

# **MANUAL DE GRÁFICA ANCESTRAL SARAYACU**

Para el uso del Artesano





# **MANUAL DE GRÁFICA ANCESTRAL SARAYACU**

Para el uso del Artesano



# INDICE

- 5.- Introducción
- 6.- Módulo
- 7.- Interpretación
- 8.- Observación
- 9.- Selección
- 10.- GRILLA
- 12.- Origen del Módulo
- 13.- Operatorias
- 17.- Diseño
- 18.- Diseño Avanzado
- 20.- Fondo Fotográfico





# INTRODUCCIÓN

El trabajo en cerámica es uno de los procesos más antiguos de los que se tiene registro, el uso y transformación de la arcilla en objetos funcionales y decorativos es aún en la actualidad un oficio vigente que ha sido adoptado de sus orígenes como oficio a medios industriales; la cerámica está ligada profundamente a su contexto histórico, económico y socio-cultural es así que al cambiar las condiciones del alfarero su producto también cambiará.

En diseño básico para generar nueva gráfica, debemos tomar en cuenta algunos factores importantes los cuales nos ayudarán a entender de mejor manera ciertos términos para poder hablar un mismo idioma a lo largo del manual.

# MÓDULO

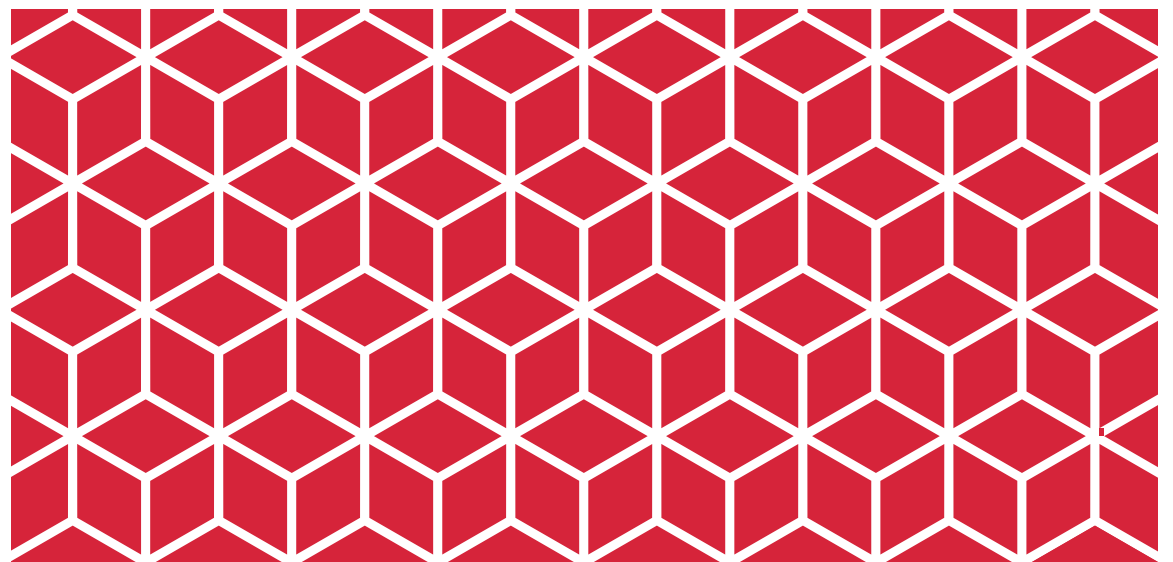
## ¿Que es un Módulo?

Son formas idénticas o similares que aparecen más de una vez en un diseño. Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas idénticas o similares entre sí, se dice que está formado por módulos.

**MÓDULO**



**DISEÑO**





# INTERPRETACIÓN

## Interpretación Personal

El módulo puede nacer a partir de la interpretación personal del entorno, a continuación presentamos un ejemplo de como la cultura Sarayacu interpretaba su entorno para crear módulos.

Resultado:



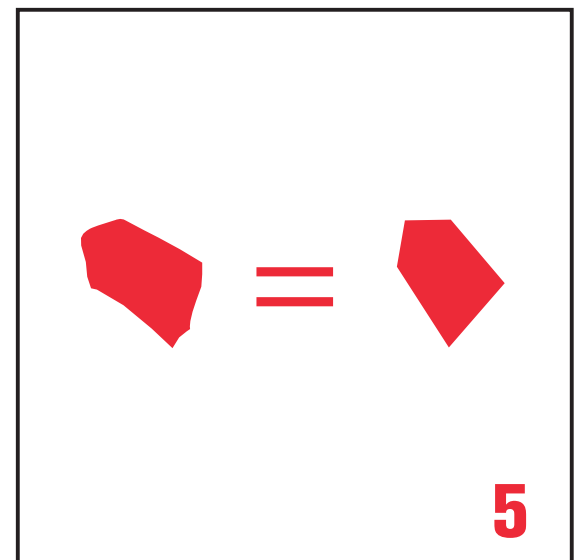
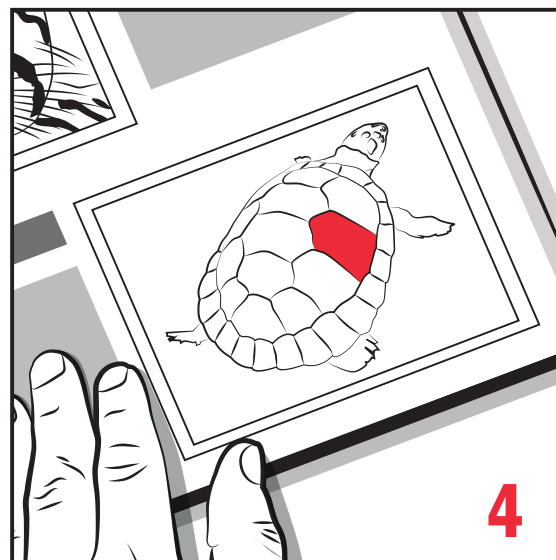
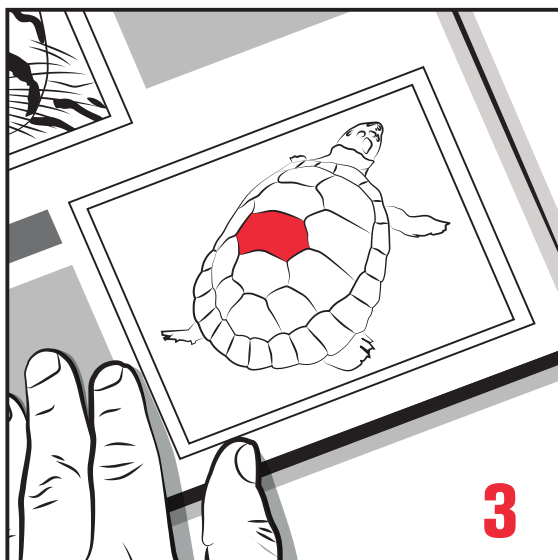
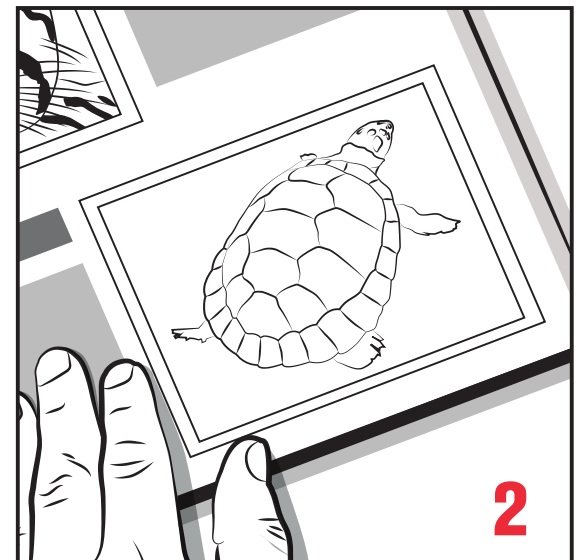
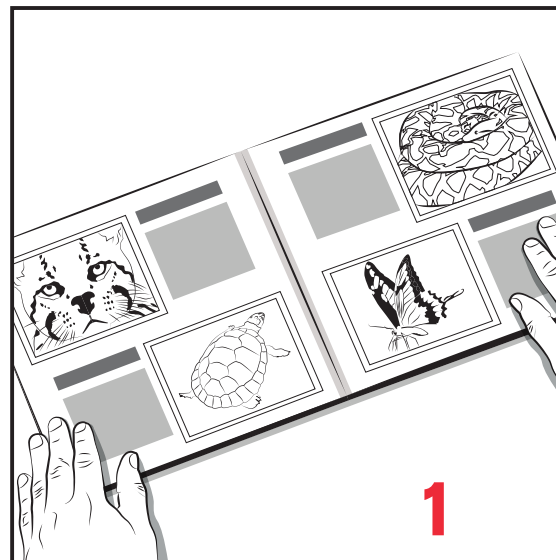
# OBSERVACIÓN

El primer paso para lograr una correcta interpretación y así poder generar un módulo, es el de la observación, para esto hemos puesto a su disposición una serie de fotografías (pag 31), las mismas que nos muestran diversas especies de animales amazónicos de los cuales usted podrá realizar su elección.



# SELECCIÓN

1. Una vez realizada la observación.
2. Escogeremos una especie que sea de nuestra elección.
3. - 4. Identificamos el módulo que deseamos generar en base a la textura y características estéticas del animal.
5. Interpretamos la forma y la geometrizamos mentalmente.

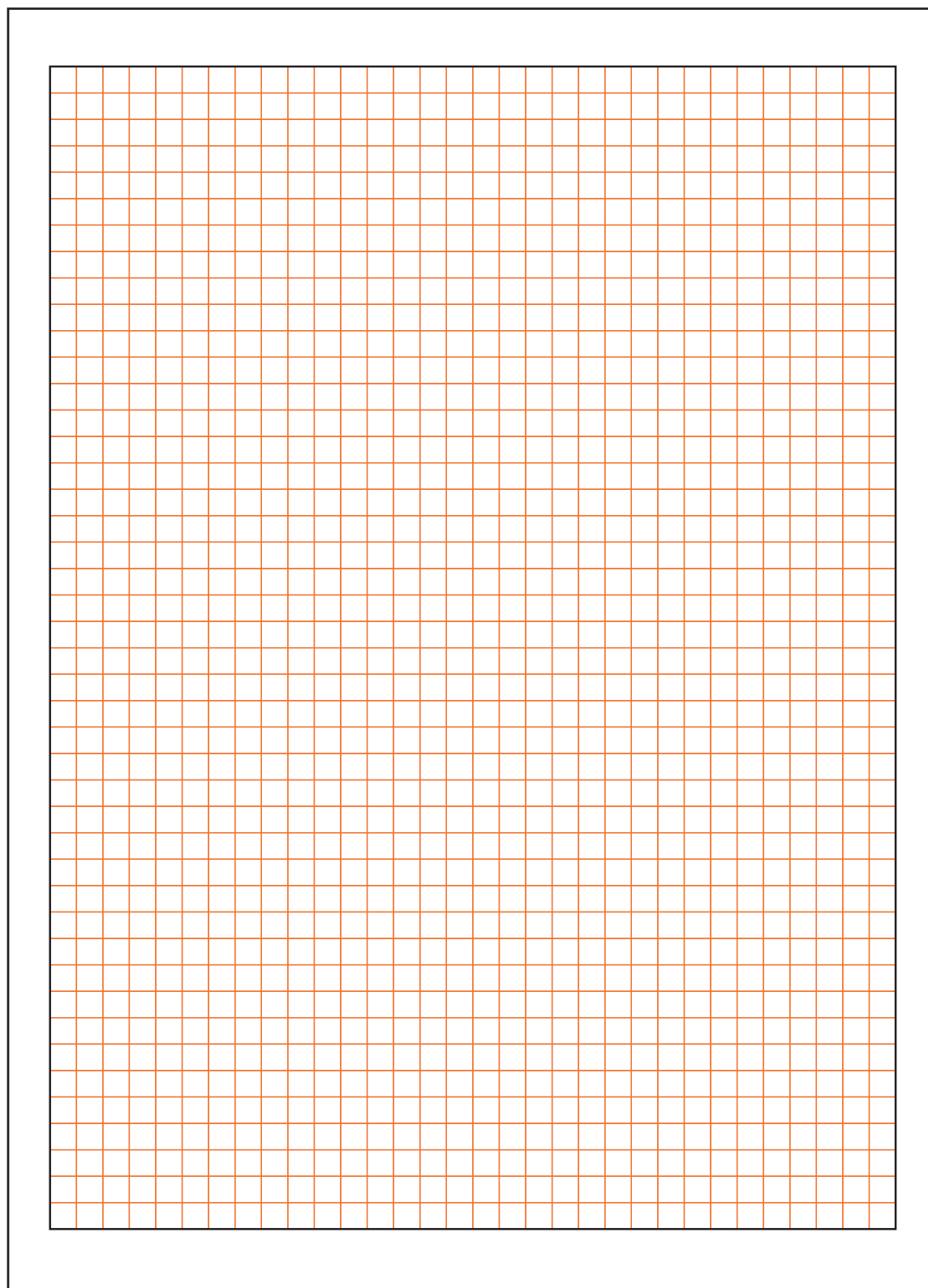


# GRILLA

## ¿Que es una Grilla?

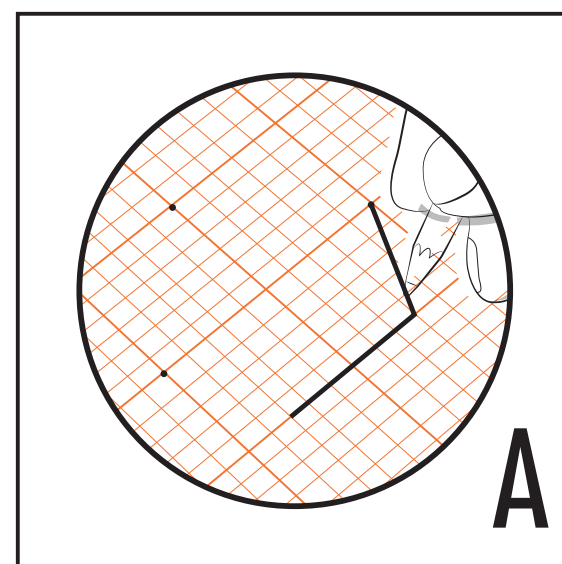
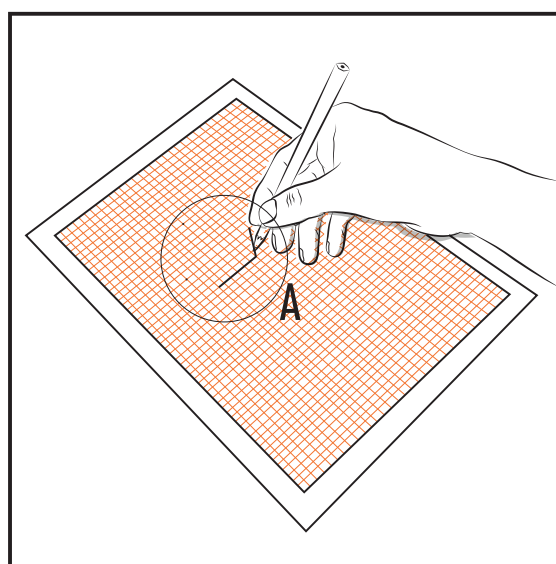
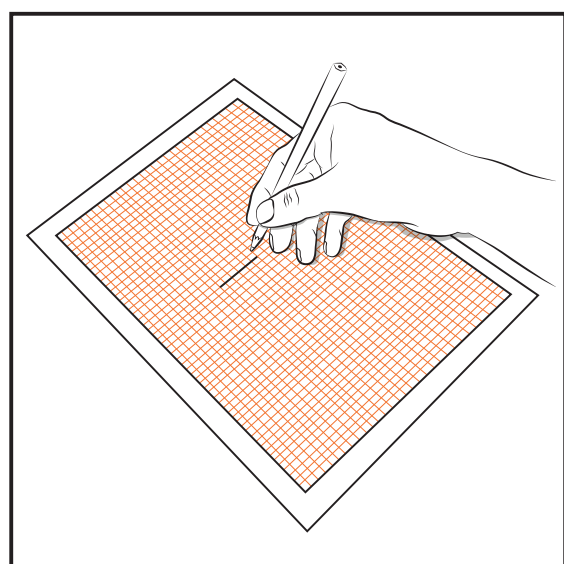
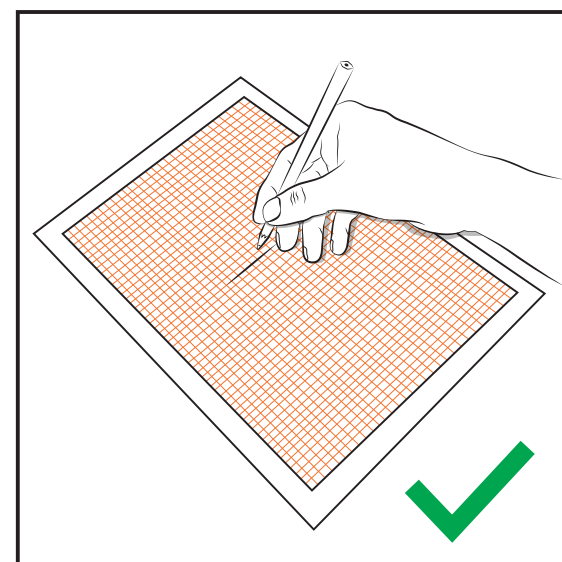
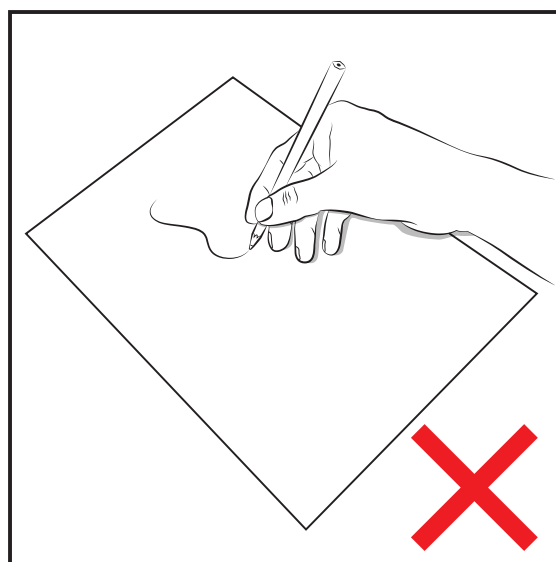
La grilla o retícula no es más que un elemento que nos ayuda a medir, construir, diseñar, ubicar y formar un módulo, para crear una gráfica coherente y equilibrada.

Un referente de uso común que podemos utilizar como grilla es la hoja milimetrada, las mismas nos permiten hacer trazos más acertados ya que cuentan con líneas guías geométricas propias de una grilla.



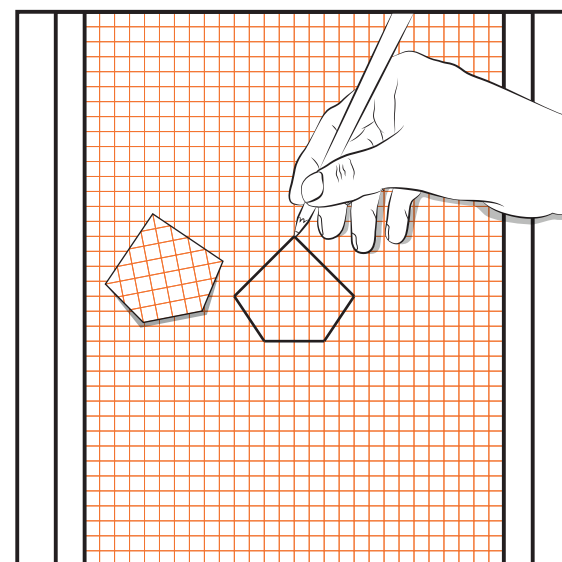
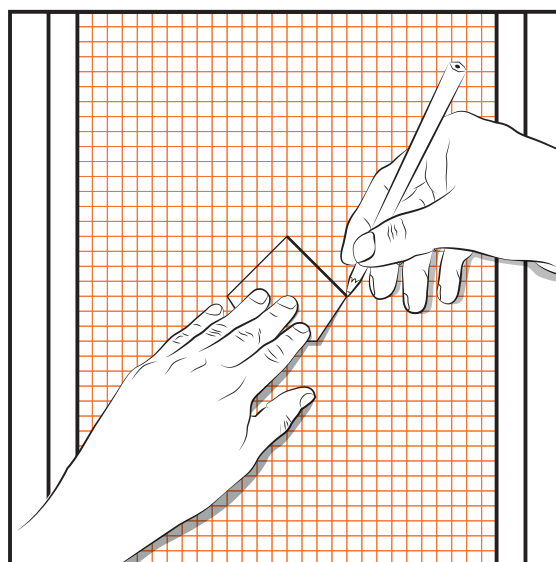
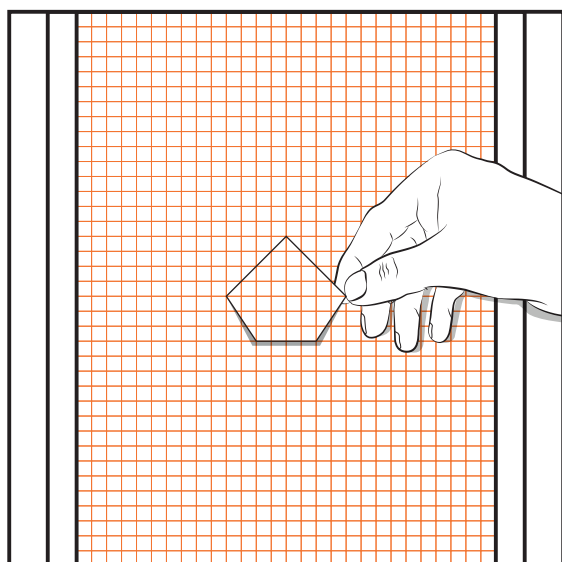
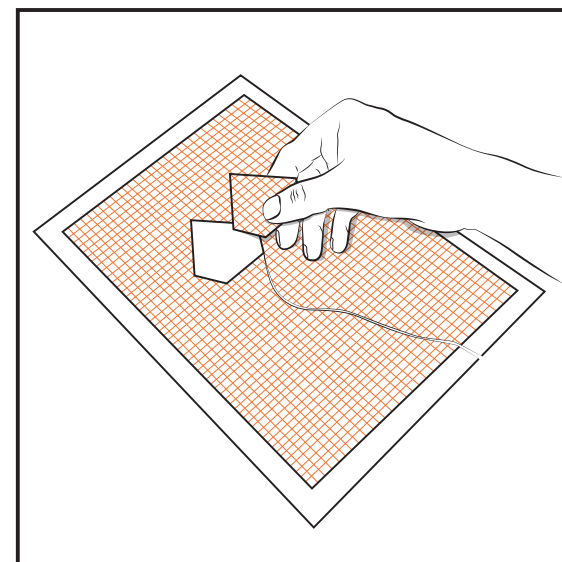
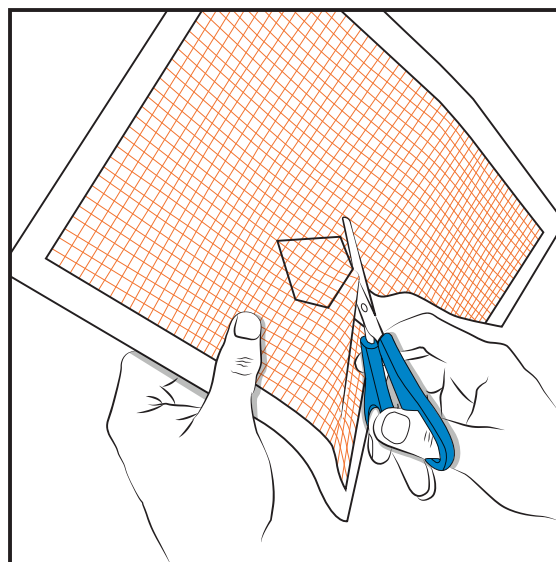
# USO DE LA GRILLA

Sobre la grilla generaremos el módulo antes interpretado, utilizando sus líneas guías para así lograr una geometría que nos facilite su reproducción al momento de realizar los diseños. Entonces, trazaremos puntos, líneas y todo referente posible que nos ayude a generar nuestro módulo correctamente.



# ORIGEN DEL MÓDULO

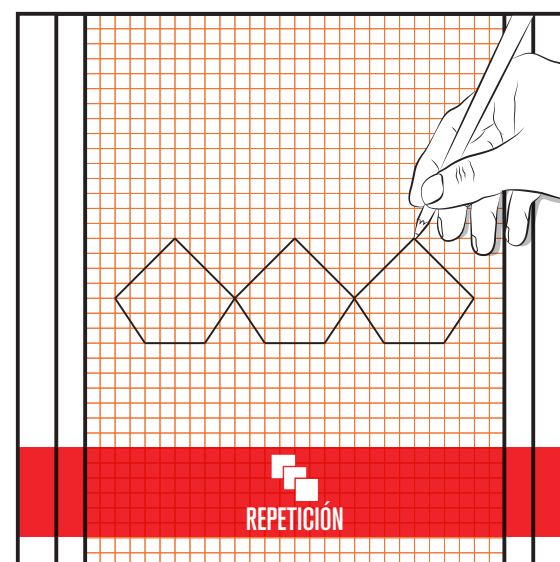
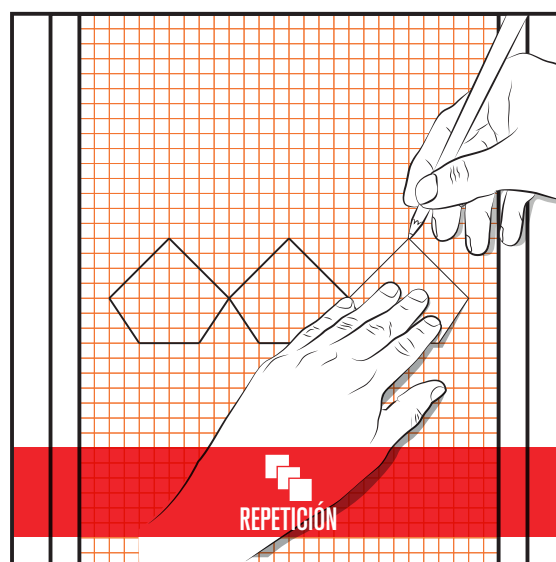
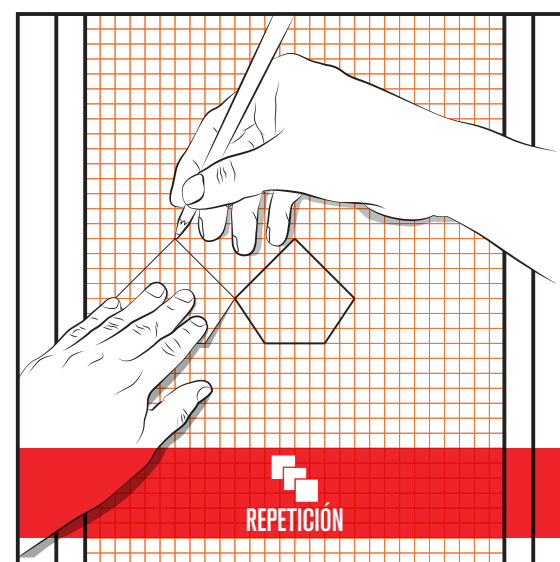
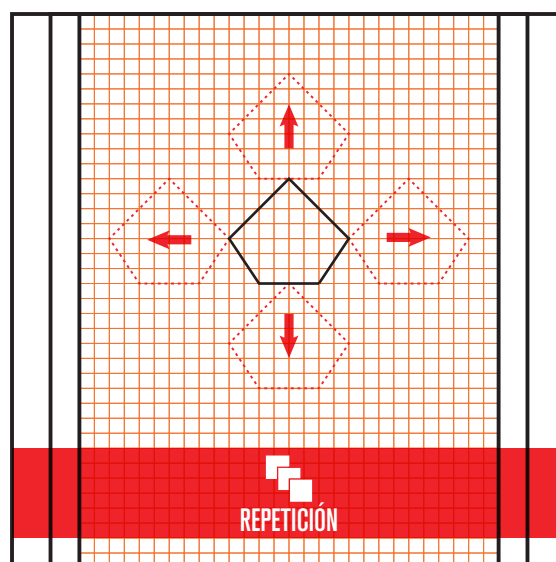
Una vez hayamos trazado el módulo sobre la grilla, nos dispondremos a recortarlo para así poder colocarlo sobre una nueva grilla (milimetrada) y continuar con la reproducción del primer módulo que formará parte del diseño, el mismo que usará al módulo en una serie de operatorias necesarias para lograr un mejor resultado.



# OPERATORIAS

## Repetición

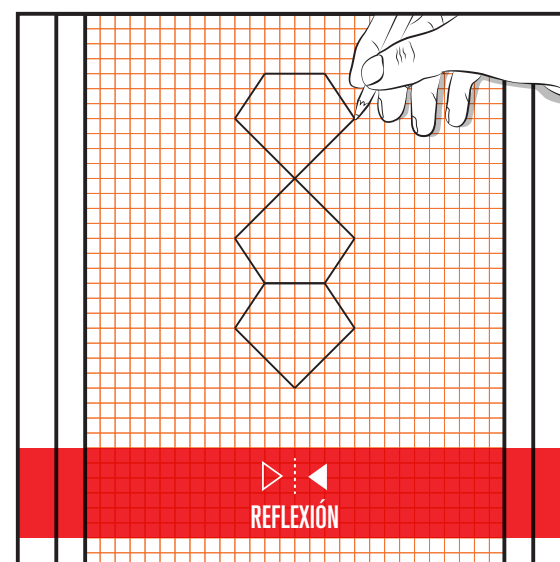
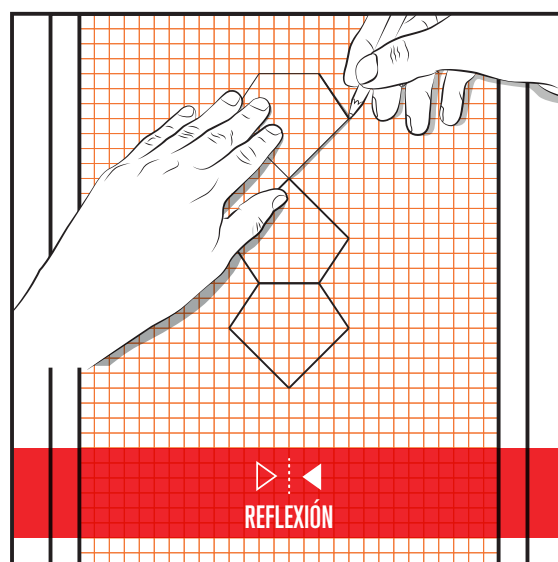
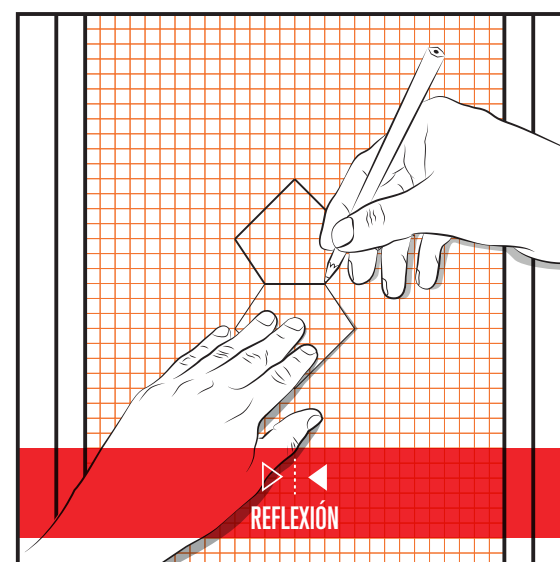
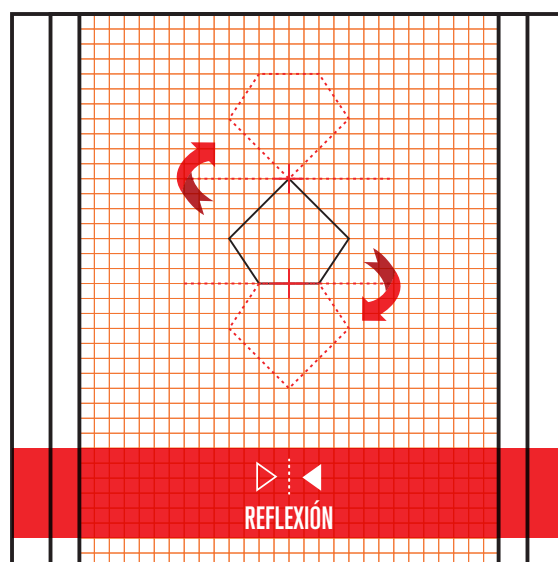
Si utilizamos el mismo módulo más de una vez en un diseño, sin alterarlo de ninguna manera, podremos decir que estamos realizando la operación de repetición, ya que esta consta en mover al módulo sobre la grilla mientras buscamos una ubicación que nos agrade para trazarlo y continuar con el diseño.



# OPERATORIAS

## Reflexión

La reflexión se da cuando el módulo cambia de dirección pero conserva su forma y características, tal cual sucede en un espejo. De esta forma mostraremos como la reflexión se realiza desde un punto de referencia, tocando en un caso su vértice y en el otro un lado. De esta manera podremos buscar la forma en la que deseemos reflejar el módulo y continuar con el diseño.

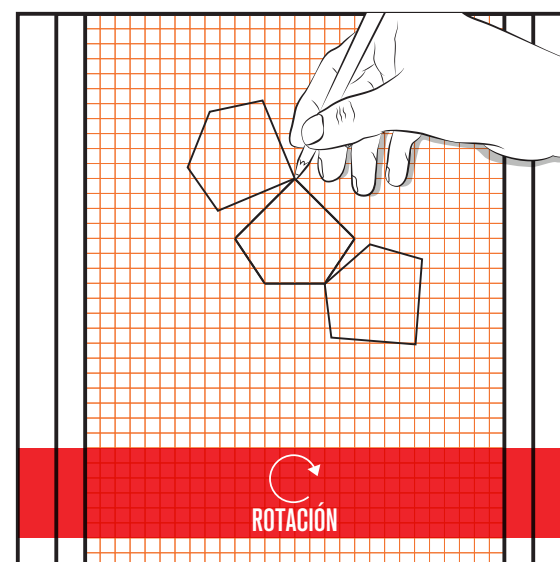
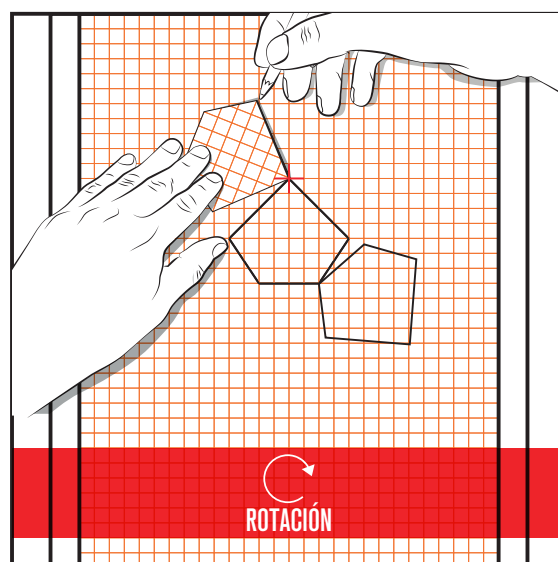
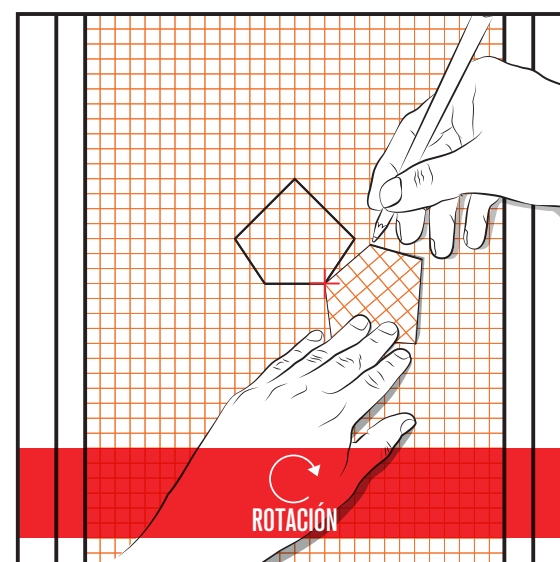
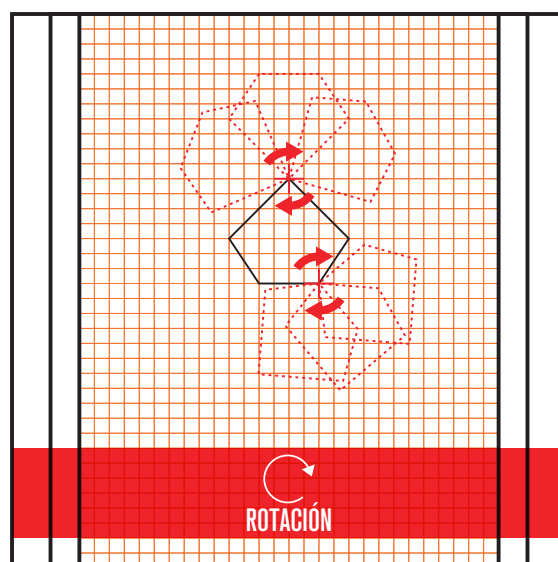




# OPERATORIAS

## Rotación

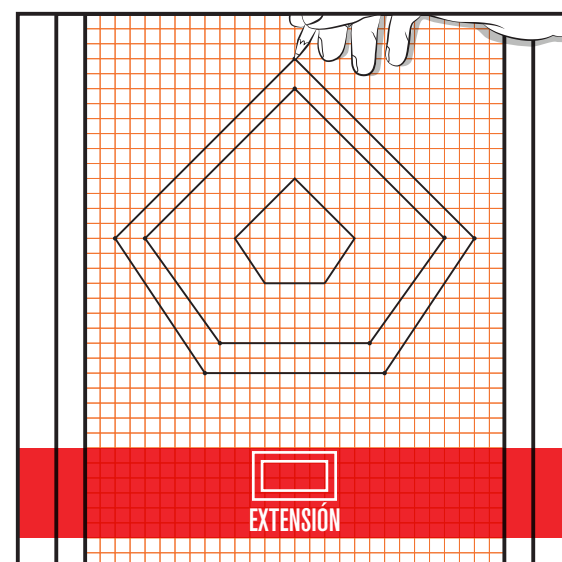
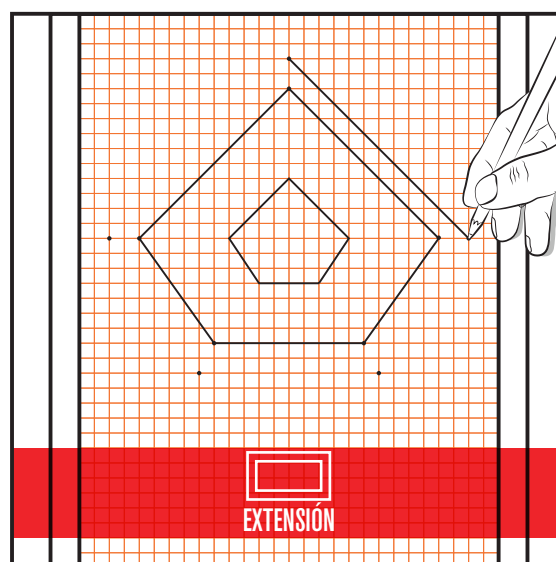
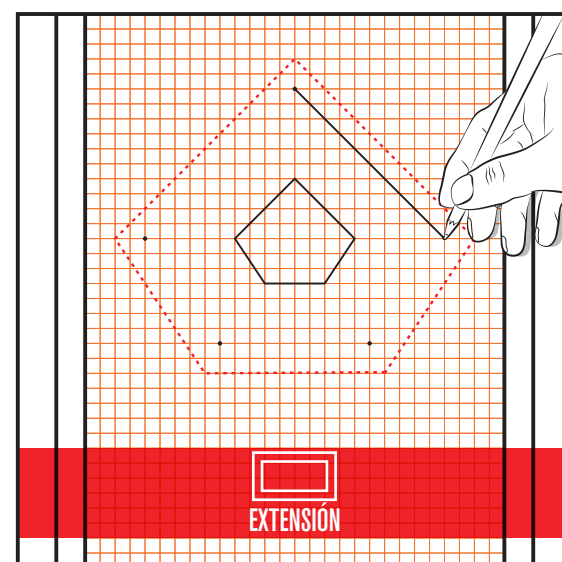
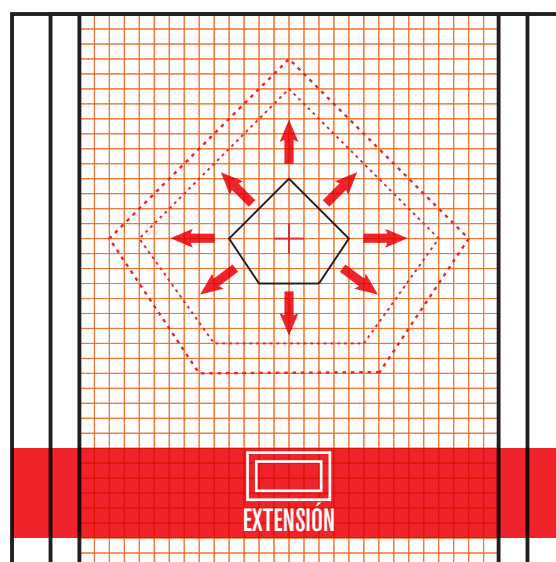
Es el movimiento o cambio de orientación de un módulo que gira al rededor de un eje, el mismo será definido por usted y tendrá que permanecer fijo. De esta manera podremos girar el módulo hasta encontrar el resultado que estamos buscando y continuar con el diseño.



# OPERATORIAS

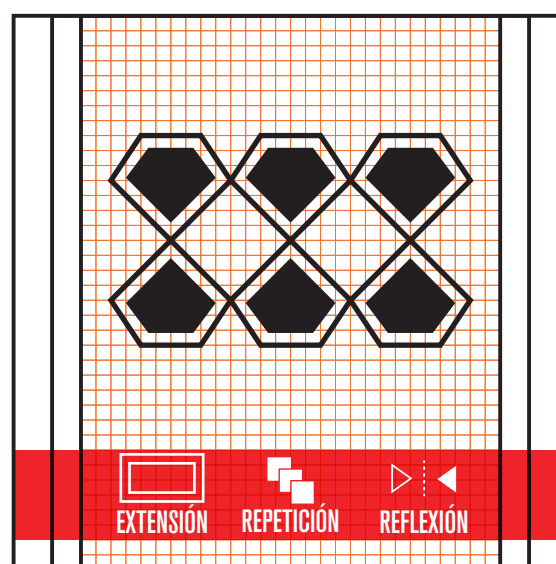
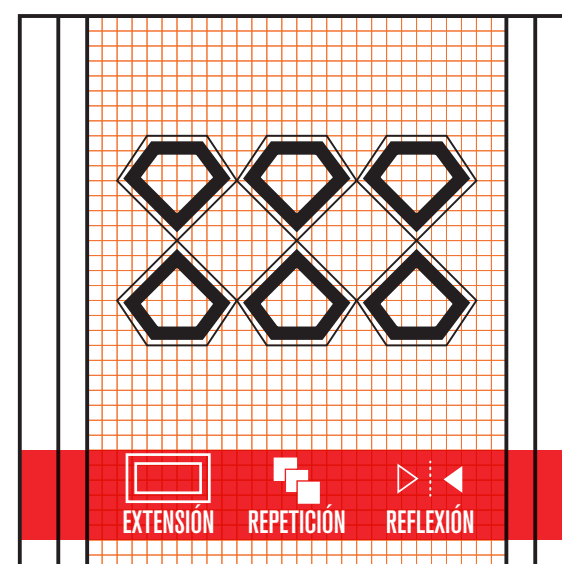
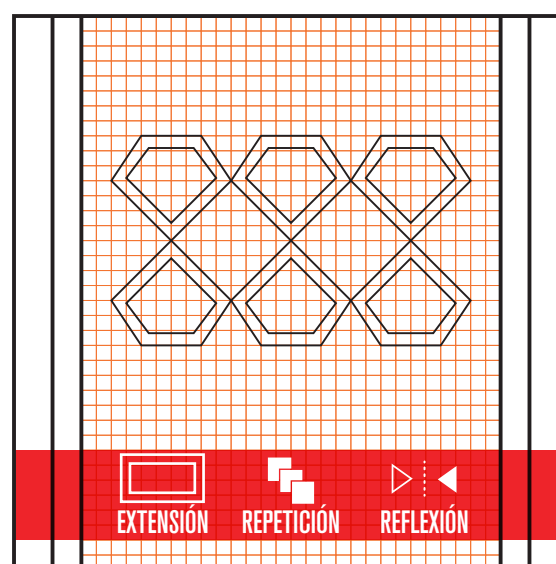
## EXTENSIÓN

Es una variación del módulo con un crecimiento regular semejante a si mismo y concéntrico. Para ello tomaremos puntos de crecimiento aleatorios sobre la grilla, que nos ayuden a crecer el módulo de manera proporcional, sin alterar al modulo más que en su tamaño y encontrar el resultado que deseamos y continuar con el diseño.



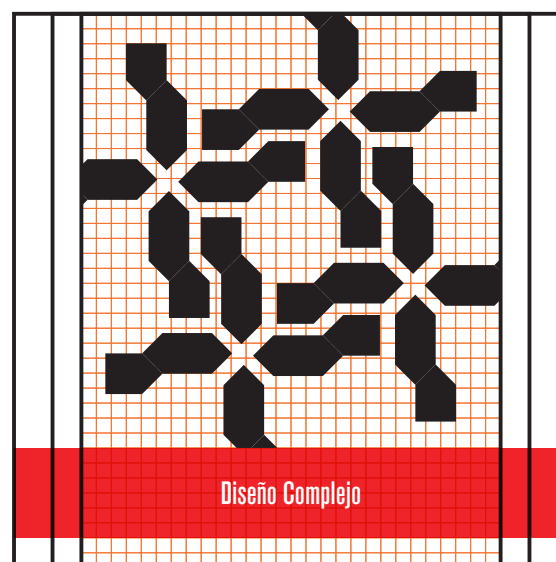
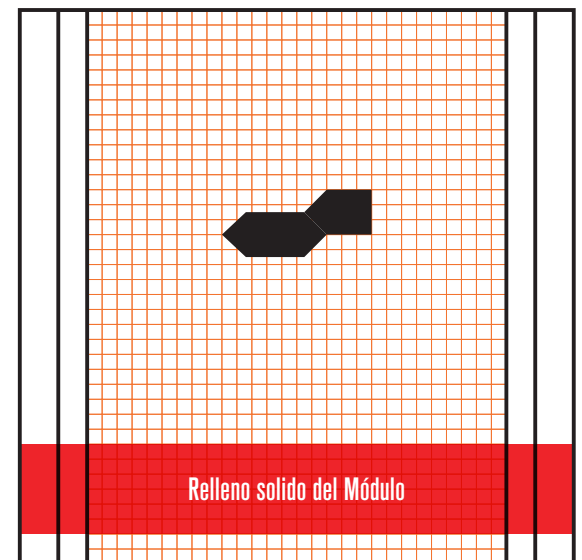
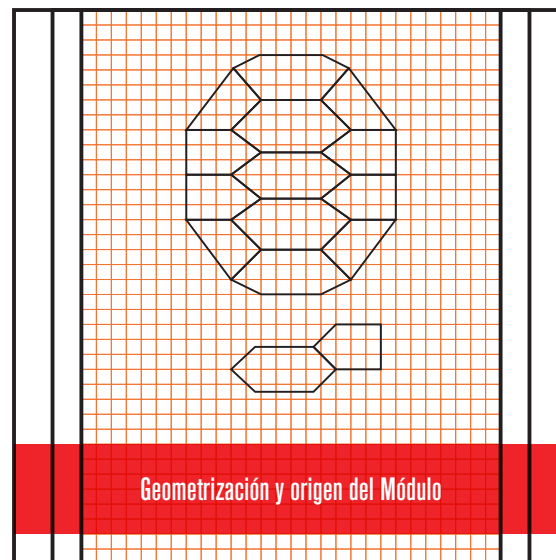
# DISEÑO

A continuación mostraremos algunos diseños obtenidos al mezclar las operatorias, como recomendación podemos también variar el tamaño del trazo así también como el relleno para obtener un mejor contraste y que nuestro diseño resalte un poco más sobre la superficie. De esta forma nuestro diseño obtenido a base de un modulo puede ser replicado sobre nuestras piezas de cerámica con el método que deseemos, ya sea grabado o pintado.



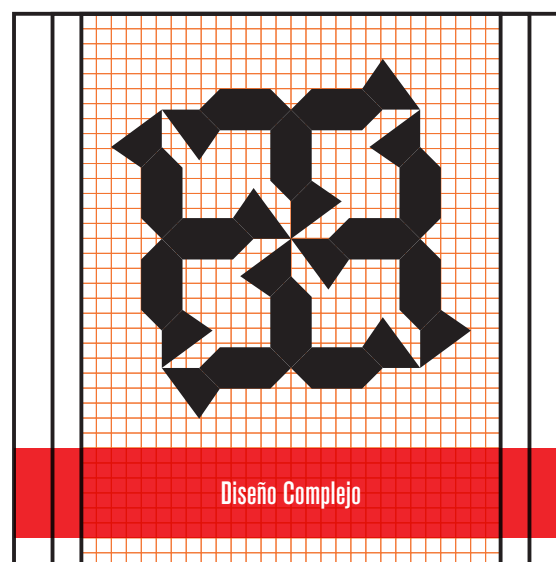
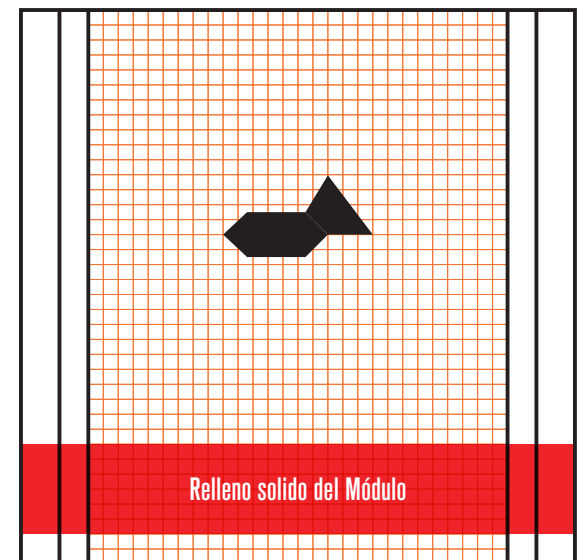
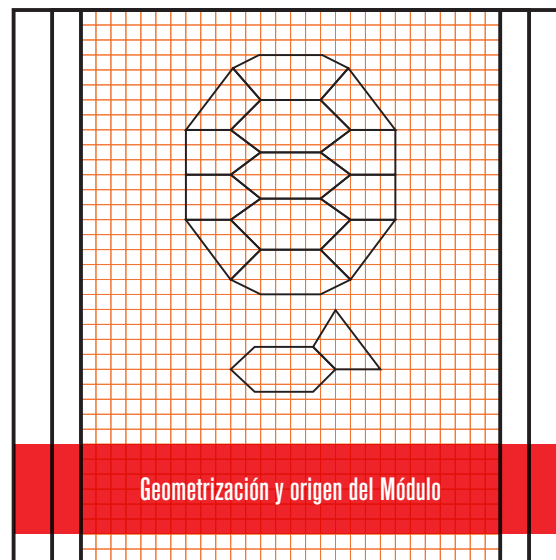
# DISEÑO AVANZADO

Debemos tomar en cuenta que mientras más complejo sea el módulo, más complejo se volverá nuestro diseño, solo tenemos que ser pacientes, creativos y seguir los pasos que hemos venido trabajando.



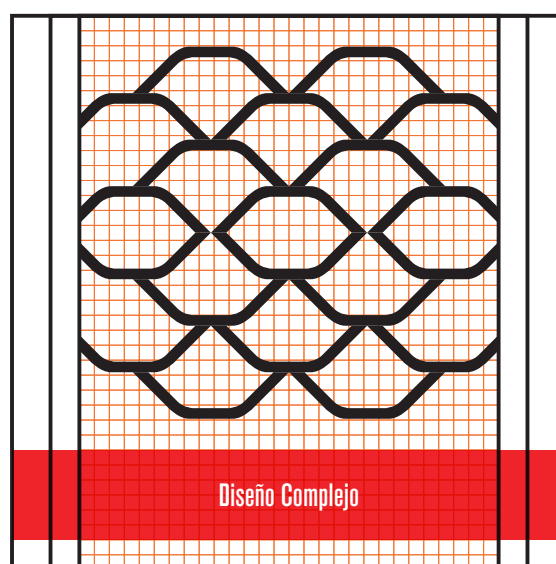
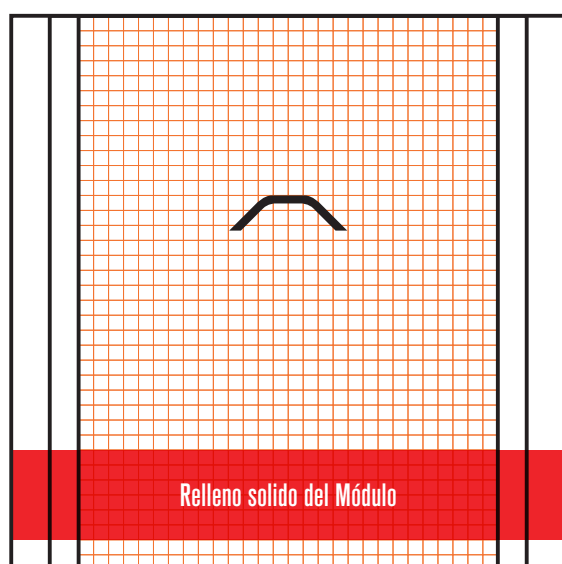
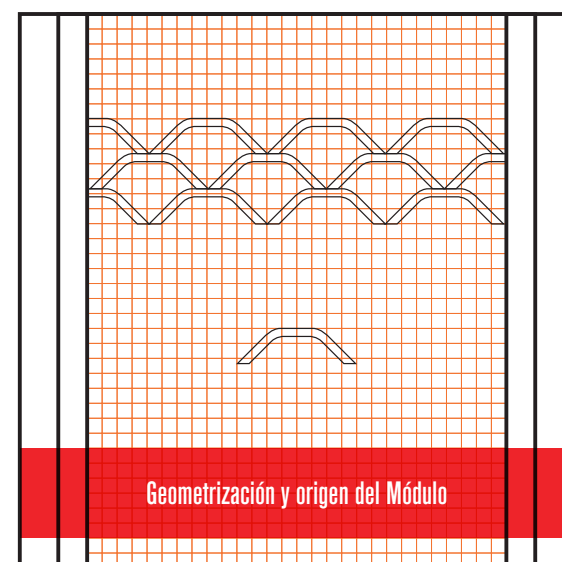
# DISEÑO AVANZADO

Como podemos ver, de una sola interpretación del entorno podemos generar diferentes módulos y del mismo modo utilizando un solo módulo podemos realizar varios diseños.



# DISEÑO AVANZADO

Recordemos que los módulos se originan de la observación, como recomendación podemos decir que mientras el observador analice nuestro fondo de fotografías o el entorno que lo rodea, podrá generar gráfica tal cual lo hacían nuestros ancestros.





## **FONDO FOTOGRÁFICO DE ESPECIES AMAZÓNICAS**

Realizar el estudio de estos referentes  
o en su defecto el estudio de su entorno.

















cidap /

centro interamericano de  
artesanías y artes populares