



Diseño e Identidad local en ECUADOR

Cuadernos

+ DISEÑO

VOL. 1



Colección Cuadernos +Diseño, volumen 1.

Identidad local en Ecuador

Ivonne Ortiz Sánchez, editora

© 2021 Pontificia Universidad Católica del Ecuador



Centro de Publicaciones PUCE

www.edipuce.edu.ec

Quito, Av. 12 de Octubre y Robles

Apartado n.º 17-01-2184

Tel.: (593-2)2991 700

email: publicaciones@puce.edu.ec

Dr. Fernando Ponce, S. J.

Rector

Dr. Fernando Barredo, S. J.

Vicerrector

Mtr. Paula Barahona

Directora General Académica

Mtr. Christine Van Sluys, Arq.

Decana de la Facultad
de Arquitectura, Diseño y Artes

Dra. Andrea Muñoz

Dr. César Eduardo Carrión

Mtr. Santiago Vizcaíno Armijos

Comité ejecutivo de Publicaciones

Mtr. Santiago Vizcaíno Armijos

Director del Centro de Publicaciones

Diseño de Portada y Diagramación:

Carreras de Diseño_PUCE

Corrección de estilo:

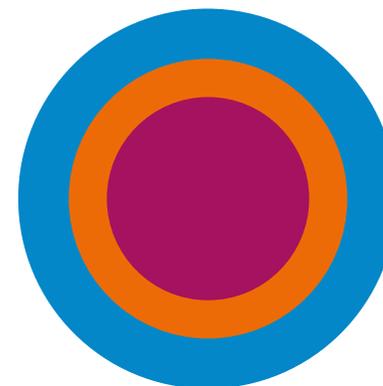
Centro de Publicaciones

ISBN: 978-9978-77461-8

Impresión:

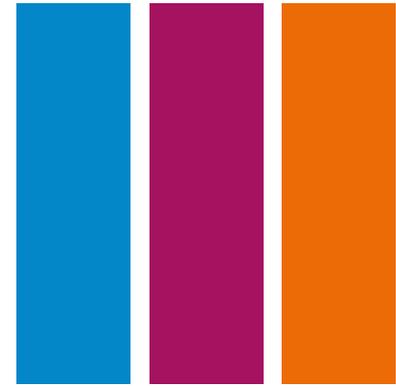
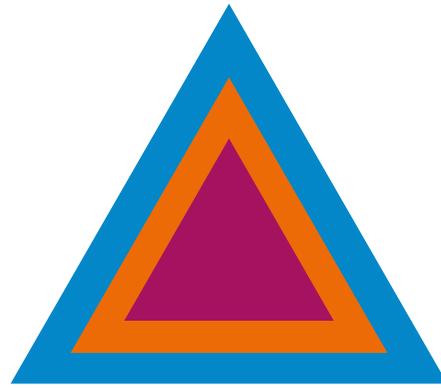
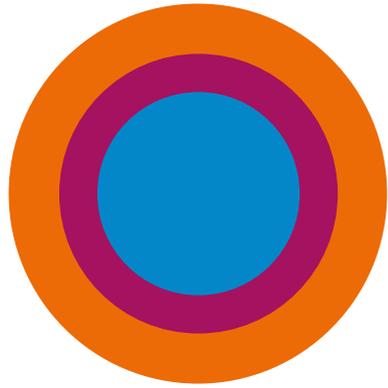
Tiraje: **000** ejemplares

Quito, marzo 2021



Cuadernos +Diseño, volumen 1. **Identidad local en Ecuador** se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2021, bajo el sistema de evaluación de pares académicos y mediante la modalidad de “doble ciego”, que garantiza la confidencialidad de autores y de árbitros.

Impreso en Ecuador. Prohibida la reproducción de este libro, por cualquier medio, sin la previa autorización por escrito de los propietarios del Copyright.



Índice

Estado de la cuestión	3
Ivonne Ortiz	
El diseño generoso	11
Raul Cunca	
Cuento “Cabeza de gallo”	17
César Dávila Andrade	
Barahúnda Boba:	
La memoria sonora en objetos interactivos	23
Xavier Barriga y Andrés Basantes	
Del <i>mullu</i> a <i>lanamullu</i>: Desarrollando un envase para chocolates basado en la historia del cacao y de la <i>Spondylus</i>	37
Ivonne Ortiz y Carlos Montalvo	
Reinterpretación del <i>tupu</i> como vínculo cultural	51
Amparo Álvarez, Paola Banderas y Mariana Lozada	
El proceso de diseño y la comunicación de identidad local en Ecuador:	
objeto mortero	67
Caridad González	

Cuadernos

+ DISEÑO

Estado de la cuestión

La propuesta de CUADERNOS +DISEÑO nace con la intención de recopilar los *workshops* realizados durante los eventos +DISEÑO organizados por las carreras de Diseño de la FADA PUCE desde 2017.

Estos trabajos relatan el resultado del *workshop* “Diseño e identidad local en Ecuador” que se realizó con el profesor Raul Cunca, docente del Máster de Diseño de Equipamiento de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa, en su primera visita a las carreras de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) en enero 2019.

El objetivo general del *workshop* fue brindar herramientas para la concepción de objetos que sean diseñados con identidad ecuatoriana, a través de la unión entre elementos culturales actuales o ancestrales que la traen al cotidiano. Este taller presupone el proyecto y la concepción del prototipo de un objeto íntimamente relacionado con un aspecto de la identidad local del Ecuador o de una de sus regiones.

El punto de partida para la concepción del objeto debe estar relacionado con un ámbito o ritual ancestral, una técnica o un saber hacer local, un material de la región, un aspecto gastronómico, el paisaje, las costumbres, historias, mitos y leyendas de la realidad presente y pasada ecuatoriana.

La idea es valorizar uno de estos aspectos de la identidad del Ecuador y recuperarlo para la contemporaneidad a través de un objeto que soporte y vincule esta naturalidad, y que simultáneamente se adapte a una nueva situación del cotidiano del espacio doméstico.

El programa del proyecto procura conciliar en su producción tecnologías tradicionales y nuevas tecnologías, dirigidas para el alto desempeño del objeto, sustentado para la innovación.

Se comenzó con la lectura del cuento “Cabezo de gallo”, del autor César Dávila Andrade, poeta ecuatoriano. A partir de esto, cada grupo construyó un panel visual en formato A3 que contextualizó la temática que cada uno decidió para su proyecto. Se utilizaron los medios de representación necesarios y se fue trabajando sobre la propuesta hasta desarrollar un prototipo. Al tener los resultados, se decidió documentarlos. A continuación, revisaremos los cuatro proyectos.

BARAHÚNDA BOBA

Xavier Barriga y Andrés Basantes



Figuras 1_4. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

IANAMULLU

Carlos Montalvo e Ivonne Ortiz



Figuras 5_7. Fotografía: Andrea Rivadeneira, Ivonne Ortiz y Luis Sánchez.

TUPU

Amparo Álvarez, Paola Banderas y Mariana Lozada



Figura 8. Fotografía: Danilo Sinche.

CHOKA

Caridad González



Figuras 9_11. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

FELPUDO (material-caucho reciclado y coco)

Diego Hurtado



JUEGO CULTURAL

Claudia Mora y Andrea Rivadeneira



Figuras 12_14. Fotografía: Diego Hurtado, Caridad González y Andrea Rivadeneira.

Figuras 15 y 16. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

CHICHA PALADAR

William Urueña, Steven Yacelga, Cristina Vega, Marcelo Quelal, Daysi Salguero y Víctor Molina



Figuras 17 y 18. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

El diseño generoso

Cuando la profesora Claudia Mora, directora de las Carreras de Diseño, formalizó la invitación por parte de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes, para viajar hasta Ecuador, a la ciudad de Quito, para realizar una conferencia en el evento +Diseño V y desarrollar un *workshop*, generó una gran expectativa en mí.

En primer lugar, comencé a pensar y desarrollar el tema de la conferencia, que al final terminó dividiéndose en dos, y el *workshop* que, como sería evidente, deberían estar relacionados con Ecuador y con la problemática del diseño en este país. Rápidamente, asumí que una de las conferencias estaría enfocada en mi camino como diseñador y le di el título de “Raul Cunca. Objetos para la vida”, centrándose la segunda palestra también en un tema convergente con mi trabajo y la investigación que desenvuelvo, a la que nombré “Diseño, territorio e identidad”. Este fue también el enunciado del *workshop* que desarrollé con Ecuador: “Diseño e identidad local en Ecuador”.

Con todo, después de terminar las presentaciones, la expectativa se mantuvo muy presente en mi espíritu, y este deseo estaba relacionado con diferentes aspectos. El más importante se asociaba al hecho de viajar por primera vez para América del Sur y dar clases en una escuela de diseño de este subcontinente. Entre muchas cosas que para mí están relacionadas con Ecuador, se encuentra la circunstancia de referir siempre en mi primera clase de la cátedra de Teoría y Crítica del Diseño, que doy en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa, mi escuela de origen, el hecho curioso de que la fecha de la independencia de Brasil coincide con la del Ecuador. Y esta feliz coincidencia hace que todos los años piense en este país que, estando tan distante del mío, fue para mí siempre cercano no solo por el deseo que tenía de conocerlo sino también por creer que iría a encontrar muchas afinidades con Portugal, intuición que vino a concretarse cuando conocí Quito.

Este interés mío por Ecuador comenzó a despertar desde mi infancia, durante los viajes que hice en barco por el océano Atlántico. Cualquier marinero, la primera vez que se pasa la línea del ecuador, debe ser bautizado con agua salada; pienso que es una de las leyes del señor de los mares, Neptuno.

Recuerdo mi bautizo en el mar al mismo tiempo que en ese viaje maravilloso contemplaba los peces voladores y aprendía, entre otras cosas, la importancia que la línea del ecuador tuvo y tiene en la navegación marítima que adoraba registrar, trazando con los compases las rutas en los diferentes mapas de los mares.

Todos estos aspectos me ayudaron a construir una imagen sobre un país que, sin conocer, comencé a imaginar, remitiéndome a la necesidad y la curiosidad de que, en algún momento de mi vida, podía conocer y disfrutar de la maravillosa experiencia de vivir y de convivir con su gente. Para mí, hijo, nieto y bisnieto de marineros, era imperativo conocer el país que divide el mundo a la mitad.

Para esta construcción del Ecuador, contribuye también el hecho de que, durante mi misión como profesor, conocí a dos ecuatorianos. Primero a Ivonne Ortiz y más tarde a Diego Chicaiza, ambos formados por la FADA, que representaban para mí condignos signatarios del pueblo ecuatoriano, en su elegancia de estar, en su delicadeza en los saludos, en su educación y respeto para los demás, en su capacidad de trabajo que se reflejaba en una gran cualidad profesional, y en su forma de ver el mundo que se traducía en una visión de gran inteligencia y seguridad para enfrentar las dificultades. Estudiantes que, de alumnos, pasaron a amigos.

Voy construyendo las ideas sobre lugares, sitios, cosas y personas que no conozco presencialmente, pero que simultáneamente voy cimentando a través de referencias que tienen múltiples naturalezas; más tarde o más temprano, tendré la sorpresa de encontrarlas y de poder vivirlas y contemplarlas, convirtiéndose en la última pieza del rompecabezas que hago para construir esa identidad. Y fue esto lo que paso con Ecuador.

La maravillosa experiencia que disfruté durante las conferencias y el *workshop* que enseñé en la FADA y las visitas que hice a la ciudad de Quito, siempre acompañado de ecuatorianos, me dieron la posibilidad de conocer a las personas, los lugares, la historia, los olores, los colores, las culturas y las identidades de esta sorprendente ciudad, así como las cualidades de su pueblo.

Vivir en el país que divide al mundo en la mitad hace seguramente aproximar a las personas de estos dos mundos y tal vez se deba a esto la cualidad que tienen los ecuatorianos de vivir tan intensamente estas dos realidades, en una mezcla de fraternidad, pasión, alegría, bondad y cercanía entre unos y otros, que los vuelve diferentes y únicos en lo que hacen, así como (no podría dejar de ser) en su diseño.

Es esta mezcla de sentimientos transmitidos por el diseño ecuatoriano lo que lo vuelve un diseño generoso. Un diseño que muestra una generosidad conducida, en primer lugar, por el modo de pensar el proyecto que se dirige para las personas en el sentido de ofrecer nuevas soluciones y estimular emociones que envuelven la participación activa de los usuarios; y, en segundo, por las cualidades de sus materiales naturales que, variando de los más preciosos a los más populares, muchos de estos últimos derivados de productos agrícolas, alcanza un grado de experimentación e innovación sorprendente. El diseño ecuatoriano es el diseño generoso porque está próximo a las personas y les sirve de amparo sea en sus emociones más íntimas, sea en sus acciones cotidianas, integrándose en el paisaje ecuatoriano como un elemento de su naturaleza próxima.

Para terminar, no puedo dejar de agradecer a los docentes y los estudiantes que fueron parte del *workshop* “Diseño e identidad local en Ecuador”, que concibieron productos de gran cualidad, partiendo de la cultura e identidad ecuatoriana, permitiéndome conocer, de forma tan generosa, tantas cosas sobre su país y sobre la vida.

Aquí queda mi sincero agradecimiento para Claudia Mora, Ivonne Ortiz, Amparo Álvarez, Mariana Lozada, Caridad González, Cristina Vega, Daysi Salguero, Diego Hurtado, Carlos Montalvo, Andrés Basantes, Xavier Barriga, Andrea Rivadeneira, Steven Yacelga, Marcelo Quelal y William Urueña.

Todos nosotros tenemos mucho que aprender de Ecuador.

Raul Cunca, febrero de 2019.





Figuras 19_25. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

Cabeza de gallo

Sobre la colina cerníase una diabólica tormenta de vitalidad. Entre las parvas de bagazo rojizo y los galpones embanderados, entre el olor de la tierra recalentada y las emanaciones de los toneles, la plaza ardía como un horno encendido la víspera. Oíanse disparos de pólvora vana. Grandes globos de colores cabeceaban en el aire; a veces, una racha de viento les hundía los flancos y derivaban peligrosamente como criaturas golpeadas en el abdomen.

Ignoraba a dónde iba y con quiénes estaba. Todos constituíamos una gran familia enajenada, rodeada de vapores y espejismos. Las vociferaciones, los cánticos y el estrépito metálico de las bandas de música nos volcaban en el centro de una barahúnda boba, surcada por sacudidas de mecánica cordialidad. El aire resonaba y refulgía en torno a nosotros y alguien daba disparatadas vueltas al manubrio de esta máquina de sonidos y visiones. De un momento a otro, íbamos a ser paridos estruendosamente sobre un mundo encendido por los cuatro costados. La atmósfera como una matriz gigantesca empezaba a contraerse y sus musculosas paredes exprimían nuestros cuerpos hasta convertirlos en guiñapos. Era aterradoramente bello ser batido y molido con los dioses y las nubes, los caballos, las mulas y las cañas y los toneles y las tiendas de colores que crujían, y olvidar todos los límites dentro de aquel fluctuante cataclismo, mar de formas y percepciones. A ratos llegábamos al infinito y volvíamos repelidos por las cascadas del océano universal, tan parecido a un baño de cieno caliente. Los jinetes, ya borrachos, atravesaban la plaza con sus caballos encintados, y nos golpeaban sin causarnos daño. Todos los peligros se tornaban curiosamente blandos dentro de la holgada y calurosa cavidad de la fiesta: una entrañable demencia les quitaba el poder de herir. En cierto momento apreté los dientes para no ahogarme y logré recordar que me hallaba en medio del carnaval de la colina de Barriovientos. Experimenté entonces una punzante extrañeza a causa de mi propia reflexión, pues allí solo había sitio para esa cosa inaudita que es la vida recalentándose dentro de la gran vasija del aturdimiento. Y no sé cómo me vi en una de las esquinas de la plaza, junto al hombre encargado de elevar los globos. En ese instante hinchaba con humo de chamizas un gran globo elíptico sobre el que estaba pintada una custodia con sus rayos de oro. En el centro de la base, a dos palmos del suelo, ardía una bola de estopa que mandaba el aire caliente al interior del globo.

Las superficies vibraban y crujían contra el viento. Cuando estuvo lleno y a punto lo levantó hasta la altura de su rostro, le imprimió un movimiento circular, y el globo partió cabeceando hacia la altura.

En medio del resplandor de la mañana, las llamas errantes se volvían invisibles, pero, aunque sus lenguas eran absorbidas por la luz del sol, no perdían su fuerza ascensional y las huecas figuras se empequeñecían cada vez más y tomaban los rumbos más caprichosos. Algunas, súbitamente desventradas por una espada de fuego, se precipitaban como guiñapos lacios en la lejanía, en tanto que otras eran arrastradas hacia los bosques o caían cerca de una casa perdida en el campo, o terminaban de arder sobre un tejado ante el sobresalto de los mayores y el asombro de los niños. Seguí el globo en que iba pintada la custodia y llegué a una pequeña explanada en la que un grupo de personas rodeaba a un campesino encorvado en la tarea de cavar un hoyo. A su lado, una mujer sostenía un hermoso gallo de plumas aceradas, brillantes, y de vistosa cresta.

La embriaguez de las primeras horas se evaporaba de mi cabeza y me dejaba en un estado de estupor que me obligaba a contemplar todas las cosas como si ocurrieran en una atmósfera imposible de compartir y al mismo tiempo, inevitablemente ligada a mi conciencia.

Con su mano en forma de cuchara, el campesino acabó de extraer los últimos terrones del hoyo y pidió el gallo a la mujer. El ave, con las alas plegadas, estaba envuelta en un trapo de colores. Las patas amarillas salían por debajo del trapo, atadas con una fibra de cabuya. El hombre lo tomó y le enterró dejándole fuera únicamente la cabeza, en torno a la cual apelmazó la tierra golpeando con el puño.

Las risas y las exclamaciones ahogaban los cloqueos del gallo, pero sus ojos, como dos gotas de cristal, miraban enloquecidos a todas partes.

El campesino limpió el cascajo sobrante de los lados y contempló satisfecho su obra. A ras de tierra brotaba una matita extrañamente insólita: un tallo erizado de plumas, una flor viva que se desesperaba por arrancarse del suelo.

Un muchacho gigantesco y flaco, de largos brazos huesudos, empezó a golpear las manos por encima del grupo. El que capitaneaba la diversión le vendó los ojos con un pañuelo, y otro le proveyó de un palo nudoso, de unos dos metros de largo.

Le condujeron a cierta distancia del grupo y le obligaron a dar varias vueltas sobre sí mismo, en tanto que recitaban una absurda letanía lugareña.

A continuación, le abandonaron todos a un tiempo y se alejaron de puntillas, a fin de despistarle acerca del lugar que escogían para contemplar el desarrollo de la acción. El muchacho vendado apoyó el palo a modo de bastón, elevó la mano izquierda y recorrió con ella la atmósfera varias veces, sobre su cabeza, esforzándose por orientarse hacia el lugar en que brotaba del suelo la cabeza del gallo. De pronto, se volvió con viveza.

Había oído una pequeña risa reprimida y ese detalle le dirigió.

A continuación, rieron todos los del grupo y le alentaron con palabras a seguir el camino que había tomado.

Empezó a avanzar tanteando el suelo con el palo, que ahora afe-raba con ambas manos.

Un muchacho, desprendiéndose del grupo, se adelantó con gran sigilo y colocó un pedazo de mazorca de maíz en el trayecto del vendado. Este descubrió la mazorca con la punta del palo, y creyendo que había alcanzado la cabeza del gallo, elevó derechamente el garrote. Cuando lo tuvo vertical sobre sí mismo, tomó una larga aspiración, la retuvo y en seguida descargó un golpe tan feroz que hizo pedazos la mazorca y aventó los granos en todas direcciones.

Todos estallaron en horribles carcajadas. El garrote volvió a elevarse buscando direcciones en el aire. Se orientaba como una aguja. Un cloqueo furtivo, semejante a una burbuja que se rompe, le dio el indicio decisivo.

Ahora avanzaba derecho.

Cuando la cabecita coronada de crestas rojas estuvo al alcance del garrote, una mujer lanzó un chillido nervioso. El vendado bajó el palo y empezó a rastrear el suelo con el extremo, sensible como un dedo. De pronto, el gallo se sintió tocado y emitió un quejido de sorpresa. En el pico entreabierto la lengua le palpitaba con afilado vaivén.

Ahora sí, el palo se elevaba contra el cielo, absorbiendo toda la energía y la maña de los brazos del vendado. De repente, descendió relampagueante.

El grito de los espectadores reventó con violencia y terminó en un murmullo de mal humor. El vendado había errado el golpe.

En este instante por detrás de un corte del terreno, apareció un muchacho con los ojos desorbitados, y gritó:

—¡Favor! ¡Se quema la iglesia!

Hubo un segundo de parálisis. El silencio dio una vuelta completa alrededor de sí mismo. En seguida, un grito único se arrancó de las lenguas y todos corrieron hacia la plaza.

El pañuelo que había servido de venda, todavía anudado, cayó cerca de la cabeza del gallo.

Yo fui acercándome a él. Ambos estábamos alegres de que todos se hubieran marchado y de que ardiera la iglesia.

Movió la cabecita de derecha a izquierda y con una atención conmovedora, sus ojos de rubí reunieron la inmensidad.

¡Sentirse sepultado vivo y no poder aletear ya nunca ni estirar la pata con el espolón bajo el ala desplegada!

Lanzó un cloqueo de asombro y sacudió la cabecita. Miré hacia donde él miraba y vi a la gallina Clara-legor salir de entre la alfalfa. Venía preocupadísima. Llegó junto al enterrado, pero no pudo decirle nada en el primer momento. Un cloqueo oscuro le hirvió en el buche y la garganta sin acertar a salir. Era angustia con olor a maíz tibio y a gorgojos.

Clara-legor ladeó la cabeza como cuando empollaba acostada en el nido, y con delicada atención escuchó el bullidor espacio en el que se forman los puntos que pugnan por convertirse en pollos. Pico-teó el suelo en torno al cuello del enterrado, y sus patas escamosas, no muy aseadas, empezaron a escarbar nerviosamente.

Esa fue la señal.

Comprendiendo que los jugadores podían volver, me apresuré a liberar al ave. A poca distancia vi la barreta del campesino y removí con ella la tierra apelmazada en torno al enterrado. En pocos minutos, este estuvo fuera. Le libré de la mortaja y le desaté las patas amarillas.

En el primer momento, amortiguado el cuerpo por el entierro, cayó sobre el flanco izquierdo y quedó así, latiendo y acezando unos segundos. Por fin se incorporó y se sacudió aparatosamente haciendo rebullir varias veces todas las plumas.

Cuando las aves se alejaron, una gran pluma de fuego ascendió a través de los árboles.

Bajé. La fiesta se había inmovilizado. De todas partes acudían hacia la iglesia nueva curiosos, pero ahora sus rostros tenían un vago aspecto de espanto. El aire de jolgorio se había cambiado en malestar. Se desparramaba un humo ancho y negro con olor a cera de altar y a trapo viejo. A causa del sol, no se veían las llamas, pero el calor que se difundía era un indicio de la gravedad. Todas las puertas de la iglesia estaban abiertas y temblaban y la gente apiñada en torno dejaba arder el interior sin poder intervenir en nada. Nadie tenía una gota de agua por esos contornos, y solo un río angurriente, sin sonido, era visto abajo, serpeando despacito por el fondo de una gran quebrada.

Cuando el incendio empezó a morder el altar compuesto en lo alto con la imagen crucificada del Patrón de la Fiesta, la gente cayó de rodillas murmurando y clamando un milagro. Pero no ocurrió nada.

En poco tiempo las llamas devoraron todo lo que encontraban, con furia ruidosa y desmelenada. Y solo quedaron algunos escombros malos, que, al poco rato, caían como tizones negros.

Yo fui de los primeros en entrar en el recinto humeante de la iglesia. Todo era ceniza y mamarrachos carbonizados. Pero cuando llegamos al lugar en que había caído el altar del Patrón de la Fiesta, entre los escombros renegridos y los adornos quemados, vimos el cuerpo del crucificado, que, sin brazos ni piernas, apenas había sido tocado por el fuego. Su rostro, manchado de ceniza y envuelto a medias en un jirón de cortinaje púrpura que no había llegado a consumirse, adquiría un punzante aspecto de gallo de riña maltratado y sangrante sobre el suelo sucio y descompuesto del combate.

Y de pronto, sus ojos de vidrio inerte y anhelante, me recordaron vagamente los ojos diminutos y vidriosos de alguien a quien aquella misma tarde, había visto mirarme desesperadamente.

César Dávila Andrade, 1966.

BARAHÚNDA BOBA:

la memoria sonora en objetos interactivos

BARAHÚNDA BOBA: the memory sound in interactive objects

Xavier Barriga Abril, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador de la PUCE y mejor graduado del MSc en Interacción Humano-Computadora de la Universidad de Nottingham en Reino Unido en 2016. Ganador del Premio Nacional Puruhá en 2007, del Premio Iberoamericano Caracol de Plata 2010, de la RutaHack para el diseño de videojuegos de turismo en 2018, mentor del Global Game Jam 2019. Actualmente es profesor de Diseño Interactivo en la PUCE, así como miembro fundador del Club de Arduino Quito. Sus últimos proyectos giran en torno al diseño de realidades mixtas, los juegos en realidades alternativas y la exploración del arte interactivo.

Andrés Basantes, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Diseñador de Productos de la PUCE, terminó su maestría en la Universidad de Edimburgo con el título de Máster en Diseño de Producto. Cuenta con experiencias previas de docencia en la Universidad Central del Ecuador y en el Instituto Metropolitano de Diseño de Quito. Actualmente trabaja como docente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador donde su cátedra se orienta a la exploración de materiales y nuevas tecnologías aplicadas al diseño. Herramientas digitales y biodiseño son sus principales áreas de investigación.

Resumen

La Barahúnda Boba es un objeto desarrollado a través de la exploración de la identidad de Quito. Este producto fue construido tras estudiar los conceptos del Barroco, como período, extrapolados a la cultura Barroca (Castillo, 2005; Echeverría, 1994 en Barriga, 2019), así como al revisar el tinte grotesco del cuento de Dávila Andrade (Rubio, 2005). El objeto interactivo cuenta con un sistema contenedor de audios, capturados en la ciudad de Quito para preservar la memoria sonora de la urbe. El programa que almacena y reproduce el audio está escrito en JavaScript bajo la librería p5.js. El objeto se materializa a través de la tensión en los “principios del buen diseño” (Vitsoe, 2019), en un producto artesanal y decorativo de madera. Aunque se ha desarrollado una interfaz de usuario, el producto, igual que los ruidos de la ciudad, no puede ser controlado en su totalidad.

Palabras clave

memoria sonora, audio interactivo, HCI, interfaz, *horror vacui*, *decorazione assoluta*, mapa sonoro

Abstract

Barahúnda Boba is an object developed through the exploration of identity in Quito. This product was built after studying the Baroque's concepts, as a period, extrapolated to the Baroque's culture (Castillo, 2005, Echeverría, 1994 in Barriga, 2019). As well as, revising the grotesque tint of Dávila Andrade's tales (Rubio, 2005). The interactive object is an audio container system, where sounds were captured in the city of Quito to preserve the auditory memory of the city. The program that plays and stores the audio is written in JavaScript under the p5.js's library. The object is a decorative product, handcrafted in wood through the alteration of 'good design principles' (Vistsoe, 2019). Although, the user interface has been physically developed, the product (just like the noise of the city) can not be fully controlled.

Key words

sound memory, interactive audio, HCI, interface, *vacui horror*, *decorazione assoluta*, sound map

Introducción

La Barahúnda Boba es un objeto que tiene integrado un sistema de sonido interactivo. A través de la exploración de la identidad, se diseñó y elaboró un producto que almacena y reproduce información auditiva de la ciudad. El proceso de ideación para la conceptualización de la Barahúnda Boba se inicia en el evento *+Diseño V*, cuya agenda incluyó al taller de “Diseño e identidad local en Ecuador”. En el taller, se definió el estudio del cuento “Cabeza de gallo”, obra de César Dávila Andrade (1918-1967) publicada originalmente en 1966. Este artículo describe el proceso de diseño de la Barahúnda Boba y su relación con la memoria sonora de la ciudad de Quito.

Contexto

Horror vacui

Para algunos (Marvall, 1975 en Castillo, 2005) el término barroco, desde la revisión de la corriente estética, está alineado a criterios integradores, decorativos y de abundancia; sobre este criterio, Castillo enfatiza la búsqueda constante de lo extremo. En la misma línea, Echeverría (1994, p. 24) enfatiza que el barroco no se puede pensar como un medio, sino como un fin, el de redramatizar a los objetos y agotar las posibilidades de las formas “acosándolas insistentemente desde todos los ángulos imaginables”. El autor menciona también que los términos que se utilizaron para describir al conjunto de movimientos artísticos y literarios posteriores al Renacimiento, así como a una serie de comportamientos del siglo XVII, tienen como base el adjetivo barroco. Este se forma a partir de tres cualidades, todas con intenciones despectivas: *bizarre*, que hace referencia a lo extravagante y rebuscado; *berrueco*, como lo ornamental, superficial; y lo formalista, ceremonial y sobrecargado.



Figura 1. Referentes del Barroco quiteño clásico. Izquierda: Hernando de la Cruz, El infierno. Centro: Iglesia de la Compañía. Derecha: Virgen de Quito, Manuel de Legarda.

De manera complementaria, el concepto *horror vacui* (o miedo al vacío) va más allá del exceso de material o del culto a la exuberancia; Castillo revisa este término bajo una noción en la que la ausencia es capaz de generar sensaciones de atracción / repulsión. De esta forma, es posible pensar en el Barroco como en un período conceptual, pero también en una condición (Castillo, 2005) o una estrategia (Echeverría, 1994 en Barriga, 2019) para vivir la contemporaneidad. Echeverría sostiene que el *ethos barroco* es una condición propia de las culturas latinoamericanas, en que muchas propuestas gráficas y objetuales relacionadas con la cultura popular de diseño exploran, a través de dinámicas de enfrentamientos y acuerdos, las cualidades de la cultura barroca para aproximarse a la *decorazione assoluta*: extravagante, rebuscada, ornamental, superficial, ceremonial, sobrecargada (Barriga, 2019), criterios que soportan sin mucha dificultad la concepción de *horror vacui* en el Barroco como período, como condición y como estrategia latinoamericana.



Figura 2. Referentes del Barroco latinoamericano contemporáneo. Izquierda: Elliot Tupac, Muestra "Wall Drawings, icônes urbaines". Centro: Freddy Mamani, Arquitectura Andina (foto, Tatewaki Nio). Derecha: Keiichi Matsuda, película conceptual "Hyper-Reality".

"Cabeza de gallo"

En el texto "Cabeza de gallo" se presentan los rituales alrededor del carnaval en Barriovientos. En el cuento, el autor describe la desesperación del protagonista mientras observa a los lugareños intentar golpear la cabeza de un gallo enterrado hasta el cuello. Antes de que el animal resulte lastimado, un suceso inesperado (i.e. un incendio en la iglesia del pueblo) desvía la atención de las actividades. El protagonista libera al gallo y posteriormente se acerca a la iglesia aún humeante en donde encuentra al Cristo crucificado quemado, sucio y mutilado. El protagonista reconoce en la mirada de la estatua la misma expresión que había identificado previamente en el gallo enterrado. Para Rubio (2005), la obra de César Dávila Andrade se acerca siempre a conceptos como las mixturas, lo siniestro y lo grotesco.

Aunque el texto se construye como una fuerza de denuncia frente a las injusticias sociales y eclesiásticas, en este proyecto se seleccionó la introducción del relato como uno de los elementos con mayores descripciones carnavalescas y tintes grotescos por su relación directa con el *horror vacui*.



Figura 3. Barahúnda. - 1. f. Confusión grande, con estrépito y notable desorden. Bobo, ba 1. adj. tonto (falta de entendimiento o de razón). Imagen del autor.

Ignoraba a dónde iba y con quiénes estaba. Todos constituíamos una gran familia enajenada, rodeada de vapores y espejismos. Las vociferaciones, los cánticos y el estrépito metálico de las bandas de música nos volcaban en el centro de una barahúnda boba, surcada por sacudidas de mecánica cordialidad. El aire resonaba y refulgía en torno a nosotros y alguien daba disparatadas vueltas al manubrio de esta máquina de sonidos y visiones. De un momento a otro, íbamos a ser paridos estruendosamente sobre un mundo encendido por los cuatro costados. La atmósfera como una matriz gigantesca empezaba a contraerse y sus musculosas paredes exprimían nuestros cuerpos hasta convertirlos en guiñapos. Era aterradoramente bello ser batido y molido con los dioses y las nubes, los caballos, las mulas y las cañas y los toneles y las tiendas de colores que crujían, y olvidar todos los límites dentro de aquel fluctuante cataclismo, mar de formas y percepciones. A ratos llegábamos al infinito y volvíamos repelidos por las cascadas del océano universal, tan parecido a un baño de cieno caliente. (Dávila Andrade, 1978, p. 5)

Rubio (2005) destaca las mixturas en la obra de Dávila Andrade. El autor menciona las múltiples formas a las que son reducidos los animales, personas u objetos, para luego ser ensamblados nuevamente. Rubio menciona figuras literarias como el “fluctuante cataclismo”; “atmósfera como una matriz”, como órgano de gestación; o la “gran familia” en que se incluyen una variedad de personajes que van desde “dioses” hasta “mulas” en una suerte de *collage* de imágenes. Según Rubio, estos guiñapos serían los neogéneros de la naturaleza, monstruos resultantes de una metamorfosis confusa y caótica. Finalmente, para reforzar a las mixturas davilianas como elemento grotesco, Agustín Cueva (1986, en Rubio, 2005) recoge como guiñapo la comparación final del cuento del “Jesús-gallificado y el gallo crucificado”.

Memoria sonora

Tras la exploración sobre la identidad, se encontró que en Ecuador, y particularmente en la ciudad de Quito, se ha registrado la memoria a través de varios mecanismos. Es factible encontrar (i) documentos audiovisuales en formatos análogo y digital (cinemateca de la CCE); (ii) memoria gráfica de Quito en imágenes ampliadas y libros publicados (muestra fotográfica de los 50 de Luis Pacheco, los libros “Ojo al Aviso” de Garcés); así también, (iii) textos históricos y aproximaciones desde la literatura (Archivo Metropolitano de Historia del MDMQ, “Historia moderna del Reino de Quito y crónica de la provincia de la Compañía” del Padre Juan de Velasco o “El cuento de la Patria” de Benjamín Carrión), entre otros recursos.

Por el contrario, el registro de material sonoro que presenta el estado actual o el cambio a lo largo del tiempo de los elementos auditivos, sean estos “vociferaciones, los cánticos, y el estrépito” en la ciudad, ha sido pasado por alto.



Figura 4. Domingo en La Carolina, ilustración realizada para el concurso “El Quiteño”, organizado por el Municipio de Quito, 2018. Mención honorífica. (Tomado de Bossut, n.d.).

Se definió generar una primera aproximación a la captura de la memoria sonora de la ciudad en los alrededores de uno de los espacios más concurridos de Quito, el parque de La Carolina (figura 4). En este recorrido, se grabaron varios tipos de audios entre los que se destacan:

- Perifoneos (vendedores de gas y recolectores de chatarra)
- Pregoneros (vendedores de ceviche, gomitas, michelada, jugo de guanábana, sandía / comeibebe, limonadas, gaseosas y agua)
- Animales (ruidos de aves y perros)
- Automotores (ruidos de vehículos pequeños, buses, alarmas de autos y bocinas)
- Otros (silbatos de policías y tambores de un desfile)
- Fierros viejos, cocinas viejas, tanques viejas, latas viejas, carretillas viejas. Compramos lavadoras viejas, cocinas viejas, tanques viejas, latas viejas, carretillas viejas”. (transcripción del audio quito11.ogg)

Actualmente, el sonido de los altoparlantes de los chatarreros se escucha con distorsión. Los pregoneros transmiten mensajes pregrabados que suenan de manera secuencial, las grabaciones suelen variar en cada barrio. Los mecanismos de los recolectores han cambiado a través del tiempo; años atrás, las camionetas no contaban con reproductores de audio por lo que pilotos y copilotos perifoneaban utilizando otros sistemas de amplificación, como el megáfono, para elevar el volumen de su voz, aunque debían recitar el diálogo en cada iteración. Antes de lo mencionado, los trabajadores no tenían otro recurso más que su voz para comunicar sus mensajes. Capturar y presentar estos eventos busca mantener vivos los sonidos que forman parte de nuestra vida cotidiana por tiempos más prolongados.

Sistema

La Barahúnda Boba es un objeto sonoro que almacena y reproduce los sonidos de la ciudad. El sistema de sonido integrado al producto reproduce de manera aleatoria las capturas de audio que han sido recolectadas permitiendo al usuario un control parcial del tipo de sonidos que se han guardado; de esta manera se refuerza el concepto de *horror vacui* mientras el algoritmo randómico aporta elementos auditivos al ambiente.

Materialidad

El objeto físico ha sido construido en madera de pino mediante procesos semiartesanales en los talleres de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes (FADA). De modo similar a las obras de Bill Gaver (i.e. *Photostrroller*) o Mario Klingemann (i.e. *Memories of Passersby I*) la forma del producto está inspirada en elementos vintage de la cultura de diseño, los cuales generan una lectura irónica sobre los criterios de memoria (figura 5). Para conseguirlo, se aplicaron algunos de los patrones formales de diseño de objetos icónicos de la Braun como son las formas básicas, las texturas simples, tableros llanos; también se resaltaron algunos de los principios de diseño de Dieter Rams (Vitoe, 2019), responsable del diseño de los productos de la Braun por aproximadamente 50 años, como: (i) honestidad de los materiales, (ii) diseño estético y (iii) consecuente con sus detalles.



Figura 5. Primer prototipo de la Barahúnda Boba elaborado en madera de pino (imagen del autor).

Asimismo, reforzando los criterios de la mixturas, el producto es capaz de ironizar sobre otros principios de Rams como: (i) la utilidad del buen producto, (ii) la discreción del objeto diseñado, o el (iii) factor menos es más. El objeto diseñado obedece a las lógicas de la cultura barroca de *decorazione assoluta*. Esta última fue la determinante para añadir al elemento la capacidad de portar una planta en su parte superior. La misma que, a su vez, brinda al objeto la posibilidad de reflexión sobre los componentes inertes de la memoria, desde la perspectiva de la vida. La Barahúnda Boba es un objeto que acompaña, pero también es un producto al que se tiene que cuidar, mientras cumple ese rol no utilitario de reportar a través de información sonora la identidad de la ciudad.

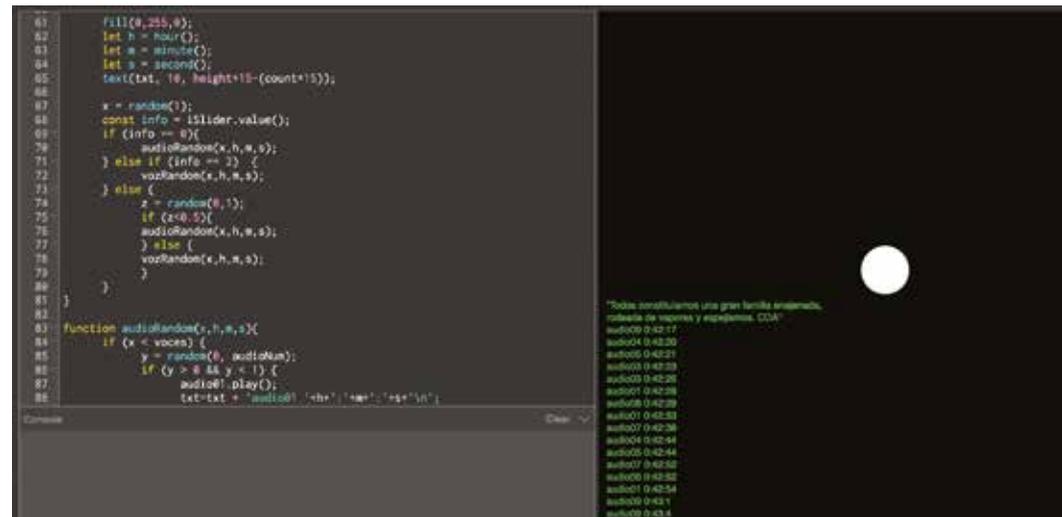
Interfaces

El objeto presenta dos elementos básicos en su cara frontal: una corresponde a una interfaz de superficie, donde mediante el uso de texturas construidas por la repetición de elementos circulares, se ha marcado la zona en la que se implementó la salida de audio; el otro elemento es un deslizador, conectado con el sistema interactivo de audio. Esta interfaz, como instrumento, permite al usuario seleccionar entre el tipo de archivos de audio que desea que la Barahúnda Boba reproduzca (i.e. ruidos de la ciudad o mensajes de voz precargados desde un servicio de mensajería instantánea). El deslizador es un prisma de base rectangular con textura en sus caras laterales para indicar el modo en el que debe ser sostenido, tipo pinza. El prisma se encuentra ubicado sobre un carril que ayuda a restringir el tipo de movimiento que el usuario puede realizar. Cabe recalcar que el usuario no tiene control sobre el volumen, estado de encendido/apagado, o tipo de factor aleatorio para reproducir los audios. Los sonidos de las ciudades son elementos que suceden de manera espontánea y de los que los habitantes tienen baja o nula influencia. Este sistema de interfaz refuerza el estado vivo del objeto, de la memoria y de la ciudad.

Software

El sistema de reproducción de sonido fue elaborado en p5.js, una librería de JavaScript creada por Lauren McCarthy con el apoyo de Processing Foundation. La librería puede ser accesada a través de una plataforma web que ofrece un sistema de edición del código y visualización de los resultados (figura 6), además de la posibilidad de compartir el trabajo vía web.

Para este ejercicio se incluyeron recursos de librerías adicionales como p5.sound para expandir las funcionalidades en relación con el uso de audio. En el prototipo web, se ocupó también p5.dom para visualizar un deslizador digital predefinido en la librería.



```
61 fill(0,255,0);
62 let h = hour();
63 let m = minute();
64 let s = second();
65 text(txt, 10, height+10-(count*5));
66
67 x = random();
68 const info = slider.value();
69 if (info == 0){
70   audioRandom(x,h,m,s);
71 } else if (info == 2) {
72   vozRandom(x,h,m,s);
73 } else {
74   z = random(0,1);
75   if (z<0.5){
76     audioRandom(x,h,m,s);
77   } else {
78     vozRandom(x,h,m,s);
79   }
80 }
81
82
83 function audioRandom(x,h,m,s){
84   if (x < voces) {
85     y = random(0, audioNum);
86     if (y > 0.5 && y < 1) {
87       audio01.play();
88       txt=txt + "audio01 "+hr+": "+m+": "+s+"in";
89     }
90   }
91 }
92
93 function vozRandom(x,h,m,s){
94   if (x < voces) {
95     y = random(0, audioNum);
96     if (y > 0.5 && y < 1) {
97       audio02.play();
98       txt=txt + "audio02 "+hr+": "+m+": "+s+"in";
99     }
100   }
101 }
102
103 function audio01(x,h,m,s){
104   audio01 = new Audio('audio01.mp3');
105   audio01.play();
106 }
107
108 function audio02(x,h,m,s){
109   audio02 = new Audio('audio02.mp3');
110   audio02.play();
111 }
112
113 function audio03(x,h,m,s){
114   audio03 = new Audio('audio03.mp3');
115   audio03.play();
116 }
117
118 function audio04(x,h,m,s){
119   audio04 = new Audio('audio04.mp3');
120   audio04.play();
121 }
122
123 function audio05(x,h,m,s){
124   audio05 = new Audio('audio05.mp3');
125   audio05.play();
126 }
127
128 function audio06(x,h,m,s){
129   audio06 = new Audio('audio06.mp3');
130   audio06.play();
131 }
132
133 function audio07(x,h,m,s){
134   audio07 = new Audio('audio07.mp3');
135   audio07.play();
136 }
137
138 function audio08(x,h,m,s){
139   audio08 = new Audio('audio08.mp3');
140   audio08.play();
141 }
142
143 function audio09(x,h,m,s){
144   audio09 = new Audio('audio09.mp3');
145   audio09.play();
146 }
147
148 function audio10(x,h,m,s){
149   audio10 = new Audio('audio10.mp3');
150   audio10.play();
151 }
152
153 function audio11(x,h,m,s){
154   audio11 = new Audio('audio11.mp3');
155   audio11.play();
156 }
157
158 function audio12(x,h,m,s){
159   audio12 = new Audio('audio12.mp3');
160   audio12.play();
161 }
162
163 function audio13(x,h,m,s){
164   audio13 = new Audio('audio13.mp3');
165   audio13.play();
166 }
167
168 function audio14(x,h,m,s){
169   audio14 = new Audio('audio14.mp3');
170   audio14.play();
171 }
172
173 function audio15(x,h,m,s){
174   audio15 = new Audio('audio15.mp3');
175   audio15.play();
176 }
177
178 function audio16(x,h,m,s){
179   audio16 = new Audio('audio16.mp3');
180   audio16.play();
181 }
182
183 function audio17(x,h,m,s){
184   audio17 = new Audio('audio17.mp3');
185   audio17.play();
186 }
187
188 function audio18(x,h,m,s){
189   audio18 = new Audio('audio18.mp3');
190   audio18.play();
191 }
192
193 function audio19(x,h,m,s){
194   audio19 = new Audio('audio19.mp3');
195   audio19.play();
196 }
197
198 function audio20(x,h,m,s){
199   audio20 = new Audio('audio20.mp3');
200   audio20.play();
201 }
202
203 function audio21(x,h,m,s){
204   audio21 = new Audio('audio21.mp3');
205   audio21.play();
206 }
207
208 function audio22(x,h,m,s){
209   audio22 = new Audio('audio22.mp3');
210   audio22.play();
211 }
212
213 function audio23(x,h,m,s){
214   audio23 = new Audio('audio23.mp3');
215   audio23.play();
216 }
217
218 function audio24(x,h,m,s){
219   audio24 = new Audio('audio24.mp3');
220   audio24.play();
221 }
222
223 function audio25(x,h,m,s){
224   audio25 = new Audio('audio25.mp3');
225   audio25.play();
226 }
227
228 function audio26(x,h,m,s){
229   audio26 = new Audio('audio26.mp3');
230   audio26.play();
231 }
232
233 function audio27(x,h,m,s){
234   audio27 = new Audio('audio27.mp3');
235   audio27.play();
236 }
237
238 function audio28(x,h,m,s){
239   audio28 = new Audio('audio28.mp3');
240   audio28.play();
241 }
242
243 function audio29(x,h,m,s){
244   audio29 = new Audio('audio29.mp3');
245   audio29.play();
246 }
247
248 function audio30(x,h,m,s){
249   audio30 = new Audio('audio30.mp3');
250   audio30.play();
251 }
252
253 function audio31(x,h,m,s){
254   audio31 = new Audio('audio31.mp3');
255   audio31.play();
256 }
257
258 function audio32(x,h,m,s){
259   audio32 = new Audio('audio32.mp3');
260   audio32.play();
261 }
262
263 function audio33(x,h,m,s){
264   audio33 = new Audio('audio33.mp3');
265   audio33.play();
266 }
267
268 function audio34(x,h,m,s){
269   audio34 = new Audio('audio34.mp3');
270   audio34.play();
271 }
272
273 function audio35(x,h,m,s){
274   audio35 = new Audio('audio35.mp3');
275   audio35.play();
276 }
277
278 function audio36(x,h,m,s){
279   audio36 = new Audio('audio36.mp3');
280   audio36.play();
281 }
282
283 function audio37(x,h,m,s){
284   audio37 = new Audio('audio37.mp3');
285   audio37.play();
286 }
287
288 function audio38(x,h,m,s){
289   audio38 = new Audio('audio38.mp3');
290   audio38.play();
291 }
292
293 function audio39(x,h,m,s){
294   audio39 = new Audio('audio39.mp3');
295   audio39.play();
296 }
297
298 function audio40(x,h,m,s){
299   audio40 = new Audio('audio40.mp3');
300   audio40.play();
301 }
302
303 function audio41(x,h,m,s){
304   audio41 = new Audio('audio41.mp3');
305   audio41.play();
306 }
307
308 function audio42(x,h,m,s){
309   audio42 = new Audio('audio42.mp3');
310   audio42.play();
311 }
312
313 function audio43(x,h,m,s){
314   audio43 = new Audio('audio43.mp3');
315   audio43.play();
316 }
317
318 function audio44(x,h,m,s){
319   audio44 = new Audio('audio44.mp3');
320   audio44.play();
321 }
322
323 function audio45(x,h,m,s){
324   audio45 = new Audio('audio45.mp3');
325   audio45.play();
326 }
327
328 function audio46(x,h,m,s){
329   audio46 = new Audio('audio46.mp3');
330   audio46.play();
331 }
332
333 function audio47(x,h,m,s){
334   audio47 = new Audio('audio47.mp3');
335   audio47.play();
336 }
337
338 function audio48(x,h,m,s){
339   audio48 = new Audio('audio48.mp3');
340   audio48.play();
341 }
342
343 function audio49(x,h,m,s){
344   audio49 = new Audio('audio49.mp3');
345   audio49.play();
346 }
347
348 function audio50(x,h,m,s){
349   audio50 = new Audio('audio50.mp3');
350   audio50.play();
351 }
352
353 function audio51(x,h,m,s){
354   audio51 = new Audio('audio51.mp3');
355   audio51.play();
356 }
357
358 function audio52(x,h,m,s){
359   audio52 = new Audio('audio52.mp3');
360   audio52.play();
361 }
362
363 function audio53(x,h,m,s){
364   audio53 = new Audio('audio53.mp3');
365   audio53.play();
366 }
367
368 function audio54(x,h,m,s){
369   audio54 = new Audio('audio54.mp3');
370   audio54.play();
371 }
372
373 function audio55(x,h,m,s){
374   audio55 = new Audio('audio55.mp3');
375   audio55.play();
376 }
377
378 function audio56(x,h,m,s){
379   audio56 = new Audio('audio56.mp3');
380   audio56.play();
381 }
382
383 function audio57(x,h,m,s){
384   audio57 = new Audio('audio57.mp3');
385   audio57.play();
386 }
387
388 function audio58(x,h,m,s){
389   audio58 = new Audio('audio58.mp3');
390   audio58.play();
391 }
392
393 function audio59(x,h,m,s){
394   audio59 = new Audio('audio59.mp3');
395   audio59.play();
396 }
397
398 function audio60(x,h,m,s){
399   audio60 = new Audio('audio60.mp3');
400   audio60.play();
401 }
402
403 function audio61(x,h,m,s){
404   audio61 = new Audio('audio61.mp3');
405   audio61.play();
406 }
407
408 function audio62(x,h,m,s){
409   audio62 = new Audio('audio62.mp3');
410   audio62.play();
411 }
412
413 function audio63(x,h,m,s){
414   audio63 = new Audio('audio63.mp3');
415   audio63.play();
416 }
417
418 function audio64(x,h,m,s){
419   audio64 = new Audio('audio64.mp3');
420   audio64.play();
421 }
422
423 function audio65(x,h,m,s){
424   audio65 = new Audio('audio65.mp3');
425   audio65.play();
426 }
427
428 function audio66(x,h,m,s){
429   audio66 = new Audio('audio66.mp3');
430   audio66.play();
431 }
432
433 function audio67(x,h,m,s){
434   audio67 = new Audio('audio67.mp3');
435   audio67.play();
436 }
437
438 function audio68(x,h,m,s){
439   audio68 = new Audio('audio68.mp3');
440   audio68.play();
441 }
442
443 function audio69(x,h,m,s){
444   audio69 = new Audio('audio69.mp3');
445   audio69.play();
446 }
447
448 function audio70(x,h,m,s){
449   audio70 = new Audio('audio70.mp3');
450   audio70.play();
451 }
452
453 function audio71(x,h,m,s){
454   audio71 = new Audio('audio71.mp3');
455   audio71.play();
456 }
457
458 function audio72(x,h,m,s){
459   audio72 = new Audio('audio72.mp3');
460   audio72.play();
461 }
462
463 function audio73(x,h,m,s){
464   audio73 = new Audio('audio73.mp3');
465   audio73.play();
466 }
467
468 function audio74(x,h,m,s){
469   audio74 = new Audio('audio74.mp3');
470   audio74.play();
471 }
472
473 function audio75(x,h,m,s){
474   audio75 = new Audio('audio75.mp3');
475   audio75.play();
476 }
477
478 function audio76(x,h,m,s){
479   audio76 = new Audio('audio76.mp3');
480   audio76.play();
481 }
482
483 function audio77(x,h,m,s){
484   audio77 = new Audio('audio77.mp3');
485   audio77.play();
486 }
487
488 function audio78(x,h,m,s){
489   audio78 = new Audio('audio78.mp3');
490   audio78.play();
491 }
492
493 function audio79(x,h,m,s){
494   audio79 = new Audio('audio79.mp3');
495   audio79.play();
496 }
497
498 function audio80(x,h,m,s){
499   audio80 = new Audio('audio80.mp3');
500   audio80.play();
501 }
502
503 function audio81(x,h,m,s){
504   audio81 = new Audio('audio81.mp3');
505   audio81.play();
506 }
507
508 function audio82(x,h,m,s){
509   audio82 = new Audio('audio82.mp3');
510   audio82.play();
511 }
512
513 function audio83(x,h,m,s){
514   audio83 = new Audio('audio83.mp3');
515   audio83.play();
516 }
517
518 function audio84(x,h,m,s){
519   audio84 = new Audio('audio84.mp3');
520   audio84.play();
521 }
522
523 function audio85(x,h,m,s){
524   audio85 = new Audio('audio85.mp3');
525   audio85.play();
526 }
527
528 function audio86(x,h,m,s){
529   audio86 = new Audio('audio86.mp3');
530   audio86.play();
531 }
532
533 function audio87(x,h,m,s){
534   audio87 = new Audio('audio87.mp3');
535   audio87.play();
536 }
537
538 function audio88(x,h,m,s){
539   audio88 = new Audio('audio88.mp3');
540   audio88.play();
541 }
542
543 function audio89(x,h,m,s){
544   audio89 = new Audio('audio89.mp3');
545   audio89.play();
546 }
547
548 function audio90(x,h,m,s){
549   audio90 = new Audio('audio90.mp3');
550   audio90.play();
551 }
552
553 function audio91(x,h,m,s){
554   audio91 = new Audio('audio91.mp3');
555   audio91.play();
556 }
557
558 function audio92(x,h,m,s){
559   audio92 = new Audio('audio92.mp3');
560   audio92.play();
561 }
562
563 function audio93(x,h,m,s){
564   audio93 = new Audio('audio93.mp3');
565   audio93.play();
566 }
567
568 function audio94(x,h,m,s){
569   audio94 = new Audio('audio94.mp3');
570   audio94.play();
571 }
572
573 function audio95(x,h,m,s){
574   audio95 = new Audio('audio95.mp3');
575   audio95.play();
576 }
577
578 function audio96(x,h,m,s){
579   audio96 = new Audio('audio96.mp3');
580   audio96.play();
581 }
582
583 function audio97(x,h,m,s){
584   audio97 = new Audio('audio97.mp3');
585   audio97.play();
586 }
587
588 function audio98(x,h,m,s){
589   audio98 = new Audio('audio98.mp3');
590   audio98.play();
591 }
592
593 function audio99(x,h,m,s){
594   audio99 = new Audio('audio99.mp3');
595   audio99.play();
596 }
597
598 function audio100(x,h,m,s){
599   audio100 = new Audio('audio100.mp3');
600   audio100.play();
601 }
602
603 function audio101(x,h,m,s){
604   audio101 = new Audio('audio101.mp3');
605   audio101.play();
606 }
607
608 function audio102(x,h,m,s){
609   audio102 = new Audio('audio102.mp3');
610   audio102.play();
611 }
612
613 function audio103(x,h,m,s){
614   audio103 = new Audio('audio103.mp3');
615   audio103.play();
616 }
617
618 function audio104(x,h,m,s){
619   audio104 = new Audio('audio104.mp3');
620   audio104.play();
621 }
622
623 function audio105(x,h,m,s){
624   audio105 = new Audio('audio105.mp3');
625   audio105.play();
626 }
627
628 function audio106(x,h,m,s){
629   audio106 = new Audio('audio106.mp3');
630   audio106.play();
631 }
632
633 function audio107(x,h,m,s){
634   audio107 = new Audio('audio107.mp3');
635   audio107.play();
636 }
637
638 function audio108(x,h,m,s){
639   audio108 = new Audio('audio108.mp3');
640   audio108.play();
641 }
642
643 function audio109(x,h,m,s){
644   audio109 = new Audio('audio109.mp3');
645   audio109.play();
646 }
647
648 function audio110(x,h,m,s){
649   audio110 = new Audio('audio110.mp3');
650   audio110.play();
651 }
652
653 function audio111(x,h,m,s){
654   audio111 = new Audio('audio111.mp3');
655   audio111.play();
656 }
657
658 function audio112(x,h,m,s){
659   audio112 = new Audio('audio112.mp3');
660   audio112.play();
661 }
662
663 function audio113(x,h,m,s){
664   audio113 = new Audio('audio113.mp3');
665   audio113.play();
666 }
667
668 function audio114(x,h,m,s){
669   audio114 = new Audio('audio114.mp3');
670   audio114.play();
671 }
672
673 function audio115(x,h,m,s){
674   audio115 = new Audio('audio115.mp3');
675   audio115.play();
676 }
677
678 function audio116(x,h,m,s){
679   audio116 = new Audio('audio116.mp3');
680   audio116.play();
681 }
682
683 function audio117(x,h,m,s){
684   audio117 = new Audio('audio117.mp3');
685   audio117.play();
686 }
687
688 function audio118(x,h,m,s){
689   audio118 = new Audio('audio118.mp3');
690   audio118.play();
691 }
692
693 function audio119(x,h,m,s){
694   audio119 = new Audio('audio119.mp3');
695   audio119.play();
696 }
697
698 function audio120(x,h,m,s){
699   audio120 = new Audio('audio120.mp3');
700   audio120.play();
701 }
702
703 function audio121(x,h,m,s){
704   audio121 = new Audio('audio121.mp3');
705   audio121.play();
706 }
707
708 function audio122(x,h,m,s){
709   audio122 = new Audio('audio122.mp3');
710   audio122.play();
711 }
712
713 function audio123(x,h,m,s){
714   audio123 = new Audio('audio123.mp3');
715   audio123.play();
716 }
717
718 function audio124(x,h,m,s){
719   audio124 = new Audio('audio124.mp3');
720   audio124.play();
721 }
722
723 function audio125(x,h,m,s){
724   audio125 = new Audio('audio125.mp3');
725   audio125.play();
726 }
727
728 function audio126(x,h,m,s){
729   audio126 = new Audio('audio126.mp3');
730   audio126.play();
731 }
732
733 function audio127(x,h,m,s){
734   audio127 = new Audio('audio127.mp3');
735   audio127.play();
736 }
737
738 function audio128(x,h,m,s){
739   audio128 = new Audio('audio128.mp3');
740   audio128.play();
741 }
742
743 function audio129(x,h,m,s){
744   audio129 = new Audio('audio129.mp3');
745   audio129.play();
746 }
747
748 function audio130(x,h,m,s){
749   audio130 = new Audio('audio130.mp3');
750   audio130.play();
751 }
752
753 function audio131(x,h,m,s){
754   audio131 = new Audio('audio131.mp3');
755   audio131.play();
756 }
757
758 function audio132(x,h,m,s){
759   audio132 = new Audio('audio132.mp3');
760   audio132.play();
761 }
762
763 function audio133(x,h,m,s){
764   audio133 = new Audio('audio133.mp3');
765   audio133.play();
766 }
767
768 function audio134(x,h,m,s){
769   audio134 = new Audio('audio134.mp3');
770   audio134.play();
771 }
772
773 function audio135(x,h,m,s){
774   audio135 = new Audio('audio135.mp3');
775   audio135.play();
776 }
777
778 function audio136(x,h,m,s){
779   audio136 = new Audio('audio136.mp3');
780   audio136.play();
781 }
782
783 function audio137(x,h,m,s){
784   audio137 = new Audio('audio137.mp3');
785   audio137.play();
786 }
787
788 function audio138(x,h,m,s){
789   audio138 = new Audio('audio138.mp3');
790   audio138.play();
791 }
792
793 function audio139(x,h,m,s){
794   audio139 = new Audio('audio139.mp3');
795   audio139.play();
796 }
797
798 function audio140(x,h,m,s){
799   audio140 = new Audio('audio140.mp3');
800   audio140.play();
801 }
802
803 function audio141(x,h,m,s){
804   audio141 = new Audio('audio141.mp3');
805   audio141.play();
806 }
807
808 function audio142(x,h,m,s){
809   audio142 = new Audio('audio142.mp3');
810   audio142.play();
811 }
812
813 function audio143(x,h,m,s){
814   audio143 = new Audio('audio143.mp3');
815   audio143.play();
816 }
817
818 function audio144(x,h,m,s){
819   audio144 = new Audio('audio144.mp3');
820   audio144.play();
821 }
822
823 function audio145(x,h,m,s){
824   audio145 = new Audio('audio145.mp3');
825   audio145.play();
826 }
827
828 function audio146(x,h,m,s){
829   audio146 = new Audio('audio146.mp3');
830   audio146.play();
831 }
832
833 function audio147(x,h,m,s){
834   audio147 = new Audio('audio147.mp3');
835   audio147.play();
836 }
837
838 function audio148(x,h,m,s){
839   audio148 = new Audio('audio148.mp3');
840   audio148.play();
841 }
842
843 function audio149(x,h,m,s){
844   audio149 = new Audio('audio149.mp3');
845   audio149.play();
846 }
847
848 function audio150(x,h,m,s){
849   audio150 = new Audio('audio150.mp3');
850   audio150.play();
851 }
852
853 function audio151(x,h,m,s){
854   audio151 = new Audio('audio151.mp3');
855   audio151.play();
856 }
857
858 function audio152(x,h,m,s){
859   audio152 = new Audio('audio152.mp3');
860   audio152.play();
861 }
862
863 function audio153(x,h,m,s){
864   audio153 = new Audio('audio153.mp3');
865   audio153.play();
866 }
867
868 function audio154(x,h,m,s){
869   audio154 = new Audio('audio154.mp3');
870   audio154.play();
871 }
872
873 function audio155(x,h,m,s){
874   audio155 = new Audio('audio155.mp3');
875   audio155.play();
876 }
877
878 function audio156(x,h,m,s){
879   audio156 = new Audio('audio156.mp3');
880   audio156.play();
881 }
882
883 function audio157(x,h,m,s){
884   audio157 = new Audio('audio157.mp3');
885   audio157.play();
886 }
887
888 function audio158(x,h,m,s){
889   audio158 = new Audio('audio158.mp3');
890   audio158.play();
891 }
892
893 function audio159(x,h,m,s){
894   audio159 = new Audio('audio159.mp3');
895   audio159.play();
896 }
897
898 function audio160(x,h,m,s){
899   audio160 = new Audio('audio160.mp3');
900   audio160.play();
901 }
902
903 function audio161(x,h,m,s){
904   audio161 = new Audio('audio161.mp3');
905   audio161.play();
906 }
907
908 function audio162(x,h,m,s){
909   audio162 = new Audio('audio162.mp3');
910   audio162.play();
911 }
912
913 function audio163(x,h,m,s){
914   audio163 = new Audio('audio163.mp3');
915   audio163.play();
916 }
917
918 function audio164(x,h,m,s){
919   audio164 = new Audio('audio164.mp3');
920   audio164.play();
921 }
922
923 function audio165(x,h,m,s){
924   audio165 = new Audio('audio165.mp3');
925   audio165.play();
926 }
927
928 function audio166(x,h,m,s){
929   audio166 = new Audio('audio166.mp3');
930   audio166.play();
931 }
932
933 function audio167(x,h,m,s){
934   audio167 = new Audio('audio167.mp3');
935   audio167.play();
936 }
937
938 function audio168(x,h,m,s){
939   audio168 = new Audio('audio168.mp3');
940   audio168.play();
941 }
942
943 function audio169(x,h,m,s){
944   audio169 = new Audio('audio169.mp3');
945   audio169.play();
946 }
947
948 function audio170(x,h,m,s){
949   audio170 = new Audio('audio170.mp3');
950   audio170.play();
951 }
952
953 function audio171(x,h,m,s){
954   audio171 = new Audio('audio171.mp3');
955   audio171.play();
956 }
957
958 function audio172(x,h,m,s){
959   audio172 = new Audio('audio172.mp3');
960   audio172.play();
961 }
962
963 function audio173(x,h,m,s){
964   audio173 = new Audio('audio173.mp3');
965   audio173.play();
966 }
967
968 function audio174(x,h,m,s){
969   audio174 = new Audio('audio174.mp3');
970   audio174.play();
971 }
972
973 function audio175(x,h,m,s){
974   audio175 = new Audio('audio175.mp3');
975   audio175.play();
976 }
977
978 function audio176(x,h,m,s){
979   audio176 = new Audio('audio176.mp3');
980   audio176.play();
981 }
982
983 function audio177(x,h,m,s){
984   audio177 = new Audio('audio177.mp3');
985   audio177.play();
986 }
987
988 function audio178(x,h,m,s){
989   audio178 = new Audio('audio178.mp3');
990   audio178.play();
991 }
992
993 function audio179(x,h,m,s){
994   audio179 = new Audio('audio179.mp3');
995   audio179.play();
996 }
997
998 function audio180(x,h,m,s){
999   audio180 = new Audio('audio180.mp3');
1000   audio180.play();
1001 }
1002
1003 function audio181(x,h,m,s){
1004   audio181 = new Audio('audio181.mp3');
1005   audio181.play();
1006 }
1007
1008 function audio182(x,h,m,s){
1009   audio182 = new Audio('audio182.mp3');
1010   audio182.play();
1011 }
1012
1013 function audio183(x,h,m,s){
1014   audio183 = new Audio('audio183.mp3');
1015   audio183.play();
1016 }
1017
1018 function audio184(x,h,m,s){
1019   audio184 = new Audio('audio184.mp3');
1020   audio184.play();
1021 }
1022
1023 function audio185(x,h,m,s){
1024   audio185 = new Audio('audio185.mp3');
1025   audio185.play();
1026 }
1027
1028 function audio186(x,h,m,s){
1029   audio186 = new Audio('audio186.mp3');
1030   audio186.play();
1031 }
1032
1033 function audio187(x,h,m,s){
1034   audio187 = new Audio('audio187.mp3');
1035   audio187.play();
1036 }
1037
1038 function audio188(x,h,m,s){
1039   audio188 = new Audio('audio188.mp3');
1040   audio188.play();
1041 }
1042
1043 function audio189(x,h,m,s){
1044   audio189 = new Audio('audio189.mp3');
1045   audio189.play();
1046 }
1047
1048 function audio190(x,h,m,s){
1049   audio190 = new Audio('audio190.mp3');
1050   audio190.play();
1051 }
1052
1053 function audio191(x,h,m,s){
1054   audio191 = new Audio('audio191.mp3');
1055   audio191.play();
1056 }
1057
1058 function audio192(x,h,m,s){
1059   audio192 = new Audio('audio192.mp3');
1060   audio192.play();
1061 }
1062
1063 function audio193(x,h,m,s){
1064   audio193 = new Audio('audio193.mp3');
1065   audio193.play();
1066 }
1067
1068 function audio194(x,h,m,s){
1069   audio194 = new Audio('audio194.mp3');
1070   audio194.play();
1071 }
1072
1073 function audio195(x,h,m,s){
1074   audio195 = new Audio('audio195.mp3');
1075   audio195.play();
1076 }
1077
1078 function audio196(x,h,m,s){
1079   audio196 = new Audio('audio196.mp3');
1080   audio196.play();
1081 }
1082
1083 function audio197(x,h,m,s){
1084   audio197 = new Audio('audio197.mp3');
1085   audio197.play();
1086 }
1087
1088 function audio198(x,h,m,s){
1089   audio198 = new Audio('audio198.mp3');
1090   audio198.play();
1091 }
1092
1093 function audio199(x,h,m,s){
1094   audio199 = new Audio('audio199.mp3');
1095   audio199.play();
1096 }
1097
1098 function audio200(x,h,m,s){
1099   audio200 = new Audio('audio200.mp3');
1100   audio200.play();
1101 }
1102
1103 function audio201(x,h,m,s){
1104   audio201 = new Audio('audio201.mp3');
1105   audio201.play();
1106 }
1107
1108 function audio202(x,h,m,s){
1109   audio202 = new Audio('audio202.mp3');
1110   audio202.play();
1111 }
1112
1113 function audio203(x,h,m,s){
1114   audio203 = new Audio('audio203.mp3');
1115   audio203.play();
1116 }
1117
1118 function audio204(x,h,m,s){
1119   audio204 = new Audio('audio204.mp3');
1120   audio204.play();
1121 }
1122
1123 function audio205(x,h,m,s){
1124   audio205 = new Audio('audio205.mp3');
1125   audio205.play();
1126 }
1127
1128 function audio206(x,h,m,s){
1129   audio206 = new Audio('audio206.mp3');
1130   audio206.play();
1131 }
1132
1133 function audio207(x,h,m,s){
1134   audio207 = new Audio('audio207.mp3');
1135   audio207.play();
1136 }
1137
1138 function audio208(x,h,m,s){
1139   audio208 = new Audio('audio208.mp3');
1140   audio208.play();
1141 }
1142
1143 function audio209(x,h,m,s){
1144   audio209 = new Audio('audio209.mp3');
1145   audio209.play();
1146 }
1147
1148 function audio210(x,h,m,s){
1149   audio210 = new Audio('audio210.mp3');
1150   audio210.play();
1151 }
1152
1
```

Estamos interesados en generar experiencias que aporten a la re-dramatización de los espacios, por lo que será necesario desarrollar una metodología para la captura de audio que aporte valores desde lo extravagante, lo ornamental y lo ceremonial de la ciudad. Adicionalmente, se precisa que la versión 0.3 de la Barahúnda Boba se encuentra almacenada en el repositorio <https://github.com/runamora/barahundaBoba>, bajo licencia CC BY-NC 4.0. De esta manera, el autor invita a la comunidad a adaptar, mezclar y transformar el código a través de más exploraciones de la memoria sonora de las ciudades.

Agradecimientos

Queremos agradecer a la profesora Claudia Mora, directora de las Carreras de Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador; al profesor Raul Cunca (profesor agregado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa), quien lideró el taller de “Diseño e identidad local en Ecuador”; a la profesora Ivonne Ortiz (PUCE), organizadora del taller en el evento +Diseño V; y a todos los miembros de la ciudad quienes contribuyeron con audio para la Barahúnda Boba.

Bibliografía

- Barriga, X. (2019). La gráfica popular y su relación con la cultura de diseño. *Foro Alfa*. <https://foroalfa.org/articulos/la-gra-fica-popular-y-su-relacion-con-la-cultura-de-diseno>
- Bossut, A. (2019). *El Quiteño*. <https://cargocollective.com/alicebossut/El-Quiteño>
- Castillo, D. R. (2005). *Horror (vacui): The Baroque Condition*. En Spadaccini, N. y Martín-Estudillo, L. (eds.). *Hispanic Baroques* (pp. 87-105). Vanderbilt University Press.
- Dávila, A. C. (1978). *Cabeza de gallo*. Cuenca, Ecuador: Alberto Crespo E. Editor.
- Echeverría, B. (1994). El *ethos* barroco. En Echeverría, B. (ed.). *Modernidad, mestizaje cultural*. UNAM El Equilibrista.
- Gaver, W., Boucher, A., Bowers, J., Blythe, M., Jarvis, N., Cameron, D., Kerridge, T., Wilkie, A., Phillips, R. y Wright, P. The photostroller: supporting diverse care home residents in engaging with the world. CHI '11 *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1757-1766.

Rubio, S. (2005). Lo grotesco en la cuentística de César Dávila Andrade. *Fakir Ediciones*. <http://fakirediciones.com/tesis-lo-grotesco-en-la-cuentistica-de-cesar-davila-andrade/>

Vitsoe (2019). The power of good design, Dieter Rams's ideology, engrained within Vitsoe. *Vitsoe*. <https://www.vitsoe.com/rw/about/good-design>

DEL MULLU A IANAMULLU: desarrollando un envase para chocolates basado en la historia del cacao y de la Spondylus.

FROM MULLU TO IANAMULLU: developing a packaging for chocolates based in the history of cacao and spondylus.

Ivonne Ortiz-Sánchez M.A. Phd (c), Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Graduada en Diseño con mención en Productos por la PUCE. Estudió en la Universidade de Lisboa en la Faculdade de Belas Artes, y obtuvo el título de Mestre em Design de Equipamento com especialização em Estudos de Design. Actualmente se encuentra como PhD candidate en el XXXV Ciclo del Doctorado Internacional de Arquitectura y Planificación Urbana de la Universidad de Ferrara. Investigadora sobre temas relacionados con la sostenibilidad en el diseño, ética, filosofía, teoría y crítica del diseño. Es docente de la FADA-PUCE desde 2015 y la FAU-UCE desde 2014.

Carlos Montalvo-Puente Ph.D.

Miembro honorario de la comisión de Historia. Instituto Panamericano de Geografía e Historia IPGH. Obtuvo su licenciatura y maestría en Arqueología e Historia del Arte, y su doctorado en Arqueología en la universidad La Sapienza de Roma, Italia. Sus intereses de investigación se centran en el uso y aplicación del SIG en arqueología, estudios tipológicos de cerámica y cronología relativa, arqueología del paisaje y el uso de sistemas de información geográficos aplicados a la arqueología.

Resumen

Este escrito surge como resultado del trabajo realizado durante el taller “Diseño e identidad local en Ecuador”, dictado por el profesor Raul Cunca en Quito; y busca ilustrar el desarrollo de un contenedor/envase (*packaging*) que refleje la identidad cultural y la historia de un producto emblemático del Ecuador: el cacao (transformado en chocolate fino). El empaque se realizó para la marca de chocolates Ianamullu (*Spondylus* negro en kichwa), marca que busca evidenciar la historia, la arqueología y la identidad del cacao ecuatoriano a través de sus chocolates. Se trata de ilustrar estas características en el objeto, reafirmando la importancia del cacao y la *Spondylus* tanto para la historia del país como para la marca y sus vínculos en común. Vamos a relatar el proceso de diseño a través de la ideación, creación y configuración, la selección de materiales y cromática.

Palabras clave

Cacao, *Spondylus*, chocolate

Abstract

This writing is a result of the work carried out during the workshop: “Design and local identity in Ecuador” dictated by Professor Raul Cunca in Quito; and seeks to illustrate the development of a packaging that reflects the cultural identity and history of an emblematic product of Ecuador: cacao (transformed into fine chocolate). The packaging was made for the IANAMULLU brand of chocolate (black *Spondylus* in kichwa), a brand that seeks to highlight the history, archeology and identity of Ecuadorian cacao through its chocolates. The aim is to illustrate these characteristics in the object, reaffirming the importance of cocoa and *Spondylus* both for the history of the country and for the brand and its common links. We are going to relate the Design process through the ideation, creation and configuration, the selection of materials and colors.

Key words

Cacao, *Spondylus*, chocolate

Introducción - Los elementos de partida, la historia, el producto y la marca



Figura 1. Catálogo IANAMULLU. Fotografía: Luis Sánchez ©

Las historias del cacao y de la *Spondylus* en el Ecuador son tan antiguas como el desarrollo de las primeras culturas en esta área geográfica.

La *Spondylus* (*s. princeps* y *s. calcifer*) es una concha bivalva caracterizada por sus espinas y sus vivos colores, que crece en las aguas ecuatoriales¹. La evidencia arqueológica muestra que esta concha fue recolectada con fines simbólicos desde el tercer milenio antes de Cristo por la cultura Valdivia, prolongándose su uso hasta la conquista de los españoles en 1530 d.C. aproximadamente (Carter, 2011). La importancia de la *Spondylus* no se limitó solamente al territorio de la costa del actual Ecuador.

1. Carter 2011. Cabe resaltar que la *Spondylus* crece desde el sur del Ecuador/norte del Perú hasta las costas de Baja California en México.

La concha y los objetos hechos con ella eran intercambiados llegando hasta la Amazonía y los Andes centrales, donde eran grandemente apreciados y constituían bienes suntuarios (Lodeiros et al., 2018; Dyrdaahl, 2016; Valdez, 2008; Carter, 2011; Murra, 1975).

La historia del cacao en Ecuador está ligada a la historia nacional de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, específicamente, a la época republicana conocida como el “Gran Cacao”. Aunque es en este período cuando el cacao ecuatoriano se hace famoso a escala mundial, recientes investigaciones arqueológicas han identificado como probable punto de domesticación de la planta de cacao (*Theobroma sp.*), la ceja de montaña que se abre sobre la Amazonía (Valdez et al., 2013), y que se encuentra en la provincia de Zamora-Chinchipe al sur-oriente del país.

En este sitio, conocido como Santa Ana-La Florida, perteneciente a la cultura Mayo-Chinchipe, se encontraron los restos de cacao más antiguos del mundo,² los mismos que han sido recuperados de varios restos cerámicos; entre ellos, el más llamativo, una botella asa estribo con la representación iconográfica de un personaje que presumiblemente surge de una bivalva de *Spondylus* (Zarrillo et al., 2018; Valdez et al., 2013, pp. 52-55; Zarrillo y Valdez, 2013, pp.160-161; Lanaud et al., 2012). De estos dos elementos surge la inspiración para la marca y su logo: un chocolate con historia.

El viaje de las ideas y el intercambio entre regiones permite la circulación de bienes y saberes desde tiempos muy tempranos. La domesticación de plantas y obtención de bienes y materias primas en diferentes pisos ecológicos, y por ende regiones, permite la interacción y el enriquecimiento de símbolos, materiales y plantas que circulan a través de la geografía ecuatorial. La presencia de iconografía ligada a la *Spondylus* en la Amazonía, además de restos de conchas en los contextos excavados en Santa Ana-La Florida (Valdez et al., 2013, pp. 43-49) y las representaciones del cacao presentes en la cultura Chorrera nos hablan de relaciones y conexiones entre las diferentes zonas geográficas del Ecuador desde tiempos muy tempranos (Páez y Espinoza, 2015, p. 32).

Con la conquista española de los territorios americanos, los europeos descubren el cacao a través del contacto con los aztecas, quienes tienen una bebida a base de las semillas de esta planta.

El *chocolatl* (nombre *nauahtl*) fue transformado en chocolate y fue por mucho tiempo un producto de consumo exclusivo de las élites nobles europeas (Páez y Espinoza, 2015, p. 65). Aunque este producto no hace hincapié en la historia moderna del cacao en Ecuador, cabe resaltar que desde el fin de la colonia hasta los primeros años del siglo XX, Ecuador era el primer productor de cacao en el mundo, produciendo, además, un cacao fino de altísima calidad (Páez y Espinoza, 2015, pp. 66-102).

En la actualidad, el país resalta por la producción de cacao fino de aroma. Es a partir de esta producción selecta que se desarrollaron las dos recetas que constituyen el producto de la marca Ianamullu. Dos variedades de chocolate negro con alto contenido de cacao orgánico: el primero es crudo al 78% elaborado con cacao de la variedad arriba, el segundo es tostado al 72% realizado con una mezcla de cacaos de la Amazonía.



Figura 2. Catálogo IANAMULLU. Fotografía: Luis Sánchez ©

2. La cultura Mayo-Chinchipe ocupa un arco cronológico que va desde el 5500- 3500 b.P. (antes del presente) correspondiente a fechas calibradas: desde 3500/3350 cal. A.C. hasta 1520/1200 cal. A.C (Valdez et al., 2013, 36).

¿Sabías que los rastros de uso de cacao más antiguos del mundo fueron encontrados en Ecuador? Los mismos fueron hallados en restos arqueológicos pertenecientes a la cultura Mayo-Chinchipec. (3500 - 1200 a.C.) Uno de los objetos en donde fueron encontrados, es una botella de asa-estribo con representación de personaje emergiendo de una concha *Spondylus*. La marca IANA MULLU toma inspiración en este descubrimiento y rinde homenaje a nuestros antepasados a través de este delicioso chocolate. (Tomado de los documentos de la marca).

El texto citado de los documentos de la marca define perfectamente el “alma” de la misma, es decir, rendir tributo a través de un chocolate *premium* a este descubrimiento, a la arqueología ecuatoriana, y a la gente que habitó en el pasado esta área geográfica. Este homenaje se realiza para compartir con el mundo las bondades del cacao, del chocolate y la sabiduría antigua del Ecuador en el uso y domesticación de las plantas; además de la riqueza de su iconografía.

La marca, su nombre y su logo apuntan a fusionar los elementos en común que tienen la *Spondylus* y el cacao: una riquísima historia arqueológica y el ámbito geográfico que favorece el crecimiento de estos dos elementos. El todo converge y se resume en los hallazgos del sitio de Santa Ana-La Florida: la mezcla del cacao (contenido) con la *Spondylus* representada (contenedor) en la botella de asa estribo (hallazgo).

El cacao y la *Spondylus* comparten, además, otros elementos —no arqueológicos— que las relacionan. Uno de estos es la cromática: en el cacao, la vaina depende del tipo que puede ir desde un verde encendido, un terracota oscuro, naranja hasta un amarillo brillante; su fruta y semilla comparten tonalidades de blanco, rosáceos, violetas y morados; estos tonos, en especial del fruto y semilla, los comparte con la *Spondylus*. Un elemento curioso que influencia el nombre es el hecho de que el *mullu* (*Spondylus*) era considerado el alimento de los dioses en las culturas andinas. El nombre científico del cacao (*Theobroma*) significa a su vez “alimento de los dioses” por lo que la analogía de sobreposición fue posible. A esto se agrega un elemento sonoro particular: Macahuisa³ manda a que le traigan *mullu* y mientras come el molusco se producía un sonido crocante: uno de los elementos para evaluar un chocolate de alta calidad es el sonido que emite cuando es mordido.

Además era el *mullu* el alimento favorito de los dioses. En el primer texto literario quichua, las tradiciones orales de Huarochiri, leemos que Macahuisa, hijo del dios Pariacaca, rechazó la comida que le ofrecía el Inca: “Yo no me alimento de estas cosas. *Mulluqta apumuy!*”, dijo (manda a que traigan *mullu*). Y cuando le trajeron *mullu* lo devoró al instante “cap, cap, rechinaban sus dientes mientras masticaba”. (Arguedas, 1967 en Murra, 1975, p. 255)

El empaque para la *Spondylus* negra, el alimento de los dioses

El taller estuvo enfocado en el desarrollo y conceptualización de un objeto que esté ligado íntimamente a la identidad local en Ecuador; además, se tomó como referente conceptual el cuento “Cabeza de gallo”, de César Dávila Andrade, ya que es un relato que expone muchos elementos característicos de la sociedad ecuatoriana como el ambiente festivo y la religiosidad, entre otros, elementos de unión y congregación de las personas que nos ayudan a afianzar el tema de identidad (Dávila, 2004).

Primero, la concepción del objeto. El elemento que iba a ser diseñado tomó como pretexto la marca Ianamullu, ya que, como se mencionó anteriormente, esta busca valorizar un producto históricamente estrella del Ecuador: el cacao fino transformado en chocolate de alta calidad. Se pensó en las necesidades de la marca, su carencia de un empaque distintivo para los gramajes pequeños que muestre tanto el objetivo de la marca cuanto la identidad del Ecuador. Se pensó en una pareja de empaques, ya que son dos productos los de la marca: chocolate de 78 % - RAW - PURE - ARRIBA y chocolate de 72 % -ROASTED - BLEND - AMAZON.

Del cuento “Cabeza de gallo”, se sintetizó la información y se tomó el concepto del misterio, ya que las personas, junto con el gallo, se encuentran a la expectativa de lo que sucederá; son muchos los acontecimientos en torno al gallo, la fiesta, la iglesia, las personas. El autor describe de una manera genial las sensaciones y acontecimientos que no permiten al lector adelantarse a los acontecimientos, sino que lo mantienen expectante frente al desarrollo del cuento. Además, como se mencionó, la descripción del autor nos permite visualizar y generar un imaginario de colores, olores y texturas (Dávila, 2004).

3. Macahuisa, hijo del dios Pariacaca quien ayudó al Inca Túpac Yupanqui a sedar una rebelión. (Arguedas, 1967)

De Ianamullu se toman los elementos referenciados por la misma marca, el cacao y la *Spondylus*, que a su vez comparten el concepto de misterio ya que son elementos que contienen, guardan y protegen. En el caso de la vaina de cacao, lo protegido son la fruta y semillas, de las que después de un proceso de fermentación y secado se obtiene el cacao, que posteriormente se transforma en chocolate. En la *Spondylus*, el molusco que se utiliza como parte de recetas culinarias (Lodeiros et al., 2018).

Además, se pretende, al igual que César Dávila Andrade (2004) con su cuento, relatar y generar a través del empaque la historia de la marca, evocando sensaciones a través de los colores, de las texturas del material utilizado y el olor característico del chocolate Ianamullu.

Como segundo paso se realizó un panel gráfico que recogiera los elementos referenciados conceptualmente, como método de comunicación de ideas y referencias gráficas. Este contiene una paleta cromática, además, de imágenes tanto del cacao en estado natural como su proceso de transformación, del producto chocolate y de la *Spondylus*, que nos permite generar este lenguaje de colores y texturas que nos brinda la propia naturaleza.

En tercer lugar, con estos insumos, se empezó la etapa creativa de ideación de propuestas y posteriormente se realizó la construcción de las diferentes ideas a través de los modelos de estudio, para comunicar de mejor manera la propuesta. Como elementos morfológicos, se tomaron como referencia tanto la vaina de cacao como la concha de la *Spondylus*, así como sus espinas que son alargadas y que cumplen la función de protección y vía de alimentación cuando se encuentra en su entorno natural. Ya que estos dos elementos comparten características formales, se decidió generar a través del análisis un módulo que permita la creación del contenedor.



Figura 3. Modelos de papel (imagen del autor).

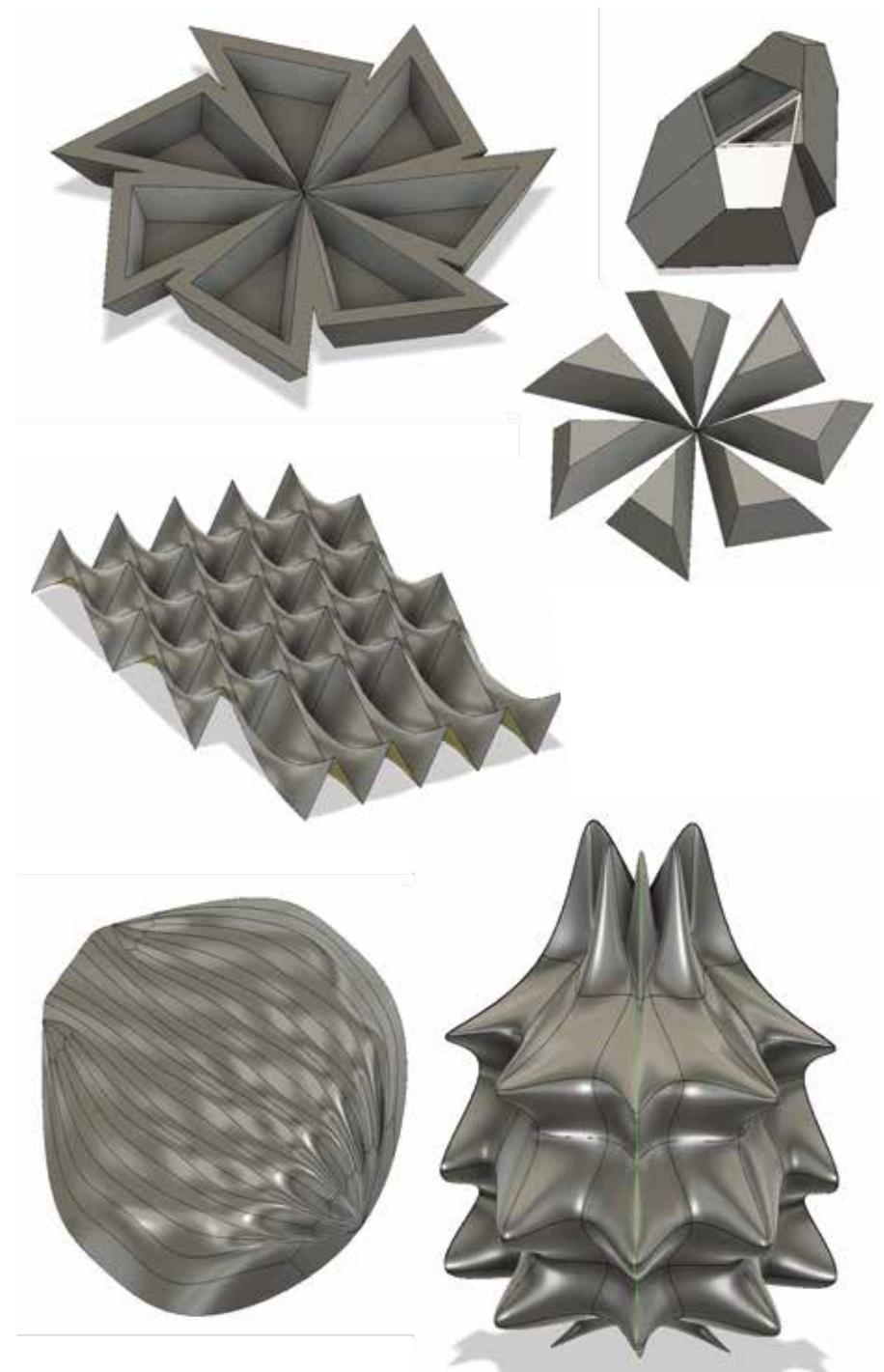


Figura 4. Modelado 3D (imagen del autor).

Se pensó además en el material, en este caso cartulina de 200 g y 220 g, que tiene textura rugosa, que genera tanto textura visual como táctil. Se plantea tres posibilidades: cartulina blanca en la cual pueden ir impresas imágenes del cacao y la *Spondylus*, así como la misma marca; cartulina dorada que parte de la paleta cromática planteada y como metáfora del alimento de los dioses, seres sagrados; y cartulina color vino que también parte de la propuesta cromática y en referencia a la *Spondylus*.

Después de los modelos de estudio, se analizó y junto con el profesor Cunca se determinó cuál era la mejor opción para afinar detalles, analizar los métodos de producción, la optimización tanto de los materiales como de los procesos productivos y los costos, ya que, al ser una joven marca, es indispensable conocer esto para que la inversión que se haga sea rentable.

La pareja de empaques que se escogieron se pueden adaptar a las distintas presentaciones del chocolate, es decir: 50 g, 25 g y 10 g. Además se complementan entre sí al contener cada uno una de las variedades de chocolate de la marca. Se integran en forma, uno de los empaques representa la vaina del cacao y está elaborado en dorado o con la imagen impresa del cacao;



Figura 5. Prototipos. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

el otro representa las espinas y la concha de la *Spondylus* abierta, que está elaborado en vino o con el estampado de la concha. Con estos recursos se buscó contrastar colores e imágenes, lo que se ha logrado exitosamente. Hay que destacar la versatilidad de la forma para adaptarse a los cambios de contenido del producto y cómo se presta a resaltar los elementos distintivos de la marca.

Observaciones finales y perspectivas

Se debe destacar que, con la metodología del taller “Diseño e identidad local en Ecuador”, se ha logrado desarrollar un objeto que sintetice tanto la identidad de la marca, así como la identidad territorial del Ecuador, en la cual se muestra un chocolate con historia.

Aún se están ultimando detalles tanto del cierre del empaque como de la apilabilidad para la exposición en percha del producto. Se tiene presente que el proceso de diseño es iterativo y requiere ser revisado constantemente.

Se resalta el aporte que tuvo este taller para entender cuáles son los insumos que nos ayudan a generar objetos con identidad local; se ha observado que, en Ecuador, la búsqueda de objetos que representen su identidad es constante; sin embargo, se ha tenido pocos aciertos; además, siempre se utiliza elementos folclóricos de las distintas nacionalidades indígenas. El tomar recursos gráficos y transformarlos en objetos, así como materiales y técnicas locales, sustenta de mejor manera la generación de estos objetos identitarios.

Finalmente, desde la óptica de la marca, el envase propuesto resalta el producto y sus características resumiendo sus diferenciales y la visión de la misma a través de un objeto que recodifica estos elementos. Los empaques combinan la búsqueda de un *packaging* novedoso, pero con fuerte identidad, con geometrías variables y texturas llamativas que rompan con la monotonía de la clásica caja rectangular, que ayude a resaltar la forma elegida para el producto, valorizarla y almacenarla correctamente. Este aporte abre el camino y apuesta por el juego con las formas e identidades, acciones de gran necesidad para marcar un producto de alta calidad como el chocolate producido con cacao del Ecuador.

Agradecimientos

Por su soporte en el proyecto de creación de Ianamullu, es pertinente agradecer a Cornelio Montalvo, socio e impulsador del proyecto. A Francisco Valdez por su generosidad en cuanto a compartir sus datos y por los consejos con respecto a la parte arqueológica. A Fausto Moncayo y Felipe Capelo, de la fábrica Ecuatoriana de Chocolates, por el apoyo en desarrollo del producto. Finalmente a Valeria Córdova, Juan José Montesinos, Carla Montesinos, Esteban Salazar y Daniele Deidda por colaborar con las degustaciones.

A Claudia Mora, directora de las Carreras de Diseño, por su apertura y gestión y al profesor Raul Cunca por el maravilloso *workshop*.

Bibliografía

Carter, B.P. (2011). *Spondylus* in South American prehistory. En Ifantidis, F. y Nikolaidou, M. (eds.), *Spondylus in Prehistory: New Data and Approaches -Contributions to the Archaeology of Shell Technologies* (pp. 147-174). Archaeopress.

Dávila A., C. (2004). *Cabeza de gallo y otros cuentos*. Campaña Nacional Eugenio Espejo por el Libro y la Lectura.

Dyrdahl, E. R. (2016). Interregional Interaction and Craft Production at Las Orquídeas, Imbabura, Ecuador, During the Late Formative (800-400 CAL BC). [Tesis, Pennsylvania State University].

Lanaud, C., R. G. Loor, S. Zarrillo, F. Valdez (2012). Origen de la domesticación del cacao y su uso temprano en el Ecuador. *Nuestro Patrimonio* 12, 12-14.

Lodeiros, C., G. Soria, A. Jaramillo-Arango, J. Marcos, J. Santana (2018). Breve historia del *Spondylus* en el Pacífico suramericano: un símbolo que retorna al presente. *Interciencia*. 43. 871-877.

Murra, J. V. (1975). *Formaciones económicas y políticas del mundo andino*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Páez, P. L., F. Espinoza (2015). *Ecuador, tierra del cacao*. Quito: Trama ediciones.

Valdez, F. (2008). Inter-zonal relationships in Ecuador in *Handbook of South American archaeology*. Silverman, H., & Isbell, W. H.(eds.), pp.865-888, New York: Springer.

Valdez, F., A. Yépez, J. Hurtado, e Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (Ecuador). (2013). *Primeras sociedades de la Alta Amazonía: Cultura Mayo Chichipe - Marañón*. Quito: IRD/INPC

Zarrillo S., F. Valdez, (2013). Evidencias del cultivo de maíz y de otras plantas en la ceja de selva oriental ecuatoriana. En Valdez, F. (comp.) *Arqueología Amazónica: las civilizaciones ocultas del bosque tropical* (pp.147-171).IFEA/IRD/ Abya-Yala.

Zarrillo, S., N. Gaikwad, C. Lanaud, T. Powis, C. Viot, I. Lesur, O Foet, J. Argout, E. Guichoux, S. Franck, R. L. Solorzano, O. Bouchez, H. Vignes, P. Severts, J. Hurtado, A. Yépez, L. Grivetti, M. Blake, F. Valdez. (2018). The use and domestication of *Theobroma cacao* during the mid-Holocene in the upper Amazon. *Nature ecology & evolution*, 1. <https://doi.org/10.1038/s41559-018-0697-x>

REINTERPRETACIÓN DEL TUPU COMO VÍNCULO CULTURAL

Reinterpretation of the tupu as a cultural link

Mg. Amparo Álvarez Meythaler, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Nacida en Latacunga, Ecuador, en 1989. Ingeniera en Diseño Industrial y Magíster en Diseño Avanzado por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Especialista en Diseño Estratégico, Diseño de Productos y Servicios, y Desarrollo de Nuevos Modelos de Negocio.

Mtr. Paola Banderas Quirola, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Nacida en el Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador, en 1982. Diseñadora Integral y Máster en Desarrollo de Proyectos de Diseño de Innovación y Producto por la Universidad de León de España. Investigación en las áreas de Diseño con identidad y promoción de la cultura oral, visual y material.

Mg. Mariana Lozada Mondragón, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Nacida en el Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador, en 1982. Con formación académica como Magíster en Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional, Diplomado superior en Comunicación Corporativa e Ingeniería en Diseño Gráfico Empresarial.

Resumen

Este documento propone la reinterpretación del *tupu* a partir del diseño, para explicar cómo los objetos contienen cargas identitarias simbólicas de una zona y cómo, a partir de la resignificación de los códigos culturales, se aporta mayor valor emocional para la sociedad mestiza. Esta ejemplificación comenzó por identificar las tradiciones, costumbres, creencias religiosas, entre otros elementos que se relatan en el cuento ecuatoriano “Cabeza de gallo”, del autor César Dávila Andrade, del año 1966. Ciertamente, este conocimiento condujo a la formulación del concepto del diseño, la forma y los elementos constructivos detrás del objeto. Finalmente, al materializar la propuesta, se concluyó que la reinterpretación de los rasgos y códigos de las culturas heterogéneas en el diseño de un objeto no aporta mayor valor o visibilidad a las culturas indígenas del Ecuador, sino que resignifica el valor simbólico de un determinado grupo social para generar mayor sentido de pertenencia y apropiación colectiva en la población.

Palabras clave

diseño de objetos, identidad, hibridación cultural, globalización

Abstract

This document proposes the reinterpretation of *tupu* from design, to explain how objects contain symbolic identity charges of an area and that, from the resignification of cultural codes, greater emotional value is provided for mestizo society. This exemplification began by identifying the traditions, customs, religious beliefs, among other elements, which are related in the Ecuadorian story *Cabeza de gallo*, by the author César Dávila Andrade in 1966. Certainly, this knowledge led to the formulation of the concept of design, the form and the constructive elements behind the object. Finally, when the proposal materialized, it was concluded that, the reinterpretation of the features and codes of heterogeneous cultures in the design of an object, does not provide greater value or visibility to the indigenous cultures of Ecuador, but rather resignifies the symbolic value of a given social group to generate a greater sense of belonging and collective appropriation in the population.

Key words

object design, identity, cultural hybridization, globalization

Introducción

Los procesos culturales *per se* son complejos, más aun al considerar que no se configuran como estructuras estáticas sino que van transformándose en virtud de factores sociales, culturales, políticos, religiosos, entre otros, hacen casi imposible diferenciar lo que es natural, local o universal, especialmente en espacios como Latinoamérica, donde los constantes movimientos y combinaciones étnicas han dado lugar a diversos sistemas sociales y variados procesos culturales. Ante esto, es fundamental establecer primero una diferencia entre ambos. Para ello, se toma como referencia la descripción de Geert (1997, p. 133) cuando menciona que el sistema social es un procedimiento ordenado de significaciones y de símbolos en cuyos términos tiene lugar la integración social, y donde se establece la estructura de la interacción social misma; mientras que a la cultura la define como “la urdimbre de significaciones atendiendo a las cuales los seres humanos interpretan su experiencia y orientan su acción”. Ambas concepciones son trascendentales para este análisis, al considerar que la primera permite entender la acción social vinculada a la significación de quienes la construyen, y la cultura ayuda a saber cómo se generan aquellos aspectos que aportan al funcionamiento de ese conglomerado.

Bajo este contexto, es importante entender también el concepto de identidad cultural que, según Espinosa (2000), es un tipo de identidad social que se relaciona con el reconocimiento de los grupos sobre sus diferencias culturales. Además indica que la conciencia de identidad social tiene sentido e importancia únicamente en contextos de diversidad y en situaciones de contraste o confrontación entre grupos diversos, siendo esto un eje importante en el caso de estudio, puesto que, a pesar de que nuestra región en sí posee aspectos culturales muy similares, al mismo tiempo se constituye de varios grupos sociales que evidencian grandes contrastes religiosos, étnicos, de clases sociales e incluso en tradiciones, lo que presenta una realidad cultural compleja que da lugar a una riqueza cultural interesante para analizar.

Ahora, haciendo un acercamiento al proceso histórico vivido en la región, Benítez y Garcés (2014, p. 31), refiriéndose a la heterogeneidad cultural, mencionan que, “en las décadas de 1980 y 1990, se plantearon nuevos marcos conceptuales para acercarse a esta realidad, especialmente en América Latina, donde es evidente el proceso de mestizaje y de heterogeneidad cultural”. Y, refiriéndose al trabajo de otro autor, mencionan que:

Néstor García Canclini (1990) desarrolló el concepto de la “hibridez” de la cultura para dar cuenta de los fenómenos socioculturales que se han ido gestando con la globalización y a la intervención de los medios de comunicación, especialmente en las zonas urbanas, donde se puede apreciar un variado entrecruzamiento de dos o más culturas que dan origen a subproductos culturales, diferentes de las culturas que les dieron origen. (Benítez y Garcés, 2014, p. 30)

Bajo esta premisa, Espinosa (2000) señala que, en el caso específico del Ecuador, hay una diferencia marcada en el proceso de aculturación de la población de la región Costa en relación con la de la región Sierra, puesto que en la Costa se produce la extinción del sistema cultural, mientras que en la Sierra hay una especie de resistencia que permite la retención de características culturales propias e incluso limita la mezcla racial.

Por otra parte, el mismo autor aclara que la hispanización de los indígenas de los Andes comprende un proceso de aculturación atípico, puesto que, al no producirse deculturación o extinción cultural, se genera un aprovechamiento de los elementos de la cultura dominante que benefician la vernacular y la modifican y revitalizan, innovando la presentación de algunos elementos autóctonos y desapareciendo otros, situación revelada no solo en entornos indígenas sino también en mestizos.

Además, tomando como referencia la división que hacen Benítez y Garcés sobre los grupos sociales en Latinoamérica, los clasifica en tres tipos de culturas. Primero las culturas dominantes, concebidas como el modelo ideal de una sociedad que legitima o deslegitima las representaciones válidas para todas las demás culturas y sus prácticas culturales, “es un arquetipo hacia el cual tienden todas las otras manifestaciones culturales” (Benítez y Garcés, 2014, p. 32), luego; las culturas dominadas, refiriéndose a las originarias; y finalmente, la cultura popular, a la cual los autores la denominan como:

[U]na cultura dominada, pero a pesar de ello, funciona como cultura con capacidad de resistir y modificarse. Su reproducción está relacionada con las bases materiales de reproducción del grupo, o sea con la forma como se satisfacen las necesidades de subsistencia. Los cambios de estas bases modifican la cultura. (Benítez y Garcés, p. 31)

Como otro ejemplo del accionar de estos tipos de cultura y en concordancia con lo indicado en el párrafo anterior, Benítez y Garcés (2014, p. 32) relatan que:

La cultura dominante se halla recogida en la ideología y se transmite mediante los medios de comunicación, en la interacción personal y a través del aparato escolar. Esto se aprecia claramente en el vestido, la vivienda, el arte, etc. Por ejemplo, en Ecuador, las modas de la cultura dominante se imponen como las ideales en detrimento de la indumentaria de las culturas de raigambre¹ indígena.

En este contexto, las autoras se refieren a varios aspectos impuestos por las culturas dominantes a las dominadas, entre ellos la vestimenta, e indican que, en este proceso de imposición, se genera también una

serie de adopciones y reinterpretaciones de elementos culturales. Así por ejemplo, los miembros de la cultura dominante utilizan con frecuencia ponchos, “shigras”, e incluso alpargatas. Pero al hacer uso de estos artículos, cambia el sentido que tiene para un indígena, que con su uso reconoce la pertenencia a un grupo particular. (Benítez y Garcés, 2014, p. 32)

Estas adopciones no solo hacen que se reinterpreten los significados propios de los elementos que se toman de una cultura determinada, en este caso de la dominada, sino que también da lugar a que la cultura que se apropia de estos objetos se transforme, adquiera nuevos hábitos, prácticas o formas de presentación y sea percibida de una manera diferente tanto por sus mismos integrantes como por otras culturas.

Globalización y mestizaje

El fenómeno de la globalización económica trajo consigo una serie de cambios significativos en la sociedad, desde las formas de producción y de comunicación, hasta el comportamiento de los consumidores sobre cómo eligen sus productos. A partir de este escenario, la globalización ha incidido directamente en la toma de decisiones de las personas sobre qué usar o cómo comportarse dentro de un grupo social y el cambio en la experiencia cotidiana.

Este comportamiento social generó códigos propios y muy diversos de un lugar a otro como formas particulares de vestir, lenguajes únicos de comunicación, técnicas culinarias, entre otros. Por consiguiente, se originaron diferencias locales identificables, dando paso a ciertos modelos culturales que se están extendiendo por todo el mundo con la denominada globalización cultural (Espinosa, 2000).

1. Conjunto de antecedentes, intereses, hábitos o afectos que hacen firme y estable algo o que ligan a alguien a un sitio.

En efecto, Manuel Espinosa (2000) afirma que desde este contexto se empieza a perder el sentido de comunidad y se incrementa el sentimiento de pérdida de control de la comunidad sobre sí misma, lo que produce cambios sociales y culturales. En realidad, el mismo autor plantea que esta nueva comunidad fortalece el sentimiento de identidad abriéndose a otras culturas, aprendiendo conocimientos y tecnologías. Por tanto, en el diseño de un objeto a partir de la cultura, es claro que cualquier intervención o intento de transformación social no se orienta a comunicar la diversidad de códigos distintivos de la población, sino más bien la reinterpretación de la cultura heredada para fortalecer el sentimiento de identidad cultural dentro y fuera de la comunidad.

La identidad cultural se define como la propiedad por la cual un grupo se constituye como una unidad cultural específica en sí y para sí. Por consiguiente, el problema fundamental de la identidad cultural supone el esclarecimiento de la correspondencia entre el ser cultural (bagaje cultural genuino) y su conciencia (Yo grupal), en una colectividad históricamente determinada. (Espinosa, 2000, pp. 10-11)

Desde esa perspectiva, se supone que el campo sociocultural es el espacio donde se construye la identidad, y que, a partir de la globalización, las sociedades buscan referentes que afiancen su sentido de pertenencia social, desde el modelo sólido y tradicionalista de asemejarse a las grandes élites, hasta la reciente admiración por las clases medias: las auténticas innovadoras y protagonistas de la vida económica contemporánea (Martínez, 2006).

Otro hecho notable es la aparición de la *multiplicidad estética* (Martínez, 2006): a partir del avance tecnológico y la comunicación, ya no existe una sola moda, sino la legitimación de un sinnúmero de modas, en las que se puede constatar una autonomía y libertad del consumidor. Así, para Baudrillard (1974, p. 75): “El consumo de objetos se filtra hacia abajo en virtud de un principio absoluto: la conservación de las distancias a través del sistema de signos”.

En la sociedad ecuatoriana, los mestizos por autodefinición constituyen un grupo sumamente heterogéneo, tanto en términos culturales como raciales (Espinosa, 2000); es decir, se componen de personas de ascendencia indígena, española, blanca, amerindia, entre otras. No obstante, el mismo autor asegura que la mayor parte de mestizos en Ecuador son de ascendencia indígena quichua.

Volviendo al tema de multiplicidad estética, un ejemplo claro es el de la vestimenta indígena, la que se ha ido reconfigurando socialmente con la capacidad de insertarse en los contextos de las culturas blancas y mestizas. En este punto es importante evidenciar una diferenciación, puesto que si bien es cierto que la cultura dominante puede tomar para sí la indumentaria indígena y usarla sin prejuicios, el mestizo no, debido a la problemática identitaria a la que se refiere Espinosa (2000, p. 18), cuando indica que:

La no aceptación de la procedencia indígena por la mayoría de los mestizos —autodefinidos así— evidencia una ruptura en la correspondencia entre el ser cultural y su conciencia. El Yo grupal de los mestizos a través de una etnonimia evasiva, de concepciones falaces y de una memoria fraudulenta, oculta y niega el bagaje cultural genuino del grupo, el que precisamente delata y revela su carácter y procedencia indígena.

Es así que, volviendo al ejemplo de la vestimenta, el mestizo no es capaz de usar indumentaria indígena sin previamente realizar alguna modificación que refleje algún aspecto de la cultura dominante y que le otorgue un nuevo sentido o “más clase” al objeto. Con esto se confirma lo que expresa Espinosa (2000, p. 18) cuando se refiere a que:

Los mestizos viven un doble sistema de normas de comportamiento: en el ámbito privado se expresa la vigencia de una cultura de rasgos indígenas que, incluso en ciertas ocasiones, es reconocida de forma explícita; mientras que en el ámbito público los mestizos asumen formas culturales occidentales dando lugar a un simulacro cultural, por el cual los mestizos aparecen imitando a los españoles y a los hombres de cultura occidental en general.

En definitiva, la identidad cultural en el contexto ecuatoriano empezó en una época temprana, buscando el placer, la comodidad y la libertad individual y colectiva, pues a través de la vestimenta ya no se busca prioritariamente hacer alarde de pertenencia a una clase social, sino de un gusto y de un estilo de vida, pasando del *estatus símbolo al estilo símbolo* (Martínez, 2006).

La tradicionalidad en los objetos

Como es evidente, Ecuador es un país intercultural que alberga un sinnúmero de lugares, formas materiales e inmateriales y objetos de contenido histórico y cultural invaluable, que han inspirado a muchos diseñadores a construir propuestas con alto valor identitario y contenido simbólico. Estas diversas expresiones culturales se escriben en un sinfín de leyendas, cuentos, dichos e historias que narran las vivencias, las emociones y las expresiones de un pueblo; como el cuento “Cabeza de gallo”, escrito en 1966 por César Dávila Andrade (Cuenca, 5 de octubre de 1918-Caracas, 2 de mayo de 1967).

Este cuento pertenece a uno de los escritores ecuatorianos más emblemáticos de la poesía lírica y el relato breve, cuyas obras se caracterizan por una mezcla entre la realidad y lo imaginario e irracional, invitando siempre a la consagración de los instantes y la esencia del hombre ecuatoriano en sus más asombrosos momentos. Dicho texto, a través de sus personajes, escenarios, objetos, costumbres, tradiciones y sensaciones representativas del país, funcionó como un recurso inspiracional para generar el concepto del objeto diseñado.



Figura 1. Exploración gráfica para definir concepto de diseño. Fotografía: Andrea Rivadeneira.

Con esta premisa, la exploración no parte del análisis de un objeto o personaje específico del cuento, sino más bien se enfoca en las sensaciones que refleja el rostro de embelesamiento del relator, en la percepción que un individuo puede sentir en el instante cúlspide de un trance, envuelto por un cúmulo de formas, colores, sonidos, olores que lo transportan en un letargo de espejismos que elevan su sentido en momentos de euforia, furor, intensidad y represión.

Posiblemente uno de los escenarios en los que con mayor frecuencia se encuentran los aspectos visuales mencionados es el momento cúlspide de una fiesta de pueblo, donde se presenta claramente el sincretismo cultural y religioso de los pueblos latinoamericanos, y a partir del cual nace el concepto de diseño: calor como energía, creencias como sincretismo religioso y tiempo como trascendencia.

En primer lugar, *el calor* representado a lo largo del relato en varios elementos que llaman la atención de la persona que experimenta dicha vivencia. La mirada sobre el entorno circundante, una diabólica tormenta de vitalidad, el olor de la tierra recalentada, el sol, el calor de la plaza comparándolo con un horno encendido en la vispera.

En segundo lugar, *el entrelazamiento en cada fibra*, como objetos y personajes vinculados en un contexto determinado, religioso y pagano, que desdibuja los límites de lo bueno y malo, lo socialmente aceptado o rechazado como instante en que todo es permitido.

Finalmente, *el letargo* de vivir momentos en cámara lenta, donde cada sentir se intensifica como experimentando un trance de emociones que reflejan esa capacidad de maravillarse con las cosas pequeñas que a un ser humano le pueden parecer asombrosas y a otro parte de la cotidianidad.

Así, uno de los elementos más importantes es la forma en que se concibe la cultura desde los objetos y la manera en que estos se adaptan al entorno. Desde la perspectiva de Bernatene (2015) cuando cita a Beckow, indica que los hechos de la cultura, tanto como sus productos, constituyen elementos de significación. Entonces, el ser humano, al producir objetos, no hace otra cosa que construir elementos identitarios de la cultura. Esto se complementa cuando Benítez y Garcés (2014, p. 33) argumentan que:

La cultura popular, como toda otra, se reproduce y es recreada permanentemente. Su reproducción está relacionada con las bases materiales de reproducción del grupo, o sea la forma como se satisfacen las necesidades de subsistencia. Los cambios en estas bases modifican la cultura.

Desde este escenario, se selecciona el chal como uno de los referentes con mayor identidad de la Sierra ecuatoriana, denominado también paño gualaceo o macana, cuya función radica en abrigar a una persona y por lo general, se acompaña de un accesorio que sujeta las fibras y dinamiza las maneras de uso del chal, conocido como *tupu*. En ese sentido, se constituye como un elemento que une, converge y encierra.

El *tupu* como vínculo cultural

El *tupu*, *tupo* o prendedor es un adorno usado hace más de 1700 años en la vestimenta de los Andes. Con forma de alfiler y decoración en uno de sus extremos, es utilizado para sostener los chales o mantas. Era elaborado en distintos metales y aleaciones como oro, plata y tumbaga, cobre, bronce y latón (Vetter, 2007).



Figura 2. Tupu 21, MI, proveniente del sitio de Walla Walla. © L. Vetter y M. F. Guerra.

Es una pieza con carácter simbólico pues era usado como ornamento en la vestimenta. “Esta forma de arreglarse también servía para diferenciar a las mujeres dentro de las distintas clases sociales que regían dentro de su cultura” (Vetter, 2007).

Los *tupus* o prendedores son objetos que se utilizaban para prender o sujetar la manta o *lliclla* que llevaba la mujer sobre sus hombros. También se usaban en pares para sujetar el *anaku* o vestido a la altura de los hombros (Vetter, 2007). En la actualidad, es un objeto que, en su contexto propio, es de uso cotidiano en las mujeres, con el fin de sujetar sus chales y protegerse del frío.

El *tupu* es una mezcla de tradición y modernidad, como lo comenta Bernatene (2015, p. 138) cuando cita a Prat Canals, quien analiza el valor del patrimonio e indica que estas propuestas de diseño se adaptan con avidez a las necesidades de las generaciones actuales, con atributos únicos que legitiman los referentes patrimoniales y las diversidades ideológicas de la identidad del país.

Para comprender desde el objeto este fenómeno de identidad cultural, se diseñó, a partir del *tupu*, un accesorio para chal (figura 6) que simbolice la heterogeneidad y el mestizaje ecuatoriano.

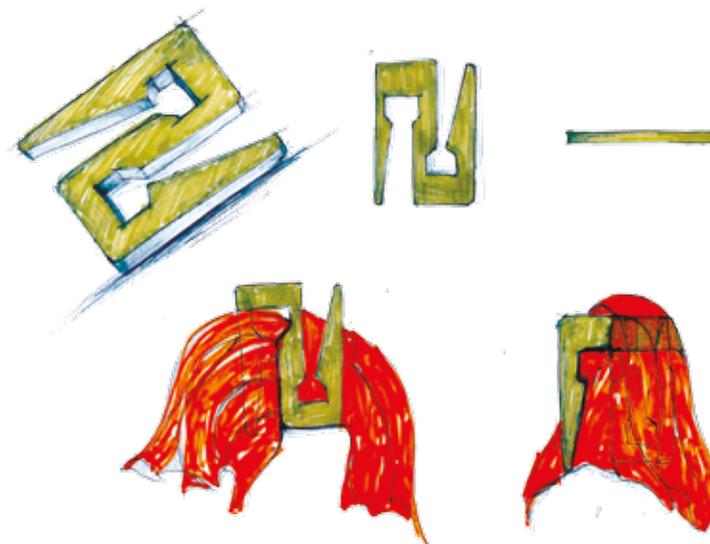


Figura 3. Bocetos de forma y función (fotografía del autor).



Figura 4. Propuesta seleccionada como base del diseño para el producto final (fotografía del autor).

Con este fin, se tomaron en consideración los elementos formales de mayor representatividad del objeto como la simetría, la geometría, el equilibrio y el ritmo.



Figura 5. Digitalización de la propuesta (fotografía del autor).

Además, acompañando al concepto, está la selección de materiales como el oro, por su brillo, belleza y carga simbólica, característico de las culturas precolombinas que se aplica en los detalles de mayor visibilidad del *tupu*; por otro lado, la madera de guayacán originario de la zona intertropical de América y conocido como el árbol que despierta a la vida, que se destaca por la belleza de sus vetas. Finalmente, la piedra jade, utilizada por las personas de mayor jerarquía de las culturas precolombinas del Ecuador, se propuso como contraste frente a los matices cálidos de los materiales descritos.



Figura 6. Prototipo. Fotografía: Andrea Rivadeneira.



Figura 7. Uso del prototipo. Fotografía: Danilo Sinche.

Ciertamente, el diseño de este accesorio desde el planteamiento morfológico hasta el análisis semiótico y constructivo, refleja la práctica del diseñador en la resignificación de un objeto de uso tradicional, a una propuesta de diseño que contenga valores identitarios de las culturas ecuatorianas, y que trascienda de forma efectiva ajustándose a las necesidades del consumidor contemporáneo.

Conclusiones

Para concluir, la resignificación del *tupu* fue un ejemplo de diseño orientado a mostrar materialmente las prácticas interculturales de la población ecuatoriana. Mediante este ejercicio, se propuso evidenciar que el diseño de objetos, más allá de alejarse del consumismo del mundo globalizado, reinterpreta los rasgos y códigos de las culturas heterogéneas, aportando mayor valor emocional sobre el objeto, mas no agregando mayor valor a las culturas directamente. Así, como dice Serrano (2011), si bien las necesidades humanas pueden ser similares alrededor del mundo, la manera particular de resolver estas situaciones de carencia percibida es lo que hace que se pueda mantener en los pueblos la identidad cultural.

Bibliografía

Baudrillard, J. (1974). *La sociedad de consumo*. Plaza & Janés. Primera Edición

Benítez, L. y Garcés, A. (2014). *Culturas ecuatorianas ayer y hoy*. Abya-Yala.

Bernatene, M., Ungaro P., Beducci L., Battista E., Justianovich S., Caló J. y Dalponte J. (2015). *La historia del diseño industrial reconsiderada*. Universidad Nacional de La Plata.

Espinosa, M. (2000). *Los mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural*. Tramasocial.

Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.

Martínez, A. (2006). *La difusión de la moda en la era de la globalización*. Universidad de La Coruña.

Serrano C. (2011). *Diseño y sociedad*. Universidad del Azuay.

Vetter, L. (2007). *Metalurgia en la América Antigua*. Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales, Banco de la República de Colombia.

Anexos

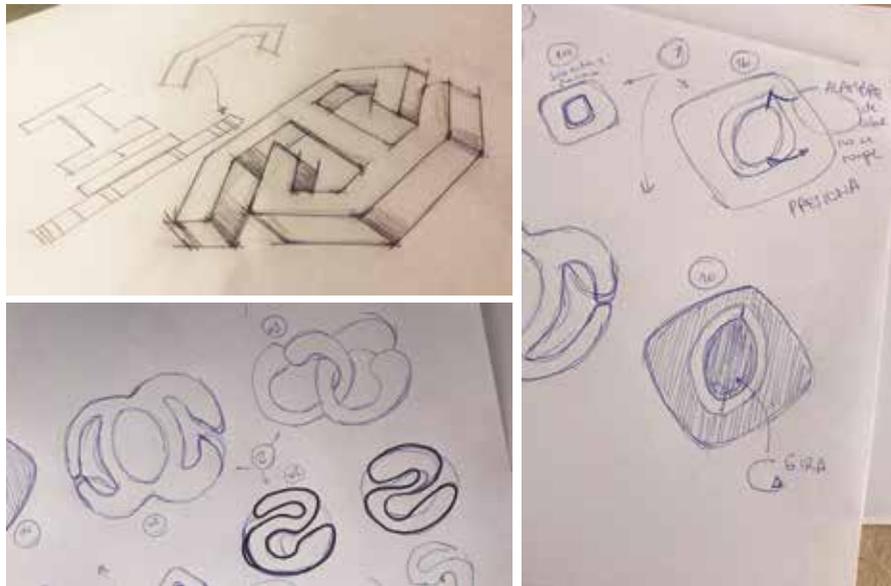


Figura 8. Conceptualización del tupu (fotografía del autor).

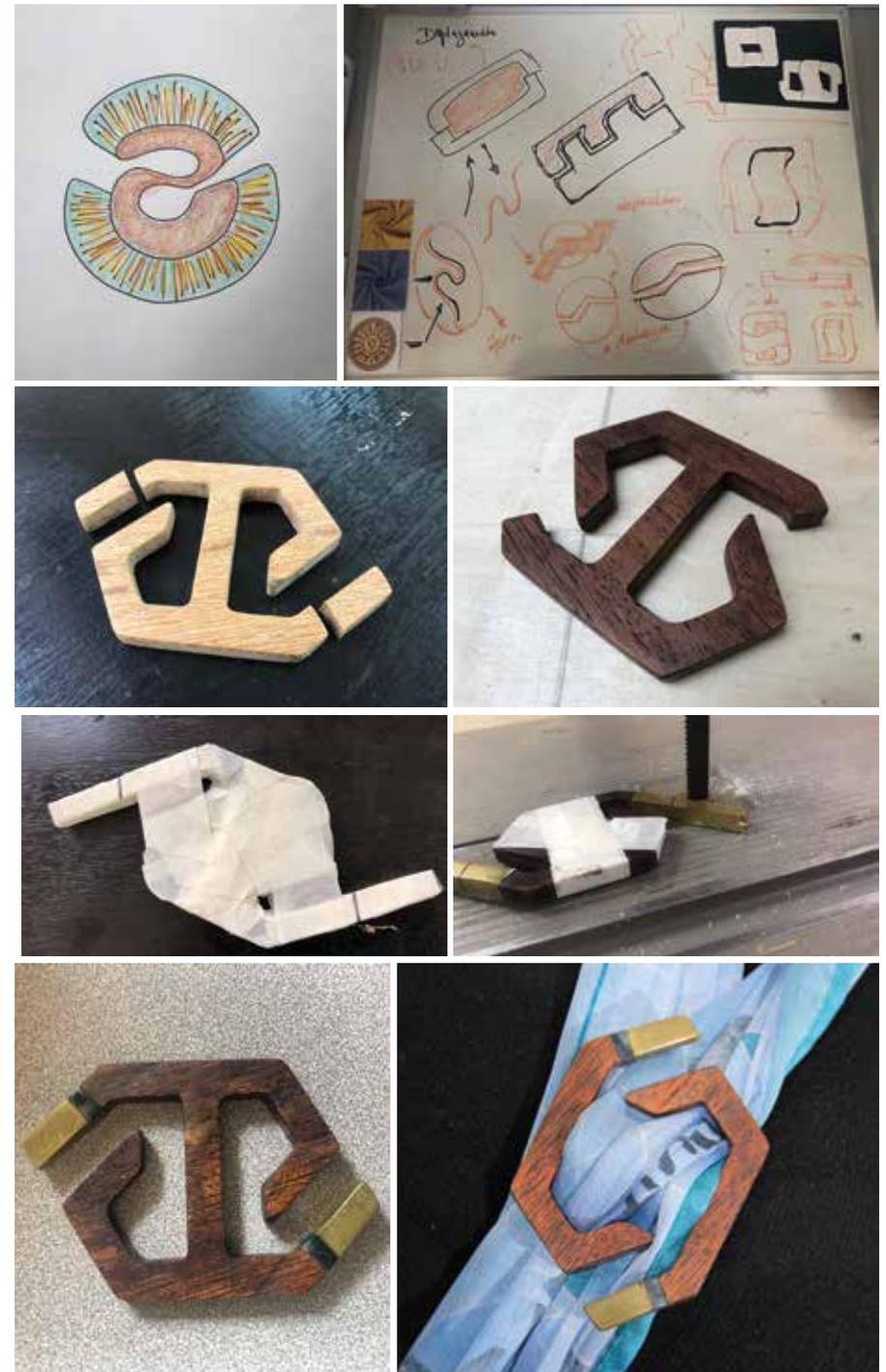


Figura 9. Materialización del tupu (fotografía del autor).

EL PROCESO DE DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN DE IDENTIDAD LOCAL EN ECUADOR: OBJETO MORTERO

The process of design and local
identity communication
in Ecuador: masher object

PhD (c) Caridad González Maldonado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Docente desde el año 2004, nacida en Cuba el 5 de julio de 1981. Formación en Diseño de Productos y Maestría en Gestión e Innovación de Diseño. Ponente en Congresos de Diseño en La Habana, Buenos Aires, Quito y Lima.

Resumen

En el artículo, se aborda el estudio del proceso de Diseño de Productos sobre la base de un caso práctico y a partir del método de investigación de tipo Descriptivo Cualitativo. Así, se dan a conocer las acciones cognitivas, procedimentales y de desarrollo tras las etapas propias al acto de diseñar, el cual se ha establecido en la modalidad de *workshop* (taller) impartido a docentes de Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) durante una línea temporal de tres días y cuya finalidad es la concepción de un objeto material de la identidad local ecuatoriana a partir de la obra literaria “Cabeza de gallo” (1966) del escritor ecuatoriano César Dávila. Se resignifican aspectos de interés para su puesta en escena en la actualidad y se desarrolla una propuesta de mortero, objeto reconocido en Ecuador como bien arqueológico de valor patrimonial.

Palabras claves

Desarrollo de Producto, Ecuador, Identidad, Patrimonio cultural, Proceso de Diseño

Abstract

The article approaches the study of the Product Design process based on a practical case and the qualitative descriptive research method. Thus, cognitive, procedural and developmental actions are disclosed after the stages of the act of designing, which has been established in the mode of workshop given to teachers of Design of the PUCE during a time line of 3 days and whose purpose is the conception of a material object of the Ecuadorian local identity from the literary work *Cabeza de gallo* (1966) by the Ecuadorian writer Cesar Dávila. Aspects of interest are redefined for its staging today and a proposal for mortar object recognized in Ecuador as an archaeological asset of heritage value is developed.

Keywords

Product development, Ecuador, Identity, Cultural heritage, Design process

Introducción

El diseño de productos en tanto actividad proyectual inmersa en procesos de consumo y producción pone foco en la satisfacción de necesidades dirigidas al ser humano. Este enfoque humanista viene de la mano de experiencias, significados, prácticas, comportamientos, comunicación, información, intercambio, cultura, contexto, entre otros aspectos; y que a través de la materialidad del objeto diseñado son trascendentes para condensar de manera tangible los valores históricos, simbólicos y realzar la identidad de una nación, territorio, ciudad. Ello, a la luz de una actual dinámica creativa dominada en gran medida por las tendencias globales de consumo desmedido y obsolescencia programada¹ de los objetos, donde el rescate de valores autóctonos cobra cada vez mayor importancia.

En relación con lo anterior y en el marco del *workshop* (taller) para docentes de Diseño de la PUCE, se lleva a cabo un proceso metodológico creativo-proyectual para la concepción de un objeto que articule y refleje la identidad local ecuatoriana. Pero, ¿qué es identidad, patrimonio, y cómo se construye desde ambos términos el lenguaje del objeto que se pretende diseñar?

Las nociones de identidad y de patrimonio en tanto construcciones sociales complejas y dinámicas comparten de manera notable el contexto histórico-cultural sin dejar de tener sus particularidades. En el caso de la identidad, apoyada en la diferencia, esta se refiere a los rasgos o acciones que distinguen conscientemente al ser humano como individuo o como parte de uno o varios grupos, incluso de manera simultánea.

Tales elementos y manifestaciones particulares a la vez que grupales configuran modos de vida, relaciones sociales, comportamientos, usos, lenguajes, costumbres, representaciones, conocimientos, técnicas y niveles de desarrollo en torno a las artes, la ciencia, la industria, la producción y que se expresan generacionalmente a través de la cultura.

Se considera entonces patrimonio a la protección de estos bienes inmateriales culturalmente significativos y que se manifiestan en la existencia de objetos tangibles que dan vida a una memoria colectiva e identidad situada temporal e históricamente.

1. El fenómeno de la obsolescencia programada y percibida se refiere a la estrategia de mercado que favorece la demanda y estimula el consumo en un contexto altamente competitivo donde las industrias, empresas y fabricantes necesitan sostenerse económicamente. En este sentido se entiende como la programación del fin de la vida útil de un objeto o servicio. Para mayor información al respecto véase Bianchi, 2018.

El político e historiador francés Alexis de Tocqueville (1805-1859) sintetiza este fenómeno al mencionar que “si el pasado no ilumina el futuro, el espíritu camina en la oscuridad” (Tocqueville, 1840, p. 218) y “el hombre queda sin raíces, privado de elementos de juicio y de elección” (Menéndez, 1994, p. 3), razón que nos impulsa al rescate de la identidad a través de la resignificación de elementos de interés para su puesta en escena en la actualidad.

Establecidos los conceptos anteriores, se pone en práctica la Metodología de Diseño, la cual se constituye en una guía organizadora de procesos por etapas que se concretan bajo la mirada del doctor, académico y diseñador Raul Cunca en las fases de *contextualización*, *representación* y *ejecución* (Cunca, 2016).

En torno a la creación del objeto: etapas para diseñar

Etapas de contextualización

El punto de partida para la concepción del objeto se enfoca en la obra clásica literaria “Cabeza de gallo” (1966) del escritor ecuatoriano César Dávila Andrade (1918-1967). En este caso, el proceso de trabajo comienza con la lectura del relato en cuestión a la par de una breve indagación bibliográfica sobre la vida y obra del autor. De esta manera se conoce su estilo surrealista particular, poético y descriptivo, acompañado de la puesta en papel de las realidades ecuatorianas, principalmente indígenas y campesinas. También se conoce de su muerte por mano propia, degollado tal cual tradición de algunos poetas modernistas de la época. Respecto de la obra “Cabeza de gallo”, el argumento trata curiosamente sobre la tradición popular del descabezamiento del gallo que tiene lugar en la festividad religiosa de la colina de Barriovientos.

Con la lectura como disparador motivacional, se da paso al proceso creativo que, a partir del método de divergencia, da cabida a una multiplicidad de líneas de pensamiento donde se exploran mentalmente direcciones diversas para poder diseñar. Como referente inicial, se anotan y resaltan palabras clave del texto base: gallo, gritos, hoyo, cabeza, garrote, risas.

Posteriormente se transita por un proceso de pensamiento que se consolida cada vez más al mencionar oralmente palabras que a través de la autoescucha posibilitan ratificar o descartar las ideas que vienen a la mente. Así, mediante la figura retórica de la alegoría,

se establece un paralelo de imágenes metafóricas entre el ritual campesino del cuento, situado en los años 60, y prácticas similares que acontecen en la actualidad, como por ejemplo el apalear las piñatas con cabezas de personajes en fiestas infantiles.

De esta comparación surgen preguntas como qué mandato mental, físico, biológico, simbólico u otro lleva al hombre desde incluso su infancia a actuar con violencia en contra de la vida, en contra del otro, sea este ficticio, real, animal o humano. ¿Necesita descargar su fuerza, su ira o emoción, su energía negativa o positiva?, ¿qué actividades, acciones humanas posibilitan entonces controlar o dar libertad; cómo logran canalizar hoy las personas estos pensamientos, deseos, necesidades, impulsos?

Sin pretender responder detalladamente a las interrogantes previas, se eligen fotografías fijas en línea que ejemplifiquen visualmente estos casos. Con la variedad de referencias gráficas, se da paso a una fase de ideación que, de manera convergente, posibilita simplificar y detallar ideas, elegir o abandonar posibles caminos para la concepción del objeto.

Etapas de desarrollo del proyecto

Entre frases conceptuales e imágenes seleccionadas: un hombre golpeando y rompiendo objetos de tecnología obsoleta, una mujer practicando deporte de combate, una pantalla con videojuegos de guerra, un cuadro abstracto y colorido como resultado de la pintura y el arte; comienzan a prefigurarse objetos materiales que denomino de “contención-liberación” y que, en interacción con el hombre, posibilitan liberar energías, fuerzas, suscitar emociones, entre otras.

Las ideas se reducen buscando una dirección puntual para la concepción del producto de identidad ecuatoriana a la vez que articulado al cuento. Como parte de todo el proceso se disparan mentalmente objetos de tipo utilitarios: mortero, pilón, de los cuales interesa particularmente el mortero (figura 1) sobre todo, ya que este viene de la mano de la acción de machacar, golpear, triturar tal y como el apalear al gallo. Se da preferencia a la idea de trabajar con el mortero por sobre el pilón, ya que la dimensión de este último supera la escala manual (figura 2) y se constituye menos factible para la elaboración de un prototipo que debe concluirse durante un proceso académico en la modalidad de taller.



Figura 1. El mortero como utensilio gastronómico. Recuperado de: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/370165-el-mortero-vence-al-tiempo/>



Figura 2. El uso del pilón en Los Ríos. Objeto construido por vaciado del tronco de un árbol. Fotografía: La Hora, 2018.

El interés en el mortero se sustenta en el tema ya mencionado de la identidad ya que este se constituye en un bien arqueológico patrimonial del Ecuador propio de la cultura precolombina Valdivia², procedente de regiones como Santa Elena y donde se rescata el trabajo manual de pulido en piedra, así como el desbaste de la madera.

Es importante mencionar que la cultura Valdivia “antecesora de los Mayas, los Aztecas y los Incas” (Avilés, 2012, párr. 2), se destaca desde su descubrimiento en siglo XX por ser precursora en el origen de la producción de cerámica en América del Sur (Barroso, 2014). Gran parte de su arte de desarrolló en materiales como la arcilla principalmente para vasijas y la piedra para herramientas, ambas trabajadas con “diferentes técnicas de decorado [...] moldeadas a mano [...] ayudándose de elementos de la naturaleza para darles distintos acabados, las técnicas utilizadas son: acanalado, arrastrado y punteado, biselado, brochado [...] estampado con conchas, con cuerda” (Avilés, 2010, p. 11).

Respecto a la forma de las piezas, se encuentra registro del uso de formas femeninas, ya que las mujeres eran importantes en la organización política y religiosa de la cultura Valdivia, por su capacidad de fertilidad determinante para la continuidad social (Guerrero, 2016).

También se destacan objetos utilitarios en formas geométricas, de felinos, monos y loros (figuras 3 y 4). Un ejemplo son los morteros con añadidos artísticos u ornamentales “caracterizados por tener un recipiente cóncavo [...] utilizados para moler alimentos, preparar pigmentos o colorantes, medicinas o veneno, para sus actividades de cacería o magia [como] ritos de transformación religiosa facilitada por el uso de plantas de poder” (Jadán, 2017, p. 66).

Además de la cultura Valdivia, el mortero se vincula también con los pueblos montubios³ de la Costa ecuatoriana (Metro Ecuador, 2016) cuyo elemento económico y social es la tierra, la agricultura y, en correspondencia, la gastronomía. El objeto en este caso se utilizó igualmente como utensilio para machacar especias, semillas, condimentos, frutos secos, granos, plátano, vegetales y su función principal se mantiene a la fecha del presente trabajo.

2. La cultura Valdivia ocupó la costa oeste del Ecuador y se desarrolló durante el período Formativo Temprano, específicamente desde el 1400 al 1450 ANE.
3. Son producto de la mezcla de las sociedades nativas del litoral y de la serranía con los esclavos negros, españoles, criollos y mestizos de la época de la Colonia en medio de la explotación del cacao en Ecuador. Se ubican en las provincia del Guayas, Manabí, Los Ríos y El Oro.



Figuras 3 y 4. Morteros de piedra de la cultura Valdivia del Ecuador, 3800-2000 a.C., período Formativo. Fotografía: Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), 2011.

Con la definición clara de las funciones del producto que se va a diseñar y los referentes de morteros indagados, se establecen las pautas de diseño. El foco se ubica en variables como las dimensiones, la escala, los materiales, la secuencia y frecuencia de uso según las experiencias actuales de usuarios en el hogar, la función básica y complementaria, la morfología, la cromática, la simbología, la gráfica, las texturas, así como los procesos tentativos para la elaboración de un modelo de estudio.

Este análisis deriva en pautas para el objeto que se va a diseñar, como:

- Utensilio-objeto para uso en cocinas del hogar.
- Escala háptica o manual: ergonomía de la mano que toma en cuenta dimensiones principalmente de la mujer en tanto usuaria directa.
- Morfología basada en cuerpos geométricos simples: cilindros, esfera, cubo, prisma, lo cual facilita la producción, higiene, almacenamiento y transportación.
- Uso de madera o piedra para mantener la práctica ancestral de desbaste, pulido y propiciar la contratación de mano de obra artesanal.
- En término de materiales, se puede pensar también en elementos alternativos vinculados al uso de nuevas tecnologías y procesos de producción industrial: metal, acero, modificando el concepto de partida de un sólido a un cuerpo laminar.
- Gráfica referente a la cultura Valdivia de tipo acanalado, curvo o recto y para establecer rozamiento con las especias a triturar.

- La pieza que se usa para triturar se puede sumergir en la comida (líquidos) en caso de adherirse parte de las especias u otros elementos al ser machacados.
- Función de machacado por golpe o presión manual, con lo cual se debe pensar en la resistencia del material.
- Cromática natural propia al material de uso.

Etapa final del proyecto

Finalmente, la propuesta de diseño se concreta en un mortero en piedra o madera con dos componentes —contenedor y machacador— los cuales se detallan en lo que sigue mediante planos digitales acotados provenientes del trabajo con programas asistidos por ordenador (figura 5).

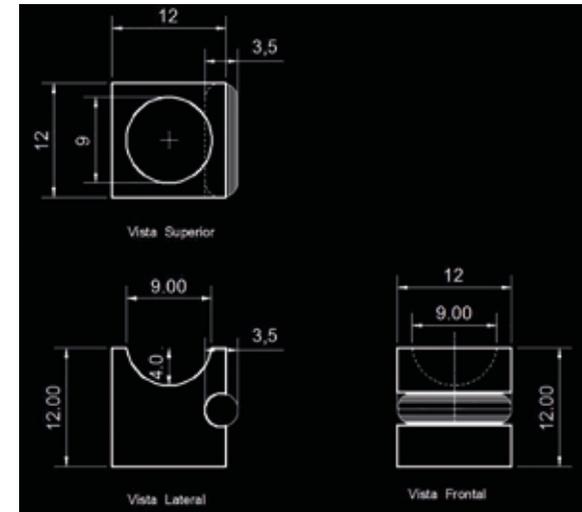


Figura 5. Detalle del producto: vistas y acotado en AutoCAD (fotografía del autor).

Respecto de la pieza de mayor tamaño y cuya función principal es contener las especias, su morfología se establece a modo de cubo macizo de 12 cm de lado sometido a dos transformaciones:

a) La primera transformación en la cara superior, resultado del vaciado céntrico de una sección esférica, b) la segunda transformación se refiere a una sustracción cilíndrica total en una de las caras laterales del cubo de la cual se obtiene la pieza cuya función es sostener para machacar (figura 6).

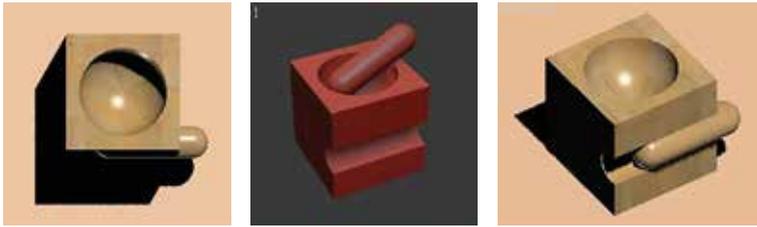


Figura 6. Renderizado en SketchUp: propuesta del modelo en digital (fotografía del autor).

El machacador cilíndrico se redondea en sus extremos para triturar con mayor facilidad dada la posibilidad de rotación que establecen las formas curvas. Igualmente se estría en una de las puntas a modo de cuadrícula y para propiciar adherencia al ingrediente y una mayor alusión a las texturas decorativas de la cultura Valdivia.

La forma que resulta como producto final es de tipo compacta y geométrica fundamentalmente ortogonal, lo que garantiza un fácil almacenamiento y sugiere robustez, durabilidad (figuras 7, 8 y 9).



Figuras 7_9. Imágenes del modelo de estudio: ergonomía, dimensiones, forma (fotografía del autor).

Para concluir, se define una marca gráfica para el mortero con el nombre de “CHOKA” (figura 10). Este calificativo alude fonéticamente al choque o golpeteo propio del uso del producto. Las letras mayúsculas (O) de la marca sugieren la forma cuadrada del mortero en vista superior y que se establece con la elección de una tipografía geométrica: Berlin Sans FB Demi.

Se complementa la marca con una gráfica a modo de banda en cartulina la cual incorpora un decorado de textura visual fragmentada, perceptivamente rugosa que es colocada alrededor del mortero en todo su perímetro. Se utiliza una gama cromática en marrón que acerca al usuario con la naturaleza, la tierra, los alimentos.

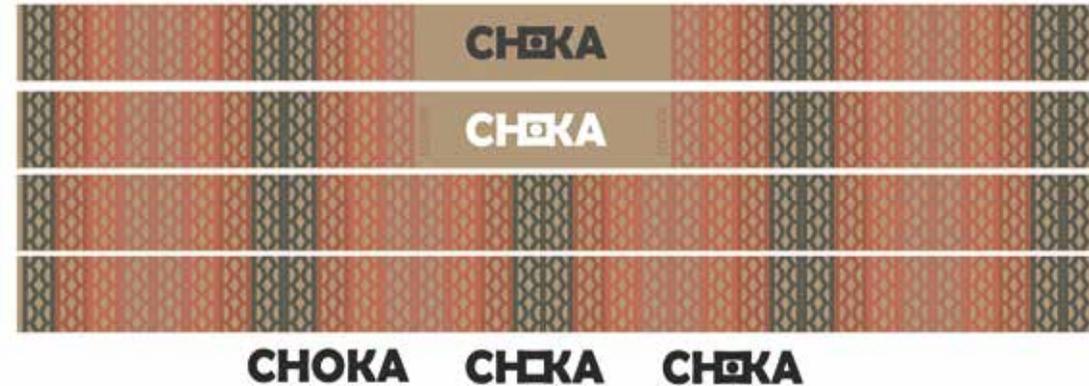


Figura 10. Modelado vectorial de la marca: tipografía, cromática y textura visual (fotografía del autor).

Bibliografía

- Avilés, E. (2012). Cultura Valdivia: historia del Ecuador. *Enciclopedia del Ecuador*. <http://www.encyclopediadeecuador.com/historia-del-ecuador/cultura-valdivia/>
- Avilés, E. V. (enero de 2010). *Representación gráfica de elementos visuales de la cultura Valdivia aplicada a estampados*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].
- Barroso, G. (2014). La cultura Valdivia o el surgimiento de la cerámica en América. *Historia Digital*, 14 (23), 6-22.
- Bianchi, L. (2018). La influencia del principio del consumo sustentable en el combate de la obsolescencia programada, la garantía de los “productos durables” y el derecho a la información de los consumidores en Argentina. *Revista de Derecho Privado*, (34), 277-310.
- Cunca, R. (2016). Design e Identidade Local. En *Ergotrip Design Aveiro 2015*, pp. 22-31.
- Dávila, A. C. (1978). *Cabeza de gallo*. Cuenca, Ecuador: Alberto Crespo E. Editor
- El Diario. (11 de octubre de 2015). El mortero vence al tiempo. *El Diario*. <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/370165-el-mortero-vence-al-tiempo/>

Guerrero, M. D. (2016). Dar y mantener vida en las representaciones figurativas femeninas de Valdivia (Ecuador): un análisis crítico. *Raudem Revista de Estudios de las Mujeres*, (4), 116-129.

INPC. (2011). *Guía de identificación de bienes arqueológicos*. Ediecuatorial.

Jadán M. B. (2017). Producción y uso de la cerámica Valdivia fase VIII (complejo Piquigua), del sitio San Isidro norte de Manabí, Ecuador. *Chakiñán: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, (2), 61-72.

La Hora. (2018). El pilón: utensillo ancestral que se conserva en Los Ríos. *La Hora*. <https://lahora.com.ec/noticia/1102147939/el-pilon-utensillo-ancestral-que-se-conserva-en-los-rios>

Menéndez, F. (1994). La destrucción de la memoria colectiva. Recuperado de http://sehn.org.es/wordpress/wp-content/uploads/2017/07/congreso3_area3_mnendez.pdf

Metro Ecuador. (11 de abril de 2016). Montubios: uno de los pueblos más representativos de la Costa ecuatoriana. *Metro Ecuador* [versión en línea]. <https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2016/04/11/montubios-pueblos-mas-representativos-costa-ecuatoriana.html>

Tocqueville, A. ([1840] 2017). *La democracia en América II* (Sánchez de Aleu trad.). Alianza.

