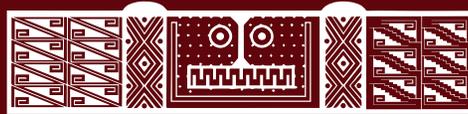




◆ YALLIQUE ◆

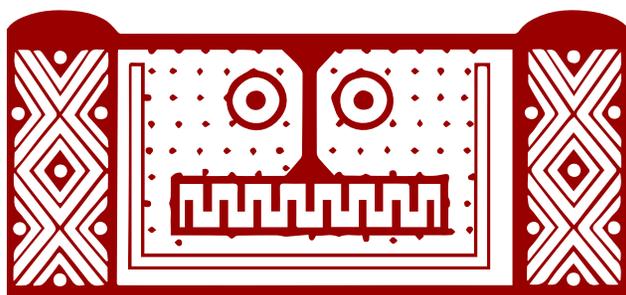
Aproximación a una cultura mediante una experiencia inmersiva



Proyecto para optar al Título
de Diseñadora Gráfica

Catalina Ramírez Rojas

Profesora Guía: Verónica Ode
Diciembre, 2022



RESUMEN

Yallique busca reconocer y rescatar la identidad Diaguita para valorar su cosmovisión a través de su lenguaje visual. Este tipo de lenguaje se centra en la visualización gráfica hallada en la cultura agroalfarera: arte y técnica de fabricar objetos de barro. El proyecto de creación se fundamenta a partir de un interés personal que radica en mi origen Diaguita, con el propósito de reconocer y habitar el territorio con prácticas culturales que han sido invisibilizadas y poco valoradas a nivel institucional. Ante esto, el objetivo de este proyecto es llevar a cabo un espacio experimental a través de mapping con una intervención lumínica sobre el territorio, para así evidenciar un pueblo persistente a través del arte visual de su cultura.

Yallique es un proyecto lumínico de diseño que se realizará en el Desierto de Atacama, y se ejerce a través de las técnicas del video mapping y animación; es decir, una proyección basada en la experiencia y el relato a partir de un lenguaje visual geométrico rescatado de las cerámicas diaguitas. Este proyecto muestra, rescata y abre los espacios de visibilización de una cosmovisión precolombina andina, con el fin de poner en circulación la iconografía diaguita, además de relevar y visibilizar, esto, como parte fundamental de los pueblos indígenas de Chile.

La palabra “yallique” proviene de la lengua diaguita que significa “lo que brilla”. Brillar, como concepto, es la forma en que los cuerpos y la materia toman y despiden sus propios rayos de luz. De esta forma, la concepción del mundo para los diaguitas se atenuaba en connotaciones mágicas y religiosas con base en la adoración de objetos luminosos como la luna y el sol -estar en la cima, en lo alto- pero también en la naturaleza y el mundo animal, para conectar así lo celestial con lo terrenal. Desde esta dimensión, es importante conectar estos elementos, la tierra y la luz, mediante una intervención lumínica sobre el territorio; es además fundamental trascender los límites del espacio para modelar la superficie y así simular la manera en que han sido construidos los objetos alfareros.

PALABRAS CLAVES

Diaguita - Cultura - Video mapping - Nuevos Medios.





ÍNDICE

I. Resumen	3
II. Introducción	5
III. Motivaciones Personales	6
IV. Oportunidad de diseño	7
V. Marco teórico	8
Capítulo I: Cultura Diaguita	9
Capítulo II: Legado Cultural y Memoria	24
Capítulo III: Nuevos Medios	31
VI. Antecedentes	37
VII. Estado del Arte	42
VIII. El Proyecto	48
Preguntas de Investigación	49
Objetivos Generales	51
Objetivos Específicos	51
Audiencia	51
Metodología	51
IX. Desarrollo Técnico del proyecto	58
X. Conclusiones	73
XI. Bibliografía	75

INTRODUCCIÓN

Hoy en día tenemos muchas oportunidades de acercarnos al área histórica-cultural, pues existen variados panoramas de interacción con el pasado, en los cuales se trabaja constantemente en llegar a todo tipo de personas. Esto nos permite tener una mayor conexión con los pueblos ancestrales que habitaron Chile, y también conservar el patrimonio cultural que se ha formado a lo largo del tiempo.

Pero, ¿Cuál es nuestro rol como diseñadores en el reconocimiento del legado que nos han dejado distintas culturas ancestrales que conforman nuestro país? Como diseñador y diaguita, veo el afán y la necesidad de poder crear un proyecto que contemple, visibilice y reconozca mediante el diseño, la cosmovisión y la iconografía manifestada en la cerámica diaguita, donde podemos observar diseños geométricos de gran complejidad, y también representaciones de tipo zoomorfo y antropomorfo.

Ahora, ¿a partir de qué? Crear desde el diseño es algo atrayente, pero si le agregamos el arte de nuevos medios, el cual se constituye de una animación a través de una proyección, le sumamos música, y finalmente lo presentamos en uno de los territorios que convive el pueblo diaguita, como lo es el Desierto de Atacama, suena mágico e inmersivo.

Lo que busca este proyecto es investigar los orígenes de la cultura diaguita, junto a su cosmovisión y evolución en la cerámica. De esta forma, es importante crear un relato visual que permita conectar la luz con el diseño, lo que posibilita componer una intervención lumínica sobre el territorio. Finalmente, formar una experiencia inmersiva que pueda contemplar y visibilizar esta cultura, al entregar un momento donde se utilicen la mayoría de nuestros sentidos.





MOTIVACIONES PERSONALES

El proyecto se fundamenta principalmente a partir de un interés personal, que siempre ha estado ligado a la observación de mi entorno, territorio y familia Diaguita. Asimismo, en el rol que desempeña el diseño desde una dimensión cultural, con la búsqueda de disciplinas digitales y experimentales ligado a los nuevos medios.

Durante mis años de estudio he decidido crear diferentes proyectos sobre la cultura diaguita, desde una tipografía hasta una exhibición en un aeropuerto. Esto se ha dado principalmente por el deseo de contribuir y relevar esta cultura a lo que me han inculcado las personas a quienes más estimo, y aportando así a mi propia búsqueda de identidad personal.

Por un lado, al poder observar el oficio de mi abuelo carpintero, que trabajaba con el arte visual del pueblo Diaguita; con mi tío artesano, fiel a la cultura, creador de joyas, instrumentos musicales y cuadros con referencias diaguitas; el vínculo con mis abuelas Orfelina Pallauta, con su crianza respetuosa, el cariño y el orgullo de pertenecer a este pueblo indígena. Por otro lado, las vivencias con mis padres en Pozo Almonte, región de Tarapacá; y también en la casa de mis abuelos en Vallenar, región de Atacama. Transitar por estos lugares junto a mi familia me ha llevado a estar siempre en contacto con la cultura diaguita y sus elementos visuales.

De esta forma, he sentido el afán por aportar a través del diseño en la valoración de la cultura diaguita. Durante mi desarrollo profesional y personal, me he focalizado en la experimentación con técnicas digitales como el mapping y la animación, pues considero que esta área tiene mucho potencial para crear y comunicar desde la cultura y el diseño. En este caso, si juntamos herramientas digitales como la animación, proyección y sonido, y a eso le sumamos el contexto cultural para valorar un pueblo originario a través de su cosmovisión y sus diseños manifestados en la cerámica, formamos un ambiente mágico de poder estar inmerso en la cultura. Además, se logra producir con esto una experiencia que integra la mayoría de nuestros sentidos, lo que permite generar un espacio mucho más riguroso y llamativo para el espectador.

Generar un relato visual, sonoro y lumínico a través del rescate de una visión de mundo precolombino, permite ampliar los campos del diseño y así mismo llegar a otros sentidos. Con estos antecedentes, es importante para mí reconocer y rescatar la identidad Diaguita, puesto que ligar esta cultura desde un punto de vista del diseño, permite entablar nuevos espacios de visibilización indígena con el respeto y cuidado merecido hacia la misma.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

El planteamiento de este proyecto abre la posibilidad de rescatar y relevar la cultura diaguita mediante la representación de diseños manifestados en la cerámica. El Estado chileno aún tiene deudas con todas las Naciones Ancestrales, debido a la falta de sus políticas ineficientes para el desarrollo de los pueblos indígenas de Chile. Por consiguiente, existen personas que no saben ni conocen nada de la existencia Diaguita, lo que nos hace entender que para el Estado chileno aún seguimos siendo extintos. Sin embargo, a nivel comunitario se trabaja para mantener prácticas culturales del pueblo Diaguita, de tal manera que se mantiene la memoria histórica de la cultura; trabajar en comunidad permite no perder las cadenas de transmisión a la memoria, así la cultura se mantiene, vive y transita.

Bajo esa misma línea de mantener viva la memoria, el planteamiento de este proyecto abre la posibilidad de rescatar y relevar la Cultura Diaguita, a través de la exploración y análisis de los diseños manifestados en la cerámica, poniendo énfasis y en valor sus formas de ver el mundo y la vida. Desde esta perspectiva, se piensa en cuál podría ser el mejor medio para lograr transmitirlo y poder generar una experiencia que pueda sumergir al espectador.

Los diseños presentes en la alfarería nos permiten ver los avances técnicos gráficos en complejos dibujos. Los diseños presentes en la alfarería nos permiten ver los avances técnicos gráficos en complejos dibujos, permiten observar configuraciones visuales que juegan con la vibración y el movimiento de estos, no dejando de lado la complejidad y delicadeza de cada pieza gráfica. Por este motivo, estos presentan un gran interés por ser analizados desde un punto de vista de diseño y poder modelar el territorio a través de sus patrones decorativos y geométricos, ya que como nos dice el arqueólogo Francisco Cornely (1956) ésta (...) es sin duda la más hermosa que se ha encontrado en suelo chileno, esta alfarería es, por su decoración a base de dibujos geometrizarantes, aplicados con maestría y arte a sus tiestos, de greda única en su clase (p, 18). De este modo, se busca distinguir y apreciar el desarrollo gráfico de la cultura Diaguita, y de esta forma lograr sacar a luz y reconocer la historia de esta comunidad.



MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1: CULTURA DIAGUITA

Entre los periodos de tiempo del 150 a.C y el 1536 d.C, en una zona de diversos recursos naturales, flora y fauna, surgen diversos pueblos prehispánicos dentro de la región de Atacama y Coquimbo, como lo son la cultura El Molle (300 a.C - 800 d.C), Las Ánimas (800 d.C - 1200 d.C), y finalmente la cultura Diaguita (1200 d.C - 1536 d.C).

1.1 CULTURA EL MOLLE (300 a.C - 800 d.C)

La primera cultura agroalfarera fue descubierta por el Arqueólogo Francisco Cornely en el Valle del Elqui, pueblo que fue denominado “El Molle”. Hans Niemeyer (1989), describe al pueblo El Molle como “primeros ceramistas del Norte Chico” (p. 227).

Cornely (1956) plantea:

En 1938 tuve la suerte de descubrir otra cultura que se ha denominado “Cultura de El Molle”, por haber encontrado 6 cementerios cerca de la localidad El Molle en el valle de Elqui y en pleno centro de la cultura Diaguita (). Esta cultura se distingue en rasgos generales de la de los Diaguitas:*

1. *Por el uso de un adorno labial de piedra: el tembetá.*

2. *Por el uso de cachimbos de piedra de dos brazos y un depósito central.*

3. *Por su alfarería, que consta en su mayor parte de cántaros y jarros altos sin asa, con fondos planos; algunas de estas cerámicas están finamente pulidas, de color gris piedra, de negro o rojo.*

4. *Por sus cráneos de paredes enormemente gruesas (hasta 11 mm.).*

5. *Por la manera de sepultar sus muertos a una profundidad de cerca de dos metros, marcando las sepulturas en la superficie.(p. 32 - 33).*

Cerámica Molle

Dentro de la cultura El Molle se han encontrado hallazgos de cerámica en sepulturas de cementerios Diaguitas. Existen conclusiones donde se afirma que “este pueblo estaba en un nivel cultural muy inferior al de los Diaguitas. Parece que la alfarería pasaba por sus primeras etapas y era escasa”. (Cornely, 1953, p. 10). Otro aspecto importante que podemos destacar de esta cultura fue el hallazgo de algunos jarros asimétricos con motivos antropomorfos.

En cuanto a la alfarería grabada, un rasgo característico de esta son las finas rayas paralelas grabadas por incisión con propósitos geométricos. Acá se destaca la calidad y delicadeza en las finas terminaciones de algunos objetos.





Figura 2. Tapia, D. (s. f.). *Jarro Ahumado*. Museo del Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/la-cultura-material-del-complejo-cultural-el-molle>

Otros Hallazgos

Dentro de los hallazgos más comunes de la cultura El Molle, se descubrieron los adornos labiales denominados “Tembetá”, un artefacto de modificación corporal que utilizaban bajo el labio inferior, los cuales eran elaborados de piedra marmórea. Asimismo, se hallaron pipas de piedra, que se utilizaban para el consumo de sustancias psicotrópicas.

Cornely relata uno de sus descubrimientos más atrayentes de la Cultura El Molle:

“Esta sepultura resultó ser la más interesante de todas por su ajuar; tenemos la impresión que era del cacique de la tribu, que estaba enterrado con sus tres mujeres; las osamentas estaban un poco mejor conservadas. Al lado del cráneo masculino encontramos un hermoso tembetá, el más grande que hemos hallado en estas excavaciones; es de una piedra transparente rojiza, hacia la punta el color más amarillento y un poco arqueada hacia arriba; tiene su base de 8 cm. de largo”. (1953, p.9).



Figura 1. Tapia, D. (s. f.). *Tembetá cilíndrico corto*. Museo del Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/la-cultura-material-del-complejo-cultural-el-molle>

Otro antecedente importante son los objetos de oro, cobre, malaquita y plata encontrados en las sepulturas, tales como brazaletes, aros y anillos. Este es un antecedente importante para concluir que la metalurgia existió mucho antes del periodo de los Diaguitas.

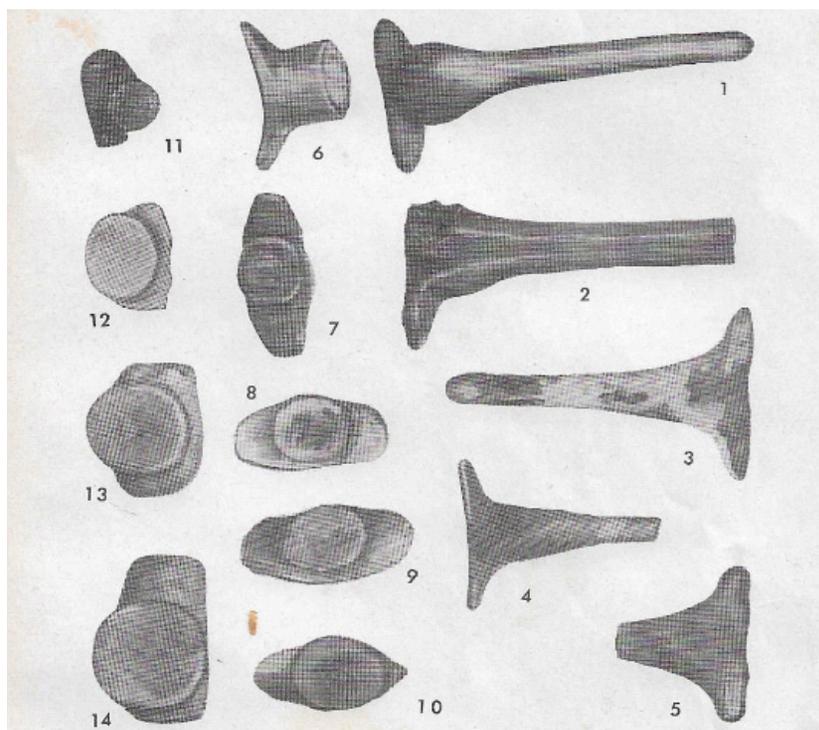


Figura 3. Iribarren, J. (1950). *Tembetás del Molle*. Museo Arqueológico de La Serena.

Patricio Cerda (2013), concluye sobre el complejo cultural El Molle:

“Al cabo de más de ocho siglos de existencia histórica, hacia el siglo VIII d.C., se extinguen sus manifestaciones culturales. No existen argumentos definitivos para explicar la completa desaparición del patrimonio molle y su población, posiblemente mezclada con nuevos inmigrantes ánimas.”(p.61).

Hasta el día de hoy no se sabe con certeza qué ocurrió realmente con la cultura El Molle, pero se cree que quizás se desplazó con la llegada de nuevos grupos culturales desde la cordillera.





1.2 CULTURA LAS ÁNIMAS (800 - 1200 d.C)

Desde el noroeste Argentino, a través de la cordillera, llega el complejo cultural “Las Ánimas”. Se denomina así por Francisco Cornely, luego de que él encontrara hallazgos en un cementerio ubicado en la “Quebrada Las Ánimas” en el Valle del Elqui, donde denominó la primera fase de la cultura Diaguita, nombrada por él fase “Arcaica”. Las Ánimas pobló desde el río Copiapó hasta el Limarí, donde practicaban la ganadería, agricultura, pesca, caza y recolección, afirma Castillo (1989, p.273).

Una de las diferencias entre el pueblo El Molle y Las Ánimas es la fuerte relación entre camélidos y la cultura, Gastón Castillo (1989) señala que existía “la fuerte amalgamación entre el pueblo y los camélidos, a tal punto de entierros humanos yuxtapuestos a camélidos en sus tumbas. Una vez, hasta cinco animales “abrazados” al esqueleto humano”. (p.275).

Cerámica Las Ánimas

La cerámica, que fue definida por primera vez por Julio Montané, Arqueólogo y fundador de la Sociedad Chilena de Arqueología, afirma que la cultura Las Ánimas en sus cerámicas presenta formas de escudillas tronco-cónicas, con engobe rojo o pintadas rojo sobre blanco con decoración a veces zoomorfa o simplemente lineal (Ampuero, p. 24, 1991).

A rasgos generales se puede decir que la alfarería de esta época consiste en platos semi globulares decorados interior y a veces exteriormente, con motivos geométricos finos que se repiten, combinando los colores rojo, blanco y negro.



Figura 4. Romina Moncada (s. f.). *Puco tipo Las Ánimas*. Museo del Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/alfareria-pintada-en-los-albores-de-la-cultura-Diaguita#>



Figura 5. Romina Moncada (s. f.). *Puco tipo Las Ánimas*. Museo del Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/alfareria-pintada-en-los-albores-de-la-cultura-Diaguita#>

Otros Hallazgos

Patricio Cerda (2013) señala que en materias primas provenientes de minerales, fabricaron piezas metálicas de cobre y plata, entre ellos collares con distintos minerales de cobre como malaquita, crisocola, turquesa y azurita. (p.66). Otro antecedente fue que dejaron señales pintadas en las rocas, representaban camélidos y figuras antropomorfas. En cuanto a las tecnologías de pesca, fabricaron objetos de cobre tales como arpón, cinceles, anzuelos, Asimismo objetos de huesos como tubos para el consumo de sustancias psicotrópicas.



Figura 6. Panel Norte del Bloque 37 del Gran Sacerdote, de 1,6 m de alto, en la "postura sacerdotal". A su lado se ve un círculo con dos apéndices, un camélido engalanado y el perfil del cerro Chahuareche Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-68942016000200007#fig2

En conclusión, podemos evidenciar el avance tecnológico respecto a la cultura El Molle, y por la valoración de camélidos, con la relación del entierro común de los animales y personas. Otro aspecto diferenciador es el diseño, las formas y el uso del color presentes en la alfarería donde en la cultura Las Ánimas la calidad de los alfares son de fina calidad, donde especialistas han coincidido que presentan una alta calidad de cocción.



Figura 7. Tapia, D. (s.f). *Puco tipo Las Ánimas*. Museo del Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/alfareria-pintada-en-los-albores-de-la-cultura-Diaguita>





1.3 DIAGUITAS (1200 - 1536 d.C)

El territorio delimitado por los ríos Copiapó, por el norte, y Choapa, por el sur, zona conocida como norte chico, fue el lugar que habitaron históricamente los Diaguitas chilenos, cultura que floreció en el siglo XII. Posteriormente fue incorporada al Imperio de los incas y culminó tras la llegada de la invasión hispánica. (Ampuero, 2013, p.3).



Figura 8. (2014). Adaptado de *Diaguitas Chilenos*. (p. 13). Por Unidad de Cultura, Fucoa.

Francisco Cornely dividió la evolución en la cerámica separándolas en cuatro etapas: arcaica, transición, clásica y finalmente la de influencia incaica.

Fase arcaica: las primeras manifestaciones artísticas provienen del complejo cultural Las Ánimas, en el Valle del Elqui. Francisco Cornely (1962) afirma que:

“Estas decoraciones son en su estilo muy diferente a las que desarrolló este pueblo en las etapas siguientes. La decoración arcaica era a base de rayas gruesas formando dibujos concéntricos que llenaban, generalmente, el interior del plato, lo que se repetía a veces exteriormente. Los platos en estos tiempos eran muy hondos, casi semiglobulares y de paredes bastante gruesas; pero ya hacia el final de esta etapa aparecen algunos temas, que son los precursores del nuevo estilo: triángulos, ganchos y el dibujo escalonado”. (p. 10).

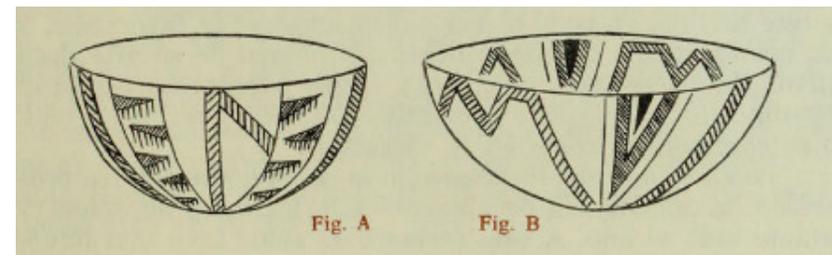


Figura 9. (1962). Adaptado de *El arte decorativo preincaico de los indios de Coquimbo y Atacama*. (p. 10). Por Cornely, F.

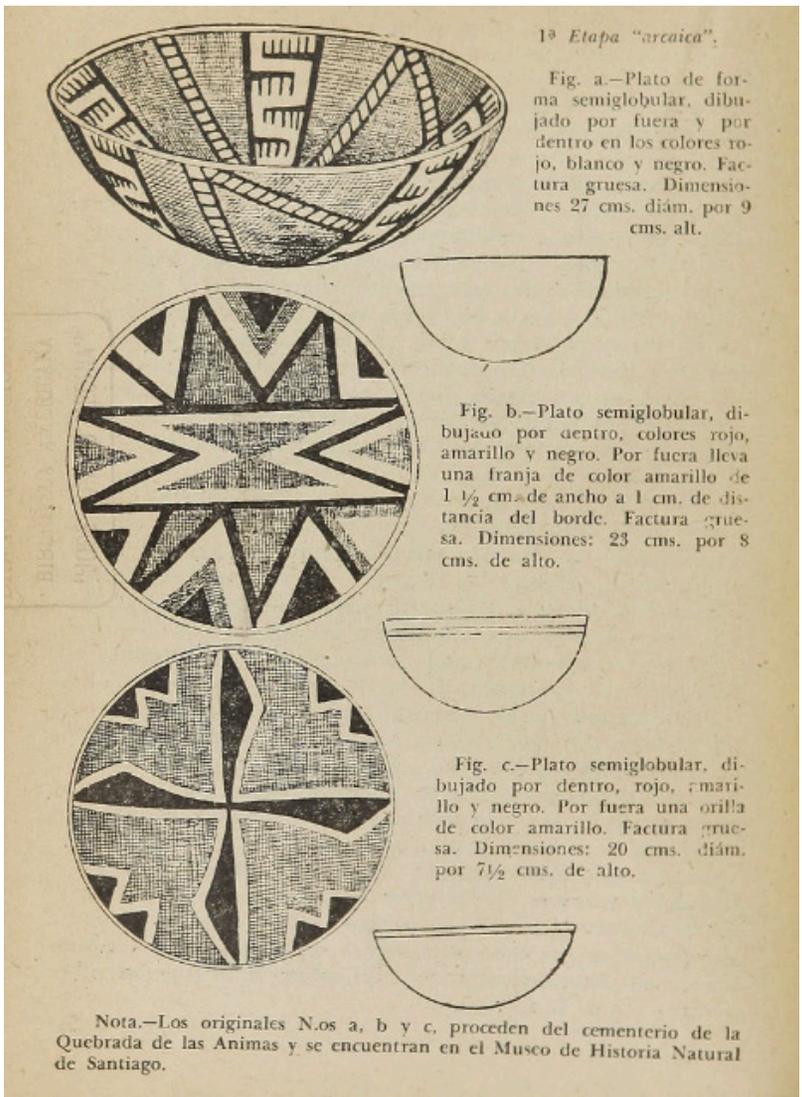


Figura 10. (1962). Adaptado de *Cultura Diaguita Chilena* y *Cultura el Molle*. (p. 22). Por Cornely, F.



Figura 11. (2018). Adaptado de *La alfarería pintada en los albores de la cultura Diaguita chilena*. Fotografías de Tapia, D. y Cantarutti, G. Museo del Limarí.



Figura 11. (2018). Adaptado de *La alfarería pintada en los albores de la cultura Diaguita chilena*. Fotografías de Tapia, D. y Cantarutti, G. Museo del Limarí.





Fase de transición: en la cerámica aparecen nuevos motivos geométricos con dibujos poco finos, que se refinan cada vez más. Los platos en esta etapa son menos hondos, pero siempre redondos en su sección que podríamos llamar perpendicular.

Gonzalo Ampuero (1978) plantea que “las piezas de artesanía en esta fase tienen énfasis en los diseños geométricos de la decoración. Además, estas piezas presentan bordes elevados con una tendencia vertical, aunque todavía redondeados” (p. 24). En esta etapa se observa la presencia de escudillas o cuencos cóncavos, y en cuanto a la composición decorativa, se rigen por movimientos simétricos como “rotación”, “reflexión desplazada” y “traslación”.

Ricardo E. Latcham (1956), en un estudio sobre la influencia chincha, afirma que la mayoría de los motivos en la decoración Diaguita-chilena, son dibujos chinchas. (p.23). Los chinchas eran un pueblo del sur del Perú que se expandió hacia el norte de Chile y por Bolivia hasta el Lago Titicaca. De esta forma, es evidente que en esta fase, la cultura tuvo una influencia directa, creando una nueva visión de diseño en la cerámica.

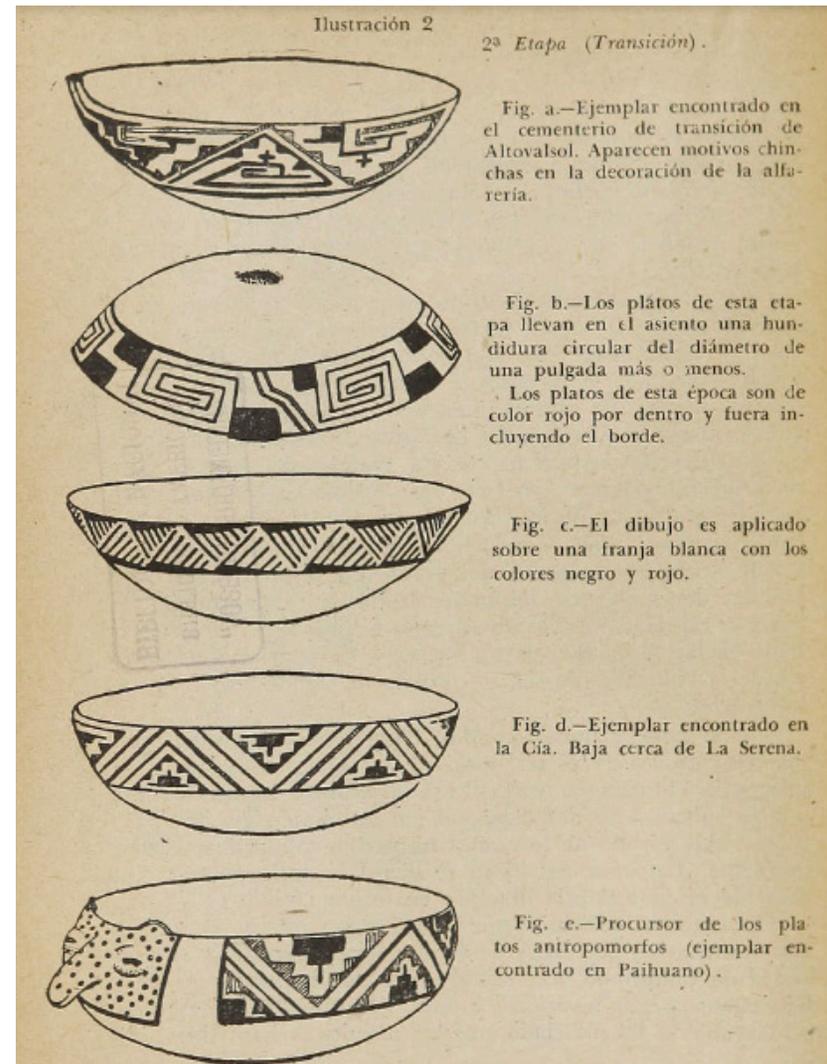


Figura 12. (1962). Adaptado de *Cultura Diaguita Chilena* y *Cultura el Molle*. (p. 24). Por Cornely, F.

Fase clásica: En esta etapa, el pueblo llega a un estado cultural adelantado. Su arte, que puede considerarse un medidor de su adelanto general, se manifiesta en forma definida y segura, y busca nuevos horizontes y expansión (aparición del jarro pato, los platos antropomorfos, del estilo nuevo, etc.).(Cornely, 1956, p. 28).

Francisco Cornely (1953) afirma:

“Durante esta etapa que hemos llamado la clásica, irrumpen las huestes del Inca Yupanqui en el territorio Diaguita en su marcha de conquista hacia el Sur y los Diaguitas-chilenos quedan bajo el dominio del Inca. El Inca trató de imponer en sus nuevos dominios sus sistemas de organización y sus mejoras en los métodos de la producción, ya sea en la agricultura, en la ganadería o en la minería, tratando así de aumentar la producción y con eso el poder tributario; esas mejoras se extendieron también a las industrias caseras, la alfarería, tejidos, etc.” (p.31).



Figura 13. Fragmento de escudilla. Museo de Historia Natural de Concepción. Recuperado de: <https://www.mhnconcepcion.gob.cl/galeria/clasificaciones-de-la-alfareria-Diaguita>



Figura 14. Escudilla decorada. Museo de Historia Natural de Concepción. Recuperado de: <https://www.mhnconcepcion.gob.cl/galeria/clasificaciones-de-la-alfareria-Diaguita>





Influencia Incaica: llega el imperio Inca en manos de Yupanqui en su marcha de conquista hacia el Sur, de esta forma los Diaguitas quedan bajo el dominio Inca. En cuanto a la cerámica de este periodo, Francisco Cornely afirma que:

“Se caracteriza por la introducción del aríbalo, platos planos, ornitomorfos o con asa y probablemente del plato campanuliforme, además de algunas reformas en la forma de los platos, calidad y color de ellos; esa influencia no es pareja en el territorio Diaguita-chileno, sino que es más expresada en la parte Norte (Copiapó y Atacama en general) y disminuye hacia el Sur.”

Paola González, en su investigación, simetría, estructura y composición de los diseños de vasijas de Diaguitas del valle Illapel, la arqueóloga identificó motivos en distintos momentos históricos, e infirió los procesos identitarios y cambios sociales derivados de la llegada de los incas, donde concluye:

“El pueblo Diaguita adaptó sus prácticas alfareras a las del incanato tras su conquista, proceso que derivó en “un enriquecimiento en la variabilidad y manejo de patrones decorativos”, y permitió la coexistencia de diseños locales previos con otros de clara influencia incaica” (2013).



Figura 15. Jarro Pato. Diaguita - Inca. Museo de Historia Natural de Concepción. Recuperado de: <https://www.mhnconcepcion.gob.cl/galeria/clasificaciones-de-la-alfareria-Diaguita>



Figura 16. Plato. Diaguita - Inca. Museo de Historia Natural de Concepción. Recuperado de: <https://www.mhnconcepcion.gob.cl/galeria/clasificaciones-de-la-alfareria-Diaguita>

A pesar del gran avance investigativo de Francisco Cornely, sus análisis no fueron desarrollados de forma sistemática, por lo que Halszka Paleczek (2019) afirma:

“Por varias razones resulta difícil reevaluar las fases funerarias propuestas a partir de sus propios registros de los cementerios: en primer lugar, el arqueólogo describe estos patrones funerarios de forma muy desigual, considerando a veces solo algunas variables, o con base en un único contexto. Por otro lado, la descripción que realiza de los contextos funerarios es muy generalizada y a la vez errática. Por último, Cornely basa toda su secuencia funeraria en los tipos cerámicos asociados a las sepulturas, considerando el resto de las variables contextuales como meros aspectos subsidiarios”.

Posteriormente, el investigador Gonzalo Ampuero retomó las propuestas de Cornely y presentó una distinción por fases, en las que sostiene la influencia incaica e hispana de las cerámicas.

Fases definidas por Gonzalo Ampuero

Diaguita I (800 a 1200 d.C.): relacionado con vasijas cerámicas y ceremonias fúnebres similares a Las Ánimas. En esta fase, grupos culturales Diaguitas aparecieron a través de los pasos cordilleranos que poblaron desde

el río Copiapó hasta el Limarí (Ampuero, 1991). En esta etapa predominaron los decorados con rayas gruesas y dibujos concéntricos.

Diaguita II (1200 a 1470 d.C.): periodo asociado a entierros en cistas de piedra, ricas y abundantes ofrendas en sus ceremonias. También se desarrolla el uso de motivos geométricos, como triángulos, rombos y volutas en la cerámica. Esta etapa se destaca como el periodo de mayores elementos iconográficos propios de la cultura.

Diaguita III (1470 a 1536 d.C.): de acuerdo a las informaciones etnohistóricas, Topa Inca Yupanqui es el responsable de la expansión del Imperio de los Incas desde el Perú hacia nuestro territorio, conquista que habría alcanzado por lo menos hasta el valle de Aconcagua (1470) (Ampuero, p.28, 1978).

En cuanto a la alfarería Gonzalo Ampuero (1991) plantea que:

“Los artesanos Diaguitas integran las formas y decoración locales con aquellas provenientes del Perú (aríbalos, escudillas, platos y otras piezas ceremoniales, etc.) logrando un extraordinario equilibrio y armonía” (p.28).





Otro antecedente importante, según Ampuero fueron los instrumentos musicales confeccionados en piedra, cerámica, y madera, como son las llamadas “flautas de pan”, silbatos y ocarinas (p. 48, 1991).

Las autoras Christine Gleisner y Sara Montt (2014), señalan que el proceso de adaptación a la nueva cultura fue breve:

“Creemos que la ocupación Inca en territorio de los Diaguitas Chilenos estuvo marcada por una asimilación del dominador con el dominado tras un corto período de rechazo armado. Los alfareros Diaguitas copiaron, sin mayor problema, formas y decoración de la alfarería de los invasores” (p. 80).



Figura 17. Aguayo, N. *Diaguita-Inca*. Museo Arqueológico de La Serena.



Figura 18. *Silvato de piedra*. Museo de Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/antaras-silbatos-y-ocarinas-del-pueblo-Diaguita>



Figura 19. *Antara de piedra*. Museo de Limarí. Recuperado de: <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/antaras-silbatos-y-ocarinas-del-pueblo-Diaguita>

1.4 COSMOVISIÓN DIAGUITA

La cosmovisión es justamente el pilar de la identidad de pueblos ancestrales. El historiador mexicano Alfredo López Austin, experto en cosmovisión mesoamericana, afirma que la cosmovisión puede entenderse como el conjunto articulado de sistemas ideológicos relacionados entre sí en forma relativamente congruente, con el que un individuo o un grupo social, en un momento histórico, pretende aprehender el universo (p.20, 1980).

Para las culturas indígenas, con el fin de mantener el equilibrio entre lo natural, lo sobrenatural y lo humano. Las personas forman parte del cosmos y la naturaleza, de esta forma invocan favores, rinden cultos y dones.

Patricio Cerda (2013) describió que con este concepto podemos reflejar lo importante que es el territorio al apreciar la fauna y el paisaje; como también los roles de la luna y el sol, los cuales son vistos como deidades creadoras de la vida terrenal. Estas deidades son representadas en las culturas andinas como una “pareja divina” de naturaleza dual y complementaria.

De acuerdo a la evidencia anterior, se afirma que:

(...)existían individuos dedicados al culto religioso,

especialmente al culto solar. Son reiteradas las observaciones de los cronistas españoles que señalan que los ritos y ceremonias “es adorar al sol”. Asimismo, en cuanto a otorgar fuerza y poder mágico a algunas manifestaciones de la naturaleza, es frecuente la idea que las culturas indígenas adoraban las “huacas”. Las huacas eran lugares sagrados que estaban ubicados habitualmente en las cimas de los cerros o montañas y en algunos sitios sobresalientes - túmulos de piedra, lagunas, manantiales y cuevas (Cerda, 2013, p.112).

Con esto se puede reflejar el humano en un marco de cosmovisión que está vinculada directamente con la naturaleza en un marco del paisaje, y también con la representación de los seres de la fauna que habitan en el territorio, lo que establece un gran conocimiento en la flora y fauna.

Este conocimiento lo podemos ver reflejado en las cerámicas diaguitas, ya que evidencia distintas especies de animales y aves. Entre las especies se pueden apreciar camélidos, aves rapaces, reptiles y especialmente el puma concolor.





Se ha señalado que el puma, en el ámbito andino, es un animal de intensa representación en la alfarería creada por los artesanos precolombinos, como símbolos de poder y fuerza sobrenatural (Cerde, 2013, p.86).

Los camélidos (guanacos y alpacas) también juegan un rol fundamental, ya que practicaban la crianza de la especie, y de esta manera eran parte del sistema económico, como carne, charqui, huesos y lana.

La “vida en el más allá” también es un antecedente importante, esto debido a las ofrendas que se han hallado en las sepulturas, allí se depositaban alimentos, vestuario y joyas, de esta manera manifestaban el buen destino a las personas.

Patricio Cerda (2013) afirma que:

“La importancia mágica y sanadora de los chamanes y la naturaleza religiosa del chamanismo, especialistas en materia de oráculos y la lectura adivinatoria del destino de las personas, práctica cultural que subsistió en la cultura popular hasta la fecha” (p.111).

Para este proyecto es importante entender la cosmovisión Diaguita, con el propósito de apreciar y respetar las experiencias y creencias ancestrales.



Figura 20. Escudilla Polícroma Zoomorfa. Museo Chileno De Arte Precolombino.

1.5 DE LA CERÁMICA AL DISEÑO

La arqueóloga Paola González ha estudiado y dibujado diseños de la cultura Diaguita por más de 20 años. Con su libro *Arte y cultura Diaguita chilena* nos permite acercarnos más a la visualidad Diaguita a través del diseño; y a su vez, al analizar el diseño desde un punto de vista atinente a las ilusiones ópticas, como también al clasificar patrones diaguitas en distintas clases.

González (2013) afirma que:

“Es precisamente esa emoción la que experimenté al conocer por primera vez el arte de la cultura Diaguita chilena, hace ya muchos años. Estas letanías visuales, de difícil lectura e inesperados efectos visuales, permanecían como una suerte de eco lejano, impreciso y a la vez fascinante”. (p.20).

Gombrich reflexiona sobre el arte óptico señalando que:

“Incluso formas y esquemas puros tienden a transformarse ante nuestros propios ojos. Casi parece como si el ojo conociera sentidos de los que la mente no sabe nada. La yuxtaposición de formas y colores nos hace caer en las más inesperadas trampas, las trampas conocidas como “ilusiones ópticas”. Gombrich, 1960, como se citó en González, 2013).

De esta forma, presentamos la información al atender a la identificación de las unidades mínimas, su organización simétrica y las variaciones cromáticas al interior del campo de diseño, con el fin de ordenar toda la variabilidad decorativa registrada; ante esto, se definen patrones, variantes y subvariantes. De este modo, todos los diseños diferentes registrados son organizados en un esquema clasificatorio que reconoce las particularidades existentes dentro de familias mayores que constituyen el patrón decorativo genérico. (González, 2013, p.23).

González afirma que la cultura Diaguita chilena creó un estilo de representación abstracto y simétrico del cual recién en nuestros días hemos logrado descubrir en parte su simbolismo y contexto. Los diseños cerámicos quedaron como mudos testigos de una aventura estética de cinco siglos que alcanzó un grado de maestría pocas veces visto en la América Precolombina. (2013, p.26).





CAPÍTULO 2: LEGADO CULTURAL Y MEMORIA

2.1 UNIR EL PASADO CON EL PRESENTE

Una de las aristas encargada del análisis, con base en un enfoque investigativo de los pueblos indígenas, es la etnohistoria. Ana María Lorandí (1992), arqueóloga e historiadora, define la etnohistoria como particular nace con los estudios sobre las sociedades colonizadas por Europa y, que continuaron siendo sociedades total o parcialmente ágrafas durante muchos siglos (p.9).

Bernard Cohnn (1968), afirma que el propósito de esta disciplina es reconstruir la historia de los pueblos indígenas, antes y después de su contacto con Europa, mediante conocimientos de la antropología social y cultural (p. 418). Antropólogos e historiadores han trabajado en la etnohistoria de América Andina, y de esta manera ayudar en la valoración del patrimonio indígena.

Patricio Cerda (2013), afirma que en el contacto hispano - indígena, la modalidad de cambio lleva aparejado conflicto, dominación y resistencia, por las consecuencias provocadas por la invasión española (p.33). El proceso de colonización generó grandes consecuencias en los pueblos indígenas, de esta manera han sido invisibilizados y silenciados.

Hasta el día de hoy las instituciones del Estado siguen viendo a las comunidades como minorías. Según la investigadora Sonia Montecino, existe un miedo al empoderamiento indígena, a nuestro propio mestizaje, y a su conflictividad no aceptada; terror a que esos “otros”, que son parte nuestra también, nos digan “tú eres el otro”. De esta manera, no existen derechos culturales, factor principal de educación, derechos lingüísticos y prácticas culturales. Los pueblos indígenas son invisibilizados a nivel institucional pero no a nivel comunitario, ya que hay comunidades indígenas que se encargan de conservar la valoración de la cultura, con el propósito de que se conserve la memoria.

Durante el estallido social, el día 20 de octubre de 2019 en la ciudad de La Serena, la estatua de Francisco de Aguirre, militar que participó en el proceso de colonización, fue derribada por un grupo de personas, escribiendo “genocida” en su base. Cabe mencionar que fue violador de mujeres indígenas, y logró asesinar un gran porcentaje de la población Diaguita.

Como oportunidad de recuperar la identidad Diaguita de la zona, la agrupación “Casa La Nuez” instaló sobre la estatua de Francisco de Aguirre a Milanka. El diario el Día plantea que se trata de “Milanka” (mujer diaguita), que



Figura 21. *Milanka*. Carmona, L. (2019). Recuperado de: <https://www.impreso.diarioeldia.cl/magazine/instalan-torso-mujer-diaguaita-donde-se-encontraba-estatua-francisco-aguirre>



fue instalada en medio de una ceremonia en la principal avenida de la comuna, como un símbolo de “unidad y fraternidad”.

“La imagen de la Milanka tiene una simbología muy profunda en lo que tiene que ver con nuestra cultura matriarcal. La mujer amamantando tiene que ver con la fuente de vida, representa parte de la cosmovisión diaguita, con el orden del equilibrio, el cuidado de las aguas, de los ríos y las semillas”, explica Carolina Herrera Rojas, meica (sanadora) diaguita.

Derribar símbolos coloniales durante el estallido social fue un acto político y cultural (Mapuexpress), ya que permitió visibilizar y valorar la historia de las comunidades indígenas, renaciendo la identidad y su sabiduría ancestral. Loreto Millalén (2019) plantea que:

“Es un llamado de atención al resto de la sociedad chilena que en esta reconstrucción necesariamente se debe considerar la historia propia de los pueblos indígenas, para así evitar la reproducción de los legados coloniales y paradigmas occidentales que nos tienen en las actuales condiciones. Este ejercicio es una reafirmación del pueblo mapuche y revalorización de nuestra propia historia”.

De esta manera, es una lucha constante manifestar la autodeterminación política, recuperación territorial y los derechos culturales de los pueblos indígenas.



Figura 22. Milanka, mujer Diaguita. Fotografía de Twitter por @ ctape. (2019). Recuperado de: <https://www.impresso.diarioeldia.cl/magazine/instalan-torso-mujer-diaguita-donde-se-encontraba-estatua-francisco-aguirre>

2.2 DIAGUITAS RECONOCIDOS COMO PUEBLO INDÍGENA

El real del ejército almagrista en las cercanías de la Ligua, a pocos días después del 4 de junio de 1536, llegó al valle de Chile, junto al río Aconcagua, donde el adelantado resolvió atentar su campamento en forma permanente (Mujica, 1943, pág. 44). Con la llegada de los españoles en 1536 y con el proceso de occidentalización, se generaron cambios profundos y consecuencias demográficas y sociales existentes. Las culturas indígenas del norte de Chile no estuvieron ajenos a las “guerras de conquistas”, por lo que el historiador Diego Barros Arana puede afirmar que:

“Diego de Almagro resolvió ejecutar un tremendo escarmiento. Hizo prender a los principales caciques de los valles del Huasco y Coquimbo, entre los cuales debían hallarse, según creía, los autores de la muerte de tres castellanos y reprochándoles sus crímenes, pero sin oír ningún descargo, hizo perecer quemados a más de treinta caciques principales con el aparato conveniente para producir terror en aquellas poblaciones. Los demás indios de esa región fueron repartidos como esclavos de los soldados de Almagro” (2000, p.145).

“La conquista de Chile, que había de costar tanta sangre de españoles y de indios, se abrió, pues, con estas atroces e injustificables crueldades. La bárbara ejecución con que Almagro pretendió castigar la muerte de sus exploradores, impuso terror por el momento: pero debía estimular para más tarde la porfiada resistencia que halló la dominación extranjera” (2000, p.145).

Pese a todos los abusos que rodearon el proceso de colonización, la población Diaguita no desapareció del todo. Lo anterior se puede evidenciar mediante el proceso de mestizaje; además de que la herencia indígena se reestructuró por las mezclas genéticas en el contexto de colonización en el norte de Chile, lo cual podemos evidenciar hasta el día de hoy. Según los datos del censo 2017, de las 17.076.076 personas que respondieron la pregunta sobre si se identificaban con un pueblo originario, 12,8% se consideran pertenecientes a algún pueblo de este tipo, es decir, 2.185.792 personas, de las cuales un 4,05% corresponden al pueblo Diaguita (Instituto Nacional de Estadísticas, 2018, p. 3).





El contexto del reconocimiento político de culturas indígenas en Chile se dio al comienzo en el gobierno de Patricio Aylwin en 1980, donde buscaba mostrar a Chile como un país multicultural. Luego, desde 1993, se creó la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena [CONADI] en conjunto con la Ley N.º 19.253:

El Estado reconoce que los indígenas de Chile son los descendientes de las agrupaciones humanas que existen en el territorio nacional desde tiempos precolombinos, que conservan manifestaciones étnicas y culturales propias, siendo para ellos la tierra el fundamento principal de su existencia y cultura (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile [BCN], 1993, Chile).

Años más tarde, bajo el gobierno de Ricardo Lagos, se formó la Comisión de Verdad Histórica y Nuevo Trato en los años 2001 y 2003, la cual fue constituida por antropólogos, ingenieros, sociólogos, historiadores, geógrafos y abogados. La Comisión fue fundada con el propósito de asesorar al gobierno hacia un futuro de reencuentro cultural de las culturas indígenas.

Finalmente, el 28 de agosto del 2006 el pueblo Diaguita fue reconocido como etnia Indígena en el mandato de Michelle Bachelet, la expresidenta agrega una nueva normativa dentro de la Ley N.º 19.253, donde no

solo reconoce las manifestaciones étnicas y culturales propias, sino que le entrega una serie de beneficios a las culturas indígenas, tal como la posibilidad de acceder a becas y programas especiales, y la regularización de sus derechos de agua y tierra. (Archivo Chile, 2006).

Sin embargo, a pesar de este reconocimiento, el Estado aún tiene deudas con todas las Naciones Ancestrales, debido a la falta de sus políticas ineficientes para el desarrollo de las culturas indígenas de nuestro país. Como consecuencia de esto, existen personas que no saben ni conocen nada de la existencia Diaguita, lo que nos hace entender que para el Estado chileno aún seguimos siendo extintos. De todas formas, a nivel comunitario se trabaja para mantener prácticas culturales del pueblo Diaguita, y así mantener y visibilizar la memoria histórica de la cultura.

2.3 PATRIMONIO CULTURAL EN MUSEOS

Museo del Limarí

Situado en el sector centro-norte de la ciudad de Ovalle, capital de la provincia de Limarí, en la Región de Coquimbo, Chile. Se ubica en el interior de la antigua estación ferroviaria de Ovalle, actualmente denominado Centro Cultural Guillermo Durruty Álvarez. Hoy en día comprende más de 1.600 piezas arqueológicas, colecciones que dieron forma al museo al momento de su fundación, y que además constituyen un enorme legado patrimonial donado por el doctor Guillermo Durruty. A esta significativa colección es preciso agregar el importante número de piezas que habían sido recuperadas por los miembros de la Sociedad Arqueológica de Ovalle en las diversas excavaciones realizadas en la zona. Se trata principalmente de objetos pertenecientes a la cultura Diaguita local, en especial al momento de la transculturación inca. (Museo del Limarí, s.f).

Museo Chileno de Arte Precolombino

Ubicado en Bandera 361, Santiago, Chile, se encuentra el Museo Chileno de Arte Precolombino.

Han transcurrido más de tres décadas desde que Sergio Larraín García-Moreno y la Municipalidad de Santiago fundaron el Museo Chileno de Arte Precolombino. Fue una iniciativa pionera para Latinoamérica el crear una institución que custodiara, estudiara y divulgara el legado artístico de

todos los pueblos precolombinos de América Latina, sin tomar en cuenta las fronteras políticas que hoy dividen a sus países. (MCHAP, 2021).

El propósito del Museo Chileno de Arte Precolombino es conectar personas con América Precolombina, para que a través del conocimiento y la valoración de su arte puedan reconocerse como herederos de un pasado común.

Las colecciones son presentadas según áreas culturales en dos exposiciones permanentes: América Precolombina y Chile Antes de Chile.

Dentro de la exposición Chile Antes de Chile, nos encontramos con el legado cultural de diversas culturas indígenas de nuestro país. Esta muestra nos recuerda que sus manifestaciones artísticas y su épica forman parte de nuestra identidad como chilenos. (MCHAP, s.f).





Exposición la tierra donde el desierto florece

En esta exposición nos encontramos con tres temas distintos del pueblo Diaguita al abordar distintas áreas. Primero, nos encontramos con Las primeras cerámicas, donde el foco principal es la alfarería de la cultura El Molle, la primera fase Diaguita. Se caracteriza por su color café o negro, superficies finamente pulidas y una muy buena factura.

El segundo tema que aborda la exposición, es Los Albores de la geometría. Esta exposición se caracteriza por presentar piedras de diferentes tamaños y formas geométricas cuyo significado y función se desconoce. Esto dado que se han encontrado en los sitios habitacionales, a veces cubiertas con pigmentos rojos o con señas de haber sido expuestas al fuego (MCHAP).

Y para finalizar “La tierra donde el desierto florece”, nos encontramos con la exposición Simetría en la alfarería Diaguita. Al aliarse con los incas, sus alfareros crearon escudillas y jarros-pato pintados en tres o más colores y de superficies finamente bruñidas. Las representaciones humanas y de animales son frecuentes, pero predominan los motivos geométricos ordenados simétricamente, los cuales se repiten con pequeños cambios en cada pieza. Estos motivos son más que simples recursos

ornamentales, y forman parte de un lenguaje visual cuyos significados hoy solo podemos imaginar (MCHAP).

Por lo mencionado anteriormente, podemos concluir que el Museo Chileno de Arte Precolombino y el Museo del Limarí contienen material muy valioso para entender y descubrir la importancia cultural de la cerámica Diaguita, al entregarnos antecedentes importantes para la realización de este proyecto.

CAPÍTULO 3: NUEVOS MEDIOS

3.1 EXPERIENCIA INMERSIVA

Actualmente, empresas y medios culturales buscan recientes tecnologías y medios para poder desarrollar experiencias en el usuario/espectador. De esta forma, las experiencias inmersivas poseen grandes características que nos permite poder crear instancias visuales e interactivas, al lograr salir de lo cotidiano y plasmar un recuerdo positivo en el usuario/espectador.

Para entender qué es una experiencia inmersiva, tenemos que entender qué es inmersivo, Carlos González Tardón (2010) Doctor en Psicología, Ocio y Desarrollo Humano, define la inmersión como un proceso psicológico que:

“Se produce cuando la persona deja de percibir de forma clara su medio natural al concentrar toda su atención en un objeto, narración, imagen o idea que le sumerge en un medio artificial. Este proceso es consciente y mientras dura se tiene conocimiento de que es una situación irreal y artificial de la que se puede evadir cuando lo desee”. (p.312).

A pesar de ocupar este término como un concepto actual, Irina Grevtsova y Joan Sibina (2020) plantean que esta palabra se lleva practicando desde la historia de la humanidad:

“A pesar del uso frecuente del término inmersión en la actualidad, este concepto tiene una larga trayectoria histórica y cultural. Sus orígenes se adentran en la historia de la humanidad, cuando los relatos se contaban junto al fuego, y la mente humana, al escuchar las historias, se recreaba y sumergía en el mundo de la imaginación. Estas historias renacen y se enriquecen posteriormente en los guiones de los libros, en múltiples géneros literarios, en representaciones teatrales y en el cine” (p.23).

Con esto, de cierto modo podemos afirmar que los Diaguitas, a través de sus ceremonias fúnebres y cultos religiosos, practicaban un espacio de inmersión, ya que se juntaban en comunidad dirigida por chamanes para conectar lo celestial con lo terrenal. Asimismo, lo que busca este proyecto es la creación de un espacio de inmersión, pero con la utilización de nuevos medios para volver al presente la cosmovisión de esta cultura.

Ahora bien, para llevar a cabo este proyecto, la pregunta es, ¿qué rol tiene el diseño en una experiencia inmersiva? Leandro Abreu (2021) plantea que el objetivo es que el participante se sienta como un personaje más del





contexto creado y que utilice sus sentidos para explorarlo. Este proyecto aplica la proyección, música y ambiente, y de esta forma genera una atmósfera que sumerge al espectador en el relato visual, al captar su percepción y al hacerlo partícipe.

3.2 VIDEO MAPPING

Una de las técnicas más utilizadas para espacios de inmersión en formatos tecnológicos, es el video mapping, técnica en la que se utilizan proyecciones sobre superficies normalmente fijas, que dan características especiales a los elementos que se encuentran en ella. (Arquipa, 2014). Estas proyecciones se pueden utilizar en diversas superficies, ya sea en objetos tridimensionales, muros con o sin relieve, edificios e incluso agua. Normalmente, es utilizada en publicidad, pero actualmente se encuentra dentro de las nuevas tecnologías que contribuyen a la creación del arte digital.

“El arte contemporáneo no resultó ajeno a esta revolución tecnológica. Cada vez más artistas utilizan técnicas o herramientas de formatos digitales, generando una variedad de obras sumamente interesantes, ya sea desde el mensaje como desde las formas de materialización que estas herramientas posibilitan” (Sofía Piantanid, p.95, 2015).

Esta técnica ha ganado un espacio dentro del arte digital, siendo utilizada alrededor del mundo, para la diseñadora Caroline Melgar (2018) “el éxito del video mapping ha permitido llevar al espectador a otro nivel, y le permite sumergirse dentro de la composición”, esto gracias a la mezcla de herramientas tecnológicas como videoarte, sonido e iluminación, sin dejar de lado el papel fundamental del territorio en el cual se genera la proyección. Actualmente, podemos ver este tipo de proyecciones en diversos panoramas artísticos, Sofía Piantanid (2015) plantea:

“En los últimos años, el término de video mapping comenzó a ganar territorio en el ámbito artístico, hasta consolidarse como un arte contemporáneo. Existen variedad de exposiciones y festivales de arte digital, que evidencian la versatilidad de aplicación del mapeado como instalación” (p. 99).

A nivel nacional se ha observado una gran variedad de expositores de video mapping y arte digital, lo que da origen al primer festival de encuentro de Arte Digital “CIMUAD”, con más de 10 artistas, entre ellos DelightLab, Esteban Fuica, María José Tapia, DMNC, entre otros.

“Considerando la enorme necesidad de generar espacios presenciales para encontrarnos, dadas las últimas circunstancias que hemos atravesado, nos vemos movilizados al desarrollo de este nuevo ciclo para visibilizar artistas y creadores nacionales, con quienes viviremos lives performances, dj set, proyectos AV, instalaciones y fiesta”. (CIMUAD, 2022).

En síntesis, el video mapping es una técnica que cada vez se toma más espacios en medios artísticos tanto como nacional e internacional, permitiendo crear instancias innovadoras y experimentales. De esta forma, permite al público sumergirse en una atmósfera no solo como espectador, sino como un elemento primordial que se complementa con la tecnología, generando la experiencia inmersiva completa.





Figura 23. CIMUAD. Ciclo de Música y Arte Digital. Philippe Bustamante. (2022).



Figura 24. CIMUAD. Ciclo de Música y Arte Digital. Philippe Bustamante. (2022).



Figura 25. CIMUAD. Ciclo de Música y Arte Digital. Philippe Bustamante. (2022).



Figura 26. CIMUAD. Ciclo de Música y Arte Digital. Philippe Bustamante. (2022).



ANTECEDENTES

Provenir de una familia Diaguita me ha permitido poder observar y valorar oficios vinculados al pueblo, los cuales de cierta forma han sido referentes a lo largo de mi carrera profesional y personal. A lo largo de mi carrera universitaria, diferentes cursos me permitieron realizar diversos trabajos e investigaciones relacionadas con la comunidad Diaguita, de esta forma han contribuido al deseo relevar esta cultura a través del diseño en su perpetuación.

CHEHUEQUE ARTESANOS

Nelson Rojas Pallauta

“Mi trabajo tiene como propósito el rescate del arte Diaguita. Pictografías, petroglifos, diseño en los ceramios, el paisaje, los ritos y la atmósfera creada por este maravilloso legado de nuestros ancestros son la inspiración para recrear estas obras, ya sea en instrumentos musicales, en obras de orfebrería y cuadros repujados en cobre” (2020).



Figura 28. Fotografía de Nelson Rojas Pallauta. (2018).



Figura 29. Joyas Diaguitas. Fotografía de Nelson Rojas Pallauta. (2018).



Figura 30. *Cuadro Diaguita*. Fotografía de Nelson Rojas Pallauta. (2018).



2018 PROYECTO I

Con el profesor Mauricio Vico, investigación del Jarro Pato.

JARRO PATO

Diaguitas

Ubicación
III región, Atacama
IV región, Coquimbo
Guañán

Idioma
Se caracterizan por el desarrollo de una alfarería de motivos geométricos y un patrón de asentamiento semiestable en los valles y la costa.

Alfarería

Se utilizó una fina cerámica de tonos blancos, rojos y negros.

Los platos, cuilleros, tazas, ollas y decoraciones, penoñas. En cambio, los funerales eran decorados con mayor plasticidad, ornamentación y figuras geométricas pintadas con onjebo.

COLOR

- Algarrobo: café
- Parísulas del castaño: rojo
- Espino: negro
- Centroyuyo: amarillo

Jarro Pato

El Jarro pato fue una expresión típica de la alfarería Diaguita. Esta forma de jarro fue adoptada por la cultura Inca, sus colores son rojo, amarillo y negro con diseños típicos de esa cultura.

Parecen haber pertenecido a gente de jararaguta; en sus comienzos tenían verdadera forma de pato, pero, posteriormente, se ha simplificado suprimiéndole coita y alas, y la cabeza se antropomorfizó.

2018 PROYECTO II

Proyecto de estructuras transitorias para exhibir en el Aeropuerto Internacional Arturo Merino Benitez con la profesora Gabriela Pradenas.

ESCUOLA DE DISEÑO PROYECTO II

SECRETARÍA

JARRO PATO

EXAMEN

ARTESANÍA CONTENIDO

Diaguitas

Se caracterizan por el desarrollo de una alfarería de motivos geométricos y un patrón de asentamiento semiestable en los valles y la costa.

COLOR

- Algarrobo: café
- Parísulas del castaño: rojo
- Espino: negro
- Centroyuyo: amarillo

JARRO PATO

¿QUÉ EST?
Es un jarro de cerámica que se utilizó en la cultura Inca. Su forma es similar a la de un pato, pero con una cabeza antropomórfica.

ELABORACIÓN

CONCEPTO
El jarro pato es un tipo de jarro que se utilizó en la cultura Inca. Su forma es similar a la de un pato, pero con una cabeza antropomórfica.

ES TRUC TURA S

transitorias PARA EXHIBIR

ANÁLISIS ¿POR QUÉ SE CARACTERIZA?

FORMA Y CABEZA

PROCESO

ESTRUCTURA

GRÁFICAS

CONCEPTO

GRÁFICAS

COLOR

2020 PROYECTO VI

Proyecto de Identidad Visual de Chehueque Artesanos con el profesor Roberto Osses.

CONCEPTO	DEFINICIÓN	ABSTRACCIÓN	SINTESIS	ERROR
ATACAMA	La palabra Atacama pertenece al desierto, sol, viento y región del norte chileno de origen indígena.	ÁRIDO CÁLIDO		
PICTOGRAFÍA	Dibujos sencillos que expresan un concepto relacionado materialmente con el objeto al que se refieren.	ABSTRACCIÓN REPRESENTACIÓN		
PETROGLIFO	Dibujos grabados en piedra por los pueblos indígenas.	PREHISTÓRICO IRREGULAR		
DIAGUITA	Se refiere a un pueblo amerindio que habitó en el noroeste de Argentina y norte de Chile.	INDÍGENA NATURAL		

ATACAMA

PETROGLIFO

PICTOGRAFÍA

DIAGUITA





ESTADO DEL ARTE

DELIGHT LAB

Delight Lab, colectivo de diseño audiovisual creado por dos hermanos, Andrea, artista visual, y Octavio, diseñador, desde el año 2009 se dedican a realizar intervenciones lumínicas a gran escala en espacios arquitectónicos emblemáticos, enfocados en la cultura y las artes.

Durante el estallido social se les pudo observar con proyecciones de conceptos tales como “Dignidad”; “No estamos en guerra. Estamos unidos”; y “¿Dónde está la razón?” en la Torre Telefónica. Estas manifestaciones fueron precisas y concisas, ya que pudieron demostrar el descontento del pueblo chileno sin alterar el territorio y sin violencia. Sus proyecciones fueron vistas por cientos de personas, además de ser viralizadas a través de redes sociales. Fue tanto el impacto de estas proyecciones, que fueron censuradas por Carabineros debido al concepto de “Hambre” proyectado en la Torre Telefónica. Francisco Villarroel, en la revista digital ARTISHOCK (2020), cuenta el contexto de la censura:

“El pasado 18 de mayo, el colectivo intervino nuevamente el edificio Telefónica con la palabra Hambre, en clara relación a las protestas que ese mismo día se desarrollaron en la comuna santiaguina de El Bosque. Y es que la evidente baja ayuda social de un gobierno intransigente (el “gobierno de los mejores”) construyó un clima de descontento que hizo estallar distintas poblaciones periféricas de la capital: tienen hambre,

no pueden quedarse en cuarentena y sin trabajo, no es justo que escojan entre enfermarse o no comer. “Hambre” fue, por consiguiente, una sola palabra como muchas otras que iluminaron un edificio santiaguino, pero que en esta ocasión generó un efecto inesperado”.

Uno de los proyectos más importantes en cuanto al rescate de territorios del pueblo mapuche es “Ngen-Ko” (“El espíritu del río despierta”, en mapudungún), obra de intervención lumínica en la ciudad de Osorno. Como contexto, en esta ciudad se presentó un conflicto: el petróleo fue vertido sobre el agua potable por la empresa Essal del agua en Río Rahue. Por ello se tomó en cuenta el manifiesto por la privatización de aguas, ya que con esto se tenía la intención de pasar a llevar a las comunidades indígenas, lugares sagrados y bosques nativos.

Por otra parte, Delight Lab, es pionero del diseño audiovisual en Chile. Él manifiesta su arte a través de la susceptibilidad artística creativa en respuesta a las crisis sociales y ambientales de nuestro país. Este referente es importante para poder visualizar cómo el video mapping cumple un rol fundamental e interactivo para poder transmitir mensajes sin la necesidad de alterar el lugar en el cual se va a proyectar. Y, asimismo, visibilizar y reconocer a las comunidades étnicas de nuestro país.



Figura 31. El Mostrador. (2021). Recuperado de: <https://www.elmostrador.cl/cultura/2021/04/29/delight-lab-recurrira-ante-la-cidh-tras-rechazo-de-la-corte-suprema-a-reconocer-censura-en-su-contra/>



Figura 32. Delight Lab. (2020, Julio 15). NGEN KO, espíritus del agua. Endémico. Recuperado de: <https://endemico.org/delight-lab-wallmapu-descolonizar-la-mirada-las-aguas/>



Figura 33. Delight Lab. (2020, Julio 15). NGEN KO, espíritus del agua. Endémico. Recuperado de: <https://endemico.org/delight-lab-wallmapu-descolonizar-la-mirada-las-aguas/>

RICARDO PIZARRO

Ricardo Pizarro es docente y artista visual Diaguita. Con su exposición FUTURO ANCESTRAL exhibe obras de patrones Diaguitas a través de materiales industriales hechos de plástico.

Ricardo afirma:

“Todo partió el día que mi padre me dio el certificado Diaguita. Recuerdo nítidamente el momento de estar leyéndolo, no podía creerlo. De la noche a la mañana resultó que pertenecemos a una cultura indígena del norte de Chile. Fue un momento revolucionario, de inmediato se me apareció la pregunta de qué hacer con esto” (Pizarro, 2022).

Fue así como comenzó una investigación, en la cual conoció a Paola González, la arqueóloga chilena líder en la investigación Diaguita. “Ella me brindó su libro Arte y Cultura Diaguita chilena, simetría, simbolismo e identidad, basado en el estudio de esta cultura amante de la belleza. Ir conociendo su cosmovisión no hizo sino evidenciar el constructo occidental que soy como sujeto”, puntualizó el expositor.

Finalmente, este referente es fundamental para patentizar que podemos, desde el diseño, realizar un proyecto a partir de revelar una cultura que se había

dado por extinta. De esta forma, se la puede traer a este plano con el respeto y la valoración de la identidad de esta cultura, y, en este sentido, poder tener referentes diaguitas al presentar proyectos de esta cultura propia, sin la apropiación y con el respeto que merece.





Figura 35. Ricardo Pizarro. (2022). En París y Santiago egresados del DAV exhiben sus obras centradas en el norte chileno. Recuperado de: <https://artes.uchile.cl/noticias/187924/en-paris-y-santiago-egresados-del-dav-exhiben-sus-obras-sobre-el-norte>

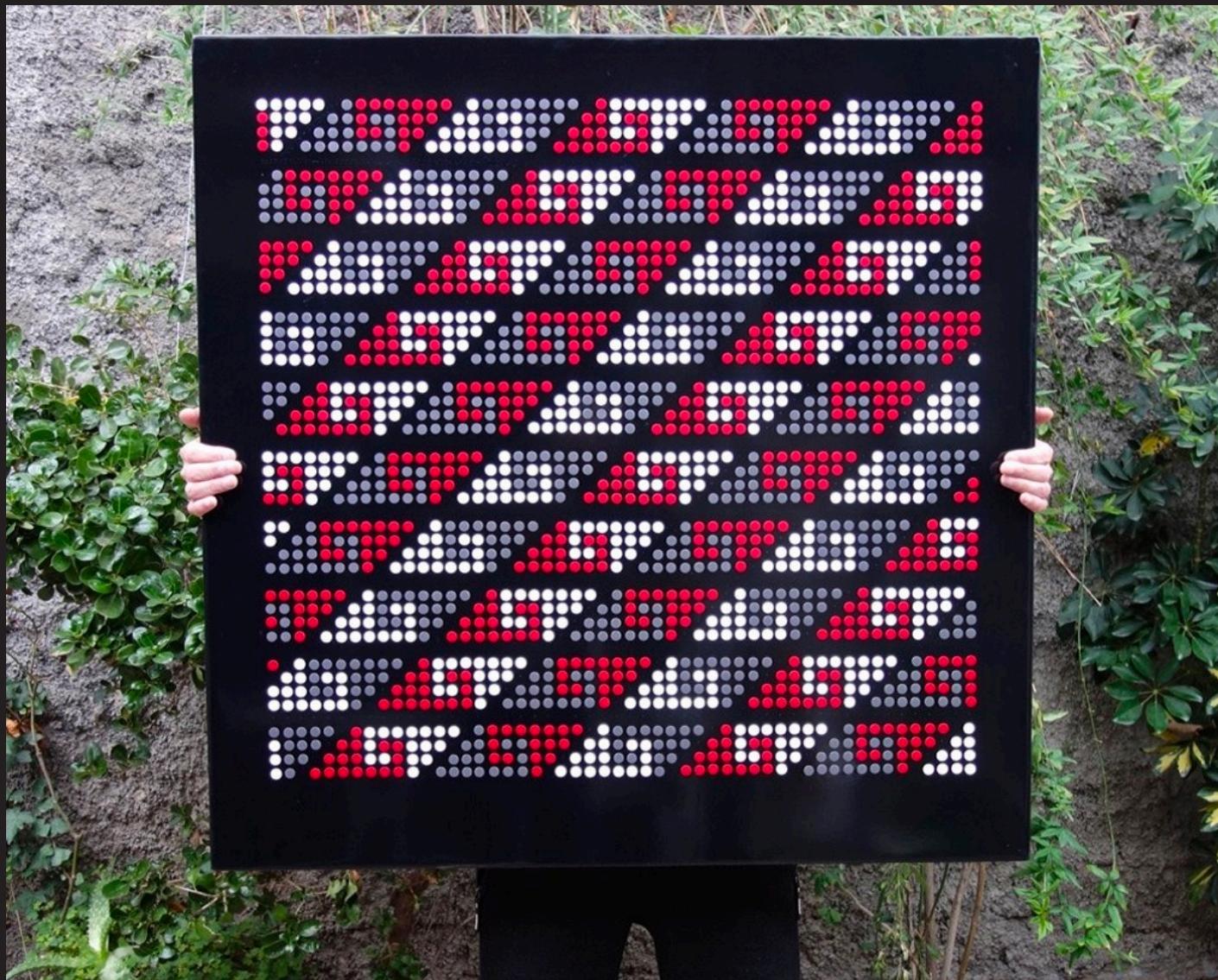


Figura 36. Ricardo Pizarro. (2022). Cosmovisión diaguita y reciclaje en obras de Ricardo Pizarro. Recuperado de: <https://www.uchile.cl/noticias/177447/cosmovision-diaguita-y-reciclaje-en-obras-de-ricardo-pizarro>

EL PROYECTO

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿QUÉ?

Yallique (lo que brilla), es un proyecto experimental de carácter inmersivo, que propone sumergir al espectador a través de un formato audiovisual, vinculado a los nuevos medios. Esta propuesta se basa en la representación gráfica de la manifestación visual Diaguita, identificada en la cerámica, con el propósito de relevar y visibilizar esta cultura.

La experiencia se desarrolla en el Desierto de Atacama, a través del uso de instalaciones tecnológicas que otorgan la proyección de animaciones visuales a partir de herramientas de iluminación y sonido, permitiendo este proyecto ampliar los campos del diseño y así mismo sumergir al espectador en el relato visual, captando su percepción y haciéndolo partícipe.

¿POR QUÉ?

Actualmente, nuestro país no distingue la historia de nuestras culturas indígenas; se recuerdan sus tradiciones, pero no se reconocen ni se visibilizan. Al no valorar nuestros pueblos, la cultura se pierde y se desconoce. Es por esto que es fundamental para nuestra identidad rescatar las prácticas y riquezas que podemos encontrar en las diversas culturas ancestrales que conforman nuestro país, con el respeto y cariño que merecen.

Yallique nace desde la idea de poder relevar y visibilizar

el pueblo Diaguita al valorar su cosmovisión gráfica hallada en la cerámica. De esta forma, es posible devolver al territorio a esta cultura mediante el diseño, con un profundo interés en el arte digital a través del mapping, una herramienta completa que da la oportunidad de poder crear una atmósfera inmersiva.

¿PARA QUÉ?

El proyecto de creación se fundamenta a partir de un interés personal para destacar la actividad agroalfarera de la cultura Diaguita. De esta manera, se valora así su cosmovisión a través del lenguaje visual construido. Yallique se forma desde poder visualizar la iconografía presente en la cerámica a través de una experiencia inmersiva con la técnica de video mapping.

El video mapping es una técnica audiovisual que cuenta con la capacidad de transformar cualquier superficie, sea plana o irregular, en un espacio experimental, alterando la percepción sensorial humana. Esta técnica se utiliza frecuentemente en eventos culturales y/o patrimoniales, por lo tanto, es una muy buena herramienta para dar una experiencia interactiva y visual con el público.





¿CUÁNDO?

ETAPA	ACTIVIDAD	MA	JUN	JUL	AG	SEPT	OCT	NOV	DIC
INVESTIGACIÓN	1.1 Desarrollo de investigación base cultural diaguita.	•	•						
	1.2 Elección de medio de diseño para el desarrollo del proyecto.	•	•						
	1.3 Fundamentación del proyecto.		•	•					
ANÁLISIS	2.1 Acopio de piezas en la cerámica.			•					
	2.2 Repertorio de figuras escogidas en la cerámica.			•					
	2.3 Dibujo de piezas.				•				
DESARROLLO DE PROYECTO	3.1 Desarrollo guión de propuesta visual.					•			
	3.2 Creación de animaciones.					•	•	•	
	3.3 Composición musical.							•	
	3.3 Composición relato visual y sonoro.							•	•
MONTAJE	4.1 Levantamiento de espacio físico a través de render.								•
	4.2 Búsqueda de arriendo de proyector.							•	•
	4.3 Pruebas de montaje.								•
	4.4 Proyección proyecto Yalliche.								•

PRESUPUESTO

A continuación se presenta una lista de gastos aproximados para la realización previa del proyecto, incluyendo el arriendo de equipos profesionales y gastos operacionales vinculados al traslado. Cabe señalar que el presupuesto es una primera etapa de experimentación y prueba, a futuro se pretende postular a Fondos de Cultura, en la categoría “Producción de audiovisual interactivo y/o experimental - Fondo Audiovisual”.

Arriendo de proyector	\$ 60.000
Pasajes (ida y vuelta)	\$ 50.000
Bencina	\$ 30.000
TOTAL	\$140.000

OBJETIVOS GENERALES

Reconocer, rescatar y poner en circulación la cosmovisión precolombina andina, a través de un relato visual, sonoro y lumínico que ponga en valor y visibilice la manifestación visual Diaguita identificada en la cerámica, como parte fundamental de la cultura de nuestras culturas indígenas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ◆ Recopilar documentos investigativos que tengan relación con la cerámica Diaguita, con la finalidad de extraer e interiorizar la información de forma adecuada.
- ◆ Analizar la iconografía Diaguita por medio de la observación y el estudio de piezas iconográficas.
- ◆ Determinar y componer la identidad visual a través de técnicas digitales, gráficas y audiovisuales.

AUDIENCIA

Personas con intereses en lo audiovisual, el diseño y la cultura. Sin embargo, el proyecto busca mostrar la importancia de esta cultura a cualquier persona que sienta interés en participar del espacio.

METODOLOGÍA

La investigación es de carácter cualitativo y se divide en dos partes. La primera parte, con la investigación y recopilación de datos de la cultura y contexto de nuevos medios, continuado con el acopio de las piezas escogidas de la cerámica. La segunda parte, con el levantamiento técnico, donde se detalla cada paso a seguir del proyecto de creación.





DESARROLLO DE ANÁLISIS

La metodología utilizada en este proyecto será con la realización de una tipología y cuantificación de 15 piezas gráficas investigadas en cerámica Diaguita, tales como jarros y platos. Las piezas serán escogidas por claridad de imagen, para así obtener una mayor calidad para analizarlas. Cabe recalcar que las imágenes serán recopiladas con la colección de piezas del Museo Chileno de Arte Precolombino.

Luego de la recopilación de piezas escogidas, se realizarán las siguientes tareas:

- Dibujar cada uno de los patrones encontrados en las cerámicas, con el propósito de obtener una mayor legibilidad y así poder observar con mayor claridad cada figura.
- Crear un repertorio con las 14 piezas escogidas, donde se expondrán fotos de cada una con el trazado del patrón correspondiente.

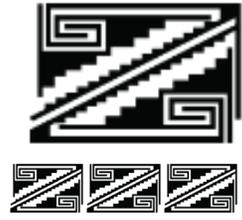
Este estudio se llevará a cabo de la siguiente forma:

- *Separar por categoría los patrones y analizar de forma geométrica cada forma, para así buscar sus constantes y variables. La idea de este estudio comparativo es poder tener una claridad y un orden de las piezas, sin dejar atrás la referencia de Paola González atinente a su libro Arte y cultura Diaguita chilena.*

REPERTORIO DE FORMAS EN LA CERÁMICA

Escudilla Polícroma Zoomorfa

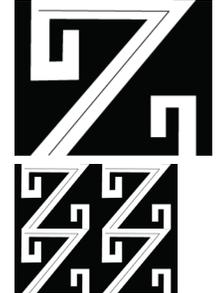
[Foto]. Museo Chileno De Arte Precolombino.
Periodo: 1300 - 1500 d.C.



Recuperado de: <http://precolombino.cl/coleccion/escudilla-policroma-zoomorfa/>

Escudilla Polícroma Zoomorfa

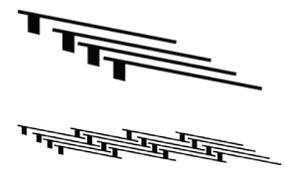
[Foto]. Museo Chileno De Arte Precolombino.
Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C



Recuperado de: <http://precolombino.cl/coleccion/escudilla-policroma-3/>

Escudilla Polícroma

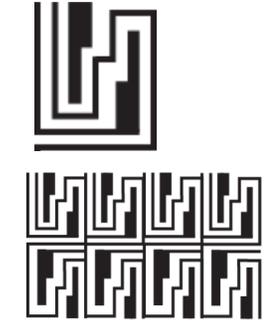
[Foto]. Museo Chileno De Arte Precolombino.
Periodo: 1300 - 1500 d.C.



Recuperado de: <http://precolombino.cl/coleccion/escudilla-policroma-2>

Puco

[Foto]. Museo de Limarí.
Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C



Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1





Puco

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C

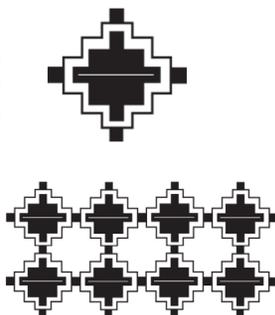


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Puco

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C

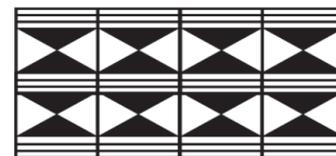


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Jarro

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: 1300 - 1500 d.C.

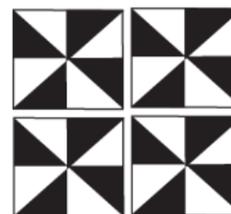


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Aríbalo

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: 1300 - 1500 d.C.

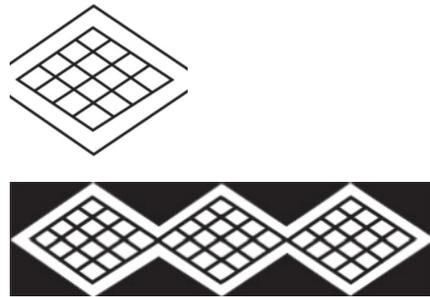


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Jarro Pato

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C



Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Jarro Antropomorfo

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C

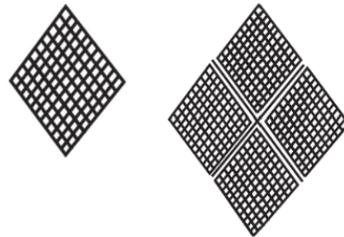


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Jarro Antropomorfo

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: 1300 - 1500 d.C.



Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Puco

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: 1300 - 1500 d.C.



Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

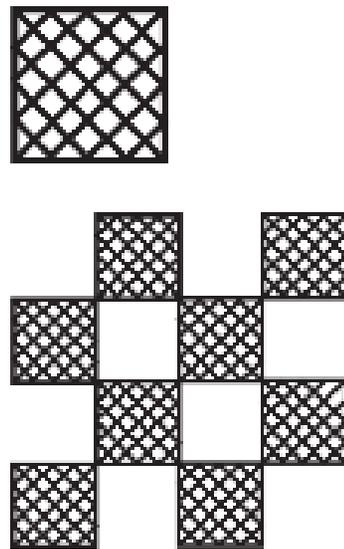




Jarro Antropomorfo

[Foto]. Museo de Limarí.

Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C

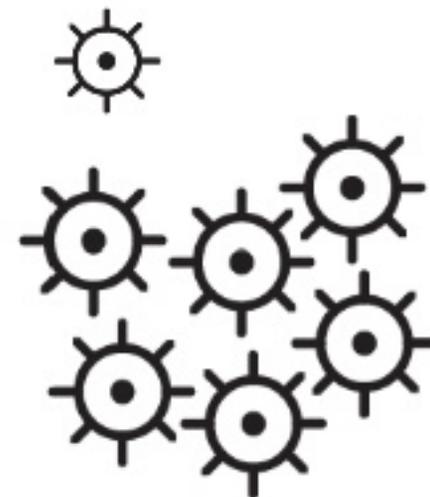


Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Jarro Antropomorfo

[Foto]. Museo de Limarí.

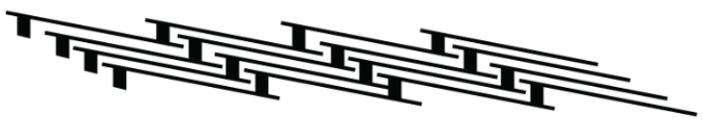
Periodo: Agroalfarero Tardío. Fase II 1300- 1500 d.C



Recuperado de: https://www.museolimari.gob.cl/635/w3-article-38627.html?_noredirect=1

Con las piezas recopiladas se realizó una cuantificación de patrones decorativos al separarlas en cinco estructuras distintas, las cuales definimos como:

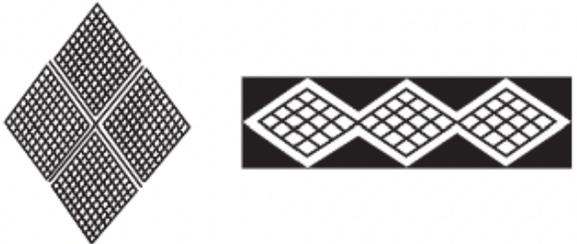
Patrón onda: ondas en curvas y líneas rectas.



Patrón zig-zag: trazados en líneas paralelas que se proyectan como regulares e irregulares.



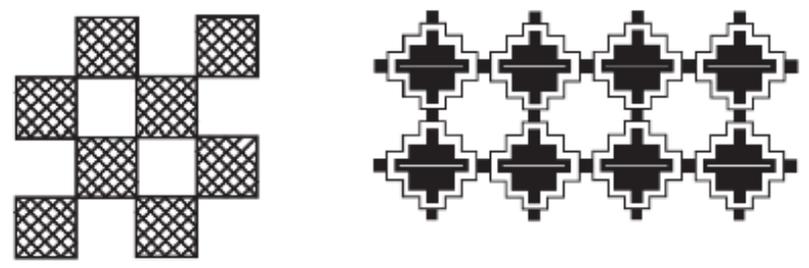
Patrón retícula: conjunto de líneas compuestas en forma de red.



Patrón rotación - traslación: piezas compuestas de distintos puntos de vista.



Patrón cadena: Piezas que se entrelazan entre sí formando una composición.





DESARROLLO TÉCNICO DEL PROYECTO

ASPECTOS TÉCNICOS

PROYECTOR

Existen varios tipos de tecnología de proyectores. Los más importantes se resumen en cuatro: LCD, 3D, TDT y portátil. Para escoger el proyector adecuado para nuestra intervención, existen especificaciones técnicas importantes que se relacionan con la calidad de imagen al proyectar, las cuales las podemos definir en cuatro:

Luminosidad: Variedad de brillo del proyector medida en lúmenes. Entre más brillante sea la luz, mayor será la cantidad de lúmenes, por ende su costo será más alto.

- ♦ 1000 a 1500 lúmenes: Este rango sirve para proyectar en salas pequeñas como cine en casa o salas de conferencia. Recomendado en lugares sin luz natural, donde la luz se pueda controlar.

- ♦ 2000 a 10000 lúmenes: Recomendado para espacios grandes y abiertos, donde la luz no se pueda controlar, como salones y auditorios.

- ♦ 10000 a 18000 lúmenes: Especialmente para exteriores o fachadas de edificios, e incluso también para hologramas y proyecciones sobre agua.

- ♦ Sobre 20000 lúmenes: Para proyecciones de mayor distancia y luz ambiental excesiva.

Resolución: Número total de píxeles. Mientras mayor es la resolución mayor es la cantidad de píxeles, y por lo tanto, mayor será su costo. Para una mayor nitidez, se discuten dos formatos usados actualmente para proyecciones:

- ♦ FHD Resolución 1920 x 1080: Para proyectar imágenes en alta resolución.

- ♦ 4K Resolución 3840 x 2160: Cuadruplica la calidad HD, lo que permite tener una imagen mucho más nítida.

Relación de aspecto: División entre el ancho y el largo de la imagen del proyector.

- ♦ Formato 4:3: Recomendado para presentaciones de datos.

- ♦ Formato 16:9: Para proyectar imágenes en una buena resolución.

- ♦ Formato 16:10: Formato cine, permite una mayor resolución que 16:9.

Contraste: Escala de tonos entre una imagen brillante y oscura. Mientras mayor sea el contraste, mayor será la nitidez de la imagen proyectada. Lo recomendable para esta intervención es de 1000:1 o más lúmenes, para así conseguir una imagen en alta definición.

CONEXIÓN

Si queremos proyectar visuales a través de un proyector y que sean enviadas desde un computador, es importante ver qué fuentes se necesitan para que esto suceda, por lo que la conectividad es un punto crucial.

Conector HDMI: Transmisor de video y audio entre dos dispositivos, en este caso computador y proyector. Este conector permite conectar todo lo que queremos visualizar a través del proyector, por ende es algo primordial.

SOFTWARE

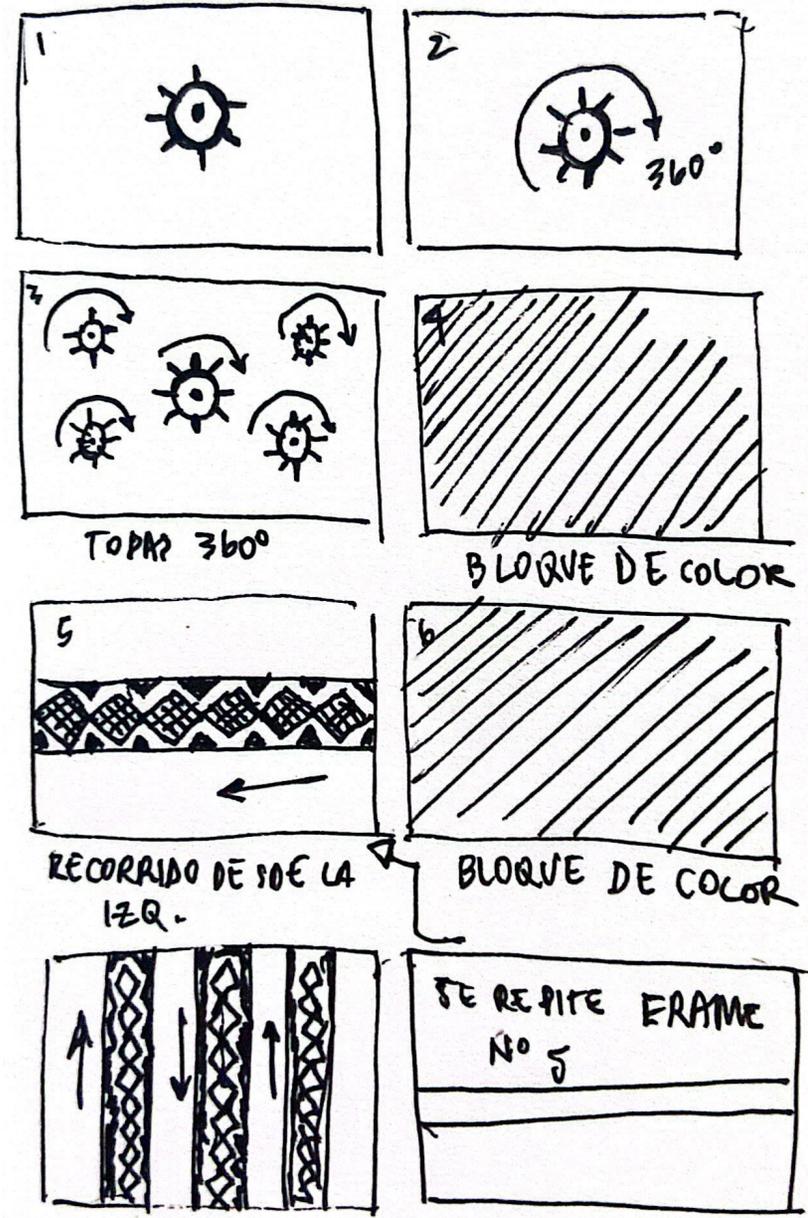
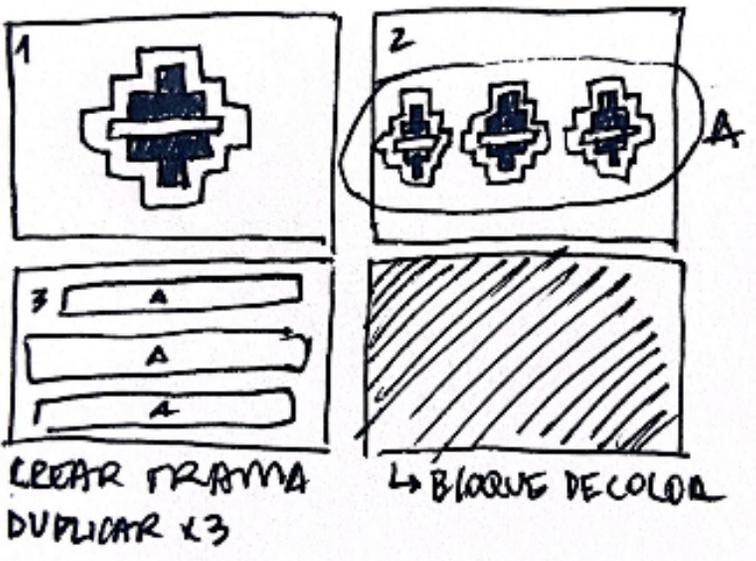
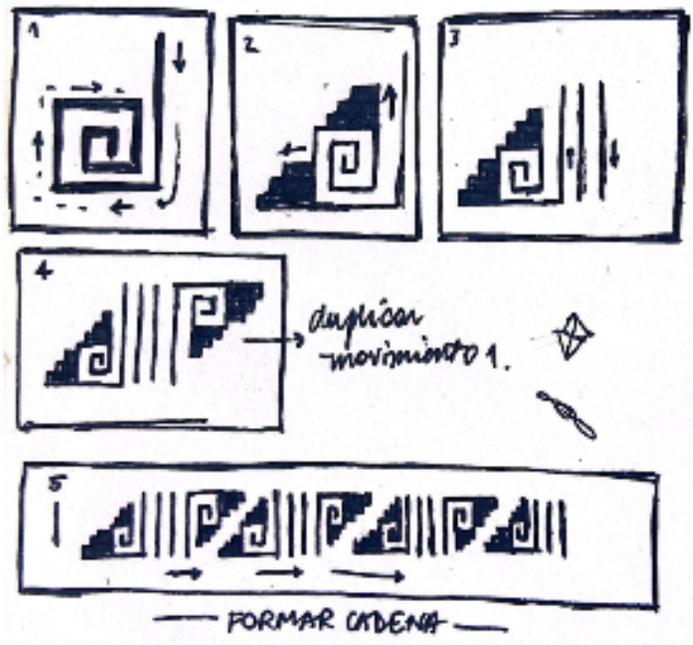
Al momento de hacer una proyección es importante escoger el sistema por el cual vamos a emitir las visuales. Resolume Arena es un software de interfaz que facilita la interpretación audiovisual. Actualmente, es utilizada por visualistas, para que así se proyecte el video mapping. Otra de sus cualidades es que nos facilita la sincronización de imagen junto con el sonido, lo cual en este caso es lo que

se busca. Este software nos permitirá facilitar el proceso de visualización y así lograr proyectar las visuales de una manera más efectiva y eficaz.

ESTRUCTURACIÓN DEL CONTENIDO CONCEPTUAL

Se determina la narrativa y guion gráfico que establecerá la identidad visual del proyecto. Se realizaron bocetos para determinar el orden los patrones seleccionados, y de esta forma lograr un relato visual que permite visibilizar distintos dibujos de la cultura visual Diaguita presente en la cerámica.





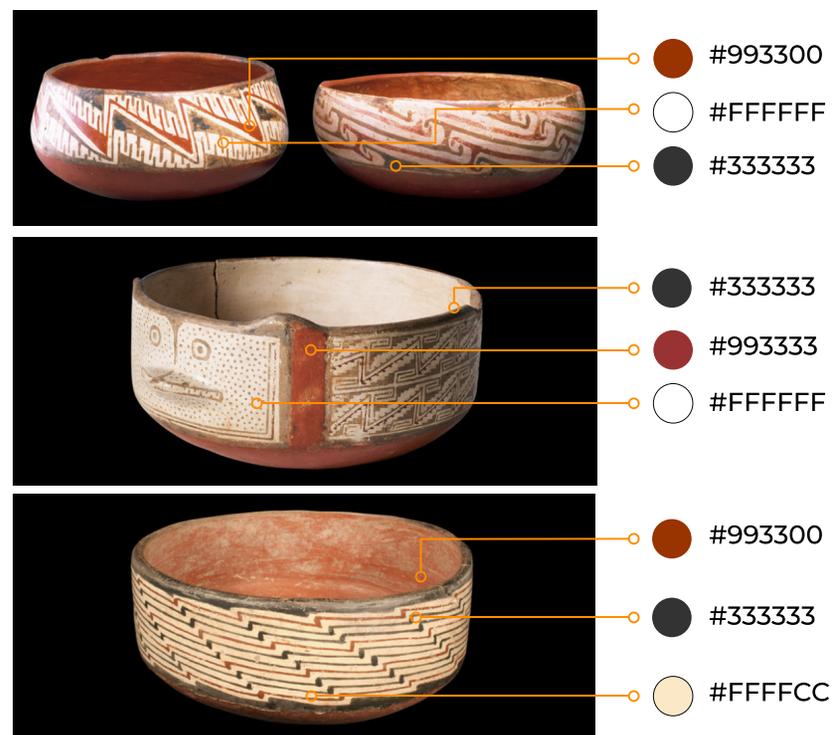
INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL CONTENIDO DIGITAL

Se aborda el desarrollo de la propuesta comunicacional a través de la creación de composiciones visuales y desarrollo de colorimetría en formato digital por medio de la utilización de software de Diseño 2D y 3D (Adobe Illustrator, Cinema 4D y Touchdesigner). Esto nos permitirá poder visualizar digitalmente las gráficas Diaguitas y distribuirlas para así dar mayor facilidad a la hora de animar.

Colorimetría

Francisco Cornely (1947) en el estudio del pueblo Diaguita, analizó los colores encontrados en la cerámica, en los más antiguos los colores eran rojo, amarillo y negro. Sin embargo, en la mayoría de piezas recolectadas los colores eran rojo, como color de fondo y usado también en el dibujo blanco y negro. (p.128).

Por esta razón, la elección de colorimetría se basa en los antecedentes de Cornely y otros autores como Gonzalo Ampuero y Paola González. De esta manera, la elección de colores corresponden a rojo, blanco y negro. Además, se analizaron tres fotografías escogidas por claridad de imagen, con la necesidad buscar el rojo exacto a utilizar en el proyecto.

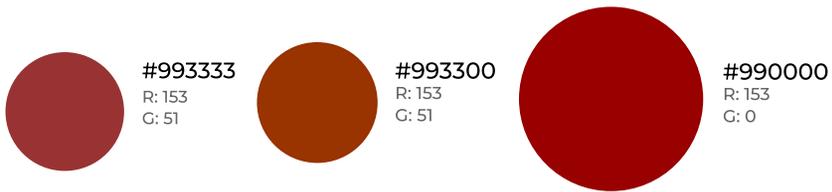


Figuras 50, 51 y 52. MCHAP. Recuperado de <https://museo.precolombino.cl/2020/10/13/geometria-en-la-ceramica-diaguita/>

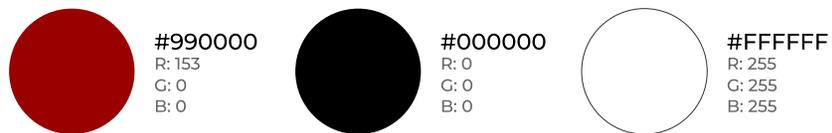




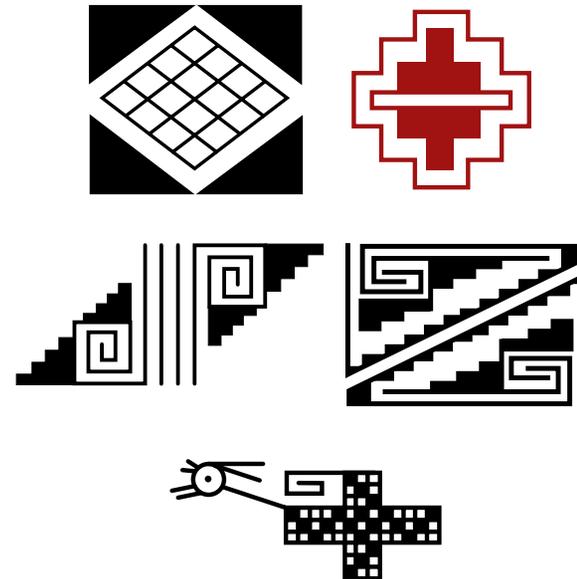
El proyecto se visualiza a través de la luz mediante un proyector, por ende los colores deben ser saturados, de lo contrario la proyección se verá opaca. Como solución a la problemática de los rojos captados, se propone unir los colores y buscar su saturación, quedando de esta manera:

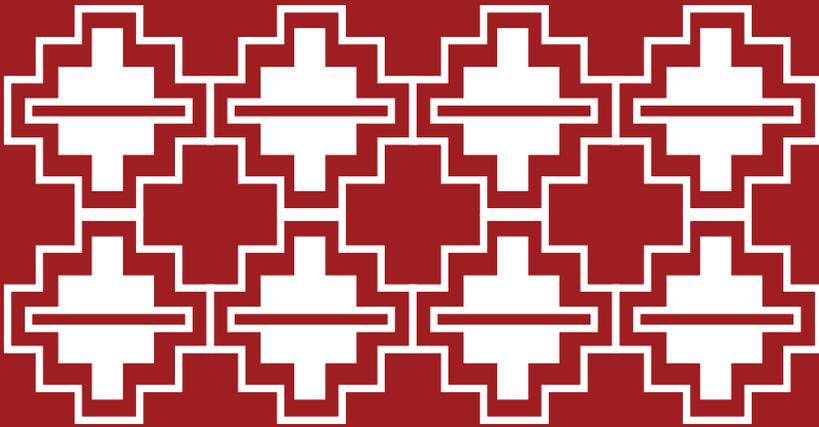
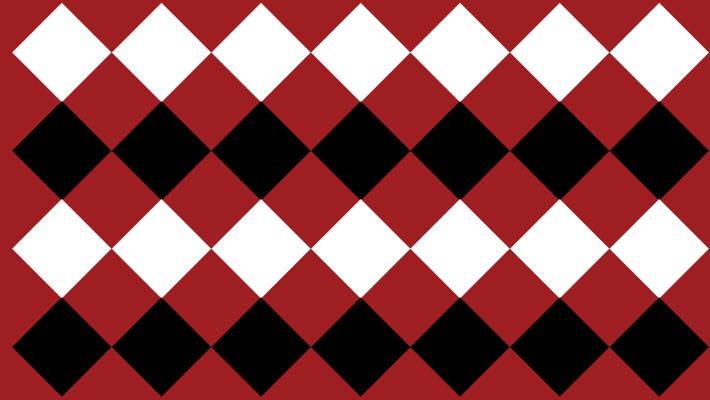
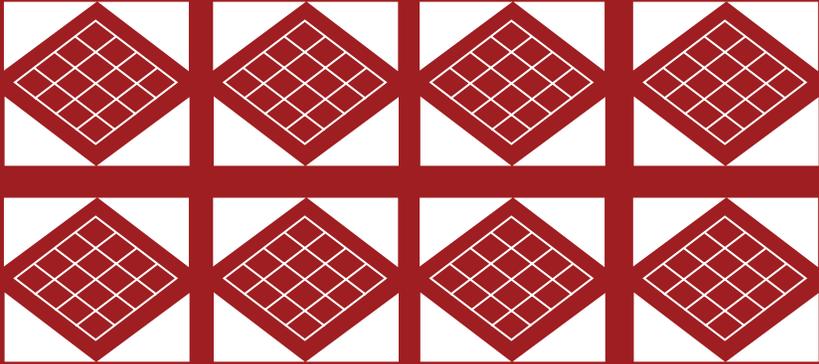


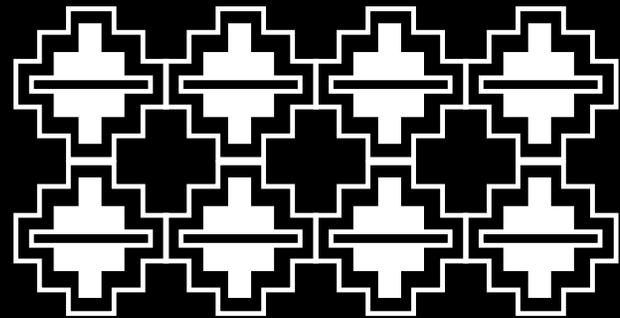
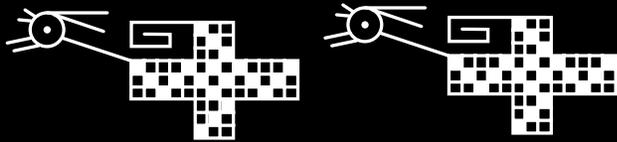
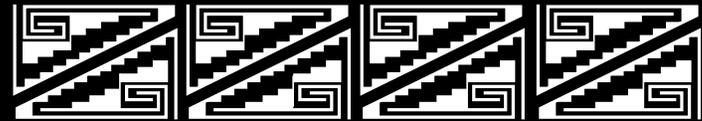
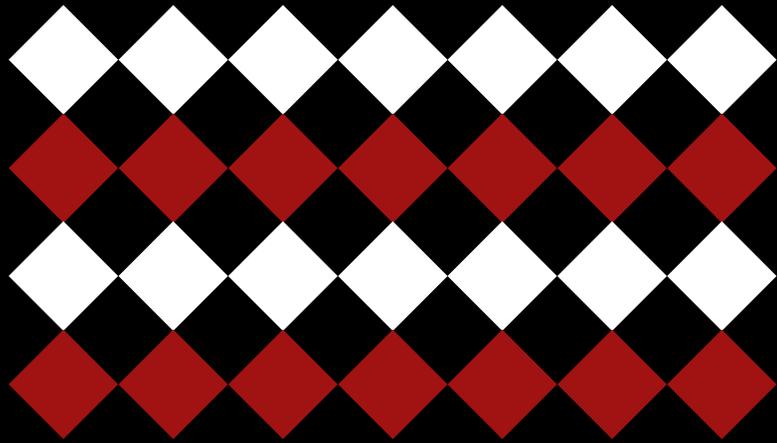
Colorimetría oficial:



Creación de composiciones visuales.







LEVANTAMIENTO DE ESPACIO FÍSICO

Se toma registro del sector en el cual se realizará el proyecto, llanos de pozo seco, Vallenar, Tercera Región Atacama. Luego, se plasmará un escenario virtual del espacio arquitectónico para simular el lugar físico donde se realizará el montaje mediante el uso de renderizado 3D. Sin embargo, este proyecto se puede adecuar a cualquier espacio y/o territorio al mantener ciertos márgenes de baja luminosidad para conservar la calidad de imagen y proyección. Finalmente, propiciar un acercamiento visual a lo que será el escenario de proyección.





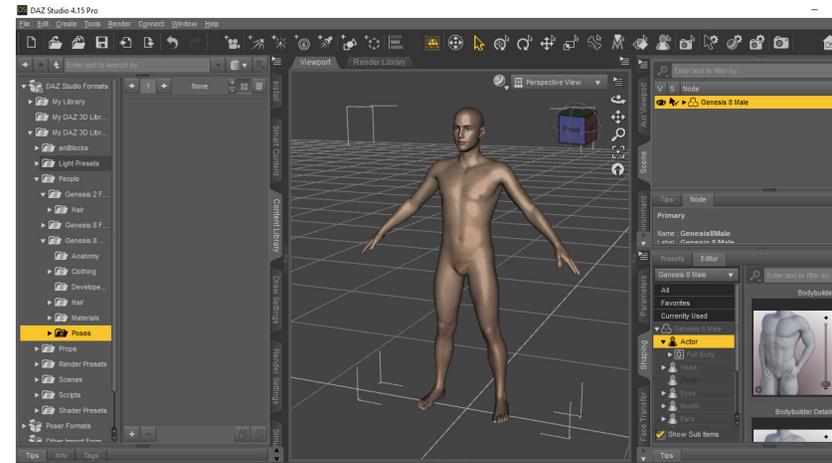
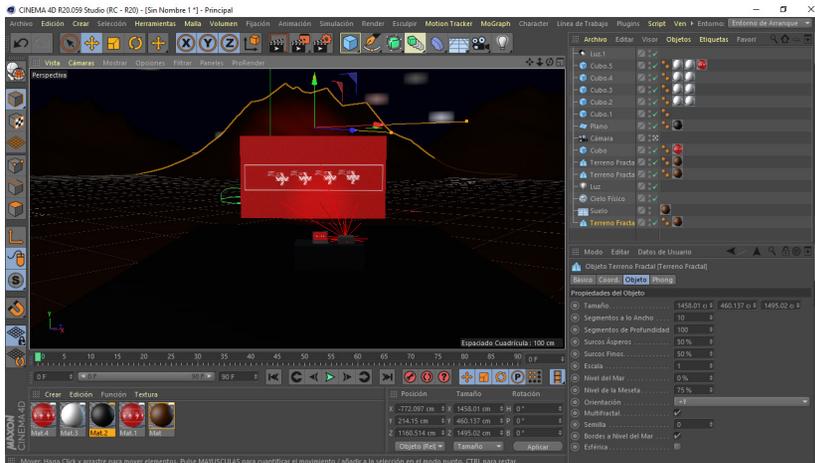
SOFTWARE A UTILIZAR PARA LEVANTAMIENTO FÍSICO 3D

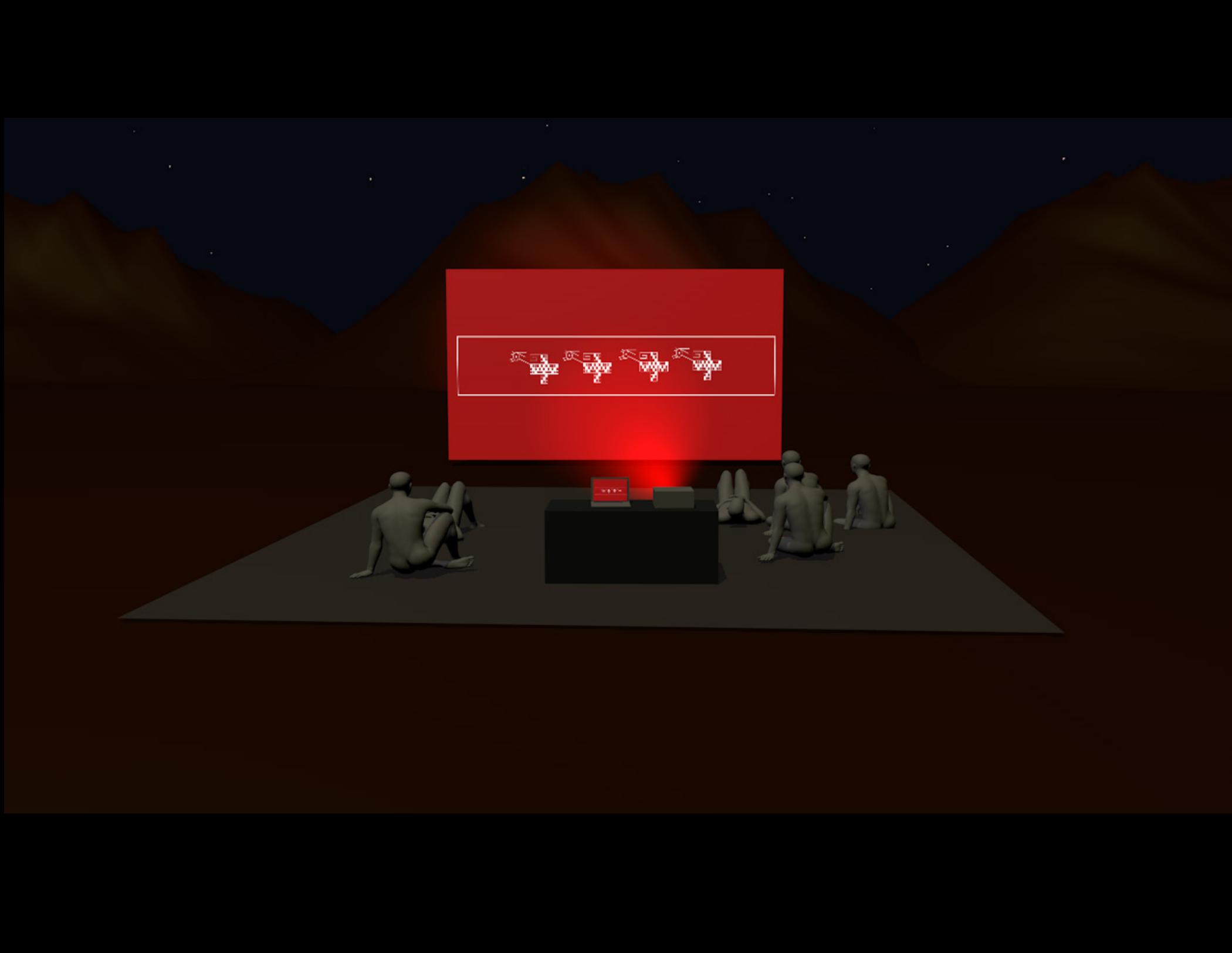


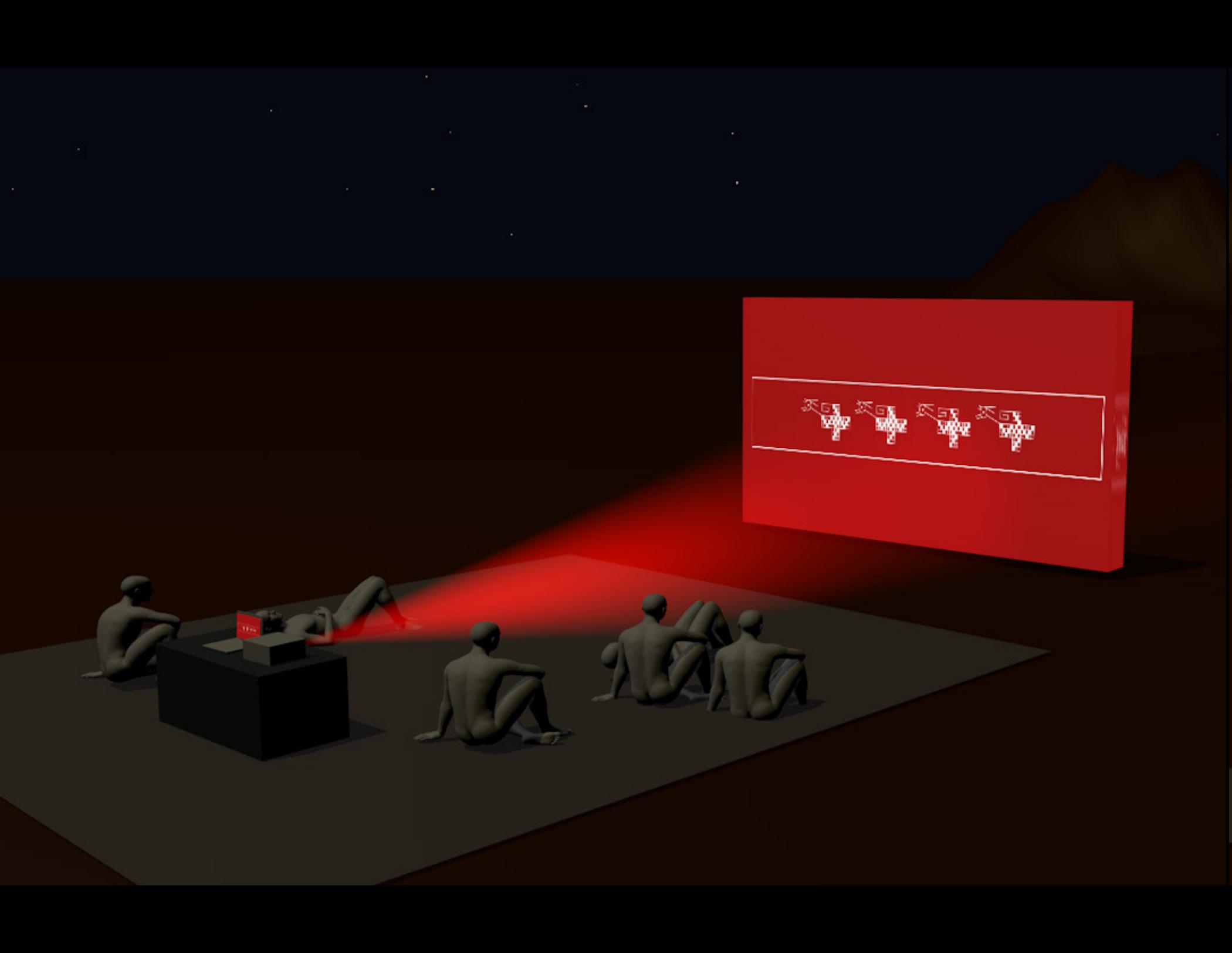
Cinema 4D: Para modelamiento y renderizado de espacio 3D.

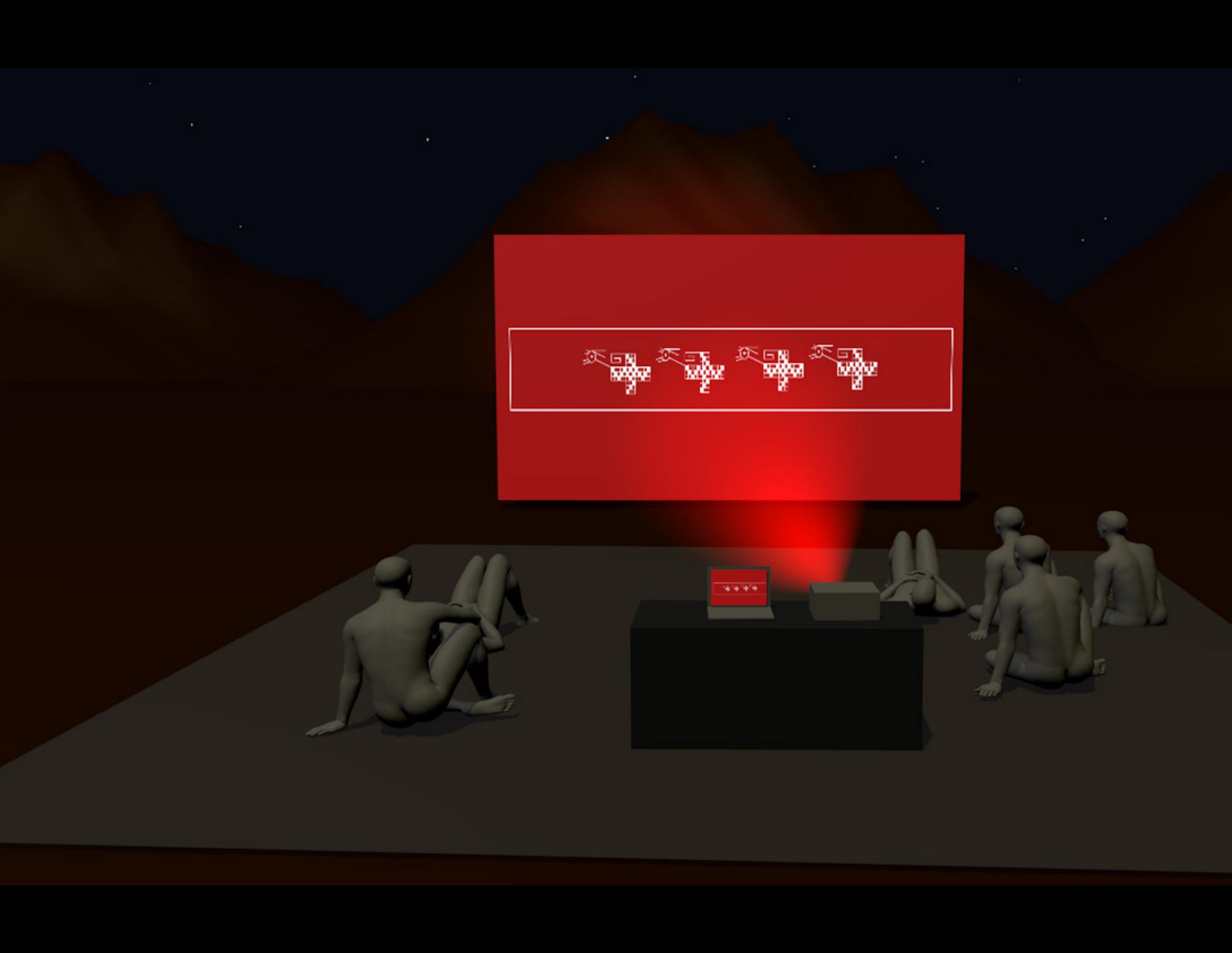


Daz 3D: Para modelamiento de personajes, no se le dará tanto énfasis al desarrollo de personajes, ya que el espacio es lo que se quiere visualizar.











Producción de sonido

Se lleva a cabo la creación, grabación y mezcla de efectos sonoros compuestos e interpretados por Jaqueline Castro Ravelo, cantautora chilena y diaguita de la provincia del Huasco. Gracias a esta mezcla de música podremos disfrutar de esta experiencia no solo visualmente, sino que también sumergir el proyecto a través de la audición.

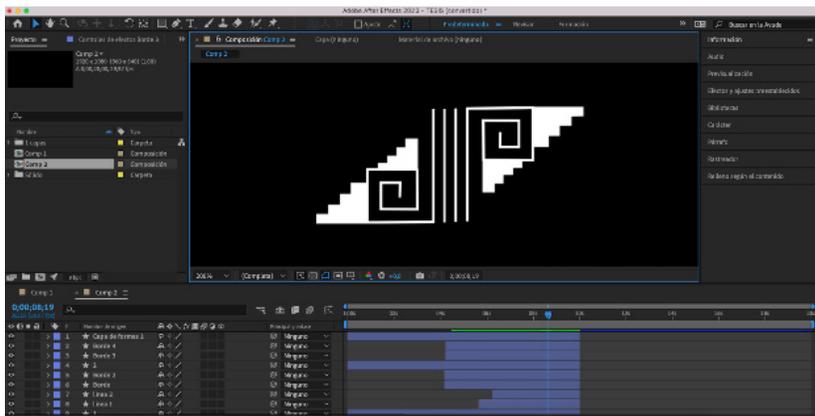
La inspiración para componer esta mezcla nace de conversaciones con Jaqueline de la represión de pueblos originarios de nuestro país y de cómo la cultura diaguita ha sido invisibilizada en el territorio en el que nos encontramos, Vallenar, una ciudad reprimida. Asimismo, nacen conversaciones de la cosmovisión diaguita, y de cómo imaginamos el carácter ritual de sus ceremonias. Todo esto engloba la composición creada por Jaqueline, y que gracias a esto podemos convertir este relato visual en una inmersión que pueda llegar a otros sentidos sensoriales.



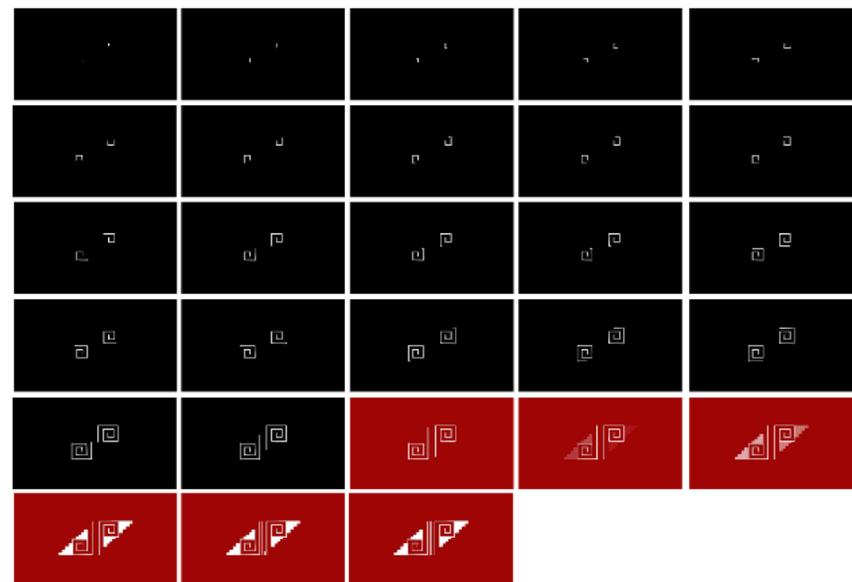
Figuras 53. (2015). Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Recuperado de: <https://www.cultura.gob.cl/agendacultural/cantata-chacabuco-40-anos-memoria-viva/>

Programación y edición digital

Se enlazan las composiciones para realizar la edición del contenido audiovisual final mediante el uso de Software de edición de imagen, sonido y video. (Adobe After effects, Premiere Pro). La edición del contenido audiovisual es primordial en este proyecto, ya que estos softwares nos permitirán realizar las animaciones del relato visual y sonoro.



Animaciones cuadro a cuadro





Pruebas de animación y montaje

Se busca realizar las correcciones necesarias para la ejecución correcta de la exposición de acuerdo a las problemáticas que se presentan entre el espacio físico y virtual. Esto se hace mediante el uso de proyector y Software de video Mapping (Resolume Arena 6). Es importante realizar las pruebas de montajes, y así poder corregir y/o buscar otras formas de visualización para así poder generar una buena experiencia.

Instalación final de proyección

Se ejecuta la instalación técnica de iluminación y sonido para exponer el proyecto terminado, mediante el uso del proyector y Software de video Mapping (Resolume Arena 6).

CONCLUSIONES

Dentro de museos podemos encontrar piezas que se encuentran al descubierto su cualidad de obras de arte y su grado arqueológico, siendo dejada de lado la característica de diseño que poseen. El propósito del proyecto, como se mencionó en un principio, es relevar y visibilizar la cultura Diaguita, a través de su arte manifestado en las cerámicas por medio de una experiencia inmersiva. Este proyecto contribuyó a una motivación con significado y afán por crear algo para la valoración y visibilización de la Cultura Diaguita, un interés que radica en mi origen Diaguita y que busca reconocer y habitar el territorio mediante prácticas culturales que han sido invisibilizadas y poco valoradas a nivel institucional, ya que sus políticas son ineficientes para el desarrollo de las comunidades indígenas.

A lo largo del proyecto, se ha hecho mención varias veces lo fundamental que es visibilizar esta cultura, pues somos nosotros quienes mantenemos fuerte y viva el legado cultural Diaguita. Por lo tanto, para un rescate fiel de estos aspectos, como diseñador he hecho un análisis para buscar de qué formas poner en valor y rescatar esta cultura. Entre ellas recopilar antecedentes importantes del pueblo como es su cosmovisión, analizar la cerámica que es un tesoro visual de la comunidad indígena, y de esta forma crear un proyecto de diseño que engloba estas dos aristas por medio de una atmósfera inmersiva, que permita a las personas hacerlas partícipes de la experiencia.

En conclusión, la contribución que realiza el diseño por el valor patrimonial y cultural permite ampliar los conocimientos de este mismo, ya que, permite mirar hacia atrás y hacia el futuro. La unión entre el arte precolombino y el arte digital pueden desarrollar nuevas áreas de creación e investigación. En términos de diseño, llevar a cabo un proyecto que me permitiera desarrollar mi interés por el arte digital y nuevos medios, fue un desafío que contribuyó a expandir los horizontes del diseño hacia la experiencia misma.

Proyecciones

Las proyecciones a futuro de este proyecto se centran en la realización de esta experiencia inmersiva, un producto audiovisual y lumínico como método de valorización de esta cultura. Y de esta manera, aportar en la visibilización de las culturas indígenas de Chile por medio del arte digital.





AGRADECIMIENTOS

Primero que todo agradecer a mi familia; a mi mamá y papá, por el esfuerzo constante de que yo y mis hermanos podamos estudiar. A mi mamá por siempre permitir que crecieran mis habilidades artísticas e incentivarme siempre a seguir en esta profesión tan linda. A mis hermanos kitty, Pilar y Darío, por su cariño siempre.

A mis amigos, por siempre creer en mí cuando aún yo no lo hacía. A Cristina por acompañarme tantos años en esta carrera, y por ser mi compañera de proyectos. Sé que vamos a lograr crear este proyecto y será hermoso. Y a Alén por su compañía en este proceso y por creer en mí.

A mi profesora Verónica Ode por su apoyo en este proyecto.

Finalmente, a mi abuelita Orfelina y tata Lucho, por todo.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y Publicaciones

Aldunate, C. (1998). *América Precolombina en el arte*. Santiago, Chile.

Archivo Nacional. (2006). *Diaguitas reconocidos como pueblo originario*. Centro de estudios “Miguel Enríquez” [CEME]. Santiago, Chile.

Ampuero, G. (1978). *Cultura diaguita*. Santiago, Chile. Editora Gabriela Mistral. http://rchn.biologiachile.cl/pdfs/1947-1949/1/Cornely_1947-1949.pdf

Arfuch, L. Chaves, N. Ledesma, M. (2005). *Diseño y Comunicación, teorías y enfoques críticos*. Editorial Paidós. Buenos Aires.

Barros, D. (2000). *Historia General de Chile*. Editorial Universitaria, Centro de investigaciones Diego Barros Arana, Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos. Santiago, Chile.

Bernard Cohen. (1968). “*Etnohistoria*”. Enciclopedia de las Ciencias Sociales. Madrid, España.

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile [BCN], (1993). *Ley 19.253: Establece normas sobre la Protección, fomento y desarrollo de los indígenas, y crea corporación nacional de desarrollo Indígena*. Santiago, Chile.

Cantarutti, G. (2018). *La alfarería pintada en los albores de la cultura diaguita chilena del valle del Limarí*. Colecciones Digitales, Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.

Castillo, G. (1989). *Los primeros ceramistas del norte chico: Complejo El Molle (0 a 800 d. C.), en Culturas de Chile. Prehistoria. Desde sus orígenes hasta los albores de la conquista*. Editorial Andrés Bello. Santiago, Chile.

Castillo, G. (1989). *Agricultores y Pescadores del Norte Chico: el Complejo Las Ánimas (800 a 1200 d.C)*. En Culturas de Chile. Prehistoria desde sus orígenes hasta los albores de la Conquista. Editorial Andrés Bello.

Cerda, P. (2013). *Patrimonio cultural indígena*. La Serena, Chile.





Cornely, F. (1953). *Cultura de El Molle*. La Serena, Chile. https://www.museoarqueologicolaserena.gob.cl/sites/www.museoarqueologicolaserena.gob.cl/files/images/articles-95473_archivo_01.pdf

Cornely, F. (1962). *El arte decorativo preincaico de los indios de Coquimbo y Atacama (Diaguitas - chilenos)*. La Serena, Chile. <http://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0060132.pdf>

Cornely, F. (1966). *Cultura diaguita chilena; y, Cultura de El Molle*. Editorial del Pacífico. Santiago de Chile. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3article-127072.html>

Gleisner, C. (2014). *Diaguitas chilenos*. Fucoa. Santiago, Chile. https://www.fucoa.cl/publicaciones/pueblos_originarios/diaguitas.pdf

González, C. (2010). *Inmersión en mundos simulados : definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica*. Investigaciones Fenomenológicas, 0(2), 311. <https://doi.org/10.5944/rif.2.2010.5590>

González, P. (2004). *Patrones decorativos y espacio: el arte visual Diaguita y su distribución en la cuenca del río Illapel*. Chungará (Arica).

González, P. (1998). *Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino*. Santiago, Chile. <https://boletinmuseoprecolombino.cl/wp/wp-content/uploads/2015/12/bol7-04.pdf>

González, P. (2013). *Arte y Cultura Diaguita; Simetría, Simbolismo e Identidad*. Santiago, Chile.

Gretsova, I. y Sibina, J. (2020). *Experiencias inmersivas culturales. Formatos y tendencias*. Books on Demand GmbH. Alemania. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=FfP3DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=dise%C3%B1o+de+experiencia+inmersiva&ots=0-B4YotYwq&sig=1-L1UIZl2zFr77vSQ0JuSb9s58#v=onepage&q=dise%C3%B1o%20de%20experiencia%20inmersiva&f=false>

Iribarren, J. (1957). *Relaciones entre las culturas diaguitas de Argentina y Chile en Jornadas Internacionales de Arqueología y Etnografía, Vol.I*. Buenos Aires, Argentina.

López, A. (1990). *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*. México.

Lorandí, A. (1992). *La etnohistoria Etnogénesis y transformaciones sociales andinas*. Buenos Aires, Argentina.

Melgar, C. (2018). *El diseño gráfico en la realización de video mapping utilizado en las escenas gráficas y publicidad*. (Proyecto de grado, Universidad Rafael Landívar). <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrcd/2018/03/05/Melgar-Caroline-Investigacion.pdf>

Mujica, J. (1943). *Antigüedades Curicanas*. Curicó, Chile.

N, Hans. (1989). *Los primeros ceramistas del Norte Chico: Complejo El Molle (0 - 800 d.C)*. En *Culturas de Chile. Prehistoria desde sus orígenes hasta los albores de la Conquista*. Editores Jorge Hidalgo L. Sociedad Chilena Arqueología, Editorial Andrés Bello. Santiago, Chile.

Piantanid, S. (2015). *Tendencias en el arte digital audiovisual*. Revista digital TRP21. Buenos Aires, Argentina. <https://trp21.wordpress.com/>

Tovar, Antonio. (1961). *Catálogo de las lenguas de América del Sur*. Buenos Aires, Argentina.





Página Web

Abreu, L. (2021). *Descubre qué es una experiencia inmersiva y cómo las marcas pueden sacarle provecho*. Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/experiencia-inmersiva/>

ARTISHOCK. (2020). Revista de Arte Contemporáneo. *LUZ SOBRE LUZ: LA CENSURA A DELIGHT LAB*. <https://artishockrevista.com/2020/05/20/luz-censura-delight-lab/>

Arquitectura y Patrimonio. (2014). *El Mapping como herramienta de difusión del patrimonio*. <https://arquipa.wordpress.com/2014/10/21/el-mapping-como-herramienta-de-difusion-del-patrimonio/>

CIMUAD [cimudad_]. (2022). *CIMUAD 25/10 Ciclo de música y arte digital*. <https://www.instagram.com/p/Ck8giBzDxW1/>

Instituto Nacional de Estadísticas. (2018). *Radiografía de Género: Pueblos Originarios en Chile 2017*. Santiago, Chile. <https://historico-amu.ine.cl/genero/files/estadisticas/pdf/documentos/radiografia-de-genero-pueblos-originarios-chile2017.pdf>

Joannon, F. (2022). *Sonia Montecino, Premio Nacional de Humanidades: “Estamos en un momento que nos permite pensar y repensarnos, una oportunidad única”*. El Mostrador. <https://www.elmostrador.cl/destacado/2022/08/29/sonia-montecino-premio-nacional-de-humanidades-estamos-en-un-momento-que-nos-permite-pensar-y-repensarnos-una-oportunidad-unica/>

Martínez, I. (2022). *En París y Santiago egresados del DAV exhiben sus obras centradas en el norte chileno*. <https://artes.uchile.cl/noticias/187924/en-paris-y-santiago-egresados-del-dav-exhiben-sus-obras-sobre-el-norte>

Mapuexpress. (2019). *Derribar símbolos coloniales: Un nuevo acto político que se suma en las protestas en Chile*. <https://www.mapuexpress.org/2019/11/11/derribar-simbolos-coloniales-un-nuevo-acto-politico-que-se-suma-en-las-protestas-en-chile/>

Museo Chileno de Arte Precolombino. *Historia del Museo*. <http://precolombino.cl/museo/la-institucion/>

Museo Chileno de Arte Precolombino. *Exposición Permanente Chile antes de Chile*. <http://precolombino.cl/museo/la-institucion/>

Museo Chileno de Arte Precolombino. *Chile antes de Chile*. <http://www.chileantesdechile.cl/>

Museo Chileno de Arte Precolombino. *Geometría en la cerámica Diaguita*. <https://museo.precolombino.cl/2020/10/13/geometria-en-la-ceramica-diaguita/>

Museo del Limarí. (s.f). *Alfarería pintada en los albores de la cultura diaguita*. <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/alfareria-pintada-en-los-albores-de-la-cultura-diaguita#>

Museo del Limarí. (s.f). *La cultura material del complejo cultural El Molle*. <https://www.museolimari.gob.cl/galeria/la-cultura-material-del-complejo-cultural-el-molle#>



