



Universidad Corporación Unificada Nacional
de Educación Superior CUN

Proyecto: TICU

Presenta:

Solangy Rincón

Jose David Daza Romero

Daniel Alejandro Aldana Vargas

Diseño Gráfico

Noveno Semestre

Al Docente:

Yhonathan Virguez Rodriguez

Bogotá D.C, Colombia

2022



National Unified Corporation National Unified Corporation University
of Higher Education CUN

Project: TICU

Features:

Solangy Corner

Jose David Daza Romero

Daniel Alejandro Aldana Vargas

Graphic design

Ninth semester

To the teacher:

Yhonathan Virguez-Rodriguez

Bogotá D.C, Colombia

2022

Resumen

La cultura indígena se ha convertido en un atractivo para los países de Latinoamérica, sus artesanías , arte rupestre y mitología ayuda a posicionar su marca país, con esto comienza cada vez a ser un elemento fundamental al momento de posicionar un país entre los destinos más atractivos, tanto turísticos como de inversionistas, por ende este proyecto está orientado a revisar los elementos que componen la cultura muisca, resaltando la importancia de la marca y la construcción de valor agregado de esta, haciendo especial énfasis en el departamento de Soacha.

Abstract

The indigenous culture has become an attraction for the countries of Latin America, its handicrafts cave art and mythology help to position its country brand, with this it becomes increasingly a fundamental element when positioning a country among the most attractive destinations, both for tourists and for investors, therefore this project is aimed at reviewing the elements that make up the Muisca culture, highlighting the importance of the brand and the construction of its added value, with special emphasis on the department of Soacha.

Introducción

La noción del “arte precolombino”, ha adquirido fuerza con el pasar de los años, partiendo de David Consuegra o Antonio Grass precursores del arte precolombino e inspirando a muchos diseñadores a través del mundo, esto a echo que sea más habitual ver estas aproximaciones, hasta el punto que lo podemos ver en marcas país como lo son Perú o México.

En este libro, se documenta la investigación y desarrollo de la estrategia de lanzamiento de la marca “TICU” en el departamento de Soacha, el cual busca generar recursos y alianzas en

desarrollo de su objetivo social, en el sector de educación y cultura; buscando la apropiación y difusión del patrimonio cultural.

Con la Ayuda de los administrativos institucionales MINCULTURA, y los representantes encargados de recuperar el patrimonio arqueológico en los alrededores de la capital, podemos observado un gran progreso en su búsqueda y recuperación de diversas piezas arqueológicas, los cuales ayuda a formar diverso puntos de cultura como lo son el museo arqueológico de Soacha, el parque metropolitano canoas rico en pinturas rupestres, el salto del Tequendama y boquemonte parque ecoturístico, con esto buscamos consolidar toda esta riqueza cultural a disposición de los ciudadanos.

La finalidad del presente proyecto de grado es generar una apropiación de la cultura colombiana por medio de diversas propuestas visuales para generar marca y una base de datos sólida de todos los hallazgos de Soacha y sus alrededores y la difusión el arte prehispánico y así asegurar una marca reconocible para la comunidad, esperando dar el empujón que necesita este sector para llegar al imaginario de los ciudadanos.

Colombia siendo un país pluricultural hace muy difícil una intervención tan amplia, siendo así el enfoque del proyecto en el municipio de Soacha y a sus zonas aledañas en el departamento de Cundinamarca, con lo cual se busca delimitar los referentes gráficos y que al generar la marca no se vea afectado su conceptualización. Lo que nos lleva a analizar piezas indígenas como lo son la escultura, arte rupestre, cerámica, textiles realizados por los nativos durante el período previo a la colonización.

Objetivo General

La elaboración de interpretaciones del arte indígena Muisca para visibilizar la identidad precolombina de Soacha mediante el desarrollo de marca.

Objetivos Específicos

- definir las características conceptuales de la cultura muisca para su interpretación en el diseño.
- Analizar los parámetros requeridos para la conceptualización de la marca y medir su alcance y aceptación.
- Aumentar Divulgación y apropiación cultural en el sector de Soacha

Antecedentes

La investigación sobre el pasado prehispánico de Colombia cuenta con resultados importantes en el área del diseño. Diversas publicaciones se han dado con el pasar de los años como en el caso de un “manifiesto publicado en el diario “El Tiempo” del 15 de junio de 1930 proclaman: “Hemos oído la llamada de la tierra y trepados sobre el anillo de nuestro meridiano, pregonamos su excelencia”³ refiriéndose al arte precolombino. El grupo estaba conformado por: Hena Rodríguez, Darío Achury, Rafael Azula, Darío Samper, Tulio González y Juan P. Varela. A partir de ese momento, otros artistas también fueron llamados “Bachués” por comulgar con los postulados de ese grupo y reflejar en su obra tales fines. Algunos de ellos fueron: Rómulo Rozo y Luis Alberto Acuña, quienes representaron en su obra a personajes de las leyendas Muisca y Pedro Nel Gómez, quien integró en algunas de sus obras iconografía precolombina.” (Rincón, 2010, p.16).

“1942 Luis Alberto Acuña puesto que su vida y obra estuvieron vinculadas con el arte precolombino y además porque cuenta con algunos diseños basados en éste. En su Casa Museo de Villa de Leyva (Boyacá), se pueden apreciar desde obras escultóricas sobre mitos y leyendas Muisca, hasta diseños de tapices con motivos precolombinos. Pero una clara muestra de aplicación, son las letras capitales que diseñó para su libro “Los indios colombianos”, uno de los primeros intentos de diseñar tipografías con identidad indígena.” (Rincón, 2010, p.16).

1968 David Consuegra con su interés inherente y relevante al diseño precolombino. “Se reconoce a través de su obra, conformada por el diseño de marcas, cuya base prehispánica es notoria. "muestra varias de sus marcas basadas en la gráfica indígena y en el texto hace una crítica sobre la falta de compromiso del diseñador con las expresiones gráficas autóctonas, como también sobre el escaso interés por parte de las instituciones educativas de procurar el conocimiento de las culturas colombianas en lo que sus aportes al diseño colombiano fue el diseño de un libro-catálogo para el Museo del Oro publicado con motivo de su reinauguración en el año 1968, “La ornamentación calada en la orfebrería indígena precolombina de piezas Muisca y Tolima” en el cual traslada a la gráfica los objetos orfebres para luego disponer con eficaz diseño las formas en relación positivo-negativo unicolor sobre el blanco del papel, en el espacio formato cuadrado.” (Rincón, 2010, p.18).

El arquitecto Dicken Castro, “uno de los primeros en organizar una oficina de arquitectura y diseño gráfico en Colombia, se ha interesado por el diseño autóctono ya sea, precolombino, indígena o popular. Su obra gráfica está representada en carteles, carátulas de libros y discos, destacándose el proyecto de estampillas con motivos precolombinos Pero el trabajo gráfico más significativo está en el diseño de marcas y en algunas se reconoce su origen precolombino. En el año 1976, organizó una exposición en el Centro Colombo Americano de Bogotá, “Diseñadores

precolombinos”, y la reseñamos por su valor didáctico y estético, ya que presentó sellos y rodillos resaltando su diseño en improntas sobre telas de gran tamaño, motivando así el posterior trabajo de diseñadores del país.” (Rincón, 2010, p.19).

Antonio Grass, artista y diseñador, uno de los mayores promotores del arte precolombino.” Su trabajo ha trascendido en ámbitos donde la identidad visual nacional se manifiesta, lo que quizás es consecuencia del manejo que da a las formas, en las cuales se puede apreciar la eficaz adecuación de los diseños a la gráfica, delimitando contornos y ajustando simetrías y proporciones, lo que ha facilitado su utilización popular en camisetas, bolsos y en todo tipo de artesanías. Además, algunos de sus diseños han sido adoptados en marcas y monedas de circulación nacional.” (Rincón, 2010, p.20).

“La civilización de los muisca se centró en Colombia entre 600 y 1600. Su territorio abarcaba lo que es Bogotá y sus alrededores. Esta civilización dejó un importante legado artístico con trabajos de orfebrería.” (World History Encyclopedia, 2015).

Esta comunidad es una de las tantas en Colombia que se ha visto exterminada, debido a todos los cambios sociales, culturales y políticos que han venido ocurriendo desde tiempos atrás.

Desde sus primeras generaciones han decidido dejar marcado en rocas todos los sucesos ocurridos en su nación, de ahí salieron los jeroglíficos y petroglifos que hoy en día se siguen conservando en algunos territorios.

“El estudio de la cultura Muisca da un amplio conocimiento para entender los fenómenos sociales. Por esta razón, el problema en la desarticulación de la identidad y cultura de la población muisca, y así mismo, la reconfiguración que se ha desarrollado en su proceso histórico nos deja ver, en la actualidad, cómo los jóvenes se han apropiado de su identidad y de nuevas

narrativas con las que estos resignifican la cultura. Son ellos quienes actualmente vinculan y fomentan la tradición de las prácticas culturales, con el fin de asociar lo que se dice con lo que se hace en la comunidad indígena muisca.

Los muisca son parte de la sociedad que busca un reconocimiento, ya sea cultural, político, territorial o social. Es decir, emergen y se configuran espacios políticos y socioculturales que permiten la articulación a diversas esferas, en donde convergen las voces y los sentires de los distintos sujetos que habitan en la ciudad.” (QUINTERO, 2018)

“«Colombia, el riesgo es que te quieras quedar». ¿Quién no recuerda este fabuloso eslogan publicitario? Este fue el mensaje de campaña que el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo de Colombia lanzó en noviembre del año 2007, en Cartagena, como parte de una iniciativa para promover el turismo. El mensaje fue claro y contundente, invitó al extranjero a mirar a Colombia más allá de la sombra del narcotráfico y de la guerrilla, y fue parte de la decisión del Gobierno de ir más allá de la marca «Colombia es pasión», la cual empezó a trabajar en el cambio de percepción del país para cumplir con las tareas de promoción de exportaciones, inversión y turismo, como lo dice en la página web oficial del Mincit.”(Castilla, 2019)

Marco Teórico

Arte Precolombino: “es la denominación del conjunto de obras artísticas e intelectuales, tal como la escultura, arquitectura, arte rupestre, cerámica, textil, metalurgia y pintura realizadas por los nativos previos a la invasión europea. Con esto se busca generar una mayor apropiación del pueblo Colombia frente a la imagen indígena y que comience a hacer parte del imaginario de la población.” (Wikipedia, 22)

Arte Rupestre: Los cuales reflejan el imaginario de la humanidad primitiva y se tratan de una de las concentraciones culturales más antiguas conocidas por el hombre, ya que algunas tienen más o menos 40.000 años, es decir durante la última glaciación planetaria. Estas ilustraciones están muy vinculadas con las esculturas y grabados de dicha época y muchos de ellos se han conservado en muy buen estado, gracias a la protección brindada por el soporte natural donde se encuentran, librándose de la erosión y corrosión. Las pinturas rupestres han sido detectadas casi todos los continentes, pero las más nombradas son las de España y Francia, provenientes del período transitorio del Paleolítico al Neolítico, como las localizadas en las Cuevas de Altamira, en Cantabria. El valor de estos hallazgos se debe a lo mucho que desvelan respecto al pensamiento del ser humano primitivo, dispuesto a mostrarnos la representación artística de su cotidianidad, aunque se asume que estos dibujos sostuvieron cierta importancia mágico religiosa, y se hacían para pedir éxito en la cacería.” (concepto , 2021)

Bachue: La Madre Bachué, o Batchue [Bat (Digno) - chue (Pecho, alimento)], es la madre primigenia del pueblo Muisca . Fue la transformación de Furachogua [Fura (Mujer) - Cho (Bueno) - Gua (Hija)], a partir de la cual le crecen los pechos con los que alimentó al pueblo Muisca, que provienen de su unión con Qhuzha. (wikipedia, 2022)

Mito muisca: “Este es uno de los mitos propios de la cultura muisca, a quienes se les conoce como chibchas. Este es un pueblo de origen centroamericano, que llegó a Colombia a habitar el sur del departamento de Santander y el altiplano cundiboyacense. Los muisca creían en Bachué, la consideraban su madre. Su historia dice que era una mujer muy bella, morena, estilizada. Dicen que, una madrugada, la vieron salir de la Laguna de Iguaque, cubierta por una larga túnica de pelo negro, con un niño desnudo entre sus brazos Bachué se ganó el afecto y la confianza de los Chibchas y se instaló entre ellos. Les enseñó las normas que debían seguir para conservar el

orden en la comunidad y para mantener la paz con sus vecinos. Con el paso del tiempo, el pequeño niño creció, pero ella no envejecía. La misión de Bachué era poblar la tierra y, por eso, comenzó a ser fecundada por él. Sus partos siempre fueron múltiples. En el primero tuvo mellizos, en el siguiente trillizo, en el tercero fueron cuatro sus hijos y así continuó hasta que se consideró que su tarea se había cumplido. En poco tiempo, dejó enseñanzas y criaturas por todas partes. De repente, su rostro se llenó de arrugas, su cuello y su cuerpo ya no eran lozanos, sus piernas se aflojaron, sus senos se escurrieron y en su mirada se notaba un gran cansancio. Satisfechos con su labor y con el progreso de sus hijos, ella y el ser con el que había llegado a la tierra, regresaron a la laguna sin decirle nada a nadie. Una vez allí, se lanzaron a las aguas. El lago los devoró con un gran bostezo; inmediatamente, ella se convirtió en serpiente y, por esta razón, para los chibchas este animal simboliza la inteligencia. En las noches de luna, los nativos acudían a la laguna a llevarle ofrendas y podían observar a la culebra asomar sus brillantes ojos sobre la superficie del agua, para ver las hermosas copas doradas, los utensilios y adornos de oro, que recibía de buen corazón. Del varón no volvieron a saber ni a mencionarlo. Pero a Bachué le dieron el título de «madre de la humanidad». Como ella llegó proveniente del agua, los chibchas comenzaron a adorar y a proteger las lagunas y cualquier tipo de vida que brotara de ellas. Por esa razón, es común encontrar formas de reptiles, lagartijas, renacuajos, lagartos y ranas entre sus adornos. A estas últimas las divinizaron y, en adelante, las consideraron como símbolo de fertilidad. La laguna de Iguaque aún se considera un lugar sagrado. Bachué es una mujer adorada en estos tiempos por los muiscas como sus hijos.”(wikipedia, 2022)

Cultura:” El término cultura, que proviene del latín cultus, hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre, la cultura ha sido asociada a la

civilización y al progreso. En general, la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos que se incluyen en la cultura.” (definicion, 2008)

Orfebrería: “La orfebrería es el arte de crear objetos, decoraciones y accesorios a partir de oro, plata, metales y sus aleaciones. "La palabra orfebrería tiene su raíz en la palabra latina aurum que indica oro junto con faber o fabri que significa artesano u obrero. El profesional de la orfebrería es el orfebre. El orfebre, mediante un proceso artesanal y usando técnicas y herramientas especiales, consigue usar metales preciosos para crear esculturas, joyas, utensilios y arte en general. La orfebrería como arte se sitúa en la disciplina de las artes plásticas, ya que, moldea los metales para dar la forma imaginada.” (significados, 2022)

Precolombino: “Se conoce como América precolombina al continente americano antes del establecimiento del dominio político y cultural de los europeos sobre las civilizaciones y tribus nativas de lo que antes se conocía como Las Indias Occidentales, a partir del siglo xvi. Esta época comprende miles de años y sucesos tan relevantes como las primeras migraciones humanas desde Asia a través de Beringia y la revolución neolítica. Aunque la fecha de la llegada de Colón a América es de 1492, el término precolombino usualmente engloba la historia de todas aquellas sociedades nativas antes de que se hiciera notable la influencia europea, a pesar de que esto ocurrió décadas o siglos después del primer desembarco de Colón. En español suele usarse como sinónimo de América prehispánica en el siglo xvi.” (wikipedia, 2022)

Muisca: “Esta floreció en la antigua es Bogotá y sus alrededores. Ganó una fama como el origen de la leyenda de El Dorado. asimismo, han dejado un importante legado artístico con su

trabajo de orfebrería. Realizaban importantes ceremonias relacionadas a la agricultura y los gobernantes ayudaban a unir a las comunidades. Dicha ceremonia involucraba a un gran número de participantes que incluían cantos, quema de incienso y música. Las comunidades también estaban conectadas por el comercio e incluso hubo un movimiento de talentosos artesanos, especialmente orfebres, entre ciudades Muiscas.” (World History Encyclopedia, 2015)

artesanía: es una manifestación de forma tradicional de una cultura que por medio de materiales y herramientas que se tienen en el entorno donde esta reside, se plasman en: piedras, madera y tejidos, los imaginarios o su vida cotidiana “Las artesanías son actividades, destrezas o técnicas empíricas, practicadas tradicionalmente por el pueblo, mediante las cuales con intención o elementos artísticos, se crean o producen objetos destinados a cumplir una función utilitaria cualquiera, o bien se las adorna o decora con el mismo o distinto material realizando una labor manual individualmente o en grupos reducidos, por lo común familiares e infundiendo en los caracteres o estilos típicos, generalmente concordantes con los predominantes en la cultura tradicional de la comunidad”.(Ospina, 2018)

La marca país: “al Igual que una marca comercial no la crean los directivos de la compañía que produce un objeto o proporciona un servicio, una marca país no la crean solo sus gobernantes. Ellos pueden proponer, modelar y cuidar el producto en busca de coherencia, pero las marcas surgen con la gente que acumula y comparte percepciones. Esto sucede cuando nuestra imagen mental de un país (es decir, la marca país) genera determinadas asociaciones de las que el producto se puede beneficiar. Moda y estilo franceses o italianos; ingeniería alemana; gastronomía española; exactitud suiza; electrónica coreana; servicio británico; diseño sueco... suelen despertarnos asociaciones positivas en la mente, algo que no sucede si, por ejemplo, hablamos de «moda alemana» o «ingeniería francesa». ¿Es una generalización? Por supuesto:

seguro que en Alemania hay estupendos diseñadores de moda y en Francia fabulosos ingenieros. Pero así funcionan las marcas, por medio de la acumulación de expectativas, experiencias y tópicos. Y muchas veces es más fácil apoyarse en lo que sabemos (o creemos saber) sobre un país si eso va a ayudar a reconocer más rápidamente qué nos quiere contar una marca.”

(Córdoba, 2022)

Estado Del Arte

“Antonio Grass Autor de “Diseño precolombino colombiano. El círculo”: 1972, La marca mágica”, sobre el diseño de los sellos y rodillos, “Animales mitológicos” (1979) y “Rostros del pasado” (1982) donde recopila gran cantidad de iconografía precolombina junto a textos que se caracterizan por la defensa del pasado indígena. Sus reflexiones sobre el papel del artista adaptado a los estilos foráneos desconociendo su pasado rico en elementos iconográficos, conllevan la revisión de qué elementos podrían ser tenidos en cuenta a la hora de mostrar una identidad visual nacional basada en la producción ancestral. Algunas pautas para analizar la iconografía precolombina desde la Semiología, son presentadas por Ronald Duncan ante el Congreso Nacional de Antropología (Villa de Leyva, 1989). Su propuesta está basada en el carácter intencional que posee el diseño precolombino. De ahí que los signos geométricos y figurativos, podrían ser reconocidos como sistemas de comunicación visual, encontrando sus unidades básicas en la composición de los diseños. “(Rincón, 2019)

“La Casa de la Cultura y el Museo Arqueológico de Soacha, a la par con la nueva exposición denominada Guaca Roja, reabren sus puertas al público luego de realizar importantes mejoras, mantenimientos y adecuaciones a los salones de artes. La Casa de la Cultura recibe una importante intervención; la adaptación de los espacios se realiza para obtener óptimas

actividades que se desarrollan en las Escuelas de Formación Artística, en las áreas de música, danza, audiovisuales, teatro, narración oral, artes plásticas, lectura y patrimonio. Ahora, se contará con un espacio para el aprovechamiento de grupos y colectivos artísticos de la ciudad. En cuanto al Museo Arqueológico de Soacha, llegó la nueva exposición denominada Guaca Roja, realizado por Diana Rico, artista y directora, este es un proyecto ganador de la Beca Red Galería Santa Fe 2021, inspirado en la emblemática Roca del Abuelo, ubicada en San Mateo, la cual ofrece una experiencia colectiva de realidad mixta —realidad virtual, objetos, arte gráfico, códigos QR y performance, que explora ficciones y desentierra significados posibles sobre el color rojo, heredado de los Muisca. aunque la principal oferta es su Sala de exposición arqueológica, la cual difunde el proyecto de prehistoria preventiva, desarrollado en la terraza natural Nueva Esperanza por medio de la exhibición de 304 piezas antiguas, entre las que se cuentan material cerámico, lítico, mineral, fósiles y restos óseos; no es el único atractivo, ahora cuenta con el proyecto Museo al Aula en el cual los expertos van a los colegios y enseñan de manera divertida y lúdica la historia e importancia de la región. Adicionalmente, el Museo ofrece actividades especializadas, talleres artísticos lúdicos y didácticos, conversatorios, semillero de patrimonio, charlas, y recorridos por el territorio dirigidos tanto a público infantil, adulto general, y también a público especializado en temas de interés cultural.” (Alcaldía de soacha, 2022)

“Perú ha venido trabajando ingeniosamente el concepto de marca país. Durante la última década, la Marca Perú, especialmente en asociación con la gastronomía, puso a los peruanos en el mapa y consagró a Lima como la «capital gastronómica de América Latina». Para Isabella Falco, directora de comunicaciones e imagen país de Promperú, órgano promotor del Estado, «la marca país es una herramienta de comunicación y mercadeo que permite asociar un conjunto de

valores a un país para competir en un entorno internacional destacando promesas únicas»”

(Castilla, 2019)

Reflexión Desarrollo De La Propuesta

Descripción De La Categoría

TICU como entidad sin ánimo de lucro, enfocada en prestar apoyo a la categoría del sector de la educación y preservación del patrimonio cultural en el cual encontramos con diferentes variables al momento de abordar esta problemática: Arte Rupestre, Orfebrería y artesanías



(Foto de autor)



(Ilustración de autor)

Canvas

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| Partners ministerio de educación y Cultura de Soacha, Fundaciones artísticas y culturales, CANH - Instituto Colombiano de Antropología e Historia y Líderes sociales | Actividades Contactar con estas entidades y acordar un presupuesto para la implementación de la campaña de comunicación. | Propuesta de valor Crear una marca que se visible la identidad cultural de Soacha en una sociedad pluricultural como la nuestra | Relación con el cliente Reforzar la difusión de las entidades Culturales y líderes sociales. | Perfil del cliente Segmento educación y preservación del patrimonio cultural Trabajo Procura coordinar, regular y emitir expresiones culturales del departamento Frustraciones No llegar a todo el público deseado Alegrías Promover de forma idónea las diferentes expresiones de Cultura a la población. |
| Costos Gestión y coordinación de la estrategia Ejecución de las campañas de marketing Diseño y elaboración de materiales o recursos de apoyo en la comunicación | Recursos Tener una base de entidades afiliadas para rentabilizar la distribución de la marca. | | Canales Participación en redes sociales. (Facebook, YouTube) Eventos Como seminarios y festivales | |

Propuesta De Valor

Crear una disposición amena e interesante, idónea para la expansión del conocimiento, con esta propuesta se quiere remarcar el compromiso con nuestra cultura. Si la sociedad comprendiera mejor nuestra riqueza histórica, se podría explorar otras formas de abordar nuestro pasado.

Modelo Estratégico De Comunicación

Quiénes somos

Una marca que vela por la preservación cultural

Qué hacemos

Mejorar la divulgación del arte precolombino

Cómo lo hacemos

Por medio de campañas de difusión

Que decimos

Recordamos para que recuerdes

A quienes

a la población de Soacha

Cómo lo decimos

Complementando la comunicación de las entidades

Donde

En las redes sociales

Porque

Creemos en nuestra riqueza cultural

Responsabilidad Social

Que se quiere

Impulsar el desarrollo social y económico del sector de educación y preservación del patrimonio cultural para la comunidad de Soacha.

Conclusiones

La imagen de marca que se ha venido trabajando desde de la consolidación en el imaginario de la comunidad, de nada sirve una imagen que no incentive el sentido de pertenencia al pueblo. Ticu busca establecerse como submarca siendo financiada por entidades tanto privadas como públicas con el objetivo de crear una conciencia de cuidado y apropiación.

Para la promover la marca es necesario atraer a la comunidad, por se crean espacios de Comunicación enfocados a la cultura e identidad, y así dar a relucir el arte Muisca a la población de Soacha y posibles consumidores de todo el país.

Bibliografía

- Fundación Universitaria Panamericana. (2020). *las formas esquemáticas del diseño Precolombino de colombia: relaciones Formales y conceptuales de la gráfica En el contexto cultural colombiano*. España: Fundación Universitaria Panamericana.
- Historia del corazón de colombia. (08 de 04 de 2022). *Guaviare tierra de arte rupestre y biodiversidad*. Obtenido de Spotify:
<https://open.spotify.com/episode/6Yc6UF6jvpukHcxQyE3dBI>
- Instituto Departamental de Cultura y Turismo IDECUT. (2015). *Catalogación, Registro Sistemático de las pinturas rupestres. Componente Arqueológico para El Proyecto Urbanístico*. Colombia: Instituto Departamental de Cultura y Turismo IDECUT.
- Marco Creativo. (04 de 02 de 2022). *El LOGO de PERÚ marca país a REVISIÓN POPULAR...*
 Obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=YMjK_TlhmtU&t=3353s
- Suacha en Imágenes. (15 de 12 de 2015). *Xuacha rupestre*. Obtenido de Youtube:
<https://youtu.be/6v0fyzPw-g4>
- Alcaldía de soacha. (18 de 04 de 2022). *Alcaldía municipal de soacha*. Obtenido de Después de 25 años , La Casa de La Cultura de Soacha recibe importantes adecuaciones y al museo Arqueológico llega la nueva exposición La Guaca Roja inspirada en la piedra del Varón del Sol:

<https://www.alcaldiasoacha.gov.co/NuestraAlcaldia/SaladePrensa/Paginas/Despu%C3%A9s-de-25-a%C3%B1os,-La-Casa-de-La-Cultura-de-Soacha-recibe-importantes-adequaciones-y-al-museo-Arqueol%C3%B3gico-llega-la-nueva.aspx>

Alexander Osterwalder, Y. P. (2015). *Diseño de propuesta de valor*. Colombia: DEUSTO.

Artesanías de Colombia. (2016). *Título: Colombia Artesanal: Máscaras indígenas*. Obtenido de

Artesanías de Colombia:

https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_sector/colombia-artesanal-mascaras-indigenas_11567

Artesanías de Colombia. (2017). *Diseño Colombia: un diálogo exquisito*. Obtenido de Artesanías

de Colombia: https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_ferias/disenio-colombia-un-dialogo-exquisito_11126

Cabia, D. L. (20 de septiembre de 2016). *economipedia*. Obtenido de economipedia:

[https://economipedia.com/definiciones/incoterms.html#:~:text=Los%20incoterms%20son%20reglas%20elaboradas,\(t%C3%A9rminos%20internacionales%20de%20comercio\).](https://economipedia.com/definiciones/incoterms.html#:~:text=Los%20incoterms%20son%20reglas%20elaboradas,(t%C3%A9rminos%20internacionales%20de%20comercio).)

cargonewsmex. (13 de febrero de 2017). *cargonewsmex*. Obtenido de cargonewsmex:

<https://cargonewsmex.com/2017/02/13/tracking-la-importancia-del-seguimiento-carga/>

Castilla, F. L. (2019). *La biblia de las franquicias*. Peru: Grupo Planeta - Perú.

Celis, D. M. (2013). *Manual de arte rupestre de Cundinamarca*. Colombia: DIVULGARK.

Celis, D. M. (2016). *Inventario participativo de sitios con arte rupestre de soacha*. Colombia:

DIVULGARK.

Celis, D. M. (2017). *Investigando con y para la gente. Memorias y aprendizajes en torno a la gestión del arte rupestre colombiano*. Obtenido de Rupestreweb:

<http://www.rupestreweb.info/investigandoconlagente.html>

concepto . (05 de 08 de 2021). *concepto*. Obtenido de Arte rupestre: [https://concepto.de/arte-](https://concepto.de/arte-rupestre/#:~:text=del%20arte%20rupestre-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20arte%20rupestre%3F,imaginario%20de%20la%20humanidad%20primitiva.)

[rupestre/#:~:text=del%20arte%20rupestre-](https://concepto.de/arte-rupestre/#:~:text=del%20arte%20rupestre-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20arte%20rupestre%3F,imaginario%20de%20la%20humanidad%20primitiva.)

[,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20arte%20rupestre%3F,imaginario%20de%20la%20humanidad%20primitiva.](https://concepto.de/arte-rupestre/#:~:text=del%20arte%20rupestre-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20arte%20rupestre%3F,imaginario%20de%20la%20humanidad%20primitiva.)

Córdoba, F. d. (2022). *Los secretos de las marcas* . España: Kailas Editorial.

definicion. (24 de 05 de 2008). *definicion*. Obtenido de definicion cultura:

<https://definicion.de/cultura/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20cultura%2C%20que%20proviene,la%20civilizaci%C3%B3n%20y%20al%20progreso.>

[0proviene,la%20civilizaci%C3%B3n%20y%20al%20progreso.](https://definicion.de/cultura/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20cultura%2C%20que%20proviene,la%20civilizaci%C3%B3n%20y%20al%20progreso.)

dircomfidencial. (24 de 06 de 2021). *dircomfidencial*. Obtenido de Qué es una Marca País y los elementos que lo componen : [https://dircomfidencial.com/diccionario/que-es-una-marca-](https://dircomfidencial.com/diccionario/que-es-una-marca-pais-y-como-construir-una-20210617-1056/)

[pais-y-como-construir-una-20210617-1056/](https://dircomfidencial.com/diccionario/que-es-una-marca-pais-y-como-construir-una-20210617-1056/)

DIVULGARK. (09 de 06 de 2020). *Otra mirada sobre los muiscas*. Obtenido de Facebook:

<https://www.facebook.com/788348367/videos/587110716130304/>

DIVULGARK. (09 de 05 de 2020). *Arte rupestre ¿muisca? Aproximaciones desde la etnohistoria, la arqueología y la iconografía*. . Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=kWiLouY19tk>

DIVULGARK. (09 de 06 de 2020). *Arte Rupestre Y Comunidad: Investigando Con Y Para La Gente*. Obtenido de Youtube: <https://youtu.be/MPcndfx5OqE>

DIVULGARK. (16 de 06 de 2020). *Arte rupestre y tradición textil en el altiplano*

cundiboyacense. . Obtenido de Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=-](https://www.youtube.com/watch?v=-TnK_X5f548)

[TnK_X5f548](https://www.youtube.com/watch?v=-TnK_X5f548)

elespectador. (09 de 03 de 2021). *“Marca país”, el proyecto que unió a Yanbal y Artesanías de*

Colombia para apoyar a los artesanos. Obtenido de elespectador:

[https://www.elespectador.com/economia/marca-pais-el-proyecto-que-unio-a-yanbal-y-](https://www.elespectador.com/economia/marca-pais-el-proyecto-que-unio-a-yanbal-y-artesantias-de-colombia-para-apoyar-a-los-artesanos-article/)

[artesantias-de-colombia-para-apoyar-a-los-artesanos-article/](https://www.elespectador.com/economia/marca-pais-el-proyecto-que-unio-a-yanbal-y-artesantias-de-colombia-para-apoyar-a-los-artesanos-article/)

Enrique, I. M. (2008). *A partir de la apropiación del arte rupestre, diseñar un sistema grafico el*

cual pueda ser aplicado a objetos . ecuador: Universidad de Azuay.

Gauta, J. R. (2016). *Rupestreweb*. Obtenido de Bochica: relación mito - arte rupestre:

<http://www.rupestreweb.info/bochica.html>

Gonzalez, J. (07 de 01 de 2010). *EPISODIO 11 Encuentro con Luis Galindez*. Obtenido de

youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=1mWgUh2IQM4>

Grass, A. (1979). *Animales Mitológicos*. Colombia: Antonio Grass.

Grupo Rio Bogotá . (01 de 08 de 2020). *La verdadera historia del Salto de Tequendama*.

Obtenido de Youtube: https://youtu.be/XRdf_ty43_k

Grupo Stakholders SAC. (2011). *Libro de Oro Marca Perú* . peru: Biblioteca Nacional del peru.

linkarga. (27 de abril de 2021). *linkarga*. Obtenido de linkarga:

<https://www.linkarga.com/estrategias-para-evitar-sobrecostos-en-el-transporte-de-carga/>

logisber. (21 de febrero de 2019). *logisber*. Obtenido de logisber:

<https://logisber.com/blog/incoterms-como-elegir>

- Marca Peru. (03 de 09 de 2012). *Marca Perú: Campaña de Lanzamiento Internacional 2012* (Castellano). Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Rmwl6lTrzUg>
- Marco Creativo . (23 de 02 de 2022). *Marco Creativo reacciona al logotipo de la marca país de México*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=JAmZbjmgYRE>
- Maria Elena Reyes Mora, A. T. (2011). *Arte rupestre en la ciudad del varón del sol: (Comunas 4 y 5 del Municipio de Soacha) "Una estrategia para la divulgación de nuestro Patrimonio Arqueológico"*. Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Martín Francés, A. (s.f.). *Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia : relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano*.
- Miguel Ángel Gómez Ruiz, E. L. (2021). *CENTRO CULTURAL SOACHA "agente, detonador y promotor para la conservación de la historia del municipio*. Colombia: Universidad La Gran Colombia.
- MINCULTURA. (2015). *Lineamientos para la gestión patrimonial de sitios con arte rupestre en Colombia* . Colombia: MINCULTURA.
- Núñez, M. C. (2021). Faces in the pre-Hispanic rock art of Colombia: Semiotic strategies, visual semiospheres, and gestures. *Sign Systems Studies*, 463–488.
- Ospina, N. P. (2018). *La artesanía popular Colombiana*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Pardo, Q. L. (2018). *RECONFIGURACIÓN IDENTITARIA Y CULTURAL MUISCA EN BOGOTÁ*. Colombia: PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA.

- PÉREZ, L. A. (2016). *Aportes genéticos para el entendimiento de la organización social de la comunidad muisca Tibanica*. Colombia: Universidad de los Andes.
- QUINTERO, L. V. (2018). *Reconfiguración Identitaria y cultural muisca en Bogotá*. Colombia: Universidad Javeriana.
- Rasco Fernández Ortega, D. A. (25 de 4 de 2012). *Rupestreweb*. Obtenido de Divulgación y exhibición del arte rupestre como vía para la educación patrimonial. Fundamentos y características generales en Cuba.: <http://www.rupestreweb.info/divulgacioncuba.html>
- radio nacional. (10 de 08 de 2014). *Arranca la V Bienal de arte indígena en Quito*. Obtenido de radio nacional: <https://www.radionacional.co/cultura/arranca-la-v-bienal-de-arte-indigena-en-quito>
- Reyes Mora, M. E. (2011). Arte rupestre en la ciudad del Varón del Sol. Una estrategia para la divulgación de nuestro patrimonio cultural. *Praxis Pedagógica*, 86–91.
- Rincón, L. H. (2010). *Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano*. España: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Rincón, L. H. (2019). *El lenguaje simbólico de las formas precolombinas*. Colombia : Universidad Nacional de Colombia.
- Rojo Betancur, F. A. (2019). *Rupestreweb*. Obtenido de Resignificaciones del pensamiento mágico ancestral y del arte rupestre mesoamericano. La obra de arte como fetiche contemporáneo.: <http://www.rupestreweb.info/artefetich.html>

SEREMI . (2019). *Guía Práctica Ilustrada de Arte Rupestre de la Región de Tarapacá*.

Obtenido de issuu: https://issuu.com/constanzagallo/docs/version_issuu

significados. (08 de 10 de 2022). *significados*. Obtenido de Significado de Orfebrería:

<https://www.significados.com/orfebreria/>

Soacha Ciudad Poderosa. (06 de 06 de 2022). *La Guaca llegó al museo*. Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=buyIL-6tRYs>

Sol Rubín de la Borbolla Arguedas, V. F. (2017). *Arte y memoria indígena de Mexico*. México:

Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.

targetmaps. (9 de septiembre de 2020). *targetmaps*. Obtenido de targetmaps:

<https://targetmaps.pe/?p=2963#:~:text=La%20importancia%20del%20tracking%20es,precio%20acordado%20entre%20cliente%20y>

Tv Cultura y Patrimonio. (12 de 04 de 2018). *¿Qué es el Patrimonio Cultural?* Obtenido de

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=wze5ixR4XNU>

Universidad Distrital. (2015). *La cultura muisca en la escuela: una aproximación a la interculturalidad*. Colombia: Universidad Distrital.

Universidad Javeriana. (2018). *Reconfiguración Identitaria y cultural muisca en Bogotá*.

Colombia: Universidad Javeriana.

urbana revista interactiva. (2 de 4 de 2020). *urbana revista interactiva*. Obtenido de Símbolo de identidad, la marca México cumple 15 años:

<https://urbanarevistainteractiva.wordpress.com/2020/04/02/simbolo-de-identidad-la-marca-mexico-cumple-15-anos/>

Velasquez Ortiz, A. P. (2014). *La Sombra: una interpretación audiovisual de Soacha para evidenciar sus aspectos positivos y negativos en cuanto a lo histórico, social, ambiental y cultural*. Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.

visualtrans. (15 de enero de 2022). *visualtrans*. Obtenido de visualtrans:

<https://visualtrans.com/noticias/incoterms-2020-cambios-y-actualizaciones/>

Visurraga, F. S. (2021). IMPACTO DEL DISEÑO DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO. *Revista Vox Juris Vol. 39*, p73-98.

wikipedia. (01 de 02 de 2022). *wikipedia*. Obtenido de Bachué: [wikipedia.org/wiki/Bachué](https://es.wikipedia.org/wiki/Bachué)

wikipedia. (09 de 11 de 2022). *Wikipedia*. Obtenido de América precolombina:

https://es.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rica_precolombina#:~:text=Se%20conoce%20como%20Am%C3%A9rica%20precolombina,a%20partir%20del%20siglo%20XVI.

wikipedia. (25 de 10 de 22). *wikipedia*. Obtenido de Arte precolombino:

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_precolombino#:~:text=El%20arte%20precolombino%20o%20arte,americano%20durante%20el%20per%C3%ADodo%20previo.

World History Encyclopedia. (06 de 07 de 2015). *worldhistory*. Obtenido de civilizacion muisca:

<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-13898/civilizacion-muisca/>