

Diseños gráficos auténticos, integrando la cultura precolombina y las nuevas tecnologías

María Paula Valarezo Guzmán PhD.
Universidad Espíritu Santo

RESUMEN



El **arte precolombino ecuatoriano**, mediante sus formas, patrones y representaciones, se puede convertir en una fuente de **inspiración visual** que puede enriquecer el **diseño contemporáneo**. Sin embargo, la globalización y el acceso a plataformas de referencia han generado tendencias visuales homogéneas, dejando de lado nuestra riqueza cultural gráfica y artística. El presente artículo explora la influencia que ha tenido el **arte precolombino** en **reconocidos artistas y diseñadores ecuatorianos**. A su vez, plantea la integración de elementos precolombinos en el **diseño gráfico**, a través de un taller práctico con estudiantes de la Universidad Espíritu Santo [UEES]. La metodología de la presente investigación combinó un enfoque cualitativo y cuantitativo, incluyendo revisión bibliográfica, análisis de percepciones de expertos y una experimentación creativa con inteligencia artificial. Los resultados lograron evidenciar un impacto positivo en la creatividad de los estudiantes, fomentando la **apreciación cultural** y la generación de **piezas gráficas con identidad ecuatoriana**. Se concluye que la fusión entre tradición y tecnología no solo fortalece el sentido de pertenencia, sino que también abre nuevas posibilidades para el **diseño gráfico** con un enfoque más auténtico y significativo ante el mundo globalizado en el que se encuentran artistas y diseñadores.

Figura 1. Diseño de pájaros

Nota. Recuperado de:
<https://www.haremohistoria.net/invitados/peter-mussfeldt-diseador>

INTRODUCCIÓN

Mediante hallazgos arqueológicos en Ecuador, se ha logrado identificar piezas icónicas procedentes de los pueblos originarios de la región. Cada uno de estos objetos posee un elevado nivel simbólico y formas únicas, generando una riqueza visual de gran valor para profesionales pertenecientes a diversos ámbitos relacionados con la creatividad, el arte y el diseño.

Gracias a la globalización, los diseñadores hoy en día se ven cada vez más expuestos a medios que recolectan estilismos alrededor del mundo. Páginas web y redes sociales como: Pinterest y Behance, entre otras, contribuyen de manera positiva a la búsqueda de inspiración. Sin embargo, muchas veces, como resultado, se generan diseños de tendencia, genéricos, con similitudes en cuanto a estilo y cromática. El uso de estas plataformas no es perjudicial para la práctica del diseño; no obstante, mediante este artículo, se plantea la idea de incorporar elementos culturales autóctonos en el diseño gráfico actual. “Cuan equivocados estamos al pensar que el arte precolombino solo hace parte de una fracción de la historia que llegó a su fin” [Medina, 2021, p.1].

La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, por medio de revisión bibliográfica, y cualitativa, ya que se analizó la percepción de diversos expertos y diseñadores, a la vez que se planteó un taller práctico con alumnos de diseño gráfico interactivo de la UEES. Con este enfoque, se buscó inspirar y fomentar la preservación de la identidad cultural ecuatoriana, a través del diseño gráfico, promoviendo un equilibrio entre tradición y tecnología.

El artículo desarrolla la importancia de la unión entre el arte precolombino del Ecuador y el diseño gráfico contemporáneo, tomando como punto de referencia un taller práctico creado con alumnos de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Espíritu Santo [UEES]. Este taller buscó explorar cómo los elementos estilísticos y simbólicos de las culturas precolombinas pueden llegar a enriquecer las creaciones de los diseñadores gráficos. El tema planteado no pretendió alejar al diseñador de los medios actuales. Por ese motivo, se exploró la contribución de las nuevas tecnologías incorporadas al proceso creativo, como lo es la inteligencia artificial, que puede ser empleada como una aliada para complementar procesos creativos sin perder la autenticidad cultural ecuatoriana.

Con la finalidad de dar forma al mundo que las rodeaba, las primeras civilizaciones lograron crear objetos de un alto nivel gráfico y estético, por medio de diversos materiales de su entorno como: **barro, piedra, metal, madera, concha y fibras naturales**. Como es el caso de la **cultura valdivia** quienes, por medio de sus figurinas consideradas como “arte mobiliar”, realizadas en piedra o cerámica, con o sin incisiones o grabados sobre pequeños cantos rodados y algunas veces tallados en caliza blanda, representan a mujeres voluptuosas [Marcos y García 1988; García Caputi 2006].

ANTECEDENTES

La investigación actual tiene un énfasis particular en las culturas cerámicas precolombinas. El autor **Oswaldo Guamán**, en su libro titulado *Orígenes e historia del arte precolombino en Ecuador* [2015], ha dividido a las principales culturas en tres fases:

Fase formativa

Conformada por las culturas: **valdivia, machalilla y chorrera**.

Fase de desarrollo regional

Conformada por las culturas: **jama-coaque, la tolita, bahía y guangala**.

Fase de integración

Conformada por las culturas: **manteña, milagro-quevedo y panzaleo**.

La cerámica precolombina, tomando como referencia a Fernández [1984], se define como:

Cerámica viene del griego *Kerámike* o sea **cerámico** o **del barro**, en forma vulgar se dice que es el arte de hacer vasijas; descriptivamente el arte de fabricar objetos artísticos utilitarios o mixtos, utilizando arcilla como materia prima la que, después de modelada debe ser horneada y elevada a temperaturas a fin de que dichos objetos adquieran sus características definitivas de resistencia, dureza, color y estética; perceptualmente es el arte de modelar espacio, utilizando arcilla como materia prima; conceptualmente es el arte que expresa connotaciones, sentidos o ideas válidas culturalmente a través de la fabricación de objetos funcionales tales como vasos, esculturas, murales o conjuntos integrados, utilizando arcilla húmeda como materia fundamental, y aplicando técnicas específicas [p. 143].

Diversos aspectos se ven involucrados al arte de trabajar la cerámica, como lo es: el manejo de la arcilla, el fuego, la quema, la manipulación, entre otros. Resulta asombroso asociar una técnica que requiere tantos detalles y habilidad con las primeras civilizaciones que habitaron el territorio ecuatoriano.

Las primeras civilizaciones tuvieron, como una de sus características principales, la cercanía con el medio natural que las rodeaba, encontrando grandes desafíos y riesgos para asegurar su supervivencia. Sin embargo, la adaptación ante las circunstancias los llevó a ingenierarse formas para sobrevivir, generar nuevas herramientas y satisfacer sus necesidades.

Durante el periodo Neolítico, el ser humano logró progresos como, generar utensilios para la caza, mejorar sus habilidades de recolección y técnicas de cultivo. Es ahí donde la cerámica precolombina aparece y comienza a tener un rol importante, asociada a la necesidad de almacenar, transportar y consumir alimentos líquidos y sólidos. Asimismo, podemos encontrar recipientes, sellos, cuentas, orejeras, instrumentos musicales, juguetes y urnas, entre otros [García, 2014]. También, se puede evidenciar cerámicas con una fuerte relación mítico-religiosa, sociopolítica y económica.

La cultura valdivia [3900 - 1800 a. C.], es considerada una de las primeras sociedades agroalfareras de la costa ecuatoriana, llegando a ser catalogada como pionera.



Figura 2. Figura valdivia, parte de la reserva arqueológica del museo MAAC
Nota. Recuperado de:
<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/exposicion-sobre-la-figura-valdivia-se-inaugurara-en-el-maac/>

La aparición de la agricultura, la producción alfarera para consumo doméstico y ritual asociado a asentamientos permanentes con características urbanas, con áreas ceremoniales y domésticas, enterramientos ceremoniales, actividades rituales y el manejo del cariado medioambiente de las tierras bajas [bosque tropical seco, faja costera, sabana ondulada, manglares, cuencas hidrográficas], caracterizan a esta sociedad. [Ministerio de Cultura y Patrimonio Ecuatoriano, 2019].

La mujer, su feminidad y fecundidad, eran grandemente representada en esta cultura, por medio de la venus de valdivia.

El arte precolombino ecuatoriano, poseedor de formas, tallados, modelados e interesantes creaciones, configura una riqueza visual que podría llegar a convertirse en una fuente inagotable de inspiración.

Diversos artistas reconocidos han recurrido a representaciones primitivas como parte de su proceso creativo de Picasso, Klee o Moore encontraron en las representaciones primitivas inspiración visual, generando interesantes reflexiones sobre el manejo de la forma, la representación, la abstracción y el uso de materiales naturales. Estos artistas propiciaron una nueva vigencia estética, aplicada a los planteamientos del cubismo y el expresionismo. Lograron generar modos de expresión creativa por medio de formas exóticas bastante diferentes para la mentalidad occidental [Gamboa, 2014].

Obras como *Las señoritas de Avignon* [1907], de Pablo Picasso, jamás hubieran generado el impacto visual que comunican sin la inspiración que su autor experimentó por medio de la observación de las máscaras africanas, consideradas como arte

ARTE PRECOLOMBINO COMO FUENTE DE INSPIRACIÓN ARTÍSTICA

primitivo, en su momento expuesto en el Museo del Trocadero, en París. Diversos son los escritos en donde se pueden apreciar los sentimientos de sorpresa e inspiración que las máscaras despertaron en Picasso. En la obra se observa una composición de cinco mujeres, catalogadas por investigadores como prostitutas barcelonesas. Son varias las interpretaciones que la obra genera en el observador, debido a sus detalles que rompen con cualquier canon de belleza o representación anatómica convencional, convirtiendo los cuerpos en una composición fluida de ángulos. Incluso, se considera que las máscaras representan las enfermedades venéreas de la época.



Figura 3. Cuadro de Picasso, titulado *Las señoritas de Avignon*
Nota. Recuperado de:
<https://historia-arte.com/obras/las-señoritas-de-avignon>

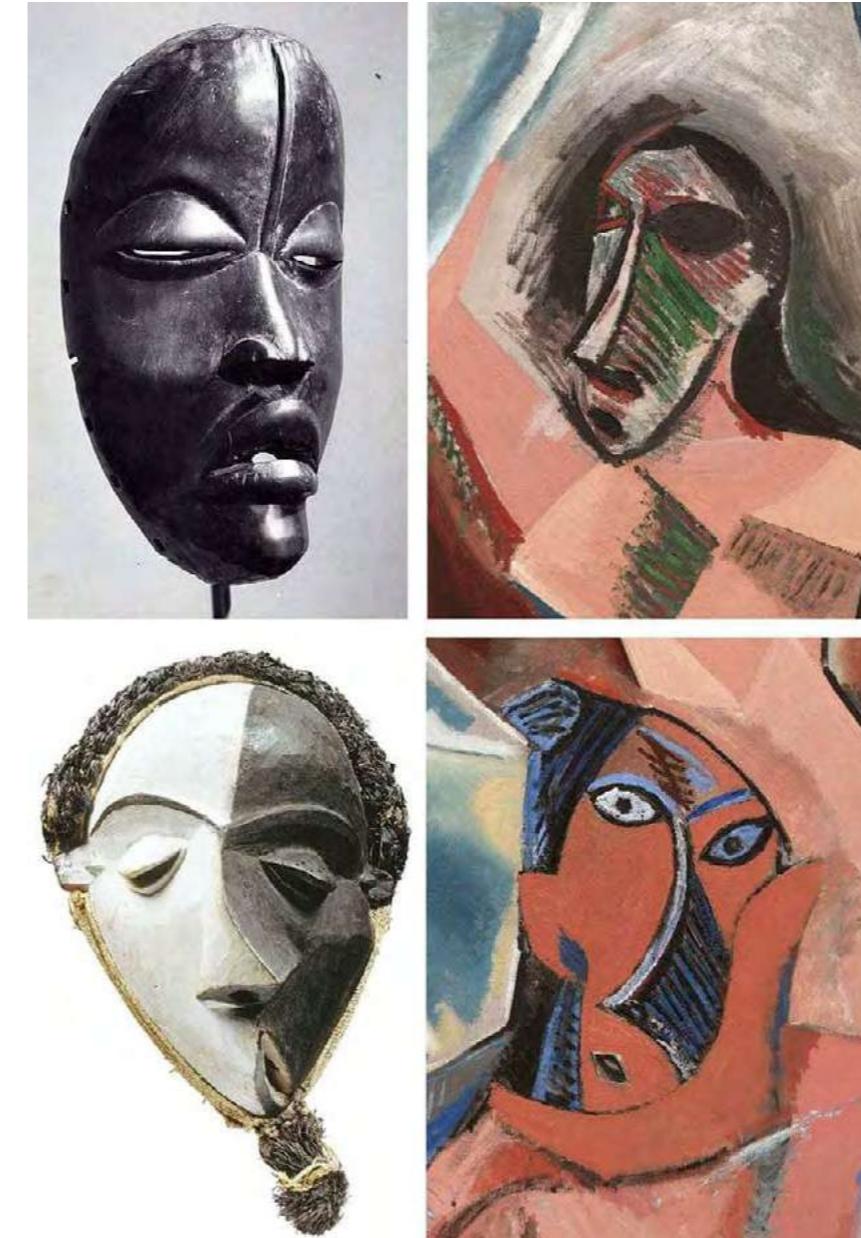


Figura 4. Relación entre los rostros del cuadro *Las señoritas de Avignon* de Picasso y máscaras africanas
Nota. Recuperado de:
<https://ruthaciaafrica.com/2013/10/29/el-origen-africano-del-cubismo/>

Paul Klee, relacionado con los movimientos surrealistas, abstractos e impresionistas, creó obras con una destacada fluidez, juegos de formas y equilibrios constantes que despiertan la interpretación. En su obra, se puede evidenciar la influencia de los motivos figurativos de los tejidos peruanos [Gamboa, 2014, p.86].



Figura 4. Textil peruano

Nota. Recuperado de:
<https://elcomercio.pe/eldominical/articulos-historicos/conexiones-artisticas-telares-prehispanicos-arte-moderno-noticia-505194-noticia/>

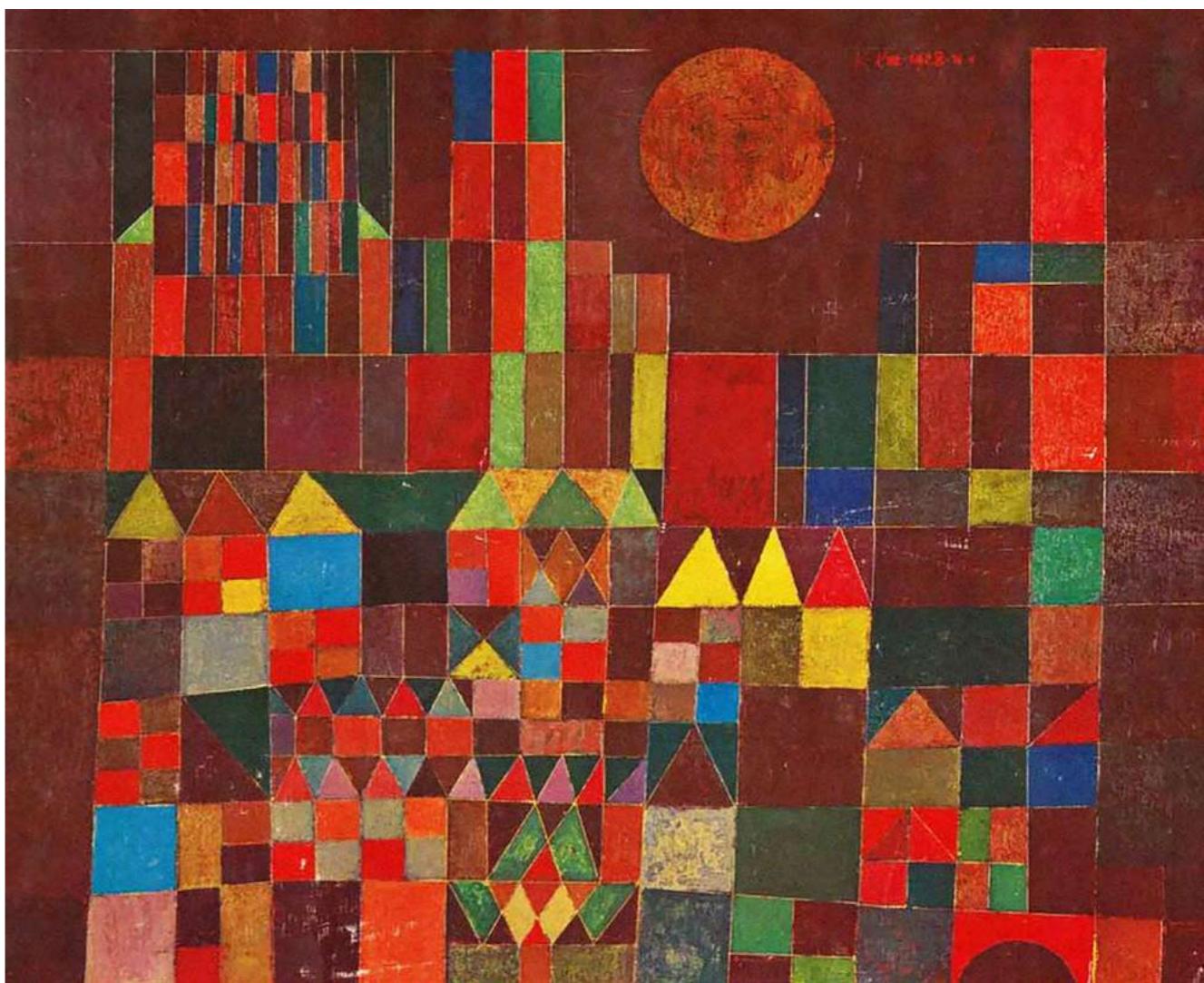


Figura 5. Obra de Paul Klee con inspiración en textiles peruanos

Nota. Recuperado de:
<https://historia-arte.com/obras/castillo-y-sol-de-klee>

En cuanto al escultor inglés, **Henry Moore**, podemos destacar esta anotación realizada al contemplar una fotografía de arte precolombino mexicano:

Me topé con una ilustración del **Chac-Mool** descubierto en **Chichén-Itzá**, en una publicación alemana; y me atrajo su curiosa postura reclinada: no yacente sobre su costado, sino sobre su espalda, con la cabeza vuelta. Sin duda se trata de la escultura que más influyó sobre mi obra [Moore, 1982, p.13].

Podemos evidenciar cómo las primeras representaciones logran despertar el interés y servir como un punto de referencia para explorar nuevas posibilidades gráficas.



Figura 6. *Chac-Mool Maya*
Nota. Recuperado de:
<https://www.tourblink.com/museoantropologiciudaddemexico/monument/chacmoollmaya/es/?source=website>

Dentro del contexto ecuatoriano, artistas como **Enrique Tábara**, **Estuardo Maldonado** y **Aníbal Villacís** reinterpretan el Informalismo desde una mirada local, en un doble diálogo con las influencias del pasado precolombino y las del arte latinoamericano y europeo [Cevallos, 2017, p.80]. Estos artistas crearon obras con un alto nivel de experimentación, aplicando materiales y texturas que generan gran impacto en el observador.

Enrique Tábara produjo obras con formas orgánicas únicas, que juegan con diversos tamaños y texturas, convirtiéndose en imágenes impactantes para el observador. Lejos de tematizar al indígena desde sus formas escuetas, didácticas o constreñidas, **Tábara** logró comprender la dimensión sígnica de las culturas precolombinas, creando imágenes reticentes al discurso ideológico, generadas mediante una profunda experimentación [Álvarez, 2021].



Figura 7. Obra de Enrique Tábara, titulada *Guerrero*, creada en el año 1970
Nota. Recuperado de:
<https://www.paralaje.xyz/enrique-tabara-in-memoriam/>



Asimismo, se reconoce la destacada capacidad de **Oswaldo Guayasamín** para relacionarse de una forma vivencial y emocional con el arte precolombino, logrando transmitir en cada uno de sus períodos emociones cautivantes e impactantes visualmente. La relación entre el observador y la obra se convierte en un momento rico de interpretaciones. Por ese motivo, en su museo, **Casa Museo Guayasamín**, se pueden encontrar obras precolombinas con el fin de mostrar el interés del artista por forjar una identidad de sus raíces en todo el aspecto cultural que tenía a su alcance y su afán por promoverlo y presentarlo a la humanidad [Díaz, 2017].



Figura 8. Obra del artista Oswaldo Guayasamín, titulada *Cabeza*
Nota. Recuperado de: <https://galeriaduquearango.com/artista/oswaldo-guayasamin/>



Figura 10. De arriba hacia abajo, fotos de la creación de Tercerícolas, el artista junto al escultor
Nota. Recuperado de: <https://www.forbes.com.ec/movimiento-inspirador/los-tercericolas-ecuatorianos-van-conquistar-el-mundo-n11048>



Figura 9. El artista Oswaldo Guayasamín junto a su obra
Nota. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/eldominical/actualidad/oswaldo-guayasamin-artista-olvidados-noticia-519348-noticia/>



En cuanto a obras contemporáneas, el comunicador visual **Nuno Acosta** creó, en el año 2021, esculturas denominadas **Tercerícolas**. Estas fueron expuestas en el **Museo Antropológico de Arte Contemporáneo [MAAC]**, ubicado en la ciudad de **Guayaquil, Ecuador**. Cada una de sus esculturas representa personajes con características específicas, inspiradas en el arte precolombino de la **comunidad Valdivia** [situada en la **provincia de Santa Elena**], creadas por las manos del **artesano Juan Orrala**. Estas esculturas contemporáneas han sido vendidas a interesados en el arte alrededor del mundo.

LA COMUNICACIÓN VISUAL APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO Y SU INSPIRACIÓN PRECOLOMBINA

La comunicación involucra una relación constante entre emisor y receptor. En este proceso se transmiten e intercambian ideas, conceptos, información y mensajes en general que pueden llegar a individuos o grandes audiencias. En el caso de la comunicación visual, se utilizará el medio visual como soporte, sea este digital o impreso.

En relación con el **diseño gráfico contemporáneo**, la comunicación visual es el eje principal en el que se debería basar cualquier creación, ya que el diseñador se ve obligado a respetar el mensaje a transmitir, comunicándose de manera efectiva, atractiva y coherente con el público objetivo. La regla principal de la comunicación visual consiste en que la imagen generada sea legible por y para todos del mismo modo; de lo contrario, no se produce comunicación sino confusión visual [Munari, 2016, p.18].

A través de imágenes, símbolos y elementos visuales con sentido estético, el diseñador gráfico podrá transmitir cualquier mensaje. Dependiendo

de su destreza y conocimiento de los fundamentos del diseño, inspirará, sorprenderá y cautivará la mirada del observador, cliente o usuario. Todo diseñador debe comenzar sus creaciones con un proceso que involucra la búsqueda de inspiración. Hoy en día, gracias a la globalización, nuevas tecnologías y redes sociales, resulta común iniciar este proceso de creación observando diseños de artistas visuales alrededor de todo el mundo. Entre las herramientas más utilizadas, se destacan Tumblr, Pinterest, Behance, y marcadores genéricos de visualización como Issuu o Instagram, red social de naturaleza esencialmente visual que permite estimular la imaginación, las ideas y la productividad de los estudiantes de diseño [Suárez, 2022].

Este proceso de creación es fundamental para el diseño gráfico contemporáneo, ya que permite al artista explorar diferentes estilos y técnicas, así como integrar elementos de la cultura precolombina en sus diseños.

El diseño gráfico contemporáneo se basa en la observación y reflexión. Este principio propone al futuro diseñador tomar otras fuentes de inspiración, que le permitan adentrarse más al estudio de las formas, texturas y representaciones.

El arte precolombino resulta de gran riqueza exploratoria para el diseñador gráfico, permitiéndole crear diseños con un nivel más rico de fuerza visual, arraigados en la cultura ancestral ecuatoriana. Esto no solo ayuda al diseñador a transmitir al mundo las riquezas del Ecuador, sino también a generar diseños con mayor autenticidad y relevancia cultural.

A continuación, se puede observar la creación de diversos artistas visuales ecuatorianos que han tomado como inspiración al arte precolombino, con la finalidad de destacar la riqueza gráfica de sus creaciones.

El autor Kit White, en su libro *101 cosas que aprendí en la escuela de arte* [2014], menciona que por cada hora de creación, lo correcto es dedi-

OLGA FISCH



Imagen 1. Alfombra inspirada en la cultura Shuar, Olga Fisch, 1970.
Imagen extraída de: www.artnet.com

Olga Fish, fue una de las diseñadoras que más ha logrado explorar la abstracción del arte precolombino con la intención de generar diseños auténticos, que unan al observador con la cultura ecuatoriana.



Imagen 2. Obras realizadas por el artista Peter Mussfeldt, de derecha a izquierda observamos el logo del MAAC y un tapiz.
Imagen extraída de: www.haremoshistoria.net

PETER MUSSFFELDT

Un pionero en el diseño gráfico, fue Peter Mussfeldt, alemán enamorado de la cultura ecuatoriana. Mussfeldt logró inspirarse y honrar la cultura precolombina ecuatoriana, siendo uno de los precursores principales en el Ecuador en integrar el arte precolombino a la contemporaneidad gráfica.



Imagen 3. De arriba a abajo observamos la tipografía inspirada en el arte precolombino ecuatoriano en piezas de cerámica.

Imagen extraída de: www.haremohistoria.net

VANESSA ZUÑIGA

Inspirada por Peter Mussfeld, Vanessa Zuñiga, logra generar un abecedario con una interesante tipografía, reconocida y ganadora de varios premios, inspirada en el arte precolombino. Son diversos los diseños de Zuñiga donde podemos observar esta interesante fusión.



Imagen 4. Logotipo de la empresa PACCARI.

Imagen extraída de: www.pacari.com

SEBASTIÁN MALO Y PAULA BARRAGÁN

Dentro de sus creaciones se destaca el logo generado para la marca de chocolates Pacari, basado en el "hombre árbol" de la cultura precolombina valdivia.

MAX BENAVIDES



Imagen 5. De arriba a abajo observamos abstracciones creadas por el diseñador Max Benavides.

Imagen extraída de: www.haremohistoria.net

Aunque no existe gran cantidad de documentación sobre su proceso de trabajo y creación, los diseños de Max contienen una alta relación con las culturas precolombinas ecuatorianas, así mismo, a la flora y fauna del Ecuador.

BILLY SOTO



Imagen 6. Doble página del libro Geometría Precolombina del autor Billy Soto.

Imagen extraída de: www.vereditas.com

Soto, enfocado en identificar el impacto visual de la cultura precolombina ecuatoriana, ha creado diversos procesos de investigación, en los que la inspiración del arte precolombino, aplicando los procesos y fundamentos del diseño contemporáneo, genera obras con una alta riqueza gráfica que pueden llegar a inspirar e impactar al observador actual.

EL PROYECTO GRÁFICO Y SU RELEVANCIA

Se propuso a los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico Interactivo, de la Universidad Espíritu Santo, un proyecto gráfico que busca fusionar la riqueza visual del arte precolombino ecuatoriano con el diseño gráfico contemporáneo. Se les solicitó la creación de diseños, inspirados en el arte precolombino ecuatoriano, que evocuen la cultura y sean presentados en soportes aplicados a la vida cotidiana, con la finalidad de promover la cultura ancestral del Ecuador.

Resultaba importante llevar a cabo un proyecto que involucrara un alto grado de reflexión gráfica, ya que estos futuros diseñadores conforman la materia de Diseño Digital, que se imparte en su primer año de formación. Comúnmente, a los jóvenes diseñadores buscan inspiración en las páginas web anteriormente mencionadas [Behance, Pinterest, Google Image, etc].

La Universidad Espíritu Santo cuenta con una vasta colección de arte precolombino. Su galería arqueológica está conformada por 600 piezas de las provincias del Guayas, Santa Elena, Manabí, Esmeraldas y Los Ríos, pertenecientes a las culturas la tolita, valdivia, chorrera, bahía, guangala, milagro-quevedo y jama-coaque, entre otras [El Universo, 2019]. Estas piezas fueron donadas por Guillermo Hurel Prieto.



Figura 11. Estudiante recorriendo galería de arte precolombino en la Universidad Espíritu Santo - UEES
Nota. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/guayaquil/2019/05/23/nota/7342241/uees-inauguro-galeria-piezas-arqueologicas/>

La observación de la galería se complementó con la visita al **Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo [MAAC]** y su exhibición permanente de piezas de las culturas valdivia, chorrera, machalilla, jama-coaque, milagro-quevedo, manteño-huancavilca, cañari e inca.

El proceso de realización de las piezas gráficas involucró las fases propuestas en el artículo “**Gráfica precolombina, la vigencia del pasado en el proceso de creación visual contemporánea, una visión personal**” de **Billy Soto** [2019]. Estas fueron comprendidas y solicitadas a los alumnos de la siguiente manera: extracción de líneas, agrupación de las líneas encontradas, experimentación compositiva, aplicación de fundamentos de diseño como: repetición, rotación, equilibrio y contraste, entre otros.

Una vez realizados los bocetos principales, se adicionó la utilización de inteligencia artificial, por medio de una plataforma gratuita denominada Playground AI, con la intención de explorar procesos compositivos.

A través de este proyecto, los estudiantes no solo adquirieron habilidades técnicas en diseño digital, sino que también cultivaron un profundo aprecio por la historia y la cultura de su tierra natal, integrando de manera creativa el pasado y el presente para inspirar a las futuras generaciones.

OBJETIVO

Este proyecto se plantea el siguiente objetivo general: estimular la creatividad y la innovación en la generación de diseños inspirados en el arte precolombino, aplicados a soportes de la vida cotidiana.

FASES DEL PROYECTO

La creación de este proyecto se dividió en las siguientes fases:

FASES	DESCRIPCIÓN
Fase 1 Investigación <i>in situ</i> de arte precolombino ecuatoriano	Se promovió la visita al museo MAAC y a la galería arqueológica UEES, con la finalidad de conocer las relaciones estéticas, simbolismo, formas, texturas.
Fase 2 Investigación <i>in situ</i> de arte precolombino ecuatoriano	Creación de primeros bocetos, aplicando las fases de extracción de líneas, agrupación y experimentación compositiva, analizadas en el artículo, “Gráfica precolombina, la vigencia del pasado en el proceso de creación visual contemporánea, una visión personal” [Soto, 2019]. Adicionalmente, se aplicó inteligencia artificial para generar imágenes inspiradas en sus conceptos y colores a tratar.
Fase 3 Presentación del proyecto y <i>feedback</i>	El alumno presentó sus trabajos finales, dando a conocer el proceso de abstracción y generación de sus piezas gráficas, a la vez que reflexionó sobre la creación de artes gráficas con identidad cultural ecuatoriana.

RESULTADOS

Este proyecto logró generar los siguientes resultados en los alumnos:

- Despertar la creatividad
- Generar conciencia y apreciación de la cultura precolombina
- Crear diseños con un proceso creativo consciente y detallado
- Aplicar las nuevas tecnologías IA, empleando la esencia y autenticidad propia de su creación gráfica.
- Defender, explicar y presentar sus ideas ante un público relacionado a su profesión.

CONCLUSIÓN

El proyecto generado nos permite evidenciar cómo el arte precolombino sigue siendo un referente gráfico aplicable a diseños actuales. Para el diseñador en proceso de formación, resulta enriquecedor buscar fuentes de inspiración que se relacionen con su entorno y no únicamente con otros países o tendencias; mediante su propia cultura puede llegar a crear imágenes con riqueza visual que promuevan su identidad cultural.

Este artículo pretende alentar a profesores de diseño gráfico del Ecuador a plantear a los estudiantes la creación de diseños gráficos contemporáneos inspirados en el arte precolombino, siguiendo un riguroso proceso de investigación y documentación *in situ*, aplicando un proceso de creación y abstracción planteado por reconocidos especialistas, sin dejar de lado las nuevas tecnologías como la IA.

Los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Interactivo han logrado crear diseños impactantes con enfoque en preservar y celebrar sus raíces culturales, a la vez que han seguido un riguroso proceso de desarrollo de diseños, que les permitió reflexionar sobre la creación consciente y profesional de una propuesta gráfica. Asimismo, se ha aplicado nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, con la finalidad de desarrollar su creatividad sin perder su autenticidad en el resultado final.

REFERENCIAS

Cevallos, P. [2017]. *Arte y antropología estudios encuentros y nuevos horizontes*. Editorial Giuliana Borea.

García Cárcamo, M. [2014]. *Análisis comparativo de la cerámica precolombina de Ecuador, Colombia y Perú*. Quito: UCE.

Hinestrosa, P. G. [1995]. Arte precolombino, arte moderno y arte latinoamericano. Universidad Nacional de Colombia: *Ensayos: Historia y Teoría del Arte*, [1], 75-102.

Marcos, J. G. [2005]. *Los pueblos navegantes del Ecuador prehispánico* [No. 6]. Quito: Editorial Abya Yala.

Medina Espitia, P. A., & Muñoz Álvarez, S. S. [2021]. El arte precolombino, identidad y uso en la actualidad. [Trabajo fin de máster] Corporación Universitaria UNITEC, Colombia.

Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. [2019, 9 de diciembre]. *Exposición sobre la figurina Valdivia se inaugura en el MAAC*. [https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/exposicion-sobre-la-figurina-valdivia-se-inaugurara-en-el-maac/#:~:text=La%20cultura%20Valdivia%2C%20\(3900%2D,inicios%20de%20la%20revoluci%C3%B3n%20neol%C3%ADtica](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/exposicion-sobre-la-figurina-valdivia-se-inaugurara-en-el-maac/#:~:text=La%20cultura%20Valdivia%2C%20(3900%2D,inicios%20de%20la%20revoluci%C3%B3n%20neol%C3%ADtica).

Moore, H. [1982]. *Henry Moore en México escultura dibujo y gráfica*. Catálogo México: Museo de arte moderno.

Munari, B., & Cantarell, F. S. I. [2016]. *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili.

Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J. R., & Martins, N. [2022]. La imitación como estrategia de alfabetización visual en la formación del diseñador gráfico. Una propuesta metodológica desde el diseño editorial. *Kepes*, 19[25], 499-530.

Universidad de las Artes. [2021, 5 de febrero]. *En memoria de Enrique Tábara*. <https://www.uartes.edu.ec/sitio/blog/2021/02/05/en-memoria-de-enrique-tabara/>

White, K. [2014]. *101 cosas que aprendí en la escuela de arte*. Gustavo Gili.