



Diseñando Identidad PAIS: desde lo ancestral

Margarita Cid Lizondo, Diseñadora UC
Facultad Arquitectura, Diseño y Arte, Escuela de Diseño.
Universidad de Las Américas, Santiago de Chile

Resumen. Ante la cercanía del Bicentenario de Chile (2010), nace la reflexión acerca de la identidad como país, la búsqueda del sentido de pertenencia con nuestra cultura ancestral.

La identidad de un país se construye – diseña: identificando, rescatando, fortaleciendo los elementos simbólicos, culturales e imaginarios que nos distinguen en un mundo global. Los iconos precolombinos chilenos pertenecen al legado gráfico que hemos recibido de herencia.

“Iconografía Chilena, Diseño Precolombino”, es un proyecto de comunicación 360°, un Silabario que aglutina y transversaliza la información, que posibilita el acceso en forma participativa al patrimonio iconográfico nacional.

Se busca reflexionar ante lo encontrado: el Portafolio del diseñador ancestral; que logró traspasar y emocionar hoy con su riqueza gráfica y fresca a nuestros ojos, tanto por su desconocimiento como por su dominio de abstracción.

Busca debatir ante la incorporación de un nuevo referente al diseño contemporáneo chileno: Iconografía ancestral, asumiendo las cualidades formales y expresivas que aportarán a la construcción de identidad PAIS.

¿Qué rasgos gráficos, de color, de formas son los que debemos rescatar y definir cómo propios? ¿Cómo nos situamos ante una estética ancestral sin palabras y rescatamos lo fundamental para evolucionar hacia una estética actual propia? ¿Cómo seremos herederos dignos de este legado? ¿Es posible reinsertar lo olvidado en nuestra débil identidad País?

Palabras Claves. Cosmovisión indígena, Diseño Identidad, Estética ancestral, Iconografía Chilena.

I MARCO TEÓRICO

La inquietud por *identificar* elementos que sean una herencia gráfica visual, generó una búsqueda recopilatoria de referentes tanto iconográficos, materiales, tecnológicos, etc de los pueblos que constituían nuestro territorio prehispánico, hoy Chile, constatando la casi completa ausencia de material gráfico ancestral que permitiera tener referentes propios y

aplicables para vincular lo patrimonial nacional al quehacer del arte y el diseño, permitiéndonos avanzar en el reconocernos como nación.

El arte iconográfico es el “sistema de comunicación” a través del cual se ha trasportado y comunicado el mensaje, es testimonio físico tanto del ámbito ritual como del cotidiano, evidenciando la cosmovisión del indígena y su relación expresiva con la relación estética en su arte.

“La iconografía es la rama de la Historia del Arte que se ocupa del contenido temático o significado de las obras de arte, en cuanto algo distinto de su forma”. O dicho de otro modo, “la iconografía se aplica al estudio descriptivo y clasificatorio de imágenes con el objeto de comprender el significado directo o indirecto del tema”[1].

La recopilación iconográfica de las culturas de nuestro territorio, nos permite consolidar un *Portafolio visual* como material de uso y difusión patrimonial, tanto en el ámbito arqueológico o especializado, como impulsor de una estética propia fundada en lo particular nuestro.

“... dije que (...) convenía fundar un instituto de artes decorativas inspirado en el estilizamiento de los modelos regionales y en imágenes de la arqueología indígena, pero adaptando todo ello a las necesidades de la industria y la vida moderna”[2].

“Ninguna cultura debe repetirse, sino continuarse” [3], dijo en los años 30, Torres García teórico del arte uruguayo, su visión latinoamericanista se remitió al arte, no abarcando el diseño.

Estos enunciados hablan de la importancia de nuestro bien inmaterial que es la memoria de un pueblo, que puede ser transformada en material si nos abocamos a su recuperación en un bien tangible.

“El diseño ha sido desde siempre la manifestación más fiel del sentir de una cultura. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un

mensaje prefijado. Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño”[4].

En pocas palabras un buen diseño es la mejor expresión visual, evidencia un propósito, es la esencia de algo. Su creación no debe ser sólo estética, sino también funcional, mientras refleja o guía la expresión de su tiempo, como la manifestación más fiel del sentir de una cultura, expresando y comunicando ideas, pensamientos, acciones, conocimientos y creencias.

En los últimos años ha renacido el interés por sistematizar el conocimiento en diversas áreas de relevancia cultural patrimonial. En particular desde el área del diseño se ha generado un interés de orden gráfico por redescubrir y sistematizar la iconografía ancestral para tener una nueva fuente de información visual que permita dar respuestas propias a interrogantes del mundo globalizado.

En este contexto, la bibliografía existente sobre referentes gráficos publicados específicos de culturas ancestrales latinoamericanas, incluyen escasamente imágenes del territorio chileno. Existe además una falta de interés por generar trabajos de investigación más amplios entre diversas disciplinas que permitan integrar lo arqueológico a una mirada filosófica o con enfoque estético. Esta escasez es mayor aún en recopilaciones desde el punto de vista artístico - estético para dar respuestas en áreas visuales como el diseño, plástica, artesanía, etc.

En el ámbito latinoamericano, algunos autores con publicaciones en el área, siguen siendo referentes en la actualidad aunque sus recopilaciones ya tienen varias décadas publicadas; Se pueden nombrar al menos tres aspectos para tal vigencia: la gran magnitud del material recopilado y sus planteamientos para poner en valor la temática o por plantear un sistema de trabajo que sea validado para diversas áreas (Arte, diseño, arqueología, etc).

Es posible mencionar algunos autores como: Ricardo Rojas, con su gran obra de estética, Eurindia (1924), describe la constitución y evolución de una cultura desde el arte. Su trabajo recopilatorio abarca no sólo Argentina, sino toda América; con “Silabario de la Decoración Americana” sistematiza conceptos, plantea temas y propone una tendencia en la Artes claramente latinoamericana,[2].

Jorge Enciso, reconocido arqueólogo, antropólogo y pintor mexicano, fue uno de los precursores del arte moderno mexicano y quien generó uno de los registros más amplios de iconografía ancestral mexicana de gran difusión y reeditado hasta hoy.

Una de sus publicaciones más importantes es “Diseño de motivos Antiguo México”[5]. Catálogo de motivos ancestrales que contiene los diseños precolombinos de Aztecas, Mayas, Zapotecas, Toltecas, Olmecas, Mixtecas. Registra serpientes, aves, seres mitológicos, flores, formas geométricas, etc.; Se siguen editando además “Diseño Pre-colombino Mexico” y “Sellos del antiguo México” que es un clásico para los estudiosos de la circunstancia histórica precortesiana.

El argentino César Sonderegger, Profesor Titular de la Cátedra Diseño y Arte precolombino, en sus trabajos compilatorios ha reproducido múltiples imágenes de J.Enciso,

incorporándolas en un trabajo mayor “Diseño Precolombino - Catálogo”[6]. Reúne por primera vez el acervo de todo el continente con diseños desde Estados Unidos a la Argentina (excluyendo Chile), seleccionando y clasificando de manera importante, por el volumen de material catastrado, y estableciendo principios teóricos y críticos para la clasificación e interpretación del arte visual de nuestra América indígena.

Sin embargo y considerando que sus publicaciones son relativamente actuales no se encuentran normalizadas o mejoradas a partir de su origen publicado anterior, sino reproducido idéntico y agrupado como parte de un registro más extenso.

A diferencia de los autores anteriormente nombrados, los textos del diseñador argentino Alejandro Fiadone, dan una mirada más reveladora para el área estética por su formación de diseñador y su relación con el sociólogo y antropólogo Guillermo Magrassi, cuando a partir el año 1998 comienza la recopilación y estudio del diseño generado por las culturas indígenas del actual territorio argentino. Su mayor diferenciación y contribución con respecto a otros autores en esta área es la sistematización del imaginario ancestral incorporando la tecnología en el proceso de registro y difusión expresados en “El diseño indígena argentino. Una aproximación estética a la iconografía precolombina”[7]. Otras publicaciones son: El diseño indígena, Mitogramas, Simbología Mapuche en el territorio Tehuelche, etc

En Chile, a excepción del trabajo de Cornely, F.L. 1962. “El arte decorativo preincaico de los indios de Coquimbo y Atacama (diaguitas chilenos)”. No existen textos cuyo objetivo sea de registro gráfico de una cultura en particular.

Al comenzar una búsqueda de material gráfico para este trabajo recopilatorio, las principales fuentes encontradas fueron fotografías, dibujos de campo en libros impresos, dibujos simples para ilustrar tesis e ilustraciones en catálogos de exposiciones.

Entre los textos más importantes que contienen ilustraciones se pueden nombrar a:

González, P. 1995. Diseños Cerámicos Diaguita – Inka: Estructura, simbolismo, color y relaciones culturales. Tesis para optar al título de arqueóloga.

Alvarado, M. 1988. Claves estéticas de la cultura mapuche: Lo textil.

Perez de Arce, J. 1982. Museo Chileno de Arte Precolombino. Platería Araucana.

Klein, O. 1988. Iconografía de la Isla de Pascua.

Para concitar el interés de las nuevas generaciones, este registro fue trabajado con dibujos digitales vectoriales, posibilitando que las distintas expresiones de difusión posteriores se encuentren en los estándares y parámetros tecnológicos actuales.

Esta transferencia tecnológica permitirá un mayor impacto cultural, por la diversificación de la información según su receptor, contribuyendo a cimentar en el inconsciente colectivo un sentimiento de orgullo y reconocimiento de nuestro pasado ancestral nacional.

Se plantea la comunicación como motor de difusión de lo encontrado en diversos ámbitos y niveles de acceso. Así el propósito de la comunicación será como medio de función y expresión sobre diferentes plataformas y sistemas, la Internet como plataforma y evolución en materias de comunicación, entregando un universo de información en línea con disposición inmediata y extensa para sus usuarios, y por último el diseño como esencia para definir que lo investigado puede tener connotaciones propias.

El resultado del trabajo realizado se materializó en "Iconografía Chilena, Diseño Precolombino", un proyecto de comunicación 360°, un "silabario" que aglutina y transversaliza la información, para posibilitar el acceso en forma participativa al patrimonio iconográfico nacional.

Lo constituyen los siguientes formatos:

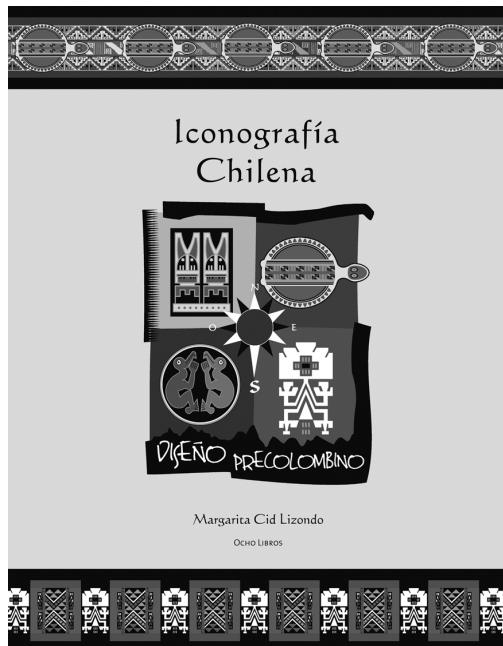
Editorial, Iconografía Chilena, Diseño Precolombino

Web, www.iconografia.cl,

Exposición, "Íconos de Chile".

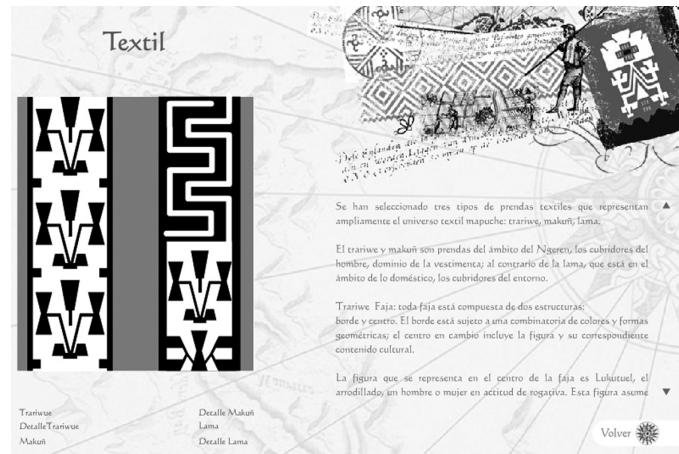
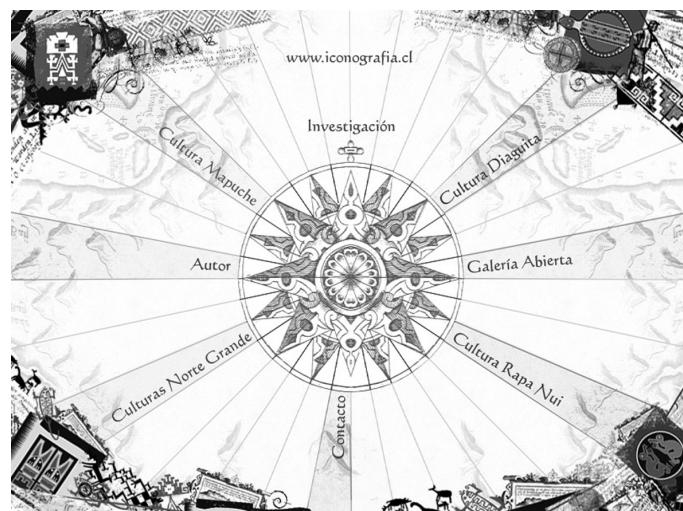
Charlas académicas, "Diseño ancestral".

La primera instancia de concreción del trabajo, fue la edición del libro "*Iconografía Chilena, Diseño Precolombino*" (Ed. 24 Abril 2008), fruto de un acucioso trabajo de cuatro años de recopilación, representación, análisis, clasificación, digitalización y dibujo de un material que no se ha publicado como dibujo esquemático, sino únicamente como fotografía o ilustraciones.



www.iconografia.cl en un medio de difusión global para el registro particular de la iconografía chilena ancestral. Es la expresión digital para dar respuesta a la constante evolución de la comunicación de nuestros tiempos, cada vez más

vertiginosa y que nos permite la masificación progresiva en la web de investigaciones y publicaciones para su impacto en diversas áreas del arte.



Exposición, "Íconos de Chile".

Es la expresión, en gran formato, de lo que siempre estuvo ahí, es poder contemplar la belleza de la forma por su propia expresión estética, admirar el arte y reconocer la capacidad de abstracción del ser ancestral.



II OBJETIVOS GENERALES

El objetivo principal de esta recopilación fue generar un material gráfico que reúna y contextualice, según su procedencia geográfica, la iconografía —dispersa en variados soportes— de los pueblos prehispánicos que habitaron nuestro territorio, facilitar al lector su reconocimiento y valoración.

Considerando los diferentes segmentos de destino, se cumplen en este trabajo objetivos de uso específicos:

Al arqueólogo, un legado gráfico acertado, acucioso en el detalle visual que le permita ilustrar sus textos y estudios con imágenes actualizadas y posibles de incorporar al análisis.

Al estudiante, un material único para entender y reconocer nuestra cultura ancestral.

Al docente, dar respuestas frescas a los nuevos requerimientos de la reforma educacional chilena.

Al artesano, ampliar significativamente la cantidad de íconos que le posibiliten revitalizar el legado cultural que ha traspasado por generaciones, muchas veces desdibujado por el transcurrir del tiempo.

Al diseñador, nuevas imágenes para incorporar en el ámbito de la comunicación visual como parte del cotidiano colectivo.

Al ciudadano en general, un acercamiento hacia el patrimonio visual nacional.

III METODOLOGÍA UTILIZADA

IDENTIFICAR

Para *identificar* y definir el objeto de estudio es preciso *recopilar*. En el ámbito descriptivo, es posible encontrar el mayor material de trabajo serio que aborda la cronología y detalla las piezas arqueológicas contextualizándolas a una cultura en particular y un análisis de orden formal.

Posterior al proceso de recopilación y agrupación por cultura del material disponible se determinó cuantitativamente las áreas de mayor interés a incluir en este texto por sus posibilidades de generar un registro gráfico rico y vasto en cuanto a variedad como a formas que finalmente ilustre lo más acabado posible las culturas ancestrales Chilenas.

Para identificar el material a trabajar se determinó seleccionar objetos según las siguientes tres especificaciones[8]:

Temporalidad: se consideraron los objetos pertenecientes a una idéntica dimensión temporal para situarlos en un mismo contexto, pudiendo otorgárseles significados relacionados entre sí.

Espacialidad: buscando factores de semejanzas relevantes en un mismo contexto territorial, se acota por geografía del lugar, zonificando Chile en cuanto a los puntos cardinales, además de la relevancia y presencia de las culturas que están inmersas en el sector predeterminado: Norte Grande (Arica, San Pedro de Atacama), Norte Chico (Diaguitas), Sur (Mapuche), Oeste (Rapa Nui)

Tipología: la idea de semejanza y diferencia tipológica es fundamental para definir contextos temporales (períodos) y contextos espaciales (culturas, estilos). Por tanto, la tipología es fundamental para el desarrollo de la arqueología contextual.

En este punto, el trabajo realizado sitúa el ícono en cuanto:

Soporte representativo iconográfico: como el medio material en que está incluido el ícono: textil, cerámico, petroglifo, etc.

Tipología de formas: cuál es el objeto que soporta el ícono: tabletas, botellas, pucos, akuchas, etc.

La expresión técnica del ícono: cómo está trabajado el ícono en el soporte:

Madera – tallado, pirograbado, pintado.

Textil – tejido, bordado, pintado, teñido.

Piedra – geoglifo, petroglifo, pintura.

RESCATAR

Basados en estos parámetros de temporalidad, espacialidad, tipología, cuantía, y geografía, se organizó “Diseño Precolombino, Iconografía Chilena” cuatro áreas, cada uno dedicado a distintas zonas geográficas y culturales a lo largo de Chile: Norte Grande y sus tallados en madera y petroglifos. Cultura Diaguita y su cerámica. Cultura Mapuche, sus textiles y joyería. Y, finalmente, Rapa Nui, sus tallados en madera, petroglifos y pintura mural.

Sobre el método de traspaso del material recopilado de las culturas ancestrales se fijó un precepto enunciado por Ricardo Rojas, aplicando:

“En la cerámica del noroeste argentino y de otras regiones americanas abundan figuras geometrizadas, asimétricas por desdibujo en sus partes homólogas o por mal resueltas adecuaciones de lugar. La crítica debe señalar esas unidades deficientes por inhabilidad individual y no primitivismo colectivo. Si aquellos grupos raciales han producido, dentro de un mismo género, interpretaciones mas correctas del modelo y repeticiones mejor ordenadas de la serie, debemos preferir las mas armoniosas y perfectas como prototipo de cada estilo”[2].

En este proceso de trabajo se definieron dos etapas claras para registrar el material: digitalización y vectorización.

Digitalización: el material fue escaneado manteniéndolo como referente en la base para su posterior dibujo vectorial, traspasándolo a un plano bidimensional por copia a modo de calco digital.

Vectorización: se definió en base a dos grandes áreas, geométrico – rectilíneos o sinuosos y orgánicos; esta regularización geométrica se realizó para corregir imperfecciones generados por el trabajo manual del artesano, el material de soporte o técnica empleada para resolver el ícono (textil, piedra, pintura, etc) o deformaciones causadas por la toma fotográfica del diseño en el objeto. De igual forma

se reconstruyeron zonas faltantes o confusas de los diseños, sobre la base de la decoración de otras piezas similares e información bibliográfica consultada.

Según las características del ícono y su soporte se determinó por ejemplo que las prendas textiles definidas como trabajo de tramas y urdimbres mantendrían su carácter de horizontalidad – verticalidad, normalizando según un patrón de retícula tácito que rige el trabajo de tejido telar. Esta definición permitió además promediar anchos de líneas y corregir simetrías.

En el proceso de dibujo y normalización de los motivos se hace evidente el desarrollo mental del diseñador ancestral que asombra; ejemplo de esto son los textiles mapuche que en su técnica de “ñimin” dan cuenta de una sofisticada elaboración para plasmar un diseño sin haber realizado con anterioridad un “boceto”. Esta técnica evidencia que el mapuche realizaba tal abstracción y composición geométrica en forma mental, siendo admirable la precisión de sus tejidos y motivos.

Hoy realizamos esta tarea en el área del diseño textil, con las herramientas dadas por un computador: copiar, pegar, rotación, cortes y giros obteniendo resultados de similares características.

IV CONCLUSIONES

Plantear este espacio de reflexión es significativo para la relevancia de la historia gráfica ancestral: los dibujos realizados digitalmente han permitido la contemplación de lo que siempre estuvo ahí, pero que nunca se reunió y mostró como un bien gráfico visual capaz de estar a la nivel de otras culturas en su expresión y calidad de abstracción.

Es preciso reconocer nuestro pasado rico y diverso, para validar nuestra historia gráfica, y así permitirnos tener una visión propia que genere las respuestas alternativas frente a la globalización. Darnos el tiempo de reflexionar, compartir y avanzar a partir de lo encontrado, nos permitirá poner en valor este portafolio iconográfico del artista ancestral.

“No podemos esperar comprender esos extraños comienzos del arte a menos que tratemos de introducirnos en el espíritu de los pueblos primitivos y descubrir qué clase de experiencia es la que los hizo imaginar las pinturas, no como algo agradable de contemplar, sino como objetos de poderosos empleo. No creo que sea tan difícil asimilar este modo de sentir. Lo único que se requiere es la voluntad de ser absolutamente honrados con nosotros mismos y preguntarnos al mismo tiempo si no seguimos conservando también algo de primitivos en nuestra existencia”[9].

Referencias

- [1] E.Panofsky, “Iconografía e iconología: introducción al estudio del arte del Renacimiento”, Alianza. Madrid, España. 1991.
- [2] R.Rojas, “Silabario de la Decoración Americana”. Ed. Losada, S.A. Buenos Aires, Argentina. 1953
- [3] J.Torres García, “El Descubrimiento de sí mismo”, Gerona. 1917.
- [4] W.Wong, “Fundamentos del Diseño”, Colección GG Diseño. 1979
- [5] J.Enciso, “Design Motifs of Ancient Mexico”. New York Dover, 1953.
- [6] C.Sonderegger, “Diseño precolombino – Catálogo”, Corredor. Buenos Aires.1999.
- [7] A.Fiadone, “El diseño indígena argentino. Una aproximación estética a la iconografía precolombina”. La Marca Editora,2001
- [8] I.Hodder, “Style as historical quality”, Cambridge University Press. EEUU. 1990.
- [9] E.Gombrich, “Pueblos prehistóricos y primitivos: América antigua”, Alianza. Madrid, España1981.



Nacida en Punta Arenas, Chile. Estudió Arquitectura en la Universidad del Bío Bío y Diseño en la Pontificia Universidad Católica de Chile, donde se titula en 1992 con el proyecto “Textiles Precolombinos, Puentes al futuro”. Ejerce como diseñadora independiente y asesora Corfo en el área del diseño gráfico y textil. Funda Spondylus Producciones, empresa dedicada a la elaboración de formatos variados a partir del imaginario visual precolombino donde se desempeña en la Dirección de Arte y Producción General de cortometrajes animados como “Lords of Sipán” (1999), “Rokunga, el último hombre pájaro” (2002), “Siaskel, el gigante” (2007), con amplia participación en festivales internacionales de animación y premios en Japón, Estados Unidos y Cuba.

Ligada a la docencia en la carrera de Diseño en universidades como la Católica de Chile, Universidad Mayor y Universidad del Pacífico; actualmente Directora de Gestión Académica de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte de Universidad de Las Américas.

Jorge VI 753, Las Condes, Santiago de Chile. margarita@spondylus.cl