	36
Tabla 4 - 3 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío.....	37
Tabla 4 - 4 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío.....	38
Tabla 4 - 5 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	39
Tabla 4 - 6 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	40
Tabla 4 - 7 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	41
Tabla 4 - 8 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	42
Tabla 4 - 9 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	43
Tabla 4 - 10 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	44
Tabla 4 - 11 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	45
Tabla 4 - 12 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	46
Tabla 4 - 13 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	47
Tabla 4 - 14 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	48
Tabla 4 - 15 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	49
Tabla 4 - 16 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	50
Tabla 4 - 17 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	51
Tabla 4 - 18 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa .....	52
Tabla 4 - 19 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	53
Tabla 4 - 20 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	54
Tabla 4 - 21 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	55
Tabla 4 - 22 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	56
Tabla 4 - 23 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	57
Tabla 4 - 24 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	58
Tabla 4 - 25 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	59
Tabla 4 - 26 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma .....	60
Tabla 4 - 27 Generación modular – Fase Narrío .....	62
Tabla 4 - 28 Generación modular – Fase Narrío .....	63
Tabla 4 - 29 Generación modular – Fase Narrío .....	64
Tabla 4 - 30 Generación modular – Fase Narrío .....	65
Tabla 4 - 31 Generación modular – Fase Narrío .....	66
Tabla 4 - 32 Generación modular – Fase Narrío .....	67

Tabla 4 - 33 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	68
Tabla 4 - 34 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	69
Tabla 4 - 35 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	70
Tabla 4 - 36 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	71
Tabla 4 - 37 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	72
Tabla 4 - 38 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	73
Tabla 4 - 39 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	74
Tabla 4 - 40 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	75
Tabla 4 - 41 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	76
Tabla 4 - 42 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	77
Tabla 4 - 43 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	78
Tabla 4 - 44 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	79
Tabla 4 - 45 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	80
Tabla 4 - 46 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	81
Tabla 4 - 47 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	82
Tabla 4 - 48 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	83
Tabla 4 - 49 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	84
Tabla 4 - 50 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	85
Tabla 4 - 51 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	86
Tabla 4 - 52 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	87
Tabla 4 - 53 Generación modular – Fase Tacalshapa.....	88
Tabla 4 - 54 Generación modular – Fase Cashaloma.....	89
Tabla 4 - 55 Generación modular – Fase Cashaloma.....	90
Tabla 4 - 56 Generación modular – Fase Cashaloma.....	91
Tabla 4 - 57 Generación modular – Fase Cashaloma.....	92
Tabla 4 - 58 Generación modular – Fase Cashaloma.....	93
Tabla 4 - 59 Generación modular – Fase Cashaloma.....	94
Tabla 4 - 60 Generación modular – Fase Cashaloma.....	95
Tabla 4 - 61 Generación modular – Fase Cashaloma.....	96
Tabla 4 - 62 Generación modular – Fase Cashaloma.....	97
Tabla 4 - 63 Generación modular – Fase Cashaloma.....	98
Tabla 4 - 64 Generación modular – Fase Cashaloma.....	99
Tabla 4 - 65 Generación modular – Fase Cashaloma.....	100
Tabla 4 - 66 Categorización – Formato Cuadrado .....	102

Tabla 4 - 67 Categorización – Formato Cuadrado .....	103
Tabla 4 - 68 Categorización – Formato Cuadrado .....	104
Tabla 4 - 69 Categorización – Formato Rectangular.....	105
Tabla 4 - 70 Categorización – Formato Rectangular.....	106
Tabla 4 - 71 Categorización – Cenefa .....	107
Tabla 4 - 72 Categorización – Cenefa .....	108
Tabla 4 - 73 Simulación 1.....	109
Tabla 4 - 74 Simulación 2.....	110
Tabla 4 - 75 Simulación 3.....	111
Tabla 4 - 76 Simulación 4.....	112
Tabla 4 - 77 Simulación 5.....	113
Tabla 4 - 78 Simulación 6.....	114
Tabla 4 - 79 Simulación 7.....	115
Tabla 4 - 80 Simulación 8.....	116
Tabla 4 - 81 Simulación 9.....	117
Tabla 4 - 82 Simulación 10.....	118
Tabla 4 - 83 Simulación 11.....	119
Tabla 4 - 84 Simulación 12.....	120
Tabla 4 - 85 Simulación 13.....	121
Tabla 4 - 86 Simulación 14.....	122
Tabla 4 - 87 Simulación 15.....	123

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Cerámica y porcelanato .....	8
Ilustración 2 Controles de calidad .....	9
Ilustración 3 Fase Narrío .....	12
Ilustración 4 Valdivia en Narrío .....	12
Ilustración 5 Plaquetas de Tufita, con estilizaciones grabadas ornitomorfas, semejantes a loros y/o guacamayas.....	13
Ilustración 6 Fase Tacalshapa.....	14
Ilustración 7 Fase Cashaloma.....	15
Ilustración 8 Bipartición .....	18
Ilustración 9 Tripartición.....	18
Ilustración 10 Wiphala.....	26

## RESUMEN

La pérdida de nuestras propias raíces a causa del adoctrinamiento de las creencias occidentales ha sido un constante problema para los pueblos del país ya que las identidades culturales se han ido perdiendo y quedando prácticamente en el olvido, las empresas que tienen como oportunidad el difundir la riqueza cultural del país no han sabido aprovechar dichos recursos provocando aún más el desconocimiento de las culturas.

El plan Toda una Vida tiene como objetivo el fortalecimiento de las identidades diversas y el promover la identidad nacional, por tal motivo se considera importante difundir nuestras raíces a través de la creación de módulos y supermódulos basados en la riqueza iconográfica que las culturas tienen para ofrecer, obteniendo así nuevos conceptos gráficos y estilos propios y por ende contribuir a la innovación visual.

La presente investigación tiene como finalidad la creación de módulos y supermódulos a partir de Puzzle Design con elementos visuales andinos de la cultura Cañari, mediante el análisis semiótico de su iconografía, teniendo como resultado composiciones visuales funcionales que serán aplicadas en los diferentes soportes de revestimiento de cerámica.

Palabras Clave: Cultura Cañari, Iconografía, Semiótica, Puzzle Design, Módulos, Supermódulos.

## ABSTRACT

The loss of our own roots due for the indoctrination of Western beliefs has been a constant problem for the peoples of the country as cultural identities have been lost and practically forgotten, companies that have the opportunity to spread wealth the country's cultural heritage has not been able to take advantage of these resources, causing even more the ignorance of cultures.

The whole life plan aims to strengthen diverse identities and promote national identity, for this reason it is considered important to spread our roots through the creation of modules and super modules based on the iconographic richness that cultures have to offer, thus obtaining new graphic concepts and own styles and therefore contributing to visual innovation.

The aim of this research is to create modules and super modules from Puzzle Design with visual Andean objects of the Cañari culture, through the semiotic analysis of its iconography, resulting in functional visual compositions that will be applied to the different ceramics external coating.

**Keywords:** Cañari Culture, Iconography, Semiotics, Puzzle Design, Modules, Supermodules.



Reviewed by: Valle, Doris  
**Professor of the Languages Center**



## INTRODUCCIÓN

El Ecuador es un país plurinacional y multi-étnico, rico en la diversidad cultural y con grandes oportunidades de difundir dichas cualidades culturales, sin embargo, las identidades culturales se han ido perdiendo con el tiempo, debido al cambio de pensamiento de los pueblos a causa del adoctrinamiento de las creencias occidentales. En el Ecuador existen entidades dedicadas a la generación de productos con diseños decorativos con distintas aplicaciones, siendo una de ellas la empresa Ecuacerámica, dicha empresa ha reflejado en sus productos los cambios de pensamiento en sus diseños decorativos fundamentados en los conceptos occidentales y por ende carecen de elementos visuales existentes en la riqueza de la iconografía visual de las culturas del país.

El plan Toda una Vida según su tercer objetivo, pretende difundir, fortalecer y promover la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad, por lo tanto, el presente proyecto de investigación tiene como finalidad la creación de módulos y supermódulos basados en la semiótica de la cultura Cañari, las mismas que se aplicarán a los productos de Ecuacerámica.

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se tomaron en cuenta los siguientes capítulos:

Capítulo I: Contiene el marco referencial, es decir, la problemática, objetivo general y específicos y por último la justificación del proyecto de investigación.

Capítulo II: Corresponde al marco teórico en el cual se habla acerca de la cultura Cañari y sus fases, generalidades del diseño, diseño andino, además del Puzzle Design y criterios de cromática en los cuales se fundamentan las propuestas.

Capítulo III: Correspondiente al marco metodológico en el cual constan los métodos, tipos y líneas de investigación que se aplicaron al presente proyecto.

Capítulo IV: Corresponde al desarrollo de la investigación para lo cual fue necesario la selección de las piezas cerámicas tomadas de diferentes bibliografías, además de un sustento fotográfico obtenido en los museos de la ciudad de Cuenca, las cuales fueron sometidas a análisis semióticos, mismos que sirvieron para la generación de propuestas

gráficas, por lo tanto se necesitaron de diferentes instrumentos de selección como fichas semióticas y matrices de generación de módulos y supermódulos los mismas que a partir del puzzle design generaron nuevas e interesantes formas organizativas.

Capítulo V: Correspondiente a las conclusiones y recomendaciones del presente proyecto de investigación.

# CAPÍTULO I

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Formulación del problema

¿Qué importancia tendría el análisis de la semiótica de la cultura Cañari, en el desarrollo de módulos y súper módulos, aplicados a la línea de productos de Ecuacerámica?

### 1.2. Planteamiento del problema

La forma en que cada lugar y país del mundo difunde su estilo cultural y la cosmovisión de su pueblo ha sido importante para el crecimiento de estos, puesto que las identidades culturales no han muerto ni han perdido su importancia y simbolismo con el pasar del tiempo, más aún con el constante cambio en la forma de pensar de los pueblos a través del adoctrinamiento de las creencias occidentales.

El Ecuador es un país plurinacional y multi-étnico, partiendo de estas características según el objetivo número dos del “Plan toda una vida, menciona el fortalecimiento de la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad, y la interculturalidad, como punto inicial para el crecimiento del país.

Sin embargo, la aculturación forma parte en la historia del Ecuador a partir de la colonización española en el siglo XVI, imponiendo así rasgos propios de su cultura y por ende generando un sincretismo cultural que ha cambiado la forma de ver el mundo del pueblo ecuatoriano.

Es así como varias empresas del país han tomado como ideales los pensamientos occidentales dejando de lado su propia identidad nacional. La empresa Ecuacerámica no es la excepción, si bien es cierto esta empresa es líder en la producción, venta y distribución en productos cerámicos y de porcelana, no obstante, debido a los modelos y estilos gráficos tomados de occidente los diseños que presentan sus productos carecen de recursos visuales existentes en la riqueza cultural del país.

### **1.3. Justificación**

El objetivo dos del plan Toda una Vida menciona que se debe fortalecer y promover la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad, y la interculturalidad, generando con esto la difusión e intercambio de la riqueza y conocimiento entre culturas.

En el pasado el Ecuador era un país desinteresado en su propia riqueza cultural, por lo cual se dio paso a la desvalorización y pérdida de nuestra propia cultura, sin embargo, en la actualidad con el Plan toda una Vida se está recuperando de manera progresiva nuestra identidad a través del fortalecimiento y la difusión de la riqueza cultural que el país puede ofrecer.

A partir de la conquista Incaica la cultura Cañari ha sido un referente en cuanto a la convivencia intercultural, pues, como lo menciona Hirschkind, “Durante la conquista Inca parte de la cultura Cañari que habitaba en el Perú fue exiliada y reubicada en el Azuay y Cañar, desde entonces la cultura Cañari aprendió a convivir con otras culturas por lo cual se considera a la cultura Cañari como la conexión entre las lenguas del norte y las lenguas del sur, desarrollando así una lengua distinta al de los incas. (Hirschkind, 1995)

Partiendo de este enunciado, la cultura Cañari posee una exuberante riqueza visual y conceptual representada en su cosmovisión y en su cotidianidad siendo una de las culturas precolombinas con un gran desarrollo comercial, agrícola y sobre todo artesanal, este último ha dejado un campo extenso en cuanto a su evolución iconográfica la misma que debe ser aprovechada por los diseñadores gráficos.

Los diseñadores gráficos al ser comunicadores visuales deben explotar sus propios recursos y así difundir la riqueza cultural de los pueblos ecuatorianos. Por lo cual es necesario “echar un vistazo al pasado y tomar en cuenta como la comunicación visual representaba la identidad de cada pueblo mediante el uso de símbolos y elementos visuales y como estos han persistido a lo largo del tiempo”. (Iturralde, 2016)

La formación profesional del diseñador gráfico es de vital importancia para el desarrollo cultural y la recuperación de la identidad nacional, ya que con los conocimientos

inculcados se pueden generar y difundir propuestas gráficas que demuestren y resalten la riqueza plurinacional e intercultural del país.

Es así como el presente proyecto justifica su pertinencia contribuyendo con el Plan Toda una Vida en el fortalecimiento de la identidad nacional, la plurinacionalidad y la interculturalidad, así como también la difusión y reconocimiento de nuestras raíces de manera creativa.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. General**

Generar composiciones modulares y súper modulares, aplicadas a la línea de productos de Ecuacerámica, basada en la semiótica de la cultura Cañari.

### **1.4.2. Específicos**

1. Diagnosticar el estado actual en la generación de composiciones modulares y súper modulares en el contexto ecuatoriano, mediante recursos bibliográficos para fundamentar las propuestas.
2. Determinar los elementos iconográficos de la semiótica de la cultura Cañari en sus tres fases.
3. Desarrollar composiciones modulares y súper modulares, aplicados a línea de productos de Ecuacerámica aplicando la metodología de Scott.

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

Se han encontrado dos evidencias en el repositorio de la Unach, y otra encontrada en el repositorio del Azuay, las mismas que están encaminadas al estudio semiótico de distintas culturas ya se para le generación de tipografía y la generación de composiciones modulares y supermodulares.

**Evidencia 1:** Se encontró una tesis enfocada al estudio semiótico de la cultura Puruhá, la misma que tiene como finalidad la generación de composiciones modulares y supermodulares para su aplicación en propuestas de Diseño, sin embargo, no se especifica un soporte aplicable. (Vallejo, 2018) Tesis inédita realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo.

**Evidencia 2:** Se encontró una tesis realizada en la ciudad de Cuenca, en esta se desarrolla un estudio semiótico de la cultura Cañari para su posterior aplicación en muebles para el hogar. (Tenecota, 2013) Tesis inédita realizada en la Universidad de Cuenca.

#### 2.2. Ecuacerámica

Ecuacerámica fue constituida el 27 de septiembre de 1960 en la ciudad de Riobamba, su objetivo ha sido producir y comercializar innovadores, estéticos y variados revestimientos cerámicos de pisos y paredes.

Con más de 50 años en el mercado, Ecuacerámica es hoy en día la más importante marca de azulejos y baldosas de cerámicas del Ecuador, cuenta con maquinaria italiana en tecnología de punta, provee una capacidad real de producción de más de 500 mil metros cuadrados mensuales de productos de alta calidad reconocida en el ámbito internacional, lo que nos permite considerar a esta empresa como una de las empresas de mayor dinamismo en la industria de acabados para la construcción de la región Andina.

Ecuacerámica tiene como visión, en el 2022 ser la empresa líder en el sector cerámico ecuatoriano con crecimiento sostenible a nivel internacional, reconocida por su calidad de producto y servicio. Por otra parte, su misión es la de fabricar y comercializar revestimientos cerámicos con la mejor calidad, innovando continuamente, empleando procesos de producción ambientalmente amigables, con una gestión profesional, oportuna, ágil y efectiva, superando las expectativas de nuestros clientes nacionales e internacionales, maximizando los beneficios para colaboradores y accionistas, contribuyendo al desarrollo del país.

### 2.2.1. Línea de producción

- **Cerámica y Porcelanato (pared, piso)**

#### Ilustración 1 Cerámica y porcelanato



**Fuente:** Ecuacerámica, Catálogo de cerámica (págs. 102, 103)

### 2.2.2. Características y controles de calidad

- **Resistencia a la abrasión**

La durabilidad de una pieza cerámica o porcelánica, puede ser medida subjetivamente mediante la observación de la superficie superior del producto después de someterse a esta prueba: generalmente se utiliza una almohadilla abrasiva que se muele contra la superficie de la pieza durante cierto periodo de tiempo. A la cantidad de daño registrada en el esmalte se le asignan una calificación de PEI (Porcelain Enamel Institute), que va desde el 1 al 5.



Su clasificación es la siguiente:

**PEI I:** Generalmente no recomendada para el uso en pisos.

**PEI II:** Se recomienda para revestimientos de pisos en áreas residenciales, sujetas a tráfico ligero con suelas blandas y sin residuos que pueda rayar la pieza, tales como baños o habitaciones domesticas que no tengan acceso desde el exterior.

**PEI III:** Revestimiento para pisos residenciales expuestos a tráfico medio con calzado normal que contengan pocos residuos que puedan rayar la superficie de la pieza. Habitaciones en cualquier área del hogar excepto lugares en los que puede haber alto tráfico.

**PEI IV:** Revestimiento para pisos residenciales o comerciales sujetos a tráfico de medio a alto, puede ser salas, halls, cocinas, entradas, patios, despachos u oficinas.

**PEI V:** Para uso en revestimiento residencial o comercial expuestos a alto tráfico y con residuos que puedan rayar la pieza. Centros comerciales, hoteles, aeropuertos, etc.

- **Controles de calidad**

### Ilustración 2 Controles de calidad

	<p><b>Tecnología Inkjet (Impresión Digital en Alta Definición)</b> Diseños más naturales, llenos de color, vida y realismo. Calidad superior al sistema tradicional de decoración de los pisos y paredes cerámicos.</p>
	<p><b>Tecnología Antihongos (CTCH)</b> Los pisos y paredes de Ecuacerámica evitan la generación de hongos, garantizando la higiene, la limpieza y la salud del hogar.</p>
	<p><b>Proceso de Producción en Húmedo (PPH)</b> La molienda (molinos con alúmina) se realiza mediante procesos en vía húmeda, siendo esta última quien produce mejores distribuciones granulométricas. Tiene como objetivo aumentar la reactividad de los componentes y disminuir la incidencia de los efectos debidos a impurezas de las materias primas.</p>
	<p><b>Tecnología Antideslizante Mil Puntos (TAMP)</b> Ecuacerámica en pro de la seguridad de su familia ha desarrollado pisos cerámicos que proporcionan una alta resistencia al deslizamiento.</p>
	<p><b>Reconocimientos</b> Ecuacerámica cuenta con la certificación de la norma ISO 9001 y con el reconocimiento otorgado por el Instituto Ecuatoriano de Normalización INEN, los mismos que ratifican nuestro compromiso de entregar a los hogares ecuatorianos productos de calidad.</p>
	<p><b>Responsabilidad Ambiental</b> Ecuacerámica promueve y mantiene relaciones favorables con su entorno enfocándose en la ejecución de planes ambientalmente amigables.</p>

Fuente: Ecuacerámica, Catálogo de cerámica (págs. 102, 103)

## **2.3. Cultura Cañari**

Se les fue otorgado el perfil de un pueblo andino aborigen según los cronistas del siglo XVI, fueron gobernados por los incas, bien caracterizado por su cultura como agricultores avanzados aunque ágrafos, organizados políticamente en un señorío conformado de varios grupos cacicales, hablante de un idioma supuestamente propio, ubicados geográficamente en una zona fértil y minera del sur de la Sierra del Ecuador, gracias a su ubicación se considera como un pueblo de rudos labradores y guerreros con una ecología diferente.

El cañari como lengua ha muerto; sin embargo, gran parte de su vocabulario vive. Conocemos que la lengua es el medio para comunicar y expresar el saber. El hombre con el lenguaje crea nuevos mensajes, nuevas expresiones. El lenguaje dentro de la cultura de un pueblo indio es un componente más. Además, toda cultura tiene gran variedad de elementos como: la organización social, creencias, valores, comportamientos, música, etc.

### **2.3.1. Origen de los Cañaris**

En la antigüedad los Cañaris poblaron los territorios de lo que hoy se conoce como las provincias del Azuay y Cañar, sin embargo, también se han encontrado vestigios de esta cultura en parte de la provincia de Chimborazo, El oro, Loja y Morona Santiago.

Lo primero que se debe saber tanto del hombre como de una cultura, pueblo o nación es la idea que tuvieron acerca de Dios, pues, los Cañari cuentan dos mitos acerca de su origen y por consiguiente la creencia en un Dios.

El historiador Federico Gonzales Suarez menciona que la palabra cañari se origina del idioma quiché “Can-ah-ri” que significa “estos son de la culebra o pertenecientes a la culebra”, sin embargo existen distintos orígenes acerca del significado de la palabra cañari, es así como según el Padre Jesús Arriaga la palabra Cañari proviene de Kan= culebra y de Ara= Guacamaya las cuales representan a la tierra(culebra) y la deidad solar(guacamaya) respectivamente.

Partiendo desde este punto de vista es que surgen dos mitos acerca del origen del pueblo Cañari, el primero, conocido como la leyenda de la Guacamaya la cual menciona que el

origen del pueblo Cañari se remonta a la época del gran diluvio, debido a dicho acontecimiento dos hermanos lograron salvar sus vidas subiendo a la cima de una montaña llamada Huacayñan o camino del llanto ubicado en el Cañaribamba, se dice que a medida que las aguas iban subiendo el cerro iba creciendo más y más sin llegar a ser cubierto. Cuando cesó el diluvio, los hermanos construyeron una pequeña choza en la montaña y salían por los cerros a recolectar alimentos, sin embargo, un día al regresar encontraron en la habitación comida, bebida y deliciosos manjares preparados, esto sucedió por varios días, entonces uno de los hermanos decidió quedarse dentro de la vivienda, en ese momento encontró a dos guacamayas con rostros de mujeres hermosas, mientras las guacamayas preparaban los manjares, el cañari se abalanzo hacia ellas, sin embargo salieron volando de aquella vivienda, al cabo de unos días las guacamayas volvieron para preparar los alimentos, el menos de los hermanos logro atrapar a una de las guacamayas con la cual desposó y engendro seis hijos, tres varones y tres mujeres dando así origen al pueblo Cañari.

Por otra parte, está el mito de la serpiente, este mito Cañari menciona que ellos descienden de una serpiente siendo la laguna de Culebrillas uno de los sitios más importantes para esta cultura, pues según la tradición religiosa cuenta que de allí emergió una serpiente, dicha serpiente puso dos huevos de los cuales nacieron un hombre y una mujer, siendo este el origen de todo el pueblo Cañari. Después de un tiempo la serpiente murió inmolada en la misma laguna de la que emergió.

### **2.3.3. Fases de la cultura Cañari**

#### **2.3.3.1. Fase Narrío**

De manera cronológica a esta cultura asentada en el Azuay, le corresponde el siguiente periodo y cronología:

- **Narrío temprano:** 2340 A.C. a 250 A.C.
- **Narrío tardío:** 250 A.C. a 500 D.C.

**Cultura Cañari propiamente dicha:** 500 D.C. hasta el 1460 D.C.

**Dominación incaica:** 1460 a 1532 D.C.

**Dominación española:** 1532 a 1820.

Partiendo de estos datos se empezó con el estudio de la cultura cañari en la fase Narrío. Basados en gran abundancia de indicios arqueológicos inmersos en la cuenca alta del río Cañar, sin ninguna duda esta fase tuvo su mayor esplendor en un montículo en esta cuenca. En la cima aterrizada y las suaves pendientes del cerro Narrío existieron asentamientos poblacionales agro alfareras. Por lo tanto, se considera a la fase Narrío un crisol de las culturas prehispánicas siendo un centro religioso notable y un cementerio de un inmenso patrimonio cultural en el Ecuador. La gran diversidad de materiales pertenecientes a las diversas culturas nos cuenta de los vínculos comerciales con las culturas a continuación.

### **Ilustración 3 Fase Narrío**



**Fuente:** Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.59

- **Valdivia en Narrío**

La fase Narrío desde el año 230 A.C. estableció lazos comerciales con la cultura Valdivia tardío prueba de esto son los diferentes artículos cerámicos encontrados en la colina Narrío, tales como ollas globulares con labios altos ligeramente invertidos, ollas con hombros repujados desde el interior hacia afuera cubiertas con pintura monocroma, siendo estas características propias en los objetos cerámicos de la cultura Valdivia.

### **Ilustración 4 Valdivia en Narrío**



**Fuente:** Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.103

- **Chorrera en Narrío**

Por otra parte, la cultura chorrera ubicada en la ciudad de Babahoyo, tiene su influencia debido a las numerosas innovaciones tecnológicas en cuanto a la concepción de formas y diseños geométricos manejados en la pintura utilizada para la decoración de los objetos cerámicos destacando entre estos objetos las botellas silbato de pico largo y ollas globulares con apliques.

**Ilustración 5** Plaquetas de Tufita, con estilizaciones grabadas ornitomorfas, semejantes a loros y/o guacamayas.



**Fuente:** Reinoso Hermida, G. Cañaris e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag. 78

### **2.3.3.2. Fase Tacalshapa**

Para entender esta fase cultural primero debemos entender el porqué de esta denominación. Tacalshapa se origina de un nombre quichua “taca” = canasta y “sapa” = lleno siendo su traducción literal “lleno de canastas”.

La fase Tacalshapa se desarrolló a 12 km al sureste de la ciudad de Cuenca, fue descubierta y estudiada por Friedrich Max Uhle. La cronología correspondiente a esta fase tiene sus raíces en los años 500 A.C. hasta los 1200 D.C. su población estuvo dispersa entre los ríos Gualaceo y Cuenca, por último, floreció y se extendió en la provincia del Azuay.

Los sitios de mayor importancia por el número de fosas, se encuentra en el cerro de Curiloma, perteneciente a la parroquia de Santa Ana; en dichas superficies se

encuentran pozos cilíndricos de hasta 3 metros de profundidad las cuales fueron saqueadas, quedando solamente miles de fragmentos de cerámica de utilidad y ceremonial, sin embargo, el principal referente de la fase Tacalshapa proviene de ajuares funerarios en cuales constan objetos cerámicos y algunos objetos de piedra y cobre.

En cuanto a la decoración de la cerámica se puede decir que en esta época se dio inicio a la pintura en negativo, los grabados de motivos escalonados y una importante evolución en cuanto a la generación de representaciones antropomorfas, el uso de objetos utilitarios de cocina, así como también la decoración de blancos sobre rojos.

Las excepcionales vasijas rituales llevan como motivos decorativos diseño geométricos de color blanco sobre rojo, es destacable la presencia de líneas zigzagueantes, triángulos y rectángulos. También existen objetos que son decorados con pintura en negativo y se destaca la presencia de puntos, círculos y bandas. El ámbito comercial y el movimiento migratorio trajo consigo una mezcla interesante de trabajos de alfarería y patrones estilísticos, siendo las culturas Narrío, Pirincay y Chorrera las que más influencia generaron en ésta. Cabe recalcar que esta cultura recibió apoyo religioso siendo estas ideas religiosas las protagonistas en las relaciones de la sociedad, el ser humano y la naturaleza en cuanto a la generación del arte Tacalshapa debido a la gran cantidad de representaciones antropomorfas, sin embargo, también sirvieron para beneficio de las clases en el poder.

#### **Ilustración 6 Fase Tacalshapa**



**Fuente:** Idrovo Uriguen, J. Tacalshapa una exposición sobre la cerámica prehispánica del Azuay y Cañar. Pag. 9

### 2.3.3.3. Fase Cashaloma

Empezaremos el análisis de la fase Cashaloma entendiendo el origen de su nombre el cual pertenece a un vocablo híbrido del quichua “cashá” = espino y del español “loma” es decir, “loma de espinos” debido a que los territorios (ubicada a dos kilómetros al noreste de la ciudad de Cañar) en los cuales estuvieron asentados estaban llenos de cactus espinosos.

En cuanto a la tecnología de sus artefactos, existe un notable dominio en la hoya del río Cañar, sin embargo, a pesar de su florecimiento en el periodo de integración entra en decadencia con la dominación incaica debido al desarraigo y las crueles masacres para amenizar el espíritu combativo de los Cañaris.

Esta fase cultural es heredera tardía de la fase Narrío, no obstante, existe una desmejora en cuanto a las características de la cerámica mas no en los motivos decorativos geométricos los cuales fueron abundantes, además de la utilización de blancos sobre rojos; cabe recalcar que la pintura en negativo no fue muy utilizada y solo se encuentra en pequeños diseños atípicos siendo casi imperceptibles en esta fase cultural.

#### Ilustración 7 Fase Cashaloma



**Autor:** D. Tecenota

**Fuente:** Procedencia Cashaloma, Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca.

### 2.4. Semiótica del Diseño Andino

Zadir Milla (1990) define la semiótica andina como una disciplina cuyo objetivo es interpretar los aspectos simbólicos dentro de los procesos del diseño, basado en el

contexto cultural, centrándose en el aspecto conceptual del estudio de las manifestaciones del Arte Precolombino.

La semiótica andina ha basado su estudio en tres aspectos fundamentales: El Lenguaje, la Composición y el Simbolismo.

#### **2.4.1. El lenguaje**

Es considerado como vehículo de comunicación, mediante un universo de signos y símbolos que todo lenguaje contiene, considerando los aspectos denotativos hasta llegar a la connotación de la imagen.

Dentro del arte andino, todo mensaje visual contiene tres niveles de códigos o lenguajes:

- **Lenguaje visual:** presenta aspectos morfológicos y sintácticos, que delimitan el universo gráfico de la imagen.
- **Lenguaje plástico:** es la concepción estética de la forma, definiendo su carácter estilístico, figurativo o abstracto.
- **Lenguaje simbólico:** establecido por las correspondencias entre signo, discurso y contenido, los cuales determinan su carácter representativo, interpretativo o creativo y su forma de expresión visual.

#### **2.4.2. La composición**

Según Milla (1990) la composición responde a una forma de ordenamiento del espacio, en el mismo se conjugan aspectos visuales, plásticos y simbólicos.

La composición simbólica toma lugar en las estructuras iconológicas geométricas, constituyen el principio de organización de los elementos sobre el plano básico y de construcción de las formas del diseño. Estas estructuras permiten que se ordenen los valores sintácticos que definen los caracteres del espacio y la forma y que rigen tres aspectos básicos:

- **Estructura de orden:** establece las distribuciones simétricas que organizan la composición del espacio.



- **Estructura proporcional:** define las relaciones de medidas en la construcción del trazado armónico, que es soporte para las simetrías estáticas o dinámicas.
- **Estructura formal:** manifiesta una serie de signos geométricos, los cuales participan de la temática iconográfica del diseño.

### **2.4.3. El simbolismo**

Según Mila (1990) en el arte precolombino la iconografía está comprendido por tres géneros de imágenes, aquellas que reconocemos en el mundo real, otras que pertenecen al campo de la imaginación, fantástica, mitológica y por último a las procedentes del razonamiento calculador. Estas imágenes conforman las representaciones de la Concepción del Mundo, la cual se ordena en tres niveles de comprensión:

#### **2.4.3.1. Cosmovisión**

Observa el entorno natural y social, el cual se representa en la Iconografía Naturalista, hombres, animales y plantas existiendo y conviviendo en un mismo hábitat, dado que ningún ser es superior a otro, motivo permanente de armonía y estilización.

#### **2.4.3.2. Cosmogonía**

Explica los orígenes y poderes de las entidades naturales, dando paso a interpretaciones mágico-religiosas en las cuales lo mítico se explica por los valores de correspondencia y relaciones de analogía entre lo real y lo sobrenatural, lo conocido y de desconocido.

#### **2.4.3.3. Cosmología**

Expresa los conceptos de orden, número y ritmo, cohesionando en una visión integral del todo y sus partes, reflejando en la unidad de la multiplicidad de la composición. Manifestándose como una forma de abstracción de las leyes de ordenamiento universal.

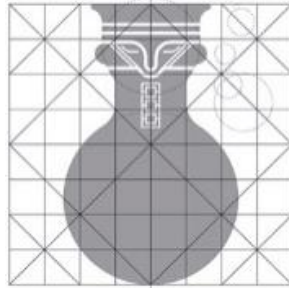
### **2.5. Sistemas proporcionales armónicos estáticos**

La proporcionalidad del espacio se determina mediante el proceso formativo de una figura inscrita en un cuadrado, un rectángulo o un círculo como principio general formativo.

En el sistema de trazados armónicos andino se basa en dos leyes formativas básicas, las cuales son bipartición y tripartición.

- a) **Trazado armónico de la bipartición:** toma lugar a partir de la alternancia de rombos y cuadrados que se interiorizan sucesivamente, cuya proyección lineal genera una malla de construcción binaria.

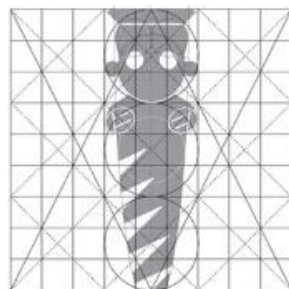
#### **Ilustración 8 Bipartición**



**Fuente:** i+Diseño. Revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en Diseño.

- b) **Trazado armónico de la tripartición:** resulta del juego de las diagonales del cuadrado con las diagonales del rectángulo  $\frac{1}{2}$ , cuyas cruces permiten ubicar los puntos del trazo en las ortogonales respectivas.

#### **Ilustración 9 Tripartición**



**Fuente:** i+Diseño. Revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en Diseño.

### **2.6. Estructuras de ordenamiento**

Milla (1990) lo define como las cualidades del plano básico como espacio simbólico, por lo tanto, posibilita la distribución simétrica de los elementos signícos interiores. Dichas estructuras son:

**Espacio unitario:** se denomina como unidad o cuadrado, en la cosmología andina es “Pacha”, se traduce como mundo, plano o espacio-tiempo.

**Dualidad:** se sintetiza en el término Hanan-Urin, se traduce como arriba - abajo, expresa el equilibrio natural entre los polos de la unidad y su complementariedad.

**La cuatripartición:** expresa la paridad de la dualidad, se ordena en un cuadrado dividido en partes iguales, el elemento centro es el eje de distribución compositiva de la estructura iconológica.

**La tripartición:** se basa en la idea de dualidad ordenada a partir de un centro originario o de encuentro, en la cosmología andina se expresa como la concepción del universo ordenado en tres planos de existencia: el mundo de arriba, el mundo de aquí y el mundo de adentro.

## **2.7. Estructuras de Formación**

Según Milla (1990) las estructuras de formación son aquellas que grafican el tema iconográfico, dándole un sentido significativo o descriptivo a la imagen iconológica.

**La diagonal:** es la fuerza del movimiento y desarrollo de las leyes de formación compositivas, considerada como principio de dualidad, manifiesta sentido de reflexión. Una diagonal escalonada expresa ascenso o descenso. El triángulo está sustentado por los tres mundos y las tres fuerzas.

**Rombo o Cuadrado:** conocido como mundo, plano o espacio-tiempo, es la base de la unidad estructural de la forma en el textil andino.

**Espiral:** traducida como “pachacuti”, indica la noción de la ciclicidad, alternancia y concentricidad; lo cual es el retorno al mismo principio y etapas de desarrollo.

**Doble espiral:** simboliza a la serpiente bicéfala, se manifiesta como la convergencia de dos fuerzas hacia un mismo centro y denota la dualidad en la unidad.

## **2.8. Estructuras de síntesis**

Constituidos por signos forman varias estructuras de formación simples, para llegar a formar estructuras de complejas los cuales se sintetizan en un signo final. El manejo de

estas estructuras implica un conocimiento causal y un reconocimiento de los fundamentos gráficos del Diseño Andino.

- a) **La escalera y la espiral:** Es el signo de mayor trascendencia para expresar el concepto de la unidad de la dualidad, se manifiesta en los principios del cuadrado y el círculo en movimiento, de esta manera se genera la ascensión y el crecimiento.
- b) **La cruz cuadrada:** Es la síntesis mítica, geométrica y naturalista del pensamiento andino, se expresa geoméricamente como una operación mediante la cual se logra la cuadratura de la circunferencia, en la que se obtiene una circunferencia de la misma magnitud que de un cuadrado.

## 2.9. Módulo

Wong (2004) define al módulo como un diseño compuesto de formas idénticas o similares entre sí, las cuales aparecen más de una vez en el diseño. No deben ser complicados porque se destacarían como formas individuales y perderían el efecto de unidad.

El método más simple para conseguirlos es la repetición, ya que esto aporta una sensación inmediata de armonía y tiende a unificar el diseño.

## 2.10. Submódulo y Supermódulo

“Se denomina submódulos a los elementos más pequeños ya que al ser organizados estos se agrupan y se convierten en una sola forma mayor, que luego es utilizada en repetición son denominados como supermódulos”. (Wong, 2015)

Los supermódulos “son aquellos que se encuentran conformados con varios submódulos, se los puede alinear de diferentes formas, lineal, cuadrada o rectangular, rombo, triangular, circular.” (Wong, 2015)

## 2.11. Tipos de repeticiones modulares

Wong (2004) los considera respecto a cada uno de los elementos visuales y de relación:

- a) **Repetición de figura:** la figura es la más importante, se repiten de diversas medidas, colores, etc.
- b) **Repetición de tamaño:** esto solo es posible cuando las figuras son también repetidas o muy similares.
- c) **Repetición de color:** esto sucede cuando todas las formas tienen el mismo color, aunque sus figuras y tamaños pueden variar.
- d) **Repetición de textura:** las formas pueden ser de la misma textura, pero pueden ser de diferentes conformaciones, medidas o colores.
- e) **Repetición de dirección:** esto sucede cuando las formas muestran un sentido definido de dirección.
- f) **Repetición de posición:** refiere a como están dispuestas las formas, de acuerdo a una estructura.
- g) **Repetición de espacio:** las formas ocupan su espacio de la misma manera, relacionadas de la misma manera con el plano de la imagen.

## 2.12. Abstracción modular

Abstraer se define como la reducción de componentes de un elemento sin perder los rasgos esenciales del mismo. Dentro de sus exponentes están Piet Mondrian el cuál mencionaba “Si todas las cosas son parte de un todo, cada parte recibe el valor visual del todo y el todo lo recibe de las partes”, de igual manera está Theo Van Doesburg quién mediante sus trabajos demostró el proceso de abstracción de un elemento natural hacia uno totalmente geométrico, mediante la relación entre las partes.

## 2.13. Interrelación de formas

Según Wong (2004) las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras, de esta manera queda completa o parcialmente modificada. Se pueden distinguir ocho maneras distintas para su interrelación:

- a) **Distanciamiento:** ocurre cuando ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas.
- b) **Toque:** cuando se acercan ambas formas, empiezan a tocarse, en este caso no existe espacio que las separe.
- c) **Superposición:** ocurre cuando una forma se cruza la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que está debajo.

- d) **Penetración:** las formas parecen transparentes, no existe relación obvia de arriba y debajo entre ellas, los contornos de ambas formas son enteramente visibles.
- e) **Unión:** las formas quedan reunidas convirtiéndose en una forma nueva y mayor, ambas pierden una parte de su contorno.
- f) **Sustracción:** ocurre cuando una forma invisible se cruza sobre una visible.
- g) **Intersección:** aquí solo es visible la porción en donde ambas formas se cruzan entre sí, surgiendo una forma nueva pero más pequeña.
- h) **Coincidencia:** cuando se acerca ambas formas, estas coinciden y ambas figuras se convierten en uno.

## 2.14. Leyes compositivas

Según Idrobo (2006) menciona que las leyes compositivas forman parte del lenguaje visual conocido por los diseñadores y artistas, cuyo principio está basado en las leyes de la percepción. Las leyes descritas por David Kantz, mantienen una posición objetiva en relación a la teoría de la Gestalt.

### Ley de figura fondo

El fondo es más pregnante que la figura, ya que adopta valores visuales de un objeto, para percibir fondo y forma es necesario tener en cuenta el contraste y las limitaciones de la forma. “La figura se distingue del fondo por: el tamaño, color, posición, etc.” (Idrobo, 2006).

Se genera diversos efectos:

- El fondo es más grande que la figura, por lo tanto, más simple.
- Una figura puede componerse de tal manera que el fondo cuando se lo ve como figura tiene el mismo aspecto que la figura anterior, en este caso se considera una estructura recíproca.
- La figura es percibida habitualmente delante del fondo, a veces lo perfora.
- Si un contorno divide una forma en la parte superior y en la inferior, la parte aparece más prontamente con figura.

### Ley de la adyacencia o menor distancia

Se denominan adyacencia a las líneas continuas y cercanas entre sí para formar una Gestalt, la cercanía de varios elementos nos hace agruparlos, es aquí donde la tensión

espacial es un término muy importante. Existe una variedad en el vínculo de varios elementos.

- a) Figuras que se tocan
- b) Figuras que se superponen
- c) Figuras que se interconectan
- d) Sensación de profundidad por superposición

### **Ley del cierre**

Se genera de manera visual, cerrando las formas y formándolas como un conjunto. Esto sucede cuando una serie de sensaciones nos afecta presentándonos figuras u objetos incompletos, líneas interrumpidas, elementos sin terminar. La percepción tiende a estructurarlos creando figuras terminadas y perfectas. El efecto se da con figuras regulares y conocidas gracias a la experiencia.

### **Ley de la buena forma**

Se organizan los campos perceptuales con rasos regulares y simples, por lo tanto, tiende a formas buenas. Permite una fácil lectura de las figuras que se interfieren formando aparentes confusiones, aunque prevalece las propiedades de la buena forma, y estas se ven como si fueran desglosadas del conjunto.

### **Ley de la semejanza**

Se da cuando elementos similares tienden a unirse y se tienden a agruparlos, según estímulos similares, ya sea por factores formales, tonales y de textura. Las formas semejantes presentan armonía y reposo, con un valor cualitativo.

### **Ley de la continuidad**

Esta ley es aplicable a objetos con movimiento real o aparente.

## **2.15. Categorías compositivas**

- a) **Dirección:** estos dirigen la vista hacia un punto de atracción, se los puede encontrar en ejes estructurales y producen un equilibrio en las fuerzas visuales, pueden ser lineales, oblicuas, radiales o circulares.
- b) **Ritmo:** es la repetición indefinida de un módulo, conservando su tamaño, distancia y forma.

- c) **Equilibrio:** está relacionado principalmente con el peso compositivo y dirección de los elementos. Existe el equilibrio axial, dado de un eje vertical u horizontal, radial, se da en rotación sobre un punto central, y oculto, este no responde a ningún eje.
- d) **Simetría:** es un tipo de relación espacial, la misma que se encarga de ordenar los elementos de una composición creando partes iguales, pero en sentido contrapuesto.
- e) **Movimiento:** es el punto de atención más fuerte dentro de una composición. Es posible obtenerlo mediante la aplicación de uno o varios recursos visuales como: ritmo, secuencia lineal, líneas de fuerza, agrupamiento, etc...

## 2.16. El color

Se lo define como una sensación producida en respuesta ante una estimulación del ojo y sus componentes nerviosos, por la energía luminosa de algunas longitudes de onda. Entonces, el color en sí no existe, es más bien una característica de un objeto, una apreciación subjetiva nuestra.

El color puede ser empleado para crear experiencias, puede ser una traducción visual de nuestros sentidos, se les puede dar sensaciones tales como, frío, apetecible, limpio, rugoso.

### 2.16.1. Tono

Es el color en sí mismo, es simplemente un sinónimo de color. Depende de su tonalidad se puede decir que es amarillo, rojo, verde... El término “cálido” y “frío” se los usa para los tonos que connotan dichas cualidades:

- **Tonos cálidos:** aquellos que asociamos con el fuego o la luz del sol (rojo, amarillo y anaranjados).
- **Tonos fríos:** aquellos que asociamos con la luz de luna, el agua (azul y verde).

### 2.16.2. Luminosidad

Es generado por la capacidad de reflejar el blanco, o el brillo, puede afectar la apariencia de un color. Alude a la claridad u oscuridad, puede variar añadiendo blanco o negro a tono determinado. Los tonos puros (amarillo, verde, naranja) tienen un valor



más luminoso y se consigue mejores variantes claras, mientras que los tonos puros (azul, rojo, violeta) tienen un valor menos luminoso y ofrecen mejores variantes oscuras.

### 2.16.3. Saturación

Se relaciona con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco. Genera una pureza de color, referente al gris, dependiendo de la cantidad del valor de blanco. Mientras más saturado esté un tono es más puro y posee menos mezcla de gris.

### 2.16.4. Armonía y Contraste

#### Armonía

Es la coordinación de distintos valores que el color adquiere dentro de una composición. Se genera desde las combinaciones utilizadas mediante un mismo tono o diferentes, pero conservan parte de los mismos pigmentos. Dentro de las armonías, se observa: **un color dominante**, que es el más neutro y el que más destaca, **uno tónico**, que es el más potente en valor y color y **uno de mediación** este actúa de conciliador con los otros.

#### Contraste

Es posible cuando los colores dentro de una composición no tienen nada en común.

- a) **Contraste de tono:** se genera cuando se usa distintos matices.
- b) **Contraste claro/oscuro:** es cuando el punto extremo está dado por blanco y negro.
- c) **Contraste de saturación:** se genera por el valor de un tono puro saturado con blanco, con negro, con gris o algún color complementario.
- d) **Contraste de cantidad:** consiste en la contraposición de lo grande a lo pequeño, de esta manera ningún color tiene mayor peso sobre el otro.
- e) **Contraste simultáneo:** se produce mediante la influencia de entre tonos, cuando se yuxtaponen a ellos.
- f) **Contraste entre complementarios:** para conseguir esto se necesita que un color sea puro, mientras que el otro esté modulado con blanco o negro.
- g) **Contraste entre cálidos y fríos:** se genera por la sensación de la temperatura del color.

## 2.17. Color en la cosmovisión andina

Todas las personas son capaces de conceptualizar significados culturales dentro de su entorno natural y son compartidos con su grupo, todo esto a partir de los colores. Esto se encuentra situado según los estímulos de su ambiente, como los colores existentes en el cielo, la tierra, la hierba, el agua, se organizan para poder definir la iconicidad de un mensaje visual.

“La etnografía moderna nos confirma que los colores siguen teniendo un significado, en el cual se refleja toda una cosmovisión.” (Arellano, 1999)

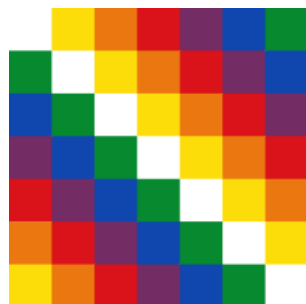
Dentro de la cosmovisión andina la expresión cromática está definida por rasgos característicos, mismos que la identifican, estos son: policromía o intervención de una gran cantidad de colores con una alta saturación en los matices y la combinación de estos.

### 2.17.1. Wiphala

Emblema de la cultura andina, “Wiphay”, es voz del triunfo, “lapx-lapx”, es producido por efecto del viento y origina la palabra “laphali” y es el fluir de un objeto flexible.

La wiphala dentro del mundo andino es uno de los referentes en cuanto a la cromática andina, tiene una gran relación con la Chacana dentro del calendario de cosechas y en la unión de la armonía y la dualidad. Tiene una forma cuadrada, que a su vez hacen un total de 49 cuadrados en su división, se encuentra representados los colores del arcoíris de distribuidos de manera diagonal: el blanco, el verde, el amarillo, el rojo, el naranja, el azul y el violeta, este ordenamiento paritario está visto desde la dualidad y la doble dualidad dividida en cuatro cuadrantes.

**Ilustración 10 Wiphala**



**Fuente:** Quispe, A. Wiphala, emblema de la cultura andina

### 2.17.2. Representación de los colores

- **Rojo:** representa la inteligencia de la madre tierra, en el sentido de esencia. Es la presencia y paso del hombre andino como hijo de la madre tierra. Símbolo de la sangre humana.
- **Naranja:** es la expresión de la cultura, preservación y procreación de la especie humana y la renovación cultural.
- **Amarillo:** expresa los principios morales del hombre andino, representa la energía y fuerza de las energías luminosas.
- **Blanco:** representa el tiempo en sus inicios, simboliza la comunicación humana, los vientos que llevan mensajes a direcciones sagradas.
- **Verde:** representa la producción andina, simboliza las reservas naturales, flora, fauna y yacimientos hidrológicos y minerales.
- **Azul:** representa el espacio cósmico, es la expresión de los astros, la astronomía y la física.
- **Violeta:** representa la ideología andina, la inteligencia de los cosmos, la expresión del poder comunitario y la trascendencia del espíritu en la otra dimensión.

### 2.17.3. Chacana

Es un calendario agro festivo y se puede ubicar los 4 raymis relacionados a las cosechas, preparación de la tierra y el florecimiento.

De marzo a septiembre está el “Pawkar Raymi” Fiesta del Florecimiento y el “Inti Raymi” Fiesta del Sol, dentro del clima de verano y están dominados por los tonos cálidos.

De septiembre a marzo el “Kuya Raymi” Fiesta de la cosecha y el “Kapac Raymi” Fiesta de la vida Nueva, dentro del clima de invierno y están dominados por los tonos fríos.

### 2.18. EL proceso de diseño de Scott

Según Robert Scott, el proceso de diseño se basa en cuatro principios importantes para la generación de soluciones apropiadas.

### **2.18.1. Causa primera**

La causa primera es el motivo o la necesidad humana por la cual se quiere diseñar, es decir, la identificación de un problema determinado al cual se requiere dar solución de manera efectiva.

La causa primera sirvió para determinar el problema, la necesidad y el contexto en el cual se desarrolló esta investigación.

### **2.18.2. Causa Formal**

La causa formal o también denominada etapa creativa, visualiza al objeto por medio del bocetaje.

“El diseño es una actividad intelectual que utiliza diversas habilidades expresivas y técnicas, algunas veces se vale de medios de expresión artísticos tradicionales como el dibujo o la pintura, en otros casos su principal herramienta es la computadora con sus diferentes programas de diseño, diagramación o ilustración; en ambos casos lo que persigue es transmitir el pensamiento creativo a un lenguaje visual.” (Rabe Byron, p. 39)

La causa formal sirvió para obtener una primera imagen mental y posteriormente generar bocetos y propuestas digitales.

### **2.18.3.Causa Material**

Es el conocimiento de la materia o elementos necesarios para la generación física del producto que se va a elaborar, permite obtener mejores y aún más ideas imaginativas.

La causa material sirvió para tener en conocimiento la materia prima con los que se plasma y se realiza la propuesta física.

### **2.18.4.Causa Técnica**

La causa técnica depende del conocimiento acerca de maquinaria, tecnología y las herramientas que permitan y faciliten el darle vida al objeto o producto.

La causa técnica sirvió para tener en conocimiento las herramientas, maquinarias y tecnología con la que se va a dar vida al producto

## 2.19. Design Puzzle

Un Design Puzzle es un conjunto cerrado de piezas relacionados entre sí de manera específica, obteniendo una extensa variedad de opciones organizativas de las partes, para la generación y lectura de formas espaciales. La construcción de formas espaciales contiene 3 ejes importantes que los design puzzle deben proponer siendo estos la generación, transformación y clasificación.

Uno de los referentes dentro de las herramientas didácticas es el Tangram, sin embargo, no fue diseñado con tal especificidad en el área de la didáctica. Por otra parte, el producto Trigram es un primer ejemplo dentro del conjunto de Design Puzzle diseñados para uso en el aula para las carreras proyectuales.

El Trigram forma parte de la serie Poligram con sus respectivas versiones derivados del triángulo, cuadrado y pentágono. En cuanto a su construcción el Trigram está basado en la simetría rotacional 3 y en la disección del triángulo equilátero con una división de 12 piezas en total, 6 son triángulos equiláteros de tamaño igual y 6 son triángulos isósceles de tamaño igual, con ángulos  $30^\circ$ ,  $30^\circ$ ,  $120^\circ$ .

Es importante mencionar que el Trigram también posee conceptos morfológicos que permiten obtener la amplia variedad de opciones organizativas siendo estos:

- Atributos de tamaño, configuración y color
- Disecciones geométricas
- Transformaciones secuenciales
- Simetría: rotación, reflexión, traslación
- Aristas: magnitudes y complementación
- Ángulos: complementación, cóncavo, convexo, sumatorias, etc.
- Lecturas de lleno-vacío
- Orientación espacial

Durante la experimentación el principio del Trigram sirvió en la generación de variadas opciones organizativas obteniendo así nuevas propuestas gráficas establecidas partiendo de sus grados de inclinación y de sus conceptos morfológicos.

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Método de investigación**

##### **3.1.1. Métodos teóricos**

###### **Histórico - Lógico**

Según Gastón Pérez lo lógico y lo histórico se complementan y vinculan mutuamente. Para poder descubrir las leyes fundamentales de los fenómenos, el método lógico debe basarse en los datos que proporciona el método histórico, de manera que no constituya un simple razonamiento especulativo. De igual modo lo histórico no debe limitarse sólo a la simple descripción de los hechos, sino también debe descubrir la lógica objetiva del desarrollo histórico del objeto de investigación.

Por lo tanto, el método histórico lógico se utilizó en esta investigación para la obtención fuentes bibliográficas de la cultura Cañari y de esta manera poder analizar en orden histórico cada una de sus fases.

##### **3.1.2. Método analítico sintético**

Véliz y Jorna (2014), expresan que el método analítico-sintético fue empleado para descomponer el todo en las partes, conocer las raíces y, partiendo de este análisis, realizar la síntesis para reconstruir y explicar.

Aquí la reconstrucción y explicación implican elaboración de conocimientos, lo cual es un llamado a que, aunque lo más común en su empleo es para la búsqueda de información, en ocasiones se le utiliza para la elaboración de conocimientos.

##### **3.1.3. Método Descriptivo**

Según Manuel Gross, el método descriptivo es uno de los métodos cualitativos que se utilizan en investigaciones que tienen el objetivo de evaluar algunas características de una población o situación particular. En la investigación descriptiva, tal como lo indica

su nombre, el objetivo es describir el estado y/o comportamiento de una serie de variables.

En la presente investigación el método analítico sintético y el método descriptivo ayudaron en la recolección de información a través del análisis de los elementos visuales de la cultura cañari, así como también en la descripción de cada una de las fases de la cultura obteniendo una mejor comprensión de los Cañaris.

### **3.2. Tipo de investigación**

#### **3.2.1. Cuanti – Cualitativa**

Debido a la cantidad de piezas cerámicas que sirvieron para el análisis se aplicó el método cuantitativo y para el desarrollo de la investigación se utilizó el método cualitativo ya que fue necesario conocer datos relevantes sobre la cultura Cañari y la cosmovisión andina.

#### **3.2.2. Cuasi -experimental**

Jiménez J. menciona que el método cuasiexperimental es particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados.

El método cuasi experimental se utilizó debido a la cantidad de variables compositivas que se puede obtener de la iconografía de la cultura Cañari creando así diversas opciones organizativas.

#### **3.2.3. Enfoque**

Mixto

### **3.3. Diseño de la investigación**

**De campo:** nos permite recolectar información desde el lugar de los hechos, en este caso en la ciudad de Cuenca, en donde la gran cantidad de objetos cerámicos se encuentran para poder analizarlos, realizando de la misma manera entrevistas a personas conocedoras de la cultura. Línea de investigación

**Cultura Visual:** Según Mirzoeff la cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Se entiende por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado para ser observado o aumentar la visión natural, como la pintura al óleo, la fotografía o internet.

La cultura visual fue parte importante en la investigación ya que se buscó generar un impacto visual y mental debido a la representación iconográfica de la cultura Cañari.

### **3.4. Unidad de análisis**

Iconografía de la cultura Cañari y las tres fases que la componen: Tacalshapa, Cashaloma y Narrío.

### **3.5. Corpus de estudio y Muestra**

#### **3.5.1. Corpus de estudio**

##### **Muestra intencional estratificada**

Fue necesario analizar las piezas cerámicas existentes en material bibliográfico además del material fotográfico obtenido por los investigadores siendo un total de 79 objetos cerámicos los cuales se dividen entre las 3 fases que componen la cultura Cañari.

- **Fase Narrío:** 15 objetos cerámicos
- **Fase Tacalshapa:** 34 objetos cerámicos
- **Fase Cashaloma:** 30 objetos cerámicos

Posteriormente se realizó una selección de objetos cerámicos que contaban con elementos iconográficos, reduciendo la muestra en la fase Narrío con 10 objetos cerámicos y en la fase Cashaloma con 26 objetos cerámicos.

Luego a través de una selección aleatoria simple se seleccionaron los objetos cerámicos con los que posteriormente se trabajaron las propuestas gráficas.

- **Fase Narrío:** 4 objetos cerámicos
- **Fase Tacalshapa:** 14 objetos cerámicos
- **Fase Cashaloma:** 8 objetos cerámicos



Posteriormente se realizaron las fichas semióticas y se aplicó una selección aleatoria simple de los cuales se obtuvo la muestra de los objetos cerámicos con los que se experimentó.

### **3.5.2. Muestra**

**Fase Narrío:** 2 supermódulos pertenecientes a 2 objetos cerámicos.

**Fase Tacalshapa:** 7 supermódulos pertenecientes a 7 objetos cerámicos.

**Fase Cashaloma:** 4 supermódulos pertenecientes a objetos cerámicos.

## **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **3.6.1. Técnicas**

#### **Entrevista**

Fue necesario realizar una entrevista la misma que nos permitió recolectar información relevante para el proyecto.

#### **Observación**

Se realizó una visita a lugares claves para la generación del apartado gráfico.

### **3.6.2. Instrumentos**

#### **Guía de entrevista**

Se realizó una entrevista al Arqueólogo Jaime Idrovo Actualmente a cargo del Museo Agustín Landívar en la ciudad de Cuenca, debido al amplio conocimiento de la Cultura Cañari.

#### **Guía de observación**

Se realizó una guía estructurada de observación la cual se aplicó en los museos que contaban con vestigios de la cultura Cañari en la ciudad de Cuenca, esta guía también sirvió para establecer las diferencias entre las fases de la cultura Cañari.

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Ficha de análisis semiótico

Para la realización de este proyecto fue necesario crear tablas semióticas para describir los elementos iconográficos presentes en cada una de las fases de la cultura Cañari.

La ficha consta de la imagen a estudiar con su respectiva información, periodo, cronología, técnica y descripción de la pieza.

También se puede encontrar el trazado armónico con el que se trabajó y la digitalización de la pieza, luego de esto se encuentra los módulos obtenidos de la pieza y su interpretación semiótica.

Tabla 4 - 1 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío

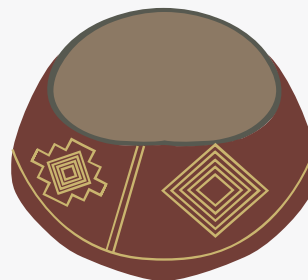
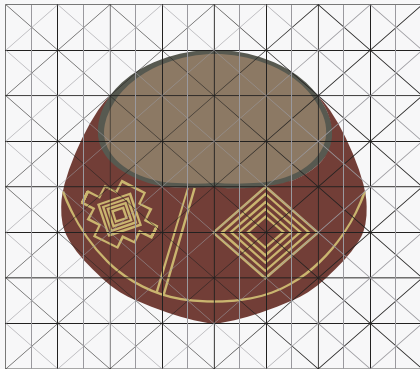
**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FN4
Vasija	
Período	
Narrío	
Cronología	
2000 a.C.-400 d.C.	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	



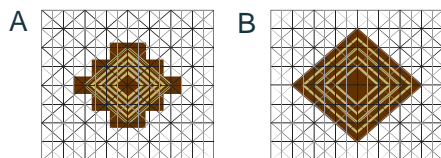
Vasija de pasta fina en la parte superior. Intensamente grabada con motivos geométricos, como rombos y líneas.

Trazado Armónico: Bipartición



Módulo

Interpretación



**A Chacana:** señala la unión entre lo bajo y lo alto, la tierra y el sol, el hombre y lo superior. Su significado es "escalera hacia lo más elevado"

**B Rombo:** considerado como un cuadrado invertido, representa la unidad.

**Rombo:** considerado como un cuadrado invertido, representa la unidad.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 2 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío

# Cultura Cañari

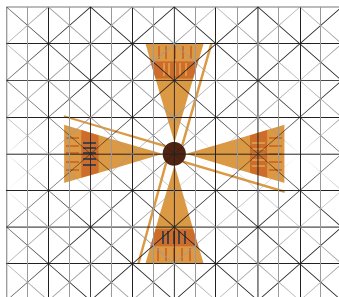
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FN14
Computera	
Período	
Narrío	
Cronología	
2000 a.C.-400 d.C.	
Técnica	
Pintura positiva y negativa. Incisiones	
Descripción	



Computera con pintura positiva y negativa, e incisiones. Decorada con figuras geométricas tales como el triángulo, líneas verticales y círculos.

Trazado Armónico: Bipartición	
Módulo	Interpretación



**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Diagonal:** es considerada un principio de dualidad. Representa la fuerza y el movimiento.

**Círculo:** Dentro del mundo andino representa la unidad y ciclicidad.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 3 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío

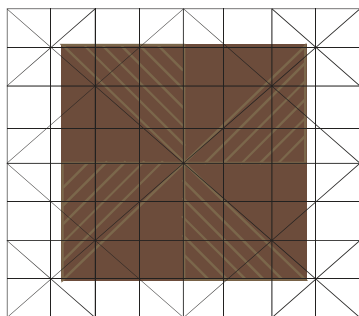
**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FN15
Vaso	
Período	
Narrío	
Cronología	
2000 a.C.-400 d.C.	
Técnica	
Incisión	
Descripción	

Vaso decorado con triángulos los cuales convergen en el mismo punto, en cuyo interior se las complementa con líneas diagonales.



Trazado Armónico: Bipartición	
Módulo	Interpretación



**Doble espiral:** convergencia de dos fuerzas hacia un mismo centro.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Diagonal:** es considerada un principio de dualidad. Representa la fuerza y el movimiento.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

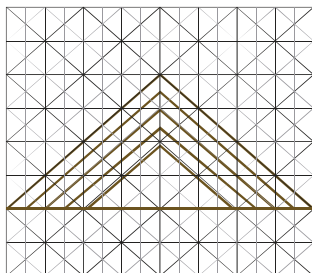
**Tabla 4 - 4 Ficha de análisis semiótico – Fase Narrío**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FN8
Copón	
Período	
Narrío	
Cronología	
2000 a.C.-400 d.C.	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	
<p>Copón con decoración escultórica grabada. Representación zoomorfa en la parte superior de una serpiente. Figuras geométricas tales como el triángulo.</p>	



Trazado Armónico: Bipartición	
Módulo	Interpretación



**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 5 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

<b>Nombre</b>	Codificación : FT26
Computera	
<b>Período</b>	
Tacalshapa	
<b>Cronología</b>	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
<b>Técnica</b>	
Mixta	
<b>Descripción</b>	
<p>Computera Antropomorfa con incisiones y pintura en negativo, la misma que construye figuras geométricas y espirales cuadradas.</p>	



### Trazado Armónico: Tripartición

<p><b>Módulo</b></p>	<p><b>Interpretación</b></p>
<p><b>A</b> </p> <p><b>B</b> </p> <p><b>C</b> </p>	<p><b>A</b> Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.</p> <p><b>B</b> Las espirales cuadradas representan la ciclicidad del tiempo, así como también el culto hacia la serpiente.</p> <p><b>C</b> Líneas y figuras geométricas importantes en la representación de rasgos faciales de la cultura Cañari.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 6 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT6
Olla	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Pintura	
Descripción	



Olla decorada con pintura en negativo formando figuras geométricas como el círculo en representación de la luna, además de líneas en zig zag en representación de la serpiente.

**Trazado Armónico: Bipartición**

Módulo	Interpretación

<p>A</p>	<p>B</p>
----------	----------

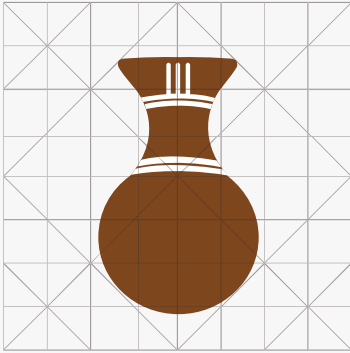
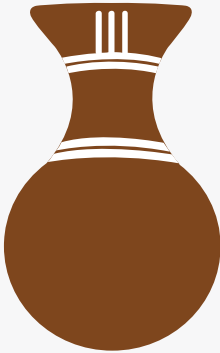
- A** La representación de la luna a través círculo en la cosmovision Cañari indica los tiempos de cosecha.
- B** Las representaciones lineales en zig zag están asociadas a la serpiente, misma que en la cultura Cañari indica liderazgo.

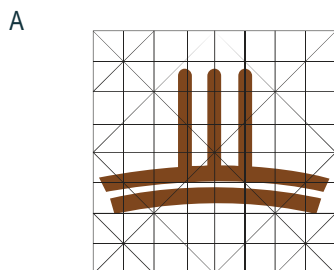


**Tabla 4 - 7 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

<b>Nombre</b>	<b>Codificación : FT18</b>
Jarrón	
<b>Período</b>	
Tacalshapa	
<b>Cronología</b>	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
<b>Técnica</b>	
Pintura	
<b>Descripción</b>	
<p>Jarrón globular con cuello alargado y decorada con pintura blanca sobre el color natural de la cerámica.</p>	

<b>Trazado Armónico: Bipartición</b>	
	
<b>Módulo</b>	<b>Interpretación</b>



A

Las figuras geométricas con terminaciones redondeadas están asociados a los alimentos, siendo los granos los principales alimentos en la cultura.

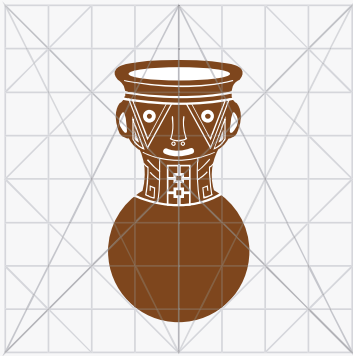
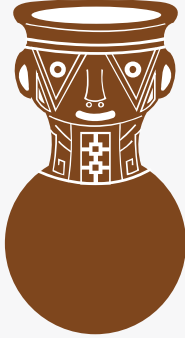
**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

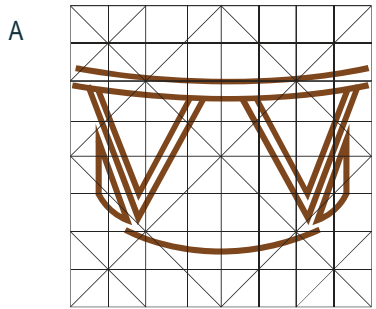
**Tabla 4 - 8 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

<b>Nombre</b>	Codificación : FT8
Compotera	
<b>Período</b>	
Tacalshapa	
<b>Cronología</b>	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
<b>Técnica</b>	
Mixta	
<b>Descripción</b>	
<p>Compotera Antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas y espirales cuadradas que hacen alusión a la serpiente.</p>	

**Trazado Armónico: Tripartición**

	
<b>Módulo</b>	<b>Interpretación</b>



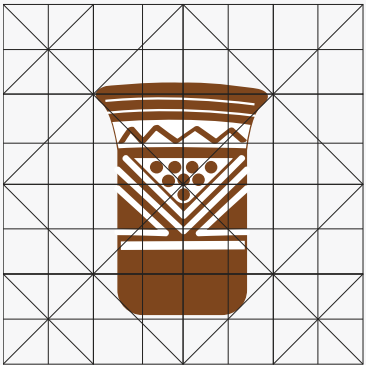

**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

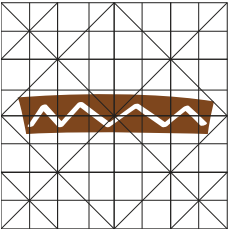
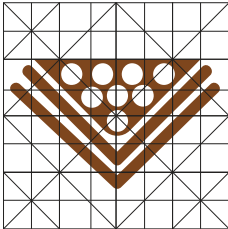
**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 9 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT29
Vaso	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Pintura	
Descripción	
<p>Vaso decorado con pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas y líneas en zig zag en representación de la luna y la serpiente respectivamente.</p>	

Trazado Armónico: Bipartición	
	
Módulo	Interpretación

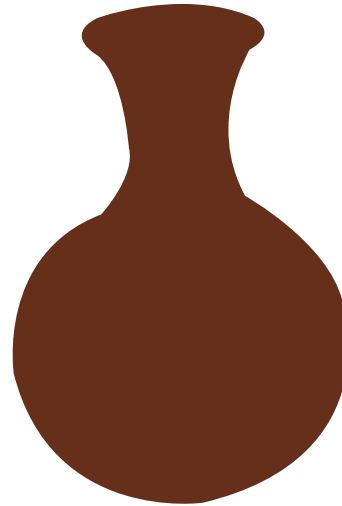
- A**
- 
- B**
- 
- A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.
  - B** El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

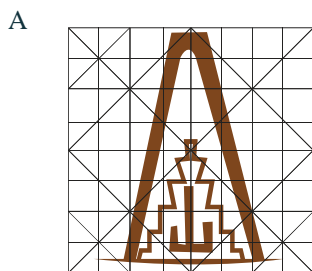
**Tabla 4 - 10 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

<b>Nombre</b>	Codificación : FT27
Jarrón	
<b>Período</b>	
Tacalshapa	
<b>Cronología</b>	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
<b>Técnica</b>	
Pintura	
<b>Descripción</b>	
<p>Jarrón globular con cuello alargado, decorado con pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas en forma de escaleras así como también hace alusión a las montañas.</p>	



<b>Trazado Armónico: Bipartición</b>	
<b>Módulo</b>	<b>Interpretación</b>



**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.


**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

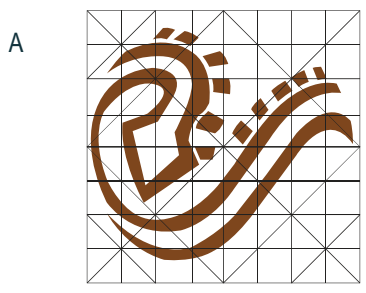
**Tabla 4 - 11 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT3
Computera	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	
<p>Computera antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas y espirales que hacen alusión a la serpiente.</p>	

Trazado Armónico: Tripartición	
	
Módulo	Interpretación



**A** Las representaciones lineales en zig zag están asociadas a la serpiente, misma que en la cultura Cañari indica liderazgo.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

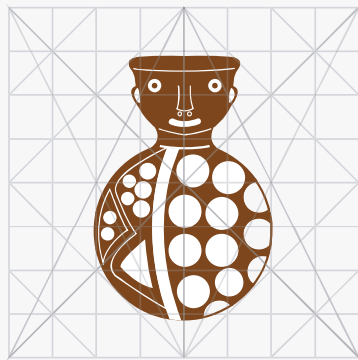
**Tabla 4 - 12 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT24
Computera	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	
<p>Computera antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas.</p>	

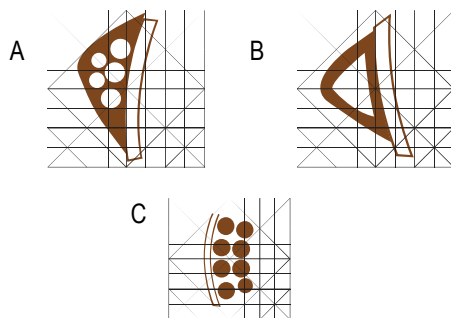
### Trazado Armónico: Tripartición



Módulo



Interpretación



**A B C**

Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

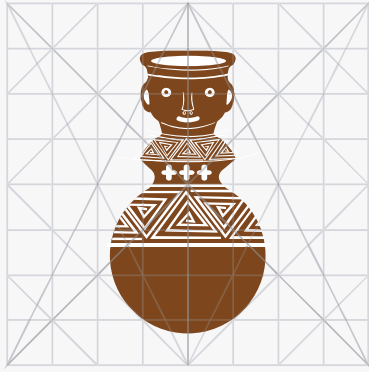

**Tabla 4 - 13 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

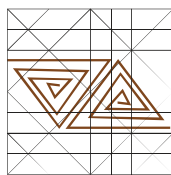
<b>Nombre</b>	Codificación : FT2
Computera	
<b>Período</b>	
Tacalshapa	
<b>Cronología</b>	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
<b>Técnica</b>	
Mixta	
<b>Descripción</b>	
<p>Computera antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas como el triángulo que hacen alusión a las montañas.</p>	

**Trazado Armónico: Tripartición**

	
<b>Módulo</b>	<b>Interpretación</b>

A

B



**A**

Las figuras geométricas con terminaciones redondeadas están asociadas a los alimentos, siendo los granos los principales alimentos en la cultura.

**B**

Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 14 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT11
Jarrón	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	

Jarrón globular con cuello pequeño decorado con pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas que hacen alusión a la luna y montañas respectivamente.

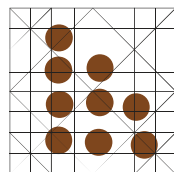
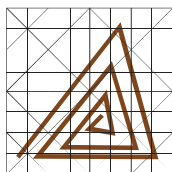


Trazado Armónico: Bipartición

Módulo	Interpretación

A

B



**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**B** El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco



**Tabla 4 - 15 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT5
Plato	
Período	
Tacalshapa	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	



Plato con forma zoomorfa decorado con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas y espirales cuadradas que hacen alusión a la serpiente.

Trazado Armónico: Bipartición

Módulo	Interpretación
<p>A</p> <p>B</p> <p>C</p>	<p><b>A</b> Doble espiral: convergencia de dos fuerzas hacia un mismo centro.</p> <p><b>B</b> Escalonada: expresa el sentido de ascenso y descenso.</p> <p><b>C</b> El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

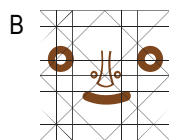
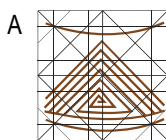
**Tabla 4 - 16 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT31
Computera	
Período	
Integración	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	
<p>Computera Antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas como el triángulo en representación a las montañas</p>	



Trazado Armónico: Bipartición	
Módulo	Interpretación



- A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.
- B** El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 17 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**



**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT34
Plato	
Período	
Integración	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Pintura	
Descripción	

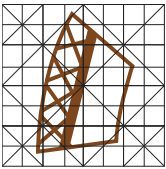
Plato decorado con pintura roja la misma que forman figuras geométricas en alusión a la luna.



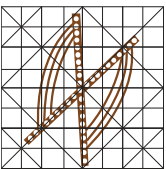
Trazado Armónico: Bipartición

	
Módulo	Interpretación

**A**



**B**



**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**B** El círculo: es un símbolo dinámico que expresa la ley general del movimiento y del tiempo.



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

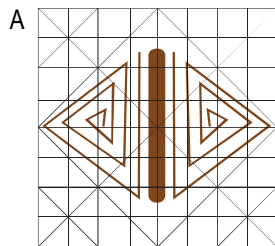
**Tabla 4 - 18 Ficha de análisis semiótico – Fase Tacalshapa**

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación : FT9
Compotera	
Período	
Integración	
Cronología	
(500 a.c – 1200 d.C.)	
Técnica	
Mixta	
Descripción	
<p>Compotera Antropomorfa con incisiones y pintura en negativo la misma que forman figuras geométricas y espirales cuadradas que hacen alusión a la serpiente.</p>	

Trazado Armónico: Tripartición	
	
Módulo	Interpretación



**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 19 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma

# Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

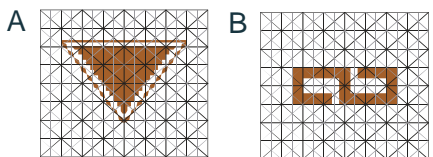
Nombre	Codificación: FC1
Jarrón	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incaica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	

Jarrón alto, decorado con triángulos representados de distintas maneras, en la parte inferior se observan figuras geométricas que connotan a la serpiente y dos alas laterales superiores.



Trazado Armónico: Bipartición

<b>Módulo</b>	<b>Interpretación</b>



**A** Triángulo: Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

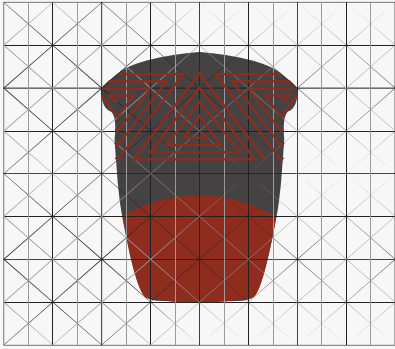

**B** Espiral doble: simboliza míticamente a serpiente bicéfala.

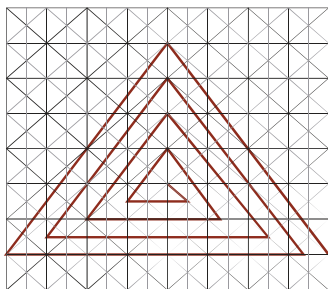
Escalonada: expresa el sentido de ascenso y descenso.

**Tabla 4 - 20 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma**

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC7
Vaso	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incáica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	
Vaso con diseño geométrico en pintura negativa.	

Trazado Armónico: Bipartición	
	
Módulo	Interpretación



**Espiral:** representa ciclicidad, alternancia y concentricidad.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 21 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma



## Cultura Cañari

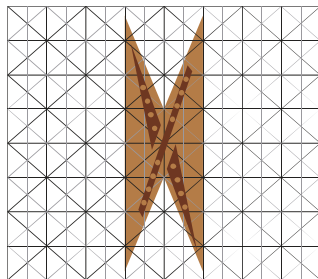
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC10
Olla	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incáica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	

Olla globular con decoración geométrica tales como, el triángulo y el punto que conforman la dualidad, en pintura negativa y positiva.



Trazado Armónico: Bipartición	
	
Módulo	Interpretación



**Punto:** es el centro, punto de partida o puente cósmico para la confección entre los mundos.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

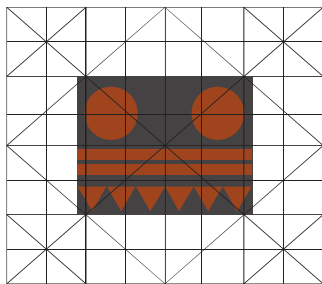
Tabla 4 - 22 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma

## Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC11
Vaso	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incaica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	
<p>Vaso con diseño geométrico tales como el círculo, líneas diagonales y líneas horizontales en pintura positiva y negativa.</p>	

Trazado Armónico: Bipartición	
	
Módulo	Interpretación



**Círculo:** Dentro del mundo andino representa la unidad y ciclicidad.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

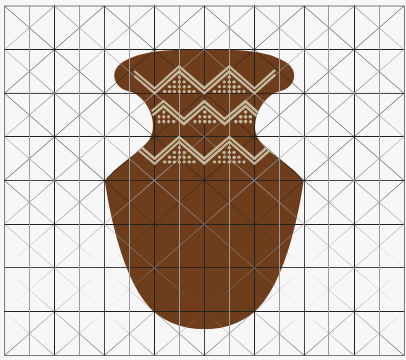
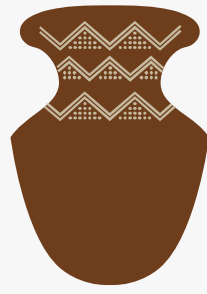
Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

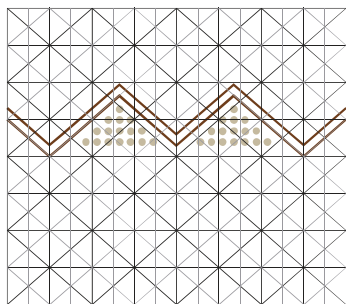


Tabla 4 - 23 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC22
Recipiente globular	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incáica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa. Incisiones	
Descripción	
<p>Recipiente globular con pintura positiva y negativa e incisiones. Decorado con triángulos y círculos, los cuales denotan montañas y terrazas agrícolas.</p>	

Trazado Armónico: Bipartición	
	
Módulo	Interpretación



**Punto:** es el centro, punto de partida o puente cósmico para la confección entre los mundos.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.

**Diagonal:** es considerada un principio de dualidad. Representa la fuerza y el movimiento.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 24 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma

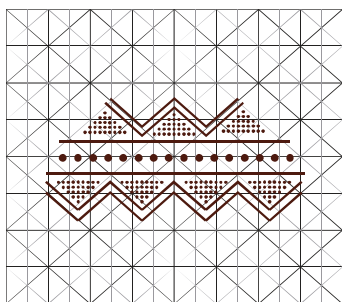
**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC30
Olla	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incáica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa. Incisiones	
Descripción	
<p>Olla bicroma con incisiones y canuteados. Decorado con líneas, las cuales en su unión forman triángulos, puntos y líneas horizontales. Denotan la dualidad y las montañas.</p>	



Trazado Armónico: Bipartición

Módulo	Interpretación



**Punto:** es el centro, punto de partida o puente cósmico para la confección entre los mundos.

**Triángulo:** Expresa el principio y el fin de las cosas, representa al Uku Pacha, donde se restituye y regenera los ciclos de la vida.


**Diagonal:** es considerada un principio de dualidad. Representa la fuerza y el movimiento.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

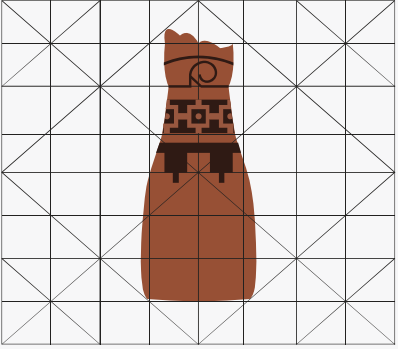
Tabla 4 - 25 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma


# Cultura Cañari

Ficha de análisis semiótico

Nombre	Codificación: FC23
Jarrón	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incaica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	
<p>Jarrón alto con decoración geométrica tales como el cuadrado y el círculo en pintura positiva y negativa.</p>	
	

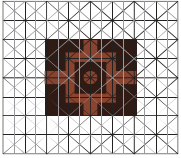
Trazado Armónico: Bipartición



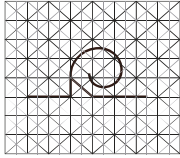


**Módulo**

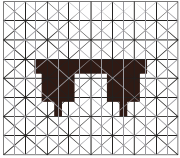
**A**



**B**



**C**



**Interpretación**

**A Chacana:** señala la unión entre lo bajo y lo alto, la tierra y el sol, el hombre y lo superior. Su significado es "escalera hacia lo más elevado"

**B Espiral:** representa ciclicidad, alternancia y concentración.

**C Cuadrado:** representa la Pacha o la Unidad.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 26 Ficha de análisis semiótico – Fase Cashaloma**

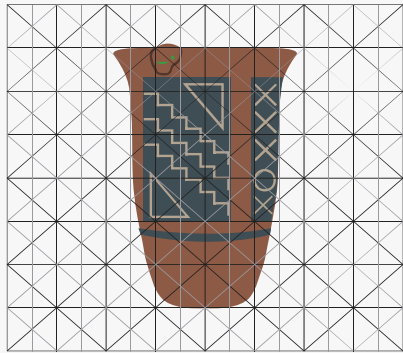

**Cultura Cañari**  
Ficha de análisis semiótico

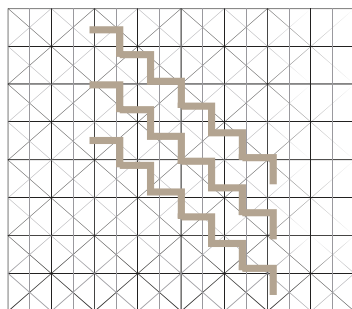
Nombre	Codificación: FN14
Vaso	
Período	
Cashaloma	
Cronología	
500 d.C. - Conquista Incáica	
Técnica	
Pintura positiva y negativa	
Descripción	

Vaso con diseño geométrico tales como el triángulo, líneas formando zig zag, en pintura negativa y cabezade serpiente.



**Trazado Armónico: Bipartición**

	
Módulo	Interpretación



**Escalonada:** expresa el sentido de ascenso y descenso.

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

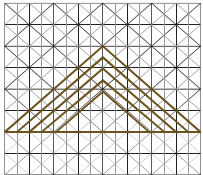

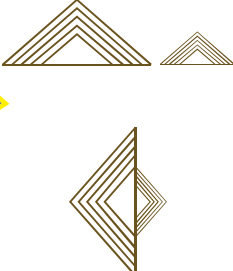
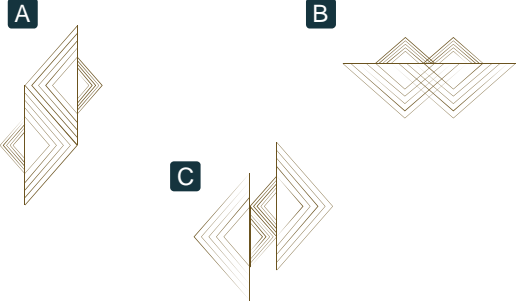
## **4.2. Matriz de generación modular**

En dicha matriz consta el proceso llevado a cabo para la generación modular y supermodulares a partir de la iconografía seleccionada durante el análisis semiótico, además de la respectiva justificación teórica, la cual fundamenta las propuestas.

Para la creación de los nuevos módulos, se realizó un muestreo aleatorio simple a los módulos de las fichas semióticas, dando como resultado 12 muestras de todas las fases, serán llevadas al proceso de creación de nuevos módulos y súper módulos.

Tabla 4 - 27 Generación modular – Fase Narrío


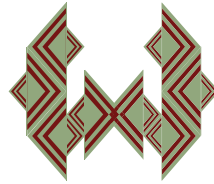







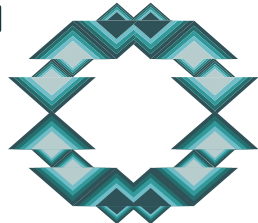

**Creación de supermódulos**  
Fase Narrío

1 Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
			
<b>Justificación</b>			
<p>Módulo compuesto por varias diagonales, que conforman a su vez triángulos superpuestos.</p>	<p>No se abstraigo el módulo por la simplicidad de la forma</p>	<p>Se trabajó con dos módulos endiferentes escalas.</p> <p>Se aplicó movimiento de rotación en ambos módulos, generando una continuidad vertical.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la semejanza con un reflejo en vertical. Se aplicó la ley de la adyacencia con toque ente lado y lado.</p> <p><b>B</b> Se generó movimiento de rotación en ambos módulos. Se aplicó superposición parcial para obtener el supermódulo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó reflejo vertical en uno de los módulos, generando un toque entre lado y lado.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 28 Generación modular – Fase Narrío


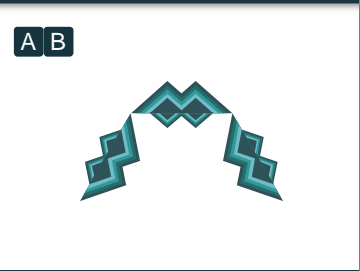

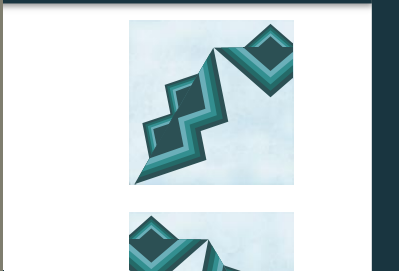
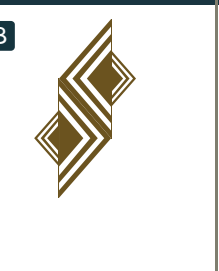
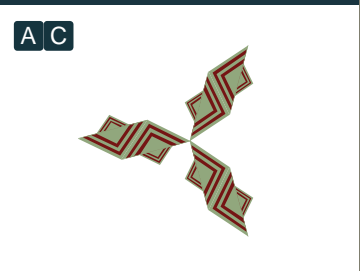
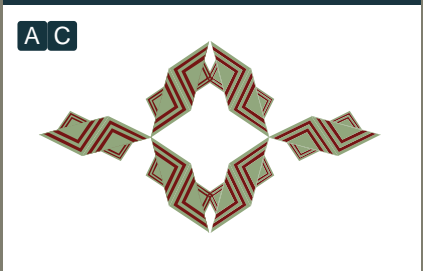
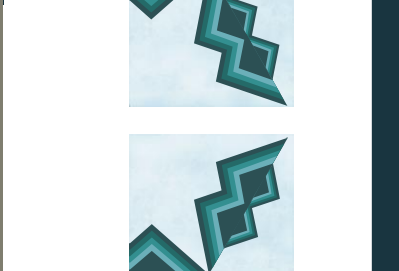
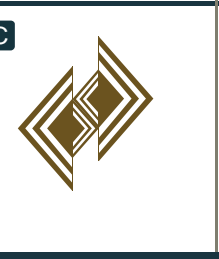
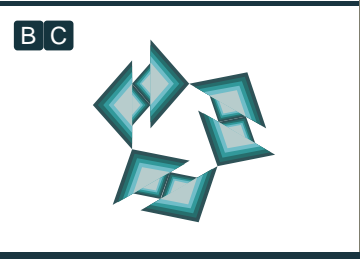
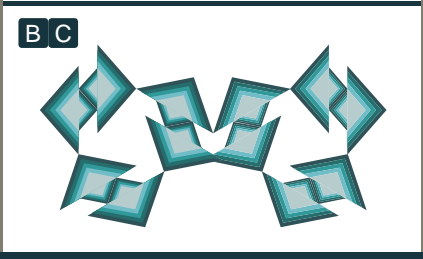
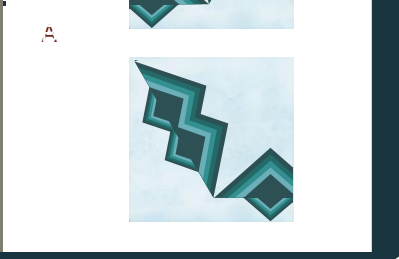
**Experimentación supermodular**  
Fase Narrío

1.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 29 Generación modular – Fase Narrío

**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Narrío

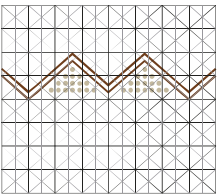
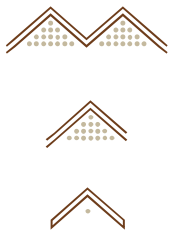
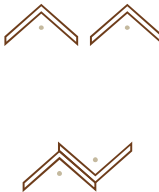
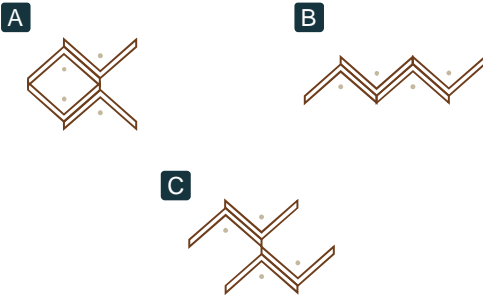
1.2	Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
A				
B				
C				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco



Tabla 4 - 30 Generación modular – Fase Narrío



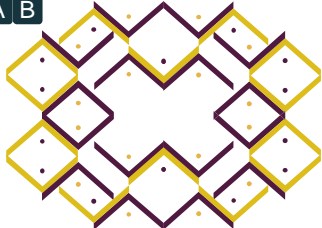









**Creación de supermódulos**  
Fase Narrío

2 Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
			
<b>Justificación</b>			
<p>Módulo formados por varios elementos:</p> <p>Como elemento principal se aprecia una estrella de cuatro puntas.</p> <p>Seguido de dos triángulos los cuales expresan el principio y fin de las cosas.</p> <p>Una diagonal que indica la dualidad.</p> <p>Por último varios círculos, considerados como ciclicidad.</p>	<p>Se procedió quitar la figura que encerraba a los elementos principales.</p> <p>Se retiró a la diagonal con sus círculos, para dejar de esta manera los triángulos que nos expresa la dualidad y complementariedad por la manera en la que están ubicados.</p>	<p>Se procedió a generar un toque de lado a los elementos separados.</p> <p>Se trabajó con dos módulos en donde se aplicó reflejo, dándole un giro de forma vertical, para obtener el nuevo módulo.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la semejanza con un reflejo en vertical. Se generó una superposición entre módulos.</p> <p><b>B</b> Se aplicó ley de la semejanza y intersecando de esta manera los módulos. Se utilizó la ley de la buena forma, generando una sola figura continuada.</p> <p><b>C</b> Dentro de los módulos utilizados se generó un toque da vértice con vértice. Se aplicó un moviento de rotación en dirección radial.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 31 Generación modular – Fase Narrío


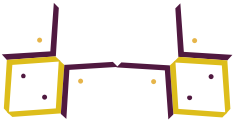
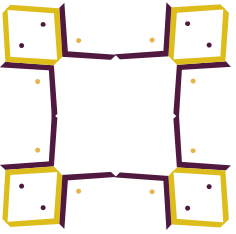
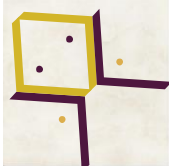



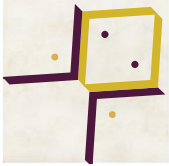


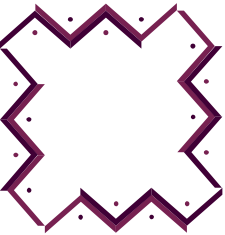
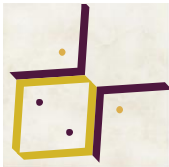
**Experimentación supermodular**  
Fase Narrío

2.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 32 Generación modular – Fase Narrío



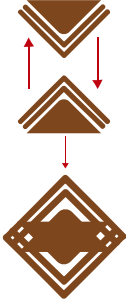
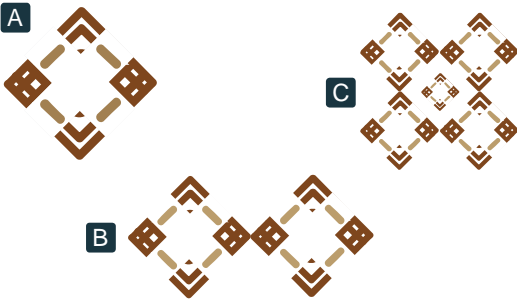
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Narrío

2.2	Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
A				
B				
C				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 33 Generación modular – Fase Tacalshapa**






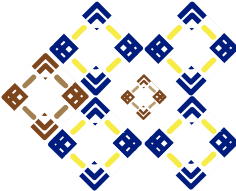
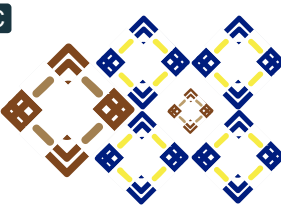
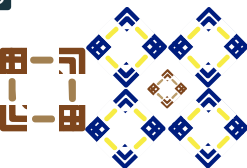




**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

1	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo que tiene como forma principal el triángulo, mismo que representa el principio y el fin de las cosas. Las diagonales expresan la fuerza y el principio de la dualidad.</p>	<p>El módulo se mantuvo en su forma original ya que los elementos existentes son de importancia en la generación de un nuevo módulo.</p>	<p>Se aplicó una reflexión en dirección horizontal además de la interrelación de formas, generando un nuevo elemento percibido como un todo.</p>	<p><b>A</b> Aplicación de la ley del cierre para generar dinamismo y complejidad en el módulo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó la simetría axial del módulo, haciendo que los mismo se toquen entre sus vértices..</p> <p><b>C</b> Se aplicó el ritmo concéntrico con el fin de generar dinamismo en el supermódulo.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 34 Generación modular – Fase Tacalshapa


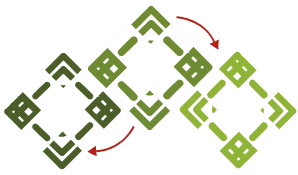
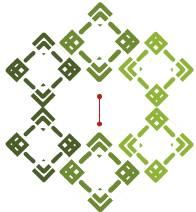


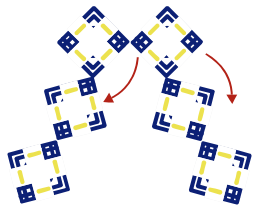
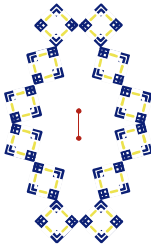


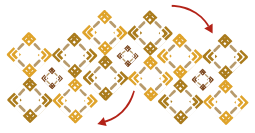
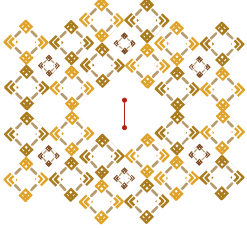

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

1.1	Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
A				
B				
C				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 35 Generación modular – Fase Tacalshapa

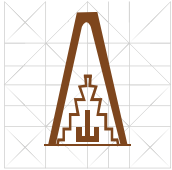

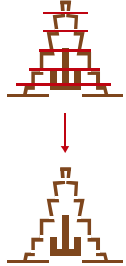
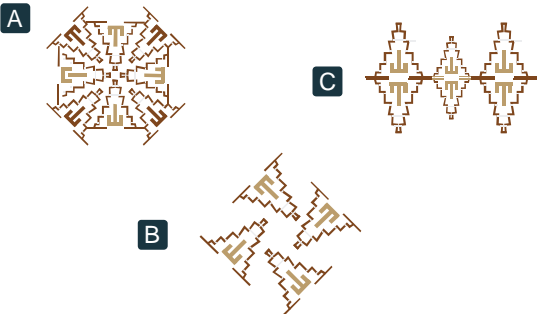
Experimentación - Puzzle Design  
Fase Tacalshapa

1	Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
				
				
				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 36 Generación modular – Fase Tacalshapa**

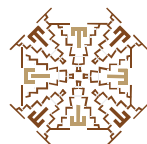
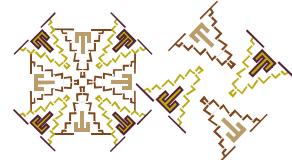


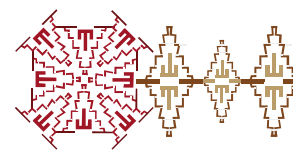
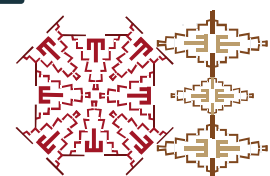
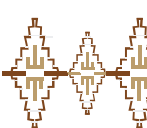
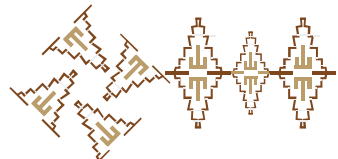
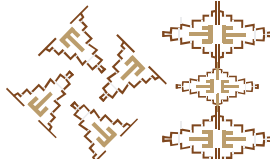
**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

2	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo que tiene como formas el triángulo trunco de la composición, mismo que representa el principio y el fin de las cosas. Las diagonales escalonadas representan el puente entre los 3 mundos.</p>	<p>Se extrajo el triángulo trunco de la composición, debido a que las formas escalonadas representan una mayor complejidad en la construcción de un nuevo módulo.</p>	<p>Se aplicó la ley de la continuidad para generar complejidad al elemento visual, creando intersecciones entre los vértices de la forma escalonada.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la simetría radial del módulo, haciendo que sus lados y vértices se aproximen y se perciban como un todo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó el ritmo concéntrico en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó el ritmo creciente/decreciente, en dirección horizontal generando dinamismo en el supermódulo.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 37 Generación modular – Fase Tacalshapa**

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

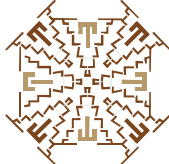
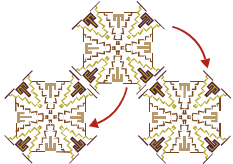
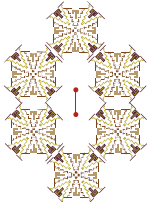

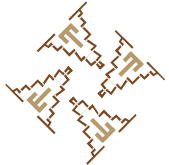
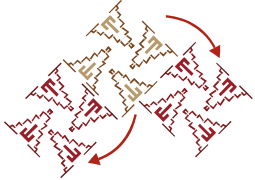
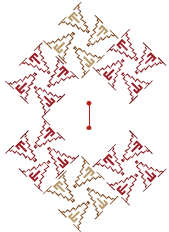

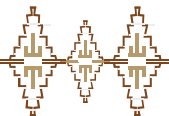
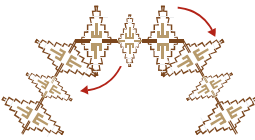
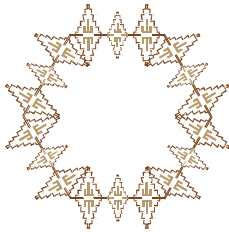

2.1	Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
A		<p><b>A B</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 
B		<p><b>A C</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 
C		<p><b>B C</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco



Tabla 4 - 38 Generación modular – Fase Tacalshapa



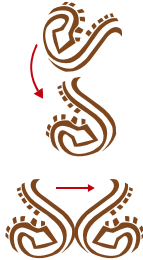
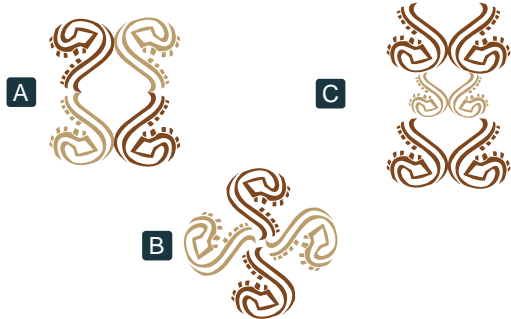
Experimentación - Puzzle Design  
Fase Tacalshapa

2.2. Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
			
			
			

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 39 Generación modular – Fase Tacalshapa**







**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

3	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
	<p>Módulo que tiene como forma principal una espiral en representación a la serpiente, además de la representación de la ciclicidad del tiempo.</p>	<p>El módulo se mantuvo en su forma original ya que los elementos existentes son de importancia en la generación de un nuevo módulo.</p>	<p>Se rotó el módulo 90° en sentido horizontal y se aplicó la ley de la simetría de reflexión como recurso para la generación de un nuevo módulo.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la simetría axial en dirección horizontal al módulo, haciendo que sus vértices se aproximen y se perciban como un todo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó el ritmo concéntrico en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó el ritmo creciente/decreciente, en dirección vertical, generando dinamismo en el supermódulo.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 40 Generación modular – Fase Tacalshapa**


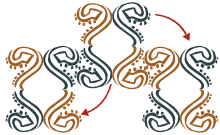
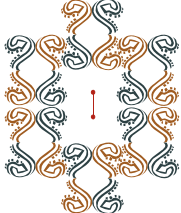


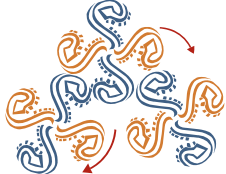
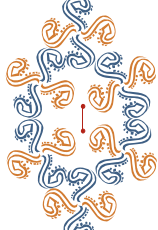


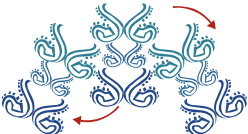
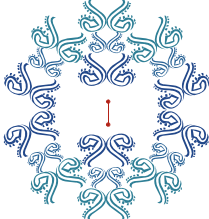

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

3.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p>No aplica</p>	<p>No aplica</p>
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p>No aplica</p>	<p>No aplica</p>
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p>No aplica</p>	<p>No aplica</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 41 Generación modular – Fase Tacalshapa



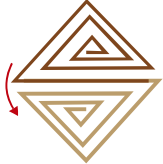
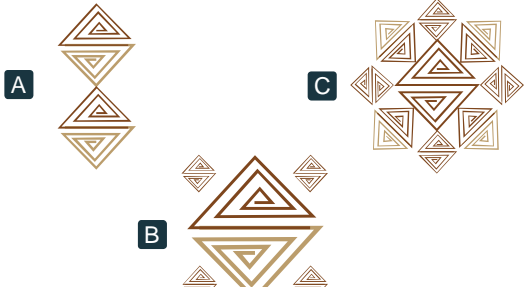
Experimentación - Puzzle Design  
Fase Tacalshapa

3.2. Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
			
			
			

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 42 Generación modular – Fase Tacalshapa**

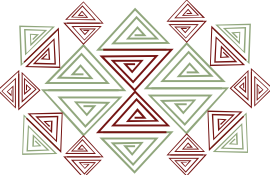

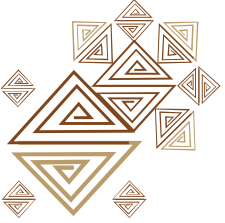
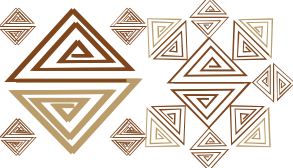

**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

4	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo que tiene como forma principal el triángulo trunco, mismo que representa el principio y el fin de las cosas.</p>	<p>El módulo se mantuvo en su forma original ya que los elementos existentes son de importancia en la generación de un nuevo módulo.</p>	<p>Se utilizó la reflexión en dirección vertical como recurso para la generación de un nuevo elemento visual.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la simetría axial en dirección vertical al módulo, haciendo que sus vértices se aproximen y se perciban como un todo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó el contraste y la ley de la proximidad para que los elementos se perciban como un todo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó el ritmo concéntrico en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 43 Generación modular – Fase Tacalshapa**


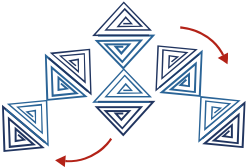
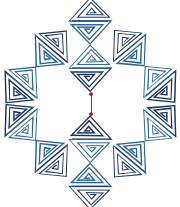


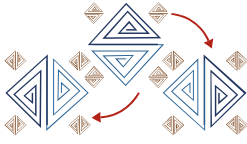
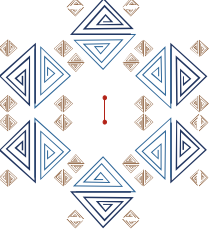

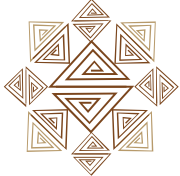
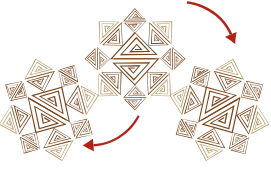
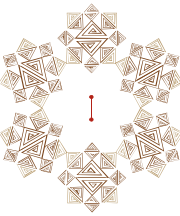

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

4.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 44 Generación modular – Fase Tacalshapa**




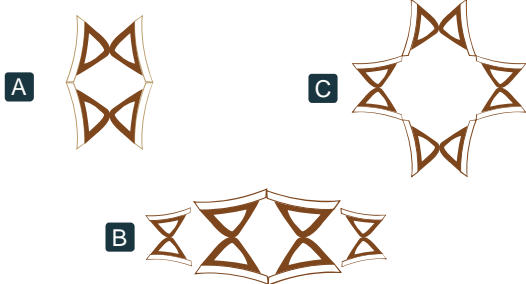
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Tacalshapa

4.2.	Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
				
				
				

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 45 Generación modular – Fase Tacalshapa**

**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa


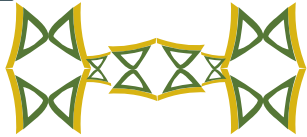


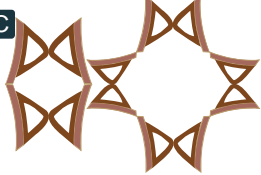
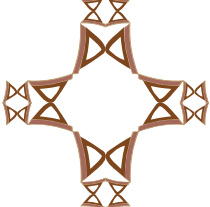
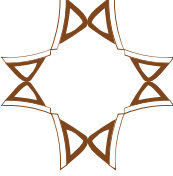
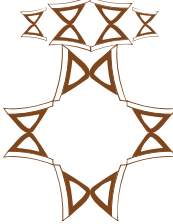
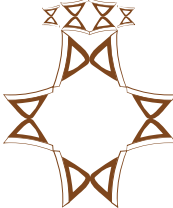
5	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo que tiene como forma principal el triángulo trunco, mismo que representa el principio y el fin de las cosas.</p>	<p>El módulo se mantuvo en su forma original ya que los elementos existentes son de importancia en la generación de un nuevo módulo.</p>	<p>Se utilizó la reflexión en dirección horizontal como recurso para la generación de un nuevo elemento visual.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la simetría axial en dirección vertical al módulo, haciendo que sus lados se toquen y se perciban como un todo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó el ritmo creciente/decreciente, generando dinamismo en el supermódulo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó la simetría radial en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco



**Tabla 4 - 46 Generación modular – Fase Tacalshapa**


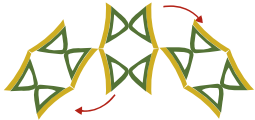
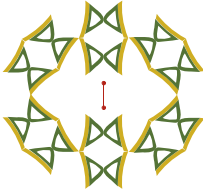


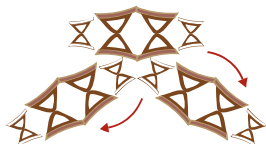
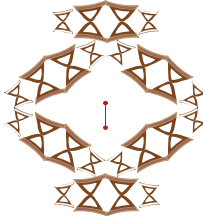

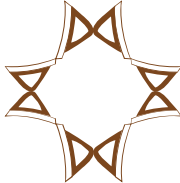
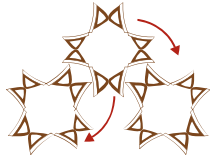
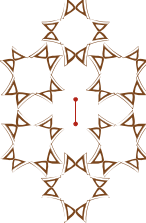

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

5.1	Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
A		No aplica		
B		No aplica		
C		No aplica		

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 47 Generación modular – Fase Tacalshapa**

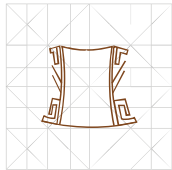
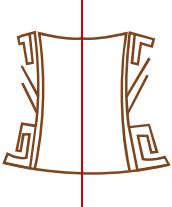

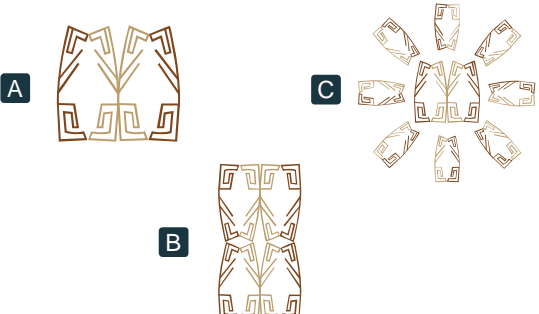
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Tacalshapa

5.2. Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Rectangular
			
			
			

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 48 Generación modular – Fase Tacalshapa**



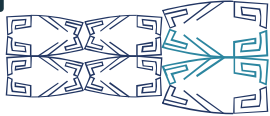


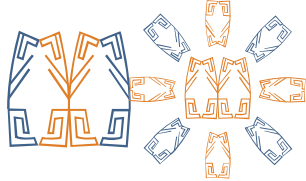
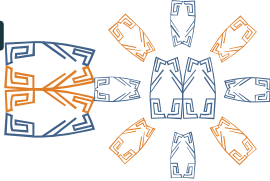




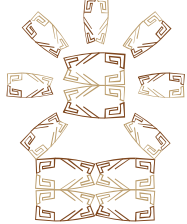
**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

6	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
	<p>Módulo que tiene como elementos principales las espirales cuadradas relacionadas a la ciclicidad del tiempo y las líneas diagonales relacionadas con la fuerza.</p>	<p>El módulo fue dividido en su parte central, luego se sustrajo parte de la composición la cual presenta rasgos principales para la composición de un nuevo módulo.</p>	<p>Se abstraigo el elemento central del módulo y se utilizó la reflexión como recurso para la generación de un nuevo módulo.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la semejanza en cuanto a forma y color para darle equilibrio visual al módulo.</p> <p><b>B</b> Se aplicó la simetría axial en dirección vertical al módulo, haciendo que sus lados y vértices se aproximen y se perciban como un todo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó la simetría radial en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p>

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 49 Generación modular – Fase Tacalshapa**


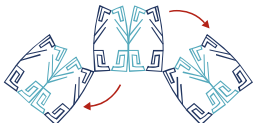
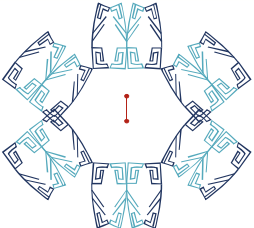



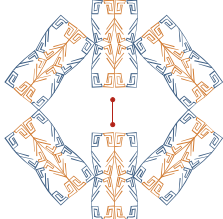


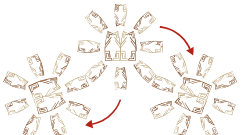
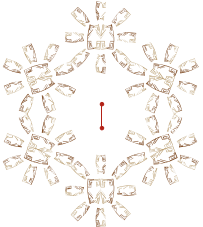

**Experimentación supermodular**  
Fase Tacalshapa

6.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 50 Generación modular – Fase Tacalshapa**



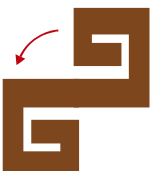
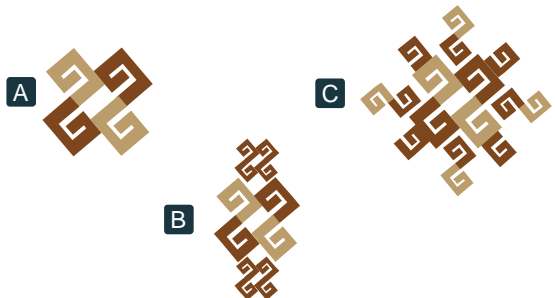
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Tacalshapa

6.2. Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
			
			
			

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 51 Generación modular – Fase Tacalshapa**











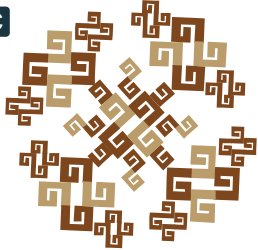

**Creación de supermódulos**  
Fase Tacalshapa

7	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
	<b>Justificación</b>			
	<p>Módulo que tiene como forma principal la espiral cuadrada, misma que representa la ciclicidad del tiempo.</p>	<p>El módulo se mantuvo en su forma original ya que los elementos existentes son de importancia en la generación de un nuevo módulo.</p>	<p>Se utilizó la reflexión en dirección horizontal como recurso para la generación de un nuevo elemento visual.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la adyacencia, haciendo que los módulos se toquen entre sus lados y vértices.</p> <p><b>B</b> Se aplicó el ritmo creciente/decreciente, en dirección vertical, generando dinamismo en el supermódulo.</p> <p><b>C</b> Se aplicó el ritmo concéntrico en el módulo con la finalidad de darle dinamismo y movimiento al supermódulo.</p>

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 52 Generación modular – Fase Tacalshapa


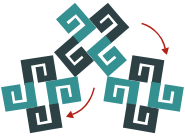
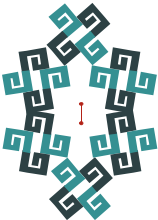
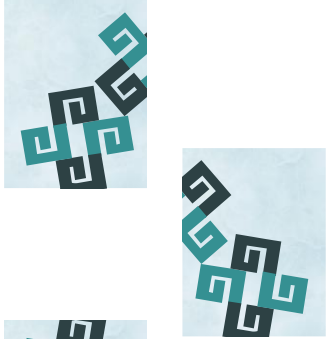

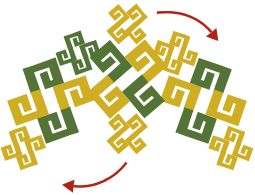
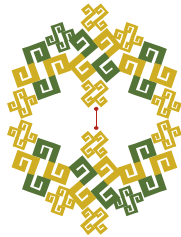


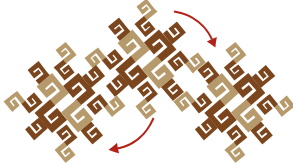
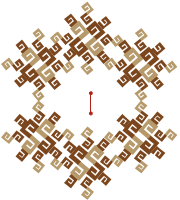

Experimentación supermodular  
Fase Tacalshapa

7.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 53 Generación modular – Fase Tacalshapa

Experimentación - Puzzle Design  
Fase Tacalshapa

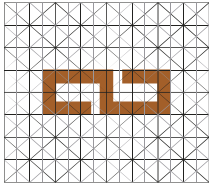


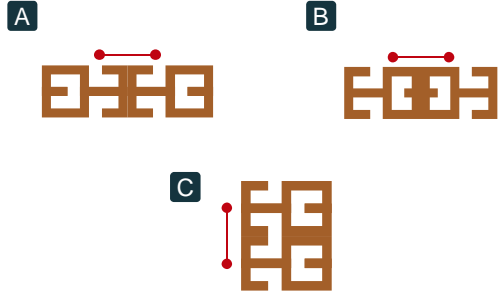
7.2. Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
			
			
			

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco



Tabla 4 - 54 Generación modular – Fase Cashaloma


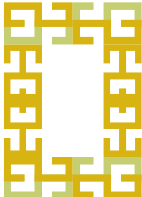





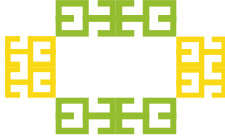

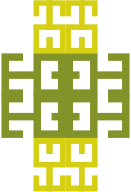

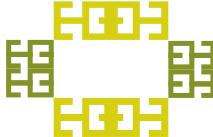
**Creación de supermódulos**  
Fase Cashaloma

1	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo que tiene como forma principal la espiral doble, que míticamente representa la serpiente bicéfala.</p>	<p>Se procedió con la abstracción de bordes de la figura, conservando los rasgos esenciales del mismo.</p>	<p>Se procedió a duplicar la forma en igual escala.  Se aplicó la unión de formas, en donde se convierten en una forma nueva y mayor</p>	<p><b>A</b>   Aplicación de movimiento, siguiendo como base una línea horizontal. Aplicación de la ley de semejanza en donde las formas se complementan en armonía.</p> <p><b>B</b>   Aplicación de unión de formas, creando una forma nueva. Aplicación de la ley de adyacencia, en donde las figuras se interconectan.</p> <p><b>C</b>   Aplicación de movimiento siguiendo como base una línea vertical. Aplicación de toque entre las figuras, sin existencia de espacio entre las mismas.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 55 Generación modular – Fase Cashaloma



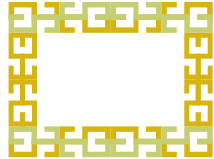



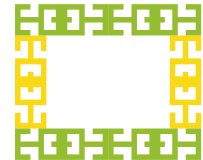





**Experimentación supermódular**  
Fase Cashaloma

1.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 56 Generación modular – Fase Cashaloma

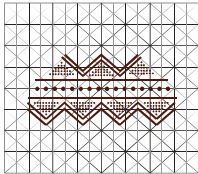
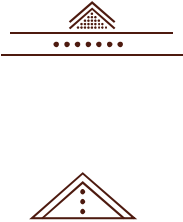
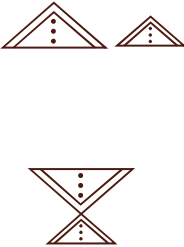
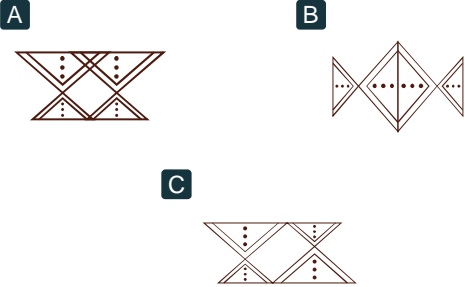
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Cashaloma

1.2 Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 57 Generación modular – Fase Cashaloma










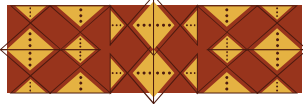
## Creación de supermódulos Fase Cashaloma

2	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo compuesto por varios elementos:</p> <p>Triángulos dispuestos en la parte superior e inferior, representan el principio y fin de las cosas.</p> <p>Varios puntos que denotan la conexión entre los mundos.</p>	<p>Se retiró los elementos repetitivos como puntos y demás triángulos, para tener un único elemento.</p> <p>Se generó unión entre la línea horizontal y los triángulos para formar una figura cerrada, quedándose solo tres puntos que representan los tres mundos.</p>	<p>Se trabajó con dos módulos endiferentes escalas.</p> <p>Se aplicó movimiento de rotación en uno de los módulos a manera de reflejo.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la semejanza con un reflejo en vertical. Se generó superposición parcial en la parte superior de las formas.</p> <p><b>B</b> Se aplicó rotación a los módulos generando adyacencia con un toque entre lados.</p> <p><b>C</b> Se aplicó reflejo horizontal en uno de los módulos, generando un toque entre los vértices.</p>	

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 58 Generación modular – Fase Cashaloma



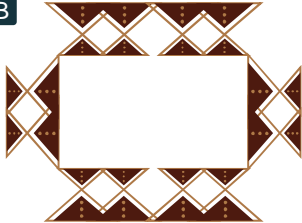



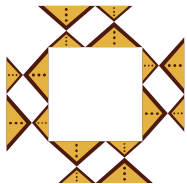

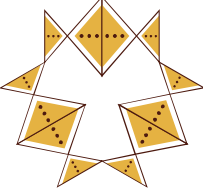
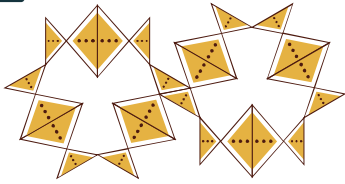
**Experimentación supermodular**  
Fase Cashaloma

2.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 59 Generación modular – Fase Cashaloma

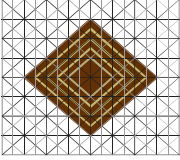

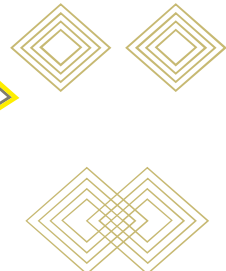
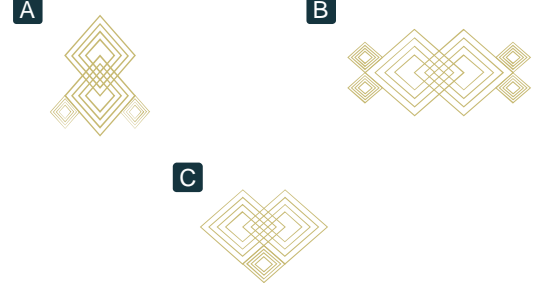
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Cashaloma

2.2 Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 60 Generación modular – Fase Cashaloma



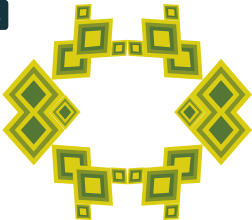




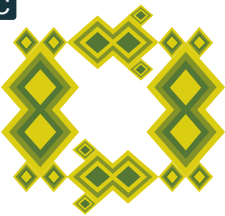




**Creación de supermódulos**  
Fase Cashaloma

3	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
				
<b>Justificación</b>				
<p>Módulo compuesto por varios rombos o cuadrados invertidos los cuales representan la unidad.</p>	<p>Se abstraigo el rombo que constituia el fondo de las figuras.</p>	<p>Se trabajó con dos módulos en igual escala.</p> <p>Se aplicó superposición parcial de las formas para crear el nuevo módulo.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó movimiento de rotación en un módulo en vertical. Se aplicó ley de la adyacencia con toque de lado y lado.</p> <p><b>B</b> Se aplicó reflejo horizontal en los módulos. Se aplicó la ley de la continuidad en los elementos para generar movimiento.</p> <p><b>C</b> Se trabajó con módulos de distinta escala, generando toque entre lados, agrupando de esta manera los módulos.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 61 Generación modular – Fase Cashaloma

**Experimentación supermodular**  
Fase Cashaloma


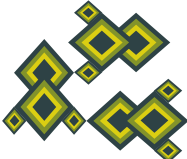
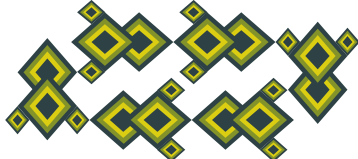



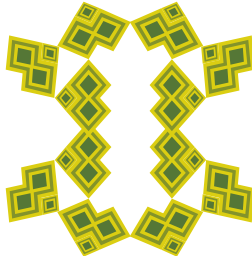



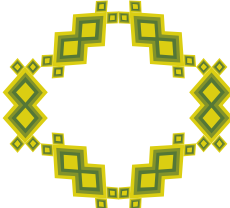

3.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p>A</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 	<p>A B</p> 
<p>B</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 	<p>A C</p> 
<p>C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 	<p>B C</p> 

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco



Tabla 4 - 62 Generación modular – Fase Cashaloma

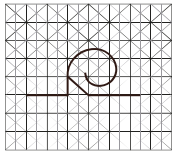



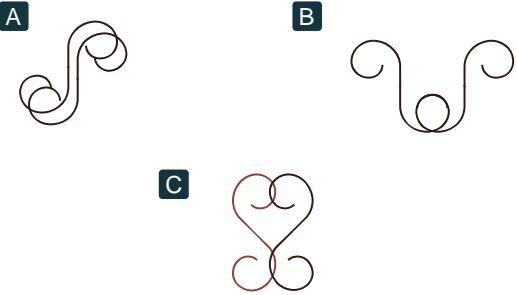
**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Cashaloma

3.2	Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
A				
B				
C				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 63 Generación modular – Fase Cashaloma**


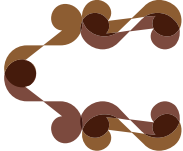
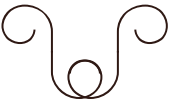


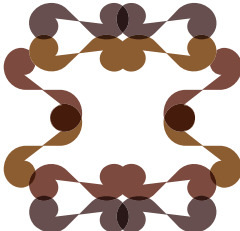
**Creación de supermódulos**  
Fase Cashaloma

4	Módulo	Abstracción modular	Creación de nuevo módulo	Creación de supermódulo
	  			
<b>Justificación</b>				
<p>Como elemento principal se tiene a la espiral, representa ciclicidad, alternancia y concentración. Siguiendo de una diagonal, que denota fuerza y movimiento. Como elementos secundarios están dos líneas horizontales.</p>	<p><sup>1</sup>Se retiró los elementos secundarios que hacían de base en la espiral, en este caso dos líneas horizontales.</p>	<p>Se trabajó con dos módulos en igual escala. Se aplicó semejanza, haciendo que ambos módulos generen un toque entre vértices, viendolos en armonía.</p>	<p><b>A</b> Se aplicó la ley de la semejanza con un reflejo en vertical. Se aplicó ley de adyacencia con un toque de lado por lado.</p> <p><b>B</b> Se aplicó rotación a los módulos en un ángulo de 90 grados. Se aplicó ley de adyacencia con un toque de lado por lado.</p> <p><b>C</b> Se aplicó semejanza, generando una superposición parcial entre formas, obteniendo una forma nueva.</p>	

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 64 Generación modular – Fase Cashaloma



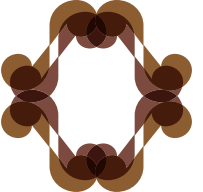



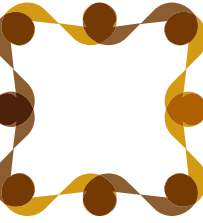


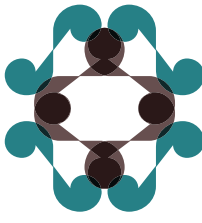
**Experimentación supermodular**  
Fase Cashaloma

4.1 Supermódulo	Lado con lado	Lado con vértice	Vértice con vértice
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>A B</b></p> <p>No aplica</p>
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>A C</b></p> <p>No aplica</p>
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> <p>No aplica</p>	<p><b>B C</b></p> <p>No aplica</p>

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 65 Generación modular – Fase Cashaloma

**Experimentación - Puzzle Design**  
Fase Cashaloma

4.2 Supermódulo	Simetría rotacional	Simetría de reflexión	Baldosa Cuadrada
<p><b>A</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	<p><b>A B</b></p> 	
<p><b>B</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	<p><b>A C</b></p> 	
<p><b>C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	<p><b>B C</b></p> 	

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

### **4.3. Categorización por formato**

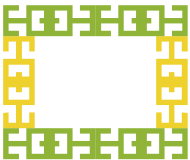

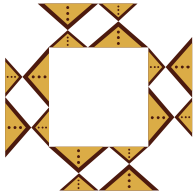
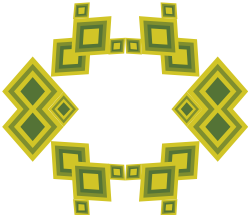


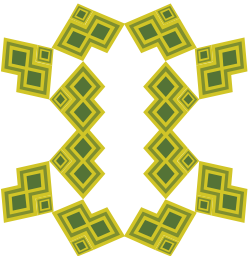
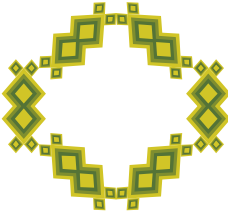
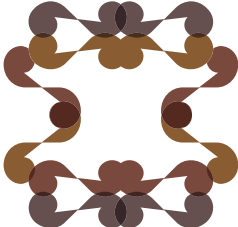
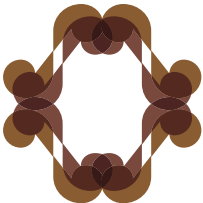
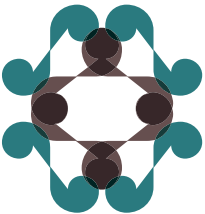
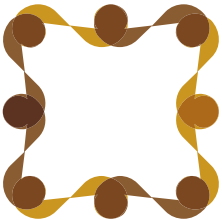
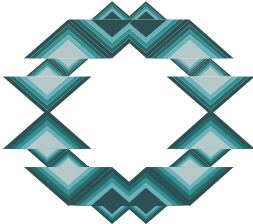
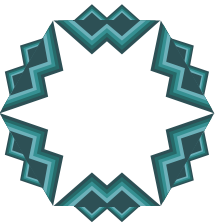
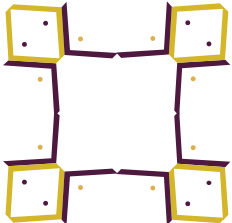
Para un mejor manejo de los supermódulos, se realizó categorías en las cuales se los dividió por su funcionalidad y tamaños establecidos por la empresa Ecuacerámica, estos son, baldosas cuadradas, baldosas rectangulares y cenefas.

**Tabla 4 - 66 Categorización – Formato Cuadrado**

**Categorización por formato**

Baldosa Cuadrada

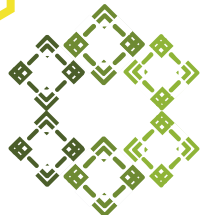
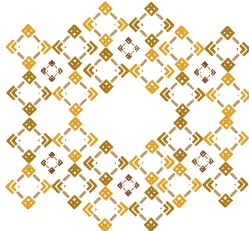
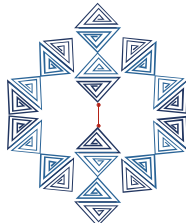
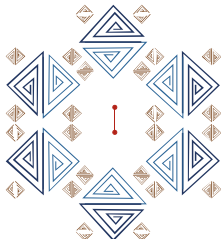
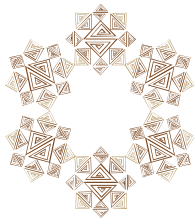
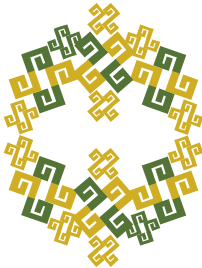

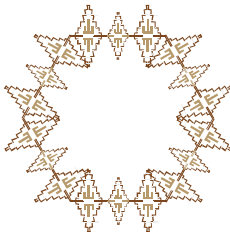
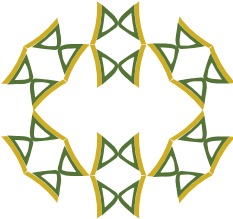
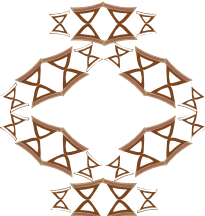
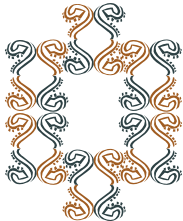
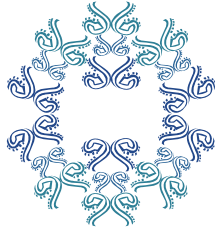
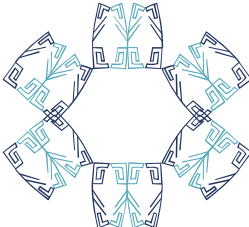
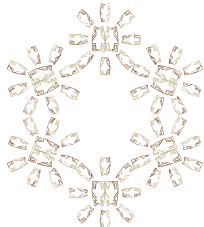
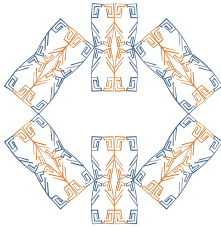
- 31x31
- 33x33
- 40x40
- 43x43
- 50x50

1					
					
					

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 67 Categorización – Formato Cuadrado

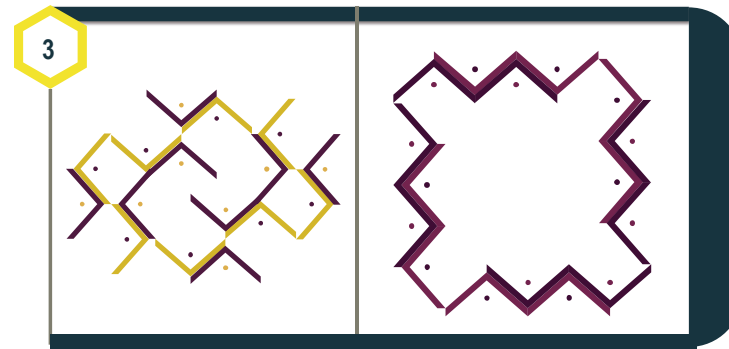
||| Categorización por formato

2 				
				
				

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 68 Categorización – Formato Cuadrado**

||| Categorización por formato



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco



**Tabla 4 - 69 Categorización – Formato Rectangular**

**Categorización por formato**

Baldosa Rectangular

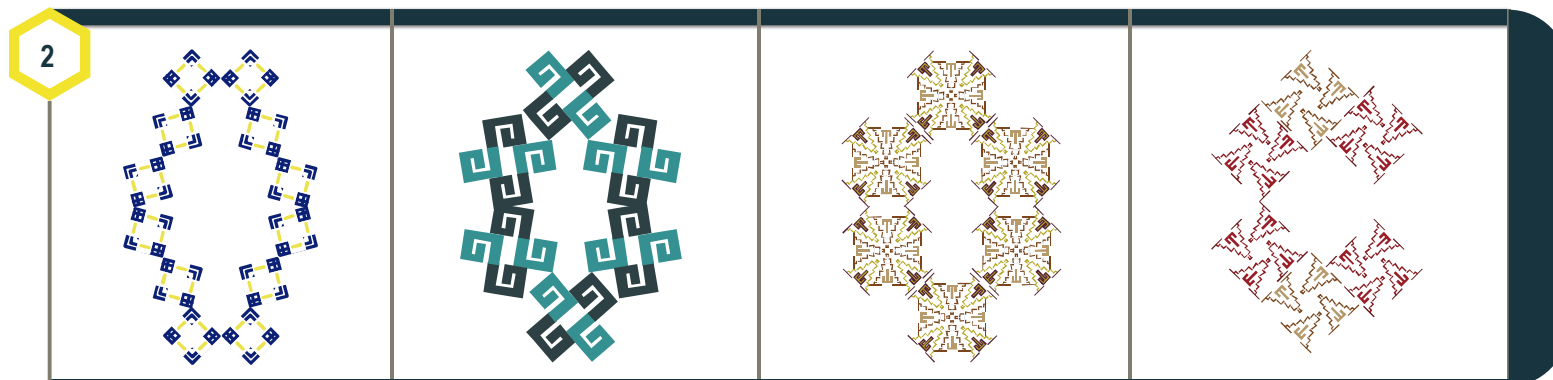


<p>1</p>				

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 70 Categorización – Formato Rectangular

||| Categorización por formato












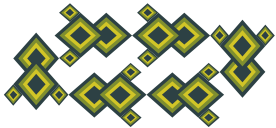
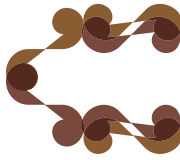





Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

**Tabla 4 - 71 Categorización – Cenefa**

Categorización por formato

Cenefa





25x8  
20x6

**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 72 Categorización – Cenefa

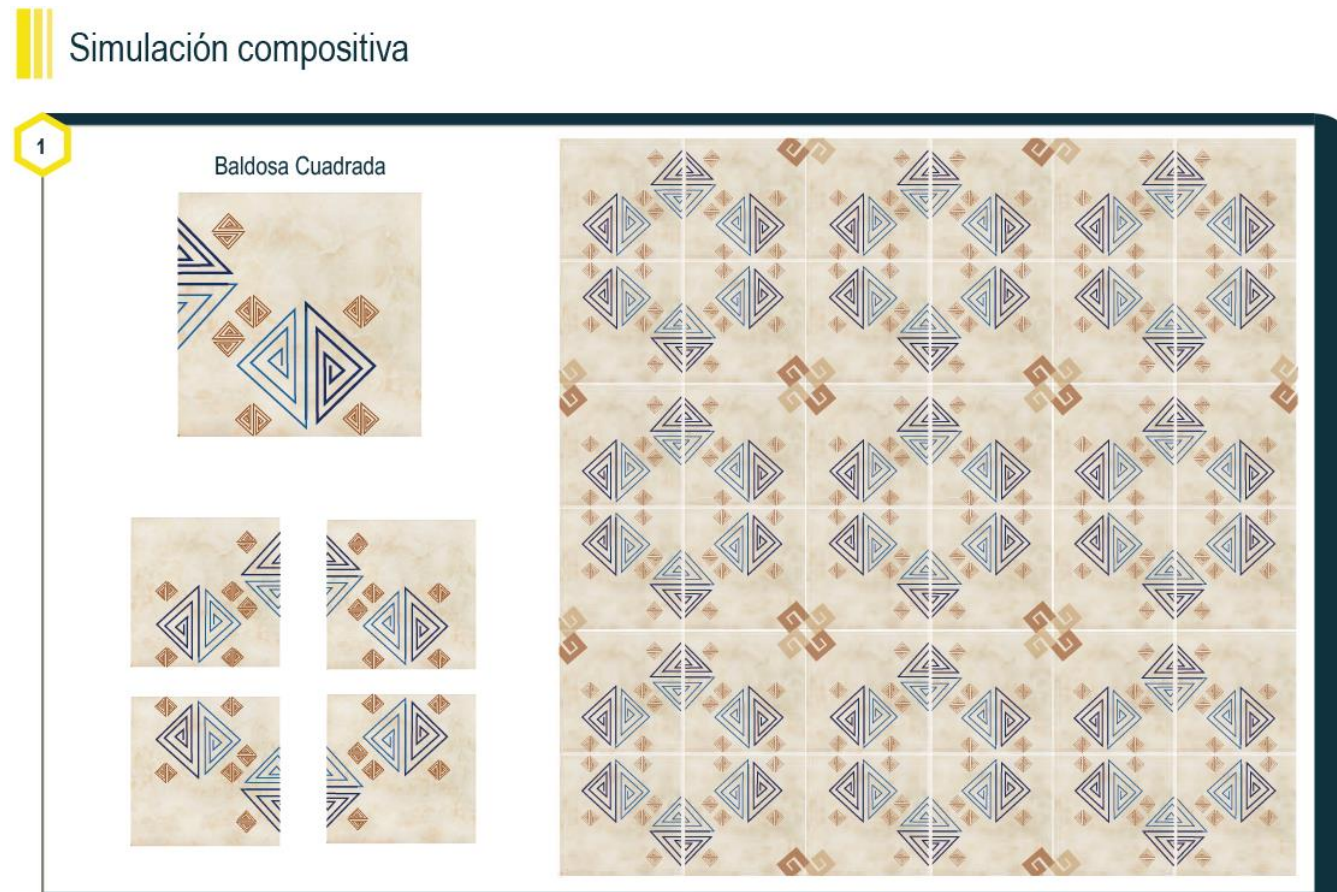
||| Categorización por formato

2 			
--	--	---	---

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

#### 4.4. Aplicaciones

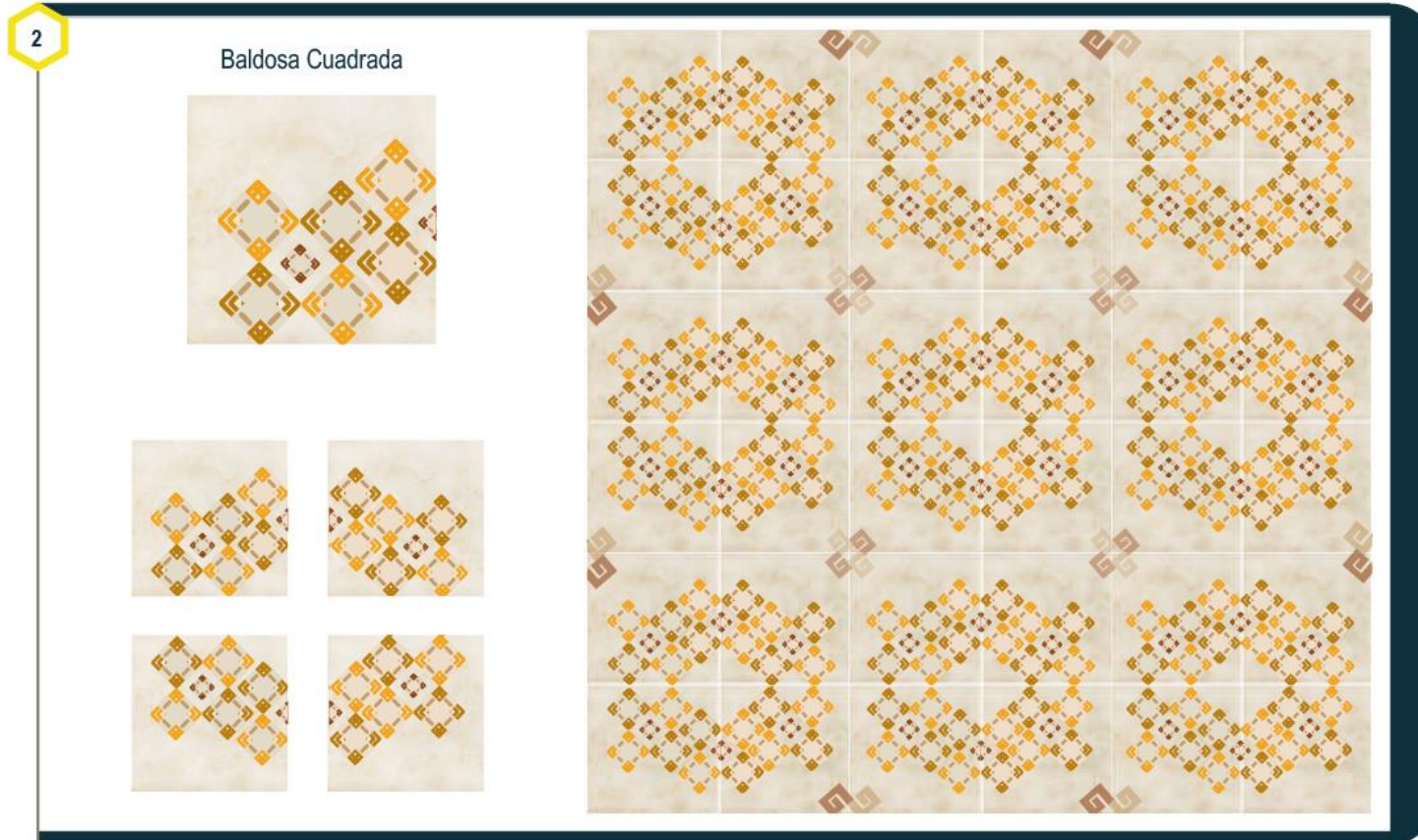
Tabla 4 - 73 Simulación 1



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 74 Simulación 2

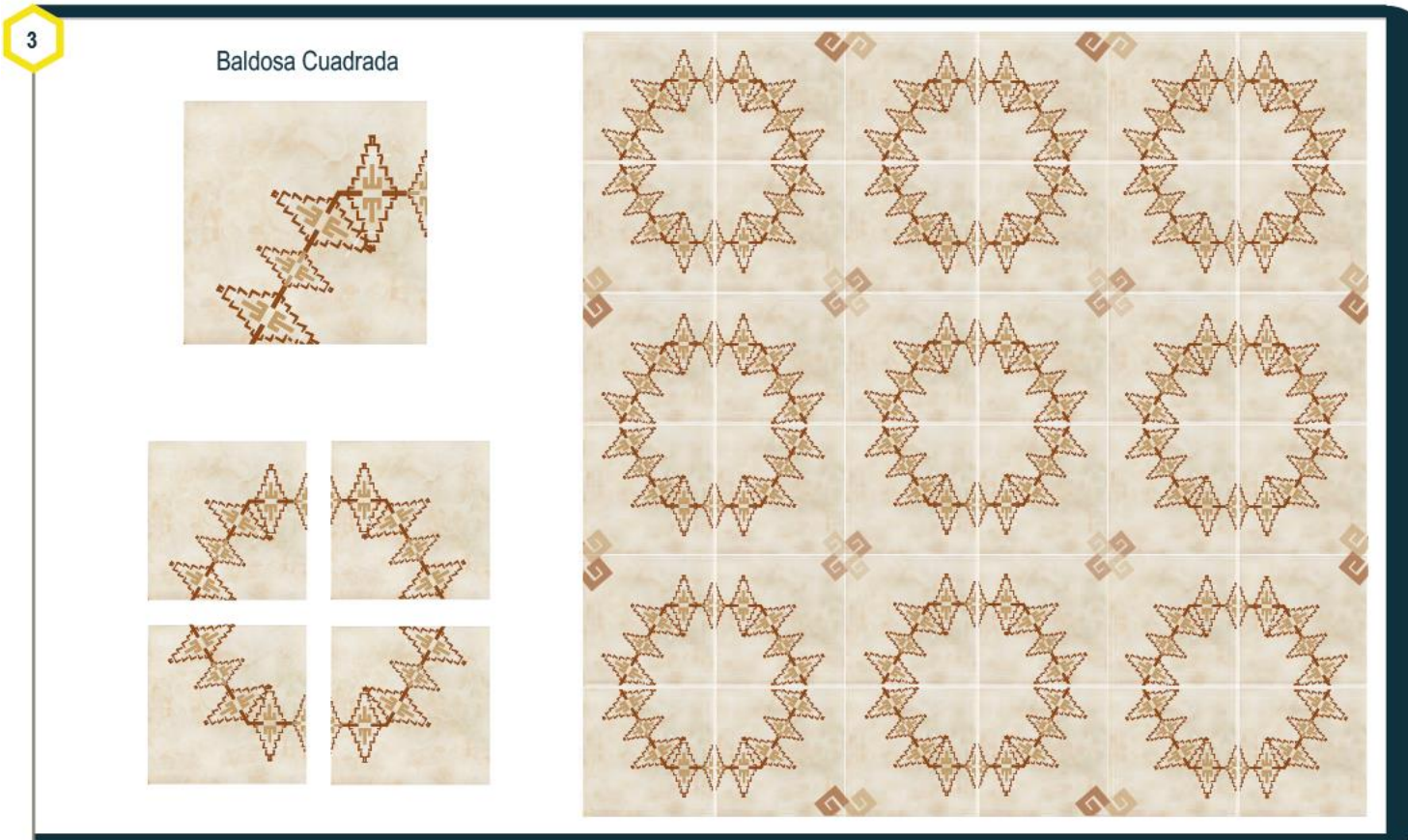
Simulación compositiva



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 75 Simulación 3

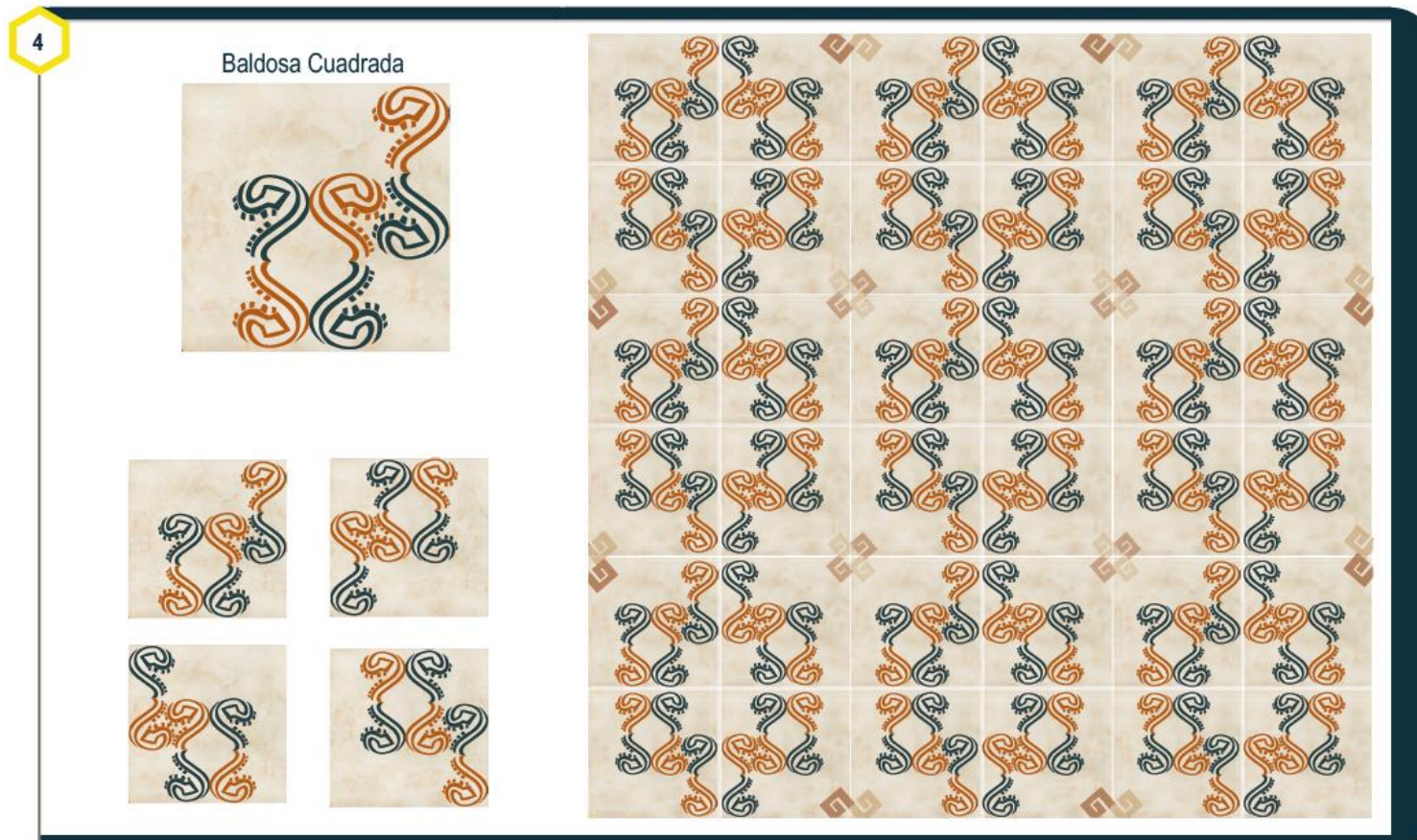
Simulación compositiva



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 76 Simulación 4

Simulación compositiva

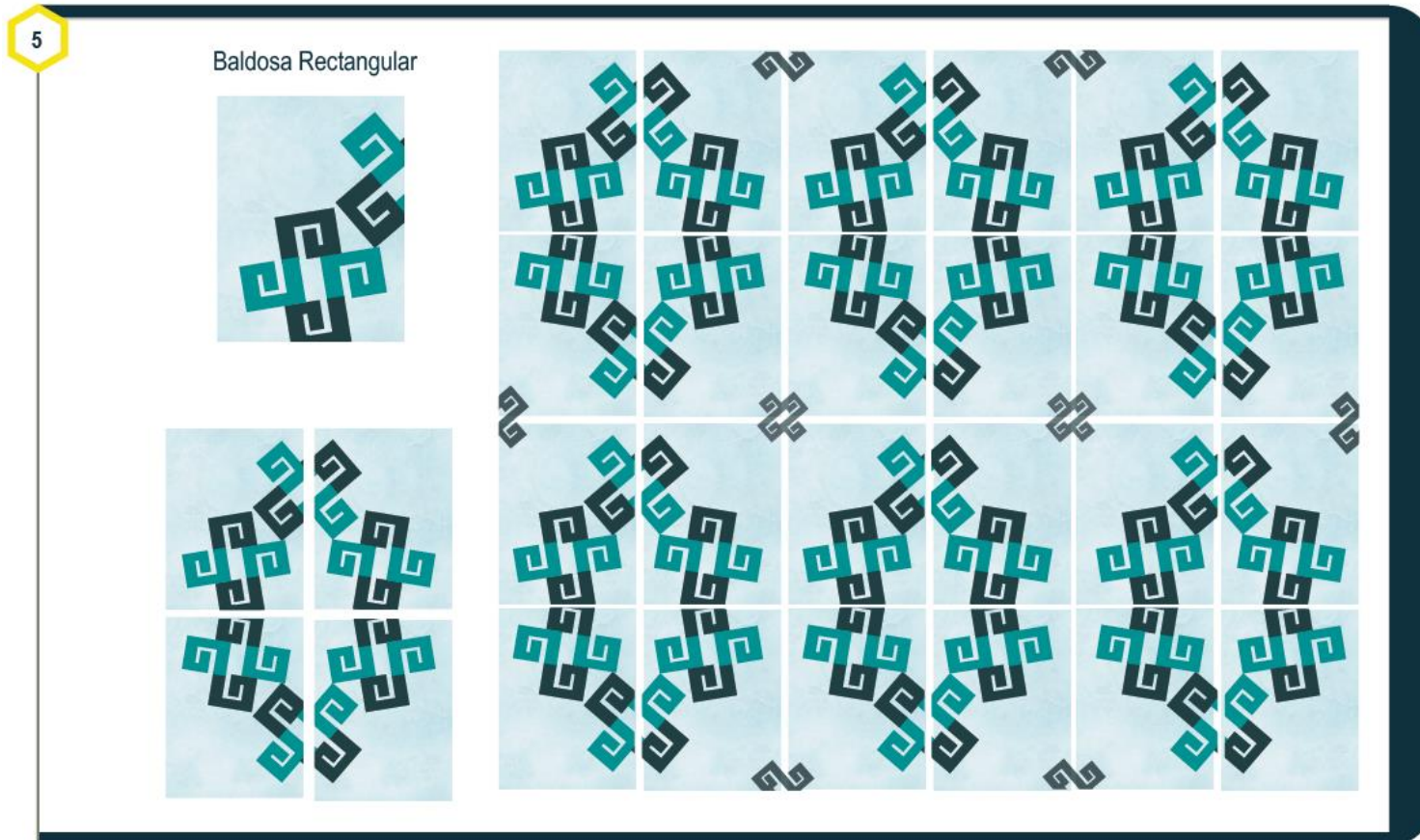


Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco



Tabla 4 - 77 Simulación 5

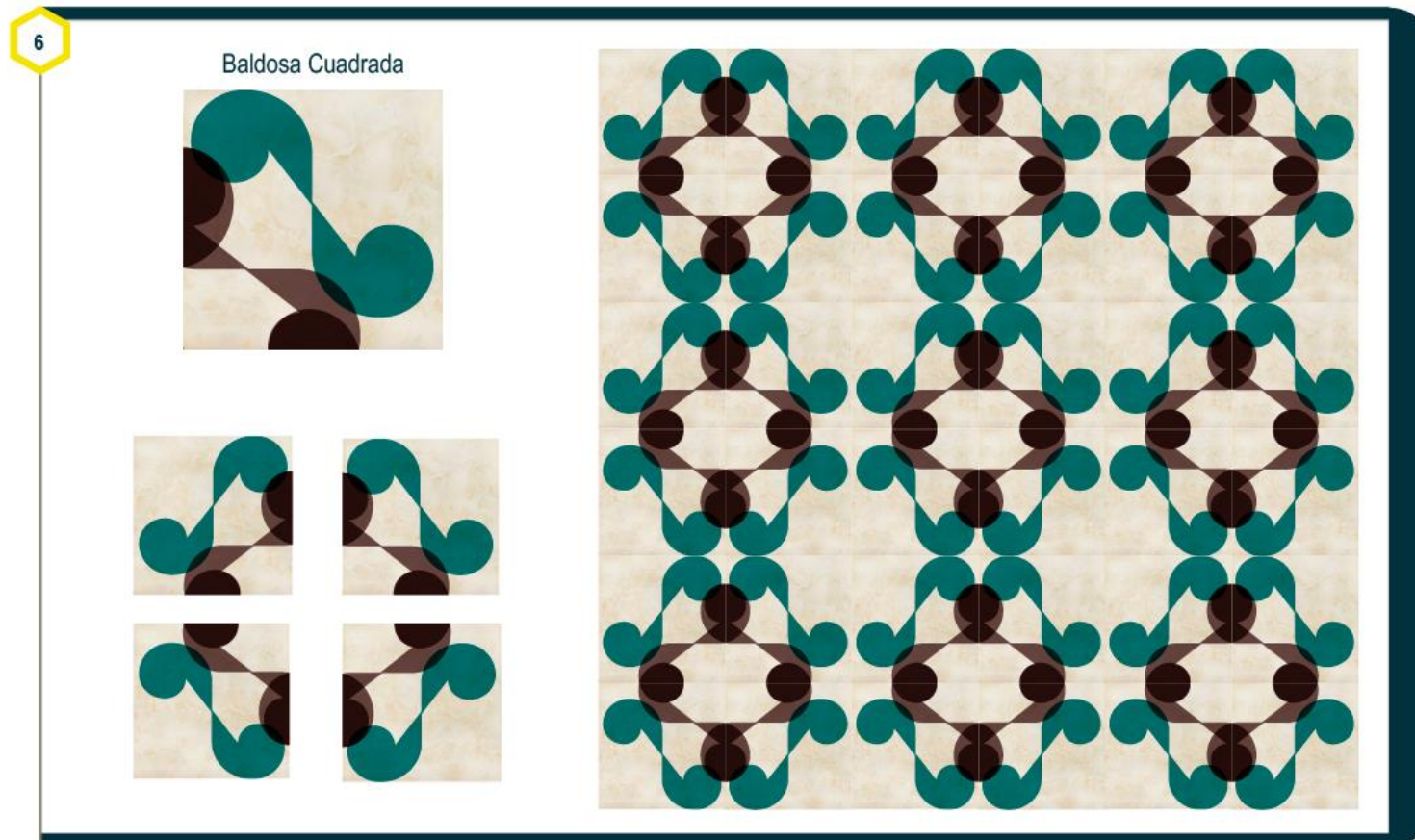
5 Simulación compositiva



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 78 Simulación 6

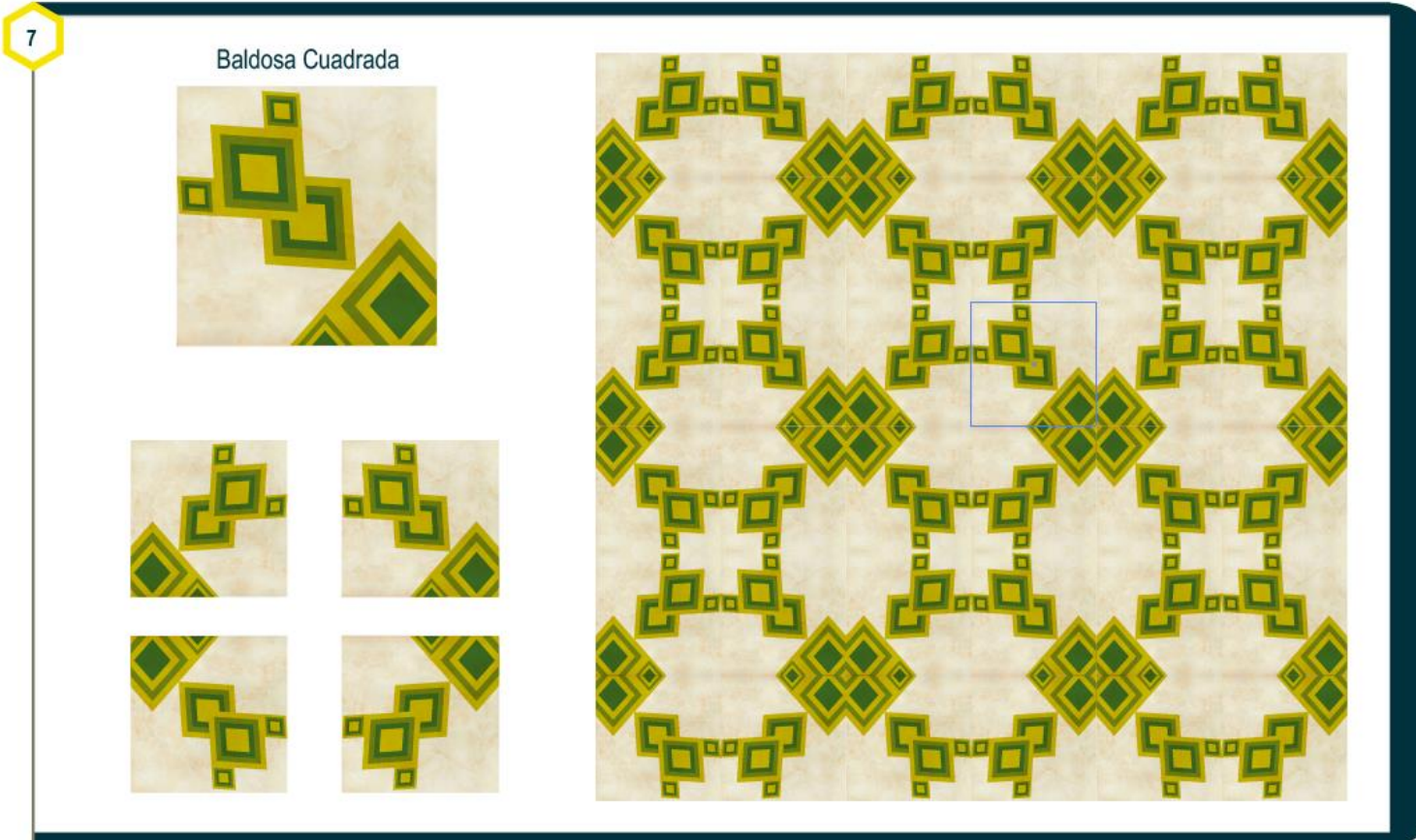
Simulación compositiva



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 79 Simulación 7

Simulación compositiva



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 80 Simulación 8

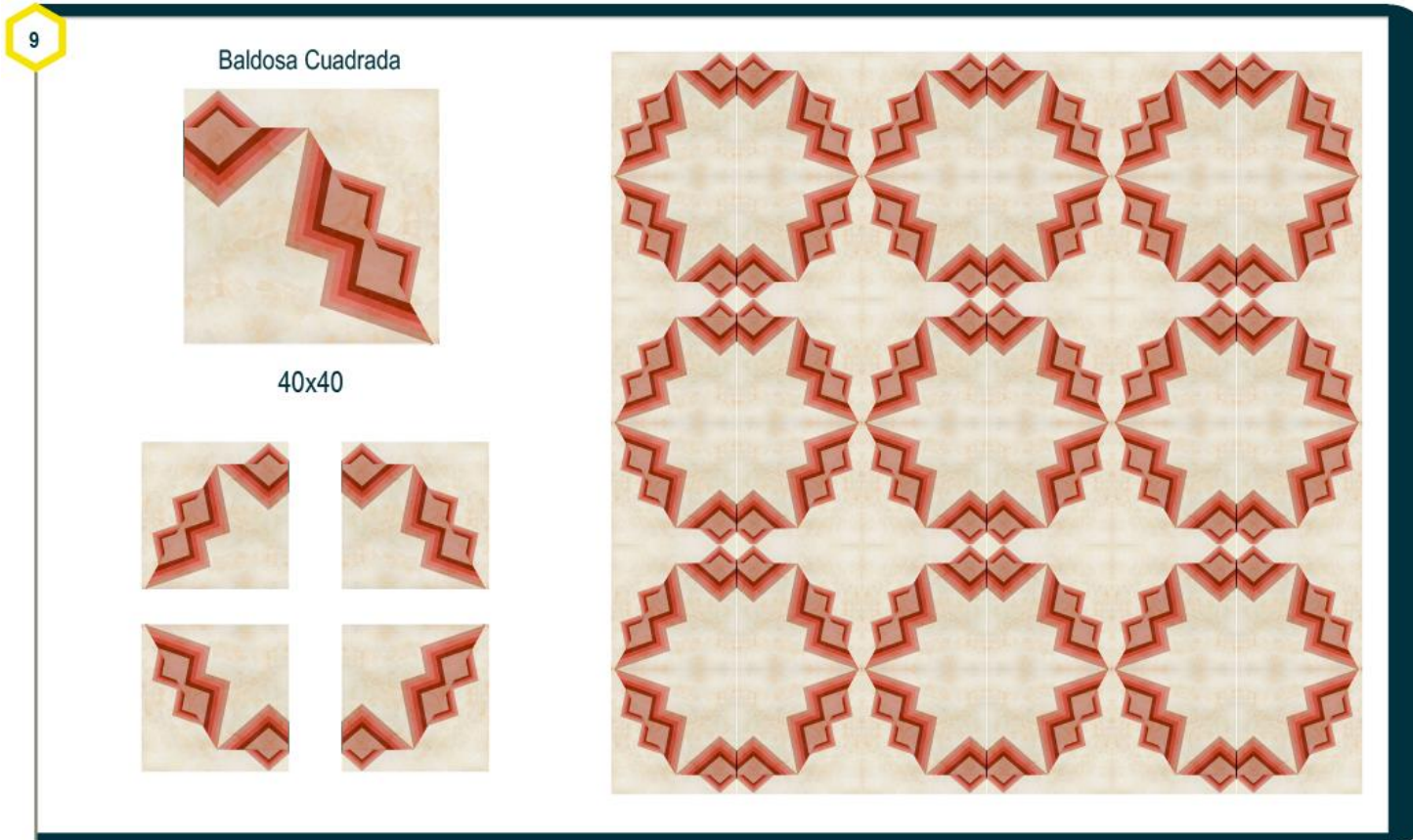
Simulación compositiva



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 81 Simulación 9

Simulación compositiva



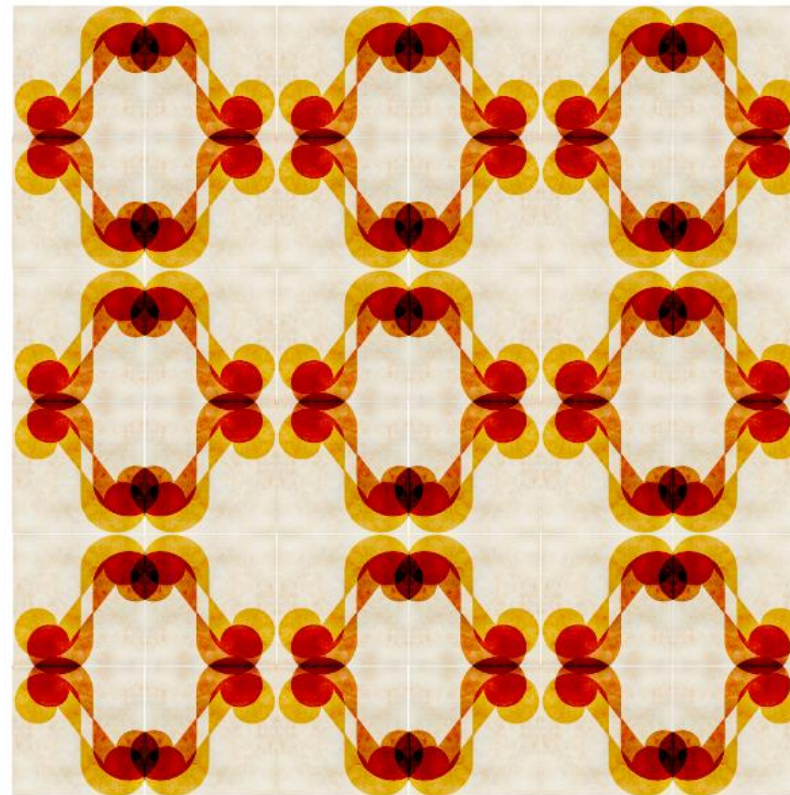
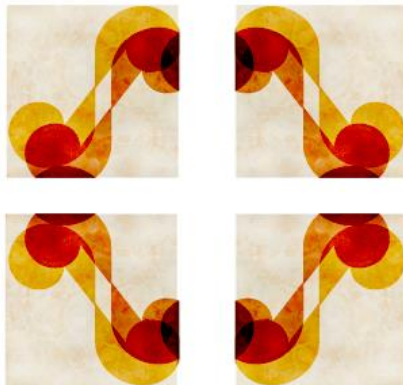
Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 82 Simulación 10

Simulación compositiva

10

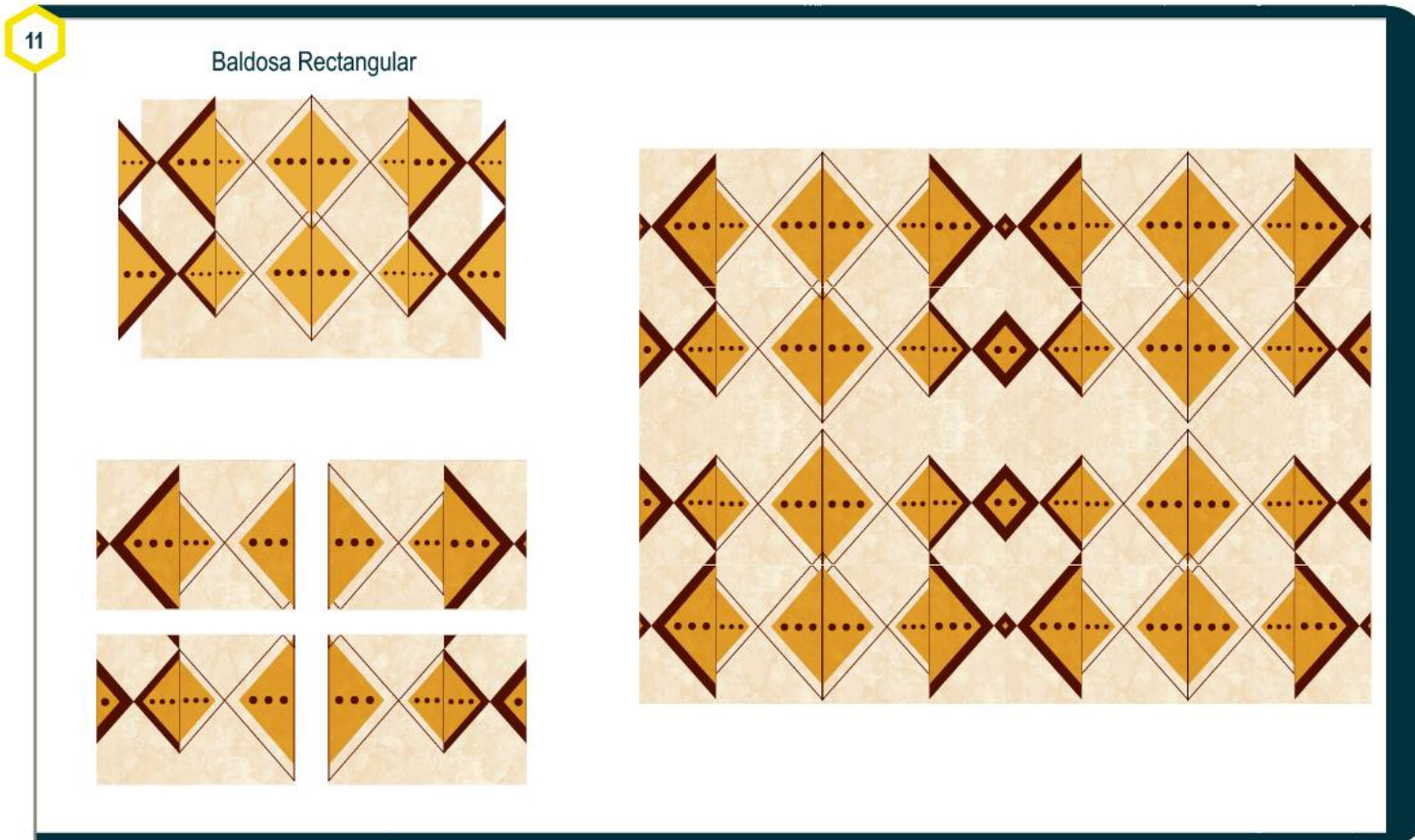
Baldosa Cuadrada



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 83 Simulación 11

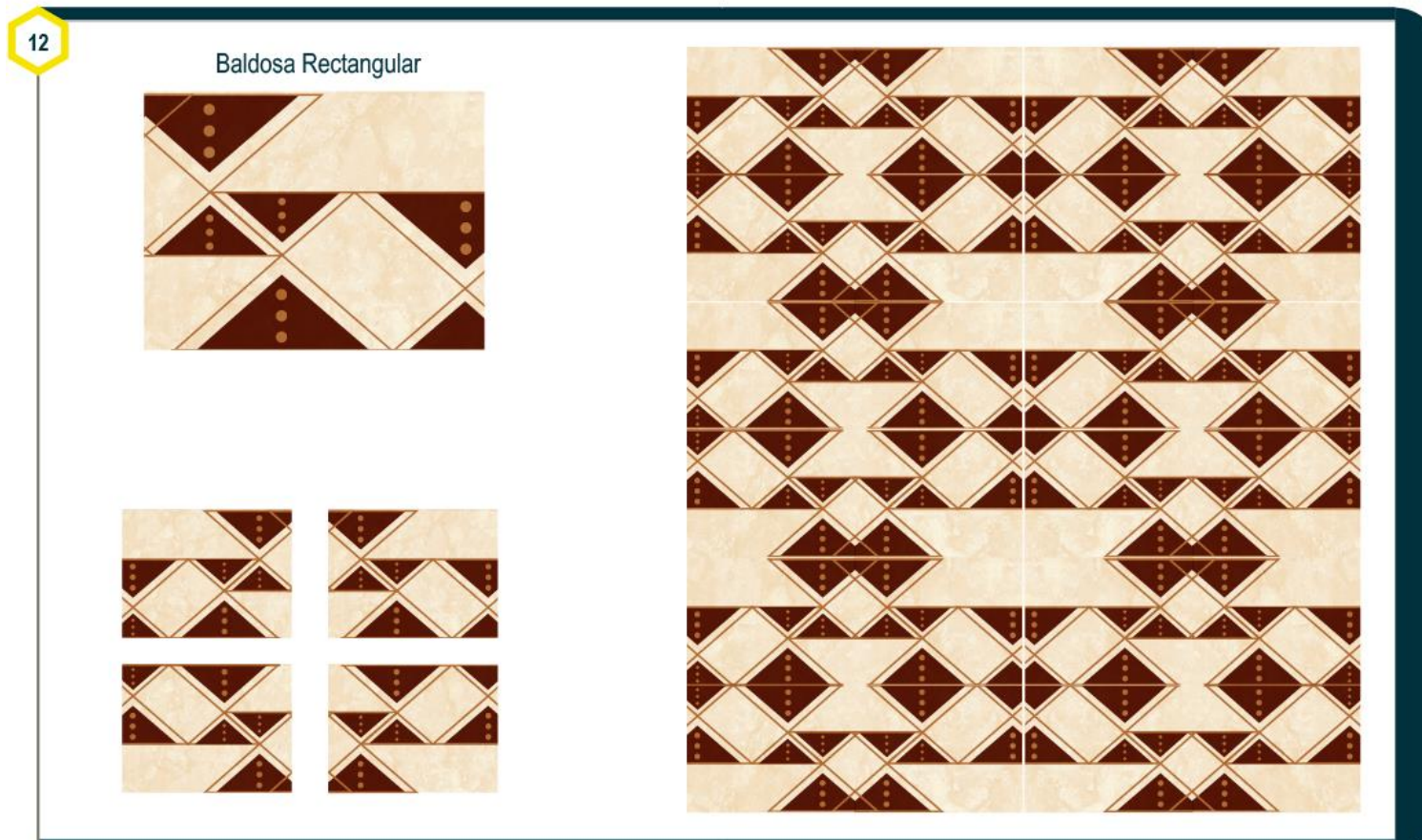
Simulación compositiva



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 84 Simulación 12

Simulación compositiva



**Autoría:** Juliana Muñoz – Christian Carrasco

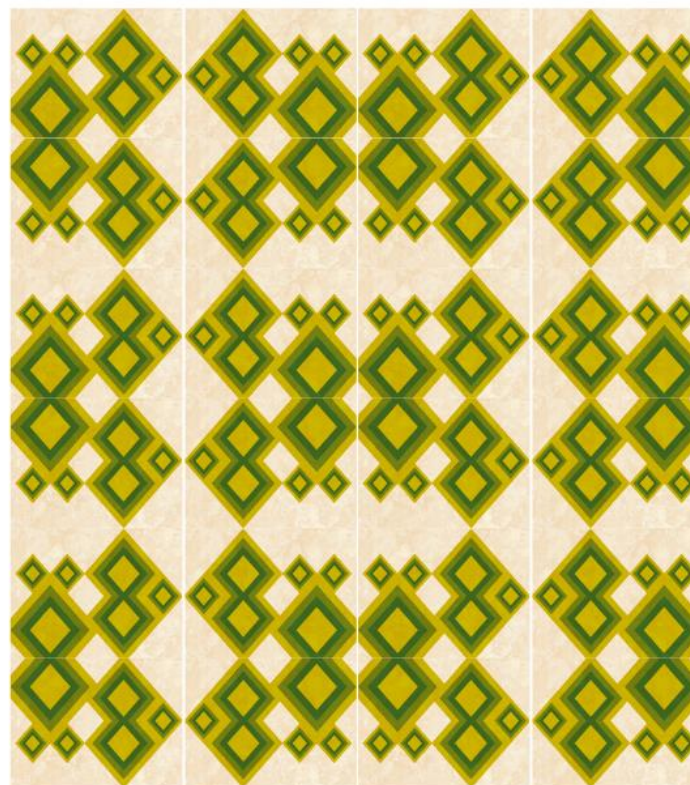
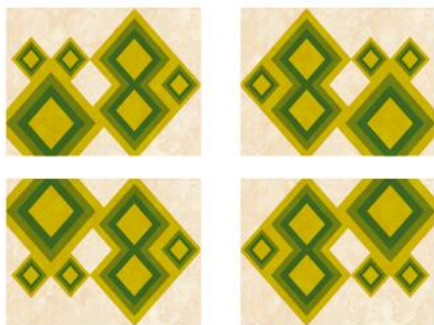


Tabla 4 - 85 Simulación 13

Simulación compositiva

13

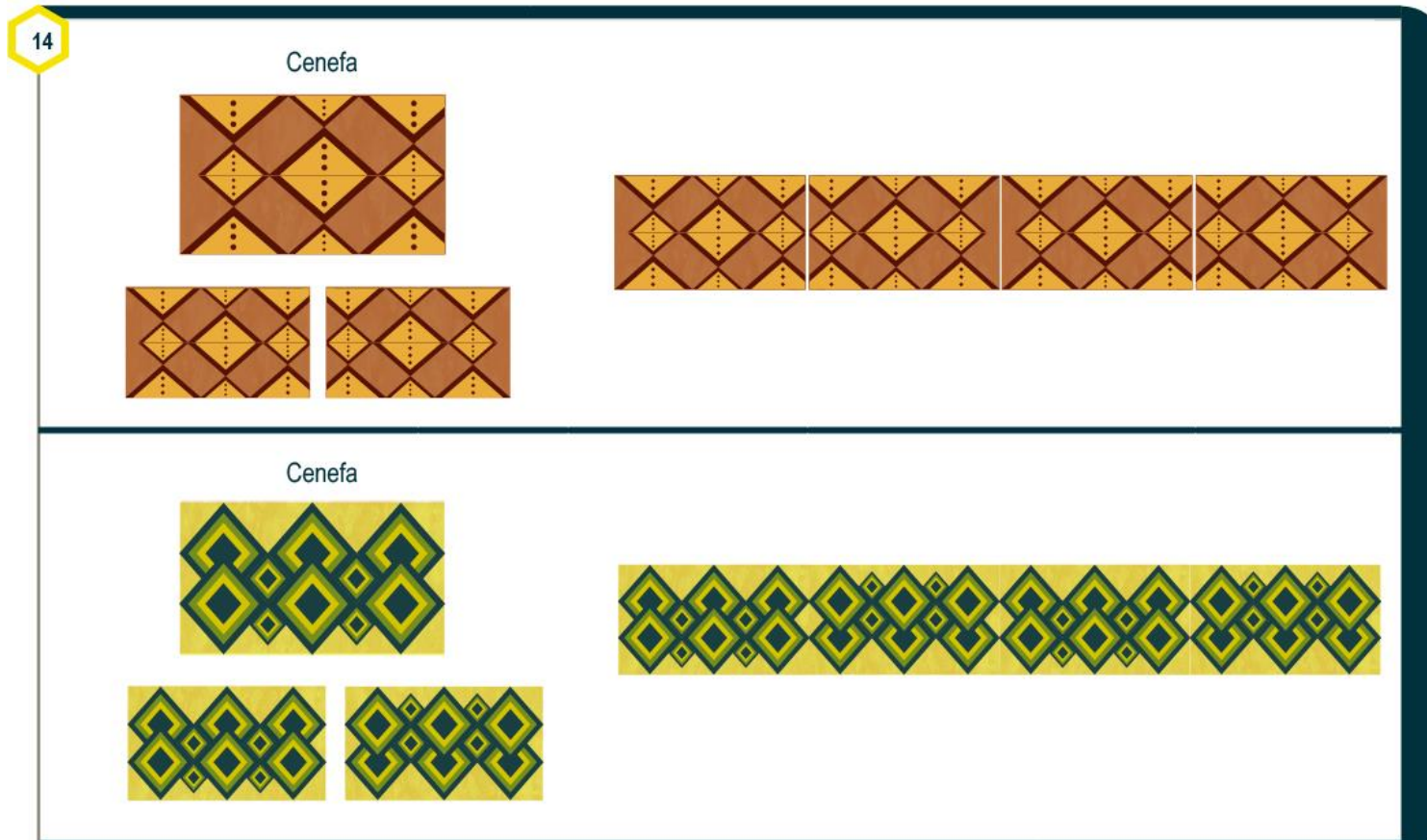
Baldosa Rectangular



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

Tabla 4 - 86 Simulación 14

Simulación compositiva



Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

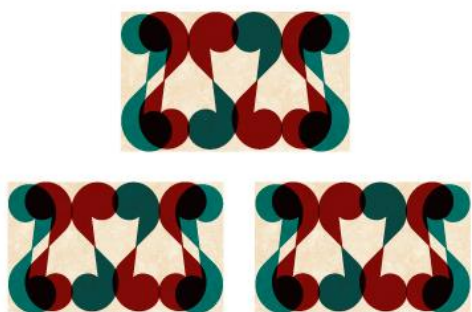
Tabla 4 - 87 Simulación 15



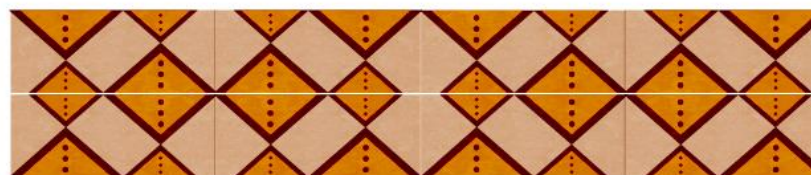
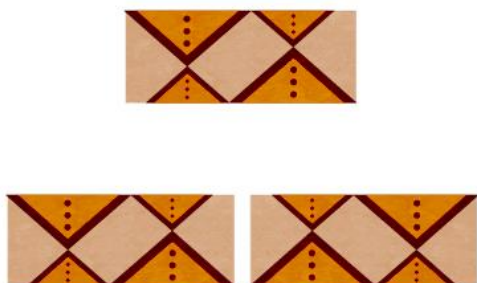
Simulación compositiva

15

Cenefa



Cenefa



Cenefa

Autoría: Juliana Muñoz – Christian Carrasco

## Conclusiones

1. Se concluye mediante la aplicación de las rúbricas de evaluación en la cual constan los siguientes criterios de evaluación (iconografía andina, leyes de la gestalt, interrelación de forma y cromática) por lo tanto se puede evidenciar que no existe una difusión de los recursos visuales de las culturas del Ecuador por parte de Ecuacerámica.
2. Se puede concluir que la Cultura Cañari es una fuente infinita de recursos iconográficos y estilísticos siendo los más representativos las espirales cuadradas, el triángulo, el círculo y el cuadrado los mismo que ayudaron a la elaboración de los módulos y submódulos que serán aplicados a los revestimientos cerámicos.
3. Se concluye que una correcta aplicación de un análisis semiótico para la obtención de un módulo, además de la aplicación de las leyes y categorías compositivas para la creación de los módulos y supermódulos a partir del Puzzle Design para la innovación de dichos artes gráficos ayudaron a obtener creaciones estéticas y funcionales.

## **Recomendaciones**

1. Se recomienda que las entidades que tienen la capacidad de generar productos con diseños decorativos analicen la riqueza cultural del país y así generar una nueva línea gráfica dirigida a su público objetivo y ampliar su segmento de mercado.
2. Es importante que se realicen estudios semióticos de las culturas del país con la finalidad de difundir la riqueza cultural a la sociedad y por ende valorizar e identificar nuestras raíces.
3. Se recomienda que el hábito de la lectura sea incentivado con la finalidad de ampliar las metodologías en las investigaciones referentes a la cultura visual y por ende adaptar esas metodologías a las necesidades de diseño para que puedan ser funcionales.

## Bibliografía

- Arellano, C. (1999). *Quipu y Tocapu. Sistemas de Comunicación Inca. Los Incas: Arte y Símbolos*. Lima - Perú.
- Argimón, J., & Jiménez, J. (1991). *Métodos de investigación aplicados a la atención primaria de salud*. Barcelona: Doyma.
- Arnaldo, Q. (02 de 01 de 2017). *Wiphala, emblema de la cultura andina*. Obtenido de [www.takiruna.com](http://www.takiruna.com)
- Benicarló. (s.f.). *Nociones básicas del diseño: teoría del color*. Obtenido de [www.netdisseny.com](http://www.netdisseny.com)
- Chacón, J. (s.f.). *Organización política de los antiguos Cañaris: Los Hanan los Hurin*. Quito.
- G, F. (1878). *Estudio histórico sobre los Cañaris antiguos del Azuay*. Quito.
- Gualapuro, I. (2014). *Cromática Andina*. Otavalo.
- Guevara, H. (2003). *La identidad del pueblo Cañari: De-construcción de una étnica*. Quito: Abya-Yala.
- Idrobo, X. (2006). *Diseño Bidimensional*. Riobamba.
- Idrovo, J. (1991). *Tacalshapa, una exposición sobre la cerámica prehispánica del Azuay y Cañar*. Cuenca: Gráficas Méndes.
- Iñiguez, J. C. (2007). *Tiempos indígenas o los sigsales*. Cuenca.
- Milla, Z. (1990). *Introducción a la semiótica del diseño andino precolombino*. Lima: Asociación de investigación y comunicación Amaru Ayala.
- Palacios, O. C. (1981). *El Azuay histórico*. Cuenca.

- Palermo, U. d. (2004). *Procesos y Productos Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación: XII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*. Buenos Aires .
- Quispe, A. (s.f.). *Wiphala, emblema de la cultura andina*. Obtenido de [www.takiruna.com](http://www.takiruna.com)
- Reinoso Hermida, G. (2006). *Cañaris e Incas: Historia y Cultura*. Cuenca.
- Soledad, H., Paulina, B., & Paulina, J. (s.f.). Colores: un puente entre pasado y presente. *Revista Diseña*, 107-113.
- Tenecota, D. (2013). *Estudio de los signos y símbolos de la cultura Cañari. aplicado al diseño mobiliario para un espacio habitable*. Cuenca.
- Wong, W. (2004). *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gilo, S.A.
- Zuriñel, L. (2017). *¿Qué es la Cultura Visual*. Obtenido de [elarteportal.es](http://elarteportal.es)

## **ANEXOS**

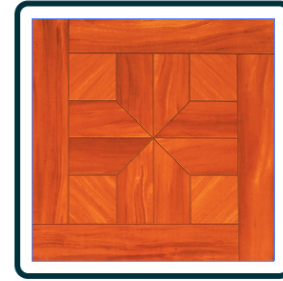


## Anexo 1

Diagnóstico del estado actual respecto a la generación de composiciones modulares de Ecuacerámica. Se realizó un muestreo aleatorio simple para la selección de las piezas, obtenidas del catálogo de Ecuacerámica.

### Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>12</b>	<b>1</b>



Agoyán 40\*40

**Resultado:**

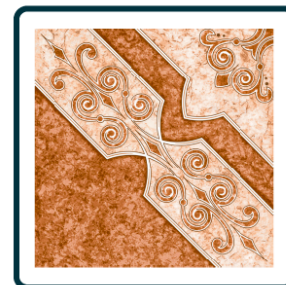
- 2%
- 40%
- 40%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

### Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>30</b>		<b>2</b>



Agreste 43\*43

**Resultado:**

- 4%
- 0
- 60%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>1</b>



Amaguaña 33\*33

**Resultado:**

- 2%
- 12%
- 60%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>2</b>



Andalus 43\*43

**Resultado:**

- 4%
- 12%
- 40%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>3</b>



Colora 25\*33

**Resultado:**

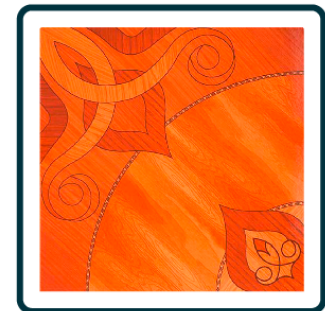
- 6%
- 12%
- 20%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>2</b>



Ciprés 43\*43

**Resultado:**

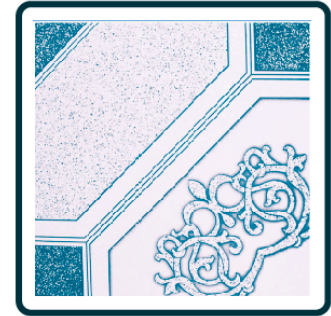
- 4%
- 12%
- 40%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>1</b>



Dali 33\*33

**Resultado:**

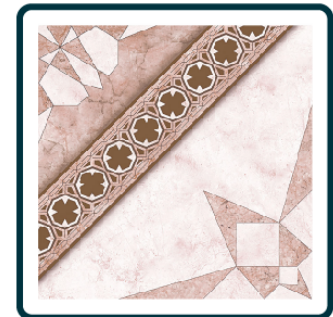
- 2%
- 48%
- 40%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>1</b>



Dubai Marrón

**Resultado:**

- 4%
- 12%
- 60%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	



Indiana 43x43

Resultado:

- 0%
- 12%
- 60%

Conclusión:

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>2</b>



Persa 43\*43

Resultado:

- 4%
- 12%
- 40%

Conclusión:

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>3</b>



Fontana 43\*43

**Resultado:**

- 6%
- 12%
- 20%

**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Rúbrica de diagnóstico

CRITERIOS	INDICADORES Y PUNTAJE		
	Excelente 10-7	Bien 6-4	Regular 3-1
<b>Estructuras andinas</b>	Se aplica estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	Se aplica de forma poco funcional las estructuras andinas a medida que se puede percibir: dualidad, bipartición, tripartición.	No se aplica estructuras andinas.
<b>Interrelación de formas</b>	Se aplica interrelaciones de formas a medida que se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Se aplica de manera poco funcional las interrelaciones de formas, donde se puede percibir: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.	Excasa aplicación de interrelaciones de formas: toque, superposición, unión, distanciamiento, etc.
<b>Leyes compositivas</b>	Se aplica leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Se aplica de manera poco funcional leyes compositivas a medida que se puede percibir: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.	Excasa aplicación de leyes compositivas: figura-fondo, adyacencia, semejanza, etc.
<b>Categorías compositivas</b>	Se aplica categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Se aplica poco funcional categorías compositivas, a medida que se puede percibir: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.	Excasa aplicación de categorías compositivas: ritmo, equilibrio, simetría, movimiento y dirección.
<b>Cromática</b>	Se aplica de forma funcional la cromática andina (wiphala).	Se aplica de forma poco funcional la cromática andina (wiphala).	Excasa aplicación funcional de la cromática andina (wiphala).
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>2</b>



Rakar 43\*43

**Resultado:**







- 4%
- 12%
- 40%




**Conclusión:**

- Dado que los resultados analizados en los parámetros de las estructuras andinas como en la cromática son mínimos, se concluye que existe un desconocimiento acerca de los recursos gráficos que pueden brindar las culturas del país.
- Mientras que en los parámetros restantes se refleja una buena aplicación de los recursos y estilos gráficos basado en los conceptos de diseño.

## Anexo 2

Inventario de piezas visuales con presencia de elementos visuales obtenidos de Museos de la ciudad de Cuenca. (Primera selección).

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FN7		<p>Jarra de cerámica con asa a manera de cinta y base anular. Cultura Narrío.</p> <p><b>Fuente</b> Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañarís e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.57, Tomo 1. Pag.59</p>		X
FN8		<p>Vaso decorado con incisiones y formas zoo-morfas.</p> <p><b>Fuente</b> Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañarís e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag.153</p>	X	
FN9		<p>Plaquetas de Tufita, con estilizaciones grabadas ornitomorfas, semejantes a loros y/o guacamayas.</p> <p><b>Fuente</b> Imagen tomada de: Reinoso Hermida, G. Cañarís e Incas, Historia y Cultura, Tomo 1. Pag. 78</p>	X	
FN10		<p>Cerámica Narrío. Museo Casa de la Cultura. Azogues</p> <p><b>Fuente</b> Museo Casa de la Cultura Azogues.</p>	X	
FN11		<p>Recipiente con ornamentación zoomorfa. Tomado de Tiempos Indígenas o Los Sigales/Juan Cordero Iñiguez</p> <p><b>Fuente</b> Museo Casa de la Cultura Azogues.</p>		X
FN12		<p>Copón con pintura en negativo, Fase Narrío Museo Central de la ciudad de Cuenca.</p> <p><b>Fuente</b> Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco.</p>	X	







N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FN13		Vaso con pintura en negativo, Incisiones lineales Fase Narrío  <b>Fuente</b> Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco.	X	
FN14		Plato con pintura en contraste de luminosidad, Base alta con incisiones Fase Narrío  <b>Fuente</b> Museo Central de la ciudad de Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco	X	
FN15		Vaso con Incisiones lineales Fase Narrío  <b>Fuente</b> Museo de las culturas aborígenes, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco	X	















## Fase Tacalshapa


Sustento de imágenes y verificación de elementos visuales en piezas cerámicas.

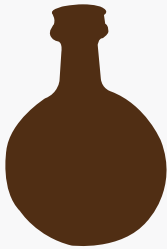

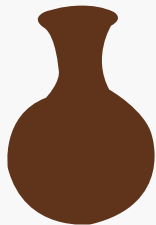
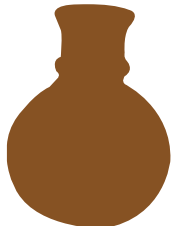

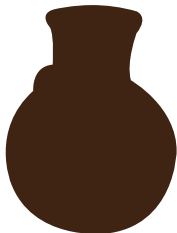
Tabla 1





N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT1		Ilustración de artefactos cerámicos con diferentes acabados.  Fuente Imagen tomada de: Idrovo Uriguen, J. Tacalshapa una exposición sobre la cerámica prehispánica del Azuay yCañar. Pag. 9	X	
FT2		Jarrón alto antropomorfo con diseños triangulares en pintura negativa.  Fuente Museo de las culturas aborígenes, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco.	X	
FT3		Recipiente lenticulado, Tacalshapa.  Fuente Colección Dr. Xavier Muñoz Chávez C. Indígenas o los sigsales. Tomo 1. Pag. 124	X	
FT4		Olla lenticulada con pintura Positiva y negativa. Procedencia Tacalshapa  Fuente Colección Dr. Xavier Muñoz Chávez C. J. Tiempos Indígenas o los sigsales. Tomo 1. Pag. 137	X	
FT5		Computera con abundante pintura negativa y decoración antropomórfica.  Fuente J. Tiempos Indígenas o los sigsales. Tomo 1. Pag. 136	X	
FT6		Jarrón decorado con pintura negativa.  Fuente Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía: D. Tenecota	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT7		Olla con gollete antropomorfo y pintura negativa.  Fuente Museo de las culturas aborígenes, Cuenca Tomada de Tiempos Indígenas o Los Sigales/Juan Cordero Iñiguez	X	
FT8		Recipiente lenticulado, Tacalshapa.  Fuente Colección Dr. Xavier Muñoz Chávez C. Indígenas o los sigales. Tomo 1. Pag. 124	X	
FT9		Olla lenticulada con pintura Positiva y negativa. Procedencia Tacalshapa  Fuente Tomada de Tiempos Indígenas o Los Sigales/Juan Cordero Iñiguez	X	
FT10		Compotera zoomorfa con incisiones  Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco	X	
FT11		Compotera decorada con pintura en negativo.  Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco	X	
FT12		Compotera Antropomorfa con incisiones.  Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT13		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	No
FT14		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT15		<p>Jarrón Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT16		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT17		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT18		<p>Jarrón decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT19		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT20		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT21		<p>Jarrón Antropomorfa con incisiones.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT22		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT23		<p>Compotera antropomorfa con incisiones.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT24		<p>Jarrón decorado con pintura en negativo.</p> <p><b>Fuente</b> Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	







N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT25		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT26		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones y pintura en negativo .</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT27		<p>Jarrón con incisiones y pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT28		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT29		<p>Vaso decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT30		<p>Jarrón decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	







N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FT31		<p>Compotera Antropomorfa con incisiones.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT32		<p>Plato decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT33		<p>Plato decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	
FT34		<p>Plato decorado con pintura en negativo.</p> <p>Fuente Museo Central, Cuenca Fotografía: Juliana Muñoz, Christian Carrasco</p>	X	

# Fase Cashaloma

Sustento de imágenes y verificación de elementos visuales en piezas cerámicas.







Tabla 1







N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FC1		Jarrón Alto con pintura positiva y negativa. Adornado con dos alas laterales. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC2		Portadores de vasos rituales. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco		X
FC3		Recipiente pequeño con pintura goteada. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC4		Recipiente tipo florero con pintura goteada, bicolor zonal. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC5		Copa con pintura goteada. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC6		Compotera de pedestal alto. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FC7		Vaso con diseño geométrico en pintura negativa. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC8		Vaso con diseño geométrico. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC9		Compotera decorada con base baja. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC10		Olla globular bicroma con decorado geométrico. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC11		Vaso con diseño geométrico en pintura negativa. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC12		Vasija con doble boca. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	



N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FC13		Vaso bicromo con diseño geométrico.  <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC14		Olla globular con decorado geométrico en pintura negativa.  <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC15		Vasija antropomorfa bicroma con incisiones.  <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC16		Recipiente con decoración positiva.  <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC17		Recipiente globular en pintura negativa.  <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC18		Jarrón adornado con pintura positiva y negativa.  <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FC19		Jarrón alto con pintura positiva y negativa e incisiones. <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC20		Vaso con representación antropomorfa. <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco		X
FC21		Vaso con diseño geométrico en pintura negativa y cabezade serpiente. <b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca.	X	
FC22		Recipiente globular con pintura positiva y negativa e incisiones. <b>Fuente</b> Museo de Pumapungo de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC23		Jarrón alto con decoración geométrica en pintura positiva y negativa. <b>Fuente</b> Museo de Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	
FC24		Jarrón bicorno con representación antropomorfa. <b>Fuente</b> Museo de Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco	X	

N°	Imagen	Descripción	Elementos Visuales	
			Sí	No
FC25		<p>Recipiente bicromo con diseño geométrico.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco</p>	X	
FC26		<p>Recipiente pequeño con pintura negativa y positiva y representación antropomorfa.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco</p>	X	
FC27		<p>Recipiente pequeño con pintura negativa y positiva y representación antropomorfa.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco</p>		X
FC28		<p>Recipiente pequeño con pintura negativa y positiva y representación antropomorfa.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Christian Carrasco Christian Carrasco</p>		X
FC29		<p>Olla bicroma con incisiones y canuteados.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco</p>	X	
FC30		<p>Olla bicroma con incisiones y canuteados.</p> <p><b>Fuente</b> Museo de las Culturas Aborígenes de Cuenca. Fotografía de: Juliana Muñoz Christian Carrasco</p>	X	

**Segunda selección.** - Partiendo de la selección de imágenes, se creó una ficha, en la cual se menciona la codificación de los objetos cerámicos que cumplían el parámetro de poseer elementos visuales representativos de la cultura.



## Fase Narrío

Tabla de resultados a partir del banco de imágenes de los objetos cerámicos.

Tabla 2

N°	Codificación	Parámetro
1	FN2	Posee elementos visuales representativos.
2	FN4	Posee elementos visuales representativos.
3	FN6	Posee elementos visuales representativos.
4	FN8	Posee elementos visuales representativos.
5	FN9	Posee elementos visuales representativos.
6	FN10	Posee elementos visuales representativos.
7	FN12	Posee elementos visuales representativos.
8	FN13	Posee elementos visuales representativos.
9	FN14	Posee elementos visuales representativos.
10	FN15	Posee elementos visuales representativos.



## Fase Tacalshapa

Tabla de resultados a partir del banco de imágenes de los objetos cerámicos.

Tabla 2

N°	Codificación	Parámetro
1	FT1	Posee elementos visuales representativos.
2	FT2	Posee elementos visuales representativos.
3	FT3	Posee elementos visuales representativos.
4	FT4	Posee elementos visuales representativos.
5	FT5	Posee elementos visuales representativos.
6	FT6	Posee elementos visuales representativos.
7	FT7	Posee elementos visuales representativos.
8	FT8	Posee elementos visuales representativos.
9	FT9	Posee elementos visuales representativos.
10	FT10	Posee elementos visuales representativos.
11	FT11	Posee elementos visuales representativos.
12	FT12	Posee elementos visuales representativos.
13	FT13	Posee elementos visuales representativos.
14	FT14	Posee elementos visuales representativos.
15	FT15	Posee elementos visuales representativos.
16	FT16	Posee elementos visuales representativos.
17	FT17	Posee elementos visuales representativos.
18	FT18	Posee elementos visuales representativos.
19	FT19	Posee elementos visuales representativos.
20	FT20	Posee elementos visuales representativos.
21	FT21	Posee elementos visuales representativos.

N°	Codificación	Parámetro
22	FT22	Posee elementos visuales representativos.
23	FT23	Posee elementos visuales representativos.
24	FT24	Posee elementos visuales representativos.
25	FT25	Posee elementos visuales representativos.
26	FT26	Posee elementos visuales representativos.
27	FT27	Posee elementos visuales representativos.
28	FT28	Posee elementos visuales representativos.
29	FT29	Posee elementos visuales representativos.
30	FT30	Posee elementos visuales representativos.
31	FT31	Posee elementos visuales representativos.
32	FT32	Posee elementos visuales representativos.
33	FT33	Posee elementos visuales representativos.
34	FT34	Posee elementos visuales representativos.



## Fase Cashaloma

Tabla de resultados a partir del banco de imágenes de los objetos cerámicos.

Tabla 2

N°	Codificación	Parámetro
1	FC1	Posee elementos visuales representativos.
2	FC3	Posee elementos visuales representativos.
3	FC4	Posee elementos visuales representativos.
4	FC5	Posee elementos visuales representativos.
5	FC6	Posee elementos visuales representativos.
6	FC7	Posee elementos visuales representativos.
7	FC8	Posee elementos visuales representativos.
8	FC9	Posee elementos visuales representativos.
9	FC10	Posee elementos visuales representativos.
10	FC11	Posee elementos visuales representativos.
11	FC12	Posee elementos visuales representativos.
12	FC13	Posee elementos visuales representativos.
13	FC14	Posee elementos visuales representativos.
14	FC15	Posee elementos visuales representativos.
15	FC16	Posee elementos visuales representativos.
16	FC17	Posee elementos visuales representativos.
17	FC18	Posee elementos visuales representativos.
18	FC19	Posee elementos visuales representativos.
19	FC21	Posee elementos visuales representativos.
20	FC22	Posee elementos visuales representativos.
21	FC23	Posee elementos visuales representativos.

N°	Codificación	Parámetro
22	FC24	Posee elementos visuales representativos.
23	FC25	Posee elementos visuales representativos.
24	FC26	Posee elementos visuales representativos.
25	FC29	Posee elementos visuales representativos.
26	FC30	Posee elementos visuales representativos.



**Tercera selección.** - fue necesario generar una ficha en donde se detallan criterios de diseño como, la cromática, la forma y la técnica utilizada dentro los objetos cerámicos, facilitando la posterior selección de estos.

## Fase Narrío

Criterios de diseño para la selección de los objetos cerámicos.

Tabla 3

N°	Cod. Pieza	Elementos Visuales					
		Cromática	Geométrico	Antrop.	Zoomor.	Fitofor.	Técnica
1	FN2	x	x				Pintura
2	FN4	x	x				Pintura
3	FN6	x	x				Pintura
4	FN8	x	x				Incisión
5	FN9	x	x				Incisión
6	FN10	x	x				Pintura
7	FN12	x	x				Pintura
8	FN13	x	x				Incisión
9	FN14	x	x				Pintura
10	FN15	x	x				Incisión

Durante la fase Narrío la técnica de decoración utilizada es una técnica mixta, por lo tanto un gran porcentaje de las piezas cerámicas realizadas en este fase están decoradas con pintura e incisiones, las incisiones son más notorias en la mayoría de los objetos cerámicos, teniendo como base figuras geométricas a partir de puntos y líneas.



## Fase Tacalshapa

Criterios de diseño para la selección de los objetos cerámicos.

Tabla 3

N°	Cod. Pieza	Elementos Visuales					
		Cromática	Geométrico	Antrop.	Zoomor.	Fitofor.	Técnica
1	FT1		x				
2	FT2	x	x				Mixta
3	FT3	x	x	x			Mixta
4	FT4	x	x				Mixta
5	FT5	x	x	x			Mixta
6	FT6	x	x	x			Pintura
7	FT7	x	x				Mixta
8	FT8	x	x				Mixta
9	FT9	x	x				Mixta
10	FT10		x				Incisión
11	FT11	x	x				Pintura
12	FT12		x				Incisión
13	FT13		x				Incisión
14	FT14		x				Incisión
15	FT15		x				Incisión
16	FT16	x	x				Mixta
17	FT17		x				Incisión
18	FT18	x	x				Pintura
19	FT19	x	x				Mixta
20	FT20	x	x				Mixta
21	FT21	x	x				Mixta

N°	Cod. Pieza	Elementos Visuales					
		Cromática	Geométrico	Antrop.	Zoomor.	Fitofor.	Técnica
22	FT22		x				Incisión
23	FT23		x				Incisión
24	FT24	x	x				Mixta
25	FT25	x	x				Mixta
26	FT26	x	x				Mixta
27	FT27	x	x				Mixta
28	FT28		x				Incisión
29	FT29	x	x				Mixta
30	FT30	x	x				Mixta
31	FT31	x	x				Mixta
32	FT32	x	x				Pintura
33	FT33	x	x				Pintura
34	FT34	x	x				Pintura

### Conclusión

Durante la fase Tacalshapa la técnica de decoración utilizada es una técnica mixta, por lo tanto un gran porcentaje de las piezas cerámicas realizadas en este fase están decoradas con pintura e incisiones, las incisiones son mas notorias en objetos con formas antropomorfas con la finalidad de definir los rostros representados, por otra parte la pintura detalla las figuras geométricas utilizadas oara representar sus creencias.

# Fase Cashaloma

Criterios de diseño para la selección de las objetos cerámicos.

Tabla 3

N°	Cod. Pieza	Elementos Visuales					
		Cromática	Geométrico	Antrop.	Zoomor.	Fitofor.	Técnica
1	FC1	X	X				Pintura
2	FC3	X	X				Pintura
3	FC4	X	X				Pintura
4	FC5	X	X				Pintura
5	FC6	X	X				Pintura
6	FC7	X	X				Pintura
7	FC8		X				Incisión
8	FC9	X	X				Pintura
9	FC10	X	X				Pintura
10	FC11	X	X				Pintura
11	FC12	X					Pintura
12	FC13	X	X				Mixta
13	FC14	X	X				Pintura
14	FC15	X		X			Incisión
15	FC16	X	X				Pintura
16	FC17	X	X				Pintura
17	FC18	X	X				Pintura
18	FC19	X	X				Mixta
19	FC21	X	X		X		Mixta
20	FC22	X	X				Mixta
21	FC23	X	X				Pintura

N°	Cod. Pieza	Elementos Visuales					
		Cromática	Geométrico	Antrop.	Zoomor.	Fitofor.	
22	FC24	X	X	X			
23	FC25	X	X				
24	FC26	X	X	X			
25	FC29	X	X				
26	FC30	X	X				

### Conclusión

Durante la fase Cashaloma la técnica de decoración que más se destaca es la pintura, misma que es aplicada con el fin de diferenciar las figuras geométricas a plasmar, la pintura se la encontraba tanto como monocroma o bicolor, resaltando la parte positiva y negativa en una pieza cerámica, en algunas casos se combinaban con incisiones para destacar detalles.

**Cuarta selección.** - se vio necesario crear una tabla para obtener los objetos cerámicos que serán utilizados para la posterior utilización en la creación de los módulos, para ello se realizó un muestreo aleatorio simple en donde se obtuvo las piezas que cumplían con la mayor variedad de iconografía.

## Fase Narrío

Tabla de resultados a partir de la selección aleatoria simple.

Tabla 4

N°	Codificación
1	FN4
2	FN14
3	FN15
4	FN13
5	FN8

## Fase Tacalshapa

Tabla de resultados a partir de la selección aleatoria simple.

Tabla 4

N°	Codificación
1	FT26
2	FT6
3	FT18
4	FT8
5	FT29
6	FT27
7	FT3
8	FT24
9	FT2
10	FT11
11	FT5
12	FT31
13	FT34
14	FT9

## Fase Cashaloma

Tabla de resultados a partir de la selección aleatoria simple.

Tabla 4

N°	Codificación
1	FC1
2	FC7
3	FC10
4	FC11
5	FC14
6	FC22
7	FC23
8	FC30

### Anexo 3

Guía de observación para determinar cromática, criterios de diseño y representación de formas de cada una de las fases de la cultura Cañari.

#### Museo Culturas Aborígenes

##### Fase Narrío

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	
Fríos	
Tríadas	
Otros	<b>Neutros</b>

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	<b>x</b>
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	<b>x</b>
Intersección	
Coincidencia	<b>x</b>

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	
Regulares	
Irregulares	

<b>Representaciones</b>	
-------------------------	--

Antropomorfas	<b>x</b>
Zoomorfas	
Fitomorfas	

##### Fase Tacalshapa

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	<b>Rojos</b>
Fríos	
Tríadas	
Otros	<b>Neutros</b>

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	<b>x</b>
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	
Intersección	<b>x</b>
Coincidencia	<b>x</b>

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	



Regulares	<b>x</b>
Irregulares	<b>x</b>

Antropomorfas	
Zoomorfas	<b>x</b>
Fitomorfas	

<b>Representaciones</b>	
-------------------------	--

### Fase Cashaloma

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	Rojos
Fríos	
Tríadas	
Otros	<b>Neutros</b>

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	<b>x</b>
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	
Intersección	
Coincidencia	

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	<b>x</b>
Regulares	
Irregulares	<b>x</b>

<b>Representaciones</b>	
Antropomorfas	<b>x</b>
Zoomorfas	<b>x</b>
Fitomorfas	

## Museo Pumapungo

### Fase Narrío

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	Rojos
Fríos	
Tríadas	
Otros	<b>Neutros</b>

### Fase Tacalshapa

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	
Fríos	
Tríadas	
Otros	

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	<b>x</b>
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	
Intersección	<b>x</b>
Coincidencia	<b>x</b>

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	
Intersección	<b>x</b>
Coincidencia	<b>x</b>

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	<b>x</b>
Regulares	<b>x</b>
Irregulares	<b>x</b>

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	
Regulares	<b>x</b>
Irregulares	<b>x</b>

<b>Representaciones</b>	
Antropomorfos	<b>x</b>
Zoomorfos	<b>x</b>
Fitomorfos	

<b>Representaciones</b>	
Antropomorfos	<b>x</b>
Zoomorfos	<b>x</b>
Fitomorfos	<b>x</b>

### Fase Cashaloma

<b>Cromática</b>	
Ocres	<b>x</b>
Cálidos	Rojos
Fríos	
Tríadas	
Otros	<b>Neutros</b>

<b>Interrelación de formas</b>	
Toque	<b>x</b>
Superposición	
Distanciamiento	<b>x</b>
Penetración	
Unión	<b>x</b>
Sustracción	<b>x</b>
Intersección	<b>x</b>
Coincidencia	<b>x</b>

<b>Formas</b>	
Geométricas	<b>x</b>
Orgánicas	<b>x</b>
Regulares	
Irregulares	<b>x</b>

<b>Representaciones</b>	
Antropomorfos	<b>x</b>
Zoomorfos	<b>x</b>
Fitomorfos	

## **Anexo 4.**

Entrevista realizada al Arqueólogo Jaime Idrovo.

### **1. ¿Qué tan importante fue la Cultura Cañari en la historia ecuatoriana?**

La cultura Cañari tuvo gran importancia al igual que las demás culturas del Ecuador, desde el punto de vista de la diversidad, ya que todas las culturas forjaron y dejaron vestigios tanto ancestrales como vestigios en cuanto a sus objetos cerámicos que nos dan a entender cómo fue su forma de vida.

### **2. ¿Cuál era la cosmovisión de la cultura Cañari?**

Dentro de su cosmovisión cabe recalcar la práctica de la relación y el equilibrio entre el hombre, la tierra o la naturaleza y la parte de sus creencias.

### **3. Existen dos leyendas importantes en el Origen de la cultura Cañari. ¿Cuál de las dos se considera más importante y por qué?**

Cabe recalcar que más bien se consideran como mitos y no como una leyenda, ya que no podemos demostrar si realmente ocurrió, de todas formas estos dos mitos tiene la misma importancia si en cuanto a los orígenes de las culturas se habla, ya que se mencionan lugares importantes como es el cerro o la montaña en donde habitaban los hermanos así como también se mencionan los ríos del territorio donde se asentaron y que tiene las formas de culebrillas en cuanto al mito de la serpiente.

### **4. La Cultura Cañari ha sido dividida en varios períodos ¿Qué período considera el más importante y por qué?**

Considero que todos los períodos son importantes, debido a que con el pasar del tiempo su forma de vida y su forma organizativa fue evolucionando, esto se puede evidenciar en las relaciones de la cultura Cañari con otras culturas debido al comercio y por ende se evidencian en sus objetos cerámicos.

### **5. Se considera a la cultura Cañari como la primera cultura que aprendió a convivir en interculturalidad. ¿Qué tan importante fue este proceso de adaptación en el diario vivir de esta cultura?**

No consideraría a la cultura cañari como la primera, ya que todas las culturas convivieron unas con otros debido al comercio entre las culturas, la consideraría más bien como un punto central con la que el intercambio cultural fue muy importante, de esta manera se consideró que la cultura cañari fue una conexión con los demás pueblos.

**6. ¿Con qué otras culturas convivieron la cultura Cañari?**

Existen innumerables objetos cerámicos entre ellos las representaciones zoomorfas, las mismas que nos indican que tuvo una mayor relación con las culturas del oriente, es el caso de los mitos de los orígenes de la cultura cañari, de modo que si esta es analizada más a fondo podemos distinguir que los mitos llevan nombres de animales existentes en las regiones orientales del país, así como también podemos ver estos indicios en sus representaciones cerámicas zoomorfas con animales como el jaguar y el mono.

**7. ¿Cuál sería el aspecto más importante que resaltar de la Cultura Cañari?**

Considero que toda la cosmovisión de la cultura es importante, también considero que aún existen muchas cosas que no conocemos de esta cultura y de las demás que serían importantes.

**8. La cultura Cañari era una cultura politeísta, sin embargo, existía un Dios supremo ¿Podría hablarnos acerca de este Dios y el porqué es importante para esta cultura?**

La cultura Cañari se consideraba una cultura lunar, es decir, rendían un mayor tributo a la luna debido a la libertad que la luna tenía para invadir los dominios del sol cosa que no sucedió si hablamos del sol.

**9. Uno de los objetivos del Plan Toda un Vida es el dar a conocer, fortalecer y revalorizar las identidades diversas. ¿Podría ser el ámbito comercial uno de los pilares para el fortalecimiento de las identidades del país?**

Creo que si se habla comercialización habría muchos factores a considerar debido a los cambios de doctrinas y más aún en un mundo globalizado en donde se consume lo que viene de fuera del país lo que hace que la gente adquiera productos que no tienen nada que ver con lo que representa nuestra cosmovisión.

**10. ¿Cree usted que el estudio iconográfico de la cultura Cañari puede ayudar a generar nuevas propuestas innovadoras y de alto valor estético?**

Pienso que sí, ya que la cantidad de iconografía presente en esta cultura es amplia además de tener elementos visuales relacionada con otras culturas.