



**Universidad de Cuenca
Facultad de Artes
Escuela de Diseño**

Tema:

Visual Fit

Creación de un sistema gráfico para aplicar sobre autos basado en la iconografía de la Cultura Jama Coaque.

Proyecto de Tesis previo a la obtención del título de Diseñadora Gráfica

Autora:

María Estefanía Gualpa Cedillo



Director:

Mgst. Pablo Ramos Balarezo

Cuenca, 2015

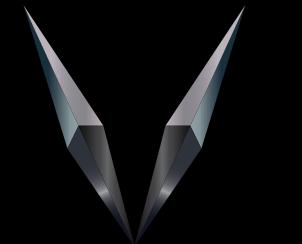


visual fit Autora: Estefanía Gualpa 2015

VI
SUAL FIT

visual fit

Tema: Creación de sistema gráfico para aplicar sobre
autos basado en la iconografía de la Cultura Jama Coaque.



**UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE DISEÑO**

Proyecto de Tesis previo a la
obtención del título de Diseñadora Gráfica

Autor:
María Estefanía Gualpa Cedillo

Director:
Mgst. Pablo Ramos Balarezo

Cuenca,-Ecuador
2015



FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

RESUMEN

El presente proyecto de tesis está orientado al diseño de un sistema gráfico para la personalización de automóviles, siendo una expresión relativamente nueva que hace 7 años aproximadamente se ha expandido en Ecuador. Al manifestar que existe una nueva forma de expresión cultural que ha llegado a ser estilo de vida, para los fanáticos de esta corriente. La personalización de automóviles es con el propósito de la satisfacción visual o auditiva del dueño, sin embargo, dicha tendencia es producto de un sincretismo cultural influenciada por la globalización puesto que se han apropiado de corrientes estéticas extrajeras.

Lo que pretende este proyecto es que el diseño sea un hilo conductor para generar gráficas al tomar como base a la iconografía de la cultura Jama Coaque (Ecuador) además fusionar con un estilo ilustrativo geométrico y conceptual, siendo un medio para establecer el sentido de pertenencia al movimiento Tuning a más de proponer una opción estética en el mercado, denotar una gráfica exclusiva ecuatoriana y transmitir sensations al adquirir una estética única convirtiendo a los vehículos en objetos de deseo, admiración y de esta manera reforzar el concepto de originalidad, distinción además fortalecer dicho movimiento evocando un "orgullo ecuatoriano" y de esta manera erradicar paulatinamente la apropiación de corrientes internacionales.

PALABRAS CLAVE

Sellos, Tuning, Colección BMW, Iconografía, Ilustración, Art Car, Tendencias, Sistema gráfico, Aerografía, Vinilos, Cultura Jama Coaque, Pop Art.

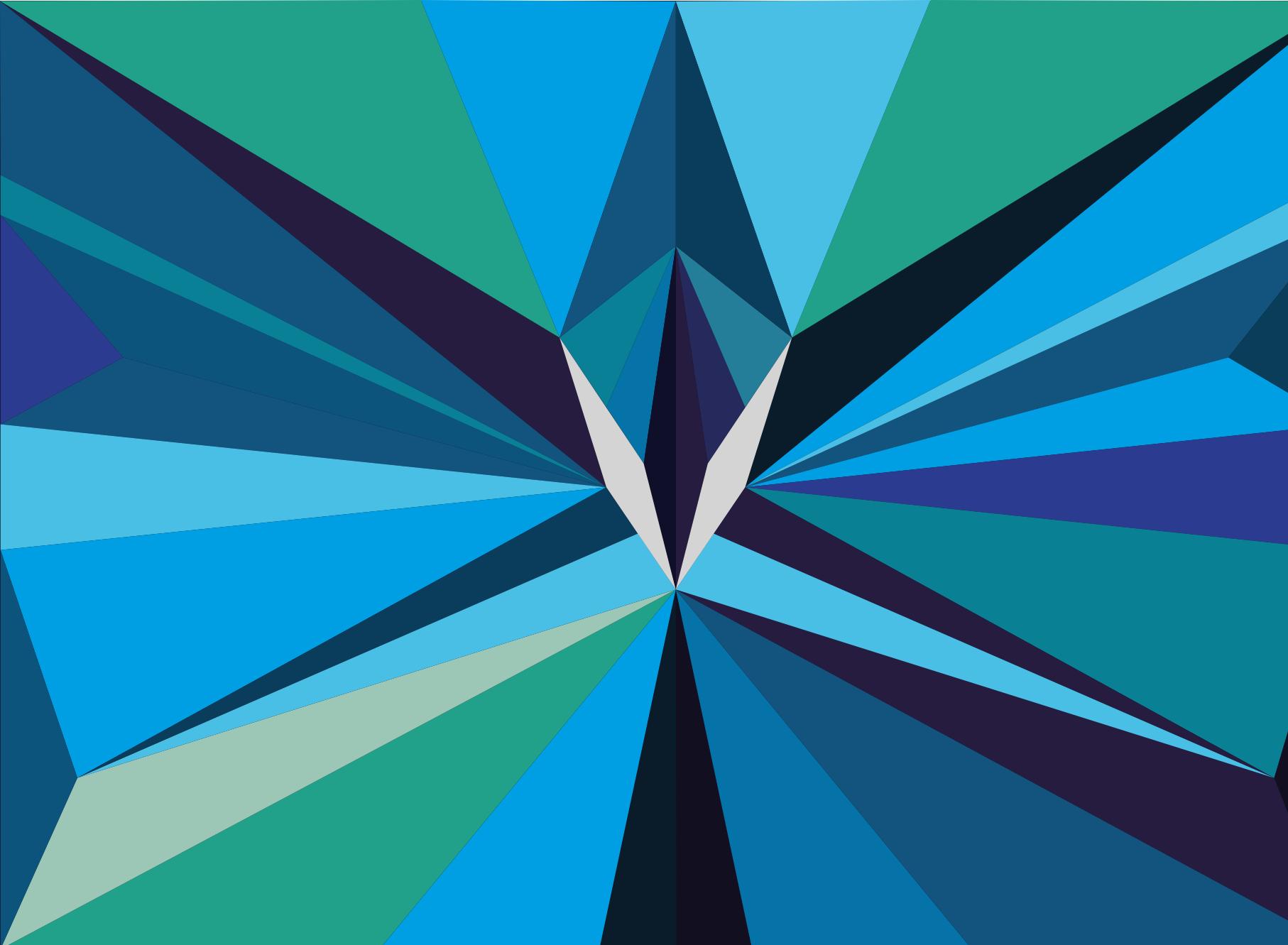
ABSTRACT

The present thesis is oriented to a graphic design system to the customization of vehicles, being that a relatively new expression that about seven years ago has been expanded in Ecuador. To demonstrate that a new form of cultural expression exists to show a new life style, for the fans of this wave. The purpose of the personalization of automobiles is to satisfy the owner visually or audibly. However this tendency is product of a cultural syncretism influenced by globalization that has become a foreign esthetic.

What this project pretends to be is to make design a thread conductor to generate graphics, taking as a base the iconography of the Jama Coaque culture (Ecuador) and mix it with a geometrical illustrative and conceptual style, making it a mean to establish the sense of belonging to the Tuning movement, and come up with an esthetical option in the market, I denoted an exclusive Ecuadorian graphic that transmitted sensations by taking a unique a esthetic and turning vehicles into desired and admired objects and by these means intensify the concept of originality, distinction and build up an "ecuadorian pride" gradually eradicating foreign style waves.

Key words

Stamps, Tuning, BMW collection, Iconography, illustration, Car art, trends, Graphic system, airbrushing, vinyls, Jama Coaque culture, Pop art.



ÍNDICE

Índice	1	
Dedicatoria	7	
Agradecimientos	9	
Definición y delimitación de tema/ Antecedentes	11	
Problemática	12	
Objetivos	13	
CAPÍTULO I: AUTOMORFOSIS Y EL CLAN VELOCITY	14	
I.1 Introducción Metamorfosis de los Coches	16	
I.2 Historia del vehículo	18	
I.2.1 La globalización contribuye al desarrollo	28	
I.3 Tuning en Latinoamérica y su influencia en Ecuador	33	
I.4 Tuning como fenómeno social.	46	
CAPÍTULO II: JAMA COAQUE UN TESORO ESCONDIDO DE AMÉRICA LATINA	49	
II.1 Introducción	51	
II.2 Civilizaciones secretas de Mesoamérica	53	
II.3 Sellos	59	
II.4 Conclusión	67	
CAPÍTULO III : CONCEPTOS GENERALES Y PROCESO DE DISEÑO.	68	
III.1 Conceptos generales	72	
III.2 Imagen	75	
III.3 Proceso de Diseño	96	
III.4.2 Criterios de Diseño	99	
III.4.3 Análisis Morfológico	100	
III.4.5 Esbozo de propuestas gráficas	105	
III.5 Bocetos de propuestas gráficas	106	
III.6 Bocetos digitales (ilustraciones)	107	
III.7 Registro de proceso de diseño	109	
III.9 Conclusión	110	
CAPÍTULO IV: VISUAL FIT	112	
IV.1 Que es Visual Fit	113	
IV.2 Láminas técnicas de los modelos	114	
IV.3 Prototipo digital 3D (renders)	119	
Conclusiones	133	
Recomendaciones	134	



Autora: María Estefanía Gualpa Cedillo

Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad intelectual

María Estefanía Gualpa Cedillo, autora de la tesis "Creación de sistema gráfico para aplicar sobre autos basado en la iconografía de la Cultura Jama Coaque", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñadora Gráfica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afectación alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 16 de marzo 2015



María Estefanía Gualpa Cedillo
C.I: 010662496-8

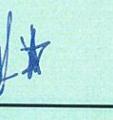


Autora: María Estefanía Gualpa Cedillo

Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad derechos de autor

María Estefanía Gualpa Cedillo, autora de la tesis "Creación de sistema gráfico para aplicar sobre autos basado en la iconografía de la Cultura Jama Coaque", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 16 de marzo 2015



María Estefanía Gualpa Cedillo
C.I: 010662496-8

“¿Es el diseño una creación individual? No, porque para ser realista uno siempre debe admitir la influencia de aquellos que estuvieron antes.”

Charles Eames

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, bendecirme con un bello ángel y brindarme una familia maravillosa.

A mis progenitores, por el apoyo incondicional que me ha brindado a lo largo de la carrera y en mi nueva etapa como madre, quienes han proveído de cuidados a mi hijo, para superarme en el ámbito profesional.

A mi esposo Edisson, gracias por tu amor, paciencia, compresión, colaboración y motivación, a mi hijo David por ser fuente de inspiración, fortaleza y carácter para seguir adelante cada día y poder terminar este proyecto como se lo había prometido en mi vientre.

AGRADECIMIENTOS

De manera especial al Director de tesis, Dis. Pablo Ramos, quien con su valioso conocimiento ha guiado y ha creído en el potencial de la realización del presente trabajo.

A la UNIVERSIDAD DE CUENCA, por darme la oportunidad de formarme en el ámbito profesional y forjarme un futuro prometedor.

Además quiero agradecer a los Clubes de Tuning de las diferentes provincias como XStyle, Hi Power Cuenca, GT Racer, Jaque Tuning, Concept Club quienes me abrieron las puertas y colaboraron con datos, información acerca del Tuning y permitirme exclusivamente cubrir sus planificaciones, eventos tuning, a más de registrar fotográficamente los mismo. Muy especial mi agradecimiento puesto que ha sido información prescindible para presentar este proyecto de tesis.

Por ultimo todas aquellas personas que de manera directa o indirecta aportaron en el desarrollo y culminación de proyecto de tesis es muy sincero mi agradecimiento.

TEMA DE TESIS

Creación de sistema gráfico para aplicar sobre autos basado en la iconografía de la Cultura Jama Coaque.

DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DE TEMA

El proyecto de tesis está enfocado en crear un sistema gráfico para la personalización de automóviles en Ecuador conocido como Tuning , mediante la ilustración y el diseño de patrones es un aporte para dicha expresión cultural. Por tal razón es necesario crear una gráfica que los identifique, por lo que se pretende generar una estética visual fusionando la iconografía de los sellos Jama Coaque con estilos de ilustración contemporánea y a su vez que esté acorde a la estética de los autos Tuning. Demostrar que existen nuevas formas de manifestaciones culturales que por medio de una gráfica contemporánea evoque una identidad propia, para los adeptos de esta manera reforzar el concepto de originalidad y distinción que difunde esta tendencia y así forjar un "orgullo ecuatoriano".

El fin que persigue este proyecto es generar una alternativa estética en el mercado, que identifique a los fanáticos, en vez de apropiarse de tendencias extrajeras que no están estrechamente relacionadas con el Tuning ecuatoriano, dispongan de una estética auténtica original y a su vez despierte el interés en las masas que para aprecien dicho movimiento cultural.

ANTECEDENTES

La personalización de automóviles, es practicada desde la década los años 60 en América Latina(Méjico), Norteamérica (EE.UU) y dicha tendencia se expandió en diversos países europeos y orientales, tales intervenciones se denominan de diferente manera pero mantiene un mismo concepto de personalización de automóviles. La primera manifestación de personalización fue el Lowrider en México 1960, su modificación estaba en la parte mecánica del auto al destacar el sistema de Pompeo o sistema hidráulico y el empleo de la técnica Pinstriping (fileteado) para decorar la parte exterior de los vehículos.

Además, el estilo Art Car en EE.UU, está vinculado al arte, las decoraciones de los autos dependen del dueño y el concepto que deseen transmitir para manejar una estética diferente como el empleo de texturas, frases, pinturas, objetos, etc. Asimismo, la automotora BMW, inició con Alexander Calder artista plástico que en 1975, él pintó sobre un BMW 3.0 CSL con una variedad de colores. Dicha iniciativa la empresa BMW implementa una colección de BMW Art Cars, desde entonces varios exponentes del Pop Art como Alexander Calder, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Jeff Koons, entre otros; se ha logrado conseguir una colección de dieciocho BMW Art Cars. Cada pieza es única, varía entre las formas artísticas de pintura, gráfica, escultura y diseño.

Esta colección posee un alto nivel artístico y potencial gráfico. También, el estilo El Vochol en México consiste en

el decorado con el tradicional Huichol de México es un Volkswagen (VW escarabajo), la gráfica fue aplicada por artesanos huicholes al ser un diseño basado en su cultura y así rescatar el arte popular.

Finalmente, en 2009, en Japón aparece la tendencia Itasha, la moda de aficionados al anime, manga, video juegos estos autos son decorados por dentro y fuera con personajes de ficción la mayoría son mujeres.

JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta de tesis surgió por la necesidad de generar una gráfica que identifique a los adeptos de la personalización de autos o mejor denominado Tuning, puesto que esta tendencia se ha convertido en un hito en los últimos años, como medio de expresión cultural en el Ecuador por efecto de la globalización, por ende los seguidores que se han llegado a identificar con este movimiento, han fomentado la formación de hermandades o clubes de Tuning y eventos para difundir la tendencia.

Efectivamente ha existido una gran aceptación en el medio, muchos de los fanáticos han argumentado que el Tuning simboliza un estilo de vida, una pasión por la modificación de autos con un propósito de satisfacción visual o auditivo. Pero por otro lado la tendencia Tuning en el medio, es un producto de sincretismo cultural influenciado por corrientes de Estados Unidos y Japón, lo cual ha generado una cultura híbrida, puesto que la mayoría de las marcas que usan en sus vehículos son de procedencia extrajera.

Por todo lo antes expuesto lo que plantea la tesis es generar gráficas en base a las culturas aborígenes de Ecuador, en este caso la cultura Jama Coaque, que por su relevancia, riqueza iconográfica, morfología y conceptualización que demuestran en sus sellos, considerada en este proyecto de tesis como la cultura más apta para trabajar en la generación una identidad gráfica y ofertar una opción estética en el mercado, la cual al ser aplicada a autos denota una gráfica legítima de autenticidad y que genera sensaciones, al obtener piezas únicas que manifiesten una identidad ancestral, bajo un concepto contemporáneo como una nueva forma de expresión y así fojar un "orgullo ecuatoriano".

Esta investigación también abre nuevas posibilidades de acción para el diseño gráfico, al demostrar que se puede generar gráfica para nuevos formatos como son los automóviles, que no es muy explotado en el mercado ecuatoriano.

PROBLEMÁTICA

Los fanáticos de la personalización de vehículos en el Ecuador se han dejado persuadir por gráficas enajenadas, de otros contextos, el usar gráficas y símbolos, desconociendo el significado o origen de dichas gráficas por lo que se definen la presencia innata de gráfica extrajera. Siendo sujetos de un sincretismo cultural como es el caso de la apropiación de la tendencia de Japón el Hellaflush (Sticker Boom), quienes al desconocer los personajes del contexto japonés, carece de sentido usar dicha gráfica como una

Maria Estefanía Gualpa Cedillo



expresión de originalidad que pretenden demostrar los adeptos al Tuning puesto que se contradice la ideología de dicho movimiento al plagiar o copiar dichas tendencias estéticas. Al ser una tendencia relativamente nueva en menos de 7 años se ha expandido de manera notoria en Ecuador, esta corriente estética y las aplicaciones tanto en la parte interior como exterior de un automóvil, difiriendo del estilo que manejen o el concepto que comunique el dueño, muchas de las intervenciones en el desarrollo gráfico, no se aplican bajo ninguno fundamento valido usualmente encargan la apariencia estética a talleres o amigos, no obstante si las gráficas están bien resueltas o no, se pone en juego la estética, los artes aplicados a los carros si son bellos o desagradables a la vista de los demás .

Como se puede evidenciar existe la necesidad de generar una gráfica que evoque una identidad mediante una estética visual para los vehículos y fortalezca dicho movimiento, siendo una opción visual para distinguirse e implementarlo en el mercado para que no recurran a la imitación de tendencias enajenadas a su contexto.

OBJETIVO GENERAL

Generar un sistema gráfico para Tuning ecuatoriano basado en la interpretación morfológica de la iconografía de los sellos Jama Coaque y aplicar sobre las superficies de automóviles.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Analizar el estilo art car y sus distintas manifestaciones estéticas para entender su relación con la ilustración y el diseño gráfico.

Analizar el Tuning, los estilos que se maneja, los aspectos tecnológicos sobre acabados y equipamiento y el alto impacto del Tuning dentro del Ecuador.

Analizar las principales características de la cultura Jama Coaque y su producción iconográfica en sellos.

Analizar estilos de ilustración, conceptualización, herramientas de trabajo, medios de producción y comunicación.

Generar un proceso de diseño que sintetice el análisis iconográfico de la Cultura Jama Coaque para proponer un sistema de gráfica que identifique contemporánea.

Implementar la propuesta diseñada mediante una aplicación virtual en distintos soportes de Tuning.





CAPÍTULO I: AUTOMORFOSIS Y EL CLAN VELOCITY

Introducción Metamorfosis de los Coches
Historia del vehículo

Historia modificación de los vehículos
Art Car

Categorías Art Car

Colección BMW Art Car

La globalización contribuye al desarrollo
¿Qué es Tuning y por que es fruto de la globalización?

Categorías del Tuning

Estilos Tuning

Otros estilos de modificaciones

Tuning en Latino América y su influencia en Ecuador

Tuning como un estilo de vida de fanaticos ecuatorianos

Perfil del Fanatico Tuning

Clubes de Tuning ecuatoriano

Ejemplos de influencia extranjera en la personalización de vehículos en Ecuador

Tuning como fenómeno social.

I.1 Introducción Automorfosis

El proyecto de investigación de esta tesis es generar un sistema gráfico para la cultura urbana ecuatoriana de personalización de autos motivo por el cual en este capítulo se realizará un significativo análisis de la tendencia revolucionaria que día ha día gana mas adeptos por lo que se debe hacer un enfoque preliminar sobre esta corriente, para ubicar, establecer la expansión de esta corriente en Latinoamérica, cabe mencionar a breves rasgos los orígenes de este estilo como un medio de expresión cultural y de identidad. En 1960 ,las primeras manifestaciones de la modificación estética de vehículos tuvo lugar en América Latina ,esta se popularizó entre las masas, las modificaciones externas o internas en los autos, sin distinción de estilos o tipos de clientes así como su nivel socio económico, los dueños eran quienes decidían las modificaciones de los coches y trasmítian un concepto de identidad, esto lo confirma el historiador estadounidense Moira (1988), “*Llamas pintadas, se hicieron popular en la década de 1930, los patrones abstractos estaban de moda en la década de 1960, y los murales más realistas surgieron en la década de 1970*” (p.20) , que evoca como las primeras intervenciones de metamorfosis de autos, se inicia con la generación de motivos abstractos bajo un concepto, influenciado por las diferentes tendencias de la época, las modificaciones estéticas de autos, fueron concebidas en diferentes contextos,mediante la globalización este estilo fue difundido, sin embargo es conocido como Art Car, Tuning, Tap-Tap entre otras que posteriormente se abordará en el capítulo

dichas corrientes.

Esta tendencia mencionada al no tener un origen preciso, es conocida al nivel mundial bajo diferentes denominaciones con un mismo concepto que es la personalización de los vehículos, es reconocida la tendencia **Art Car** puesto que está vinculado al arte, pero no cualquier arte, se le considera como un arte revolucionario donde se apropiá del individuo y del coche, que se manifiesta en contraste con los autos corrientes e impersonalizados que presenta el mercado actual, dando paso a un estilo de vida y expresión de identidad. El director de the Station Museum Of Art in Houston **Harithas (1997)** explica en sus ensayos :

“

El fenómeno Art Car es reciente, que aparece más o menos en los últimos quince años. Sin embargo, el impulso para decorar una de automóvil o camión se remonta en el tiempo y cruza continentes. Considere los vehículos en las Filipinas, Cuba, México o Pakistán cuya decoración colorida menudo invoca la protección de la Virgen o de los dioses // (p.1).

Estas afirmaciones que dan certeza que esta tendencia de la personalización, ha estado presente en el mundo, sin embargo no todos los estilos son del agrado del colectivo, existen diferentes corrientes a seguir, los rasgos del Art Car se muestran en el uso de ornamentos coloridos que invocaban la protección a deidades divinas; el autor de un coche de arte, se lo denominaba como **Cartist**, es la persona encargada de plasmar en un vehículo, la representación de un grupo o minorías y artistas que han influido en la cultura visual de las masas. Las expresiones de Art Car

provienen de varias corrientes conceptuales artísticas como el **tap-tap,hot road,autobuses pintados, las chivas en Haití, furgonetas hippies** entre otras manifestaciones entre las mas representativas; el Low-rider fue desarrollado en México, a más de comunicar el orgullo mexicano, demuestra las habilidades mecánicas, sorprendentes vehículos modificados con motores potentes e innovaciones hidráulicas, que transforman a los vehículos a mas de ser una apariencia estética se convierte en un objeto de culto y admiración.

Así mismo el estilo Vochol, es una obra creadas por familias de Huicholes¹, los cuales decoraron con ornamentos Wirrarika del pueblo Mexicano, estas tendencia de personalización de autos según el contexto se han desarrollado por la necesidad de identidad y la búsqueda de destacarse en el medio social

El impacto de la personalización de vehículos al nivel de América Latina, ha influido en las generaciones actuales, por efecto de la globalización así lo indican algunos expertos quienes se han cuestionado la notable la apropiación de tendencias extrajeras enajenadas a una realidad, el proceso de aculturación en diferentes contextos ha sido un hecho, lo cual ha abierto campo al análisis de tendencias de arte sobre vehículos conjuntamente con la generación de mestizaje cultural e identidad.

Para profundizar el análisis sobre la necesidad de distinción e identidad se citaran los conceptos del antropólogo y escritor García, Nestor de origen argentino y Pierre Bourdieu sociólogo

¹ Huicholes/Wixárikas : Los wixáricas son un pueblo indígena de originario de México de habla corachol que está cercanamente emparentado con el grupo nahua (aztecoide). <http://www.unesco.org/phi/aguayculturales/paises/mexico/pueblo-huicholes.html>

de París, quienes han identificado la problemática que el hombre de la modernidad y la posmodernidad experimenta en la sociedad, conocimientos que sostienen la idea de la formación del mestizaje en la actualidad como resultado de ser una tendencia que homogeneiza. La masificación acerca del uso del automóvil, se le atribuye como el factor impulsor de esta tendencia dado que los principales raíces del estilo de personalización de vehículos, son de origen europeo (Alemania), norteamericano (EEUU) y centroamericano (Méjico).

Por consiguiente esta tendencia se la considera como una cultura híbrida en la actualidad, puesto que las identidades colectivas por resultado de la globalización sufren procesos de enajenación relacionada con la identidad colectiva en diferentes contextos se expandió esta corriente como Ecuador. En el ámbito ecuatoriano, se realizará una investigación de campo acerca de los procesos de hibridación sufridos por esta manifestación al punto de convertirse en una cultura urbana, donde los seguidores de esta tendencia, la han tomado como un estilo de vida, sin importar la edad, la condición social, grupo etnográfico entre otros factores, mas bien por la pasión por los automotores, dinámica que los adeptos realizan según su poder adquisitivos, difunden su ideología mes a mes por medio de eventos desarrollados alrededor del país, acto que lo pueden realizar en un ambiente familiar donde pueden disfrutar de las magníficas e innovadoras personalizaciones de autos y despertar entre los espectadores respeto y admiración, por lo que se propone profundizar la presente investigación en este capítulo, acerca de este grupo cultural que en la actualidad, que capta constantemente seguidores.

I.2 Historia del vehículo

Desde se que concibió la rueda hace mas 4.00 años a.C, el humano ha buscado inventar una máquina motorizada que sustituya a los caballos que impulsaban las carretas sin duda el hombre concibió la invención del auto tanto que existió una transición hasta su evolución.

La invención del primer automóvil a vapor fue en 1760 por Nicolás Jacob Cugnot, luego de varios diseños propuestos; en 1886 Karl Benz crea su auto, mientras se desarrollaban una variedad de autos experimentales en Europa; entre tanto en 1896 Henry Ford termina su primer carro "Quadriciclo".

Finalmente Ford constituye su compañía Ford Motor Company en 1903 y en 1903 lanza al mercado el modelo Ford-T Fig 1 y a su



Fig 1 Auto Ford Modelo-T 1900-1930 ,Fotografía de Rueda de Prensa.

vez introduce el ensamblaje y la producción en masa en la industria automovilística. Como resultado del la propagación sobre las masas influyó acerca de la adquisición y uso del vehículo al nivel mundial

I.2.1 Historia modificación de los vehículos

Entre 1930 y 1960, surgió una de las corrientes originarias de la personalización de automóviles, por causa de la masificación promovió el uso de vehículos producidos en serie, en distintas partes del mundo, lo que fue precedente para adoptar esta tendencia ,especialmente en América puesto que dio facilidad para la creación de un concepto de personalización denominado, como el Low-rider², el cual no data un origen exacto de esta tendencia.

Según Cuevas, Rebecca (2013) escritora, explica que el Low-rider nació en México, tras la influencia de la inmigración de los mexicanos hacia los Estados Unidos, desde 1920. Este país que había promulgado, el consumo masivo por consecuencia de la posguerra, como compromiso social para mejorar los estándares de vida y levantar la economía, efectivamente se debía aumentar el consumo de bienes, por tanto los autos pasados los 2 o 3 años dentro del mercado estadounidense se depreciaban por consiguiente se habrían vendido.

Esos automóviles en su mayoría adquiridos por mexicanos y chicanos³, quienes por resultado de la migración comenzaron a incrementar su economía, empezaron a comprar los autos clásicos el inicio de la personalización según algunos

² Es una manifestación de la cultura México-Americanas como una forma de vivir y diferenciarse en la sociedad. Consiste en modificar coches americanos de los años 70-80 .

³ Ciudadano de origen mexicano que reside en los Estados Unidos de América o relacionado con él.



Fig 2 "Our Family Car,"Chevrolet Lowrider Sedan 1950 pintado en 1989.

escritores el arte de printspring⁴en 1920 , luego tras haberse expandido en 1989 un pintor, Gilbert Lujan de Los Angeles ,creó un automóvil de arte, un Chevy 1957 Fig.2. Gorodezky (1993) afirma que "Gilbert Lujan y Frank Romero se concentran en tradiciones étnicas visuales y en circunstancias sociales y políticas de momento, dibujando temas de sus raíces chicanas y de su medio ambiente"(p.38) por tanto la personalización de vehículos llegó a ser un ícono de la cultura chicana y los automotores se convirtieron en lienzos donde los dueños y artistas plasmaron manualmente a pulso imágenes relacionadas a la fe, catolicismo, acerca mujeres hermosas Fig.3 y todo lo relacionado al arte popular mexicano.

⁴ Es la aplicación de una línea muy fina de pintura u otro material llamado una raya del perno y se utiliza generalmente para la decoración.



El Low-rider se caracterizaba por la restauración de motores, parte interior de los vehículos, la implementación de gatos hidráulicos o sistema de Pompeo (Pumpers en inglés) y así habían generado un propio estilo, el cual era un medio de expresión de su libertad. Por otra parte habían notado la influencia de la norteamericanización frente a la masa mexicana, involucraban una aculturación⁵, afín de interrumpir la persuasión de la sociedad anglosajona, establecieron su "orgullo chicano", con el objetivo de generar una identidad propia, a esta ideología se concibió como el arte chicano. Gorodezky (1993) manifiesta:

El arte chicano, abarca un universo ideológico donde se conserva su orgullo étnico por medio de su

desafío y su arraigo a sus tradiciones al penetrar al mundo anglo lo que hace consciente de su situación y de la necesidad de mejoría (18). //

Los rasgos que describe la escritora acerca del arte chicano como una ideología que se desarrolló en las masas al generar una alternativa de identidad entre las sociedades de los países que eran considerados subdesarrollados, al desafiar el sistema de las potencias mundiales, quienes habían influido de manera directa en la conducta de la colectividad mexicana.

Gorodezky (1993) comenta: "El artista chicano está sometido a una tremenda presión, deja de ver el mundo de sus ancestros y entra al presente, al mundo de la tecnología; deja atrás valores establecidos y adopta nuevas ideologías"(p.36). Al haber un roce entre diferentes culturas, el artífice es persuadido por las nuevas tendencias y al adoptar nuevas ideologías rompe esquemas al generar nuevos estilos. Por otro lado los estadounidenses consideraron al arte chicano como una intervención de personalización excéntrica al manejar temáticas del acervo⁶ cultural mexicano fusionado con tecnología y técnicas nuevas.

Este hecho se puede evidenciar en la proyección de la cultura chicana en el contexto norteamericano, cuando los inmigrantes mexicanos se establecieron masivamente en EEUU especialmente en Los Ángeles y tuvieron decencia nacida en ese país, se los denominaron chicanos y otros términos despectivos usados para nominarlos como indica Gorodezky (1993) "Spanish people"⁷, Spanish-American, Latín-American,

⁵ Se refiere al proceso por el cual el contacto continuo o intermitente entre dos o más grupos de culturas diferentes afecta mutuamente las respuestas culturales de cada uno de estos

⁶ Conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia.

⁷ Este término es usado con frecuencia en los Estados Unidos para referirse



Fig 4 Auto low-rider 1950 Chevy Styleline Deluxe by Quiet Strength

hispanics, Mexican-American, Spics, Greasers, Bearnes, Pachucos, Zoot-Suiters, Cholos, Batos y chicanos"(p.18); de esta manera eran mencionados por los americanos y tildarlos como matones, gangsters⁸, traficantes de droga, esta fue la imagen que se le atribuyó a este grupo de jóvenes mexicano-americanos que tenía una pasión por conducir con estilo.

⁸ indiscriminadamente a cualquier persona que habla español.

8 Persona que pertenece a una banda organizada de delincuentes que se dedica a negocios clandestinos y actividades criminales.

No obstante el desarrollo de esta alternativa impulsada por la población mexicana fue juzgada hasta mencionada despectivamente en los medios como el periódico por parte de la sociedad estadounidense, sin embargo los mexicanos se esmeraron en mantener su idiosincrasia tanto que el Low-rider Fig 4 no fue disuadido, sino finalmente dio paso a nuevos movimiento de personalización de vehículos.

I. 2.2 Art Car

Con la influencia de low-rider se desarrolló la tendencia Art Car (coches de arte) en 1960, el origen ha sido muy cuestionado por los expertos, dado que también se le atribuye al movimiento hippie haber influenciado en la ideología del Art Car, aunque no se han encontrado registros de estudios textuales sobre su posible origen, a causa de la globalización de la revolución industrial sin embargo, este hecho permitió la expansión comercialización de autos en el mundo.

No obstante el pionero del Art Car el director de the Station Museum Of Art in Houston **Harithas (1997)** explica en sus ensayos :

“El fenómeno Art Car es reciente, que aparece más o menos en los últimos quince años. Sin embargo, el impulso para decorar un automóvil o camión se remonta en el tiempo y cruza continentes. Considera los vehículos en las Filipinas, Cuba, México o Pakistán cuya decoración colorida menudo invoca la protección de la Virgen o de los dioses.”(p.1)“

Ahora bien, ya que el impacto de la industrialización en el mundo propagó el uso del automóvil, del mismo modo se originó la necesidad del empleo de los vehículos como medios de expresión , por tanto los precursores de **Art Car** se desarrollaron conjuntamente en los diferentes países diversas de las intervenciones que conformó una familia.

Tenant Dona (2004) afirma : “*Sus tíos y tíos son los jeeps coloridos de las Filipinas, los autobuses pintados de México y Panamá, las carretas de bueyes de Costa Rica e Italia, el tap-tap de Haití, el chivas de Columbia, los vagones de Ghana, los camiones de Nigeria, los camiones afganos y paquistaníes decoradas y hasta los carros gitanos de Europa”* (p.2). Esta explicación evidencia que existió un estímulo en el hombre para crear signos o distintivos que le diferencien del colectivo.

La tendencia Art Car, al ser concebida como una intervención artística en el aspecto externo de los carros se atribuía como fruto del folk art⁹ , esta corriente se manifestó al aplicarse en automóviles nuevos o usados y diferentes tipos de formatos tales como: camiones, furgonetas, autobuses, jeeps, si bien los dueños eran los encargados de realizar el proceso de cambios también debían guiar las modificaciones , según el concepto a comunicar y medio para materializar, varios de los autores de Art Car se autodenominaban “**Cartists**”, puesto que ellos consideraban al vehículo como un lienzo en donde se podía crear una obra maestra .

Scarpitta (citado por Harithas,1997) “*Estas obras son extraordinarias, llevar a la sensibilidad de cansancio peso del mundo, junto con la determinación de ojos rojos, tanto sombrío y alegre, del movimiento de la clase obrera ”*(p.2). De tal manera que en Estados Unidos desde los años 80 comenzó a conformarse como movimiento, emprendiendo la iniciativa de creación de festivales de esta corriente, esto se reflejaba en la cantidad de seguidores de la tendencia.

9 Arte originario entre la gente común de una nación o región, y por lo general lo que refleja su cultura tradicional, especialmente diario o artículos para las fiestas producidos o decoradas por artistas no escolarizados

Como consecuencia de lo antes expuesto, se da el inicio del festival en Houston como **Art Car Parade**, gracias a la intervención **Harris Jackie fig 5** quien modificó de forma radical un automóvil convirtiéndolo en una obra de arte con un presupuesto de tan solo \$ 800 y al manejar una estética de frutas plásticas, este suceso fomentó la continuidad de eventos **Art Car**, hasta haberse consolidado como una expresión de arte.

Dado que las intervenciones Art Car en los vehículos, fueron desarrolladas por artistas plásticos vinculados al arte plástico pero guiados por el mismo concepto de personalización de vehículos. Mientras se elevaba el poder adquisitivo de varios países, se fue expandiendo esta alternativa estética visual, táctil en las superficies de diversos automóviles. Existieron una serie de desfiles que tuvieron éxito, hasta que en 1988, el



© Harrod Blank www.artcaragency.com

Fig 5 Fruitmobile Art Car by Jackie Harris 1984.

festival Art Car Parades contó con una cantidad de 2000 vehículos, el número había superado las expectativas de audiencia, el siguiente año el número se había duplicado e incremento el número de adeptos al movimiento.

Otro precedente que afianzó el movimiento Art Car en 1989 fue **Harrod Blank** quien con su coche arte, “*Oh My God*” Fig.6 se hizo partícipe y promotor del Art Car Fest. Harrod concibió



Fig 6 Colección Oh My God! Art Car by Harrod Blank 1965 Volkswagen Beetle

la idea de adornar su vehículo en su estancia vacacional en México, lugar en el cual existe la tendencia Low rider con el uso de colores vibrantes entonces él decidió hacer su propio estilo con un mismo concepto de personalizar.

Harrod sostiene (citado Tennant Dona 2004) “Estoy usando mi coche como una declaración en contra de lo que todo el mundo está usando coches para presumir.” (par.7).

Con la experiencia obtenida acerca del Art Car es todo lo opuesto a la estética estereotipada en la personalización de vehículos e imprimir un carácter único y original.

Este exponente al ser director de cine, había promulgado mediante un seguimiento de diversos autores de automóviles, en sus diferentes filmes y libros sobre el Art Car, para dar a conocer la tendencia. Sin duda con los aportes pioneros del movimiento se fundamentó que hasta la actualidad sigue vigente en el contexto norteamericano.

I.2.2.1 Categorías Art Car

Interactivos : Son aquellos vehículos que permite una interacción entre los espectadores y el auto como botones , cámaras muñecos, etc. (Fig.7)

Escultura: Son los automóviles que presenta un cambio en la estructura y apariencia de forma radical que más allá del automotor sugiere otra estética visual (Fig.8).

Mensajeros: Son los vehículos que presentan superficies decoradas con mensajes de auto-promoción o la paz mundial. (Fig.9).



Fig 7 Camera Van Art Car By Harrod Blank Categoría: Interactivo



Fig 8 Cathedral Art Car By Rebecca Caldwell Categoría: Escultura



Fig 9 Pissed Off Patriot Art Car By DavidCrow Categoría: Mensajes

Multi-medios: Son aquellos autos que integran soportes, como el empleo sonido, imágenes, objetos; a la vez para difundir información de forma llamativa al espectador (Fig.10)

Pintados: Son los vehículos que presentan superficies pintadas manualmente solo con patrones o motivos conceptuales (Fig.11).

Texturas: Son aquellos automóviles que tiene aplicados en sus superficies motivos o decoraciones que evoquen o expresen corrientes artísticas. (Fig.12).

Dado que la modificación de automóviles tuvo varias estancias, entre las que se perfeccionaba tanto la técnica como el estilo de esta corriente en los diferentes contextos, provocó un gran impacto en clase de élite que sin excepción alguna acogió esta tendencia.



Fig 10 Pestilencia Art Car By Cheri Brugman Categoría: Multi-medios



Fig 12 Glass Quilt Art Car by Ron Dolce Categoría: Textura



Fig 10 Mondrian Mobile Art Car by Emily Duffy Categoría: Pintado

La empresa BMW (Bayerische Motoren Werke) fabricante de automóviles de origen alemán, decidió adoptar e implementar el concepto del auto de arte y a su vez lo adaptó. Puesto que los vehículos con el arte no estaba ligado sin embargo a esta tendencia le dio una oportunidad al generar un espacio en sus colecciones, esta transición dio paso a la participación de una serie de diseñadores del movimiento Pop Art, como resultado de este hecho, se creó una colección prestigio y de alta gama que es apreciada y reconocida al nivel mundial



Fig 13 Colección Bmw- ArtCar, 1975- 2010. Varios autores.

I.2.3 Colección BMW Art Car

Conforme la BMW Corporate refiere que la colección BMW de auto de arte fue impulsada por Hervé Poulain junto con Jean Todt, con el apoyo de Joachen Neerpasch, Director de Bmw Sport en Alemania, él intervino en BMW para que apoye el proyecto de Poulain, la marca BMW favorecía el desarrollo de la propuesta al ser una imagen muy seria en el mundo del motor. La primera colaboración fue en 1975 Alexander Calder artista plástico, fue el primero en intervenir el proyecto, él pintó sobre un BMW 3.0 CSL con colores fuertes y alegres que distribuyó en la superficie del auto, este carro participó en las carreras de 24 horas de Leman 1975, al tomar esta iniciativa la empresa BMW compró la idea y desde entonces, varios exponentes del Pop Art¹⁰ como Frank Stella, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Jeff Koons, David Hockney entre otros..

¹⁰ Pop Art un movimiento de art que se inició en los EE.UU. en la década de 1950 manejó el tema de la iconografía anónima, cotidiana, normalizada, y banal en la vida estadounidense, como las historietas, carteles, productos comerciales y imágenes de celebridades.

Se ha considerado a la Colección Bmw Art Car Fig 13, como una de las compilaciones más importantes de vehículos, donde se empleaban como lienzos los vehículos para las intervenciones, varios de los artistas siendo muy cotizadas en el medio a colección contiene un alto potencial al nivel artístico y que perdura en el medio actual. Ha demostrado su relevancia a tal punto que se han diseñado esta colección de alta gama hasta conseguir una cantidad de dieciocho vehículos cada pieza denota su originalidad, y sus variedad entre las formas artísticas de pintura, gráfica, escultura y diseño, que habían generado los exponentes de movimiento Pop Art..

Ahora bien la presencia de la personalización de los vehículos se ve inmersa en el mundo contemporáneo, se debe tomar en cuenta que esta tendencia se fue expandiendo conforme a la adquisición masificada de autos, por lo que esta corriente, se fundamentó en ciertas premisa acerca de la distinción que identifique visualmente, sobre la personalización que anhelan a lo largo de su vida, tratar de mejorar su calidad de vida y destacar en el medio. En consecuencia es transcendental analizar el origen de la expansión de la personalización de autos por lo que se debe abordar la tendencia Tuning siendo una concepción homologa al Art Car que por la influencia de los medios masivos, las nuevas tecnologías y la realidad de los países Latinos frente a la globalización en el mundo pos moderno ha adoptado esta corriente actualmente.

I.2.1 La globalización contribuye al desarrollo

García, Néstor. 1999) indica

“La globalización se desarrolla en la segunda mitad del siglo XX, cuando la convergencia de procesos económicos, financieros, comunicacionales y migratorios acentúa la interdependencia entre casi todas las sociedades, y genera nuevos flujos y estructuras de interconexión supranacionales” (p.181).

La globalización es el resultado entre la internacionalización y la nacionalización puesto que es un proceso de la internacionalización de la economía y la cultura, proceso que dio paso a la creación de organismos, movimientos que por si solos, se sostuviesen difiriendo del Estado donde este se instaure y se adapten a las poblaciones quienes mantuviesen vínculos. Por lo que las empresas como Philips, Ford y Peugot abarcaron varios países sosteniendo una relación buena con sus clientes; lo que provocó una ruptura entre el tradicionalismo de las naciones. Los procesos globales generados por los nuevos flujos de comunicación, financieros así como los movimientos transfronterizos de bienes, economía, tecnología asociados con la intensificación de la migración que benefició a la apropiación de lenguas e imaginarios multiculturales, que han sido un hito en la propagación de nuevos movimientos que se han desarrollado al dar como resultado de estos preceptos, por lo que se debe aproximar la globalización en el ámbito del Tuning como una de las expresiones más difundidas internacionalmente.

2.1.1 ¿Qué es Tuning y porque es fruto de la globalización?

Para poder abordar la corriente del Tuning se debe conocer en que consiste por lo que en su obra acerca del embellecimiento del vehículo. Urda, Pedro (2008) refiere: “Tuning es la personalización de un vehículo mediante la modificación de diferentes elementos imprimiéndole un carácter propio e igualable” (p.2). Esta afirmación sugiere que esta tendencia nace del concepto de generar un carácter original y único satisfaciendo la necesidad de marcar la diferencia en contraste de los autos comunes e impersonalizados. No obstante el uso del término Tuning proviene del verbo Tune en inglés, que significa “ajuste” también contribuye a la consolidación del concepto en el cual se fundamenta esta corriente, con adaptación mecánica y apariencia estética. El factor clave de esta idea inicia en 1920 con Henry Ford, quien logró la masificación sobre el uso del automóvil de forma que se aceleró la producción, el consumo y la comercialización. Por otra parte sus orígenes se atribuye a las tendencias expuestas anteriormente en este capítulo, así mismo Gil, Henry indica :

“Algunas personas atribuyen el origen del Tuning a Europa, concretamente en Alemania, entre los años 1960 y 1970. Otros indican que tendencias de modificación del automóvil como los Low Rider, se empezaron a popularizar en Estados Unidos durante los años 50. Hay varias tendencias, pero el estilo más influyente de la actualidad es el de Estados Unidos.” (par.2).

En consecuencia de las primeras modificaciones en autos, se habrían establecido un vínculo entre el Low-rider de origen mexicano, Art Car de origen estadounidense entre otras corrientes al nivel universal, puesto que estas buscan un mismo fin. Al transcurso del tiempo esta tendencia se conformó, dando paso a la “cultura internacional popular” que se instauró en todos los países así como los avances tecnológicos y corrientes que en el imaginario colectivo, habían sido inspirado por los íconos mundiales de la época, por ende se desarrolló la tendencia Tuning Car que exploró a fondo el tema de modificaciones automotrices. Por tanto esta corriente se extendió mundialmente a través de la globalización mediante los distintos medios de comunicación, adquiriendo categoría entre los diferentes estilos de las culturas urbanas este hecho nos remite García, Nestor (citado por García, Luis) (2003):

“A veces los desplazamientos de los focos de generación cultural derivan del reordenamiento transnacional de la producción y circulación de la industria en otros casos comunidades consumidoras de migrantes que se traslada masivamente a otro país” (p.7)

Como resultado de este mestizaje la tendencia del Tuning en países tanto europeos, norteamericanos y latinoamericanos, ha sufrido diferentes procesos de hibridación consciente o inconsciente mediante la migración, el turismo, la actividad económica, medios masivos entre otros factores; ya que esta corriente ha tenido que acoplarse a diferentes contextos. La hibridación nace de la inventiva de las masas, como una búsqueda de “reconvertir” para integrar una corriente en nuevas circunstancias que influirán en la producción y el comercio.

I.2.1.2 Categorías del Tuning

Esta corriente, se ha instaurado de modo que existen reglamentos internacionales para considerar un automóvil como tuneado¹¹, las categorías al nivel de modificaciones entre las cuales están en:

- Básico
- Extreme
- Rookie
- Monster
- Amateur
- SPL –Open Show

I. 2.1.2 .1 Estilos Tuning

El Tuning efectivamente al ser difundido por el mundo los diferentes países demostrarán algunas variantes como indica Gil, Hermógenes (2006) en su obra por el ejemplo:

Estilo aerografía : Este estilo es más libre, la personalización de los autos dependerá del propietario el estilo y la temática que maneje en el coche, generalmente es el más llamativo,(Fig.14).

Estilo Barroco: El uso de este estilo es con el fin de recargar extremadamente cualquier zona del vehículo.(Fig.15)

Estilo Competición: Este estilo es una variante del estilo rally, pero este se enfoca en la potencia del vehículo y la apariencia externa. (Fig.16).

Estilo Custom: Este estilo suelen usar la influencia de los coches antiguos después de la guerra mundial se basa en modificaciones en carrocerías y embellecimiento. (Fig.17)

¹¹ Término que se refiere a la personalización de un vehículo como el ajuste en el aspecto mecánico , estéticamente o auditivo.

Estilo Detallista: El estilo detallista, es la aplicación moderada de detalles hechos en aerografía en el exterior del automóvil.(Fig.18)



Fig.14 El robot Chevrolet



Fig.15 Horror vacui



Fig.16 Competencia Tuning



Fig.17 Custom

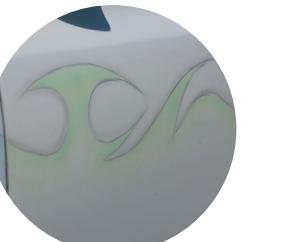


Fig.18 Volkswagen Alemania



Fig.19 BMW 6 Series

Estilo DUB: Este estilo cuenta con modificaciones al nivel electromecánico como multimedia.

Estilo Hi-Tech: Este un estilo implementación de alta tecnológica tanto en la motorización y sistemas multimedia.

Estilo Hot Rod: Este estilo remplaza la chapa por fibras para reducir su peso, las adaptaciones de este estilo se enfocan en hacer al vehículo más veloz.

Estilo Import: Este estilo deviene de las adaptaciones de importaciones de automóviles japoneses al estadounidense, el cual puede presentar gráficas hechas en aerografía. (Fig.19)

Estilo JDM: Este estilo es similar al Import , Hella Flush (Fig.20), estilo originario de USA, participan elementos del JDM. Se basa en la utilización de suspensiones rebajadas, llantas grandes, la modificación del offset, pegatinas o stickers son elementos muy utilizado. (Fig.21)

Estilo Lowrider y/o highrider: Este estilo está enfocado en la parte mecánica, usualmente se modifica el sistema de pompeo generalmente aplicado a coches clásicos.

Estilo Rally: Está enfocado a personalizar automóviles de carreras y para rallies, se modifica el motor. (Fig.22)

Estilo Rat: Este estilo consiste en envejecer el aspecto externo del automóvil, haciendo creer que es un auto descuidado pero que potencialmente en cuanto a la mecánica y al motor están modificados al máximo. (Fig.23)



Fig.20 Pegatinas Sticker Boom



Fig.21 JMD



Fig.22 Rally



Fig.23 Rat Tuning

I.2.1.2 .2 Otros estilos de modificaciones

Por otra parte las tendencias también aluden a un grupo de carácter cultural, subcultura, predilección a marcas como:

Estilo Vochol: Estilo que es decorado con el tradicional Huichol procedente de México.(Fig.24)

Estilo Itasha: Estilo que usa recubrimientos externos en los autos, bajo gráficas relacionadas al anime y mangas.(Fig. 25)

Estilo Dekotora: Este estilo es aplicado a camiones, luces de neón, coloridos temas pintados en sus camiones. (Fig. 26)



Fig 24 Volkswagen (VW escarabajo) Autor: Artesanos de dos familias huicholes, 2010.



Fig 26 Art Trucks Dekotora Autor: Camineros Japoneses 2010.



Fig 25 Girls und Panzer, un itasha con viniles de la serie. Autor: Toyota en Tokio, 2013

Dado que no todas las personas encuentran atractiva la tendencia del Tuning, ha sido una más de las que han tenido aceptación en las masas, difiriendo mucho más allá si estas intervenciones sean escandalosas, extremadamente llamativas, cada dueño maneja un criterio dentro de las modificaciones en los vehículos.

I. 3 Tuning en Latinoamérica y su influencia en Ecuador

En Latino América, a causa de la mundialización influenció la inclusión de la tendencia Tuning. La modificación de autos fue fruto de la migración, las primeras representaciones de personalizaciones se desarrollaron en México en 1930 con el **Low rider**, sufriendo un proceso de hibridación cultural, anteriormente mencionada, siendo la globalización productora de una cultura híbrida, al denotar un proceso de apropiación de una tendencia que homogeneiza, la internacionalización del vehículo tanto el uso del vehículo como medio de transporte, expresión y marcar la diferencia entre las masas.

El efecto de migración, ha influenciado en adopción de la tendencia Tuning, donde se ha sufrido un proceso de sincrétismo cultural, alrededor de una gran variedad de clubes se han conformado en Latinoamérica incluido Ecuador. Este proceso de apropiación de tendencias internacionales, se muestra evidente en Ecuador tanto que el uso del vehículo como medio de expresión de identidad. En la actualidad esta corriente con el trascurso de los años se había conformado en los diferentes países latinoamericanos una serie de clubes manteniéndose vinculados con los coordinadores de cada club, para mantenerse al tanto de los reglamentos de la IASCA Latinoamérica ¹², por consiguiente estar vinculados con los clubes de los distintos países. Se han asociado para tener un representante por cada país, que esté al tanto de las variaciones o reglas que constantemente instaura la IASCA.

¹² Es la asociación Internacional de competencias de sonido en autos.

Por tanto se realizó una investigación de campo y estudio de esta tendencia en Ecuador puesto que no existen registros bibliográficos sobre la misma. Para lo cual se aplicaron encuestas, un registro de estudio de campo y análisis de páginas web, que orientan a los fanáticos del Tuning. Si bien es cierto el movimiento Tuning específicamente en Ecuador, en los últimos años se ha incrementado notablemente, según la investigación en los portales web como ecuatuning.com específica que desde el 2002 nace por iniciativa de la agrupación de Quito Tuning Club, así también lo afirman algunos clubes de la tendencia Tuning, puesto que hicieron un convenio con una franquicia de accesorios provenientes de Argentina.

En consecuencia Adrián Muñoz Manosalvas fue enviado como representante de Ecuador, para viajar a Buenos Aires por medio de una invitación de Diego Mirando, gerente de **Tuning Pro Argentina**, para entablar un diálogo sobre los productos e insumos de calidad que serían rentables vender en Ecuador, luego crearon un sitio web para difundir, promocionar los productos y captar más adeptos al Tuning en Ecuador. Esta agrupación aunque todavía pertenecía a esta franquicia argentina, surge con la idea de conformar un club pro, como resultado se forma la asociación **Tuning Pro Ecuador**, agrupación que inició con 4 integrantes, una vez conformado el club, aflora la idea de organizar eventos en Ecuador y se independiza como club el **Tuning Pro Ecuador**, que se ha destacado en el medio ecuatoriano como uno de los clubes pioneros de Tuning.

Al ser oficializada la sociedad se adoptó una directiva y reglamentos llegando a ser uno de los clubes con mayor número de integrantes en Quito.

La asociación vivió varias etapas puesto que en 2005, algunos de los integrantes fundadores se separan para formar nuevos clubes como Pisteros, Torque, puesto que manejaban diferentes estilos de **Tuning** en los que deseaban especializarse como agrupación, sin embargo muchos de ellos aún mantienen lazos de amistad.

Con la intervención del **Tuning Pro Ecuador**, comienza el auge de la personalización de vehículos, pasión por los automotores y se expande esta tendencia en Ecuador y incentivo a crear hermandades en las diferentes provincias, algunas siendo sedes de clubes grandes.



Conforme al testimonio de Joel Proaño (citado por Diario La Hora). (2005):

El coche siempre ha representado una manera de destacarse, de demostrar personalidad. La sociedad es homogeneizadora y los individuos buscan desesperadamente destacar del común de los mortales. Y el **Tuning** es una de esas maneras de gritar 'estamos vivos', pero no ahora, sino desde que los primeros '**hot-rods**'¹³ pisaban las carreteras californianas.(p.8C)

¹³ Denominación usada en Norteamérica para indicar genéricamente los vehículos que participan en las carreras de aceleración.

Por consiguiente el vehículo ha sido un símbolo para demostrar autenticidad y originalidad, siendo una necesidad de marca la diferencia en la sociedad como un medio de expresión. No obstante la llegada de este estilo de vida como él explica, el **Tuning** no surgió de la nada sino que atribuye a los estilos de personalización de los años 50 ,como los padres de la personalización y mas bien el **Tuning** es fruto de la fusión de varios estilos. Sin embargo muchos de los principiantes desconocen sobre orígenes del **Tuning** y la atribuyen como una tendencia nueva y que esta de moda.

Por otra parte para pertenecer a este estilo de vida explica Joel Proaño (citado por Diario La Hora).(2005): "*Tunear un vehículo resulta costoso. Más aún cuando en las competencias que se realizan a escala nacional, el o los ganadores no reciben premios económicos, sino trofeos.*"(p.8C).

Por esta razón es particular que los seguidores de esta corriente, tengan un poder adquisitivo medio o elevado para invertir fuertes sumas de dinero en tunear sus automóviles con el objetivo de mantenerse en esta expresión cultural, cumpliendo una serie de reglamentos y estatutos que solicitan las organizaciones de **Tuning** internacional. .

I.3.1 Tuning como un estilo de vida de fanáticos ecuatorianos

I.3.1.1 Perfil del Fanático Tuning

Los clubes de tuners están vinculados por un mismo ideal como es la personalización de autos, siendo un medio de expresión cultural. Esto hecho se evidencia en la investigación campo realizada y al estar en contacto con los tuners quienes manifestaron que el **Tuning** para ellos "es como un estilo de vida", como resultado de esta tendencia los automóviles pasan a ser símbolos de poder, libertad, originalidad y admiración particularmente en las mujeres. El **Tuning** conceptualmente ha generado una pertenencia y la perpetuación en la memoria colectiva, tendencia que cada día a cautivado a un mayor número de adeptos, puesto que gradualmente han incrementado el número de autos personalizado y la concurrencia a los eventos **Tuning**. Para conocer mas de cerca al fanático **Tuning**, es evidente adentrarse en el mundo del **Tuning** y las actividades que engloba la personalización para realizar la investigación sobre esta corriente, fue imprescindible asistir a eventos **Tuning**, muchos de los cuales eran promocionados en las redes sociales, eran compartidos en diferentes páginas de las hermandades **Tuning**. Estratégicamente al asistir a los eventos, se aplicó una encuesta de sondeo sobre la presencia del tuning e identificar la necesidad de una alternativa visual para las modificaciones estéticas, tras haber conocido las tendencias que eran aplicadas en las superficies de los autos. Conforme a estos preceptos se consideró identificar los rasgos y características de los fanáticos.



Fig.27 Aerografía The Real Gangsta



Fig.28 Pegatina del Personaje Domokun



Fig.29 Pegatina del Personaje I Love Moustache



Fig.30 Pegatina con marcas de vehículos

Por consiguiente el tuner comparte los mismos ideales con sus homólogos, muestran interés en las nuevas influencias extranjeras como consecuencia de la actividad consumista aficionados a films de ficción, infantil, fantasía,,etc. Además grupos musicales de Reggaetón, Rap, Hip Hop Fig.27, electrónica y los éxitos del momento en el medio ecuatoriano, símbolos de internautas, símbolos como **meme**¹⁴, personajes japoneses como Domo kun¹⁵Fig.28, I love moustache

¹⁴ La palabra "meme" proviene del antiguo griego "mimema", que se puede traducir como "algo que se imita".

¹⁵ Domo kun es la mascota de la televisión japonesa. Su afición favorita es estar todo el dia viendo la televisión o escuchando a un grupo rockero japonés llamado Guitar Wolf. La traducción de su nombre al castellano vendría a significar similar como "Chico Gracias".

Fig.29,Pedobear¹⁶, Panda Hang Loose Drift¹⁷, Cerdito Subaru JMD¹⁸ las marcas de accesorios Tuning como fatlace, momo,KTM,Dunlop, Bridgestone, Mugen Fig.30, entre otros símbolos se encuentran en apariencia interior y exterior de sus vehículos.

Cada uno de los clubes que se habían conformado en las diferentes provincias y se destacan por sus originales atuendos que constan de una camiseta diseñada con los colores de la hermandad, bordados el nombre del club y su respectivo sobrenombre, por lo general estos uniformes son usados en los eventos, competencias, piques o carreras clandestinas. Estas asociaciones por lo general usan un dialecto relacionado con el mundo automotriz que las personas ajenas a este campo no entenderían. También de las tendencias extrajeras de personalización que se identificaron como las mas comunes fue el Hella Flush, Stiker Boom, Custom. En síntesis los seguidores han adoptado esta expresión estética y auditiva en los automotores convirtiéndole en un objeto de deseo siendo un factor influyente para conseguir respeto y admiración en la sociedad.

I. 3.1.2 Clubes de Tuning ecuatoriano

Dado que el número de fanáticos a este movimiento han incrementado,ha surgido la necesidad de conformar, se visualiza en las diferentes provincias del Ecuador, cada asociación

¹⁶ Se originó a partir de Kuma, un personaje de un meme japonés sin relación alguna con la pedofilia.

¹⁷ Es uno oso panda que hace una señal extendiendo el pulgar y el dedo meñique mientras los demás dedos permanecen curvados, levantando la mano como para saludar. Puede usarse al conducir para dar las gracias a otros conductores.

¹⁸ Es la mascota de una revista japonesa de chicas en bikini, es como poner una conejita de Playboy en su coche sin el estigma ,ademas es famoso por ser visto sobre Petter Solberg WRC.

maneja un nombre del club, normas y reglas, muchas de estas agrupaciones cuentan con logos, generalmente llevan nombres topográficos, terminologías en inglés, acompañadas de las palabras **Tuning**. Entre los clubes más importantes se tiene según la web naokiotuning.com:

Tuning Pro Ecuador Quito: Agrupación que surge en 2002, así lo indica su página EcuaTuning que los inicios del club fue resultado de una alianza con una franquicia Argentina denominada Tuning Pro Argentina, poco a poco este club se involucró en la organización de eventos, así lograr independizarse en el 2004 y lograr expandirse el grupo.

Midnight Tuning Club: Este club, se originó algunos años atrás en la ciudad de Guayaquil, así lo publica la página EcuaTuning que por motivación a la afición Tuning los impulsó para crear su club; puesto que tuvieron la noción de organizar eventos, con el fin de integrar a fanáticos y dar a conocer la tendencia Tuning.

Option Tuning Club: Esto lo difunde la página EcuaTuning, la asociación Guayaquileña, observó la necesidad de crear un club, el cual estaba enfocado a la modificación de automóviles ademas de promover las relaciones sociales.

Team Speed Tuning Club (TS Tuning): Esta hermandad inicia en 2011 en Guayaquil, así lo indica página EcuaTuning. El objetivo de este club es impulsar el turismo en los diferentes lugares del Ecuador, mediante el Tuning ha motivado la asistencia de espectadores a las diferentes exposiciones de vehículos que se dan en todo el país.



Fig 31 Expo-Tuning Azogues, 2013 Club: Killer Team



35

También existen otros clubs, que recién ha iniciado en el mundo Tuning como: Concept Club, Hi Power Tuning Car Cuenca, Japan Club Ecuador, Azogues Tuning ATC, XStyle, GT Racer, Killer Team Fig.31, Guayaquil Tuning, Drift fig 33Jaque Tuning , clubes originarios de varias provincias del país.

I. 3.1.3 Eventos Tuning

Según el organizador Tuning Fiallos, Jorge (citado por Diario La Hora).(2013): *"Será un evento sin precedentes, por eso invitamos a los amantes a esta modalidad, asistir al programa que tendrá una variedad de actos"*(p.8C). Este tipo de noticias son usuales cada mes, se llevan a cabo aproximadamente de 1 a 2 eventos Tuning, que se desarrollan en las diferentes provincias. Los espectadores asisten para admirar los vehículos tuneados. Para que estas exposiciones acontezcan se requiere de un elenco de partícipes para los eventos:

Tuners: Son los dueños de los autos, se inscriben y hacen partícipes a sus automotores en las diferentes categorías, con el fin de causar admiración y respeto. Mientras más premios, reconocimientos reciban los motiva a seguir subiendo de categoría. Los participantes cuando concursan no pueden ingerir exceso de alcohol, descuidar la apariencia del auto, deben estar los autos en óptimas condiciones, una vez inscrito para competir no pueden incluir accesorios en último momento, caso contrario son eliminados. (Fig.33).

Tuneros: Son aquellas personas que tienen la capacidad y habilidad para realizar modificaciones básicas o extremas en autos. Estas personas son reconocidas en el mundo Tuning, cada tunero se especializa en diferentes disciplinas. Unos en la parte mecánica, motora tanto interior como exterior según



María Estefanía Gualpa Cedillo

lo que los clientes pidan, varios de ellos pertenecen a clubes y por ende participan en los eventos oficiales de Tuning con su respectivo auto (Fig.34).

Chicas Tuning: La presencia de la mujer para la demostración del coche es relevante en los eventos, la asistencia de las preciosas modelos es vital para animar el espectáculo y cautivar a los aficionados.

Las chicas intervienen frecuentemente en los piques, demostración, promoción de negocios, talleres, automotoras o simplemente algunos clubs cuentan con modelos para brindar un buen espectáculo.

La vestimenta de las chicas Tuning varía, algunas visten los uniformes de los clubs, negocios, empresas aunque algunas veces pueden verlas inmersas en concursos de camisetas mojadas, inclusive pueden participar en Miss Tuning o Show car wash (espectáculo de lavado de autos)(Fig.35).

Auspiciantes: Al ser eventos organizados por los clubs por lo general buscan auspicios que respalden los eventos, por tanto los auspiciantes son partícipes y apoyan financieramente los espectáculos Tuning.

Además algunas empresas crean alianzas con el fin de obtener a cambio la publicidad como Azende, Rockstar, Monster Energy Drink, Red bull, Pilsener, Brama, Motor Liquid Store entre otras empresas como los municipios de las provincias puesto que en sus festividades de las provincias o ciudades apoyan la creación de eventos tuning así como también personajes públicos quienes contribuyen a la creación de los mismo, de la cantidad de auspicios depende el éxito de las expo- tuning.



Fig 35 Modelo GT.Racer Tatiana Cuesta junto con Wilmer Guamán. Exposición Azogues 2013

Proveedores: Las diferentes marcas usadas en las modificaciones Tuning, han sido promocionadas por los diferentes negocios como MP3CarAudio, Maxxis, Elektra, Audio extremo, quienes ofertan una serie de accesorios para los autos Tuning, puesto que la mayoría de los fanáticos del Tuning prefieren que los repuestos sean originales.

Marcas

Quimasa	Nos
Manuchar (fibra de vidrio)	Nakamichi
Nismo	Riken
Momo	Sparco

I.3.2 Obras aplicadas de Tuning ecuatoriano

Los ejemplares de personalización en el medio ecuatoriano son creaciones de talleres, conocedores empíricos, muchos de los autos son modificados por mecánicos, salvo casos excepcionales como que los dueños del auto sean propietarios de talleres de personalización, quienes también tienen sus vehículos bien equipados.

Existe una variedad de intervenciones y estilos para modificar un auto y **tunear**. Por tanto la investigación aplicada al contexto ecuatoriano se pudo identificar que el formato mas usado para tunear son de la marca Chevrolet, por la facilidad de encontrar repuestos así como también su precio en el mercado es asequible al bolsillo del estrato medio alto y alto, no solo es únicamente la marca preferida sino también modelos hyundai accent ,cruze entre otras marcas las cuales son rentables para convertir en un auto Tuning.

I.3.3 Ejemplos de influencia extrajera en la personalización de vehículos en Ecuador

Por medio de la investigación realizada se ha evidenciado la apropiación de tendencias extrajeras en Ecuador, este proceso de hibridación cultural ha sido un hecho. Puesto que la presencia de tendencias como la Aerografía de la cultura consumista (películas, artistas, cantantes, representaciones del medio internauta, etc.), **Stiker Boom**, **Tribal**, **Custom**, no pertenecen al contexto ecuatoriano y contradice la ideología del concepto tuning puesto que constantemente que afirman los fanáticos, un manejo

conceptual siendo una expresión de originalidad y marcar la diferencia en la sociedad.

Por consiguiente se identificó una brecha entre el concepto del **Tuning**, la concepción los adeptos y el criterio de la modificación estética, puesto que existe un extenso abanico de estilos para modificar un vehículo.

A continuación se ilustrará, con los ejemplares recopilados en la página 593 Tuning y un registro fotográfico de eventos Tuning en Ecuador, realizados en La Troncal, Azogues, Baños de Ambato, Guayaquil, Manta en el 2013 y la Troncal 2014. Para apreciar las modificaciones estéticas, audio, de los fanáticos Tuning y debatir la apropiación y copia de estilos visuales para la personalización de los automóviles que evocan un concepto errado de originalidad.

Ademas de la calidad y resolución de las gráficas aplicadas en las superficies de los autos puesto que existe una categoría denominada Estética y la mayoría de gráficos fueron resueltos por conocedores empíricos y talleres comunes.

Entre los que se tiene:

- Arte experimental
- Hellaflush
- Lowrider
- Estilo Aerografía



Fig 36 Vehículo con estilo Sharpie .Exposición en Manabí 2013-11 Válida. (Jipijapa).



Por consiguiente al ser una imitación de esta tendencia, el vehículo muestra fallas en calidad gráfica del auto, así como la apropiación del concepto de velocidad mediante el uso de flechas con dirección hacia adelante, cromática y motivos abstractos. Ademas de adaptar el uso de elementos lineales de recorrido como lineas onduladas,quebradas flores, elementos orgánicos que evidencian fragmentos del imaginario ancestral pero que carece de originalidad mostrando una apropiación del estilo gráfico Sharpie y denotando la desvirtuación de este estilo por parte de los adeptos Tuning de Ecuador.

Como primer ejemplar se tiene un vehículo de la provincia de Manabí fig36 modificado dentro de la categoría: Estética, el estilo gráfico es puramente urbano, la intervención en la apariencia externa del vehículo es una mimesis del estilo gráfico del auto Lamborgini Gallardo obra que fue realizada por el grafista Cerwinski, véase en el Cap. 3 pag.93.



Fig 37 Vehículo con estilo Stiker Boom. Exposición en Azogues 2013.



Fig 38 Vehículo con estilo Stiker Boom. Exposición en Manabí 2013.



Como segundo ejemplar se tiene la decoración en vinilo (collage de la cultura global) esta tendencia se viene aplicado desde finales del 2012 en Ecuador, varios autos (Fig.37), (Fig.38) que tienen aplicados estos motivos tanto en la superficie como el interior de los autos. Este estilo es producto de la mimesis de una tendencia japonesa denominada **Stiker Boom** que consiste en el collage de varios personajes como: Angry birds,Mario bros Domokun, cerdo Subaru, ademas muestra los logos de marcas de bebidas energéticas, todo lo relacionado al mundo automotor. En consecuencia se evidencia la imitación de este estilo gráfico,puesto que la mayoría de tuners desconocen el significado de los elementos que conforman el collage no saben la acepción de dicha gráfica ya que son elemtnos de otro contexto y se contradice el concepto de originalidad.



Como tercer ejemplar se relaciona al arte chicano al estilo Lowrider véase pag. 15 lo singular de esta tendencia es el uso de imágenes religiosas en aerografía. Se trata de un auto Wolsvagen escarabajo clásico Fig.39. La personalización de este vehículo esta inspirado en el arte chicano, en el capot en la parte central se encuentra una ilustración de la Virgen de Guadalupe, ademas en lado izq. el rostro de perfil un hombre y en el lado der. el rostro de perfil de una mujer, también decorado con llamas alrededor. Desarrollado con la técnica de aerografía y combinado con vinilo (estilo collage en el interior). En consecuencia se evidencia la estética del imaginario ancestral mexicano ajeno al contexto del autor puesto que no existe una originalidad innata en la gráfica que presume el autor aunque, él alegare lo contrario.

41

Por otro lado se tiene las intervenciones en aerografía o vinilo sobre el formato (autos) , puesto que algunos de esos gráficos son de la cultura global, mucho mas allá de que esa gráficas manejen un concepto. Se evidencia en algunos casos la falta de calidad y resolución de las gráficas aplicadas en las superficies.

Se tiene como aerografías no detalladas,puesto que es una técnica delicada,detalle y paciencia. Fig.40, Fig.41, Fig. 42, Fig. 43 .

Como resultado de la investigación de campo y los datos recolectados se ha identificado la necesidad de una alternativa visual que evoque un "orgullo ecuatoriano" verdadero y singular; puesto que los fanáticos a la tendencia buscan destacar en el medio, ser los únicos en la carretera, lo que les obliga a rechazar los vehículos comunes e impersonalizados.



Por consiguiente la investigación aplicada, identificado un nicho en el mercado sobre la personalización de vehículos puesto que ha abierto nuevas posibilidades de acción para el diseño gráfico y demostrar que se puede generar gráfica para nuevos formatos no convencionales como son los automóviles.

María Estefanía Gualpa Cedillo

42

I.4 Tuning como fenómeno social

En el mundo del automóvil el **Tuning** se ha considerado como un fenómeno social contemporáneo, en el cual día a día ha captado más seguidores y ha hecho partícipe a un amplio elenco de profesionales de diferentes sectores para la personalización de vehículos: fabricantes de accesorios, fabricantes de automóviles, distribuidores, tiendas talleres, este negocio se expandió rápidamente en el mundo, dio paso a la formación de agrupaciones fanáticas de esta tendencia y estas a su vez han creado eventos para promover el **Tuning** de vehículos.

La presencia del **Tuning** en América Latina ha estado generalmente en contacto con los medios masivos e instaurada mediante procesos de hibridación culturales lo que ha provocado una aculturación en las masas donde los individuos se ven persuadidos por la globalización por ende se puede decir que en la actualidad ya no existen manifestaciones culturales puras sin haber tenido contacto con otras, esto se puede identificar en las similares ideologías, idiosincrasia que manejan las diferentes expresiones de arte sobre vehículos.

Por consiguiente lo que se ha podido constatar que la tendencia **Tuning** en el Ecuador muestra una imponente presencia dado que esta corriente se ha difundido alrededor del país en un lapso corto de tiempo y ha fomentado la formación de clubes de autos, donde los adeptos son quienes han adquirido a este ideal como su estilo de vida convirtiendo a sus vehículos en objetos de deseo, de culto, siendo medios de expresión de identidad y distinción,

destacándose entre la colectividad sin darse cuenta que esta influencia ha sido producto de la globalización sin embargo el objetivo de esta tesis no es definir si la tendencia **Tuning** es o no una cultura urbana pura sino mas bien entender que en la modernidad, el humano sufre permutaciones donde constantemente se apropiá de corrientes extranjeras internacionales que están en boga, enajenadas a su contexto el proceso de aculturación en diferentes sociedades esta presente efectivamente la norteamericanización, la cual ha abierto campo a la expansión de varias corrientes modernas; como la tendencia del arte sobre vehículos conjuntamente con la generación de una cultura híbrida que llega a ser un estilo de vida para los fanáticos del **Tuning** ecuatoriano.

En conclusión la presencia del **Tuning** en Ecuador esta en auge y aun sigue creciendo por lo que se propone, desde la rama del diseño generar un alternativa de que identifique visualmente que pueda ser aplicada a esta cultura urbana la cual fomente un "Orgullo ecuatoriano", puesto que se ha identificado una carencia de originalidad en la cultura visual que se maneja en el mundo del **Tuning**, así como el orgullo mexicano que tienen los **chicanos** en México al ser un estilo exclusivo, se propone generar gráfica por medio de la morfología de la iconografía de las culturas precolombinas como es la cultura Jama Coaque de la costa Ecuatoriana.

Puesto que se ha considerado para este proyecto de tesis la estética relevante en cuanto a la cerámica y la riqueza gráfica de sus sellos considerada como una cultura que puede brindar un sistema gráfico, lo que cabe recalcar es que esta tesis propone es generar una nueva gráfica más no pretende un rescate de la cultural.

Clan Velocity

Apasionados sobre ruedas

GO!!!

PERFIL
Jóvenes y adultos profesionales o estudiantes que son aficionados a la tendencia tuning car.

Social: Extrovertido, alegre, adquiere productos originales, su propósito atraer la atención de las masas.

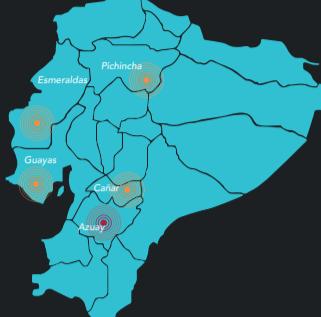
DERMOGRÁFICO

Género: ♂ ♀
Edad: 24 a 34 años
Estado Civil: Casado, Soltero

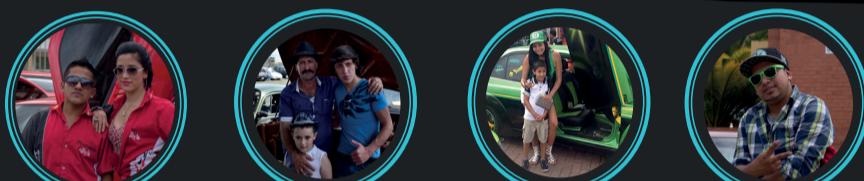
Profesión: Cualquiera
NSE: Media alta, Alta

TARGET
Segmentación Geográfica
Alcance

ECUADOR



Tunners



Necesidades



Necesitan transportarse



Necesitan movilizarse

Aspiraciones



Tener auto propio



Tener el auto último modelo



Refacciones asequibles

Aspiraciones



Tener un lujoso auto tuning.



Estilos de música



PERIFÉRICO 1

Está dirigido a personas autoexpresarse a través de su vehículos (Bikers, MotoBikers,etc).



PERIFÉRICO 2

Está dirigido dueños de locales de accesorios para autos,motos, bicicletas.

UNIFORMES



MARCAS PREFERIDAS

RIKEN

nismo

KENWOOD

sparco

momo

Pioneer

sound.vision.soul

Nakamichi

●

BLAUPUNKT

NOS

SONY





CAPÍTULO II: JAMA COAQUE UN TESORO ESCONDIDO DE AMÉRICA LATINA

Introducción Jama Coaque un tesoro escondido de América Latina.
Civilizaciones secretas de Mesoamérica .
Cultura Jama Coaque.
Cerámica Jama Coaque.
Características de las figurillas cerámicas antropomorfas Jama Coaque. .
El Chamán .
Sellos.
Diseños o motivos Jama Coaque.
Iconografía Jama Coaque.
Representación de animales.
Figuras antropomorfas con atributos zoomorfos.
Hibridaciones de antropomorfas con animales.
El tatuaje y el adorno corporal.
Conclusión.

Los conceptos anteriormente expresados en el capítulo. Demuestran la necesidad de una alternativa que identifique visualmente para la cultura Tuning y se propone como base la iconografía precolombina de los sellos Jama Coaque con la que se pretende generar un sistema gráfico. Por consiguiente en este segundo capítulo se profundizará el estudio de la cerámica y pintaderas Jama Coaque, aunque los sellos no solo fueron instrumentos usados por los Jama Coaque sino por varias civilizaciones nativas de México y Sudamérica sin embargo, la civilización Jama Coaque presenta una mayor riqueza de icono-gráfica en Ecuador primordialmente en sus sellos o pintaderas, de tal modo que los objetos jama en su mayoría de piezas al nivel de resolución gráfica, da certeza que fue una cultura avanzada porque desarrollaron un grado alto de abstracción de formas, sosteniendo narrativas sagradas, situaciones de la vida cotidiana y entono social.

Por tanto se remite ha brindar una breve reseña histórica de la civilización Jama Coaque para poder apreciar los rasgos de la cultura y materializarlos en las propuestas gráficas que se aspira realizar. En América latina precedente a la colonización Española fue la cuna de una extensa variedad de culturas precolombinas, desde hace unos veinte mil años en el periodo Lítico comenzaron los primeros asentamientos nómadas en Mesoamérica desde Alaska y Canadá se extendieron hasta la Patagonia. Estas agrupaciones nativas luego se tornarían sedentarias, se establecerían los diferentes grupos étnicos como las civilizaciones del sol, siendo las de mayor jerarquía por su extensión territorial entre otros asentamientos en la América Latina; estas organizaciones

sociales fueron complejas, inventaron sistemas de gobierno, adquirieron conocimientos sobre las astronomía, matemáticas al haber dejado monumentales vestigios arquitectónicos y dando certeza de la existencias de estas civilizaciones perdidas, que mantuvieron una relación de reciprocidad y armonía con la naturaleza.

La expedición española de Francisco Pizzaro en 1531, en la segunda excursión se alojaron en la población Coaque, durante varios meses, los colonos conquistadores acordaron apropiarse de Coaque como **Porras, (1937)** relató “*ataque resultó tan sorpresivo y exitoso que lograron capturar de inmediato al cacique lugareño, en compañía de muchos de sus súbditos, a quienes sometieron a esclavitud... este grupo étnico prefirió entregar una dote de oro, joyas, entre otras piezas de valor antes de oponer resistencia”* (p.4); fue el más grande deslumbramiento de oro en Ecuador que hurtaron los españoles. Por lo contrario **Jerez, (1947)** comentó “las esmeraldas por desconocimiento de su valor, los colonos dejaban regadas en el piso y los religiosos que acompañaban la expedición las recolectaban cuidadosamente en su bolsillos”. (p.322). Sin embargo puesto que los españoles registraban todas sus expediciones por escrito, Jama Coaque fue una de las culturas menos conocidas en el mundo prehispánico puesto que los relatos colonos presenta una escasez de información, no obstante el patrimonio artístico o sea los bienes culturales han sido un hito importante para proporcionar información, riqueza iconográfica y para reconstruir e intentar deducir el recon-

cimiento de los rasgos característicos Jama Coaque.

Este proyecto de tesis no persigue el rescate de la esencia de la cultura sino mas bien la formas y estilo que manejaron los artesanos Jama por lo tanto se centrará en hacer una extenuante investigación sobre el proceso evolutivo de la iconografía tanto en las cerámicas como los sellos o pintaderas, estos objetos no han sido estudiados tecnológicamente nos obstante el etnólogo extranjero

Holm Olaf (1953), atribuye que estos sellos de iconografía deslumbrante

“**Fueron empleados para la decoración corporal, textil o ritualista de la cultura Jama, se han registrado alrededor de 1200 sellos en el Banco Central en Guayaquil, siendo estas pintaderas fueron elaboradas cuidadosamente sin presentar trazos equívocos y los diseños o motivos que presentan cada piezas son diferentes, aunque guardan una misma estética”** (p.58).

Los datos que proporcionan los escritos de época colonial sobre su posible empleo, que se denominó con el siguientes término **Holm Olaf (1953)** describe “*los indios se “labraban” las caras de con puntas de pedernal... traían cuerpos adornados con embrijadas de colores lo que presume era el adorno corporal de los nativos jama”* (60).

Por consiguiente se podrían deducir la aplicación fue el desarrollo de tatuajes, así también el uso de las pintaderas tenía un significado de culto al cuerpo y el uso del adorno decorativo sin embargo sirvió para distinguir a los integrantes

de una tribu, familia así cada grupo étnico que se destacaba seguramente el uso del adorno inicio con la intervención en el rostro y poco a poco fue extendiéndose en el cuerpo. Esta práctica nos remiten algunos etnólogos que la técnica de labrarse fue un proceso tormentoso y que se lo realizaban de poco a poco ya que generalmente se enfermaban o sentían mal estar, pues la tecnología de ese entonces era precaria, no obstante el uso de pigmentos para dar color a la piel inclusive el uso de los rasgo característicos de la cultura Jama Coaque que la destacara de otras culturas.

Estos asentamientos pueden ayudar a recolectar la información sobre las la riqueza icono-gráfica y la morfología que sera el hilo conductor para generar la que identifique visualmente de la cultura urbana del Tuning .

II.2 Civilizaciones secretas de Mesoamérica

Existieron civilizaciones muy importantes en Mesoamérica, este territorio que vio emerger a una diversidad de culturas desde la época paleolítica los hallazgos de los primeros asentamientos nómadas en los sitios paleontológicos de Ecuador y Sudamérica datan desde hace 12000 años, las civilizaciones que se extendieron desde Alaska, Canadá hasta las tierras de fuego y la Patagonia.

Más tarde estas culturas aborígenes en el Período Formativo, se instaurarían como grupos sedentarios, donde grupos nativos de alta relevancia se debe nombrar como las civilizaciones del sol (Mayas, Aztecas e Incas) que ilustraron la historia de todo el continente Americano entre otros grupos étnicos como los Yaquis, Apaches, Muiscas, Moche, Nazca, Tiahuanacos, Toltecas, Tepanecas, Zapotecas, Chorreras, los Chavín, Jama Coaque (Fig.44)z entre otros asentamientos en la América Latina muchas de estos culturas aborígenes adquirieron una alto conocimiento en astronomía, arquitectura que han dejado en la mayoría de asentamientos colosales vestigios, alfarería, matemáticas y generadoras de religiosidad por lo regular estas culturas eran politeístas, adoraban los elementos naturales como el agua, astros como el sol, animales como el jaguar, etc.

Estas culturas se descubrieron tras la conquista Española y la rendición de España en Ayacucho en 1842, estas civilizaciones sufrieron la implementación de los diferentes sistemas el control social, la económica y la administración social experimental de los españoles. En la época colonial se encomendó a historiadores, frailes que acompañaban la expedición al nuevo mundo que realizaron registros de las tierras y culturas descubiertas, al analizar rasgos de identidad de cada grupo étnico ademas de hallazgos de metales y piedras preciosas. Lo cual permitió siglos de dominación a sociedades indígenas y sometimiento, adueñándose de los territorios Americanos, sin embargo en siglos posteriores los etnógrafos estudiaron y se interesaron por los asentamientos de estos mundos perdidos puesto que estas civilizaciones mantuvieron una buena relación de reciprocidad y equilibrio con la madre naturaleza.



Fig 44 Mapa de ubicación de culturas prehistóricas. ICOM 2013

II.2.1 Cultura Jama Coaque

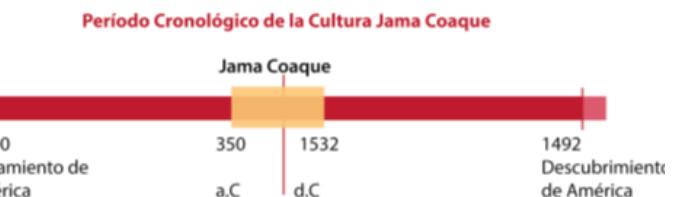


Fig.45 Cronología Jama Coaque. Desarrollada por el estudiante.

En el territorio de las costas de Ecuador, se desarrollaron centros espirituales o ceremoniales en lugares como La Tolita, San Isidro, Los esteros, Saité, Salango y la Isla de Plata; los estilos exponentes como la Tolita-Tumaco, Bahía, Guangala y Jama Coaque cada uno de estos grupos étnicos mantuvieron características formales específicas sin embargo la visión iconográfica es un rasgo similar entre exponentes aborígenes.

El arqueólogo Ontaneda, (2010) en su obra más reciente afirma que la civilización.

" la duración de Jama Coaque es marcada por un evento natural en el 400 a. C, un antes y un después por lo que da una secuencia natural de su extensión cronológica del 350 a.C al 1532 d.C, dividida en fase Jama Coaque I (Muchique 1) y el Jama Coaque II (Muchique 2-3-4), correspondientes al período Desarrollo Regional e Integración respectivamente (p.5) Fig 45 . "

En este capítulo se referirá exclusivamente a fase Jama Coaque I por su relevancia puesto que existe mayor número de registros de piezas, artefactos, riqueza iconográfica, esta civilización surgió entre el Cabo de San Francisco, en Esmeraldas hasta el norte de Manabí.

La subsistencia de los pobladores se conformó mediante aplicación de métodos mixtos, entre los que incluye pesca, cacería y cultivo de tierra; los principales puertos fueron Coaque probablemente Atacames desde donde iniciaron navegaciones marítimas al norte, de esta manera esta civilización afianzaron contactos culturales con otras sociedades, los elementos más destacados de los jama especialmente en el estilo de la cerámica, se sugiere que fue por efecto influencias de los vínculos con otros grupos étnicos de América.

No obstante fue una civilización bastante organizada puesto que la presencia de personajes en las figurillas antropomorfas han sido fuente valiosa para los etnólogos sobre el posible sobre su sistema de gobierno y forma de vida; por otra parte la actividad religiosa extenuante con la participación del chamanes sacerdotisas, influencia de plantas estimulantes, imperaba el culto a deidades así nos recuerda El foco de arte plástico aborigen de la Cultura Jama Coaque, fue la alfarería por sus cántaros, trípodes y vasos; las representaciones de figurillas antropomorfas Fig. 46, zoomorfas, Fitomorfas; fueron confeccionadas con moldes y técnicas pastillaje todo en figurillas antropomorfas, se aplicaba pigmentos, detalles y para adornar representaciones (narigueras, brazaletes y pectorales).



Fig.46 Chamán Guerrero; La casa de Alabado .Imagen tomada del sitio :<http://alabado.org/>. El dominio de la guerra y el ritual evocado por el arte del movimiento. Shamán y guerrero fundidos en la autoridad del líder, quien recuerda su condición heroica durante su largo e intenso viaje inmortal.

I.2.1.1 Cerámica Jama Coaque.

El desarrollo de la alfarería de los Jama Coaque, los artistas jama fueron excelentes alfareros las piezas más características de las representaciones humanas en moldes y luego añadían a esas figurillas ornamentos y objetos, muchas de estas piezas son figuras, vasijas en forma humana y figuras adosadas a vasijas o bien unidas a ellas por canaletes o asas apoyo, la mayoría de piezas cerámicas Jama Coaque miden de 10 a 35 cm de altura, sus formas variadas y se caracterizan por su refinado naturalismo con el cual han sido realizadas.

Según el arqueólogo Ontaneda, (2010) *las elaboraciones de figurillas con trajes emplumados (Fig.47)*, Las hibridaciones de antropo - zoiformas, animales míticos con lengua bífida, figurillas, máscaras, atuendos sobre todo el cuerpo, tocados, pintaderas cilíndricas, estas representaciones eran utilizadas para representar personajes como guerreros, chamanes, sacerdotisas, músicos, cazadores, danzantes, etc. Las representaciones de animales, más raras, suelen incluir felinos (p. 20).

■■ La ICOM¹⁹(citada por Red List (2013)

Que las figuras que se exploran por sus proporciones más bien gruesas, su cara redonda de frente amplia, ojos grandes, nariz ancha y una gran preocupación por la apariencia personal: con deformación craneana intencionada, las vestimentas y tocados sofisticados, y con una gran cantidad de ornamentos, siendo los más frecuentes narigueras y orejera sobrepuertas■■(p. 16) .

La presencia de los personajes en la figurillas son fuente valiosa para entender las organizaciones complejas que tenía la cultura sobre todo al ser una sociedad que como eje de vida era el culto, pues esto personajes vestían indumentarias ceremoniales en los que se les puede relacionar con el culto agrícola, la lluvia, la fertilidad, la guerra entre otras situaciones que hubiesen vivido esta civilización.

La cerámica Jama Coque se la decoraba con colores como verde, turquesa, amarilla es la evidencia de las diferencias sociales, económicas entre los personajes de la figurillas representadas. La mayoría de los trajes aparecen ricamente decorados, y acerca al espectador a la posible realidad de esta civilización.

¹⁹ Acrónimo de la organización Consejo Internacional de Museos, está altamente involucrado en la promoción de la restitución de los bienes culturales ilícitamente adquiridos.



Fig 5247 Ijaro Hombre, Cerámica JAMA COAQUE

Las figuras en arcilla eran decoradas con diferentes tipos de aplicaciones **pastillaje**, antes de ser pintadas en rojo, amarillo, verde, blanco y negro sobre una base de pintura blanca. En algunas ocasiones conservan parte de los brillantes colores con que estaban pintadas en las reservas etnográficas.

II.2.1.2 Características de las figurillas cerámicas antropomorfas JAMA COAQUE.

El arqueólogo Gutiérrez, (2011) en su libro *El eje del Universo* sostiene que : *Los artesanos Jama para elaborar las figurillas con rasgos característicos, que actualmente la diferencian de otros asentamientos étnicos cercanos, por lo que se sugiere para diferenciar la cultura JAMA COAQUE al tomar en cuenta las analogías etnográficas sociedades similares, para reconocerlos se plantea que la mayoría de artistas tenían una forma particular para representar los ojos, como una D invertida y en la parte inferior una recta, el parpado superior arco es semicircular, casualmente. Además se puede distinguir el rango según la posición anatómica sentados en taburetes que denotaba mayor jerarquía que los que se sientan en el suelo habían doblado sus extremidades.(p.70)*

La indumentaria se puede asociar a simple vista para identificar el sexo masculino del femenino, según el rango vestían unos tocados y turbantes aplicaciones el ajuar y poder detallar que función realizaban en el sistema de gobierno JAMA COAQUE.

Por ejemplo figuras de guerreros con un gancho propulsor y una jabalina. Por otra parte los atributos simbólicos femeninos se definían por posición corporal la mujer si se representaba sentada con las piernas extendidas denotaba ser de alto rango, otras en las manos sobre las faldas, otras representaciones de identificar a las mujeres, diferenciarlas por edades tipología de mujeres con rasgos como pechos caídos, maternidad, indumentaria diferente varía el tipo de mujer, palmas abiertas y actitud ritual de oración ante divinidades.

Así mismo una serie de tatuajes específicos en la parte de los hombros hasta el pecho iconografía de los tatuajes figuras de caimán asociada a la fertilidad. También las vasijas silbato, vasijas de alimentos adornos, colgantes fueron objetos muy importantes para estas civilización.

No obstante la pintura en las piezas se conservó de mejor manera, la presencia de los colores azul verdoso y azul turquesa, muchas de estas representaciones mantenían una abundancia de detalles un barroquismo en las figurillas numerosas decoraciones faciales, piercings ,orejeras, narigueras tocados complejos.

II.2.1.2 .1 El Chamán

Este personaje era de alto rango para la comunidad , el sacerdote del grupo curandero, conjurador magnífico de espíritus dañinos. El chamán era el intermediario entre el inframundo y supra-mundo, para comunicarse con las deidades ingerían y masticaban sustancias alucinógenas. (Fig.48).

Los chamanes o sacerdotisas usaban atuendos vistosos consistía en una especie de turbante, túnicas, la indumentaria joyería besote trapezoidal se atribuye a un Chamán principal, existen tipos de chamán así lo indica Gutiérrez, (2011) chaman de caracol, chamán de tocado de aves, chamán de la lluvia y control climático, el ruido que genera la indumentaria, cascabeles pectorales de otras la presencia de un bolso y un bastón esta vinculados con la divinidad(p.81). Se diferencian por las uñas largas en los pulgares, probablemente relación directa sacrificio de sangre, cabeza reducida sobre en el tocado, metales con presencia de aves, no llevan pocho recargado de adornos faciales, presencia de frutos en especial la piña instrumentos musicales pectorales colgantes vinculados con el sol. Los ciclos festivos vinculados con la música maracas, flautas o guantaras, determinadas danzas. Chaman tocado de aves, recolección de frutos, estación de buen tiempo. El chamán es un proceso de trasformación que va adquiriendo experiencia mediante su indumentaria marcó el nivel de jerarquía por la presencia de caracoles o aves. Las sacerdotisas pueden distinguirse por sus protuberancias de los senos, vestida con una túnica a media pierna, aparecen adornadas con collares, pulseras y un elaborado tocado ritual ataviado con plumas.



Fig.48 Chamán . La casa de Alabado .55 cm x36 .Imagen tomada del sitio :<http://alabado.org/>.

Este tipo de indumentaria se puede evidenciar en una de las piezas cerámicas Coaque, se trata de un rito de iniciación, esta representación narra la iniciación femenina, representa la pubertad de las jóvenes (menarquia). Se distinguen las mujeres por una diadema con colgantes de mechas, a la mujer se le arranca el cabello en la iniciación femenina, se le corta el cabello, imposición de una tiara con colgantes mantiene el flequillo de cabellos, muestra un rostro sonriente, sintético pero de gran expresividad, la miradas perdida y la sonrisa forzada por consumo de sustancia alucinógenas.

II.3 Sellos

“Según Estrada (1959),” Como objetos de mayor relevancia eran los sellos planos para estampar en telas o maderas curvos y los cilíndricos en su mayoría se utilizaban para estampar dibujos en el cuerpo, para decorar materiales como metales” (p.156)

Los estudios actuales revelan que los sellos servían para estampar diseños en el cuerpo en la ropa. Los motivos florales, zoomorfos, humanos, abstractos resaltan en relieve en los cilindros de barro, representan un lenguaje iconográfico hasta hoy poco estudiado. Los sellos (Fig. 49) fueron instrumentos usado por varias culturas prehispánicas de México y Sudamérica con la finalidad de crear diseño bidimensional sobre diferente superficie. Las características piezas de cerámica, objetos metálicos, sellos cilíndricos y planos, que se pretende que usaban en piezas textiles o para adorno corporal en ocasiones de ritos religiosos.



Fig.49 Fertilidad Jama Coque, muestra sello colgado en su cuello. 55cmx 36 cm.



Maria Estefanía Gualpa Cedillo

Esta información que ha sido recopilada ha servido perfil de cultura clara de cultura Coaque, puesto estos estudios acercan a una ligera idea sobre los modo vida de los Jama Coaque. En épocas antiguas los sellos prehispánicos eran trabajados por indígenas y los utilizaban para plasmar en sus trajes típicos o en sus cuerpos para decorar con sus ornamentos gráficas exclusivas para rituales. Estas muestras representan el arte y la tecnología de la época de la cultura Jama-Coaque.

Cilíndricos: Los sellos cilíndricos (Fig.50) se utilizaban para elaborar estampados continuos, para su uso eran sujetados con los dedos en los extremos para desplazar el sello en dirección deseada estos podían ser sólidos o tubulares. Varios de los sellos cilíndricos son tubulares, lo que se proponía que alguna clase de eje pasaba de un extremo a otro con el propósito de ayudar a una impresión continua.

Planos: Son los sellos regularmente que hoy conocemos, que sobre una superficie son presionados al dejar estampado en el lugar deseado. Algunos de estos sellos planos (Fig.51), en la parte superior muestran unas pequeñas asas con formas cónicas que de alguna manera servían de mangos, ayudan al proceso de impresión sobre la superficie receptora.

II.3.1 Diseños o motivos Jama Coaque

Los motivos Jama Coaque, muestran elementos abstractos que están presentes en las composiciones de los sellos cilíndricos y planos, los cuales presentan una serie de patrones o motivos que fueron realizados minuciosamente por manos de los artistas Jama Coaque.



Fig.50 Sellos cilíndricos Jama Coaque. Lugar Museo de Culturas Aborigenes.



Fig.51 Sello plano con figuras fitomorfas Jama Coaque. 500 a.C.- 500 d.C.

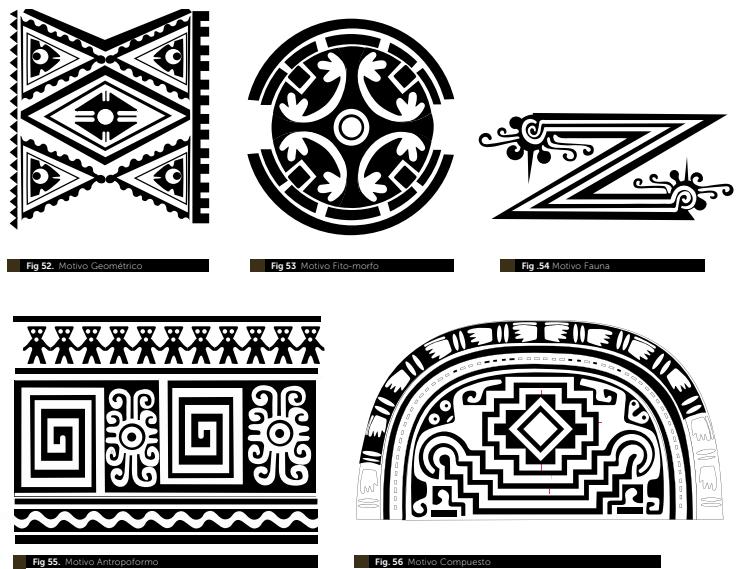
La estructura compositiva deja ver las nociones básicas del diseño de gráficas en los sellos jama, constantes como la repetición, reflexión, gradación que han presentado los sellos la alta calidad gráfica con la que se desarrollaron. Varios patrones fueron figuras estilizadas de diferentes temas ritualistas, como de la vida cotidiana, la mayoría de motivos se los puede considerar como los ideogramas Jama Coaque.

Sin embargo puede existir una ambigüedad entre la significación de los motivos que presentan un alto grado de abstracción que demuestra que esta civilización tenía conocimientos avanzados en la visión e interpretación, dando lugar a una cultura visual a los nativos Jama Coaque. Aun así se pueden clasificar a los motivos por las representaciones temáticas en los sellos, así lo sostiene Cummins (1996):

Decoraciones Geométricas: Estos patrones se encuentran compuestos por trazo lineal; líneas horizontales, verticales, onduladas, escalonadas, circulares dentadas, espirales, rectángulos, cuadrados concéntricos, formas cónicas fig.52.

Estilizaciones Fito-morfas: Estos motivos se presentan menos complejos que otros por las decoraciones en las diferentes formas geométricas, pueden ser identificadas como plantas, flores (Fig.53).

Estilizaciones de la Fauna: Dentro de este grupo se puede reconocer las representaciones de variadas formas de pájaros, murciélagos insectos, serpientes monos y sobre todo representaciones felinas, estas dos últimas especies de carácter religioso (Fig.54).



II.3.2 Iconografía Jama Coaque.

La iconografía de la cultura Jama Coaque, se debe analizar exhaustivamente, las piezas arqueológicas y el lugar en donde evolucionó esta cultura.

Según Alcarás,(2012) periodista de la revista nuestro patrimonio, comenta

“ Mucho antes de que Bartolomé Ruiz, el primer occidental que exploró las costas del Pacífico Sudamericano viera por primera vez las playas de Jama, un artista indígena creó un hermoso misterio. Era una esfinge Fig.57 que representa a un hombre ataviado con una larga túnica adornada con apliques redondos. Llevaba la imagen una generosa nariguera que hacía juego con unas imponentes orejeras (instrumentos que servían para agrandar unos orificios hechos en los lóbulos de las orejas) y con unos aretes gigantescos. El hombre posiblemente un chamán sostiene en las manos unas esferas y un cuchillo ceremonial, también antropomorfo. Sus grandes ojos, en forma de una ‘D’ invertida, parecen alucinados. Su expresión de exaltación mística parece palpitarse desde atrás de un enigma impenetrable, como desde atrás del espejo del tiempo o como si comprendiera, con una sencillez de otro mundo, aquello que nosotros nos afanamos, sin éxito, en perseguir.”(p.13).

Fig 57 Figurín Antropomorfo sedente “Chamán”- Cultura Jama Coaque (500a.C- 500d.C)



Jama Coaque adquirieron conocimientos avanzados y su nivel de abstracción para representar situaciones de la vida cotidiana con respecto a la generación de iconos o ideogramas los cuales se pueden asociar directamente con los elementos que son representados, tanto la figurillas como los sellos presentan prolifidad en los trazos puesto que no presenta enmendaduras, por otra parte el uso de sello o pintadera solía ser usado como un tatuaje temporal y las escarificación²⁰ como un proceso más complejo pero más perdurable siendo un método de distinción y sentido de pertenencia a un grupo o clan.

Los artesanos Jama Coaque trataban de recrear las escenas de la vida cotidiana humana en las estatuillas, artefactos cerámicos, objetos cerámicos. Motivo por el cual las figurillas presentan una profusión de adorno corporal, la indumentaria ataviada de los figurines con tocados, orejeras, narigueras, bezotes, ponchos, pulseras, pectorales, colgantes, taparrabo. Las figuras antropomorfas fueron modeladas con diferentes expresiones faciales, actitudes, posturas, etc. La riqueza iconográfica que presentan estas figurillas es incalculable posiblemente se permitiría extraer información acerca de su estilo de vida, costumbres, ritos. Especialmente al analizar, la afinidad que presenta los objetos cerámicos con el mundo animal, diversas estatuillas lucen un disfraz o máscaras zoomorfas, así también las hibridaciones antropomorfas con animales siendo complejas de percibir, si se trata de un ser mítico, de un animal con rasgos humanos o en su defecto sí corresponde a la representación del chamán convirtiéndose en animal.

²⁰ Hacer en alguna parte del cuerpo cortaduras e incisiones muy poco profundas para facilitar la entrada o salida de ciertos líquidos*

No obstante varias de las piezas Jama Coaque muestran la tipología y morfología que describen el estilo de vida, ritual y cosmovisión de esta etnia.

Con el objetivo de analizar la iconografía se tomará en cuenta la clasificación de Gutiérrez, (2011):

Representación de animales

Figuras antropomorfas con atributos zoomorfos.
Hibridaciones de antropomorfas con animales

II.3.2.1 Representación de animales

Representación de Invertebrados: Los gusanos y larvas se presentan de forma cilíndrica, movimiento ondulante semejante a una ocarina zoomorfa que parece representar a una oruga así como las serpientes que son símbolos de fertilidad. También muestra la representación de arácnidos en varias piezas se puede visualizar las imágenes de arañas e insectos además de moluscos como las conchas pata de mula y caracoles siendo vinculados con el agua y la lluvia. Asimismo se puede evidenciar el uso de los crustáceos (cangrejos) en la decoración de piezas de cerámica al revelar el empleo de los crustáceos en la alimentación y relacionados con el mundo ritual.

Representaciones de Reptiles: Saurios²¹ se presentan en las pintaderas con sus respectivos rasgos característicos (textura de escamas) que se presume, era la representación de iguanas o lagartos Fig. 58 también pueden distinguir la personificación del cocodrilo con aspecto de lagarto y de dorso robusto.

²¹ Suborden de reptiles escamosos con cuatro patas, cola larga y ojos con párpados móviles

Representaciones de Aves: Se observa en objetos de cerámica (vasija silbato), la representación de aves como la paloma, en una pieza cerámica se muestra dos palomas juntas, haciendo alusión a la monogamia. Además la representación de pelícanos (Fig.59) con rasgos como un pico largo, ancho e inclinado, patas cortas y fuertes, cresta siendo características del período de reproducción vinculado a la fertilidad. A más de la representación del loro siendo una de las pocas figurillas que se repiten constantemente, se representan de modo naturalista pueden lucir collares, aretes; también las lechuzas que se logran distinguir por su perfil de rostro en forma de "corazón", ojos grandes, pestañas semicirculares, pico corto contorno anatómico redondo y apliques circulares que simulan el plumaje y los búhos por un perfil más grueso, perfil chato, ojos grandes juntos en relación a las lechuzas. Inclusive la representación del halcón que fue una de las figuras más imitadas, en posición de reposo con las alas dobladas, el pico recto y ganchudo.

Representaciones de Mamíferos: Representación de los primates se evidencia en las máscaras con características de monos que por lo general presentan narigueras, la boca abierta y mostraba los dientes, por otra parte las estatuillas de primates se relacionan con el culto a la fertilidad, puesto que se esculpián en posición erguida, con el órgano viril erecto y sosteniendo a otro mono que está sentado sobre él. Además la representación de los marsupiales como la zarigüeya con rasgos de un cuadrúpedo con el hocico alargado, una larga cola enroscada y pelada con detalles de unos anillos a modo de llamas ardientes, que según leyendas recogidas aducen a que la zarigüeya robó el fuego y tendría



Fig 58 Sello plano figura zoomorfa . Data del 500 a.C.- 500 d.C. M. 71 mm de alto x 52 mm



Fig 59 Sello cilíndrico figura zoomorfa . Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 80 mm x 60mm.

un vínculo ritual. Inclusive las representaciones de los felinos se encuentran en las pipas e inhaladores de cerámicos con orejas grandes, cabeza redondeada, el rostro se presenta sonriente hay ausencia de una actitud feroz y es decorado con manchas de piel

II.3.2.2 Figuras antropomorfas con atributos zoomorfos.

La indumentaria de las figurillas tenía un vínculo fuerte con el mundo animal y ritual. Algunas estatuillas fueron adornadas con conchas, otras fueron decorados con aves. Las figurillas que fueron adornadas con conchas, algunas fueron específicamente decoradas con Spondylus, la decoración de ponchos y tocados como en la Fig.60 consistían en hileras de caracoles cosidos, dos conchas grandes, dependiendo si los ponchos eran abiertos o cerrados y un bastón, este vestuario presentaba ciertas variantes en relación de una figurilla con otra.

También algunas estatuillas de carácter masculino presentan trajes decorados con plumas y tocados complejos, la indumentaria de la Fig.61 que consistía en un tocado colorido con frutos, aves, dos hileras de frutos (piña) y sobre sus hombros aves, algunos figurines presentan instrumentos que se sugiere asociarlos con la representación de músicos, cantores. Generalmente esta vestimenta se le atribuye a los chamanes, sin embargo a veces algunos personajes pueden lucir un tocado de aves, llevar frutas o instrumentos no necesariamente suponer que son representaciones de chamanes.



Fig 60 Charnán de la lluvia. Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 15 cm x 10 cm



Fig 61 Los colores de la música . Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 19 cm de alto x 20 cm

II.3.2.3 Hibridaciones de Figuras

antropomorfas con animales

Las representaciones de divinidades o seres míticos se presentan como una hibridación antropomorfa con animales al llevar un tocado adornado con pequeños caimanes, en los brazos serpientes, brazaletes, orejeras, poncho o collar. Las representaciones híbridas muestran rasgos característicos de animales como la boca con colmillos, nariz remarcada y alta. La combinación felino + reptil muestra cabezas y brazos esquemáticamente aterradores, presenta un barroquismo al mostrar símbolos y atributos.

Cada representación de felino se detalla con la boca entreabierta al mostrar sus colmillos, collar, tocado al parecer pequeños caimanes, pulseras en los brazos serpientes en ciertos casos la lengua bifida. El caimán fusionado con un felino (Fig.62) presenta un elaborado tocado con pendientes, un hocico largo tubular, dientes prominentes, ojos de reptil patas de mamífero, cuerpo cónico con una cola larga y tubular Hombre + jaguar (Fig.63) se representan con cuerpo antropomorfo; la cabeza con características estilizadas de un jaguar el ceño fruncido (agresivo), ojos frontales y nariz pequeña, se presume que es la representación de un chamán transformándose en felino también la presencia de los rasgos felinos en las máscaras que serían para el mismo fin de metamorfosis de los chamanes.



Fig 62 Chamán hecho felino Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 18.5 cm x 22cm



Fig 63 Chamán hecho felino. Data del 500 a.C.- 500 d.C. M: 22 cm de alto x 30 cm de ancho.

II.3.3 El tatuaje y el adorno corporal

En la cultura Jama Coaque la práctica de escarificación o labrarse la piel con motivos, fue una técnica común usada entre los aborigenes precolombinos, este hecho se puede evidenciar en las figurillas, puesto que presentan rostros labrados a modo de tatuaje.

Tal como lo indica Olaf Holm, (1953) “**la presencia del tatuaje en los nativos Jama Coaque se considera como un proceso complejo y perdurable empleado para la distinción, caracterización de estatus o jerarquía dentro de un grupo o clan. Mientras más complejo era el diseño del tatuaje mejoraba su rango social.**” (p.64)

Los nativos se tatuaban de la cabeza a los pies. La función del tatuaje era embellecer, adornar el cuerpo (Fig.64) al retocarse constantemente los motivos grabados en su piel, dichos patrones eran geométricos, simétricos, ritmicos de gran complejidad estos motivos eran distribuidos en diferentes partes del cuerpo. El empleo del tatuaje en el ámbito ritual tuvo un profundo significado en las ceremonias. La técnica consistía en un proceso lento y tormentoso puesto que se debía realizar poco a poco, ya que la tecnología e instrumental eran rudimentarios en esa época para brindar condiciones higiénicas y evitar que se contagien de alguna enfermedad. Los términos “labrarse”, “sayarse”, “herrarse”, fueron mencionados en los escritos de los cronistas en la época colonial, puesto que en esa época no se conocía el término “tatuaje” que aparentemente proviene del verbo samoano «tátäu» que significa cortar o marcar.

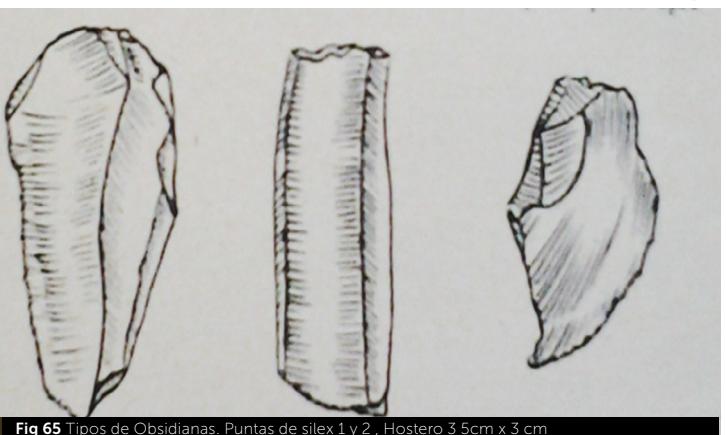


Fig 65 Tipos de Obsidianas. Puntas de silex 1 y 2 , Hostero 3 5cm x 3 cm

Este método fue utilizado no solo por esta cultura sino por diversos grupos étnicos en varios continentes. Explican los cronistas Garcilaso, Cieza y Diego Landa (citado por Olaf Holm) que los instrumentos empleados para escarificar fueron las puntas de pedernal (Fig.65), obsidianas, lascas o navijuelas, pigmentos metálicos, no metálicos o vegetal aunque el pigmento más usado fue el negro que perpetuaba el motivo por un lapso prolongado (1953).

La decoración temporal o permanente motivos en la piel de los nativos dando un valor agregado simbólico a adorno corporal de los grupos étnicos como medio de distinción.



II.4 Conclusión:

Las culturas precolombinas de América latina luego de la conquista Española en 1492, hasta la rendición de España en Ayacucho de 1824, sufrieron la implementación de los diferentes sistemas el control social, la económica y la administración social. Las sociedades indígenas, fueron dominadas y víctimas de la irrupción de Europa, lo cual dio como resultado una aculturación a las culturas nativas de Sudamérica, por lo que mucho del conocimiento adquirido de los nativos se fue perdiendo en el proceso de la conquista sin embargo los restos encontrados muestran que la cultura Jama Coaque desarrolló una serie de conocimientos, técnicas e ideologías avanzadas.

La cerámica Jama Coaque, se ha demostrado en este capítulo que fue una de las culturas mas relevantes en la costa Ecuatoriana, tanto en el desarrollo de las piezas mas características los figurines de representaciones humanas, adornadas con elementos decorativos,figurillas, máscaras, atuendos sobre todo el cuerpo, tocados, pintaderas cilíndricas. Así como el culto al cuerpo existe también una muestra del tatuaje como el distintivo presente en los rituales, lo cual da entender que el uso de obsidianas y sellos fueron elementos clave para la generación de iconografía para la decoración siendo una motivación relevante para los nativos el uso de estos distintivos aun cuando hubieren sido dolorosos solo por el hecho de distinguirse y expresar una identidad ante una sociedad.

Los motivos de encontrados en la cultura Jama, no solo fue una expresión esta sino de varias culturas al nivel de Sudamérica siendo un rasgo similar constante en las

representaciones morfológicas y el uso de los sellos como un medio distintivo y adorno corporal de carácter religioso siendo un indicio de expresión que identifique visualmente. Al haber analizado la cerámica de la cultura Jama Coaque, se puede plantear las siguientes premisas, como que los aborígenes Jama Coaque obtuvieron conocimientos avanzados y su nivel de abstracción esta ligado los fundamentos de diseño.

Por lo que se puede notar su intelectualidad con respecto a la generación de íconos o ideogramas los cuales se pueden asociar directamente con los elementos que son representados, solo que fueron geometrizados o simplificados para su entendimiento sin embargo algunas representaciones son complejas desde su estructura morfológica y su sentido, por otra parte el uso de sello o pintadera solía ser usado como un tatuaje temporal y las escarificación como un proceso más complejo pero mas perdurable siendo este un método de distinción y sentido de pertenencia a un grupo o clan, de tal modo que existen los primeros indicios de una cultura visual, con lo que se plantea que esta civilización se adapta a los requerimientos propuestos en esta tesis para la generación de un sistema gráfico para la cultura Tuning. No obstante la generación de la gráfica estará enfocada solo a la morfología e iconografía de los sellos jama coaque más no se pretenderá apropiar o adaptar el significado de los gráficos o ideogramas que presentan la cultura Jama Coaque, puesto que el objetivo es que dicha alternativa gráfica aporte a una identidad que evoque originalidad, la cual beneficie a tendencia Tuning y así erradicar paulatinamente la apropiación de corrientes internacionales que se encuentran de moda.

CAPÍTULO III: Conceptos Generales y Proceso de Diseño .



Introducción
Conceptos generales
Elementos del lenguaje visual
Forma
Interrelación de Formas
Imagen
Ilustración
Géneros de Ilustración
Técnicas de Ilustración
Materiales y Soportes
Fuentes de Inspiración
Homólogos

Proceso de Diseño
Target
Metodología de diseño.
Métodos investigativos para la generación de ideas
Análisis Morfológico de iconografía
Segmentación Iconográfica Jama Coaque
Conclusión del Análisis Morfológica
Bocetos de propuestas gráficas
Bocetos digitales (ilustraciones) .
Registro de proceso de diseño
Obtención de gráficas

III INTRODUCCIÓN

En el capítulo anterior se realizó previo estudio sobre la Cultura Jama Coque, al analizar las principales características de la cerámica particularmente los sellos o pintaderas, se prestara atención a la riqueza iconográfica, nivel de abstracción morfológica y el grado de complejidad puesto que estos motivos pertenecían a una de las diversas etnias precolombinas ecuatorianas que dieron indicios de una cultura visual en la época precolombina, por lo que se determinó como la cultura más apta a los requerimientos que se proponen en este proyecto siendo esta iconografía el fundamento base para generar una identidad visual para la cultura de personalización de autos. De tal modo que en el Capítulo 3 se realizará una síntesis de los conceptos básicos de diseño, ilustración y el proceso de segmentación iconográfica de 10 sellos Jama Coaque ,escogidos por su nivel de complejidad de formas y estructuras, el cual se desarrollará una lámina por cada motivo demostrado el proceso de segmentación gráfica; ademas este estudio aportará significativamente en la propuesta de diseño al combinar con el estilo de la iconografía Jama Coaque con el estilo geométrico contemporáneo y que esta alternativa estética este acorde al concepto y estética que manejan los adeptos a la personalización de autos.

III.1 Conceptos generales

III.1.1 ¿Qué es morfología?

Según el diccionario Abc "En términos generales cuando se habla de morfología se está refiriendo al estudio de las formas externas de algo, específicamente será en los ámbitos de la biología, la geología y la lingüística donde el término adquiere y ostenta una especial importancia y significación."

En el ámbito del diseño la morfología es la disciplina que estudia las formas, analiza las características que tienen los diferentes elementos. La morfología puede ser interpretada como análisis de la idiosincrasia de un grupo específico, expresado en objetos cotidianos, registros gráficos entre otras características que implica a la forma. Este método suele usarse en la biología, geología, lingüística sin embargo se emplea en el medio de diseño industrial, diseño gráfico entre otros puesto que esta disciplina aporta al análisis visual de las formas u objetos.

III.1.2 ¿Que es abstracción?

Según el diccionario Diseño Gráfico "Es un proceso por el cual se representa un objeto de manera simplificada y a veces irreal, pero totalmente reconocible. Abstracción significa separación, en diseño se entiende como la separación de los elementos principales los cuales luego son interpretados, teniéndolos en cuenta para formar la idea del objeto"

El proceso de abstracción consiste en la separación de rasgos principales de un objeto e interpretarlos con referencia al objeto real siendo un método viable para minimizar el número de trazos que lo conformen, solo conservar los rasgos primordiales que permitan identificar el objeto representado para realizar una propuesta de diseño.

III.1.2.1 ¿Qué son los Objetos abstractos?

Para Leborg, (2006) "Objetos abstractos son formas ideales que no se pueden crear físicamente. Cuando intenta dibujar un punto, por ejemplo, usted no termina con un punto con una superficie" (p.10)

Es decir que la concepción de un objeto abstracto, es que por medio de una operación mental separa varias características del objeto manteniendo los rasgos más característicos que mantengan relación con el objeto representado.

III.1.3 ¿Qué es el Lenguaje visual?

Para Lopez - Bosch, (Citado por Acaso, María), 2009.

"Es el código específico de la comunicación visual. Es un sistema con el que se puede enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista." (p.24).

Es un sistema cuya función es construir mensajes y transmitirlos mediante gráficos para expresar ideas y conceptos para estimular visualmente al receptor, además ser un elemento esencial en la comunicación visual.

Los componentes de la emisión de información en el proceso de la comunicación son: emisor, receptor, mensaje siendo los elementos fundamentales para que exista un proceso comunicacional. El lenguaje visual se expresa mediante imágenes que representan la realidad, pero no son la realidad.

III.1.3.1 Elementos del lenguaje visual

Tal como plantea Wong, Wucius (1997). " Los elementos se relacionan entre sí y no pueden ser fácilmente separados...pueden parecer bastante abstractos pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de diseño" (p.11)

Es decir los componentes solo pueden ser interpretados cuando se encuentran juntos, sin embargo estos elementos se ven presentes aunque no se los perciba de inmediato; estos ayudan a establecer el aspecto de una imagen concebida o de un objeto relacionado con la realidad:

Elementos conceptuales
Elementos visuales

Elementos relación
Elementos práctica

Elementos Conceptuales No son visibles y no tienen existencia física. Para poder interpretarlos es necesario conocer los elementos básicos que está compuesto un objeto para poder segmentarlos estos son:

Punto
Línea

Plano
Volumen

Elementos Visuales Es la transición de los elementos conceptuales que se materializan y se pueden visualizar entre estos elementos se tiene:

Forma	Color
Medida	Textura

Elementos Relación Estos elementos influyen en la posición e interrelación de forma en un diseño entre estos elementos se tiene:

Dirección	Espacio
Posición	Gravedad

Elementos Prácticos Los elementos prácticos se les atribuyen como la parte del diseño, es decir se los percibe cuando están en acción en el entorno se aprecian aunque no de manera inmediata puesto que se trata de ideas abstractas que dejan entre abiertas a ser interpretadas.

Representación
Significado
Función

III.1.3.2 Forma

Como explica Wong, Wicius (1997) "La representación de los elementos conceptuales cuando se concretan y son visibles se transforman en forma(...). Es tanto así que un punto por mínimo que sea permuto y debe tener una figura, tamaño, color, textura." (p.13)

De este modo la forma es materialización de los elementos conceptuales es la figura exterior de un objeto palpable, dicha forma puede variar según la disposición de sus elementos y características al formar formas geométricas, orgánicas o aleatorias

Elementos Conceptuales de la Forma

Los objetos abstractos para interpretarlos es necesario conocer los elementos básicos de los cuales está compuesto tal como plantea. Wong,(1997) los elementos son:

Punto: Es la unidad más simple, tiene una gran fuerza visual. Esta unidad puede tener una posición definida mediante coordenadas. (Ejes x, y, z.). El punto es regularmente circular, compacto, carente de ángulos y dirección.

Línea: Una línea puede entenderse como una secuencia de puntos que son continuos, el uno al otro. Una línea puede ser infinitiva o tiene dos puntos finales. La línea usualmente puede transmitir una sensación de delgada pero esto es subjetivo puesto que puede variar su largo y ancho en un plano u objeto. La forma puedes ser definida como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano.

Superficie: Una superficie se delimita por dos líneas que no coinciden o por un mínimo de tres puntos que no se encuentran en una línea. Es decir que la superficie consta por líneas ilusorias, que se interrelacionan y se determinan como la forma plana.

A)-Geométricas: Construidas matemáticamente.
B)-Orgánicas: Rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.
C) Rectilíneas: Limitadas por líneas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.
D)-Irregulares: Limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.

E)-Manuscritas: Caligráficas o creadas a mano alzada.
F)-Accidentales: Determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales u obtenidos accidentalmente. Estas pueden ser sugeridas por medio del dibujo, aquí deben considerarse el grosor de las líneas, así como puntos en fila.

Volumen: Está consta de altura, el ancho y la profundidad o tridimensionalidad. Estos volúmenes pueden tener cuatro, cinco o diversas dimensiones. La figura se puede ver como un espacio ocupado, a su vez puede considerar como un espacio en blanco contorneado por un espacio ocupado con referencia a espacio positivo, negativo o viceversa.

Dimensiones: Está compuesta por los elementos conceptuales mencionados anteriormente se debe tomar en cuenta la altura, el ancho y la profundidad o tres dimensiones. Según la percepción humana acerca de los objetos constan de 3 dimensiones sin embargo se puede tener un número infinito de dimensiones, pero que no se pueden percibir.

III.1.3.2.1 Interrelación de Formas

La interrelación de las formas u objetos visuales se refieren a la relación de un elemento que se superpone sobre

otro y las formas resultantes se encuentran dentro una composición; este proceso lo ha considerado el diseñador Leborg (2006) propone un lectura y decodificación de elementos básicos del lenguaje visual, procesos y relaciones o interrelación, por lo que debe enumerar los tipos de interrelación de formas o objetos visuales se tiene:

A)-Distanciamiento: La distancia percibida entre dos objetos visuales o formas puede variar de acuerdo con la perspectiva de un espectador. Dos figuras que son percibidas como cercanas entre sí, así también cuando se ven alejada puede experimentar distancia entre sí. La cercanía y la lejanía son relativas.

B)-Toque: Cuando dos objetos visuales o formas se encuentran al lado entre sí y comparten un punto común que las relacione.

C)-Superposición: Cuando las partes de un objeto visual o forma se superpone por encima de las partes de otra forma, la primera forma se encuentra debajo con la segunda forma.

D)-Penetración: Cuando un objeto visual o forma es empujado a través de otra forma más grande, se ha producido una penetración.

E)-Unión: Cuando dos objetos visuales o formas se superponen entre sí y aparecen visualmente a ser una sola forma de compuesto.

F)-Sustracción: Cuando la parte de una forma u objeto visual se superpone a otro uno se deduce de la forma subyacente, la sustracción ha tenido lugar.

G)-Intersección: Cuando dos objetos visuales o formas se superponen entre sí y la diferencia entre las dos formas surge una nueva forma representa solo el área de coincidencia de las dos anteriores.

H)-Coincidencia: Cuando tienen objetos visuales o formas, la misma dimensión, tamaño y están situados directamente uno encima de otro, de manera que desde arriba, parecen ser una forma, coinciden.

Módulo: Se le denomina a la conformación de una unidad de formas que tienen características semejantes y al repetirlas da como resultado una nueva forma.

Sub-módulos: Se considera a la repetición de múltiples módulos al conformar una forma compleja.

Súper-módulos: Se considera a la unión de varios sub-módulos que se convierten en una forma aún más compleja.

Las estructuras formales: Es cuando los módulos se distribuyen de manera uniforme en una composición, las líneas estructurales son rígidas, mantiene un mismo espacio entre las divisiones.

Las estructuras semi-formales: Es cuando los módulos se distribuyen de manera medianamente uniforme, las líneas estructurales son flexibles para la disposición de los módulos.

Estructuras informales: Es cuando no hay regularidades en la disposición de los módulos composición, la ausencia de líneas estructurales, la organización de los módulos es libre.

Estructuras visibles: Una estructura visible es cuando las líneas estructurales se pueden ver.

Estructuras invisibles: Una estructura es invisible cuando las líneas de la estructura no se pueden ver.

Estructuras activas: Es cuando las líneas de la estructura influyen en la forma de los módulos en la estructura.

Las estructuras inactiva: Indican la posición de los módulos, pero no afectan a su forma. Al tener en cuenta los diferentes elementos, permitirán realizar un análisis morfológico objetivo sobre todo comprensible acerca de las gráficas de los sellos Jama, por tanto se procederá al análisis morfológico e iconográfico.

III.1.4 Análisis Morfológico de iconografía

La investigación morfológica de la iconografía es el fundamento para generar el sistema gráfico propuesto enfocado al diseño gráfico, el cuál ayudará a interpretar los rasgos más característicos de la iconografía Jama Coaque.

Para realizar el análisis morfológico se empleará el método de despiece mencionado anteriormente al demostrar el procedimiento de la segmentación gráfica de los 10 sellos Jama Coaque, además se debe tomar en cuenta en los motivos étnicos, las constantes y variables que presentan como el tipo de sello, material, técnica, celda base, simbología que se encuentra presente en la gráfica Jama Coaque. (Véase pág.98)

III.1.4.1 Fundamentación de Análisis

Por medio del análisis, la información obtenida en la investigación se tomará como referente las constantes variantes de los elementos más representativos de los sellos Jama Coaque, el estudio estará enfocado al nivel investigativo descriptivo que sea capaz de determinar cualitativamente los elementos simbólicos que deben incorporarse en el estilo de ilustración planteado para generar un sistema gráfico.

II.2 Imagen

Según el glosario gráfico la imagen: " La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión(...)"

En otras palabras la imagen es la representación visual de un elemento siendo tangible o intangible por consiguiente las imágenes pueden ser imágenes reales cuando se forman sobre una superficie física, imágenes intangibles por consiguiente las imágenes pueden ser imágenes reales cuando muestran las cosas sensibles de modo directo, las imágenes figuradas son las formas sensibles de representar ideas abstractas, imágenes mixtas son cuando se fusionan las características de una imagen real y una figurada de un carácter más subjetivo.

III.2.1 Función de las imágenes

Las imágenes apoyan al espectador a captar un concepto, la función es dotar un significado visual a un texto determinado. La comunicación se fundamenta en una combinación de signos y símbolos, donde el espectador ha aprendido a interpretar y decodificar las representaciones visuales mediante la asociación del imaginario colectivo fortalecido a lo largo de los años.

III.2.2 Ilustración

Para Isidro Ferrer, 2002 el concepto de ilustración " Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio " (par. 3.)

La acción de ilustrar es dibujar, estampar, grabar. Este recurso es usualmente empleado para comunicar un mensaje específico, complementar un texto o un producto gráfico. Sin embargo la ilustración Fig.66 no solo puede tener un alcance visual sino también expresiones emotivas. Las imágenes concebidas en la ilustración captan la imaginación tanto del transmisor como del receptor, estos se enlazan con la experiencia personal o colectiva en sus diferentes contextos. La ilustración representa un papel importante tanto en creación de imágenes permitiendo la percepción instantánea de un mensaje visual, es la función primordial que debe cumplir con relación a la pintura artística; el artista

plasma su interpretación gráfica en el lienzo mientras que el ilustrador debe plasmar una interpretación de imaginario colectivo al manejar un mismo lenguaje.



La evolución de la ilustración desde la Prehistoria con las primeras manifestaciones de pinturas rupestres como en las cuevas Lascaux en Francia y Altamira en España, las primeras muestras de jeroglíficos en el Antiguo Egipto, China y Japón el dibujo se ejecutaba la fluidez caligráfica. En el renacimiento el empleo de imágenes para ilustrar textos sagrados, esta corriente proporcionó un ambiente ideal para la formación de artistas y la creación de escuelas de arte, todos estos exponentes se habían inspirado en el arte popular medieval luego con el paso de los movimientos artísticos como Art Nouveau, Art Deco, Cubismo, la superposición, los quiebres del surrealismo, la deformación

de la realidad en el expresionismo, el empleo de la pureza de los colores que podían expresar sentimientos en el Fauvismo, además la innovación del Pop Art al crear imágenes publicitarias masivas inspiradas en el arte popular de la época.

No obstante el perfeccionamiento de la imprenta y la fotografía influyó en decadencia de la Edad de Oro de la Ilustración, por consiguiente debía cambiar de la concepción de la ilustración alcanzar una visión más conceptual, la cual dió inicio al grupo "Push Pin" estos artistas de Nueva York: Seymour Schwast, Milton Glaser, Reynold Ruffin y Eduard Sorel, quienes aportaron una nueva alternativa a la ilustración tradicional. Por tanto la evolución de los métodos de reproducción y la implementación de nuevos materiales en la ilustración forjaron un alto grado de iconicidad de la incorporación del mensaje visual.

El uso de un mismo lenguaje y dotar al ilustrador la posibilidad de ilustrar, sin tener conocimientos avanzados como en la antigüedad aún embargo deberá tener un conocimiento general de los mismos.

II.2.2.1 El Dibujo

Para Wikgam, (2009) “**El dibujo es un proceso preparatorio con vistas a complementarse en otro formato. Es también una disciplina y una forma de arte visual por derecho propio. La ilustración combina un dibujo convincente con la imaginación, las ideas y el contenido.**”(p.28)

El dibujo es la herramienta esencial para crear mensajes visuales, ha mantenido una buena relación para transmitir un concepto dentro del género literario o una pieza gráfica. La ilustración es el resultado de combinar el dibujo con el concepto e ideas relacionadas a un mismo tema. El uso del dibujo en el mundo visual es el que permite expresar, representar el mundo tangible e intangible.

El proceso de dibujar consiste en, que el ilustrador es quien se enfoca en los parámetros (concepto, el estilo ilustrativo) para realizar ilustración y utilizar un lenguaje visual que se adapte al criterio que maneja.

III.2.3 Función de la ilustración

La ilustración es un recurso empleado en el área del diseño, los aspectos a tomar en cuenta la función que desempeña en la colectividad se tiene:

Iluminar o hacer claridad sobre algo: Esta acepción es la más noble que puede tener la ilustración, siempre ha sido asociada a su papel de transmisor de ideas nuevas que se requería del complemento de estilos nuevos; al mismo tiempo se aspiraba a poseer un sentido pleno precisaba de una sedimentación en la memoria y en el tiempo.

Adorno o estética: El polo opuesto, siempre ha habido una tendencia vana de la ilustración: la de cumplir una función únicamente ornamental y decorativa.

III.2.4 Géneros de Ilustración

Según Mark Wigan de Ilustración existe un variedad de géneros ilustrativos como el cómic,editorial,etc; sin embargo se orientará a analizar los géneros que se vinculen con la temática de la tesis por lo que se tiene :

Conceptual: Para Wigan, (2009) “*Las ilustraciones de tipo conceptual no están necesariamente ligadas a un texto, información o argumento literario, más bien nacen puramente de la imaginación del ilustrador, en base a una idea o concepto elegido...*”(p.72). Este género se enfoca en la representación visual de un concepto de forma libre, espontánea y creativa Fig. 67.



Fig. 67 The Flash! Ilustración Digital Autor: Nabhan Abdullatif

Publicitaria: Para Mark Wigan, (2009) "Está destinada a acompañar o a dar forma y personalidad de una marca o producto. Lo importante de este tipo de ilustraciones es el impacto generado y la eficacia visual."(p.146). Este género se emplea para dar a conocer un producto o servicio mediante la ilustración generar un impacto visual para promocionar e incrementar las ventas persuadiendo al público objetivo. Fig.68

Decorativa: Para Wigan, (2009) "Es la ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página(..)"(p..80). Este género emplea la ilustración para adornar productos visuales Fig.69 generalmente son ilustraciones marginales usadas en publicaciones, estas pueden ser formas abstractas viñetas, detalles, etc.



Fig 69 The Sant Jordi, Sant Joan, La Castañada y las "Festes Majors" celebraciones catalanas.



Fig 68 The Les fleurs du mal. Ilustración Digital Autor: Amaia Arrazola

III.2.5 Técnicas de Ilustración

Las técnicas para elaborar una ilustración pueden ser manual o digital puesto que debe estar acorde a la función, los requerimientos debe cumplir dicha representación visual. Por tanto el ilustrador es quien decide cual técnica es la adecuada para representar el mensaje con relación al concepto, soporte, contexto, etc. Dado que existe una diversidad de técnicas en el medio tal como lo plantea Catharine Slade ilustradora sin embargo para este proyecto se enfocara en la técnica de aerografía y la ilustración digital. calaveras, llamas, animales, mujeres, etc.

En la actualidad existe en el mercado diversas opciones de pintura que consiguen efectos que impresionan se tiene:

II 2.5.1 Técnica Ilustración Digital

Para el artista digital Gudynas,(citada por Wigan) (2007). "El cambio radica en el paso de la reproducción mecánica a la reproducción digital y las reglas de la empresa artística y los lenguajes del pensamiento visual están adoptando cada vez en mayor medida las dinámicas y las formas de las nuevas tecnologías. (p.112)"

La ilustración digital es resultado del perfeccionamiento de técnica mediante la tecnología y las herramientas, que se empleaban en la elaboración de las imágenes, las cuales facilitaban el trabajo del ilustrador. El avance tecnológico brindó a la ilustración nuevas herramientas digitales tales como el ordenador y software gráficos para realizar las representaciones visuales. En la actualidad la ilustración digital se ha transformado en un modo de expresión inmediata, siendo la aplicación técnica de ilustración tradicional (manual) por medio de herramientas digitales. Algunas ilustraciones se obtienen inicialmente con un boceto a mano, otras son directamente concebidas sobre la pantalla con ayuda de un dispositivos de entrada (mouse, lápiz óptico) dando como resultado una imagen digital, la misma que se puede plasmar en diversos materiales y soportes. El ilustrador es quien elige las opciones más apropiadas y convenientes para la representación gráfica. La ilustración digital puede mostrar la información visual de dos modos distintos: mapas de bits y vectores.

Por consiguiente entre las técnicas de ilustración digital se tiene: Vector, Foto ilustración, 3D

Vector: Las imágenes vectoriales Fig. 70 están conformadas por diferentes trazos curvos, líneas y elementos geométricos independientes, los cuales pueden ser manipulados, modificados constantemente, dichos elementos son definidos por parámetros matemáticos (x,y,z), forma, color, etc. El peso de estas imágenes es ligero, posee una extensa paleta de colores, esta técnica permite dar la escala deseada sin perder resolución al ser ampliada. Existe una variedad de programas que utilizan esta técnica estos son: Adobe Illustrator, Freehand, Corel.

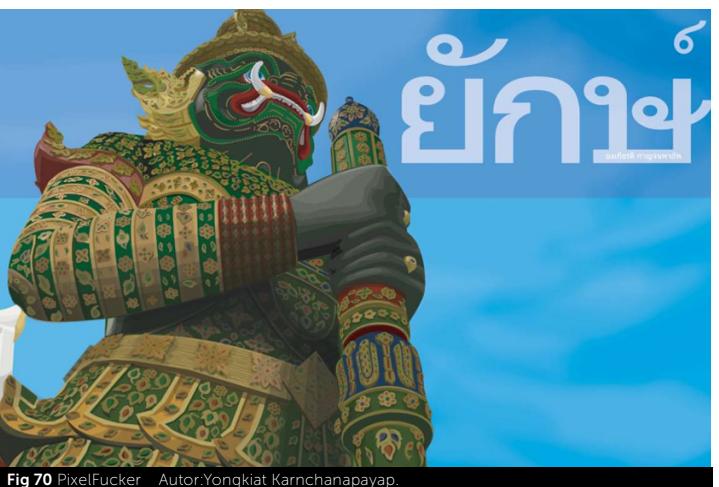


Fig 70 PixelFucker Autor:Yongkiat Karnchanapayap.

Los elementos que conforman una ilustración vectorial son:
Nodos: Es la sucesión de puntos de control que determinan un vector o una curva de Bézier.

Vector: Es el conjunto de nodos y curvas que detallan un dibujo basándose en figuras geométricas.
Curvas de Bézier: Es una curva que se forma a partir de dos nodos
Polígonos
Elipses y círculos
Modos de color: RGB y CMYK.

Foto ilustración: Es una técnica experimental, consiste en la creación de una imagen digital compuesta por imágenes fotográficas combinadas con ilustraciones análogas previamente digitalizadas Fig.71 Este método al ser flexible proporciona la posibilidad de experimentación al ilustrador, en cuanto a mezcla materiales, técnicas, acabados sean manuales o digitales al aprovechar la riqueza visual al momento de la fusión de las diferentes técnicas y brindar una representación visual excepcional.



Fig 71 Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Autor: Square Enix.

III 2.5.1.3 La ilustración 3D: Es una técnica reciente puesto que la evolución de la ilustración y tecnología, han proveído diversas herramientas para perfeccionar la técnica ilustrativa como: nuevos software, producción, postproducción al punto de la creación de imágenes digitales con volumen (3D) Fig.72.

Este método permite el modelado a escala de los personajes, ambientes, escenarios de las ilustraciones, simular las proporciones reales, materiales, degradados que consiguen un efecto absoluto de realismo este proceso generalmente se usa en la ilustración contemporánea.



Fig 72 Extreme Habitat. Autor: Riccardo Lacoangeli

III 2.5.2 Ilustración Digital como una herramienta de diseño

La tecnología digital empleada en el campo del diseño como un instrumento de comunicación visual, que ayuda a emitir un mensaje visual de manera comprensible permitiendo una percepción instantánea al espectador, sobre todo cuando el mensaje es muy complejo para explicarlo o que existe una gran cantidad de información relevante que debe ser expuesta. No obstante gran parte de las técnicas digitales se mantienen todavía como adaptaciones de los medios tradicionales basándose en soportes físicos.

Sin duda en esta área requiere el desarrollo de nuevas técnicas que fusionen las diversas herramientas digitales y aporten al proceso de construcción de una representación visual. Sin embargo el uso de la ilustración es evidente en el medio por lo que es necesario promover la fusión y experimentación de técnicas que potencien las imágenes digitales, así como la aplicación de ilustraciones en formatos no convencionales. En síntesis la ilustración es prescindible para generar la propuesta del sistema gráfico basado en la iconografía Jama Coque, que propone este proyecto de tesis.

III 2.6 Técnica de Aerografía

Es una técnica que se emplea por medio de una herramienta denominada aerógrafo, esta pistola mediante el aire comprimido, pulveriza la pintura para adherirse a la superficie. La aplicación de varias capas de pigmento, usar máscaras de reservas se puede obtener una buena calidad de imágenes y un acabado muy prolífico y definido.

Aplicaciones en la ilustración: La aerografía ha sido una herramienta útil para diversas aplicaciones de pintura. Esta técnica ha sido utilizada en la creación de obras de arte, tatuajes temporales, retoque de objetos para mejorar su aspecto, en el campo cosmético (maquillaje). No obstante en industria de automóviles y motocicletas, los aficionados encargan a los expertos ilustradores para la aplicación de pintura personalizada en sus vehículos, puesto que se ha elaborado tradicionalmente con esta técnica por su precisión, definición y detalles como luces, sombras dando una imagen precisa y de alta calidad

III 2.6.1 Aerografía en Carrocerías

La aplicación de aerografía en las carrocerías de automóviles, ha sido una de las técnicas tradicionales más usadas por su versatilidad, precisión, nitidez para adaptarse a las superficies plasmar ilustraciones, decoraciones, motivos, ilustraciones. Los aficionados para conseguir este tipo de intervenciones requieren de un experto en la disciplina. El autor generalmente se adapta a la idea del propietario, quien usualmente cuenta con una imagen base de otros automóviles para la propuesta. Los materiales utilizados para la elaboración de estas propuestas por lo general se usa plantillas, esténciles, adhesivo en spray. La temática de imágenes plasmadas en las superficies de los autos son:

Pintura camaleón: Esta pintura de características paramagnéticas permite el cambio color Fig.73 de la carrocería al pulsar un botón (corriente eléctrica). Este pigmento para su aplicación se necesita de un polímero especial como fondo y luego colocar las capas de pintura además que de que brinda la posibilidad de visualizar una completa gama de colores que percibe el ojo humano.

Coberturas de polvos: Los polvos pueden ser diluidos por medio de cargas eléctricas mediante el apoyo de aire comprimido. Esta cobertura para su aplicación requiere de procesos de electricidad o el empleo de una pistola hvlp gun Fig.74 y se sella con calor puesto que se logra adherir mediante un horno especial a un nivel de temperatura.



Fig.73 Pintura Camaleón



Fig.74 Cobertura de polvo

Efecto cromo: La pintura cromada Fig.75 es base de agua, es una nueva alternativa para dar un acabado de cromado, es ecológica, no contiene componentes tóxicos. La duración de esta pintura es larga, puesto que la aplicación de 3 capas además de una laca resistente, seca y dura, por tanto lo vuelve inmune al desgaste por el ambiente y diversos motivos eventuales.



Fig.75 Efecto Cromo



Fig.76 Candy

Candy: Es una pintura Fig.76 muy cotizada por su brillo e intensidad de color. Esta técnica se puede aplicar con un fondo neutro o en la preparación sobre el metal.



Fig.77 Urethane & Stripping Paint



Fig.78 Pintura Mate

Pintura Satinada: Es un pigmento básico, muestra de un aspecto brillante se muestra un aspecto pulido y liso.

Pintura Metalizada: Es un pigmento parecido a la satinada pero con característica exclusiva, que simulan a los metales Fig.79, aluminio anodizado se muestra un acabado brillante .

Pintura Nacarada: Es un pintura que se puede apreciar según el punto de vista, causando varios efectos de color Fig.80, dando un aspecto vistoso y suntuoso.

Flip Flop: Esta técnica se puede aplicar con un fondo negro brilloso (Fig.81). Usualmente esta técnica da un efecto en superficies oscuras, este pigmento provoca el cambio de color por acción de la luz y el punto de vista.



Fig.79 Pintura Metalizada



Fig.80 Pintura Nacarada

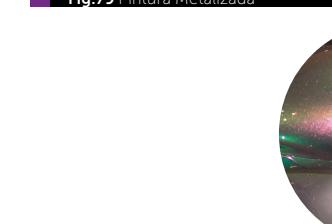


Fig.81 Flip Flop

III 2.7 Materiales y Soportes

Existe en el mercado diversidad de materiales y soportes en los cuales se pueden plasmar las imágenes digitales entre los soportes más usado se tiene: el papel vegetal, couché, estucado, no estucado, kraft, metalizado, satinado con sus diferentes tipos de gramaje, textura, composición, color también se tiene cartulinas, cartón, acrílico, vinilo. En este caso se orientará al análisis del material vinilo para personalización de los automóviles.

Vinilo: Este material es una opción para la personalización de la carrocería de vehículos, la ventaja de este material es que es una alternativa relativamente económica y sencilla sobre todo para plasmar los diseños. El proceso consiste en imprimir en una lámina de material PVC (Vinilos), para aplicarla se requiere de un adhesivo para transferir a la superficie del automóvil. Sin embargo existe una desventaja la duración y resistencia al exterior es menor comparado con la aerografía..A pesar de ser un material de corta duración, se puede emplear en las superficies de los autos puesto que existen dos tipos de vinilos los calandrados y de fundición que brindan mayor duración que otros se tiene:

Vinilos calandrados: Estos vinilos son base de la resina, junto con otros aditivos, se funden y sellan a través de unos rodillos para conseguir la lámina de vinilo Fig.82. Existen dos tipos de calandrados: los monoméricos para usar en interiores y exteriores, tiene una durabilidad de aprox. 3 años y los poliméricos que tiene una mayor durabilidad de aprox. 5 años en exterior sin embargo no son aconsejadas para superficies irregulares y difíciles.

Vinilo de fundición: Estos vinilos son los indicados para la personalización de un vehículo, puesto que se ajustan bien a las curvas y pliegues de las carrocerías Fig.83. Estos vinilos son de mayor calidad, mayor durabilidad entre 3 a 6 años aproximadamente y resistencia a la intemperie.

Este material también puede ser cortado mediante un plotter de corte y adherir directamente en la superficie del auto. Para la aplicación del vinilo es necesario que la superficie esté sellada si se ha aplicado algún pigmento y limpia. Este material se puede aplicar de 2 modos seco, directo a la superficie vehículo y húmedo en el caso de áreas planas o áreas extensas puesto que ayuda a remover burbujas de aire.



Fig. 82 Vinilo Calandrado

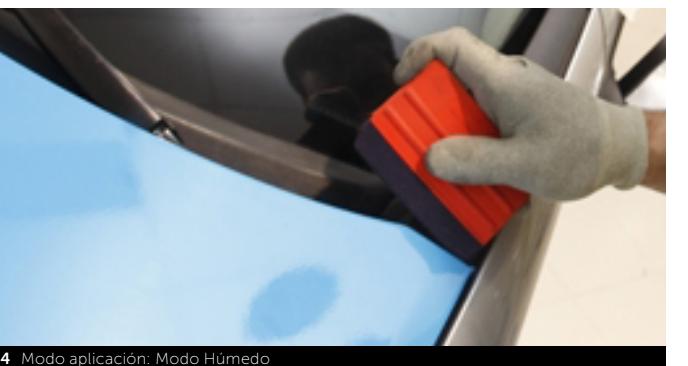


Fig.83 Vinilo de fundición

Modo de aplicación:

Modo Húmedo: Para aplicar el vinilo se requiere atomizar con agua ligeramente jabonosa tanto en la superficie como en el adhesivo fig.84, para colocarla con ayuda de rodillo de goma o franelas se debe presionar de adentro hacia los extremos para eliminar las burbujas de aire y retirar el agua empleada.

Modo Seco: Para aplicar el vinilo en superficie convexa o cóncavas se requiere calentar el vinilo para que se adapte a la superficie, fig.85 para colocarla con ayuda de un secador o soplete de aire caliente y se debe presionar un rodillo de goma o franela de adentro hacia los extremos para adaptar el vinilo a las superficies complejas.



III 2.8 Fuentes de Inspiración:

Sebastián Murra Ramirez: Es un diseñador gráfico (Motion Graphics) de origen colombiano. Trabaja en dirección de arte y producción de contenidos de los canales de señalización digital para instalaciones interiores y exteriores. Estilo de ilustración abstracta, fusiona formas geométricas, transparencias, brillos, una paleta de colores cálidos y una continuidad visual del motivo ilustrado, transmite sensaciones de movimiento (fig.86 y fig.87).

Nick La: Ilustrador de origen japonés. Sus trabajos han sido apreciados diversos portales de diseño tales como: Computer Arts, Diseñador Web, entre otros. La técnica ilustrativa es abstracta, se basa en el concepto, fusiona formas orgánicas, rasgos de la ilustración tradicional japonesa y paleta de colores cálidos. La ilustración presentada está dedicada a los afectados por el terremoto de Japón 2011. El uso de elementos como los ideogramas japoneses que significa casa, en memoria de todos los hogares y familias destruidas por el terremoto. La siguiente imagen representa un Fénix mediante la fusión de formas orgánicas (fig.88 y fig.89).

Jonny Wan: Ilustrador nacido Reino Unido en Sheffield. Encuentra la inspiración en culturas y civilizaciones antiguas. La técnica ilustrativa geométrica, se basa en el concepto, fusiona expresiones faciales y simetría. La ilustración presentada en este caso está dedicada a Sheffield La Cafetería (fig.90), para crear las ilustraciones de plomo para una exposición titulada " CHINA - Viaje hacia el este". La siguiente es un anuncio publicitario para Ford para promoviendo su nuevo sistema SYNC (fig.91)

Diela Maharani: De origen Yakarta, ilustradora. Sus ilustraciones evocan un estilo psicodélico y usar herramientas tanto manuales

como digitales. La técnica ilustrativa se basa en la ilustración geométrica e decorado como presenta la ilustración *Mufu* (fig.92), emplea figuras geométricas, colores brillantes y contrastantes. Otra de sus representaciones como *Deer Indian Smalls* (fig.93) con patrones étnicos y el uso de colores saturados..

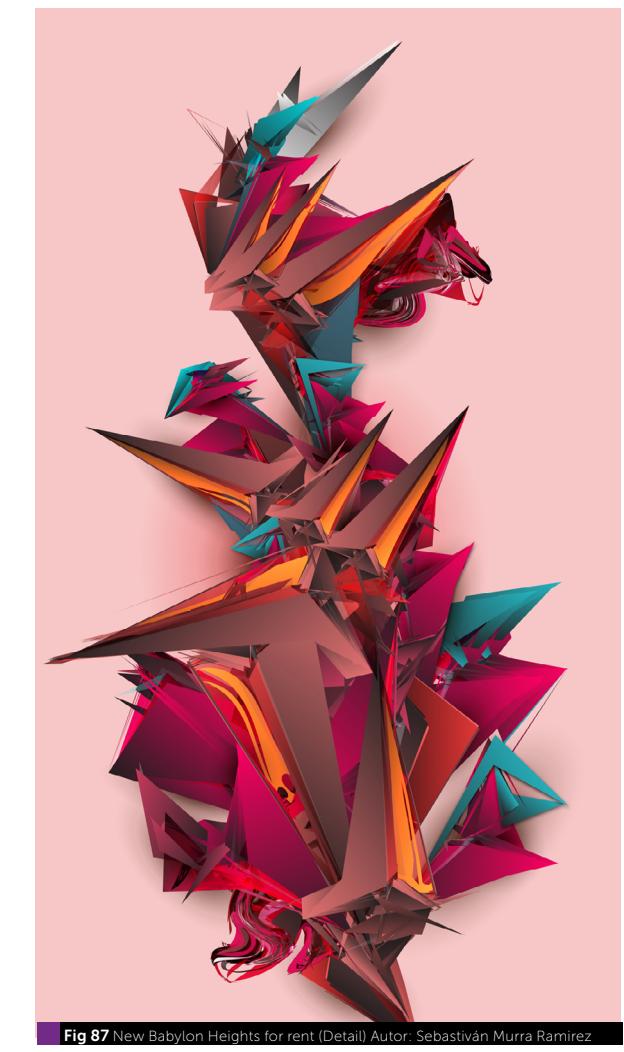
Roman Klonek: Ilustrador de Katowice, Polonia reside en Dusseldorf; con sus ilustraciones evoca el mundo de la caricatura. La técnica ilustrativa se basa en el concepto, con un estilo singular al combinar motivos geométricos con patrones totémicos, colores contrastantes y puros. Las ilustraciones presentadas *Faster first funk* y *Cat of Persia* (fig.94 y fig. 95), son estilizaciones abstractas y geométricas de los elementos representados.

Ben Newman: Ilustrador nacido en Reino Unido. El estilo de ilustración de Newman es una fusión de estilo contemporáneo con clásico de los años 50's, se basa en la geometría al emplear figuras geométricas, contornos gruesos, colores brillantes, personajes divertidos. En sus ilustraciones como *75 PETERS Portrait* (fig.96), el retrato del arquitecto Sir Peter Cook, para su exposición, número 75 en Melbourne, Australia. Otro ejemplar es la colección de *MASCARAS* (fig.97) que remiten a la abstracción de las representaciones aborígenes y matices como el futurismo,

Christopher Cisneros: Ilustrador nacido en Culiacán, México. El estilo ilustrativo de Cisneros es una fusión de re-interpretar, abstraer, elementos de la cultura mexicana como patrones y cromática que presenta en sus ilustraciones *Tehuanas* (fig.98) para un evento en Oaxaca, con una marcada gama de colores contrastantes al combinarlos con formas geométricas. Otra muestra es *La meditación del tigre* (fig.99), esta presenta una mezcla de representación de un Tigre con ritos espirituales (meditación)



84



85



85



María Estefanía Gualpa Cedillo



Fig 90 CHINA | A Journey To The East Autor: Jonny Wan



86



Fig 91 Ford Autor: Jonny Wan

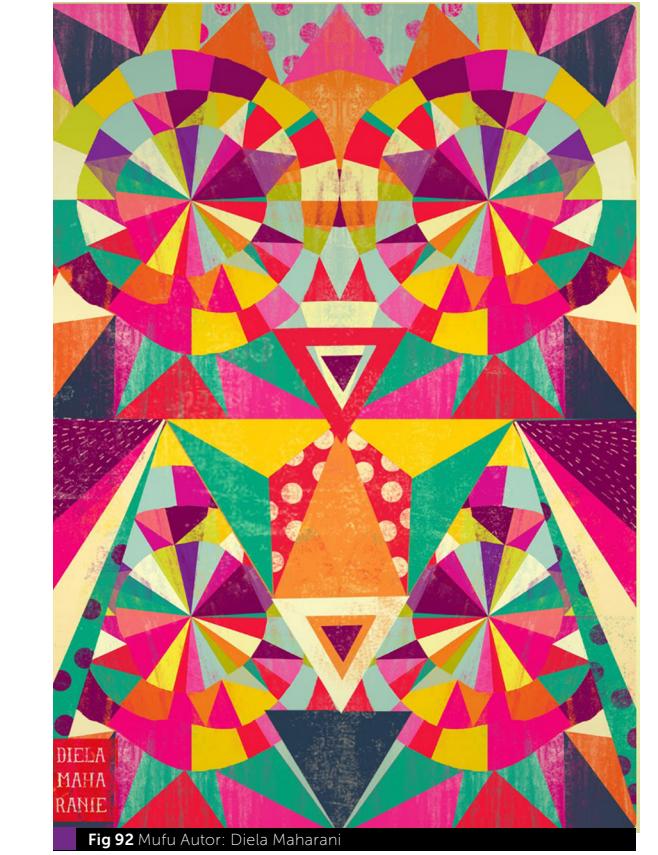


Fig 92 Mufu Autor: Diela Maharani



87

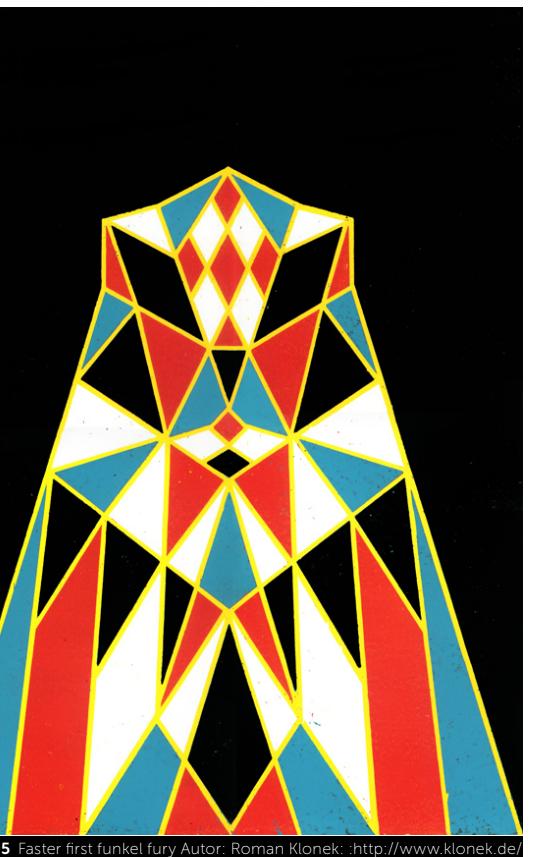


Fig 93 Deer indian smalls Autor: Diela Maharani

Maria Estefania Gualpa Cedillo



88



89





Fig. 98 Tehuanas Autor: Choper Nawer



90



Fig. 99 La meditación del tigre. Autor: Choper Nawer

II 2.9 Homólogos:

Es la colección BMW Art Cars, esta colección consta de alrededor de 18 vehículos, esta propuesta inicia desde 1975 se desarrolló con Alexander Calder artista plástico pinto sobre un BMW 3.0 CSL Fig.100 con una variedad de colores. Tomó esta iniciativa la empresa BMW compró la idea y desde entonces varios exponentes del Arte Pop Fig.101 hasta la actualidad han intervenido automóviles convirtiéndolos en lienzos y plasmar obras de arte. Cada pieza es única, varía entre las formas artísticas de pintura, gráfica, escultura y diseño.

La colección es potencial al nivel artístico y que ha provocado pregnancia en el medio, al denotar los criterios de diseño al nivel de alcanzar una colección de alta gama siendo automóviles demuestran originalidad



Fig 100 New BMW 3.0 CSL Autor: Alexander Calder Imagen tomada del sitio : <http://www.bmwartcarcollection.com>



Fig 101 BMW M3 GT2 Autor: Jeff Koons 2010 Imagen tomada del sitio : <http://www.bmwartcarcollection.com>

91

Homólogos:

La casa automotora Peugeot Croacia en 2008 también adoptó esta tendencia enfocada al Art Car en ayuda humanitaria a favor del desminado en Croacia. El autor Boris Bucan un artista Croata colaboró con su obra del "Firebird" Fig.102 al adaptar y plasmar en el Peugeot 2008. De la misma manera, el artista Siyon Jin colaboró con Peugeot , en el diseño del sedán el Peugeot 208 , llamado "Siyon Jin Peugeot Art Car de 2013". Este automóvil está inspirado en las luces led, fue creado inspirado en la técnica del artista tomado de su serie "Flow", de similar manera fue creado sedán. Sin embargo esta obra da la sensación de representar la velocidad de los vehículos de competición y la fusión entre el arte fusión entre el arte y la tecnología, Art Gwangju 13 Fig.103



Fig.102 Firebird Autor: Boris Bucan Imagen tomada del sitio : <http://www.peugeot.com>



Fig.103 Art Gwangju 13. Autor: Siyon Jin Imagen tomada del sitio : <http://www.motorian.kr>

Homólogos:

No solo las casas automotoras adoptaron esta corriente sino que dio lugar a proyectos experimentales los mismos que pueden referirse a la pertenencia de un grupo de carácter cultural, subcultura o predilección a marcas. Como es el caso de Brett David, quien tras la muerte de su padre Brett Irv, se convirtió en propietario del concesionario Prestige Imports y concibió la idea de diseñar un Lamborghini extremo (Fig.104).

Por tanto Brett en el 2007 encargó la obra al Graffitista Jona Cerwinski, quien ilustró manualmente un Lamborghini blanco con tan solo marcadores Sharpie y protegiéndolo con una capa 3M Paint Protection Film.

El concepto de este automóvil representa el movimiento, aceleración



Fig.104 Firebird Autor: Boris Bucan Imagen tomada del sitio : <http://www.peugeot.com>

el impulso para avanzar hacia el futuro, esta idea se manifiesta en la disposición de flechas dibujadas apuntado hacia adelante que presenta el diseño del Lamborghini. Este proyecto captó la atención al nivel nacional e internacional inclusive en sitio YouTube con alrededor de 3 millones de visitas. Como resultado de la intervención de Cerwinski, transformó un vehículo común e impersonalizado en un objeto icónico valuado en \$ 240.000.

II 3 Identificar el Target

En capítulos anteriormente expuestos se realizó un estudio acerca de la personalización de vehículos, mediante la observación participativa con los tuners de diversas provincias de Ecuador, en los distintos eventos que se han dado acabo entre el año 2013-2014. Para demostrar el alcance y cobertura que tendría el presente proyecto se propone utilizar instrumentos de investigación como la encuesta y la observación participativa en el entorno del mundo Tuning. De esta manera recolectar datos con referencia a tendencia y gustos que giran entorno al ambiente de la personalización.

NUCLEAR: Está dirigido a personas que tienen gusto por la personalización de automóviles y desean diferenciarse de los demás(que identifique visualmente Clan Velocity).

PERIFÉRICO 1: Está dirigido a personas autoexpresarse a través de su vehículos (Bikers, MotoBikers,etc).

PERIFÉRICO 2 :Está dirigido dueños de locales de accesorios para autos,motos, bicicletas.

III 3.1 Instrumentos de investigación

Se tiene entre los instrumentos de la metodología cualitativa herramientas como la observación participativa para obtener datos cualitativos y en la investigación cuantitativa como la encuesta para obtener datos cuantitativos de la muestra o grupo focal.

Observación participativa:

Según Guber Rosana,(2001) "La participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a estar dentro de la sociedad estudiada"(p.75).

Donde sé es capaz de convivir con el grupo humano a estudiar como el Clan Velocity, puesto que se está cercano a recolectar información que a simple vista no se obtendría con el fin de aportar e interpretar dichas características del grupo. Este tipo de investigación se ha aplicado el Capítulo 1 véase pág.38.

Encuesta: Para Baker (1997) "La investigación por encuesta es un método de colección de datos en los cuales se definen específicamente grupos de individuos que dan respuesta a un número de preguntas específicas"(p. 54).

Es un instrumento importante para la recolección de datos cuantitativos y estadísticos acerca del Clan Velocity al mostrarse en forma general puntos de vista, las preferencias, aspiraciones y procesos en marcha poder adquisitivo y analizar el nivel de aceptación del proyecto propuesto. Por tanto dicha encuesta consistirá en 60% de preguntas cerradas y el 30% de preguntas abiertas. Este tipo de investigación ha sido aplicada en este capítulo véase pág. 95

II.4 Proceso de Diseño

Luego de obtener los motivos de los sellos mediante las operatorias de interrelación de formas, se continúa con el desarrollo de la propuesta por consiguiente se definirá la resolución del sistema gráfico exprese una identidad visual.

III 4.1 Metodología de diseño.

Dado que el proyecto está enfocado a concebir una gráfica que identifique visualmente siendo alternativa para los adeptos a la personalización de automóviles. Es necesario un plantear modelo de lineamientos para generar la propuesta a tomado en cuenta varios aspectos que satisfagan al target y así como la línea gráfica mantenga un mismo lenguaje.

Método investigativo para la generación de ideas

El método de investigación a utilizar en el presente proyecto, es el método Sintético, que permitirá ir desde un todo un conjunto global de características, hacia un enfoque más puntual , discernir y obtener lo necesario (fig.105).

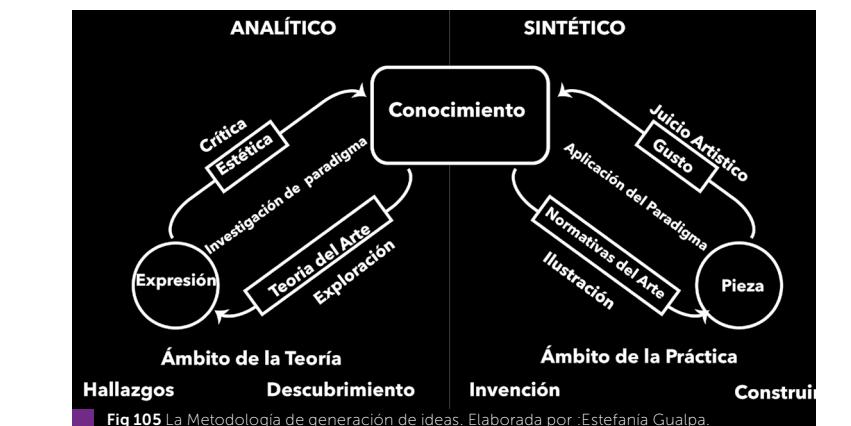


Fig 105 La Metodología de generación de ideas. Elaborada por :Estefanía Gualpa.

Encuesta

Esta encuesta tiene como finalidad de identificar la presencia de TUNING en el Ecuador, se le agradece su participación.

Seudónimo: _____ Edad: _____ Club : _____

1) ¿Usted tiene conocimiento del origen del Tuning?

SI NO

¿Cual? _____

2) ¿ Dentro de que categoría se considera su auto ?

Rocky Novato Amateur Experto Estética

3) ¿Cuales de los siguientes estilos de tuning

Racing Import JMD LowRider DUB Rat Hi-Teach Extreme Otros

4) ¿ Su auto consta de modificaciones ?

Externas Internas Externas y internas

5) ¿ Considera que la apariencia externa de su auto maneja un concepto que se relacione directamente con su identidad?

SI NO

¿Porqué? _____

6) ¿Cuál de las siguientes alternativas considera Ud. que le faltaría implementar en su auto.

Aerografía extrema Stickers Sellos Audio Vehicular Accesorios

7) Si se requiere personalizar la apariencia gráfica del coche ¿A quién encomienda el desarrollo del trabajo? Marque con x

Amigo Taller Conocedor empírico Usted lo realiza Diseñador

8) ¿Conoce locales donde ofrezcan personalización de autos a nivel de generar gráfica en autos?

SI NO

¿Cuales? _____

9) ¿Cuál cree usted que es el valor promedio, que invierte anualmente en su coche?

2000 a 1000 700 a 500 300 a 100 Otro ¿Cuánto?

10) ¿Usted cree el tuning es un fenómeno cultural que genera una identidad ecuatoriana?

SI NO

¿Porqué? _____

10) A su criterio ¿Usted estaría dispuesto a implementar en su coche, una gráfica basada en las culturas precolombinas asesoradas por un diseñador gráfico?

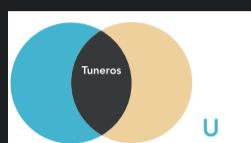
Gracias por su tiempo.

Clan Velocity

Apasionados sobre ruedas

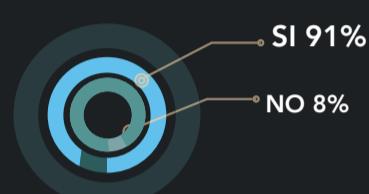
Z= Nivel de Confianza= 95%
 N= Población= 100
 p= Probabilidad de éxito=50%
 q= Probabilidad de fracaso=50%
 e= Error de estimación=5%
 n= Tamaño de muestra

$$n = \frac{N * (p) * (q)}{(N-1)^2 * (e/Z)^2 + (p)(q)} \quad n = \frac{100 * (0.5) * (0.5)}{(100-1)^2 * (0.05^2 / 1.96) + (0.5)(0.5)} \quad n = 80$$



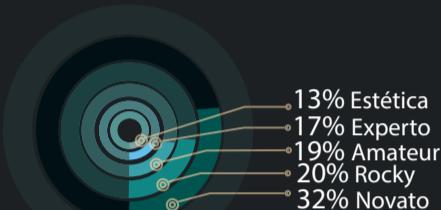
1) ¿Usted tiene conocimiento del origen del Tuning?

SI NO ¿Cual?



2) ¿Dentro de que categoría se considera su auto ?

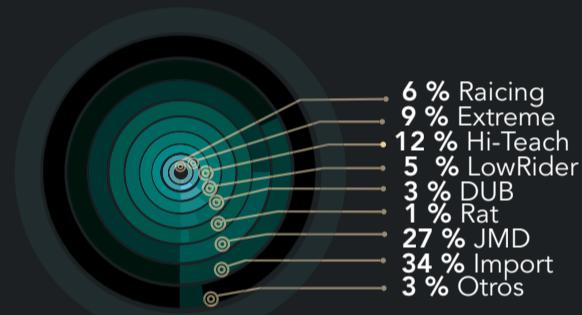
Rocky Novato Amateur Experto Estética



3) ¿Cuáles de los siguientes estilos de tuning considera que mantiene su auto?

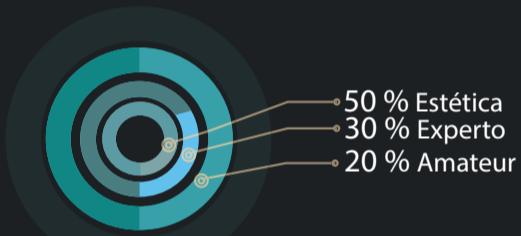
Raicing Extreme Hi-Teach LowRider DUB

Rat JMD Import Otros



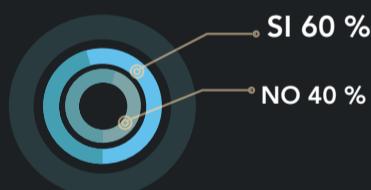
4) ¿ Su auto consta de modificaciones ?

Externas Internas Externas y internas



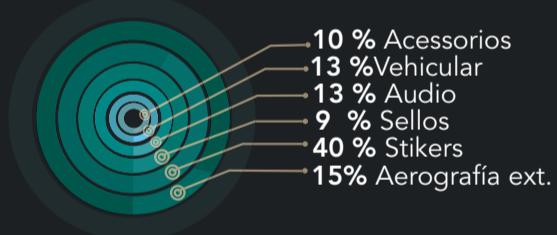
5) ¿ Considera que la apariencia externa de su auto maneja un concepto que se relacione directamente con

SI NO ¿Porque?



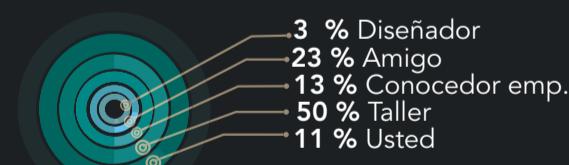
6) ¿Cuál de las siguientes alternativas considera Ud. que le faltaría implementar en su auto.

Accesorios Vehicular Audio Sellos Stickers Aerografía extrema



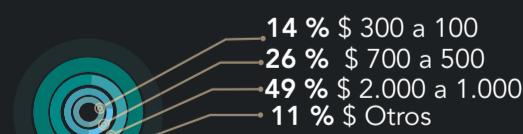
7) Si se requiere personalizar la apariencia gráfica del auto ¿A quién encomienda el desarrollo del trabajo? Marque con X

Diseñador Amigo Conocedor empírico Taller Usted lo realiza



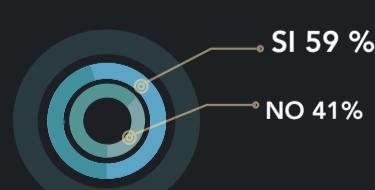
9) ¿Cuál cree usted que es el valor promedio, que invierte anualmente en su coche?

300 a 100 500 a 700 1000 a 2000 Otros



10) ¿Usted cree el tuning es un fenómeno cultural que genera una identidad ecuatoriana?

SI NO ¿Cual?



11) A su criterio ¿Usted estaría dispuesto a implementar en su coche, una gráfica basada en las culturas precolombinas asesoradas por un diseñador gráfico?

Existe una demanda moderada de posibles clientes, quienes estarían dispuestos a implementar en sus automóviles, la identidad gráfica basada en iconografía precolombina propuesta en el proyecto de tesis.

III.4.3 Análisis Morfológico

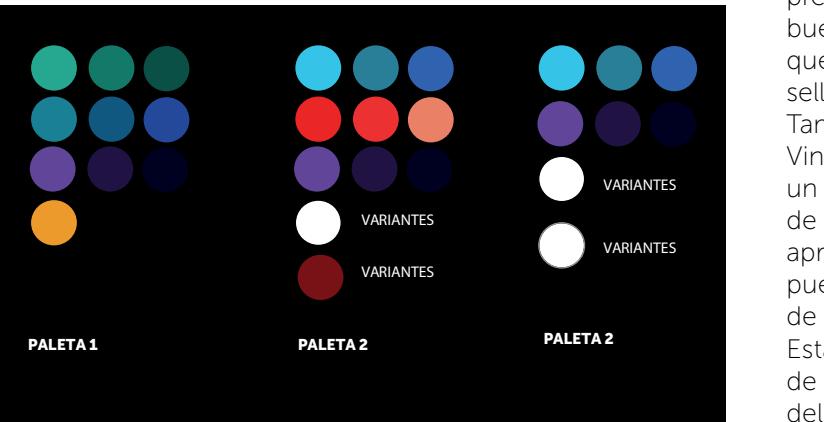
III 4.2 Criterios de diseño

Los conceptos anteriormente expuestos en este capítulo para generar una línea gráfica en base a los conocimientos de diseño esté enfocado al target propuesto.

Composición: El sistema gráfico debe mantener una direccionalidad horizontal y de lectura de izquierda a derecha.

Cromática: Se considera que las ilustraciones manejen una cromática acorde a la paleta de color de autos Tuning delimitada en el aspecto estético y visual bajo parámetros que estén acordes al diseño gráfico. La paleta cromática que ofrece la estética visual Tuning son colores vibrantes, brillantes y fluorescentes.

Con el fin de potencializar la expresión de velocidad, rapidez y ante todo originalidad de los autos modificados.



Género Ilustrativo: Se plantea el género conceptual para la estilización gráfica que se usara en la gráfica puesto que se tiene como base la segmentación de la iconografía Jama-Coaque. Además para generar la propuesta se tiene como objetivo generar un estilo de ilustración contemporánea basada en la gráfica étnica.

Técnica de ilustración : Se propone que el sistema gráfico pueda ser creado mediante Ilustración digital, con previo Bocetaje a mano alzada para generar un sistema gráfico adaptable al formato del vehículo.

Técnica y Tecnología: Al obtener el sistema gráfico se propone que el diseño pueda ser plasmado, análogamente o digitalmente ofreciendo al cliente una alternativa factible para adquirir una gráfica que identifique visualmente. Entre los recursos más aptos para la concreción estética de un automóvil se tiene la aerografía que por su versatilidad, precisión, nitidez para adaptarse a las superficies es una buena opción para perpetuar un diseño por largo tiempo que mediante el uso de diversa pinturas, lacas que fijan y sellan los motivos.

También se tiene la opción digital como la impresión Vinilo de calandrado son los indicados para personalizar un vehículo, por su adaptabilidad a curvas y pliegues de la carrocería. Su durabilidad es entre 3 a 4 años aproximadamente y resistencia a la intemperie. Este material puede ser impreso el diseño y cortado mediante un plotter de corte y adherir directamente en la superficie del auto. Estas opciones ofrecen una serie de beneficios al momento de personalizar un auto puesto que se ajustan al presupuesto del cliente brindando una alternativa visual de calidad.

Tipo de Sello: Sello rectangular plano con asa cónica, estilo de representación geométrica.

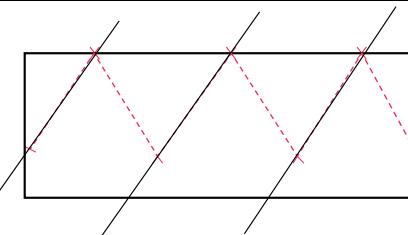
Cultura: Jama Coque

Material: Cerámica sólida.

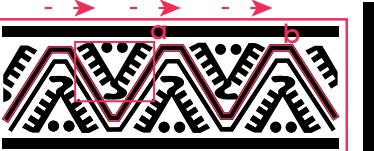
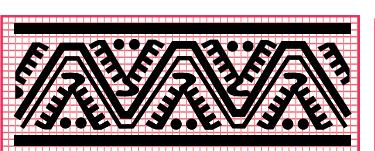
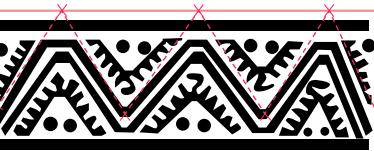
Técnica: Relieve positivo/negativo

Matriz morfológica: Rectangular finita (Triangular)

Simbología: El uso de líneas horizontales, líneas escalonadas, elementos curvos complejos; estilizaciones de aves y diseños geométricos



Matriz Morfológica



Estilización de motivo

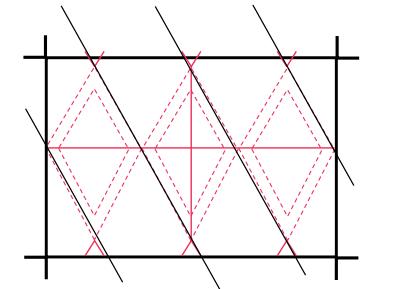


MOTIVOS SELLO 1

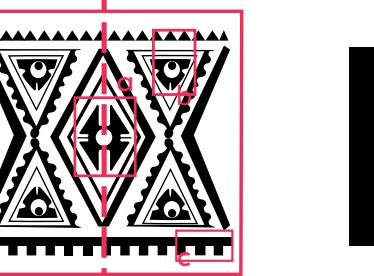
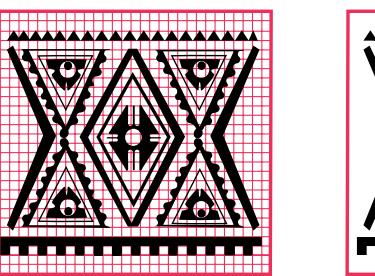
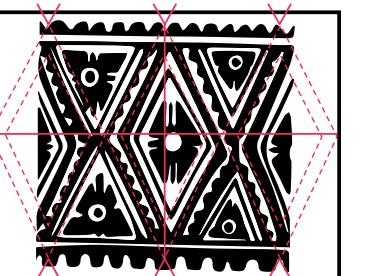


a

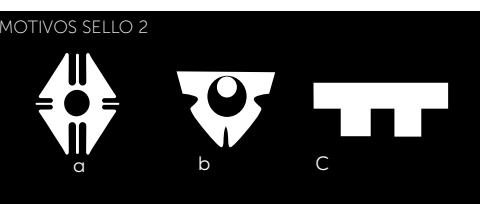
b



Matriz Morfológica



Estilización de motivo



MOTIVOS SELLO 2



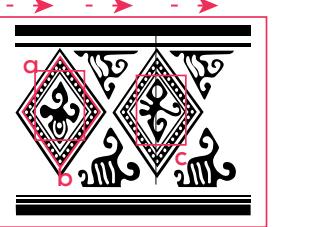
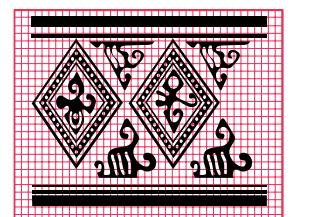
a

b

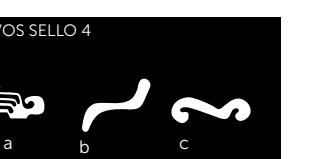
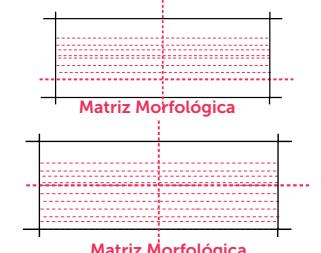
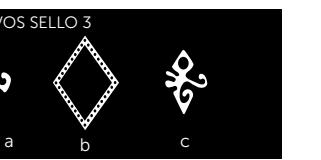
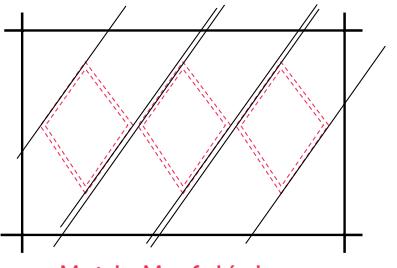
c

III.4.3 Análisis Morfológico

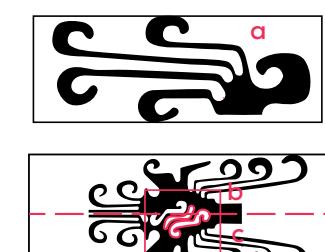
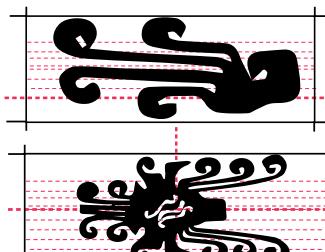
Tipo de Sello: Cilíndrico, estilo de representación antropomorfa.
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular infinita (Rombo)
 Simbología: El uso de formas romboideales, líneas horizontales, elemento curvos complejos; la disposición de la silueta es mediante el uso de la repetición de motivos y sustracción de elementos compuestos que genera un efecto de la ley fondo figura.



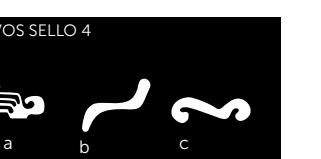
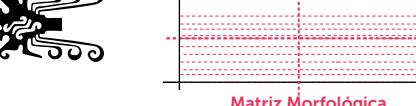
Estilización de motivo



Tipo de Sello: Plano con asa con motivos a dos caras estilo de representación compuestos.
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular
 Simbología: El uso de líneas quebradas y compuestas presencia de espirales, la disposición de la silueta es mediante el uso la interrelación de formas como la adición, superposición y sustracción de elementos, genera un efecto de la ley fondo figura.

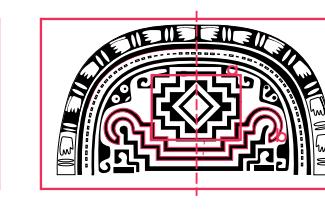
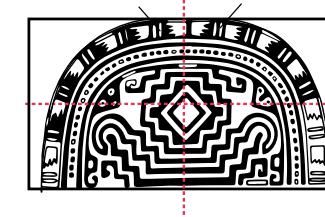


Estilización de motivo

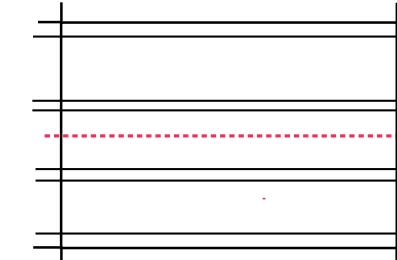
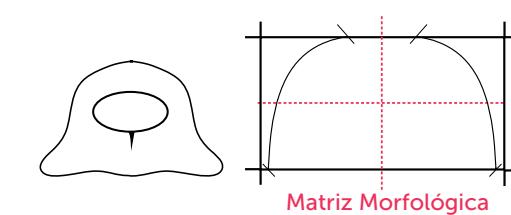


III.4.3 Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Cilíndrico, estilo de representación de motivos compuestos
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular finita(Arco)
 Simbología: El uso de líneas curvas, líneas oblicuas, líneas horizontales la disposición de la silueta es mediante el uso la interrelación de formas como la anomalía, superposición de formas y susstracción de elementos compuestos que genera un efecto de la ley fondo figura.

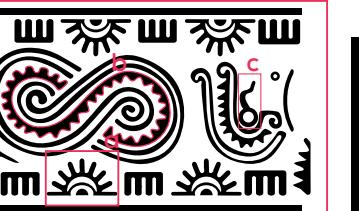
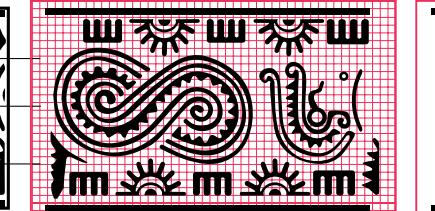
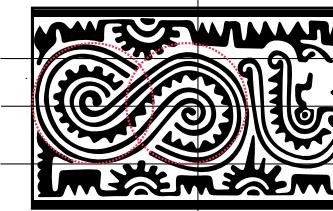


Estilización de motivo



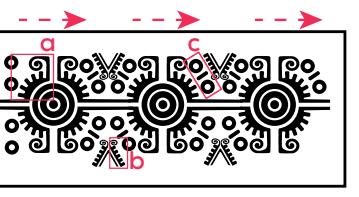
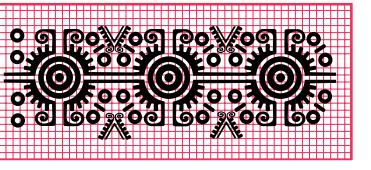
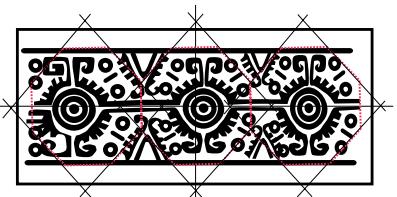
III.4.3 Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Sello Cilíndrico, estilo de representación compuesta
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve negativo/positivo
 Matriz morfológica: Rectangular infinita Circular
 Simbología: El uso de figuras orgánicas y compuestas, uso de líneas curvas, líneas horizontales, líneas escalonadas, la disposición de la silueta es mediante el uso de la simetría y susstracción de elementos circulares, genera un efecto positivo negativo.

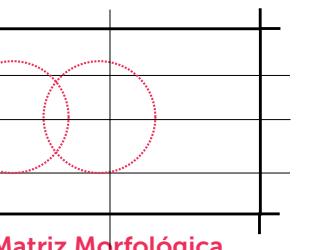
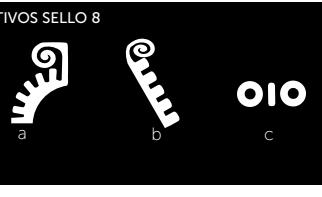
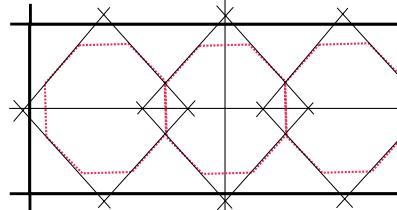


Estilización de motivo

Tipo de Sello: Sello rectangular plano con asa., estilo de representación fitomorfa
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular finita (octágono)
 Simbología: El uso de formas circulares , líneas verticales, horizontales y escalonadas, elementos curvos complejos; estilizaciones de plantas y motivos geométricos

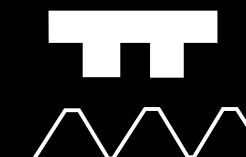


Estilización de motivo

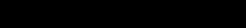
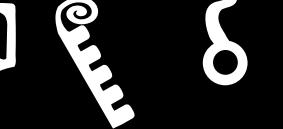
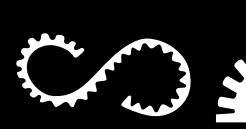


III.4.4 Segmentación Iconografía Jama Coaque.

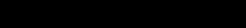
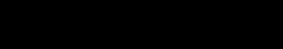
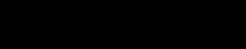
Lineal



Espiralados Compuestos



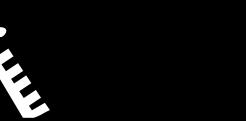
Orgánicos



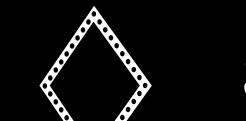
Miscláneos



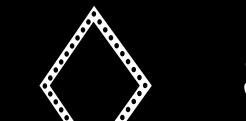
Triangulares Compuestos



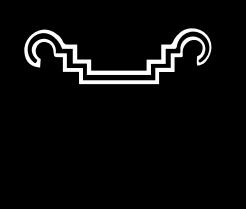
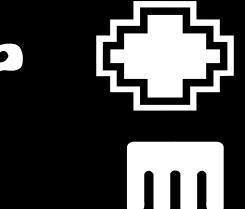
Romboidales Simples



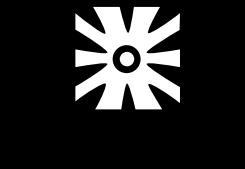
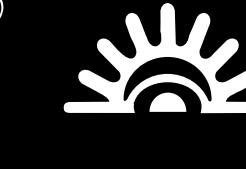
Romboidales Compuestos



Divergente Compuestos



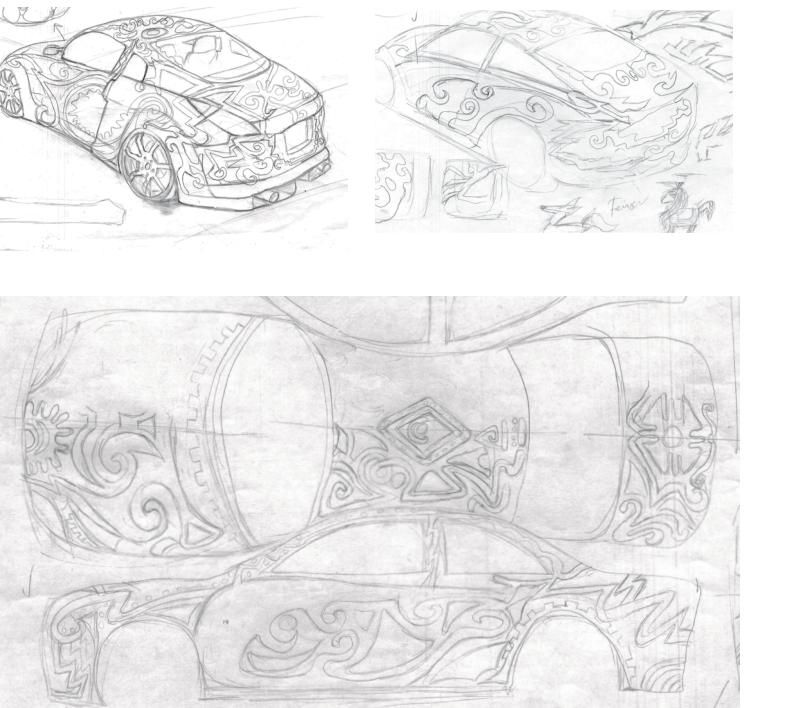
Convergente Compuestos



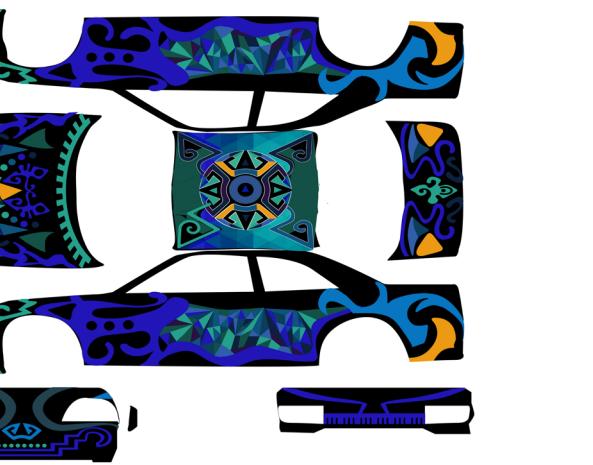
III.4.5 Conclusión del Análisis Morfológica: La expresión gráfica de los motivos plasmados en los sellos Jama Coaque, se distinguen por el uso de base de líneas geométricas, irregulares y orgánicas; formas planas como el triángulo, círculo, cuadrado para la generación de figuras. Además ciertos motivos de los sellos se basan en espirales, rombos, óvalos, la composición de las tramas básicas permiten la repetición y reflexión de motivos. La matriz geométrica de los sellos cilíndricos depende de los motivos sin embargo este motivo puede grabarse continuamente el diseño sin embargo existen sellos planos por la forma fija con la que estampa el motivo, estos sellos se maneja por medio de una asa para presionar y ayudar adherir el diseño al soporte.

Esbozos Previos

Por la complejidad de la resolución gráfica y formato en el cual se aplicaría las ilustraciones, se probó algunas propuestas visuales que en primera instancia manejaban un concepto muy orgánico, con texturas geométricas como relleno pero estas no estaban acorde a línea gráfica que se deseaba expresar un estilo urbano y contemporáneo sino más bien se percibían como estilo tribal.



103

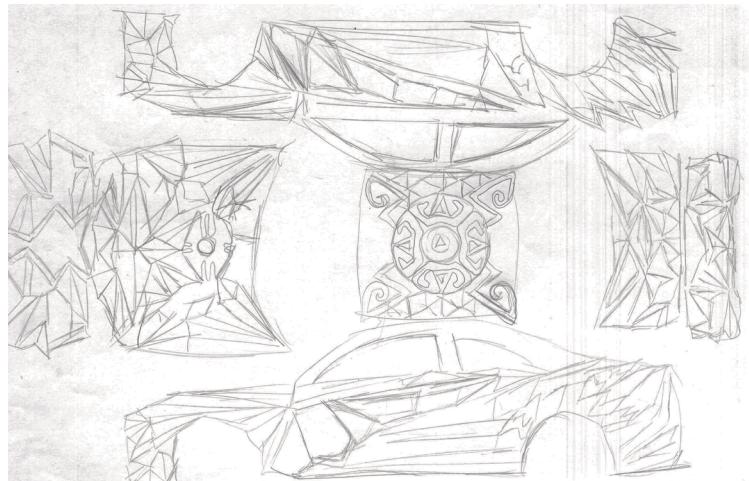


Bocetos

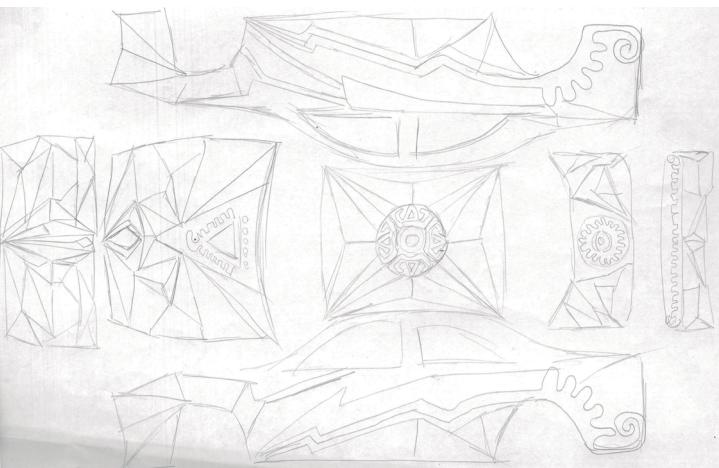
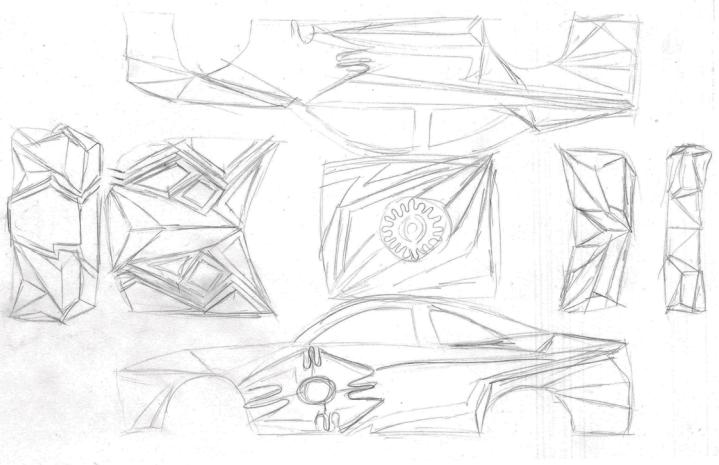
Según Wigan (2007) **“La palabra ‘boceto’ suena algo ligera y vaga para hacer referencia a la herramienta esencial del día a día del ilustrador.”** (p.20)

Una vez especificado el criterio de diseño, se procedió a bocetar posibles ideas, en base a los análisis morfológicos de 10 sellos Jarma Coque y el estilo de ilustración geométrica para crear un sistema gráfico que identifique visualmente al target Clan Velocity.

Creando un equilibrio entre el empleo de motivos y formas geométricas (rayos) para potencializar la expresión de velocidad, rapidez, además del uso de cromática de colores complementarios y la gama de colores de cada color complementario.



104



María Estefanía Gualpa Cedillo

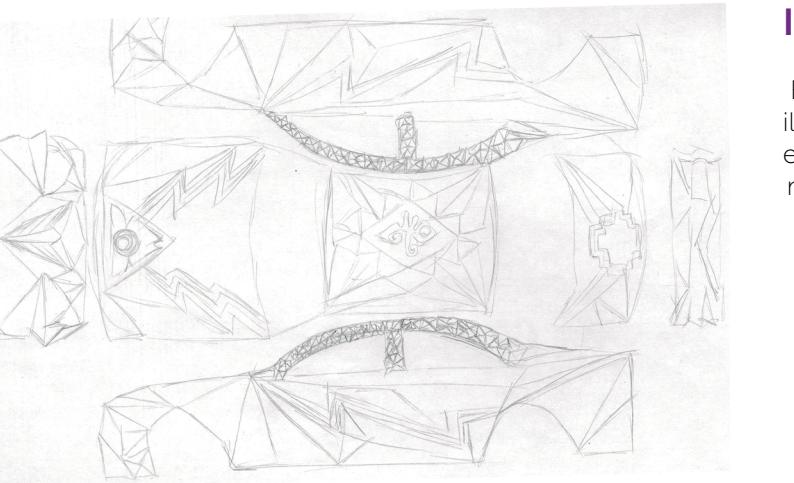
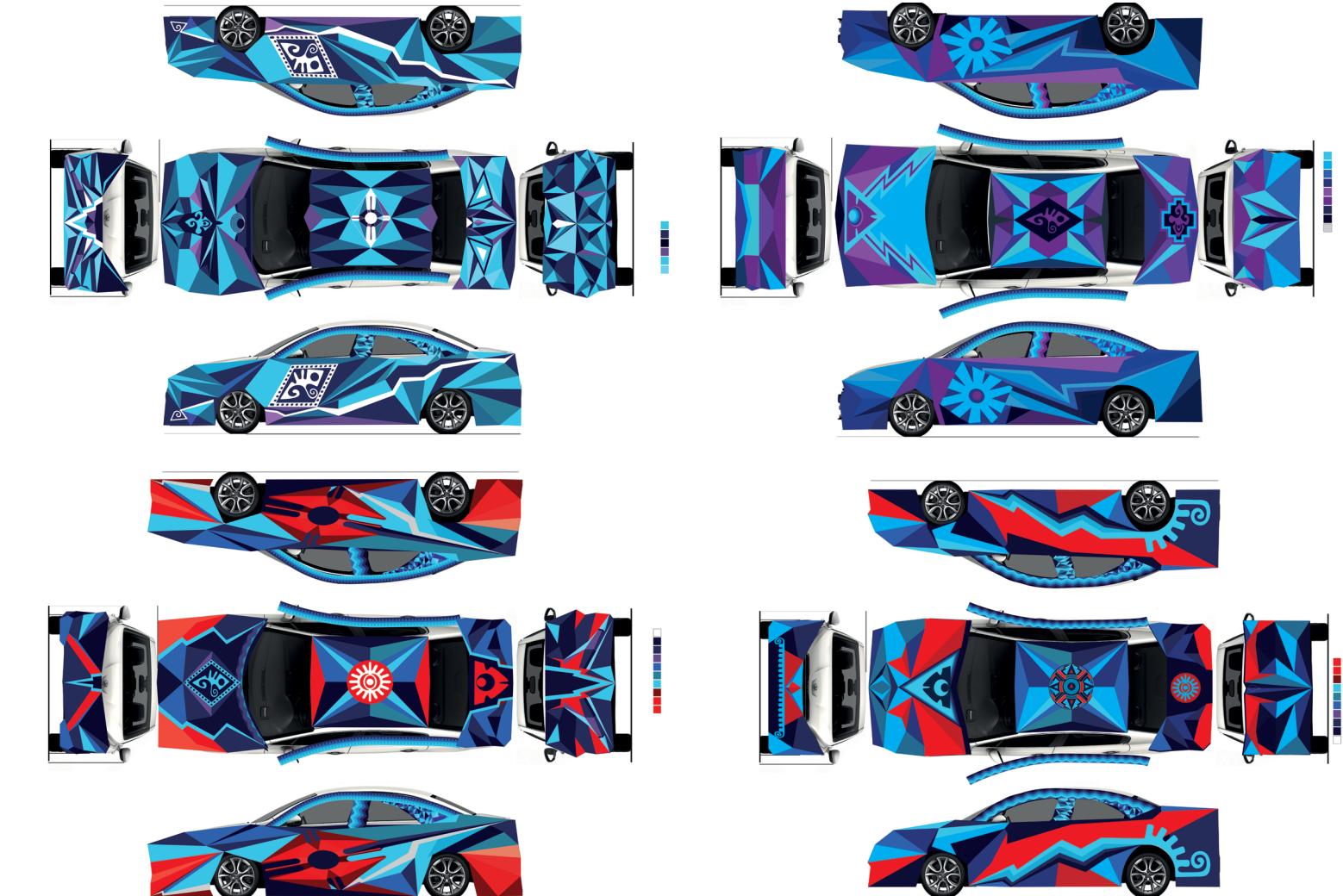
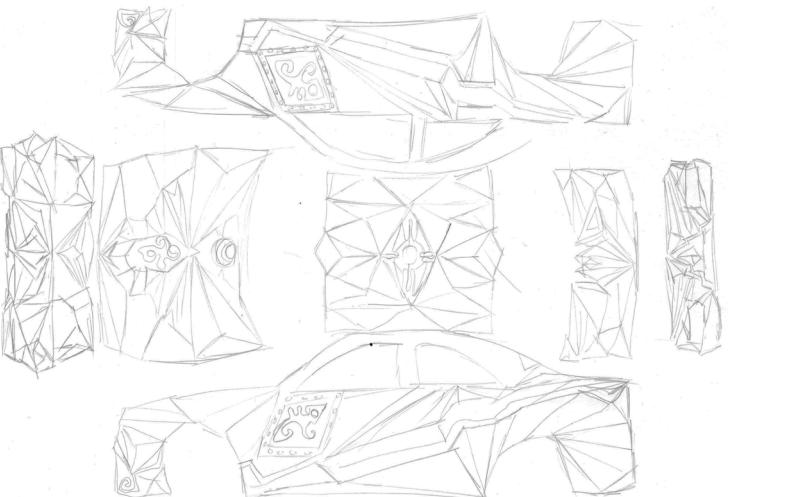


Ilustración Digital

En tercera instancia se planteó manejar más el estilo de ilustración geométrico dando protagonismo a los motivos en las diferentes partes del automóvil cuidado de no recargar motivos las propuestas de diseño.



Pruebas de color: Para analizar la calidad de las ilustraciones y posibles errores de colores o al vectorizar. Para los cual se imprimió a escala las 5 propuestas de ilustraciones para tomar cuenta el color, la disposición de las ilustraciones para aplicación con la técnica y la metodología escogida por el cliente para plasmar en la superficie de los autos. Por tanto se realizaron unas maquetas básicas para observar la distancia y la ubicación de los motivos para visualizar la continuidad los diseños.



107

Montaje Digital

En tercera instancia se planteó realizar un montaje para apreciar de mejor manera los 5 modelos propuestos, para tener una noción básica en cuanto a la tecnología y aplicación (sobrepasos), teniendo en cuenta ciertos parámetros como centrar las planchas de vinilo o las plantillas y aplicar de adentro hacia afuera en caso del vinilo o en su defecto comenzar a aerografiar primero los motivos centrales y luego hacia los lados para manejar una simetría clara y calcen los motivos.



107



108

Maquetas

En cuarta instancia se tiene la aplicación experimental de maquetas básicas para adaptar las ilustraciones al soporte.



Conclusión: En síntesis al tener presente los conceptos, fundamentos básicos de diseño gráfico enfocado a la segmentación iconográfica y la fusión de estilos ilustrativos ha sido de vital importancia para generar gráfica para la personalización de automóviles. Dichos fundamentos han aportado a la investigación de la morfología de la iconografía Jama Coaque. Este análisis permitió el desarrollo de propuestas gráficas inspirado en el valor estético siendo base para generar gráfica y una aplicación de cromática contemporánea que esté acorde la estética manejada por el CLAN VELOCITY. Además en este capítulo se observará el proceso de concebir las propuestas desde el esbozo hasta la aplicación de la gráfica en maquetas y el prototipo en 3D el cual se desarrollará en el capítulo IV.

María Estefanía Gualpa Cedillo



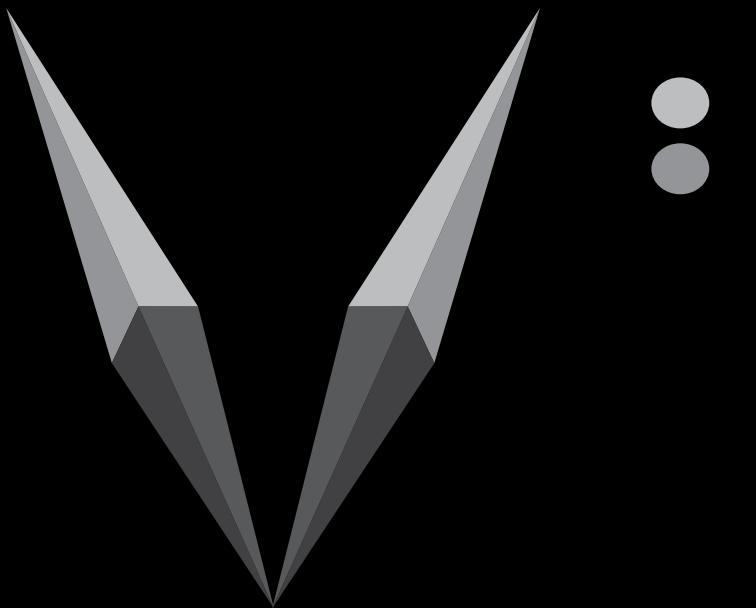
CAPÍTULO IV: Visual Fit

Que es Visual Fit
Láminas técnicas de los modelos
Prototipo digital 3D (renders)
Costos de producción

VISUAL FIT®

VISUAL FIT

Es un isologo que se diseñó, para representar las propuestas visuales aplicadas a vehículos para el CLAN VELOCITY.



111



VARIACIONES CROMÁTICA DE VISUAL FIT

Función de Visual Fit.

Brindará un asesoramiento estético a los adeptos al Tuning, orientará sobre las modificaciones internas y externas que estén acorde al modelo y tipo de vehículo, se ofertara las alternativas visuales para las superficies de los vehículos, dichos diseños se deberán adaptar a la aerodinámica de los autos.

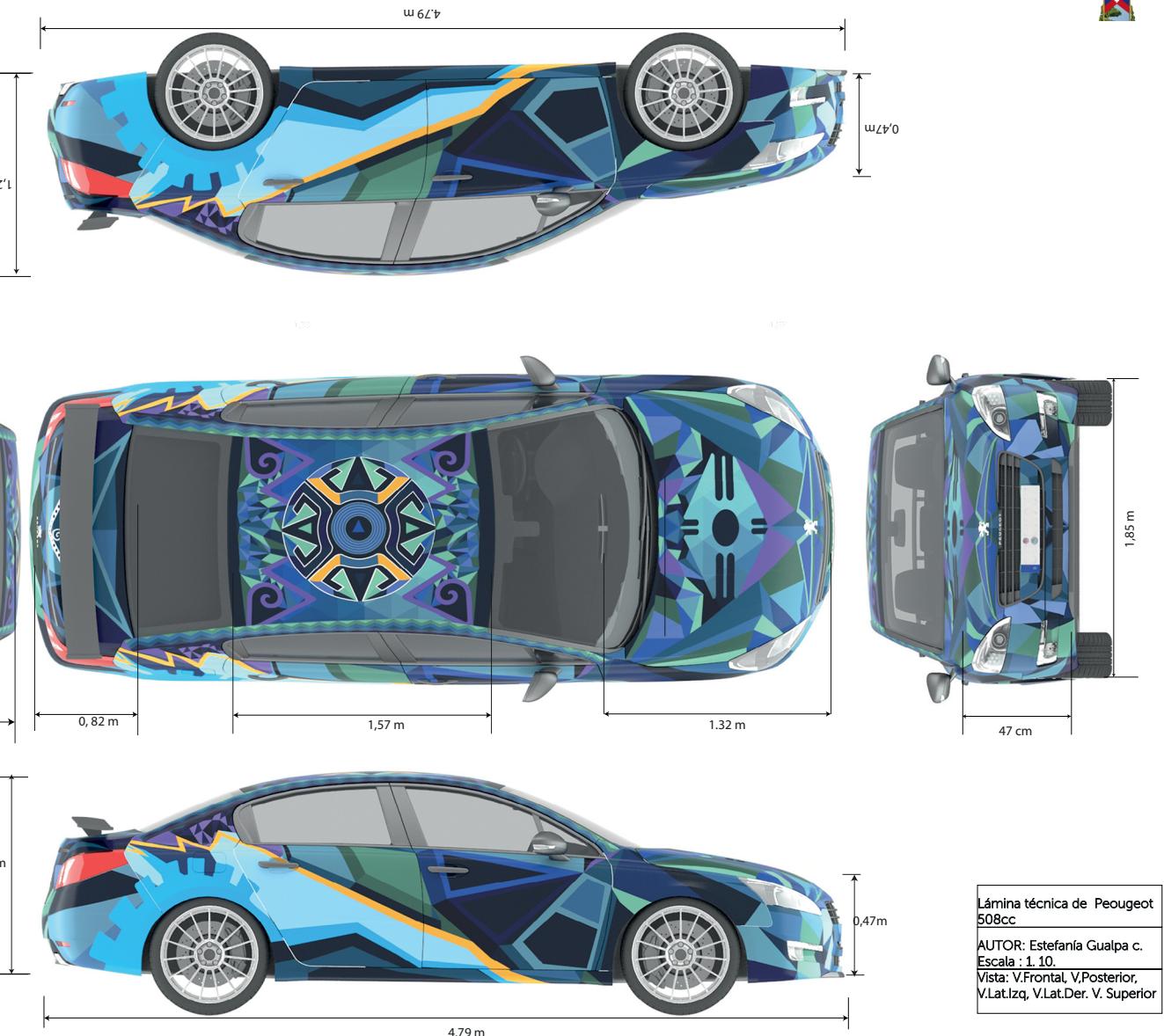
Visual Fit proveerá de alternativas para plasmar los diseños estos pueden ser aerografía (Manual) y vinilo (digital), ofreciendo al cliente una opción factible para adquirir el diseño puesto que se ajustan al gusto y presupuesto del cliente.

112

Maria Estefanía Gualpa Cedillo

Prototipo Digital

Al obtener las propuestas y definirlas se decidió proyectar en 3d (3DMAX) el modelo un Peugeot 508cc , con la colaboración de Josué Velasco para presentar los 5 modelos diseñados presentando 2 renders y un video en 360º mostrando todas las vistas de los modelos aplicados



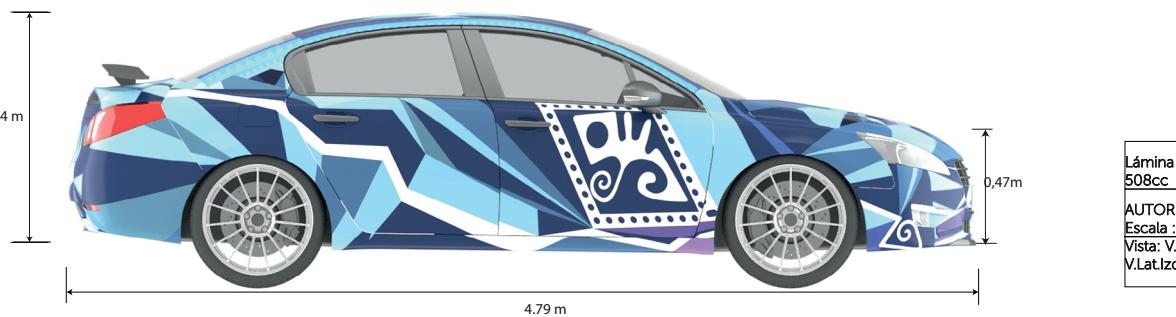
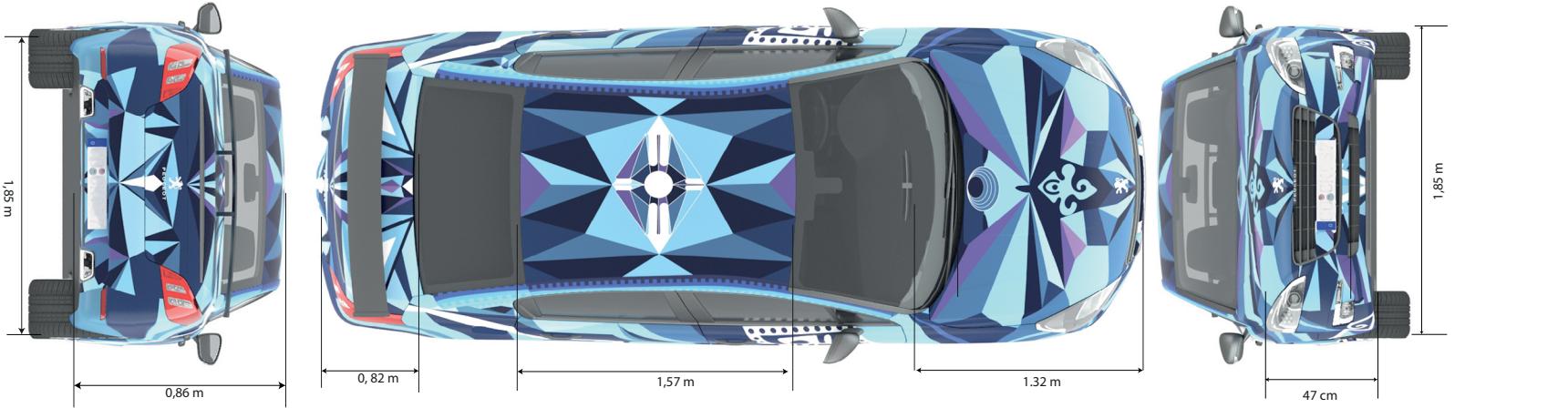
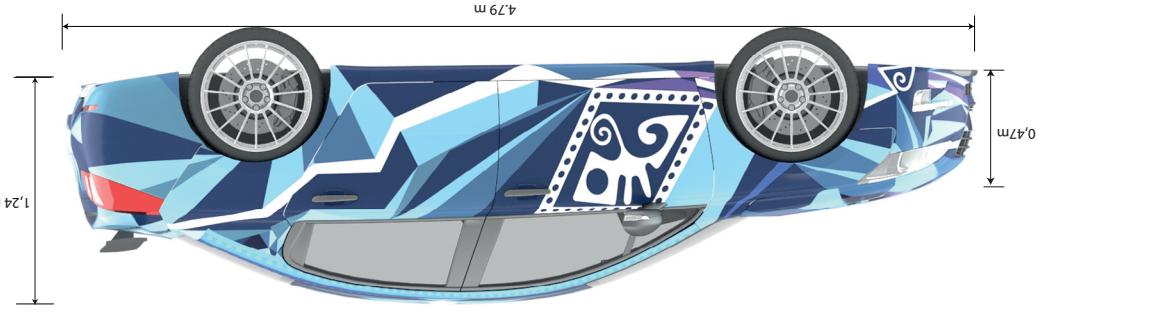


Lámina técnica de Peugeot 508cc
AUTOR: Estefanía Gualpa c.
Escala : 1. 10.
Vista: V.Frontal, V.Posterior,
V.Lat.Izq, V.Lat.Der. V. Superior

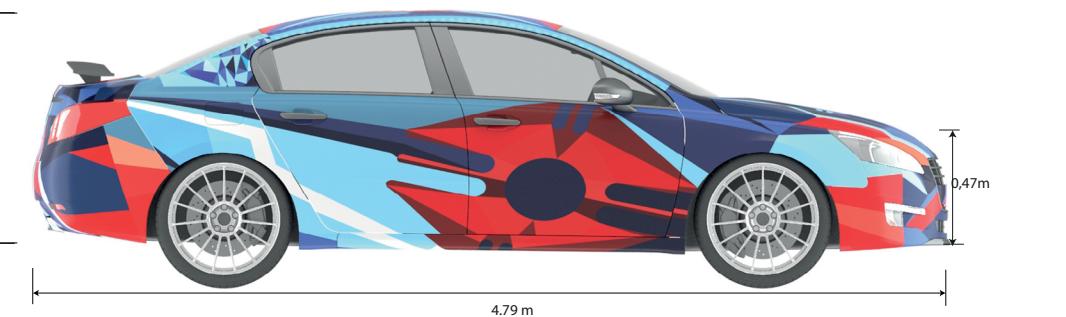
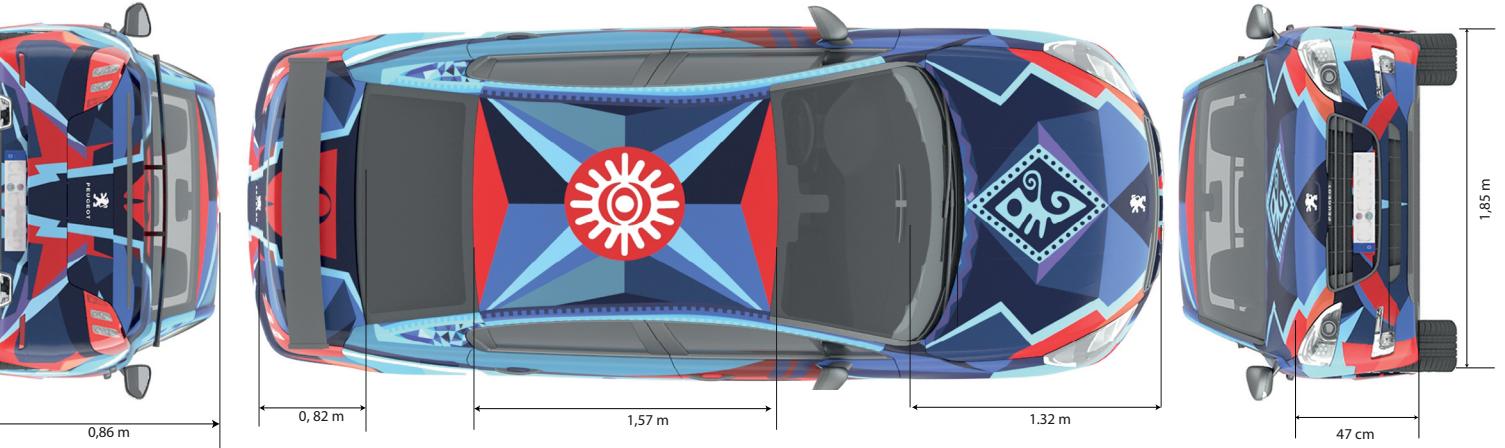
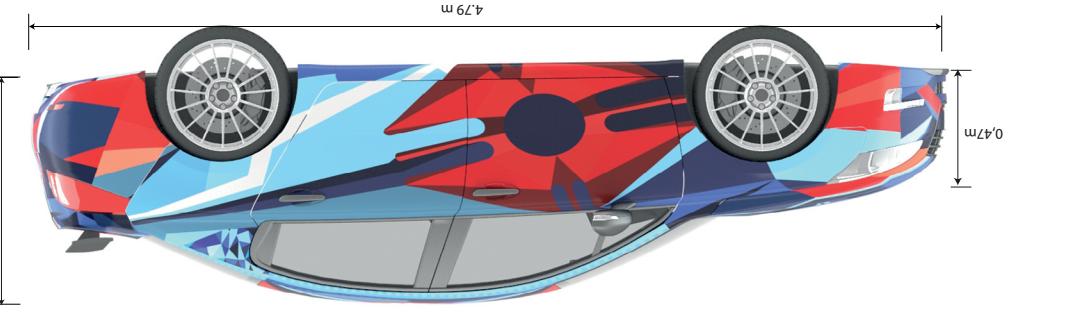


Lámina técnica de Peugeot 508cc
AUTOR: Estefanía Gualpa c.
Escala : 1. 10.
Vista: V.Frontal, V.Posterior,
V.Lat.Izq, V.Lat.Der. V. Superior

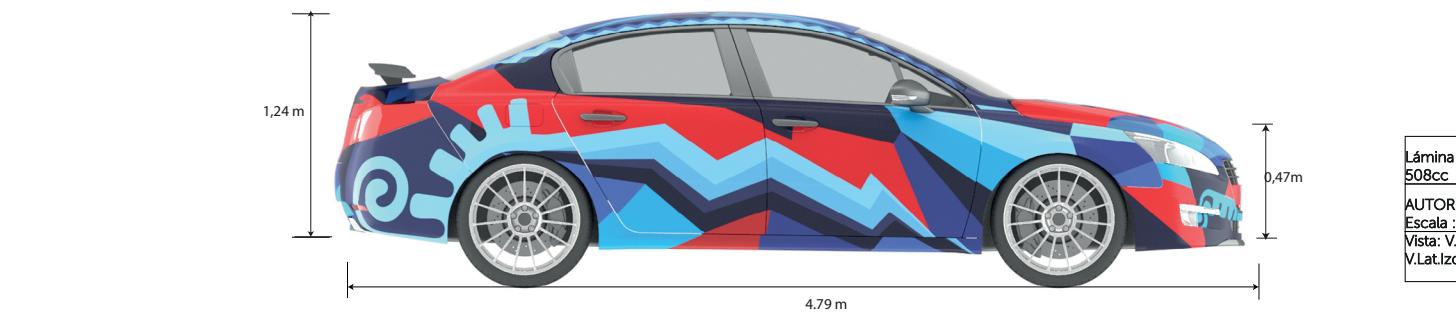
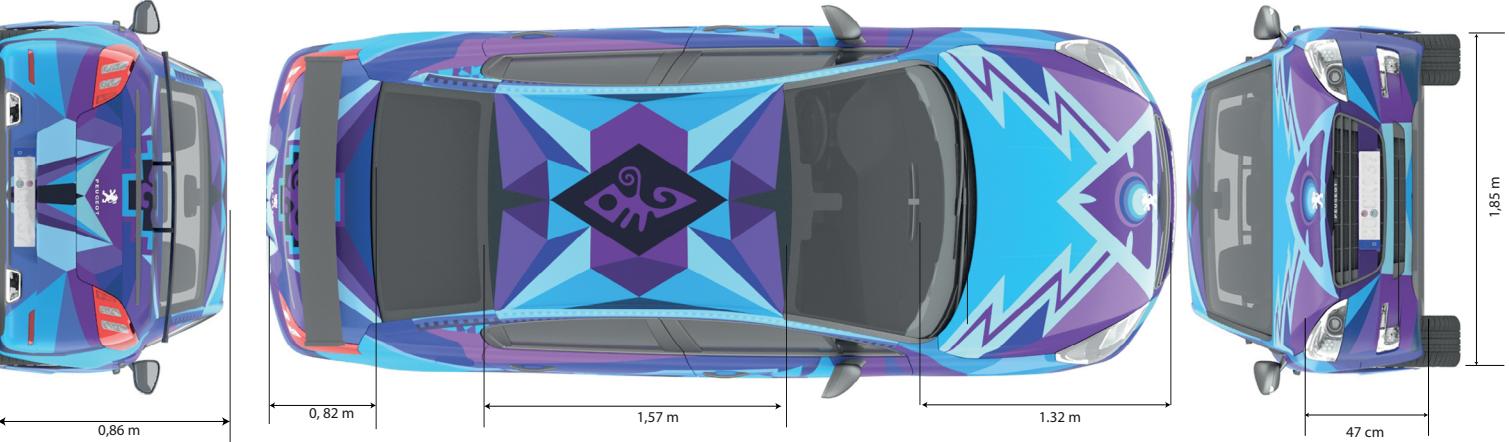
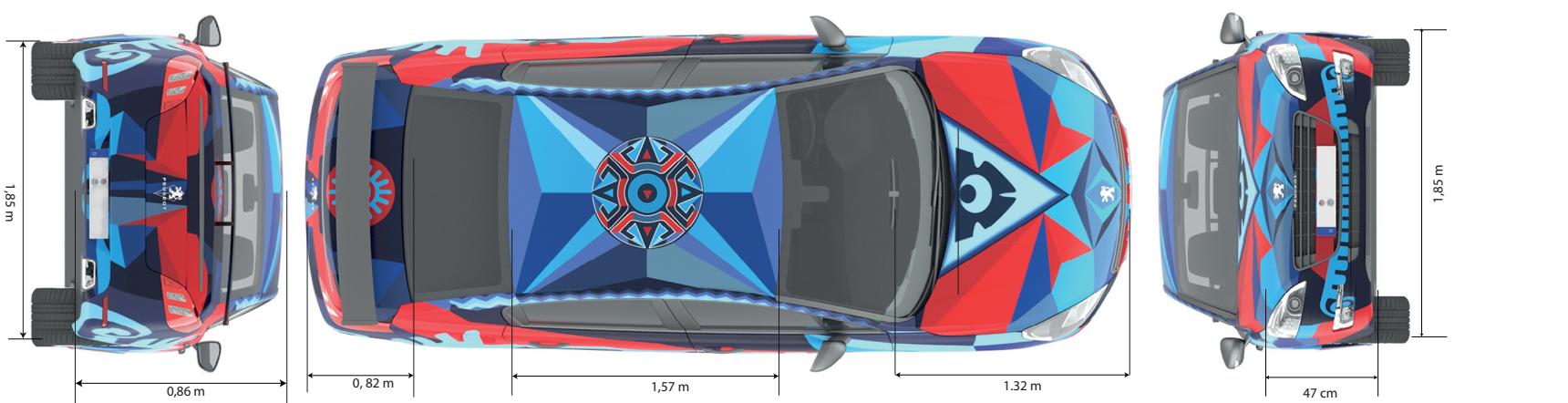
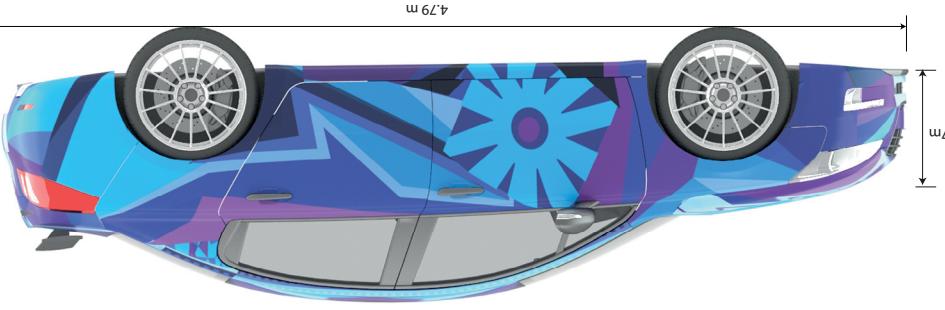
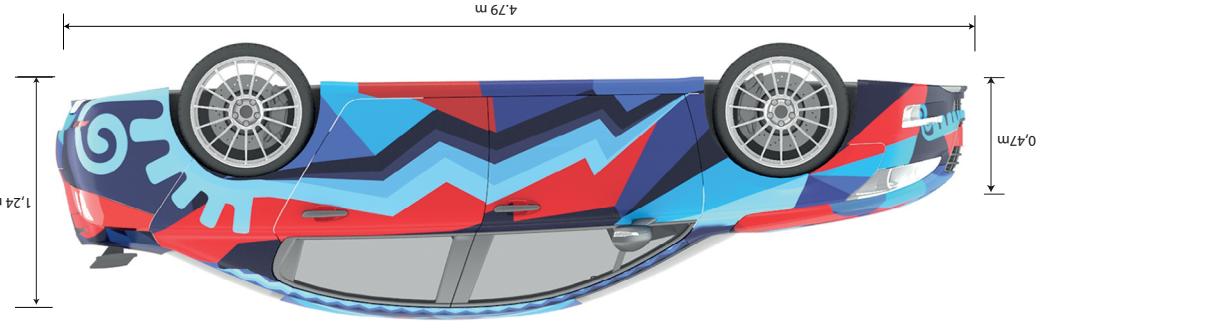


Lámina técnica de Peugeot 508cc
AUTOR: Estefanía Gualpa c.
Escala : 1.10.
Vista: V.Frontal, V.Posterior,
V.Lat.Izq, V.Lat.Der. V. Superior

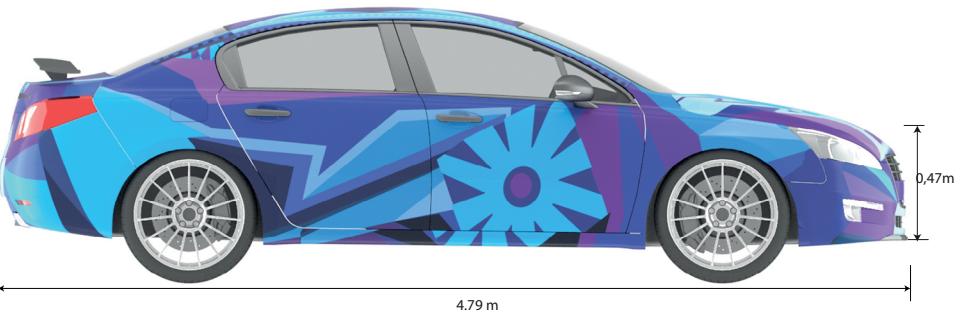


Lámina técnica de Peugeot 508cc
AUTOR: Estefanía Gualpa c.
Escala : 1.10.
Vista: V.Frontal, V.Posterior,
V.Lat.Izq, V.Lat.Der. V. Superior



MODELO 1

119



María Estefanía Gualpa Cedillo

120



121

MODELO 2

122

María Estefanía Gualpa Cedillo

**MODELO 3**

123



124



MODELO 4

125



126

**MODELO 5**

127



128



129

130

IV. 4 Aplicación en vinilo

Materiales para la aplicación:

Cinta
Cutter
Kit de 3M vinilar
Jabon agua
Pistola de calor
Franelas

Tiempo de duración: 4 días

PRODUCTO FINAL COSTOS DE PRODUCCIÓN VINILADO				
Características: 1 Metro cuadrado			Precio \$20	
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	MEDIDAS	PRECIO UNITARIO	P .TOTAL
1	Vinilo adhesivo, plastificado mate Capot	1.524m x 1.8288m	\$20/\$18	\$ 38
1	Vinilo adhesivo, plastificado mate Techo	1.8288m x 1.4478m	\$20/\$16	\$ 36
1	Vinilo adhesivo, plastificado mate Atrás	1.2192m x 1.4478m	\$20/\$14	\$ 34
2	Vinilo adhesivo, plastificado mate Lateral	5.000 m x 1.4478m	\$100/ \$100	\$ 200
1	Vinilo adhesivo, plastificado mate Adelante	1.8288 m x 1.016m	\$20/\$16	\$ 36
1	Vinilo adhesivo, plastificado mate Atrás (Guar.)	1,828 m x 914.4m	\$20/\$15	\$ 35
	Servicios prestados vinilado		\$50	\$50
			SUBTOTAL	\$ 419
			IVA 12%	\$ 50,20
			TOTAL	\$ 469.28

Aplicación en aerografía

Materiales para la aplicación:

Aerógrafo
Compresor de aire
Pulidor
Cutter
Cinta
Franela
Disolvente
Tiempo de duración:

2 a 3 semanas

PRODUCTO FINAL COSTOS DE PRODUCCIÓN AEROGRAFÍA AUTOMOTRIZ				
Características:				
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	P .TOTAL	
4	Color base	\$ 40	\$ 160	
4	Colores primarios	\$ 80	\$ 240	
2	Colores especiales	\$ 130	\$ 260	
1	Líquido Limpiador	\$ 40	\$ 40	
20	Cartulina dúplex pliego	\$0.96	\$ 19,20	
1	Spray adherente de plantilla	\$ 25	\$ 25	
4	Pintura sellada	\$ 45	\$ 180	
	Servicios Prestados por semana	\$300	\$600	
		SUBTOTAL	\$ 1264,20	
		IVA 12%	\$ 151,70	
		TOTAL	\$ 14515,90	



CONCLUSIONES

Luego de analizar, documentar e interpretar a la corriente de la personalización de vehículos, la presencia del denominado estilo Tuning en Ecuador; además de su estilo de vida y la filosofía de esta subcultura que en este proyecto de tesis se le ha nominado como el Clan Velocity. Asimismo entender los imaginarios multiculturales presentes en Latinoamérica en consecuencia se ha llegado a concluir que:

La subcultura Tuning en Ecuador es fruto de una hibridación cultura entre estilos gráficos extranjeros provenientes de Japón y Europa, a pesar de ser una subcultura que promueve marcar la diferencia entre las masas y a su vez denotar originalidad. Puesto que se considera una contradicción del concepto autenticidad tras apropiación de tendencias enajenadas a su contexto, puesto que los adeptos están en contra de un auto común e impersonalizado.

Por consiguiente se ha confirmado en la investigación de campo realizada en el año 2013 y 2014, existe una brecha entre la concepción de los fanáticos y criterio de la modificación estética, puesto que existe una diversidad de posibilidades de modificación estética de los vehículos.

Además sé identificado la demanda de una gráfica que transmita un sentido de pertenencia a los adeptos de la personalización de automóviles y así forjar un estilo gráfico contemporáneo único siendo una alternativa visual que aporte al desarrollo y perfeccionamiento del ideal de la subcultura tuning. Al convertir el vehículo en un objeto de

deseo, poder distinción y exclusividad para el dueño es una motivación, puesto que invierten sumas significativas en la modificación mecánica, audio y estética de los mismos.

Por medio de la investigación de la morfología de la iconografía Jama Coaque, se observó la composición de los elementos de los sellos cilíndricos presentando la aplicación de la simetría y uso de diseños orgánicos complementados con operaciones de diseño, dichos elementos fueron estilizados y geometrizados, este análisis permitió el desarrollo de propuestas gráficas inspirado en el valor estético siendo base para generar gráfica para la personalización de automóviles y una aplicación de cromática contemporánea.

La fusión de la morfología de la iconografía jama coaque y la ilustración geométrica contemporánea que se propuso en esta tesis haya sido resuelta mediante la conceptualización y herramientas de diseño siendo esta intervención un aporte para generar una alternativa visual que identifique a los fanáticos al Tuning.

RECOMENDACIONES

Se recomienda considerar el nicho de mercado que ha sido poco explotado, en consecuencia de este hecho ha abierto nuevas posibilidades en el área de diseño gráfico,

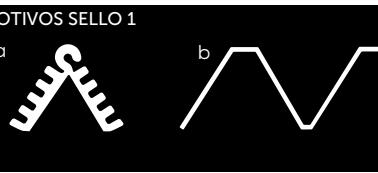
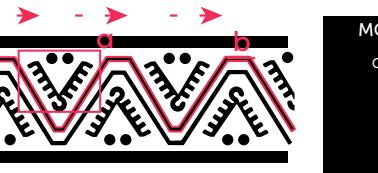
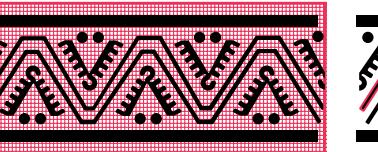
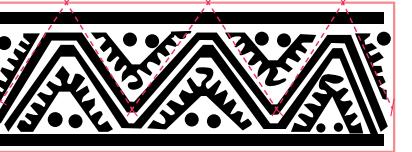
Se ha identificado la demanda de una estética, puesto que se ha precisado la carencia de un estilo gráfico exclusivo en los adeptos a Tuning, siendo un factor negativo debido a que existe una apropiación de tendencias extrajeras como ideales de conceptualización, por tal razón es de vital importancia generar una alternativa visual que se pueda ofrecer en el mercado desde el campo del diseño gráfico.

Al ser una colección de propuestas visuales nuevas, es aconsejable considerar las recomendaciones de la estilización del análisis morfológico de la iconografía (véase pág. 133), que fue base para la creación de esta alternativa visual, ya que al ser una tendencia gráfica inédita se ha identificado que se puede mejorar su calidad gráfica, al usar más constantes en relación a geometrizar y menos variables orgánicas dejando entre ver un estilo gráfico estético, obteniendo considerablemente una mejor línea gráfica, para ofrecer un estilo visual original para el CLAN VELOCITY.

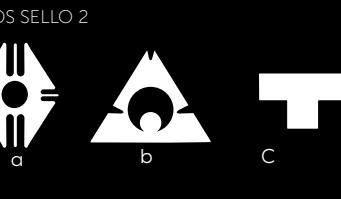
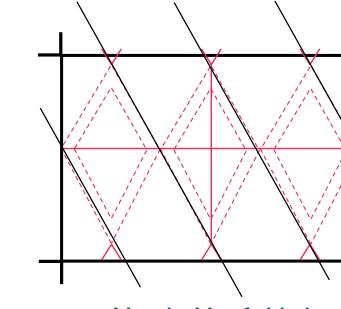
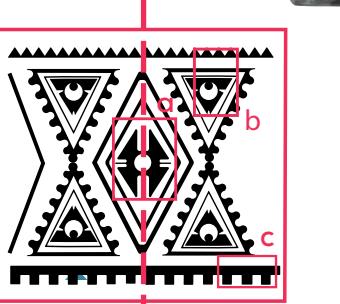
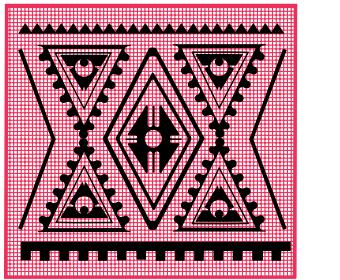
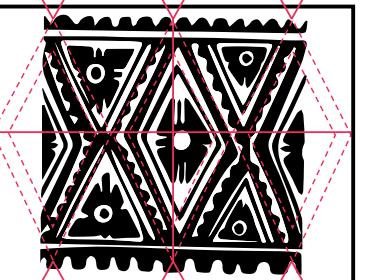
Se recomienda apoyar proyectos experimentales puesto que varios de los mismos tendrán un potencial creativo e innovador. Además de satisfacer la necesidad de un mercado siendo proyectos viables económicamente.

IV.5 Recomendación Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Sello rectangular plano con asa cónica, estilo de representación geométrica.
 Cultura: Jama Coaque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular finita (Triangular)
 Simbología: El uso de líneas horizontales, líneas escalonadas, elementos curvos complejos; estilizaciones de aves y diseños geométricos

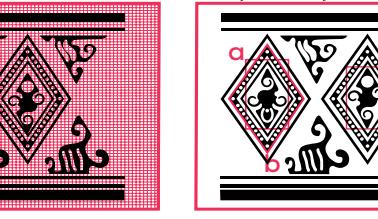
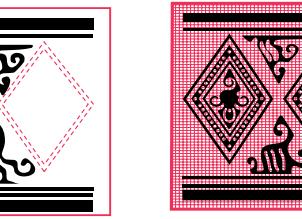
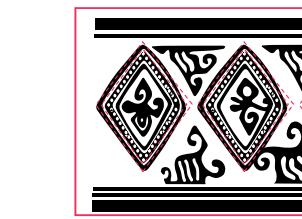


Tipo de Sello: Plano con mango, estilo de representación orgánica
 Cultura: Jama Coaque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve negativo/positivo
 Matriz morfológica: Rectangular infinita (Rombo)
 Simbología: El uso de figuras fitomorfas, uso de líneas curvas, la disposición de la silueta es mediante el uso de la simetría, convergencia y susbstracción de elementos circulares, genera un efecto positivo negativo.



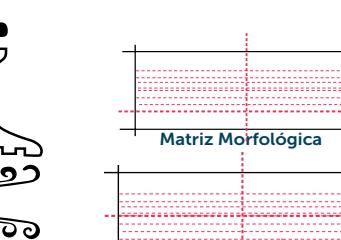
IV.5 Recomendación Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Cilíndrico, estilo de representación antropomorfa.
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular infinita (Rombo)
 Simbología: El uso de formas romboideales, líneas horizontales, elemento curvos complejos; la disposición de la silueta es mediante el uso de la repetición de motivos y susbstracción de elementos compuestos que genera un efecto de la ley fondo figura.



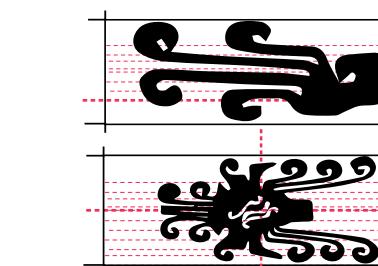
Estilización de motivo

Tipo de Sello: Plano con asa con motivos a dos caras estilo de representación compuestos.
 Cultura: Jama Coque
 Material: Cerámica sólida.
 Técnica: Relieve positivo/negativo
 Matriz morfológica: Rectangular
 Simbología: El uso de líneas quebradas y compuestas presencia de espirales, la disposición de la silueta es mediante el uso la interrelación de formas como la adición, superposición y sustracción de elementos, genera un efecto de la ley fondo figura.

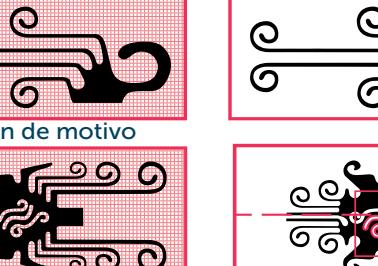


Matriz Morfológica

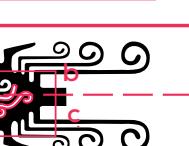
Matriz Morfológica



Estilización de motivo



Estilización de motivo



MOTIVOS SELLO 4

a b c

IV.5 Recomendación Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Cilíndrico, estilo de representación de motivos compuestos

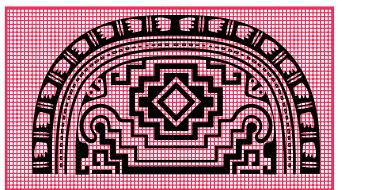
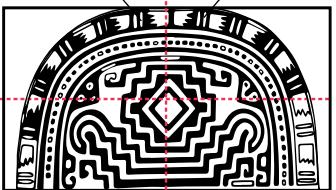
Cultura: Jama Coque

Material: Cerámica sólida.

Técnica: Relieve positivo/negativo

Matriz morfológica: Rectangular finita(Arco)

Simbología: El uso de líneas curvas, líneas oblicuas, líneas horizontales la disposición de la silueta es mediante el uso la interrelación de formas como la anomalía, superposición de formas y substracción de elementos compuestos que genera un efecto de la ley fondo figura.



Estilización de motivo

Tipo de Sello: Cilíndrico, estilo de representación antropomorfa.

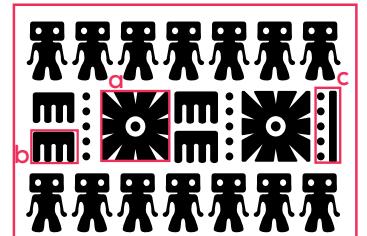
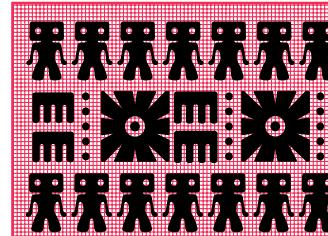
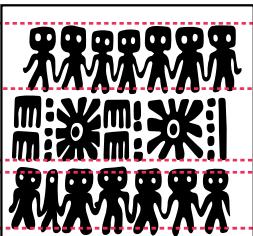
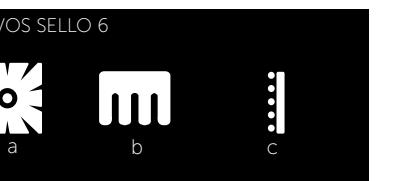
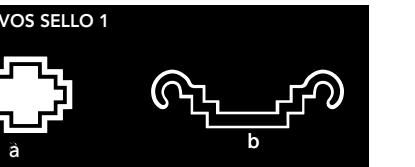
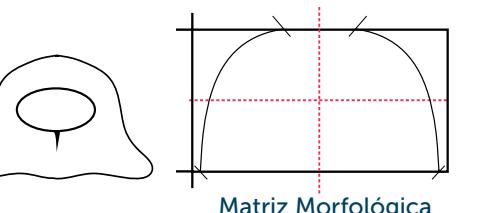
Cultura: Jama Coque

Material: Cerámica sólida.

Técnica: relieve positivo/negativo

Matriz morfológica: rectangular Infinita

Simbología: El uso de formas orgánicas, líneas horizontales, elemento curvos ,la disposición de la silueta es mediante el uso de la repetición de motivos y substracción de elementos compuestos que genera un efecto de la ley fondo figura.



IV.5 Recomendación Análisis Morfológico

Tipo de Sello: Sello Cilíndrico, estilo de representación compuesta

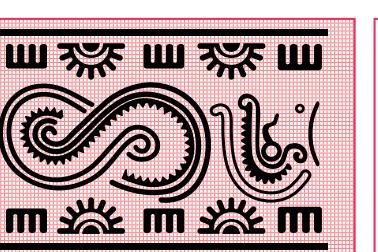
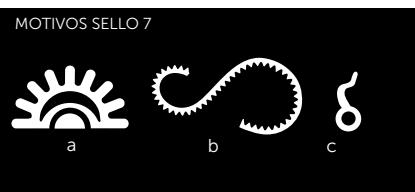
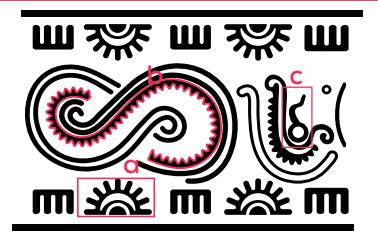
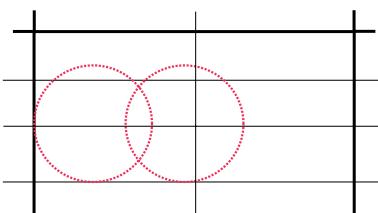
Cultura: Jama Coque

Material: Cerámica sólida.

Técnica: Relieve negativo/positivo

Matriz morfológica: Rectangular infinita Circular

Simbología: El uso de figuras orgánicas y compuestas,uso de líneas curvas, líneas horizontales, líneas escalonadas, la disposición de la silueta es mediante el uso de la simetría y substracción de elementos circulares, genera un efecto positivo negativo.



Estilización de motivo

Tipo de Sello: Sello rectangular plano con asa., estilo de representación fitomorfa

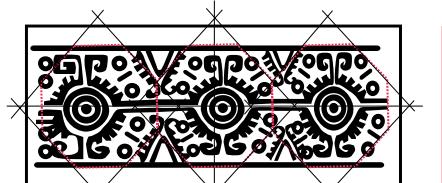
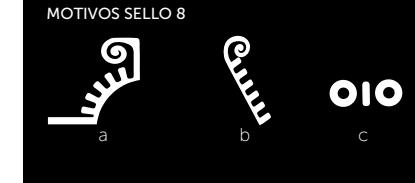
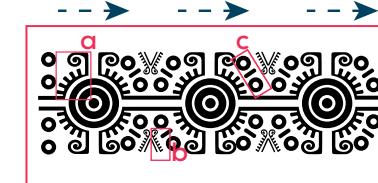
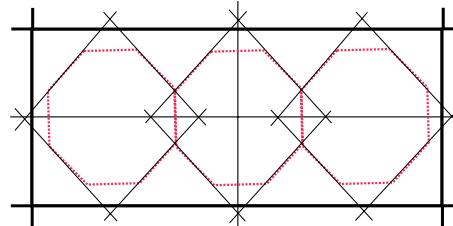
Cultura: Jama Coque

Material: Cerámica sólida.

Técnica: Relieve positivo/negativo

Matriz morfológica: Rectangular finita (octágono)

Simbología: El uso de formas circulares , líneas verticales, horizontales y escalonadas, elementos curvos complejos; estilizaciones de plantas y motivos geométricos



Estilización de motivo

CAPÍTULO I Bibliografía:

- Acosta, Alberto. (1993). "Identidad nacional y globalización". Ecuador - Quito : ILDIS.
- Blank, Harrod. (2007). "Art Cars: The Cars, the Artists, the Obsessions, the Craft". United States : Blank Books 2do Ed.
- Blank, Harrod. (1993)."Wild Wheels". United States. Pomegranate Communications.
- Cuevas, Rebecca M. (2013). " La Historia De Lowrider" publicado por BellaOnline's Hispanic Culture Editor © 2013 Minerva WebWorks LLC. United States . Disponible en: <http://www.bellaonline.com/articles/art40016.asp>
- Feldman, Frayda and Jorg, Schellman. (2008). "Andy Wharol Print ". Estados Unidos. Editions Schellmann 4ta Ed.
- Fraser, Craig. (2000) "Automotive Cheap Tricks and Special Effects", Estados Unidos. Airbrush Action Incorporated.
- Friedman, Jan. (2005). "Eccentric California". Estados Unidos. Bradt Travel Guides.
- García, Luis.Barañano, Ascensión. (2003). "Culturas En Contacto: Encuentros Y Desencuentros". España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica.
- García ,Calclini Néstor. (1989). "Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad". México. Grijalbo.

García ,Calclini Néstor. (1999). "La globalización imaginada". México. Ediciones Paidos Iberoamerica.

Gil, Henry (productor).Velásquez Alberto (director). (2009). El Tuning - Arte y diseño aplicado a los vehículos ITM En Acción [video canal]: Colombia : Grupo de Investigación en Diseño Industrial del ITM. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HAXjt0pW7U>

Gil, Hermogénes. (2006). "Tuning: Una pasión sobre ruedas". España. CEAC Automovil.

Max C.A,Souffriau. (2006). " Clubes de Tuning del Ecuador" publicado por: EcuaTuning.com © 2003 - 2014 - Primer Directorio y Foro de Tuning del Ecuador. Disponible en: <http://ecuaTuning.com/content/view/21/25/> .

Gorodezky, Silvia. (1993) "Arte Chicano como Cultura de Protesta". México. UNAM.

Harithas, James. (1997) "Arte Coches - Movimiento Revolucionario: El Arte Manifiesto de Coches". Estados Unidos. Fundación Ineri.

IASCA Latinoamérica Asoc. (2013) "Reglamento SPL Open Show ", publicado por: IASCA Latinoamérica © 2013 - 2014. Disponible en: <http://www.iascalatinoamerica.com/> .

Jack, David. (2008) "Tuner Cars (Torque Books: Cool Rides)". Estados Unidos. Bellwether Media.

Los súper tuning enloquecen. [Deportes] (2005,Enero,9). Periódico la Hora. p.C8

Miller, Frederic - Vandome ,Agnes , McBrewster John. (2010). "BMW Art Car", Estados Unidos. VDM Publishing.

Moira F, Harris. (1988). "Art on the Road: Painted Vehicles of the Americas", Estados Unidos. Pogo Press.

Oriol Pere-Pérez José-Tropea Fabio and Lacalle, Charo. (1996). "Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil : entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia". España.Editorial Paidós.

Parks w. Dennis- Jr Jacobs,David H. (2003),"How to paint your car", USA, Editorial:Motorbooks international.

Perez, Adolfo.(2013). "Tuning del automovil". Estados Unidos. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Tennant, Dona. (2004) . "Art Car: Icon of Our Time",publicado por: The Orange Show Foundation, Pineapple Publishing and Consulting Art Cars in Cyberspace ©2004 Pineapple Publishing and Consulting ,United States, Disponible en: <http://www.artcars.com/backtoschool/history/history.html>"

Triviño, Santi. (2008). "El arte de la modificación Tuning". España. Monsa de Ediciones.

Urda, Pedro. (2008). "El Tuning en el embellecimiento y personalización de vehículos".España. Paraninfo.

CAPÍTULO II Bibliografía:

Alcarás, Edwin.(2012). "El pasado que nos mira en silencio", publicado por: Patrimonio Ecuador. Disponible en : www.patrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/revista_31_patrimonio_Ecuador, Septiembre, 2012.

Almeida Reyes,Eduardo. (2000)." Culturas prehispánicas del Ecuador". Quito. Editorial: Viajes Chasquiñan.

ARIRUMA, Kowii, Comp (2005). " Identidad lingüística de los pueblos indígenas de la región Andina". Quito. editorial: Universidad Andina Simón Bolívar / Instituto Ítalo-Latinoamericano/abya yala.

Costanza,, Di Capua. (2002). "De la imagen al icono estudios de arqueología". Quito. Editorial: Abya Yala.

Cummins Thomas, Burgos Julio, Mora Carlos, (1996)"Arte prehispánico del Ecuador-Huellas del Pasado: Los Sellos de Jama-Coaque", Museos del Banco Central del Ecuador, Ecuador,

Estrada, Emilio. (1950). "Culturas Antiguas en el Ecuador en sus diversas épocas", (s.e), (s.l).

_____. (1958). "Las culturas preclásicas, formativas o arcaicas del Ecuador". Museo Víctor Emilio Estrada. Guayaquil, (s.e), (s.l)

Gutierrez , Andres. (2011). "El Eje del Universo: Chamanes, Sacerdotes y Religiosidad en la Cultura Jama Coaque". España. Ministerio De Cultura.

----- (2002). "Dioses, símbolos y alimentación en los Andes: interrelación hombre-fauna en el Ecuador prehispánico". Quito. Editorial:Abya-Yala.

Idrovo, Jaime. (1990). "Panorama histórico de la arqueología ecuatoriana". Cuenca. (s.e).

Lara, Catherine. (2012). "Prospectionarchéologique du canton Jama (Manabí, Équateur)". Tesina de maestría / Especialización en Investigación, Programa de Arqueología Prehistórica y Protohistórica. Universidad de París I Panteón Sorbona.

Lama, Rosa. (2011). "Historia prehispánica del Ecuador: Ancestros e Identidad ". Ecuador. Poligráfica.

Nuñez, P. (Septiembre, 2003). "Bienes Culturales Latinoamericanos en Peligro". Red List. Disponible en : icom.museum/fileadmin/user_upload/images/Redlists/Latin_America/RL_LatinAmerica.pdf.

Olaf, Holm. "El tatuaje entre los aborígenes Prepizarrianos de la Costa Ecuatoriana". Quito. Cuadernos de Historia y geografía .vol3 N°7-8,1953.

Ontaneda, Santiago. (2010). "Las antiguas sociedades precolombinas del Ecuador". Quito.Editorial: LIBRESA S.A.

Porras, Pedro. (1965). "Arqueología del Ecuador".Quito. Editorial : Artes Gráficas. 3 ed.

Ubelaker, Douglas H. (1986). "Alteraciones dentales en el Ecuador prehistórico. Un nuevo ejemplo de Jama Coaque. Miscelánea Antropológica Ecuatoriana". Ecuador. (s.e).

CAPÍTULO III: Bibliografía

Acaso, María. (2007). "El lenguaje visual/ The Visual Language". Editorial Paidós. Barcelona

Ambrose, Gavin. Harris, Paul. (2008). "Metodología del diseño". Editorial Parramón. España.

Baker, T. L. (1997). Doing Social Research, 2^a. ed., Ed. Mc Graw-Hill, United States of America.

Drew, Jhon. T. - Meyer Sarah.A. (2010)."Tratamiento del Color". Editorial Blume. Barcelona.

Donis A. Dondis. (2012). "La sintaxis de la imagen- Introducción al alfabeto visual". Colección GG Diseño 1a ed. 23a tirada. Barcelona.

Editorial Gustavo Gili S.A. (2004)."Psicología del Color ". Editorial Gustavo Gili S.A". Barcelona.

Everett, Jeffrey. (2002). "1000 Garment Graphics". Editorial Rock por Publisher. Barcelona.

Feldman, Frada - Shellmann, Jörg. (2008). "Andy Wharol Print ".4ta Edición. Edition Schellmann at Schirmer. Alemania
Frutiger, Adrián. (1981). "Signos, símbolos, marcas y señales". Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona.

Giordano, D. Jaramillo, D. (1990)."Diseño y Artesanía". Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares - CIDAP. Cuenca.

Grisolía, Carmen V. (2006). "Elementos para la Construcción de un

Lenguaje Visual"Extracto del trabajo de Ascenso titulado "La Ciudad Visual ". Mérida. Universidad de los Andes.

Disponible en: http://www.academia.edu/635737/Elementos_para_la_construcción_de_un_lenguaje_visual_Elements_for_a_construction_of_visual_languages

Guber, Rosana.(2001)."La etnografía. Método, campo y reflexividad". Norma editores.Bogotá.

Lawrence, Zeegen. (2005). "Principios de ilustración / The Fundamentals of Illustration ". AVA Publishing. Ukraine.

LEBORG Christian. (2006)" Gramática Visual / Visual Grammar ". Princeton Architectural Press. USA.

Lebunovic, Ana Vukusic Inena.(2009). "El todo en uno del diseñador gráfico". Editorial Promopress. Barcelona

López, Daniel.(2010). "Nuevas posibilidades gráficas de hibridación digital en el diseño de ilustración". Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. México.

Disponible en: <<http://www.acz.uam.mx/cyad/posgrado/cjid>>
Meggs, Philip. Purvis, Alston. (2009). "Historia del diseño gráfico". RM Verlag 4 a ed, Barcelona.

Munari, Bruno.(2013). "Diseño y comunicación visual- Contribución a una metodología didáctica". GG Diseño 1a edición. 17a tirada. Barcelona.

Pescio, M. (2004). "Apuntes de Morfología" Cátedra de Morfología. Diseño Gráfico". Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires.

Rodríguez, Ernesto.(2005). "Metodología de la Investigación ". Univ. Autónoma de Tabasco. México.

Slade, Catherine. (2002). "Enciclopedia de técnicas de ilustración". Editorial Acanto. España.

Wigam, Mark. (2007). "Pensar Visualmente". Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Wigan, Mark. (2009). "The Visual Dictionary of Illustration". AVA Publishing SA. USA.

Wong, Wucius. (1997). "Fundamentos del Diseño Bi y Tri-Dimensional". Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona.

ÍNDICE DE IMAGENES

Fig 1 Auto Ford Modelo-T 1900-1930 ,Fotografía de Rueda de Prensa
Auto Ford Modelo-T 1900-1930 fotografía de Ruedas de Prensa,
Imagen tomada del sitio : <http://www.km77.com/>
Fig 2 "Our Family Car, "Chevrolet Lowrider Sedan 1950 pintado en
1989. Autor. Gilbert Magú" Luján in 1989 en Los Angeles County
Museum of Art. Imagen tomada del sitio: <http://laprensa-sandiego.org/featured/cruisin-califas-the-art-of-lowriding/>
Auto low rider
Fig 3 CADILLAC FLEETWOOD LOWRIDER "UNDERTAKER" Por
Navymailman ,1984 Imagen tomada del sitio : <http://www.flickr.com/photos/navymailman/3631827460/> Fig 4
Auto low rider
1950 Chevy Styleline DeluxePor Quiet Strengt Imagen tomada del
sitio : <http://www.flickr.com/photos/quietstrength/2494670415/lightbox/>
Fig 5 Fruitmobile Art Car by Jackie Harris 1984. Imagen tomada del
sitio : <http://www.artcaragency.com/gallery/fruitmobile-art-car-by-jackie-harris/>
Fig 6 Oh My God! Art Car by Harrod Blank 1965 Volkswagen Beetle
(1981 - Present) Harrod Blank, Santa Cruz, California Imagen tomada
del sitio : <http://www.artcaragency.com/gallery/oh-my-god-art-car-by-harrod-blank/>
Fig7 Camera Van Art Car By Harrod Blank. Categoría: Interactivo
Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>
Fig8 Cathedral Art Car By Rebecca Caldwell . Categoría: Escultura.
Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>

Fig 9 Pissed Off Patriot Art Car By DavidCrow. Categoría: Mensajes.
Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>
Fig 10 Mondrian Mobile Art Car by Emily Duffy Categoría: Pintado.
Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>
Fig 11 Pestilencia Art Car By Cheri Brugman. Categoría: Multi-
medios. Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>
Fig 12 Glass Quilt Art Car by Ron Dolce. Categoría: Textura
Disponible: <http://www.artcaragency.com/gallery/>
Fig 13 Colección Bmw- ArtCar. 1975- 2010. Varios autores.
Imagen tomada del sitio : <http://www.carscoops.com/2012/06/z1-roadster-turns-25-bmw-to-celebrate.html>
Fig.14 El robot Chevrolet
Fig.15 Horror vacui
Fig.16 Competencia Tuning,
Fig.18 Volkswagen Alemania
Fig.19 BMW 6 Series
Fig.17 Custom
Fig.20 Pegatinas Sticker Boom
Fig 22 Rally
Fig.21 JMD
Fig.23 Rat Tuning
Fig 24 Volkswagen (VW escarabajo). Autor: Artesanos de dos
familias huicholes, 2010.Imagen tomada del sitio del Centro de la
Imagen: <http://autosmexico.mx>
Fig 25 Girls und Panzer, un itasha con viniles de la serie. Autor:
Toyota en Tokio, 2013. Imagen tomada del sitio del Centro de la
Imagen: <http://www.koi-nya.net/>
Fig 26 Art Trucks. Dekotora. Autor: Camineros Japoneses 2010.
Imagen tomada del sitio del Centro de la Imagen: <http://www.ufunk.net/>

Fig 27 Aerografia The Real Gangsta (música)
Fig.28 Pegatina del Personaje Domokun
Fig.29 Pegatina del Personaje I Love Mostache
Fig.30 Pegatina con marcas de vehículos.
Fig 31Expo-Tuning Azogues, automóvil Club: Killer Team Imagen
tomada del sitio : tomada en la Troncal por Estefanía Gualpa.
Fig 32 Expo-Tuning Azogues, automóvil. Club: Drift.Imagen
tomada del sitio : tomada en la Troncal por Estefanía Gualpa.
Fig 33 Expo-Tuning La Troncal, Automóvil Chevrolet
Categoría:Experto Imagen tomada del sitio : tomada en la Troncal
por Estefanía Gualpa.
Fig 34 Tunero Especialidad: Aerografía extrema Imagen tomada del
sitio : <http://santodomingo.olx.com.ec/curso-de-aerografia-Tuning-y-bandejas-de-audio-en-fibra-de-vidrio-para-autos-iid-106560180>
Fig 35 Modelo GT.Racer Tatiana Cuesta junto con Wilmer
Guamán. Exposición Azogues 2013- 11 Válida. Imagen tomada del
sitio : por Estefanía Gualpa.
Fig 36 Vehículo con estilo Sharpie .Exposición en Manabí 2013- 11
Válida. (Jipijapa). Imagen tomada del sitio : 593Tuning
Fig 37 Vehículo con estilo Stiker Boom. Exposición en Azogues
2013. (U.Católica de Azogues). Imagen tomada del sitio : Registro
fotográfico Estefanía Gualpa.
Fig 38 Vehículo con estilo Stiker Boom. Exposición en Azogues
2013. (U.Católica de Azogues). Imagen tomada del sitio : Registro
fotográfico Estefanía Gualpa.
Fig 39 Vehículo Wolsvagen escarabajo clásico con estilo Lowrider
.Azogues 2013. (U.Católica de Azogues). Imagen tomada del sitio :
Registro fotográfico Estefanía Gualpa
Fig 40 Vehículo con estilo aerografía. Principiante. Exposición
en Azogues 2013. (U.Católica)Imagen tomada del sitio : Registro

fotográfico Estefanía Gualpa.
Fig 41 Vehículo con estilo aerografía. Exposición en Guayaquil
2013. (Feria de carros). Imagen tomada del sitio : Registro
fotográfico Estefanía Gualpa.
Fig 42 Vehículo con estilo aerografía. Amateur. Exposición de
Guayaquil 2013 Imagen tomada del sitio : Registro fotográfico
Estefanía Gualpa.
Fig 43 Vehículo con estilo aerografía. Exposición en Azogues 2013
Fig 44 Mapa de ubicación de culturas prehispánicas. Autor:
E. Gualpa Imagen tomada del sitio: icom.museum/fileadmin/user_upload/images/Redlists/Latin_America/RL_LatinAmerica.pdf
Septiembre (2003).
Fig 45 Cronología Jama Coaque. Autor: E. Gualpa Imagen tomada
del sitio: Desarrollada por el estudiante.
Fig 46 Chamán Guerrero; La casa de Alabado .Imagen omada del
sitio : <http://alabado.org/>. El dominio de la guerra y el ritual evocado
por el arte del movimiento. Shamán y guerrero fundidos en la
autoridad del líder, quien recuerda su condición heroica durante su
largo e intenso viaje inmortal
Fig 47 Pájaro Hombre, Cerámica Jama Coque, 17cmx 10 cm.
Autor: La casa de Alabado .Imagen tomada del sitio :<http://alabado.org/>
Fig 48 Chamán Jama Coque, 55cmx 36 cm. Autor: La casa de
Alabado .Imagen tomada del sitio :<http://alabado.org/>
Fig 49 Fertilidad Jama Coque, muestra sello colgado en su cuello.
55cmx 36 cm. Autor: La casa de Alabado .Imagen tomada del
sitio :<http://alabado.org/>
Fig 50 Sellos cilíndricos Jama Coaque. Autor: E. Gualpa Imagen
tomada del sitio :Desarrollada por el estudiante. Lugar Museo de
Culturas Aborigenes.

Fig 51 Sello plano con figuras fitomorfas Jama Coaque. Periodo: Desarrollos Regionales 500 a.C.- 500 d.C. Fig 52. Motivo Geométrico
Fig 53. Motivo Fito-morfo
Fig 54 Motivo Fauna
Fig 55. Motivo Antropoformo
Fig 56 Motivo Compuesto
Fig 57 Figurín Antropo-morfo sedente "Chamán" - Cultura Jama Coaque(500a.C- 500d.C)55cmx 36 cm. Autor: César More-jó. Imagen tomada del sitio:<http://es.scribd.com/doc/86616094/>

Revista-Minis-terio-Coordina-dor-Patrimonio-Cul-tural-No-31
Fig 58 Sello plano figura zoomorfa . Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 71 mm de alto x 52 mm de ancho. Disponible: <http://www.precolombino.cl/>
fig 59 Sello cilíndrico figura zoomorfa . Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 80 mm x 60mm.
Disponible: Huellas del Pasado: Los Sellos de Jama-Coaque", 1996.
Fig. 60 Chamán de la lluvia. Data del 500 a.C.- 500.d.C. Medidas: 15 cm x 10 cm. Disponible:
<http://luckyjor.org/intersito/cultura/ceramjama1.jpg>
Fig61 Los colores de la música . Data del 500 a.C.-500 d.C. Medidas: 19 cm de alto x 20 cm de ancho. Disponible: <http://alabado.org/>
fig 62 Chamán hecho felino Data del 500 a.C.- 500 d.C. Medidas: 18.5 cm x 22cm. Disponible: <http://alabado.org/>
fig 63 Chamán hecho felino. Data del 500 a.C.- 500. d.C. Medidas: 22 cm de alto x 30 cm de ancho. Disponible: <http://alabado.org/>

Fig 64 Figurín Antropomorfo con adorno corporal". Jama Coaque (500a.C- 500d.C) 28.5cm x 21 cm.Imagen tomada del sitio :<http://alabado.org/culturas-precolombinas>
fig. 65 Tipos de Obsidianas. Puntas de sílex 1 y 2 , Hostero 3.5cm x 3 cm.Imagen tomada del sitio :"El tatuaje entre los aborigenes Prepiraianos de la Costa Ecuatoriana" .Cuadernos de Historia geografía.
Fig 66 Cupco! .Ilustración Digital.Autor: Lucas Temby. Imagen tomada del sitio : Freewave 2.0.pdf
Fig 67 The Flash! . Ilustración Digital Autor: Nabhan Abdullatif. Imagen tomada del sitio : <http://nabha nabdullatif.tumblr.com>
fig 68 Les fleurs du mal. Ilustración Digital. Autor: Amaia Arrazola. Imagen tomada del sitio : <http://www.paleoseptember.com>
Fig 69 Sant Jordi ,Sant Joan,La Castañada y las "Festes Majors" celebraciones catalanas. Agencia: Carre Noir Ilustración Digital Autor: Juanma García Escobar Imagen tomada del sitio : <http://ro-herranz.files.wor-dpress.com>
Fig 70 PixelFucker Autor:Yongkiat Kar-nchanapayap. Imagen tomada del sitio :Freewave 2.0.pdf
Fig 71 Lightning Returns:Final Fantasy XIII Autor: Square Enix. Imagen tomada del sitio :<http://www.pageresource.com/wallpapers/39541/final-fantasy-xi- ii-9-hd-wallpaper.html>
Fig 72 Extreme Habitat. Autor: Riccardo Lacoangeli Imagen tomada del sitio : www.isoprop.net
fig 73 Pintura camaleón
Fig 74 Coberturas de polvos:
Fig 75 Efecto cromo
Fig 76 Candy:
Fig 77 Urethane & Stripping Paint
Fig 78 Pintura Metálica

Fig 80 Pintura Nacarada
Fig 81 Flip Flop
Fig 82 Vinilo Calandrado
Fig 83 Vinilo de fundición
Fig 84 Modo aplicación: Modo Húmedo
Fig 85 Modo aplicación: Modo Seco
Fig 86 Enthroned Autor: Sebastián Murra Ramírez Imagen tomada del sitio :<http://www.mu-illustration.com>
Fig 87 New Babylon Heights for rent (Detail) Autor: Sebastián Murra Ramírez Imagen tomada del sitio :<http://www.mu-illustration.com>
Fig 88 Japan Earthquake 11-03-2011Autor: Nick LaImagen tomada del sitio :<http://nde-sign-studio.com>
Fig 89 Abstract Phoenix Autor: Nick La Imagen tomada del sitio :<http://nde-sign-studio.com>
Fig 90 CHINA | A Journey To The East Autor: Jonny Wan Imagen tomada del sitio :<http://www.jonn-ywan.com>/
Fig 91 Ford Autor: Jonny Wan Imagen tomada del sitio :<http://www.jonn-ywan.com>/
Fig 92 Mufu Autor: Diela Maharani Imagen tomada del sitio :<http://www.jonn-ywan.com>/
Fig 93 Deer indian smalls Autor: Diela Maharani Imagen tomada del sitio :<http://www.jonn-ywan.com>/
Fig 94 Faster first funkél fury Autor: Roman Klonek: Imagen tomada del sitio :<http://www.klonek.de>/
Fig 95 Cat of Persia Autor: Roman Klonek: Imagen tomada del sitio :<http://www.klonek.de>/
Fig 96 75 PETERS Autor: Ben Newman Imagen tomada del sitio :<http://www.ben-newman.co.uk>

