

Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Tesis previa a la obtencion de Titulo de Diseñador de Objetos

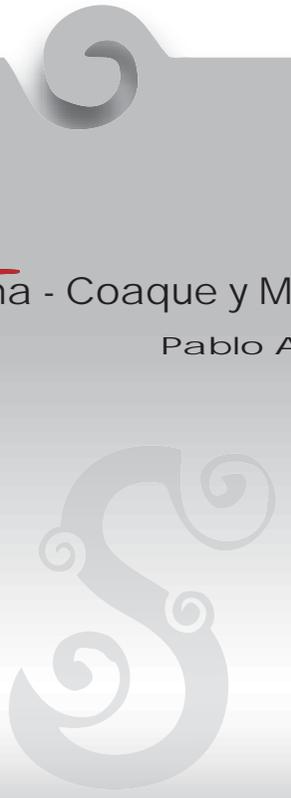


D-*X*ING

Mobiliario contemporáneo con rasgos de la cultura Jama - Coaque y Materiales alternativos

José Luis Maldonado

Pablo Adrian Vera



Al Lic. Fabián Landivar por sabernos guiar durante el proceso de concreción de este proyecto y a los maestros amigos y personas que de una u otra forma supieron aportar sus ideas, opiniones o consejos para realización de esta tesis.

agradecimientos



Pablo Adrián Vera

Nada de esto hubiera sido posible sin el apoyo de mis padres, hermanas y a mi familia, quienes nunca perdieron su fe en mi, y dejaron que las melodías conjunto con un lápiz y sus valores me llevaron a esta instancia tan importante de mi vida y a mi sobrino David por dibujar sonrisas en mi.....

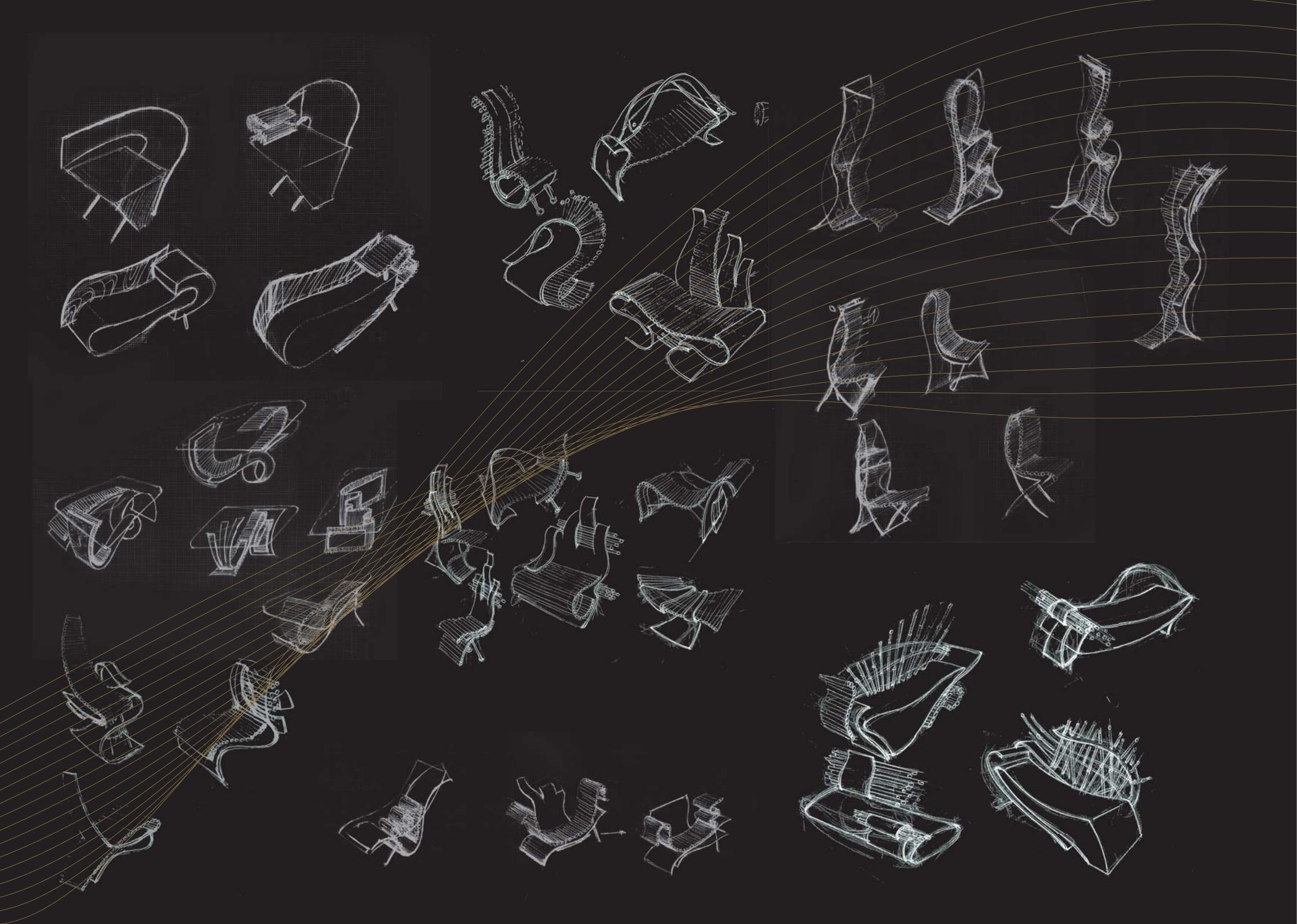
dedicatoria

José Luis Maldonado



A la persona que desde el momento que la conocí se convirtió en la inspiración de mi vida, siempre estará ahí y nunca se ira de mi lado, gracias por convertirse y representar tanto en mi vida y permitirme ser lo que soy.....

La fuerza la guía y la constancia para guiarme hasta esta etapa de mi vida se ha transformado en el motor principal que genera el deseo de seguir adelante, creando y expresando lo que siento a mi manera. Sin la presencia de cada uno de uno de ustedes mi familia, mis padres y hermanas, nada de esto fuera posible. Gracias a Dios por tenerlos a mi lado.....



La globalización nos conduce a un proceso de asimilación e intercambio cultural, que en el plano de la producción de objetos se evidencia una reproducción de formas y objetos que nos vienen de afuera, como consecuencia los productos y artesanías de producción local pierden importancia para el público consumidor. El compromiso del diseño es generar productos con un valor agregado e identidad a través de la revalorización de técnicas, materiales y rasgos propios de nuestra cultura con una interpretación contemporánea.

introducción

Con el cambio de siglo, se ha vuelto imprescindible contribuir a unas nuevas teorías de la forma que superen las tradicionales e insuficientes las cuales delimitan a la forma siempre en un mundo cerrado y estático.²

“En este nuevo siglo, la manera en que se afronta el diseño y sus formas presenta un cambio drástico a medida en que se va disolviendo el sistema estético compositivo clásico basado en la armonía, la simetría, el orden y la proporción y se va adentrando cada vez en un mundo en el que las estrategias compositivas más vanguardistas apuntan hacia un cambio en el concepto de la forma”.¹

CONTENIDOS

Capítulo 1: Diagnostico

- 1.0 Entrada teórica conceptual
- 1.1 Contemporáneo
- 1.2 Cultura Jama - Coaque
- 1.3 Los Sellos
- 1.4 El Uso
- 1.5 Los Diseños
- 2.0 Diseño e identidad
- 2.1 Diseño
- 2.2 Diseño con identidad Propia
- 2.3 Artesanía y cultura popular
- 2.4 Innovación con el diseño

Capítulo 2: Partido de Diseño

- 3.1 Partido funcional.
- 3.2 Partido tecnológico.
- 3.3 Partido expresivo.
- 3.4 Proceso de Diseño

Capítulo 3: Propuestas



resumen abstract

The evolution of forms gives us a capacity to conceptualize and theorize identity features and to use new alternative materials as well as our own technologies. The classical relation between matter and form has been surpassed in the measure that, to make the form concrete, we have begun using an increasing list of alternative materials.

Along the project we will walk with our look directed towards form in a way that we can project it, play with its elements, and make them integrate with it as a whole through their movement, that is traveling, distributing, multiplying, and altering through the tri-dimensional space.

The main objective of this project is to satisfy the need of own identification. From that premise, we will study the Jama-Coaque culture and will give a current interpretation of it, appropriating it but not just copying elements of cultural authenticity, with the application of alternative and own techniques and materials. That way, the natural fibers and their interrelation with industrial materials as the MDF and metal will attain the expression and versatility that is searched.

La evolución de las formas nos permite tanto la capacidad de conceptualización y teorización de rasgos identitarios como a la disposición de nuevos materiales alternativos y tecnologías propias. La clásica relación entre materia y forma ha sido superada a medida que, para concretar la forma, se ha partido del uso sobre una creciente lista de materiales alternativos

A lo largo del proyecto caminaremos con una mirada hacia la forma de una manera en la que podamos proyectarla, jugar con sus elementos y que estos integren un todo con la misma, mediante su movimiento, viajando, distribuyéndose, multiplicándose y alterándose por el espacio tridimensional.

El motivo principal de este proyecto es motivado por la necesidad de identificación propia, partiendo de esta premisa estudiaremos la cultura Jama-Coaque y llevarla hacia una interpretación actual, apropiándonos de la misma sin caer en la simple copia o replica de elementos de autenticidad cultural, con la aplicación de materiales y técnicas alternativas y propias, por lo que las fibras naturales y su interrelación con materiales industriales como el MDF y el metal nos brindaran la expresión y versatilidad que se busca.

cap I Diagnostico

Capítulo 1 Diagnóstico

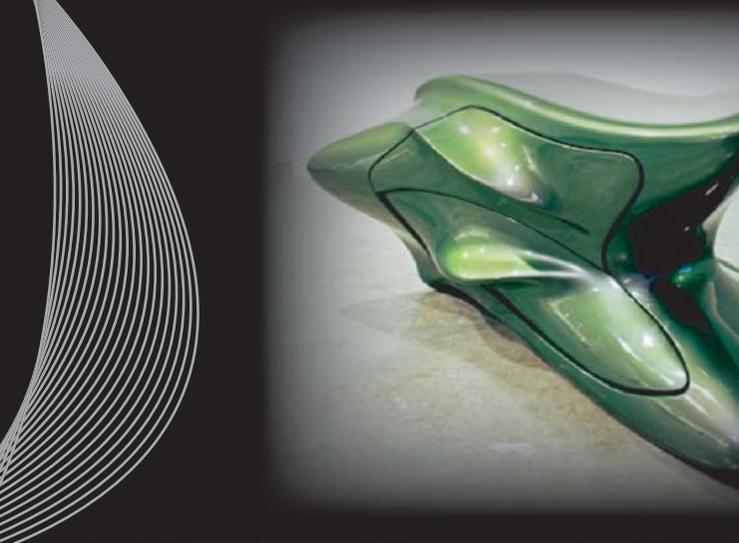
1 Entrada teórica conceptual

Diseño Contemporáneo

El movimiento moderno en diseño nace de una ideología progresista social, a mediados del s. XIX con Morris y Ruskin. Se refuerza a principios del s. XX quedando definitivamente vinculado a la producción industrial. Este movimiento va a enfatizar el funcionalismo, rechaza la decoración y tiende a la estandarización y su precepto fundamental es de que la forma debe seguir a la función.

Se consolida con la Bauhaus siendo aportado por nuevos métodos industriales, de producción, nuevos materiales especialmente el metal tubular. Como consecuencia de esto, a partir de los años 60 surge un estilo internacional que se caracteriza por la utilización del menor número de elementos de diseño en un objeto pero se pretende la máxima funcionalidad del mismo, conociéndosele como minimalismo, con el uso de formas rectas y la industrialización en la ejecución de las obras.

Años más tarde, el estilo posmoderno, que es el movimiento de diseño que imperó en el ámbito internacional en los 70 y los 80, es contrario a la premisa de que la forma debe seguir a la función, opuesto también a la potenciación sólo de un pragmatismo de los objetos, partidario de potenciar la función simbólica del objeto (banalidad, ironía, inteligencia, etc), tendencia que se pudo palpar principalmente en el campo de la arquitectura desde los 70.

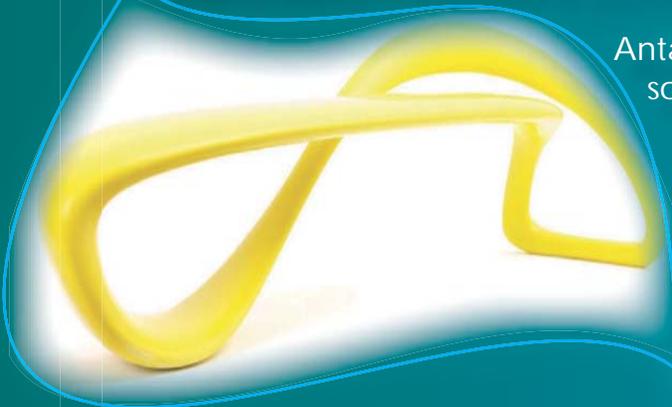


Paralelamente se produce el fin del dominio del único movimiento de diseño internacional, el funcionalismo y el movimiento moderno empieza a ser criticado por los italianos como Alchymia.

Los últimos creadores del funcionalismo trataban de convencer al público de que la tecnología era la que debía seguir marcando la funcionalidad de un objeto de diseño.

A partir de los 70 es cuando surge el pluralismo en los estilos de diseño, no sólo ya una línea a seguir, algunos diseñadores se mueven por esta pluralidad dando origen a la más nueva y fuerte tendencia, creada con un ideal por la búsqueda de la singularidad de los diseños personalizados dándose a conocer con un término muy sugestivo, el MAXIMALISMO.

Antagónico al Minimalismo, el Maximalismo, "defiende las soluciones extremas en el logro de cualquier aspiración" y donde las palabras de orden son, impacto, color, diversidad y emoción. Este honra el eclecticismo, combina sin temor, lo moderno y lo clásico, lo étnico y lo occidental, los acabados sofisticados ahora se mezclan con los rústicos, resultando muchas veces en formas y diseños dramáticos; es decir, el Maximalismo busca el máximo de efecto con el máximo de elementos vinculado a las "grandes dosis de imaginación y un sentimiento alejado de la austeridad formal para acercarse sin complejos a la ostentación y el gusto por el exceso bien entendido".³



De esta manera buscaremos a través de las formas y el espacio, maximizar a los mismos, trabajando en sus tres dimensiones y aprovechando cada una de ellas; por que el diseño no debe caer en un simple ejercicio de dibujar sobre el plano creando solo una cara del objeto para luego ser proyectada generando volumen ya que de esta manera se pierde todo el sentido del espacio en sí, se considera que las formas son consientes, materiales, sólidas, estructurales, es decir, existen para expresar o ser interpretadas y ocupar un espacio fuera de la percepción a las cuales están sujetas según su función. La manera en que más se puede aprovechar el espacio es dibujar, crear y diseñar sobre él, consiguiendo de esta manera movernos en el área misma del objeto y conseguir liberarnos de los cánones tradicionales del dibujo sobre planos y vistas que reprimen la libertad de movimiento en la dimensión espacial. También nos proponemos jugar con sus elementos (líneas y planos) de una forma que estos se integren en un todo con el objeto mismo, mediante su movimiento, viajando, distribuyéndose, multiplicándose y alterándose por el espacio tridimensional maximizando no solo su función sino al mismo tiempo su estética y su forma.

En nuestro trabajo el diseño contemporáneo puede definirse como una mezcla de estilos, gustos variados y múltiples.



“, Existe una tendencia hacia el cambio, de la austeridad hacia la sofisticación, de lo depurado a lo ostentoso y de las formas rectas y limpias hacia líneas mas dinámicas y fluidas con la incorporación de texturas y colores disimiles construyendo un mundo complejo y ecléctico, donde se mezcla la imaginación y la funcionalidad,.”



Del mismo modo el diseño contemporáneo debe entenderse como la forma de satisfacer, a más de las necesidades funcionales o personales, también las de carácter cultural, tecnológicas, estéticas, lo cual lleva a los individuos a identificarse con ciertos objetos que él los encuentre acoplables a su entorno o a su cotidianidad. Esto puede verse reflejado como una creación estética funcional que refleja el gusto de la época, no es solo un elemento decorativo, sino también funcional. Debe tener una visión personal, la cual la dará el diseñador, pero a la vez tiene que conjugar las exigencias prácticas, ligadas a este proyecto, así como también una predisposición hacia la historia, a revisar el pasado de nuestra propia tradición e intentar desde ahí, trazar una continuidad de uso y de esta manera aportar simultáneamente en el mundo del diseño.

La forma de vida, la cultura de un pueblo se apropia de ciertos objetos, es por esta razón que el diseñador debe entender aquello, aportando con su creatividad y satisfaciendo la necesidad planteada no solo con la función, sino con emociones, sensaciones y materializando las ideas vagas sobre lo que queremos que un espacio represente, mediante un proceso de afinación de las mismas. Por eso la idea es concebir objetos donde exista la fluidez formal, color y diversidad, uno no convencional que rompa la cotidianidad del usuario, es decir, un equilibrio en la mezcla, donde la simplicidad y la ortogonalidad no son las protagonistas y prima la irregularidad sin perder de vista la funcionalidad, ya que en ese punto se asienta un buen diseño.

A partir de estas consideraciones, nos aproximaremos a la cultura Jama-Coaque que es compatible con la perspectiva que utilizamos, sobre todo por el uso de una diversidad grande de elementos que los apreciamos en su iconografía, que la tomaremos para reorganizarlos y replantearlos por medio de una nueva estrategia compositiva e identitaria..



1.2 Cultura Jama - Coaque

Ambiente y Localización

La cultura Jama-Coaque tuvo su área de desenvolvimiento en la costa Ecuatoriana, entre el Cabo de San Francisco y la Bahía de Caráquez. Esta es un área semiárida, pero con una amplia disponibilidad de recursos naturales terrestres y marítimos.



Economía

No existen muchas evidencias sobre la economía o la tecnología Jama Coaque, pero no hay duda de que vivían de la agricultura y de los recursos fluviales, marítimos y terrestres.

Arte

Esta cultura es principalmente conocida por su alfarería. Hay recipientes, tales como cantaros, vasos y trípodes, pero destacan pequeñas representaciones de casa o templos y grandes estatuillas humanas elaboradas con moldes, sobre las cuales agregaban detalles al pastillaje y aplicaban pigmentos de color. Gracias a estas últimas es posible reconocer los atuendos y adornos corporales que utilizaba la gente, tales como tocados, orejeras, narigueras, brazaletes y pectorales. Sin embargo, los objetos más abundantes son los sellos planos, curvos y cilíndricos, que se utilizaron para estampar dibujos en el cuerpo, decorar metal, o, incluso, estampar telas y maderas, los mismos que se analizan en este proyecto para el uso de las propuestas de mobiliario, con el fin de ser parte del diseño totalitario que se basa.

Culto y Funebria

Poco se sabe sobre los ritos mortuorios de Jama-Coaque, así como de otros aspectos de su ideología, aunque las abundantes representaciones en cerámica hacen pensar en cultos a seres míticos o deidades que combinaban atributos de animales y humanos.

Historia

Los orígenes de Jama-Coaque pueden trazarse a la previa cultura Chorrera, pero ciertos rasgos iconográficos y características estilísticas dejan entrever influencias desde Mesoamérica. Con posterioridad, este territorio integró una de las áreas más ricas y de desarrollo más complejo del antiguo Ecuador.



1.3 Los Sellos



Los sellos presentados pertenecen a la cultura Jama – Coaque, del periodo prehistórico denominado de Desarrollo Regional (300/200 a.C. – 700 d.C.) e integración (800 – 1532 d.C.).

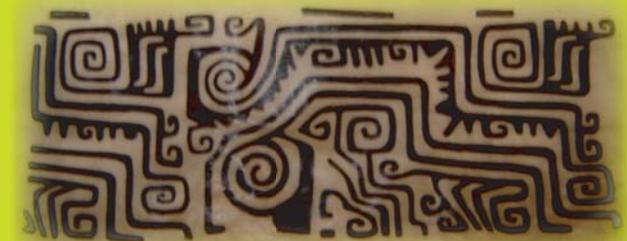
Los ceramistas de esta cultura fueron idóneos para conceptualizar modos muy diferentes en cuanto al uso de la arcilla para obtener imágenes en tres dimensiones, preferentemente en la forma de figurines humanos o moldes, recurriendo también a las formas bidimensionales para la expresión de sus “muñecos de barro”.

Las imágenes planas bidimensionales, producto de los sellos, nos muestran que los artistas de Jama-Coaque tuvieron un sentido altamente desarrollado en la ejecución de diseños complicados para hacer usados en un área limitada.



No encontramos en los trazos de los sellos, señales de torpeza o equivocación; los diseños fueron cuidadosamente elaborados de acuerdo a abstracciones geométricas o representaciones figurativas del entorno circundante de su habitat, basadas en arreglos simétricos y/o asimétricos compuestos por motivos orgánicos que se bifurcan logrando saturar el espacio creando en su mayoría organizaciones abiertas.

El estilo lineal fue utilizado para crear un diseño elevado y complicado acabado sobre ciertas partes de los figurines como los hombros, partes interiores de los brazos o sus ropas. A través del uso de diferentes espesores en las líneas se buscaba crear campos de positivo-negativo que trabajen en conjunto con el fin de definir el área de la imagen.



1.4 El Uso

En cuanto a su uso Los moldes de los sellos adquirieron formas planas o cilíndricas y su tamaño ayudan a la sugerencia de que no fueron empleados para decorar largos paños textiles, ya que la mayoría miden entre 6 y 7 cm. de largo, con una circunferencia de 3 a 4 cm. El ancho patrón de los sellos es muy pequeño y la complejidad de los diseños es tal, que una tela cubierta con estos motivos se presentaría con una apariencia confusa y desorientada y, evidentemente esto no presentan en las prendas de vestir de los figurines.

Los sellos fueron usados para otras partes de la vestidura. Encontramos algunos figurines el uso de aretes largos y rectangulares que fueron confeccionados a base de moldes y adheridos a la figura.



Otros material factibles a la recepción de los sellos, bien pudieron ser la madera para la construcción de canoas, por lo que ciertos sellos fueron confeccionados en una madera ligera y suave, madera balsa o de igual manera sellos cerámicos para decoraciones sobre el cuerpo humano.

Las formas cilíndricas y planas de los moldes colorearon zonas como el pecho, espalda, brazos o piernas haciendo uso de una monocromía debido a un estrecho, denso y complicado diseño línea, los cuales se contarían con espacios positivos y negativos que ayudarían a que el diseño sea legible.

Así mismo la característica de mostrar un nivel social del individuo es parte de las culturas aborígenes por lo que es un elemento común en este pueblo manteño, presentado por el sello que ellos poseían. Sin embargo, las figurillas nos ayudan en la deducción o especulación de que los sellos estuvieron asociados de preferencia con las mujeres, como el grafico de una figura femenina, la misma que sostiene piñas en ambas manos y tiene la misma fruta como aretes." Ella puede representar alguna deidad de la agricultura, o quizá una ofrenda para la fuerza desconocida que la controlaba, interpretación dada a la mayoría de las figuras ecuatorianas de este tipo".



Lo importante radica en que, a pesar de que los diseños que producen los sellos no son solo "abstracciones geométricas o representaciones altamente estilizadas, donde es casi imposible reconocer la figura", sino es el de plasmar su entorno o lo que en él habitaba, por medio de una concreción morfológica muy parecida a lo que un estudiante de arte o diseño podría lograr haciendo uso de estrategias básicas de composición o deformación de los motivos para lograr un sin número de mayas o ramificaciones maximalistas o racionales, en algunos de los casos, que se han podido observar. Ya se ha explicado anteriormente la concepción del más nunca es demasiado, por esta razón la adición de las graficas coaques a la piel del mueble (dadas un giro "mas moderno"), las cuales mas adelante se mostraran en nuevas composiciones formadas por elementos variados tomados de las diferentes ramificaciones, lo que consideramos que son tatuajes para los objetos que muestran una forma de ser o de identificación y diferenciación como los usuarios quienes crean que estos objetos pueden ser acogidos a su espacio o cotidianidad.



1.5 Los Diseños

La mayoría de los diseños que producen los sellos a primera vista, se muestran indescifrables; las imágenes aparecen basadas en una relación espacial de múltiples formas geométricas. No obstante, cuando uno comienza a estudiar los motivos, van surgiendo varios patrones que nos llevan a pensar que las divisiones no están arregladas libremente sino, que están arregladas de acuerdo a un orden de composición. En términos de motivos abstractos, ese orden nos permite reconocer su calidad repetitiva así como las variaciones del tema y es ese ordenamiento es el que nos ayuda a reconocer que algunos diseños son figuras estilizadas de temas reales o mitológicos, al mismo tiempo, nos revelan estructuras reconocibles como: formas humanas, animales y florales. Estos mismos temas, pueden presentarse en otros ejemplares tan estilizados que apenas son reconocibles por su forma al relacionarlos con los patrones de los prototipos. En este sentido, puede haber cierta ambigüedad entre los que aparecen como motivos puramente abstractos y los que están basados en representaciones estilizadas. Las reproducciones en blanco y negro, presentadas en este proyecto están divididas en cinco categorías de temas identificables, una de ellas con una subdivisión. Estas categorías van desde las reconocibles hasta las esquemáticas.

El lector tiene la oportunidad de apreciar que un número ilimitado de diseños están contruidos alrededor de una ondulación centro o "S". Este motivo se lo encuentra en tres dimensiones y aparece en los sellos como una simple línea ondulada, tendiendo a una completa abstracción o se presenta con formas complejas y fantásticas que tiene cierta similitud con la serpiente emplumada que prevaleció en México.

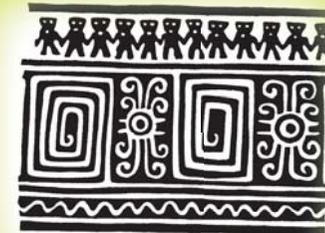


Estilizaciones de la Fauna

Dentro de este grupo podemos reconocer pájaros de variadas formas y tamaños, murciélagos, insectos, monos, serpientes, abstraídos y estilizados organizaciones rizomáticas que se mezclan y bifurcan creando campos de positivo y negativo a través de la variación en el espesor de las líneas con paralelismos las cuales saturan el área del motivo con la variedad de sus formas.



Categorías de los Sellos



Estilizaciones Antropomorfas

En este conjunto se agrupan las figuras que se presentan tomadas de la mano como si estuvieran bailando, piernas humanas estilizadas, figuras con peinados o tocados complejos y estilizaciones de manos y pies, todos ellos combinados con variados diseños geométricos

Decoraciones Geométricas



21a



21b

Se encuentran compuestas de líneas horizontales y verticales, onduladas y escalonadas, círculos dentados geométricos, espirales, rectángulos, cuadrados concéntricos, formas cónicas, puntos con los cuales se forman organizaciones simétricas y asimétricas con formas orgánicas rizomáticas jugando con sus elementos de una forma aleatoria y a veces imprevisible.

Motivos Compuestos:

Es una recopilación de todas las categorías en las que podemos encontrar representaciones de formas múltiples como: "S", "M" y "U", trazadas de este modo para sugerir algún tipo de escena o figura cuya identidad no ha sido todavía determinada, las formas en esta categoría toman direcciones sorprendidas, con un ritmo cambiante, estilizándose, mutando con formas que tratan de desprenderse en algunos casos e integrarse en otros, dotando al motivo de versatilidad y fluidez en su presentación final.



124a



124b



34a



34b

119

Estilizaciones Fitomorfas

Estos motivos se presentan más complejos que los otros y por los arreglos de sus variadas formas geométricas, podrían ser identificadas como flores, plantas, o estilizaciones del mundo que los rodeaba creando complejas organizaciones con formas que se repiten y mutan muchas veces nacidas desde un eje central o desplazado.

2.0 Diseño e identidad

2.1 Diseño

Diseñar es una acción y una aproximación etimológica del verbo Designar. Diseñar tiende a confundirse con una palabra del latín que quiere decir "dibujar", mientras la definición originaria de esta palabra viene del latín "designare" que quiere decir: "Establecer un destino para alguien o algo, dar nombre, señalar, otorgar significación, convertir en signo".

Diseñar objetos es una actividad que se ocupa de otorgar significación y dar sentido a la expresión tridimensional para dar origen a la cultura material. Este proyecto nos lleva a proponer, por una parte, a la actividad del Diseño de Objetos como un proceso de Pensamiento Tridimensional, cuyos conceptos, mensajes y respuestas quedan traducidos en constructos tridimensionales constructos configurados como Objetos de Uso; y por otra parte, establece al diseñador, no como un dibujante espontáneo, sino como un Pensador Espacial.

El diseño no es simplemente una resolución de problemas funcionales sino también como un elemento de confirmación o transformación de su entorno a través de su conceptualización técnica-formal-funcional y por tanto comprometida con el contexto social y cultural en el que se lo inserta. "El diseño no reconoce verdades absolutas e incuestionables sino todo lo contrario. Es una disciplina generadora de nuevos planteamientos, nuevas posibilidades, nuevas responsabilidades y nuevas inquietudes."⁵



El hombre ha venido creando objetos a lo largo de toda su vida, por medio del uso de materiales que su entorno le ha proporcionado para elaborar dichos objetos con el objetivo de satisfacer sus necesidades, como son la de alimentación y vestimenta. En la evolución de los artefactos se encuentra diferentes etapas tales como la necesidad de buscar alimentos en lugares de difícil alcance utilizando extensiones de los miembros como el uso de un palo, elaboración de trampas para animales y con el aprovechamiento de las formas y materiales que se encontraban en el medio natural, los cuales unidos muchas veces unos con otros servían para la construcción de sus enseres y herramientas iniciales, que con el pasar del tiempo se han ido perfeccionado y pasan no solo a cumplir su función específica sino también a ser una forma de expresión que al final adquiere identidad.

El diseño como actividad netamente humana interviene directamente en un hecho expresivo y a la vez de transformación. Como expresión es la representación de las realidades o la preconcepción de una realidad futura y la manera de representarla y simbolizarla a través de las formas y como elemento de transformación el diseño es un acto de invención e innovación pero sin dejar de lado la historia a través de la permanencia de rasgos y la innovación de otros.

2.2 Diseño con identidad Propia

En la actualidad los objetos de nuestro entorno son una clara alusión a modelos impuestos tanto en el plano artesanal como industrial.

El presente, lleno de cambios demanda mas dinamismo y el diseño no puede simplemente recurrir a la copia o replica de elementos como íconos, figuras, técnicas y usos que caracterizan una identidad cultural, se necesita que el pasado y presente se vinculen e interrelacionen en una interpretación propia. La cultura debe permitir estos cambios para que pueda ser asumida en el presente por lo que todo diseño conlleva un hecho comunicacional, una evocación de rasgos culturales que expresan una relación entre su significación y la operatoria que lo define. La operatoria abarca tanto sus elementos teóricos utilizados, las técnicas y materiales para su elaboración.

Lo que se pretende es un rescate cultural a través de su significación y mención plasmadas en el diseño, que busca un cambio orientado hacia un modelo alternativo propio, basado en la identidad; sus formas deberían expresar una nueva lectura de significados establecidos desde las bases de conceptos éticos de nuestro modelo cultural.

En nuestro proyecto tomamos rasgos de la cultura Jama Coaque y la expresión material, natural y artesanal de la "Duda"



2.3 Artesanía y cultura popular

Existen tres tipos de cultura: cultura popular, cultura elitista y cultura vernácula (cultura que ha existido con relativa autonomía y alto contenido de "pureza").

Para entender lo anterior, en el pasado se podía hablar de pueblos cultos e incultos que conviven en sociedad, estableciendo esta diferencia con criterios etnocentristas. Las primeras conforman una minoría que representan obviamente a la elite, por lo que dicha "cultura" era privilegio de éstos, y los sobrantes (la mayoría) son dueños de la "cultura antagonista" o cultura popular en la que radica la identidad de un pueblo: las ideas y creencias, actitudes y pautas de comportamiento, valores, permisiones y prohibiciones que se denomina como cultura, las mismas que identifican a un individuo siendo parte de algo y distinto de otro, es decir, rasgos de pertenencia y diferencia, determinados por un contexto y época.

Sin ser ajenos a esto, el diseño y las artesanías son el resultado de la cultura, y paralelamente muestran respuestas a cierto tipo de necesidades en la vida colectiva e individual del ser humano. Estas necesidades materiales y simbólicas se caracterizan por ser típicos de un pueblo, de su cultura, su tradición, etc., y son concretadas en objetos finales, confeccionados con materia prima del ambiente natural propio.

El diseño en las artesanías populares es "El aprovechamiento de las experiencias y tradiciones, técnicas de una cultura para la producción de objetos satisfactoriamente útiles que abarcan todos los usos consuetudinarios, extraordinarios y de cualquier índole, que demanda el vivir del hombre en comunidad".⁶

En nuestros días, los problemas que enfrentan los objetos utilitarios hechos a mano pertenecientes al mundo de las artesanías, deben tener un planteamiento diferente al que se hacía en el pasado, cuando aun no se contaba con la industrialización, en el que la artesanía era el único sistema de producción de objetos.

Ahora cuando la industria se ha consolidado expandiéndose por lo menos en la sociedad llamada desarrollada, la mayor parte de la producción de objetos es asumida por la industria produciendo una problemática artesanal completamente distinta.

Los padres de la revolución industrial en sus inicios estaban seguros de la desaparición de las artesanías, aduciendo que la industrialización eliminaría toda razón de ser de la producción artesanal por su lentitud en la elaboración de productos finales y en su deficiente "calidad".

La realidad de las artesanías ha cambiado ciertamente pero esto no ha significado su desaparición ya que existe una gran producción y consumo de artesanía debido a la connotación cultural de cada lugar y al aporte innovador que van dando las nuevas generaciones que encuentran en la artesanía un modo de identificación y diferenciación.



2.4 Innovación con el diseño

La industrialización es un proceso en el que la mayoría de las veces tiende a ofrecer al consumidor objetos más funcionales de mayor calidad y a un menor costo.

Nos encontramos en una evidente tendencia de homogenización en la que los avances tecnológicos y la producción en masa nos encaminan hacia una generalización de estilos de vida y comportamiento, lo que da a que muchos individuos y colectividades sientan un deseo de diferenciarse y escapar de esta masificación, por lo que de esto y de la apreciación de sus valores propios tales como su identidad y belleza dependerá su vigencia.

A pesar de que las artesanías responden a un sistema de producción diferente y a una época preindustrial, esto no quiere decir que esta desligada del diseño entendido como carrera profesional, pues el papel de esta es potencializar estas necesidades de individualización e identificación propias de una sociedad por lo que es perfectamente válido que los mecanismos manejados en el diseño puedan ser aplicados a las artesanías como un elemento gestor de propuestas y planteamientos que den a las artesanías una nueva lectura y revalorización no como una competencia de la industria sino como una alternativa propia de diseño, innovación e identidad



Al hablar de diseño e innovación, en especial en el campo de la artesanía, estamos hablando de un eclecticismo cultural y contemporáneo, es decir, buscar simetrías, pero no paralelismos, sino una interrelación equitativa entre conceptos culturales y contemporáneos, y que de este modo alteraremos significativamente las reglas del sistema, en este caso, el campo del diseño de objetos, en especial su partido expresivo, formal y tecnológico, lo cual es válido en un mundo globalizado, en el que solo ciertos individuos adquieren un producto como forma de expresar quienes son y que sienten la necesidad de ser diferentes.



“Innovación versus diseño”. Un diseño puede solucionar una necesidad. Pero no todo diseño es innovador. En los procesos de innovación el diseñador es un actor importante, si, pero no el único ni en quien descansa el éxito del mismo (entendiendo al éxito como su adopción por amplios sectores de la población, o por lo menos aquellos para los que ha sido destinado, propiciando con ello modificaciones en su estilo de vida, cambios culturales.)

Una reflexión importante tiene que ver con el hecho de que hoy día la innovación es un imperativo, y no el producto de creativos veleidosos. Es una exigencia de mercado que otorga diferenciación. Así mientras más competitivo es un mercado, más innovación precisa.

El innovador debe desarrollar habilidades claves para sortear la ambigüedad e incertidumbre. Es decir, facilitar un cambio en sus propios esquemas de pensamiento con miras a romper los paradigmas que le impiden salir de la zona de confort.

Asimismo, vemos la importancia de no atenerse al método como la panacea, esto solo rendirá frutos en la medida en que el usuario del método (el diseñador) sea un ser pensante con flexibilidad y capacidad de adaptación a diferentes escenarios.” (tomado de: “<http://www.foroalfa.com>. Sánchez Muñoz Greta. El diseño como imperativo. 2007)





capítulo II
partido de diseño



3.1 Partido Funcional

Muchas de las veces se busca una función práctica del objeto en relación a su "contexto" entendiéndolo al mismo como solamente exigencias prácticas (condiciones ergonómicas, constructivas y acabados) la realidad de un proyecto de diseño va mucho más allá, a fin de satisfacer las exigencias del usuario se deben tomar en cuenta otros aspectos importantes referentes al concepto de bienestar que en este caso sería el "contexto", tales como la sociedad, el mercado consumidor, sus expectativas y valores culturales, por lo que en referencia a esto Bernard Waldenfels afirma: "Mi tesis reza así: dar un sentido es más que la concesión de un significado y que el empleo de una normativa; es al mismo tiempo el perfeccionamiento de un contexto."



De esta manera se va configurando el contexto a través de la forma y como esta influye en espacio y como lo percibimos. Lo que se pretende es crear espacios habitables, individuales, con la inclusión de objetos que reflejen personalidad, confiabilidad en lo constructivo, tecnológico y ergonómico.



Variables
Ergonómicas

Solidez

El problema de la solidez de los productos pertenece realmente al campo de la estática. La solidez viene determinada por tres aspectos: la posición del centro de gravedad, la acción de diversas fuerzas y el tamaño de la base de apoyo. En muchos casos se llega a una solución técnica que óptimamente no es digna de la confianza del usuario, tornándose muy importante hacer un estudio de dimensionamiento, estabilidad,



proporciones, materiales y tecnología a emplearse, conceptos presentes en nuestra propuesta.

Adaptabilidad



“Los hombres tienen un tamaño distinto, y cada uno se sienta según un estilo y forma diferente” sin embargo esto no debe ser un impedimento sino un estímulo para la capacidad creativa de un diseñador que le permitiría materializar objetos basados en conceptos de diseño innovadores, utilizando materiales corrientes y poco convencionales. Christopher Alexander 1997

Los productos que han de satisfacer exigencias prácticas cambiantes, deben brindar adaptabilidad al usuario según sus dimensiones, es decir, los dispositivos técnicos deben adaptarse al hombre tomando en cuenta sus medidas corporales. El modelo es el hombre y los artefactos se ajustan a él por lo que es indispensable hacer uso de ciertos percentiles para su mayor acople. Además del correcto uso de dimensiones en nuestras propuestas utilizamos materiales moldeables, de fácil adaptabilidad a las formas corporales.

Confort

"Está comprobado que el ser humano no dura más de un minuto sentado, sin moverse en una misma posición y esto se debe a que el cuerpo siempre busca comodidad. Por eso diseñadores y fabricantes pasan gran parte de su tiempo haciendo el mueble más confortable, y aquí ergonomía y antropometría son las principales herramientas". NARVEZ, MORALES, Yuri, periodista M&M, Ergonomía y antropometría

Aquellos objetos que tiene un contacto prolongado con el usuario (asientos, asideros) requieren una minuciosa elaboración ergonómica. Por esta razón, es necesario visualizar con una configuración de señales de relación con el hombre. No se trata de acomodar el producto a una serie de condiciones antropométricas, sino de una alusión asociativa entre la medidas antropométricas, cromática, materiales y aspectos formales que son claves para que el usuario se sienta a gusto con determinados objetos en determinadas situaciones y usos. Las planchas de MDF y sus propiedades se prestan para llegar a soluciones formales, estructurales, ergonómicas y de acabados que permiten inclusive el acoplamiento a otros materiales como el hierro y la dural, de características muy diferentes, constituyéndose en alternativas válidas para nuestro trabajo.



Seguridad

En este tema se trata igualmente de la puesta en práctica de las leyes físicas y técnicas. La estabilidad estructural implica además de la fuerza de gravedad, de otras relaciones de fuerzas, y se emplea sobre todo en productos técnicos como puentes edificios grúas mástiles, así como en muebles y maquinaria. El hierro por su trabajabilidad y resistencia es empleado en la parte estructural, pero también como elemento presente en el diseño. Pero en elementos laminares y curvados de tamaño considerable el MDF se presenta como un material muy conveniente, que además con la aplicación de ciertos procesos de construcción pueden llegar a constituirse parte importante de la estructura en muebles por ejemplo, sin que esto vaya en desmedido de su peso.



Practicidad

Se trata de la visualización de las funciones practicas reales, de hasta que punto son exactos y hasta que punto se ajustan a determinados productos. Son características de la precisión, entre otras, la finura de sus estructuras, lo alisado de las superficies, la definición de sus líneas y bordes.





3.2 Partido Tecnológico

La naturaleza con su sabiduría nos brinda para el bienestar del ser humano muchos y valiosos productos: uno de ellos son las fibras que provienen de dos fuentes: naturales, como las de origen vegetal animal y mineral; y las sintéticas las cuales son producto de la investigación del ser humano.

A continuación se presentará de manera general de que forma la Duda es usada y de donde proviene la materia prima que se relacionará en nuestro trabajo. Para otorgarla en nuestro trabajo la duda como materia prima ya se tiene conocimiento a cerca de su manejo en el ámbito de la artesanía, de su difícil aplicación en conjunto con otros materiales y de su resistencia al ser utilizada como tiras entramadas para la confección de ciertos objetos. Estas láminas lineales como tales no serán empleadas en nuestra propuesta, pero sí respetando su forma original como canuto (tallo o línea), que resulta idónea para el proyecto final y esta nos servirá como complemento estructural al continuar la forma a través de la seriación de sus canutos, los cuales conforman a su vez superficies lineales que rompen por medio de variados espesores de sus tallos, esa extensión limpia o liza dada por el MDF.



La Duda

En la parroquia de San Joaquín, que se ubica a pocos kilómetros de la provincia de la ciudad de Cuenca, hace no mucho tiempo un gran número de sus habitantes, se dedicaba a la confección de canastas con una fibra natural a la que los artesanos la llaman "duda" (el nombre técnico de esta se desconoce, pero al parecer se trata de una araucaria de acuerdo con Luis Cordero en sus estudios botánico) la cual en su mayoría, proviene del sur de la provincia, de Oña en Azuay y Pindilig en Cañar. La planta posee tallos o canutos de aproximadamente 1 metro o 1,20 de largo a los cuales se les extrae pequeñas tiras longitudinales del material de aproximadamente un centímetro o centímetro y medio de ancho, este proceso de extracción se lo realiza con el material en estado más flexible y fresco para luego de extraer las tiras ponerlas a secar para su posterior manipulación, con el material ya listo se elaboran gran variedad de canastas y objetos para diversos usos: petacas y pañaleras de forma rectangular muy utilizadas para guardar ropa, también las hacen de formas redondas y de cubo de gran tamaño para el mismo uso, cestas de regulares dimensiones para llevar pan que son cuadradas en su base y circulares en su boca llamadas "canastas de cargar" y las de menor tamaño como paneras redondas u ovaladas, además de una multiplicidad de diseños de objetos tejidos como sopladores, pantallas, adornos, etc.

A pesar de la gran variedad y posibilidad de elaboración de objetos decorativos o funcionales que se pueden dar con este material, en la actualidad es muy evidente que este tipo de artesanía ha ido perdiendo espacio en nuestra sociedad, o tal vez se deba a la pérdida de interés en esta artesanía, ya muy pocos habitantes del sector se dedican a esta actividad, debido a la migración o al cambio de entorno y perspectiva del lugar al que hasta no hace muchos años se lo identificaba como la cuna de la cestería en el Azuay.



Experimentación

La duda como material alternativo nos ofrece algunas opciones de construcción, textura y acabados, por su versatilidad, disponibilidad. Es un material versátil, con importantes características en su comportamiento físico-mecánico en estructuras. La relación resistencia/peso la hace importante, con una ventaja a su favor: ser un recurso natural renovable de rápido crecimiento y fácil manejo. Algunas de estas características hacen de la duda un material con buenas expectativas hacia el futuro.

Ventajas

- La duda está dotado de características físicas que permiten su empleo en algunos miembros estructurales.
- Su forma circular y su sección hueca lo hacen un material liviano, fácil de transportar y de almacenar.
- La superficie natural de la duda es algo lisa, de color atractivo y no requiere ser pintada, raspada o pulida. Pero al ser lijada su superficie se la puede otorgar de color, a través de anilinas naturales o tintes de madera y brindar una variedad de acabados y expresión gracias al color.
- La duda en contacto permanente con la humedad del suelo presenta pudrición y aumenta el ataque de termitas y otros insectos.

Desventajas

- La duda no tiene diámetro igual en toda su longitud, tampoco es constante el espesor de la pared por lo que algunas veces presentan problemas en la construcción.
- Las uniones de miembros estructurales no pueden hacerse a base de empalmes, como en la madera, lo que implica dificultades como material de construcción.
- La duda por su tendencia a partirse no debe clavarse con puntillas o clavos que generalmente se emplean en la madera.
- Muchas de las desventajas anotadas anteriormente pueden ser superadas con la aplicación de preservantes (los de madera), con un diseño estructural y siguiendo las normas apropiadas para la preparación y combinación con otros materiales.



M.D.F.

Al ser un material contemporáneo actualmente utilizado por varias empresas mobiliarias de la ciudad y del país, que por su fácil manejo y accesibilidad, será el que vaya a dar origen a las curvaturas y formas acoplables a las dimensiones y fisonomías del usuario, permitiéndonos concretar las propuestas de diseño planteadas mas adelante, lo que consideramos dar a conocer sus particularidades.

Es un tablero de fibras de madera de pino radiata unidas por adhesivos urea-formaldehído. Las fibras de madera son obtenidas mediante un proceso termo-mecánico y unidas con adhesivo que polimeriza mediante altas presiones y temperaturas.

LAS CARACTERÍSTICAS QUE LO HACEN ÚNICO EN SU CLASE

Excelente pintabilidad y moldurabilidad, que permite excelentes terminaciones, con un importante ahorro de pintura y un menor desgaste de herramientas.

VENTAJAS ADICIONALES

Existen muchas otras ventajas que ofrecen los tableros MDF al ser comparados con la madera

sólida; éstas son algunas de ellas:

- Las dimensiones de los tableros garantizan mínima pérdida de material y un alto aprovechamiento de su superficie con gran versatilidad de aplicación.
- Mayor estabilidad dimensional, sin tendencia a curvarse ni deformarse.
- La humedad final (7 - 12 %) elimina la necesidad de mantener altos inventarios de madera sólida o aserrada seca.

PROPIEDADES MECANICAS

La gran homogeneidad en la fabricación de los tableros y el estricto control de los procesos productivos y de calidad ofrecen una insuperable resistencia mecánica.

Los tableros poseen además propiedades más uniformes que la madera sólida, aserrada u otros tipos de tableros, los cuales mantienen defectos como ojos, nudos, orificios, etc.

El siguiente cuadro muestra algunas de estas características generales comparativas:

Tablero	Densidad gr/cm ³	MOR kg/cm ²	MOE kg/cm ²
Aglomerado	0.5 - 0.8	100 - 250	10 - 35
Contrachapado	0.5 - 0.6	300 - 800	50 - 110
MDF	0.6 - 0.75	200 - 400	30 - 40

Fuente: Departamento de Productos Forestales de la Universidad de Tokio



AISLAMIENTO TERMICO

Los tableros MDF ofrecen incomparables propiedades térmicas, fundamentales cuando se los utiliza en la construcción de tabiquería, pisos y techos, pues evitan la transmisión excesiva de temperatura en los climas fríos o calientes.

Esto se debe a que poseen un bajo coeficiente de conductividad térmica que ofrece ventajas similares a un aislante térmico, equivale a un tercio de la aislación térmica de la lana de vidrio, pero es diez veces superior a la del concreto.

Tablero	Conductividad Térmica kcal/m ² °C-hr
Aglomerado	0.09
Contrachapado	0.10
MDF	0.10

TRABAJABILIDAD

Los tableros MDF pueden trabajarse con herramientas típicas de carpintería, cortar en cualquier sentido, cepillar cantos, perforar, calar y atornillar, al igual que la madera aserrada. Nuestros productos, a diferencia de otros materiales, retienen los clavos, tornillos y otros herrajes con firmeza y sin producirse rajaduras, lo que ofrece una ventaja notoria frente a otro tipo de tablero.

COMPORTAMIENTO ANTE EL FUEGO

Los tableros MDF, son combustibles, sin embargo, en la práctica, ofrecen cierta resistencia y seguridad ante el fuego, siendo su comportamiento muy superior al de otros materiales de construcción.

Los tableros no pierden su resistencia mecánica (estabilidad) pues solo arde la cara expuesta al fuego a una velocidad aproximada de 0.7 mm/min.

RESISTENCIA AL ATAQUE DE INSECTOS

Tanto el aglomerado como el MDF, por su naturaleza y composición, son resistentes a un gran espectro de insectos. Sin embargo, se recomienda mantener un ambiente limpio y adecuado para aumentar el grado de inmunidad de los tableros. Si se trata de ambientes muy contaminados y agresivos es recomendable realizar fumigaciones periódicas con productos disponibles en el mercado.

COMPORTAMIENTO ANTE LA HUMEDAD

Los tableros MDF se comportan higroscópicamente en relación a su composición de madera. Su grado de humedad depende de la humedad ambiente y del tiempo de climatización. Las condiciones ambientales normales de humedad en ningún caso afectan al tablero. Los tableros ofrecen una inigualable resistencia y estabilidad a la humedad en comparación con otros tipos de tableros. A menos que se trate de tableros resistentes a la humedad o para uso exterior, debe evitarse el contacto directo con la lluvia, también debe evitarse usarlo en sitios como muros de lavaderos, duchas, etc.

ACABADOS

Los tableros tienen un excelente acabado debido a su sistema de lijado que le brinda una superficie apta para recibir directamente cualquier tipo de recubrimiento como pintura, barniz o laca. La superficie neutra de los tableros no reacciona químicamente con sustancias usualmente presentes en pinturas o pegamentos. No obstante, evite aplicar pinturas o adhesivos muy diluidos así como pegar papel tapiz impermeable usando pegamentos acuosos. tendencia a curvarse ni deformarse.





3.3 Partido Expresivo

“La gran tradición del funcionalismo se basó siempre en un orden preestablecido. Esto provocó una disminución considerable del atractivo desde un punto de vista psicológico y perceptivo que condujo a un tedio óptico en muchos campos como la arquitectura, el urbanismo, la comunicación visual o el diseño.”

Si esto es así, entenderíamos que esta tendencia se apoya en los enunciados del Pensamiento Científico, donde prima lo racional, otorgándole al diseño certidumbre y volviéndole previsible ya que están presentes la ciencia con sus teorías y conceptos, la tecnología, etc. Por otro lado tenemos al Pensamiento Creativo, que le otorga al diseño espontaneidad, incertidumbre, innovación, elasticidad, etc., haciéndole parte de sus procesos a la imaginación, a la creatividad que son parte de la individualidad de cada diseñador.

Cuando estos Pensamientos interactúan relacionadamente en un mismo acto, podría decirse que diseñar, es una actividad cuyo producto es a la vez, una respuesta de innovación y coherencia tridimensional, espacial y de significación, que debido a esta naturaleza tan particular y compleja es una estructura de conocimiento.

En lo que se refiere al Partido Expresivo, lo que se trata es de vincular a estas dos formas de expresión dentro nuestro diseño, mediante un proceso completo, desde la selección de materiales y el conocimiento de sus propiedades (expresión física, cultural y tradicional) mecánicas, de trabajabilidad y su apariencia exterior.



A partir de esto comenzar a idear gráficamente mediante los bocetos iniciales donde ya empezamos a aplicar los parámetros de diseño tanto del aspecto técnico como del creativo que en nuestro caso lo basamos en la tendencia de diseño maximalista mencionada en capítulos anteriores y enriquecida con los motivos pertenecientes a la cultura Jama Coaque; con el objetivo de llegar a un diseño donde se evidencia complejidad, en cuyas partes están presentes materiales, forma, color, y texturas, todos en una sola unidad compositiva.

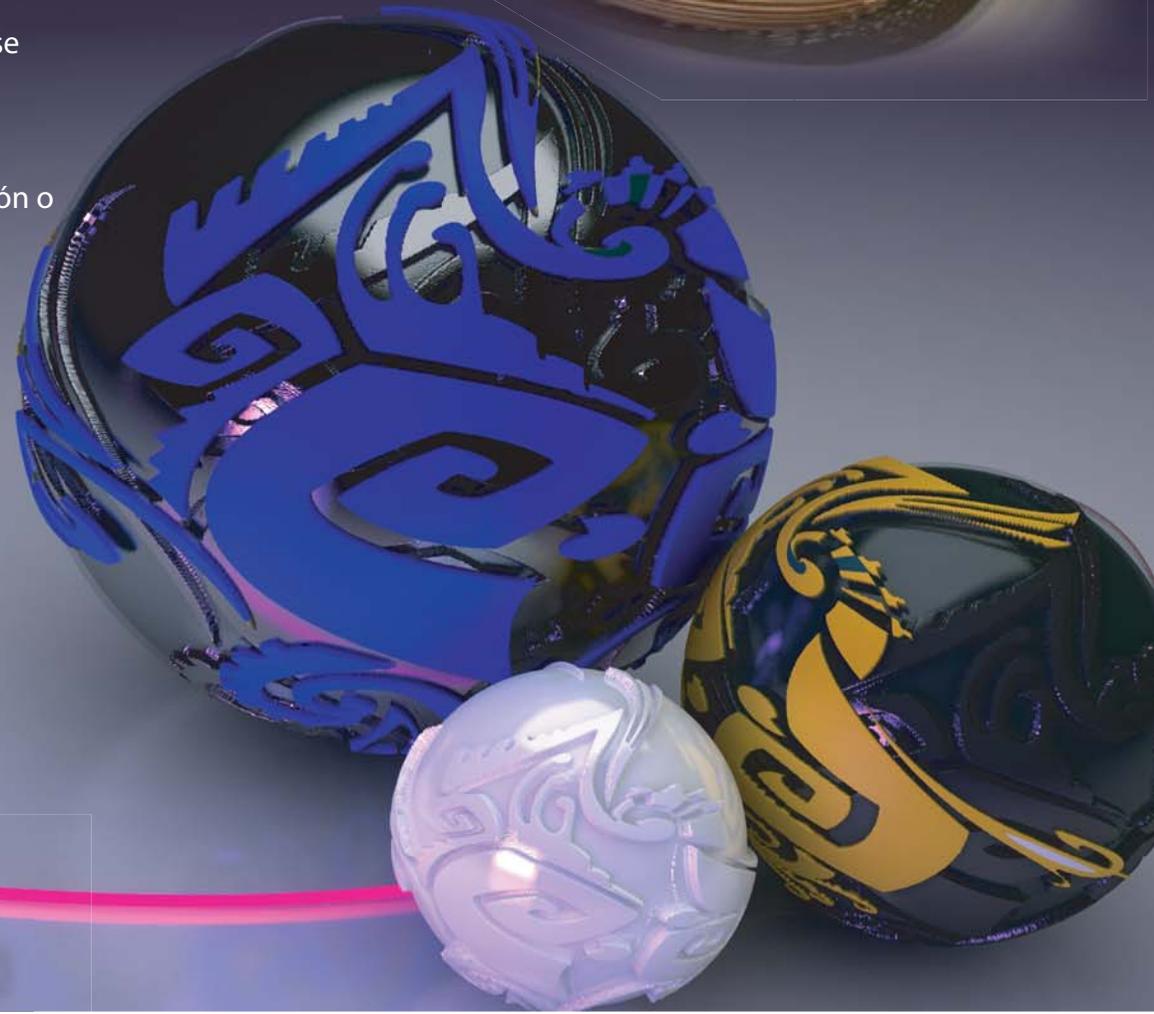
La Complejidad nos dará la pauta para implantar la expresividad en el trazo de superficies curvas, fluidas, lúdicas y estructuras dinámicas, creando armonía de contrastes a través de pieles y colores disímiles, y de esta manera “se trata de evitar la visión unidimensional, abstracta” de la forma sino en “un pensamiento complejo que aspira al conocimiento multidimensional y multidireccional”. Diseño Historia teoría y practica del diseño industrial Bernhard E. BurnekEd. Saohill 2005

Al haber hecho un análisis de lo que busca el maximalismo y con la vinculación de otros conceptos relacionados a una complejidad compartimos la idea ser fieles a que “la pluralidad se convertirá en nuestro concepto esencial de una realidad que solo podía interpretarse desde la conciencia de la diversidad, donde toda interpretación contemporánea conduce al pluralismo”

Diversidad que se encuentra en los materiales de diferente composición o procedencia, diversidad en la concepción de los planos asimétricos originados en la manejabilidad de los materiales, pluralidad en la utilización de elementos pertenecientes a diferentes épocas, riqueza cromática, todo sobre un mismo objeto.

Red de significados a utilizarse:

- Formas irregulares
- Formas dinámicas
- Formas independientes de la geometría tradicional
- Diseño que se complace en lo multiforme
- Formas subjetivas



Ya una vez recorridas ciertas pautas conceptuales que influenciarán a la creación, queremos mostrar una comparación de lo que se comprende como una concepción racional versus una contemporánea, que se deviene en manto que cubre nuestras ideas para romper con el cubo perfecto al que se ha seguido hasta el momento.

ESTRUCTURAL



Estructuralismo

Ordenación

Buena forma en sentido estricto

Sencilla

Regular

Cerrada

Unitaria

Simétrica

Orden de la asimilación de los contrastes

Claro

Orden de la fuerza de gravedad En reposo

En equilibrio

Orden de la experiencia

Conocido

Orden de contexto

Adecuado

CONTEMPORANEA

Complejidad de la forma

Complicada

Irregular

Abierta

No unitaria

Asimétrica

Complejidad de la asimilación de contrastes

Confuso

Complejidad de la fuerza de gravedad

No en reposo

No en equilibrio

Complejidad de la novedad

Nuevo

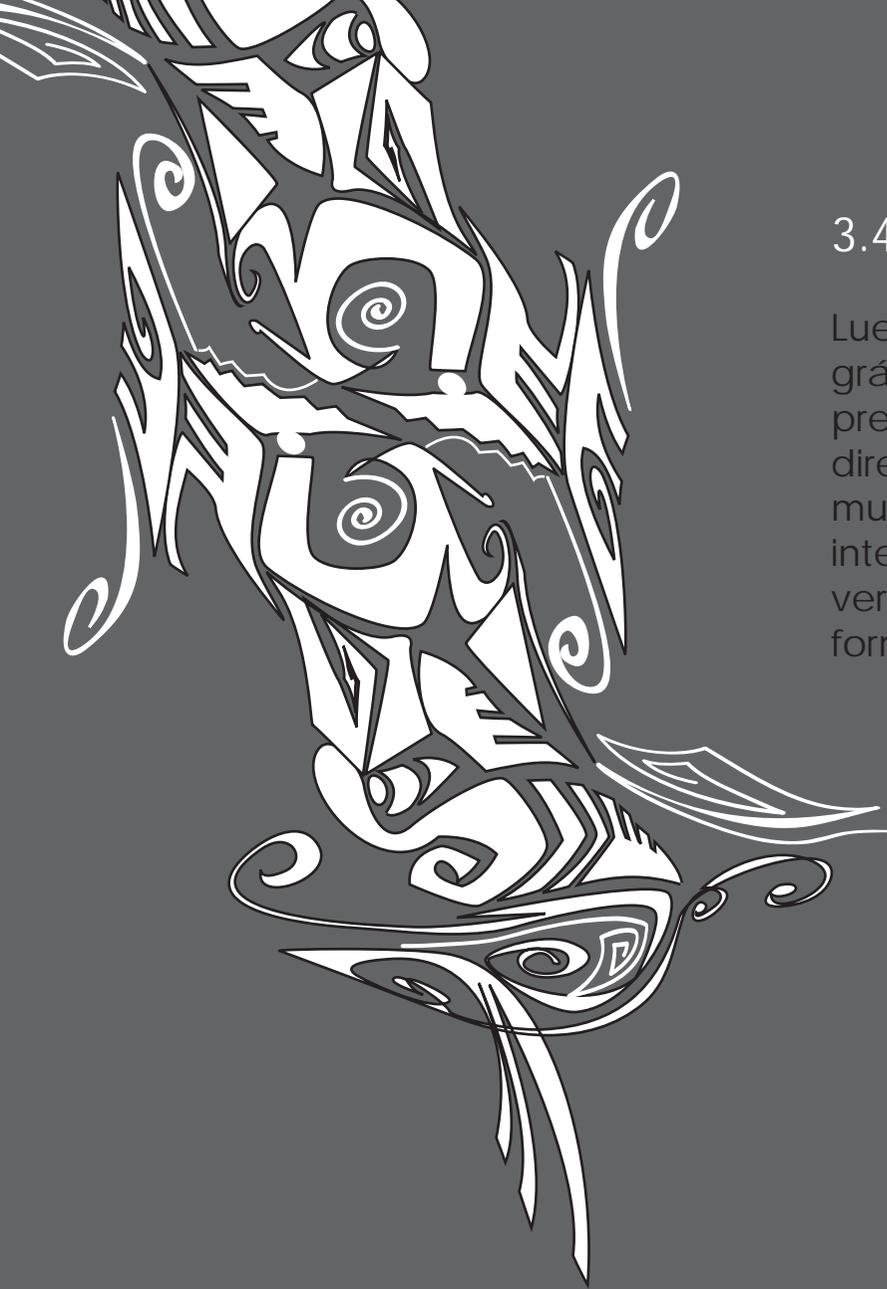
Complejidad del contexto

Inadecuado

Complejidad Material

CONTEMPORÀNEO





3.4 Proceso de diseño

Luego de haber realizado el análisis de la composición de los iconos gráficos de la cultura jamaica coaque nos encontramos que los mismos presentan una gran cantidad de formas las mismas que toman direcciones sorprendidas, con un ritmo cambiante, estilizándose, mutando con partes que tratan de desprenderse en algunos casos e integrarse en otros, dotando al motivo de un alto grado de versatilidad y fluidez, con estas mismas premisas buscamos llevar estas formas al diseño en una alusión propia y contemporánea.

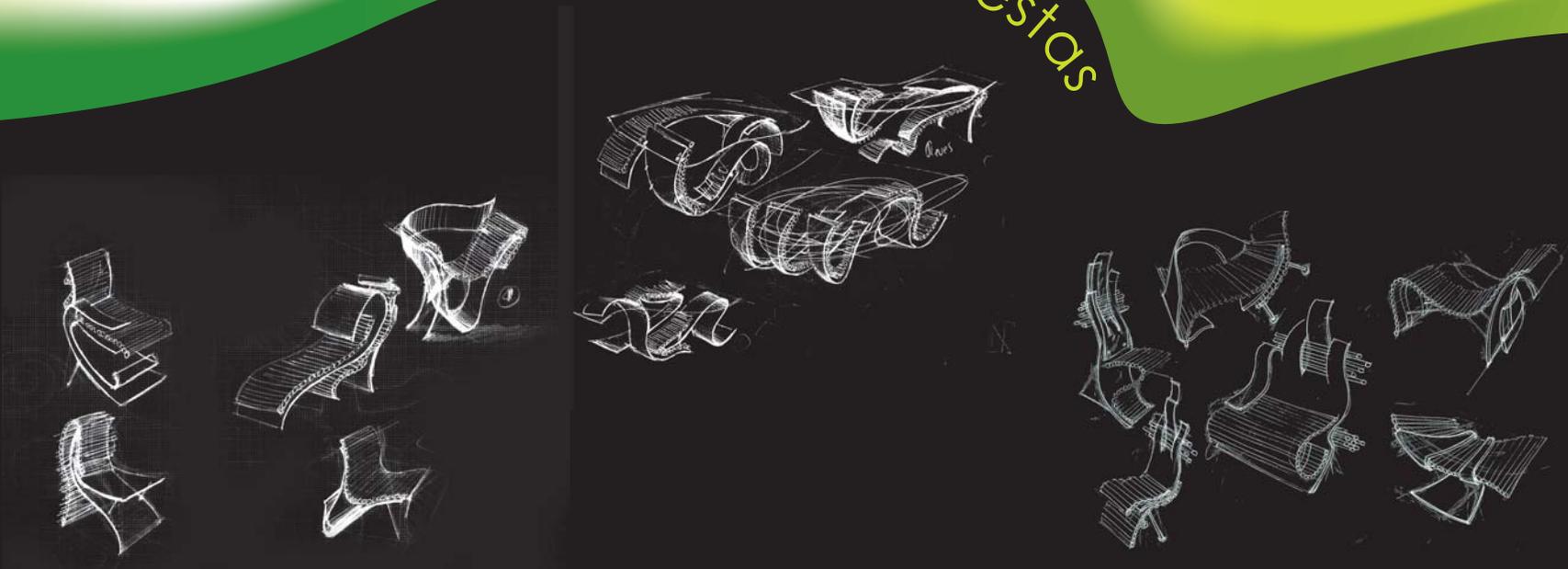
Abstracción de formas

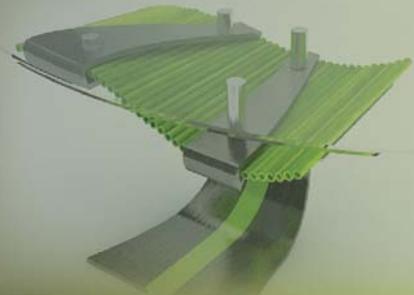
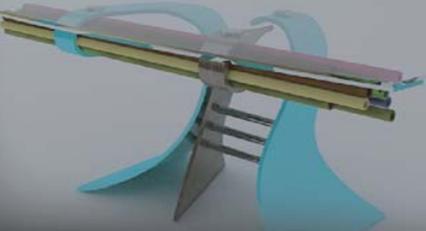
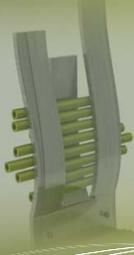
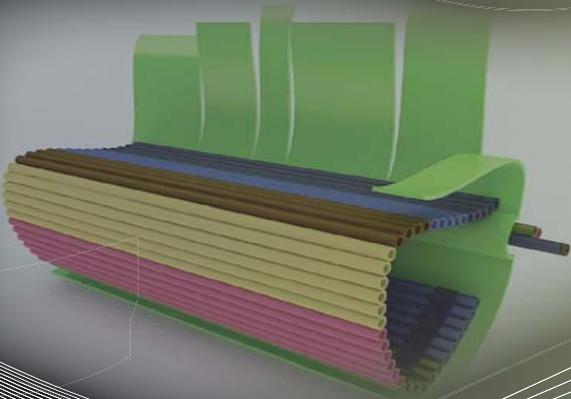
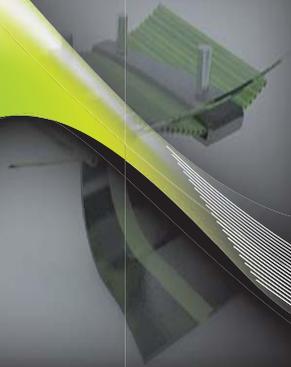
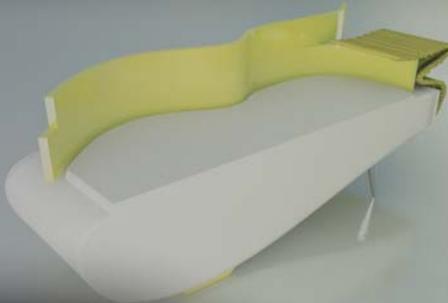
Tomando formas y partes de los iconos gráficos, lo que buscamos es brindar una nueva lectura de los mismos, jugando con sus elementos, estilizándolos, mutando su forma, desplazándolas y organizándolos en una nueva composición la cual nos servirá como una opción de expresión en algunas de las propuestas de mobiliario.

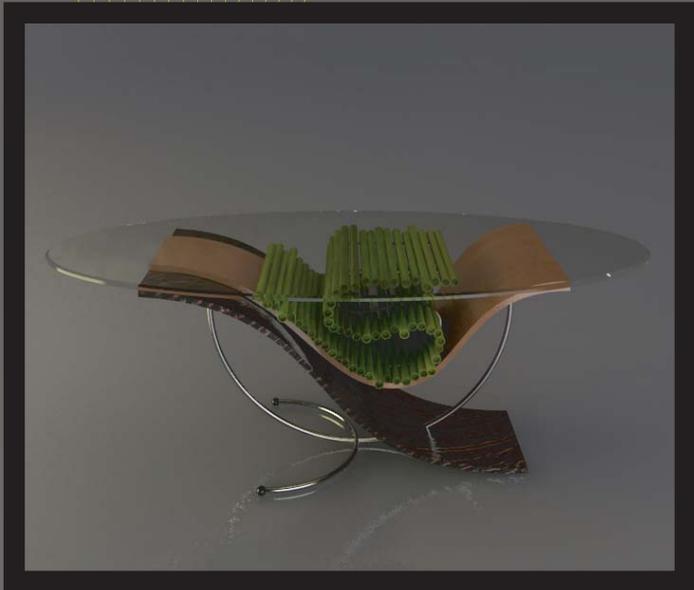
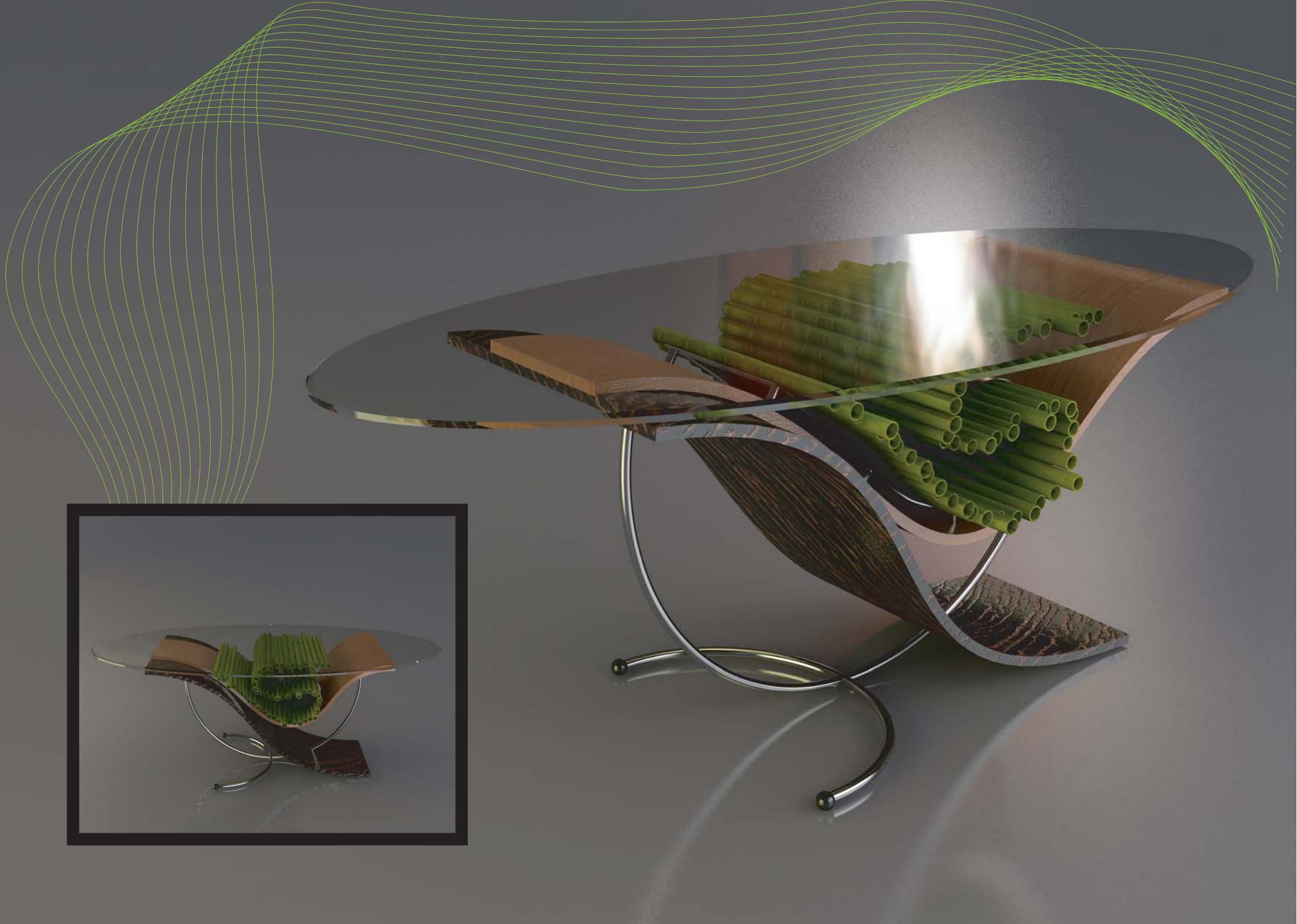


Capitulo III

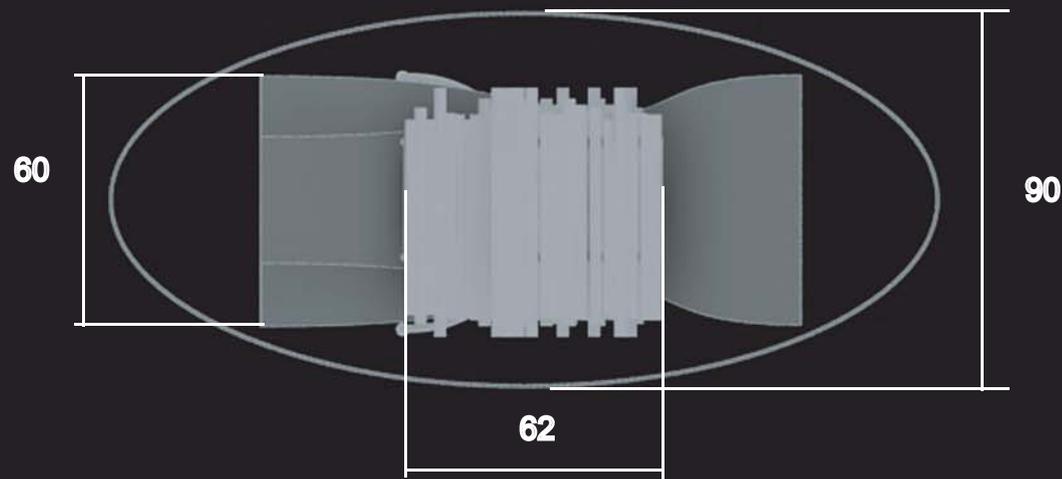
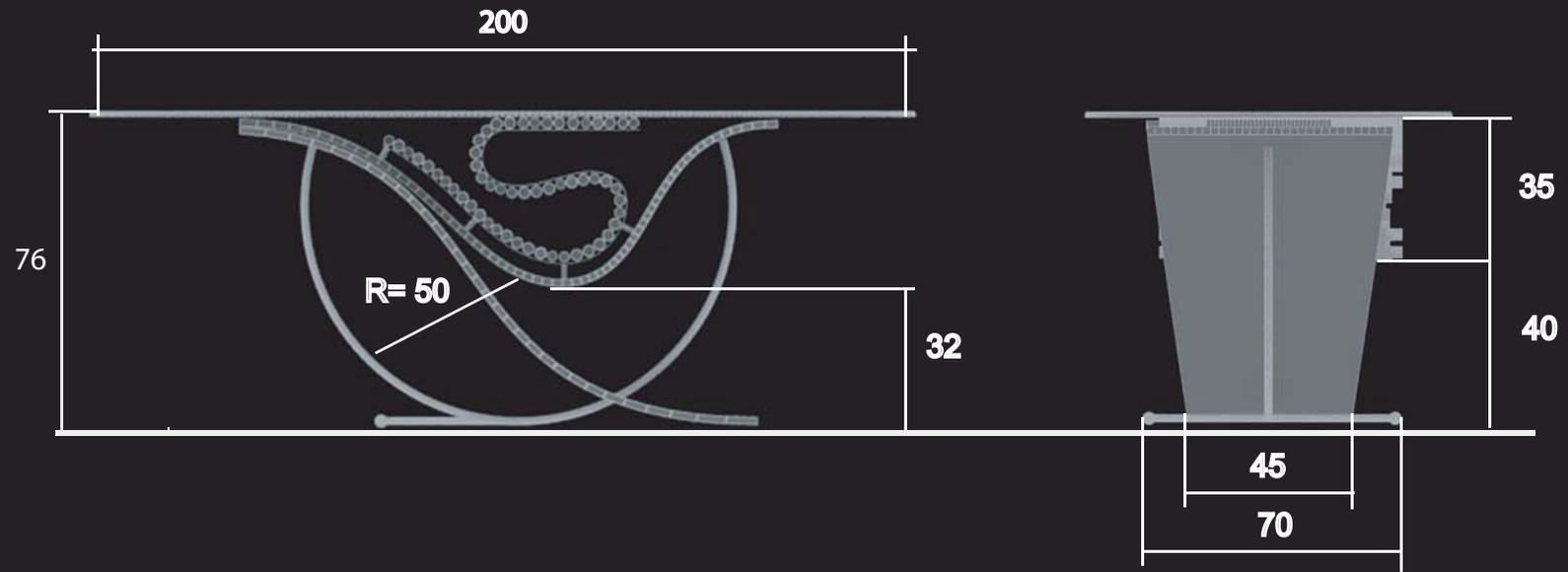
propuestas

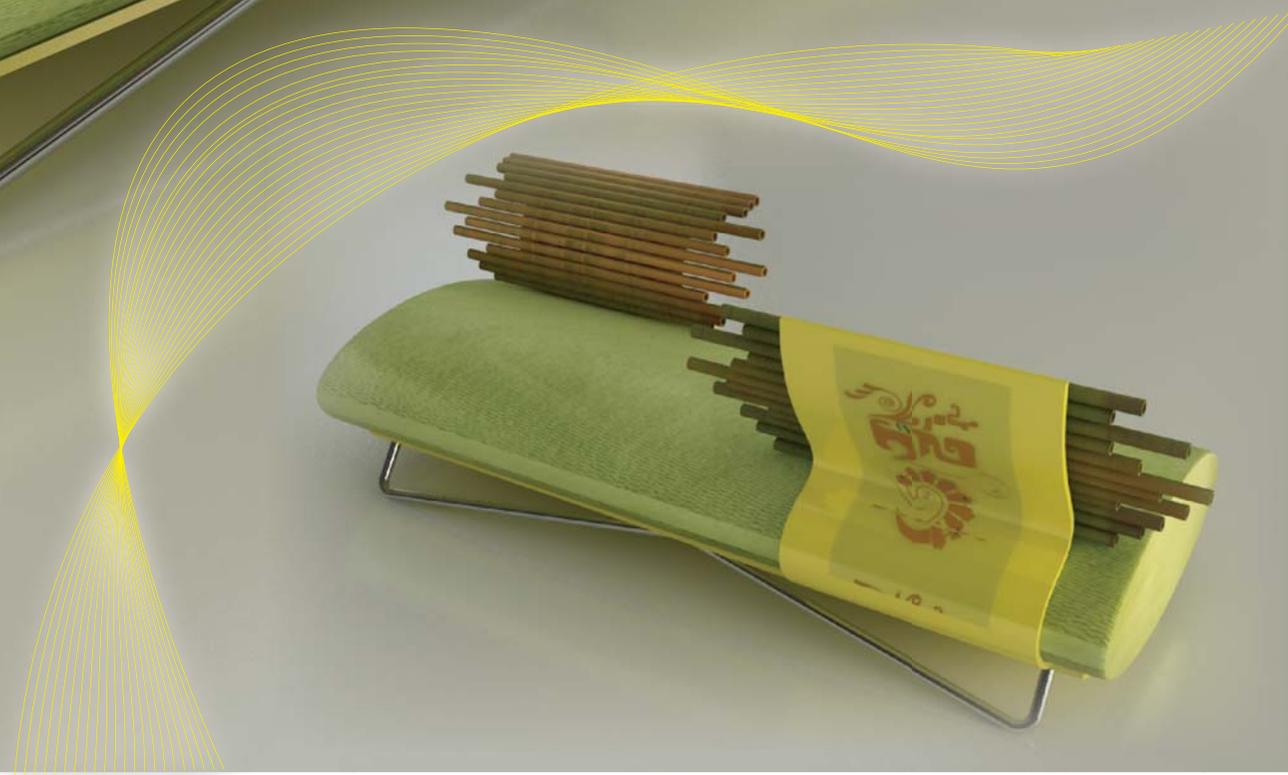
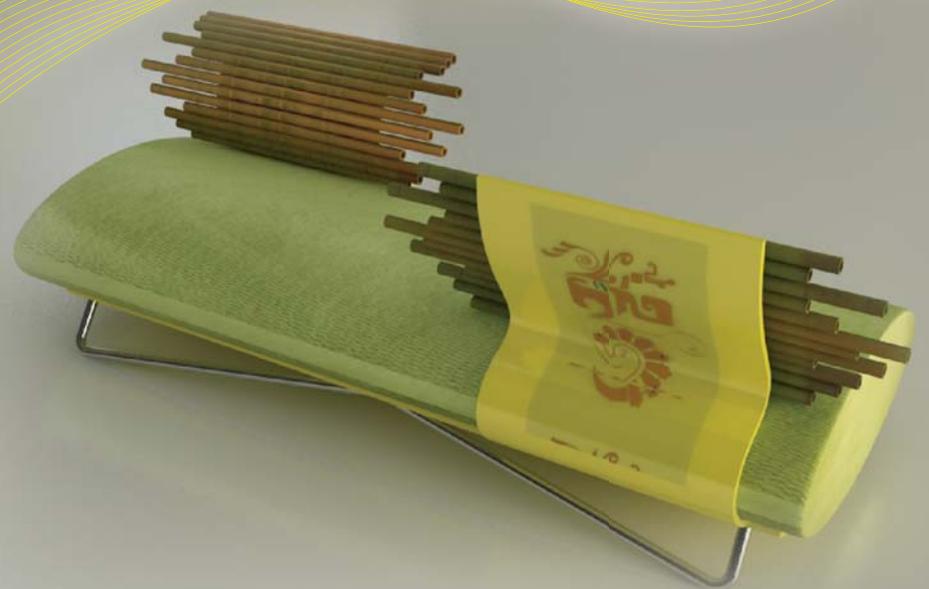
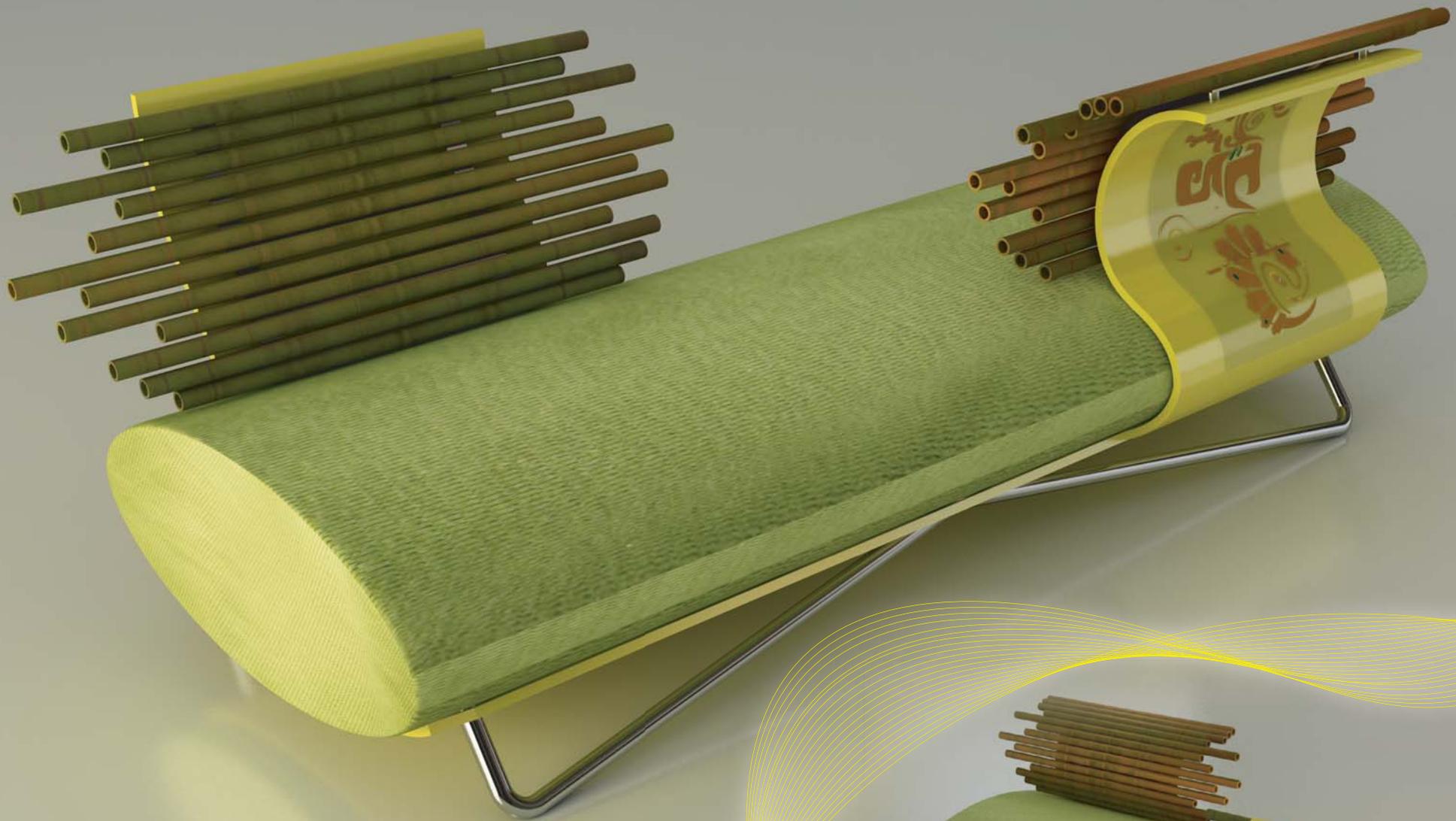




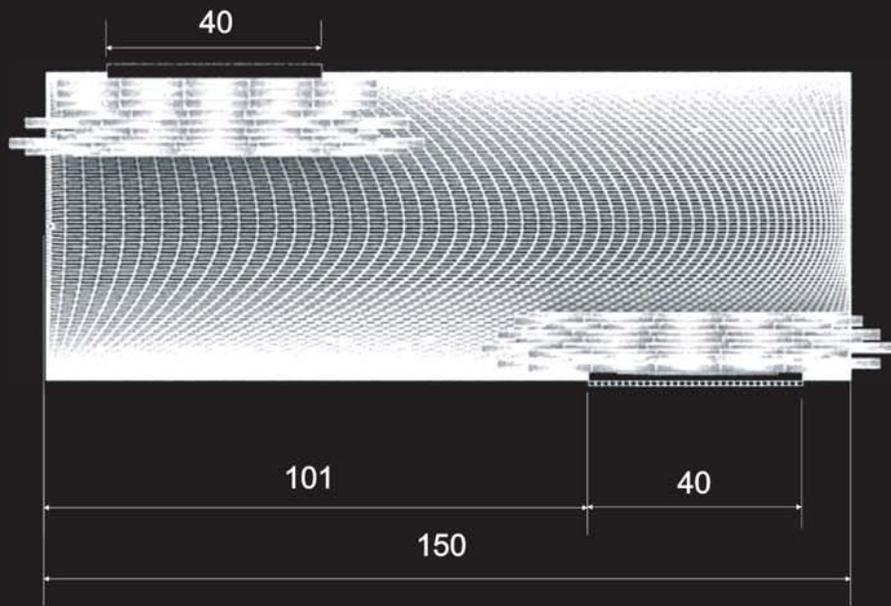
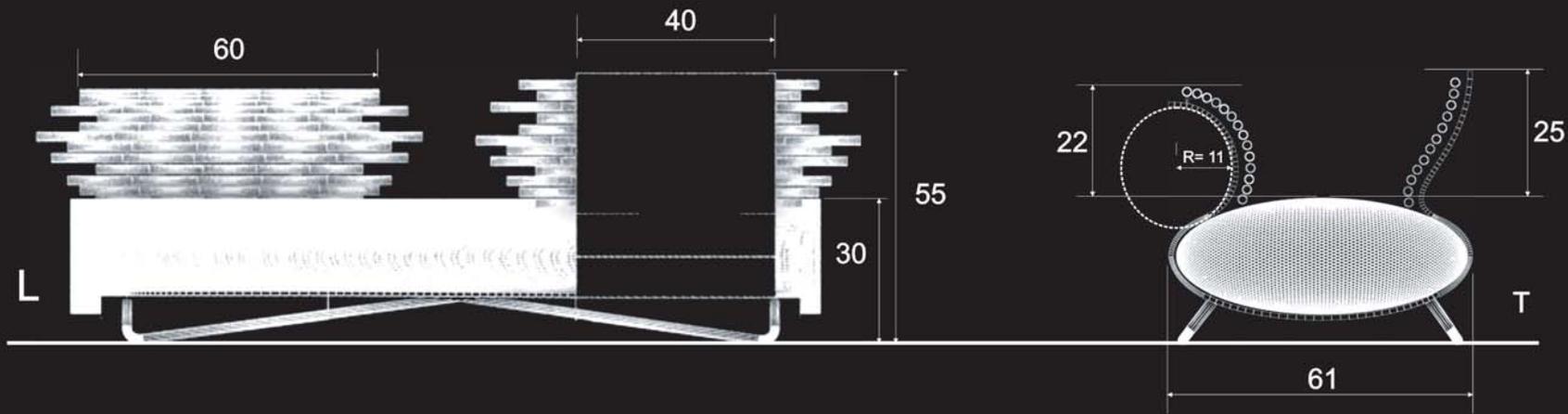


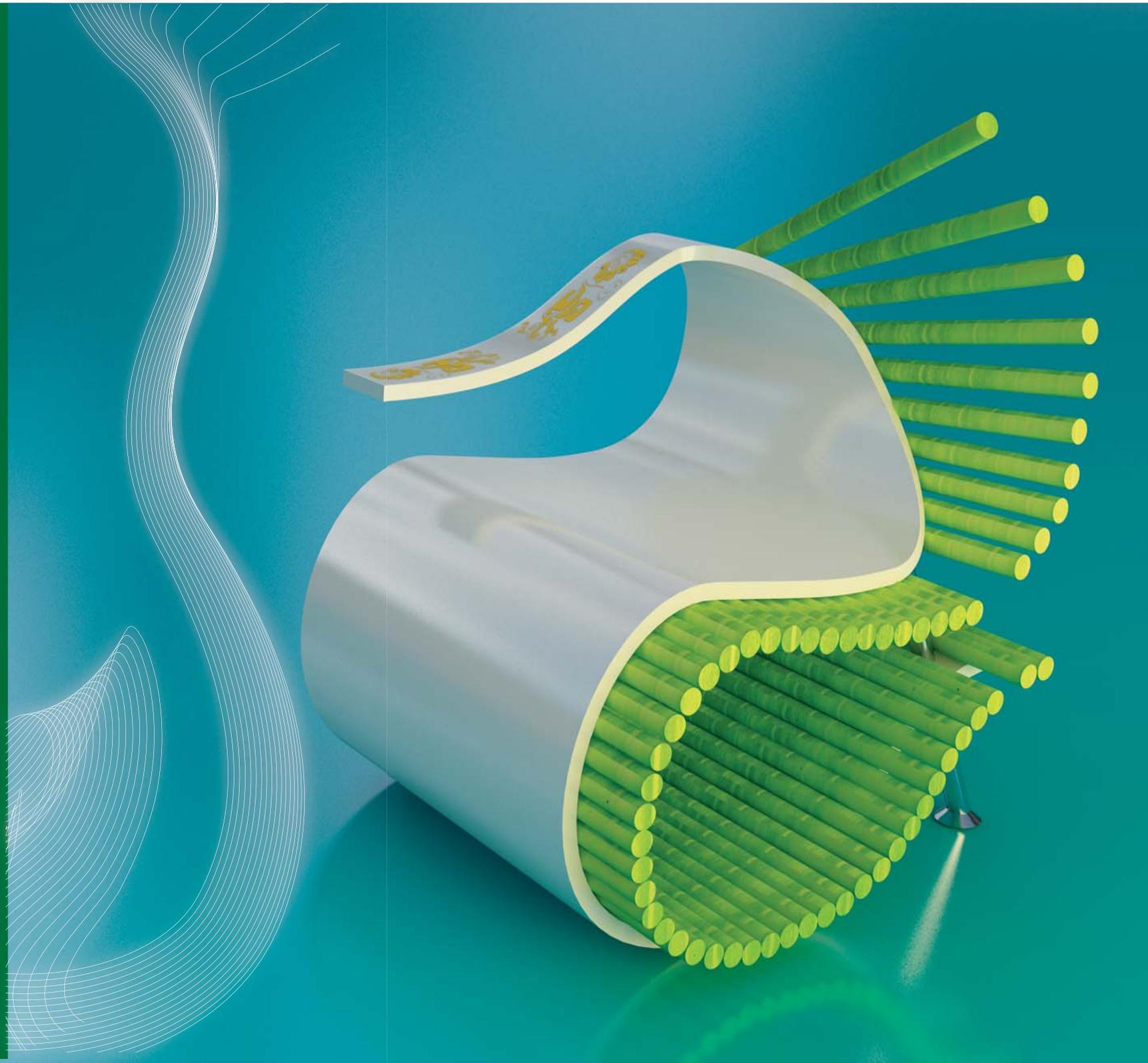
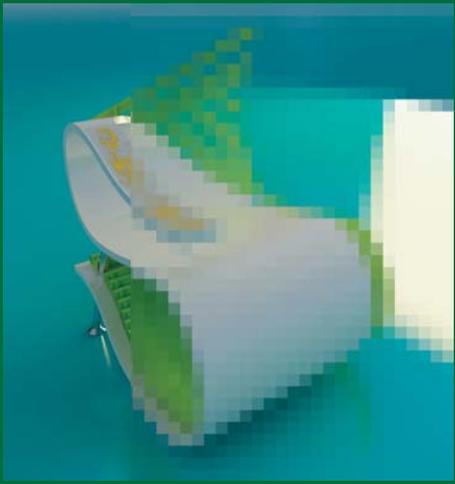
Mesa Comedor



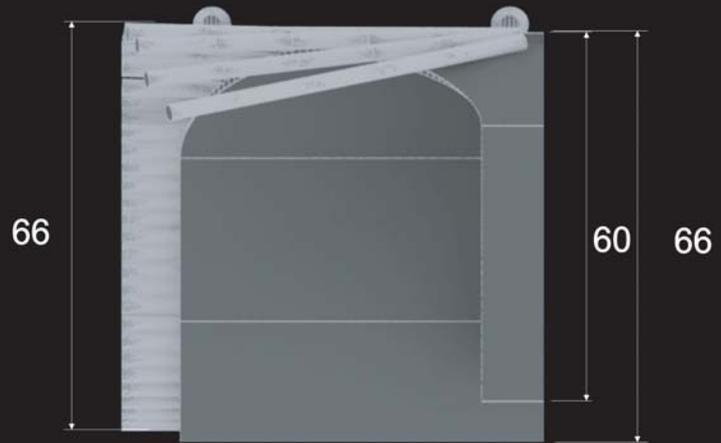
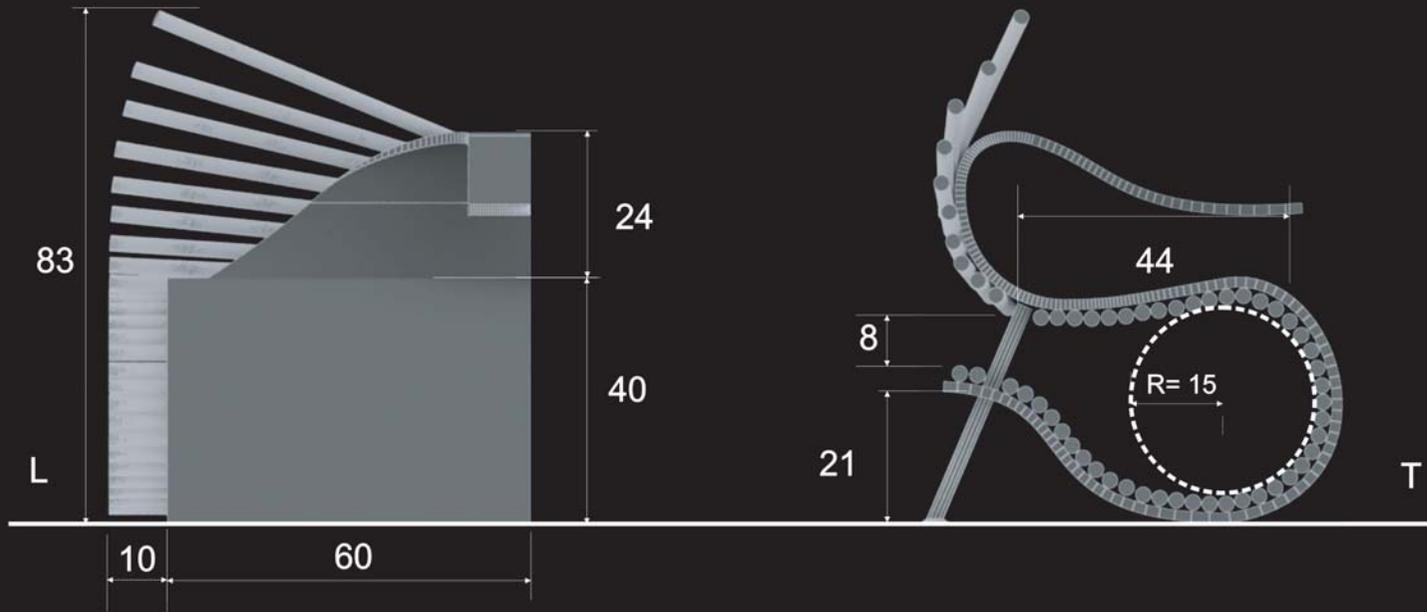


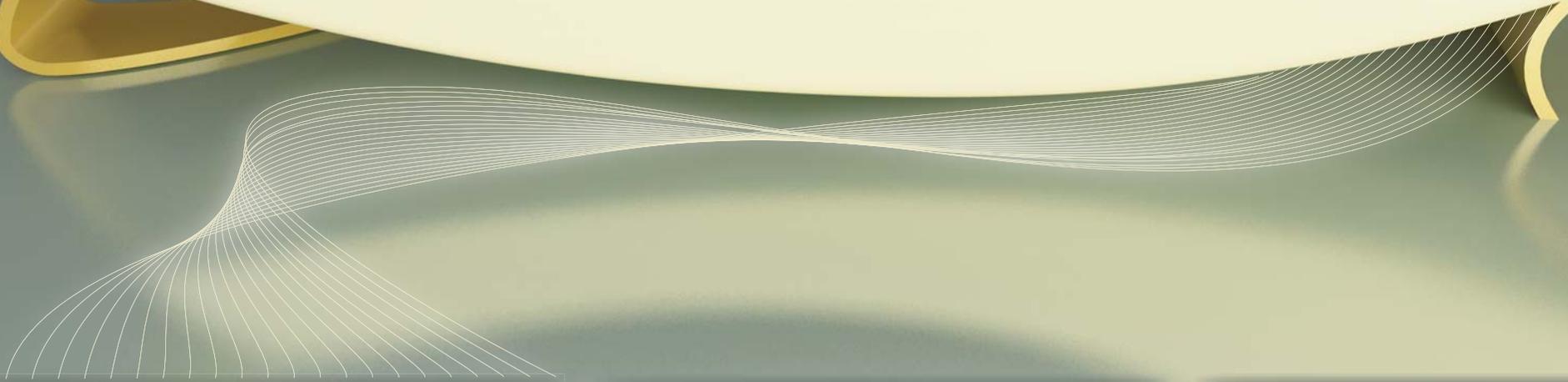
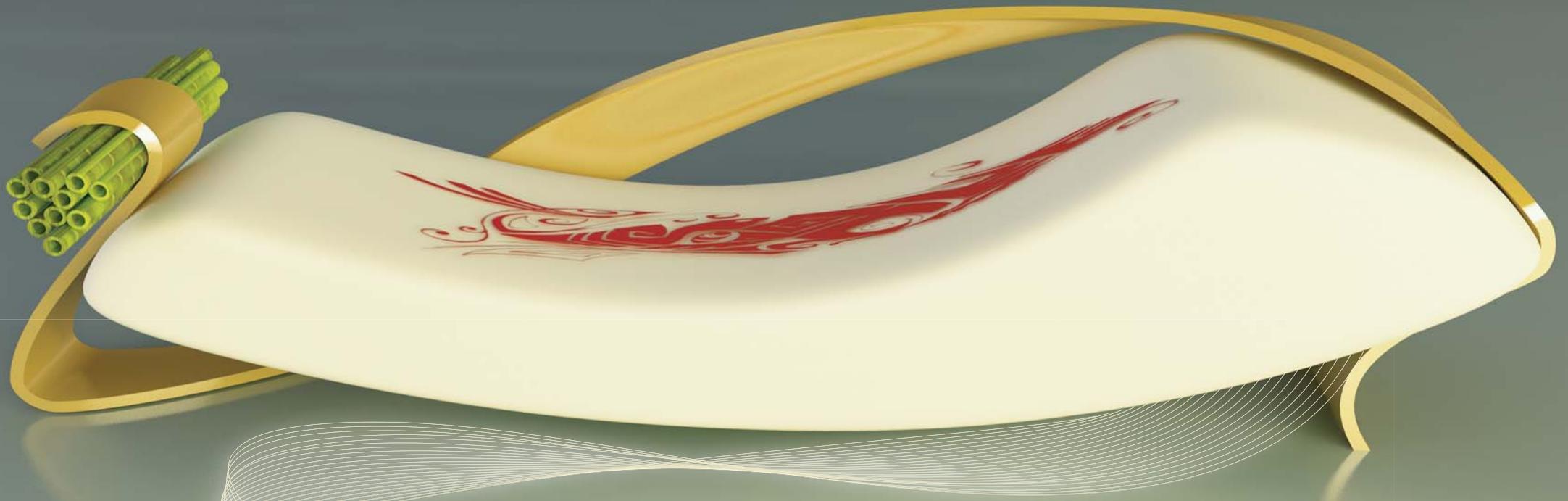
Sofa Doble



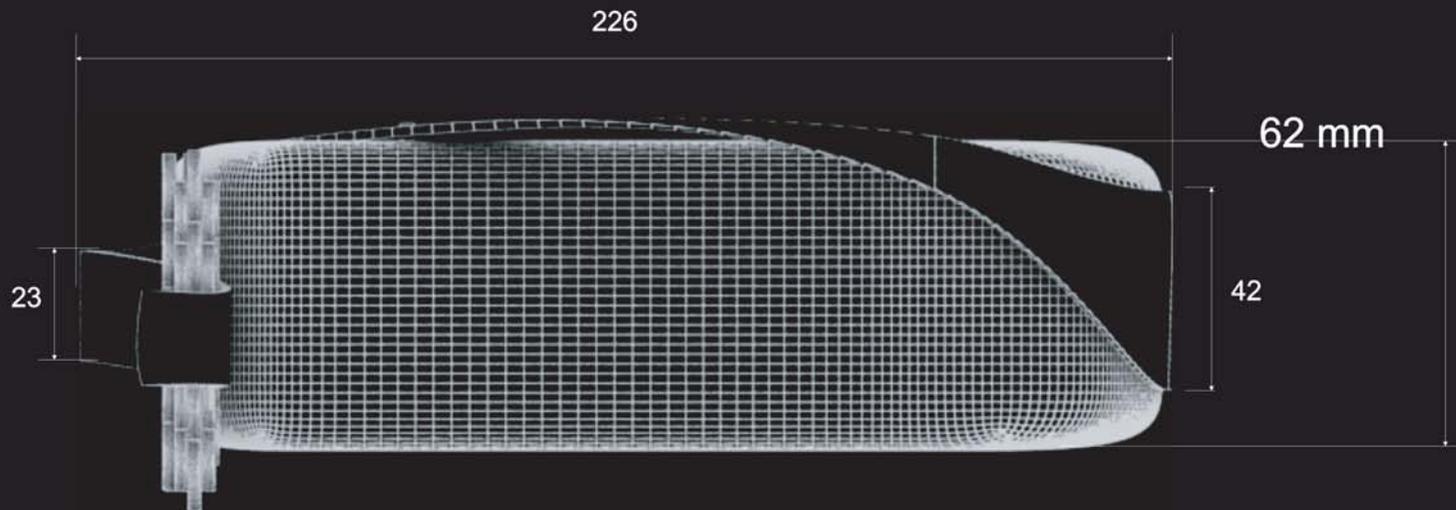
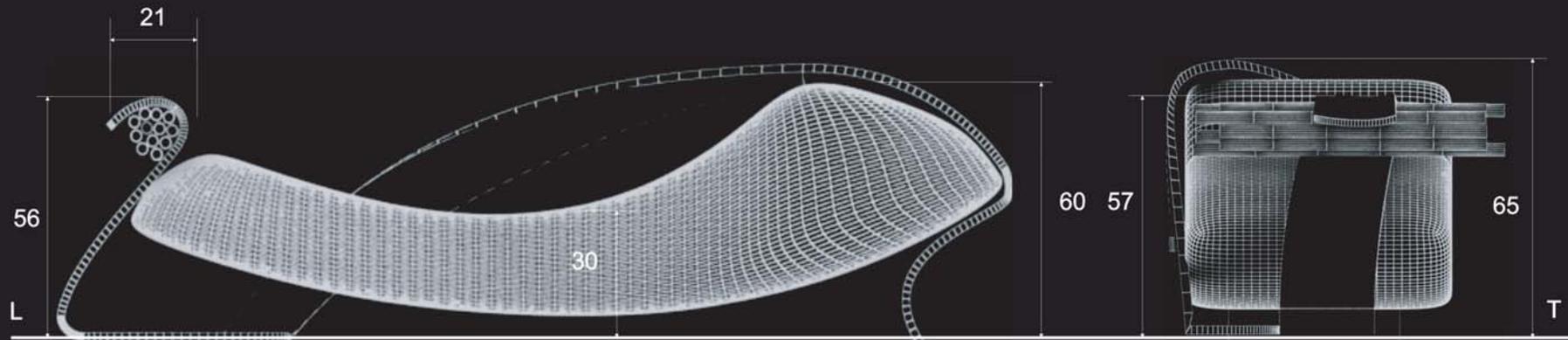


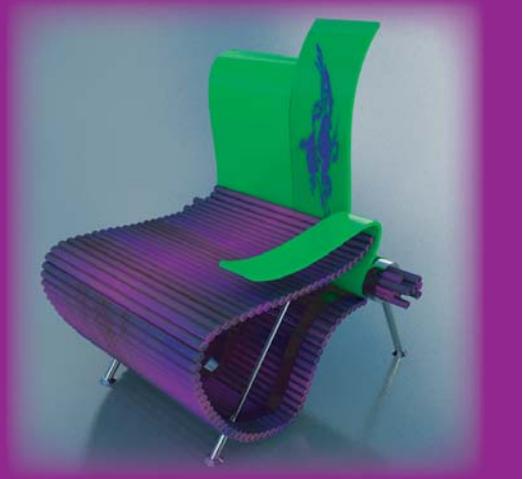
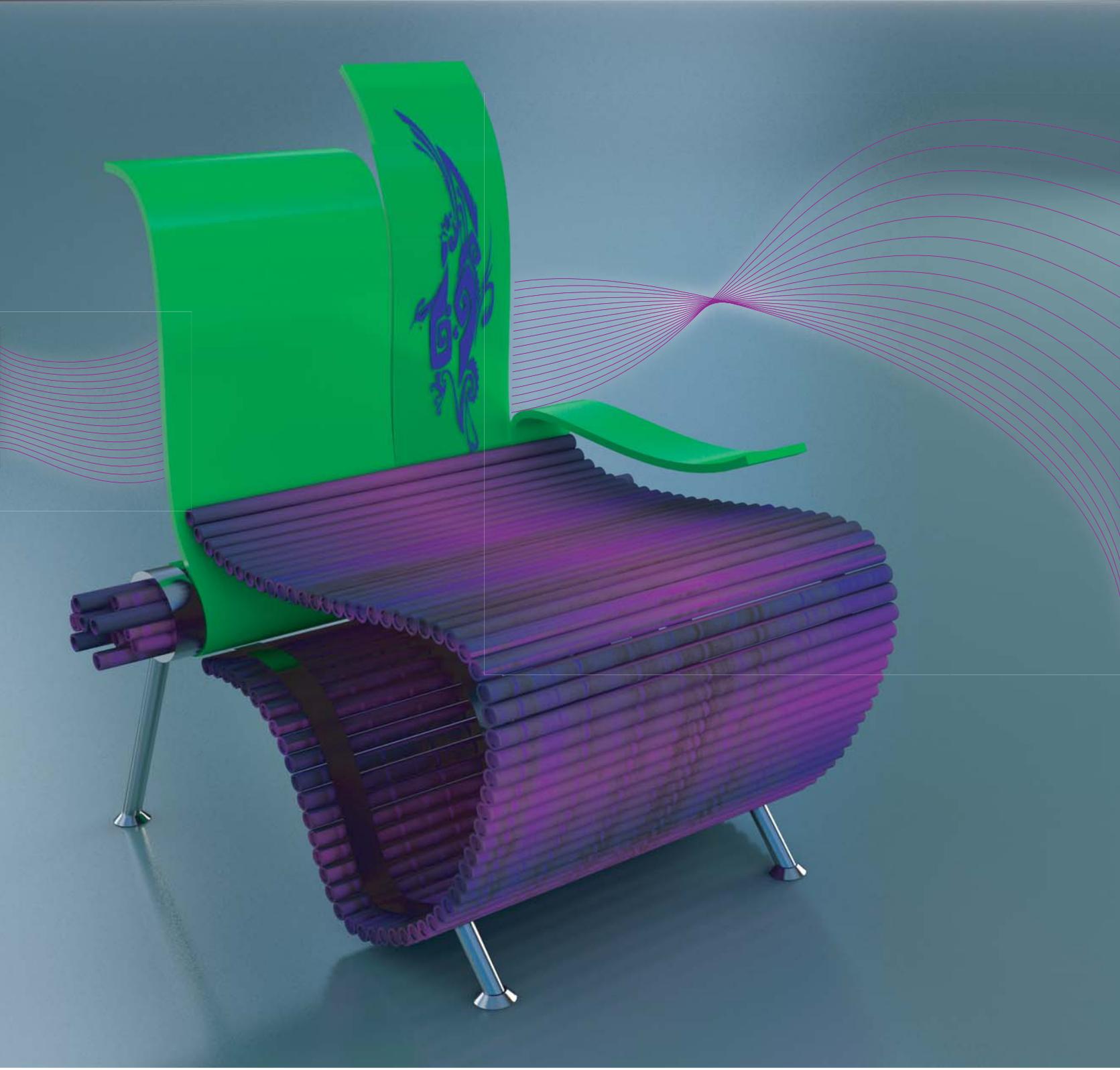
Silla 2



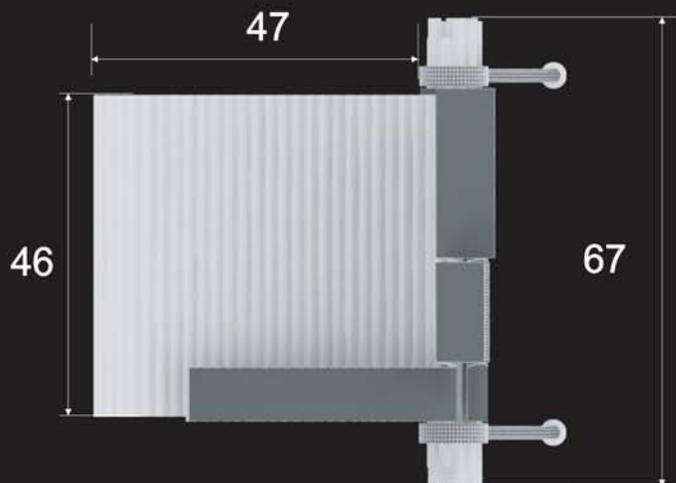
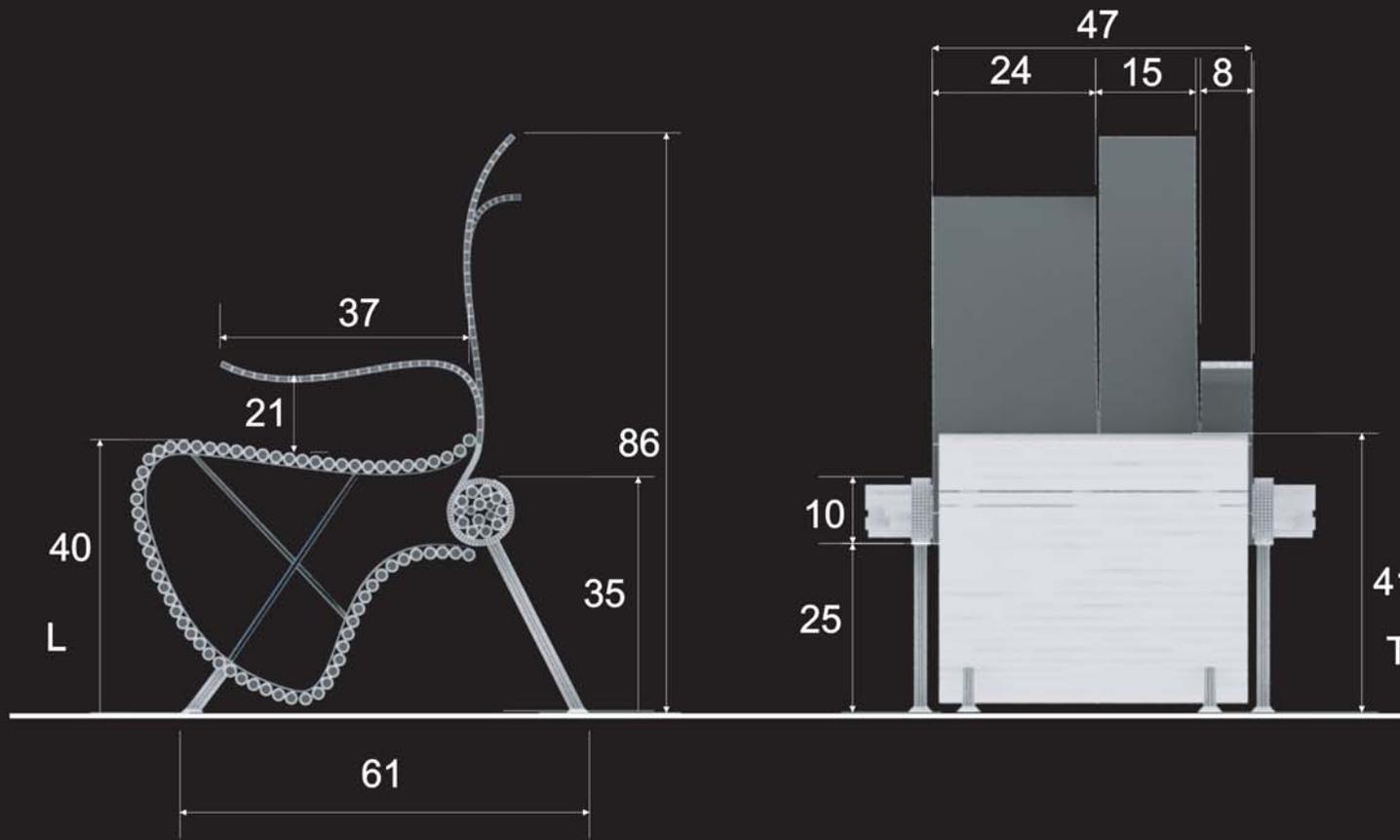


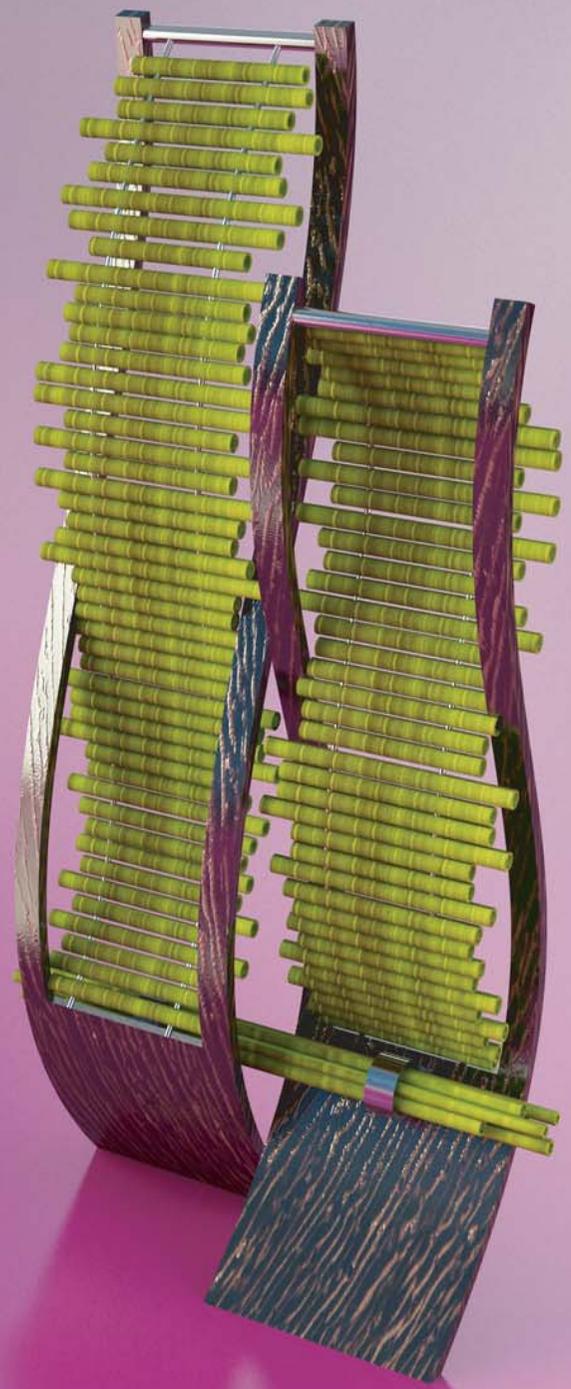
Sofa Relax



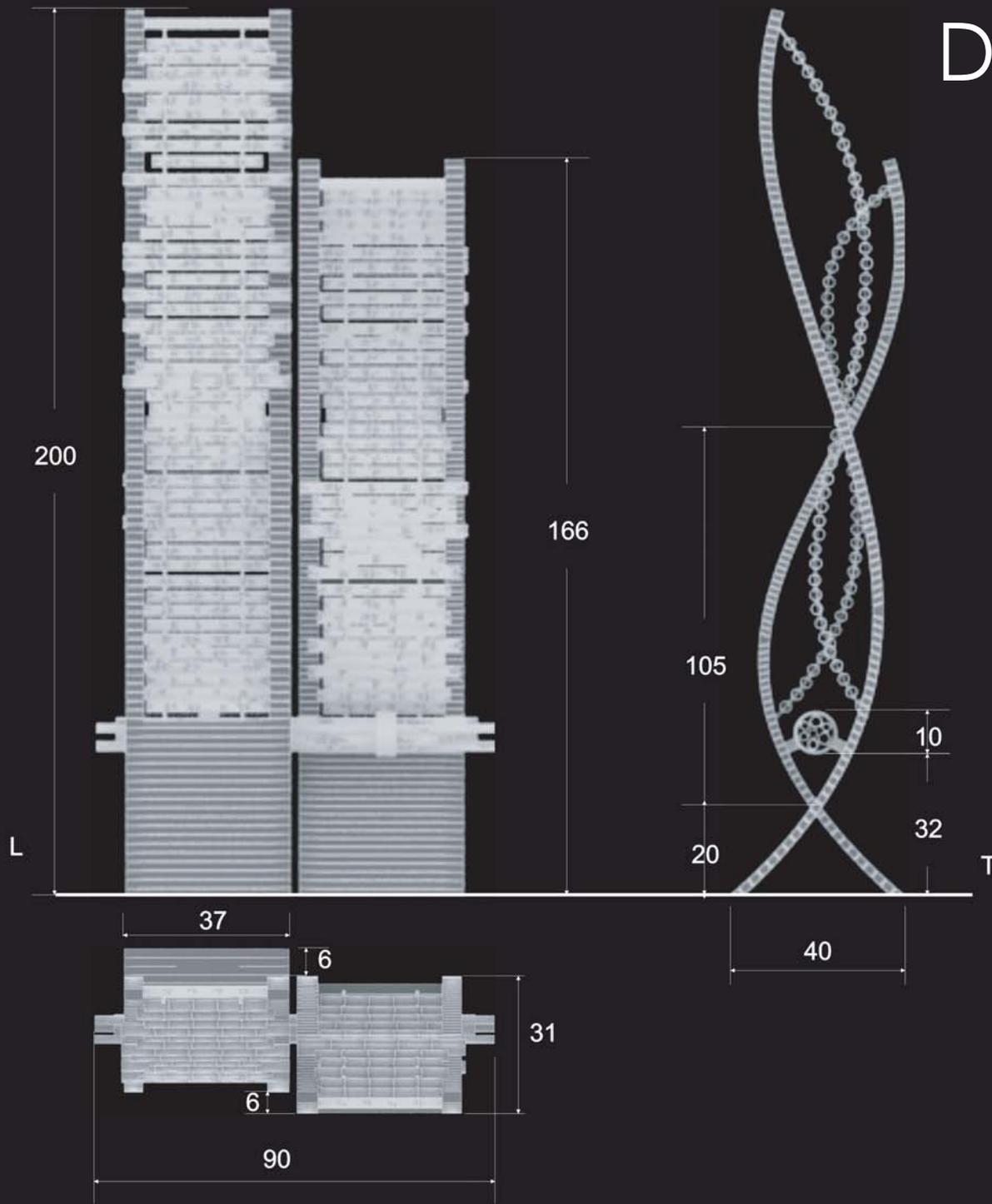


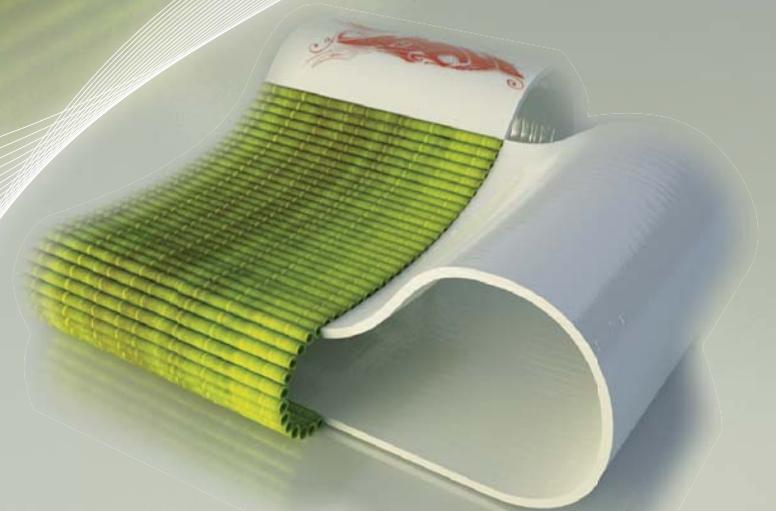
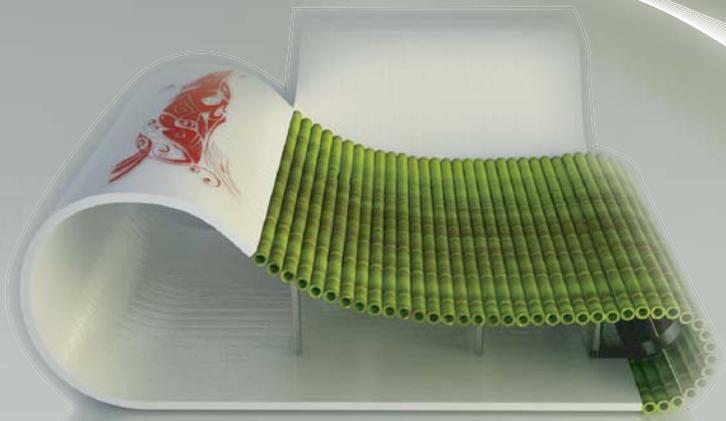
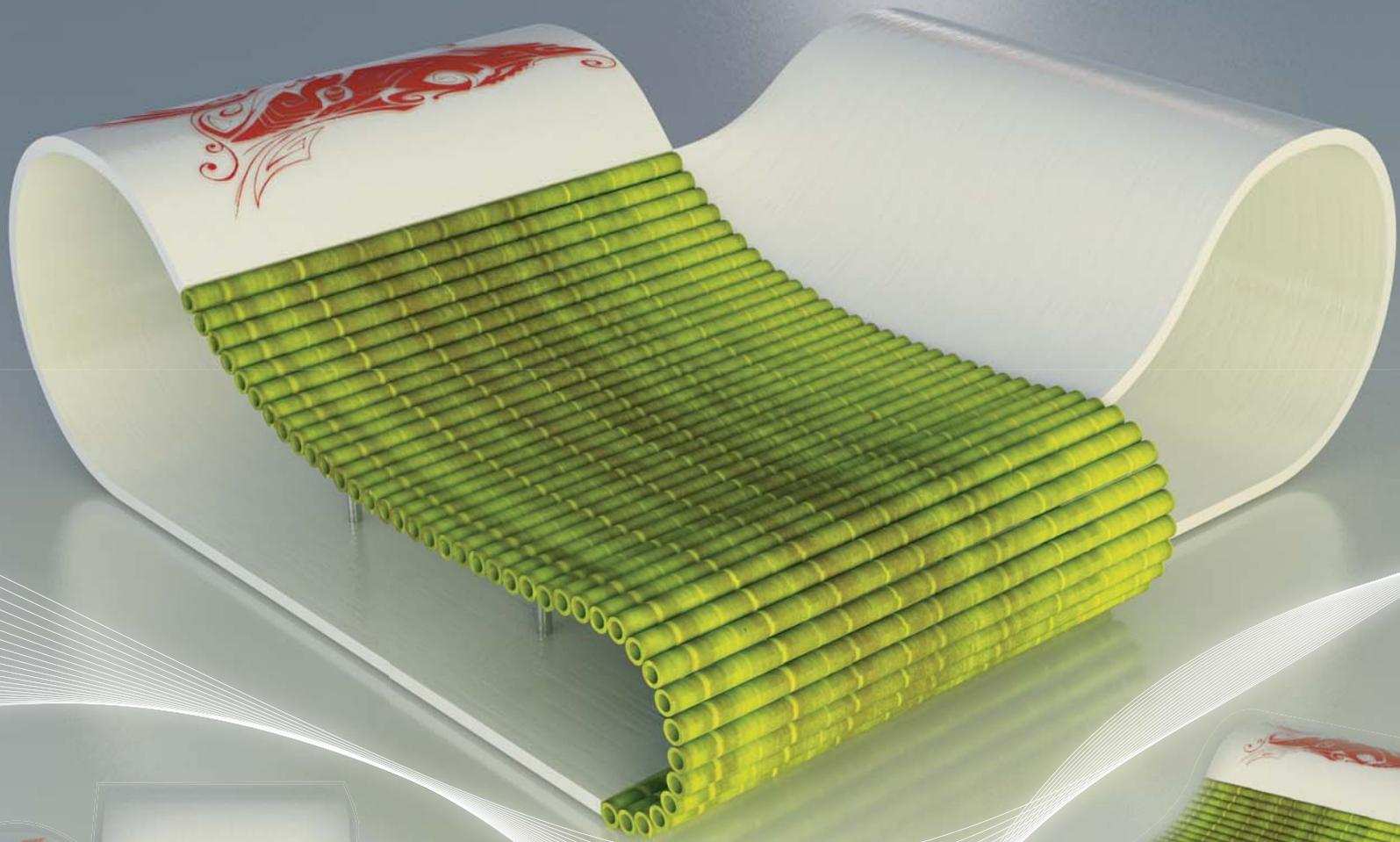
Silla 1



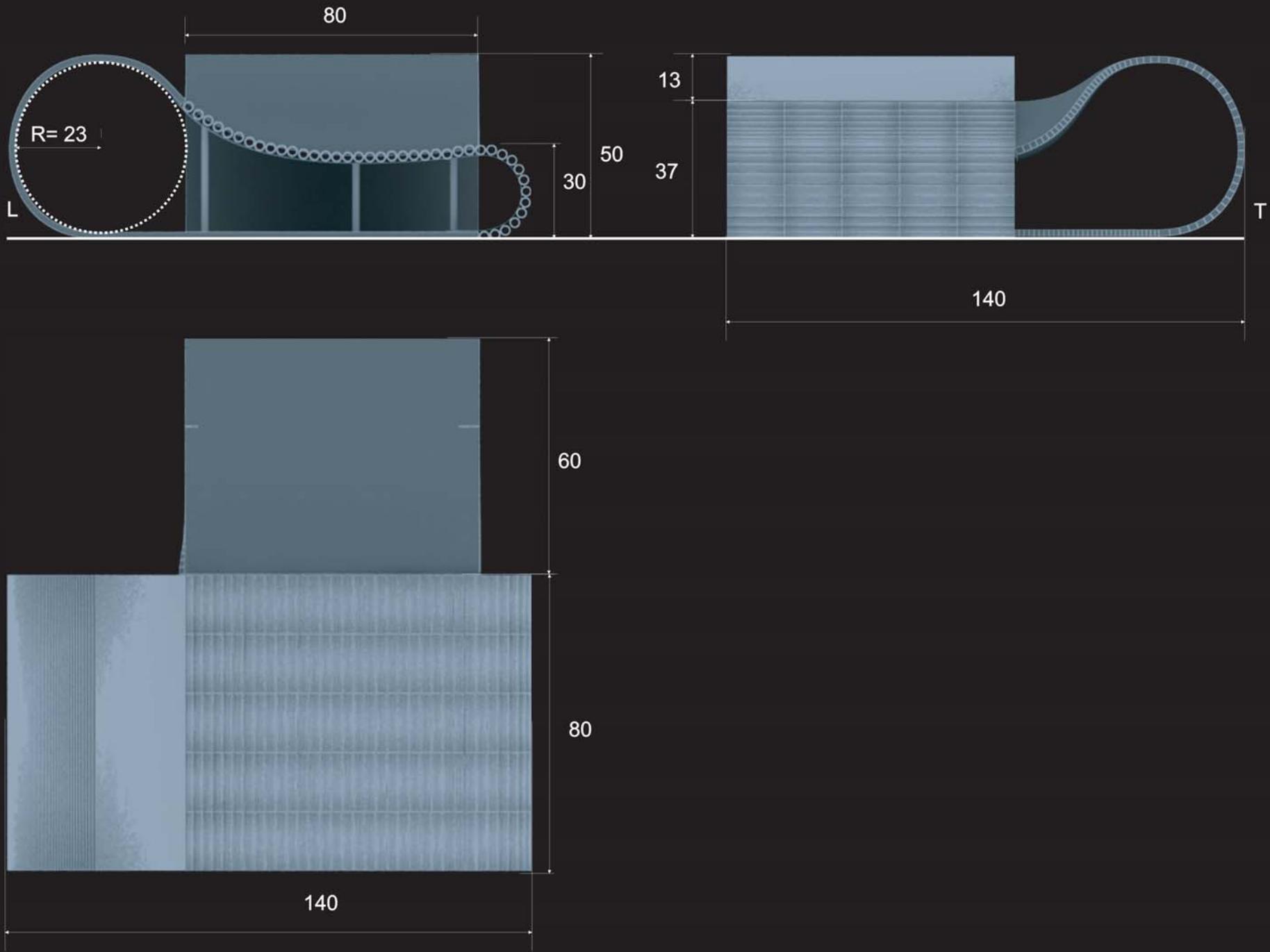


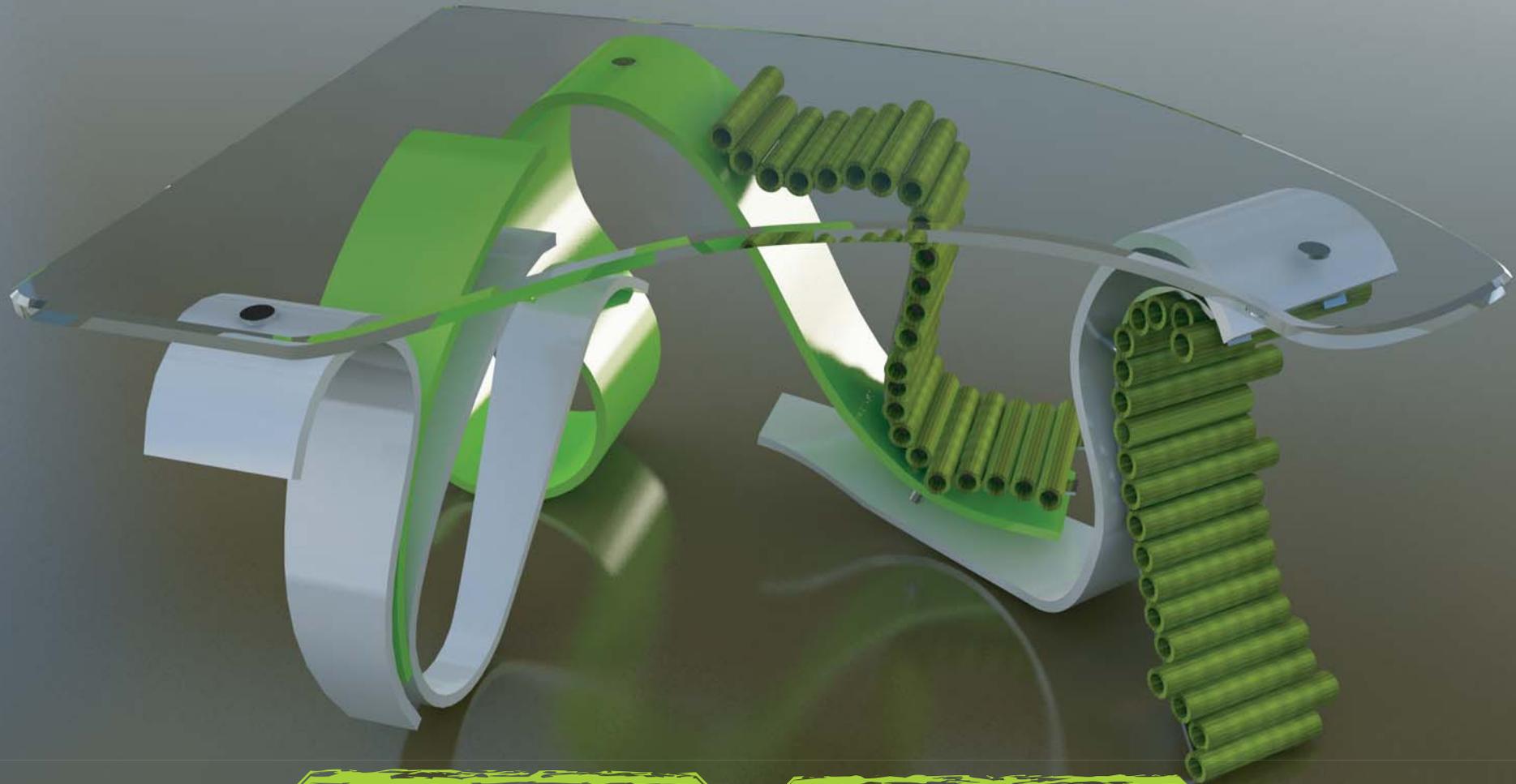
Divisor de Ambientes

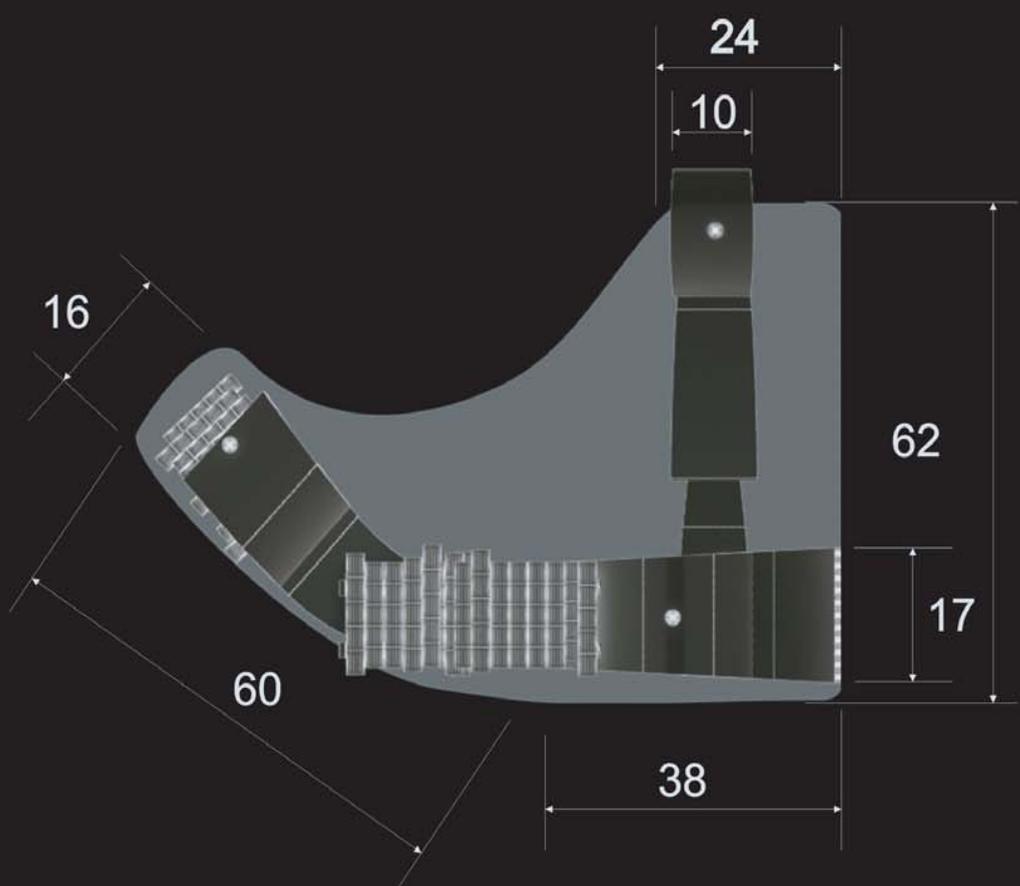
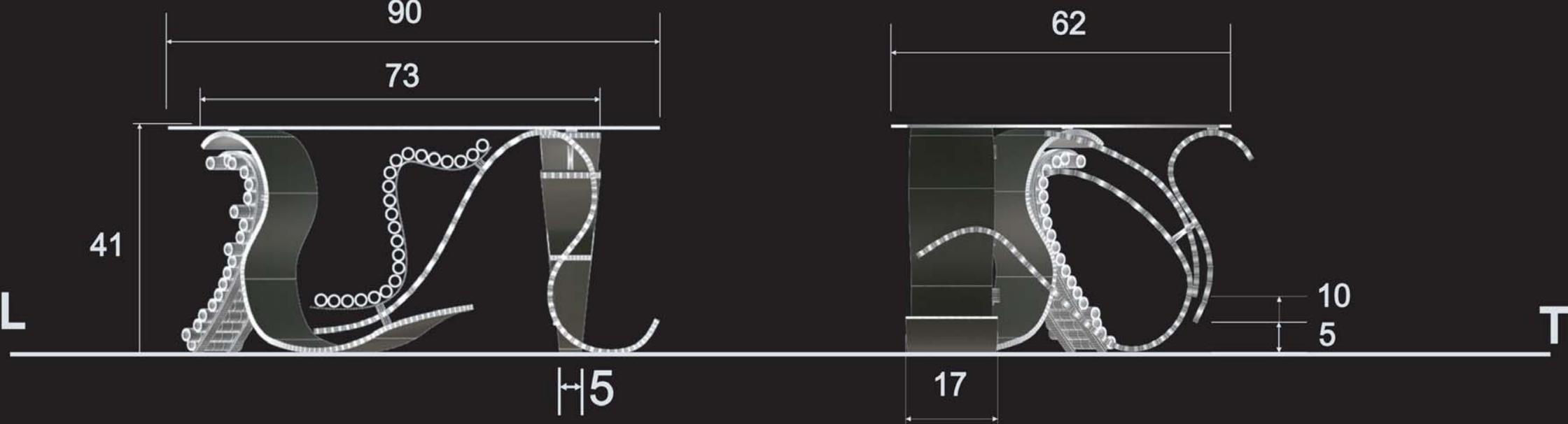




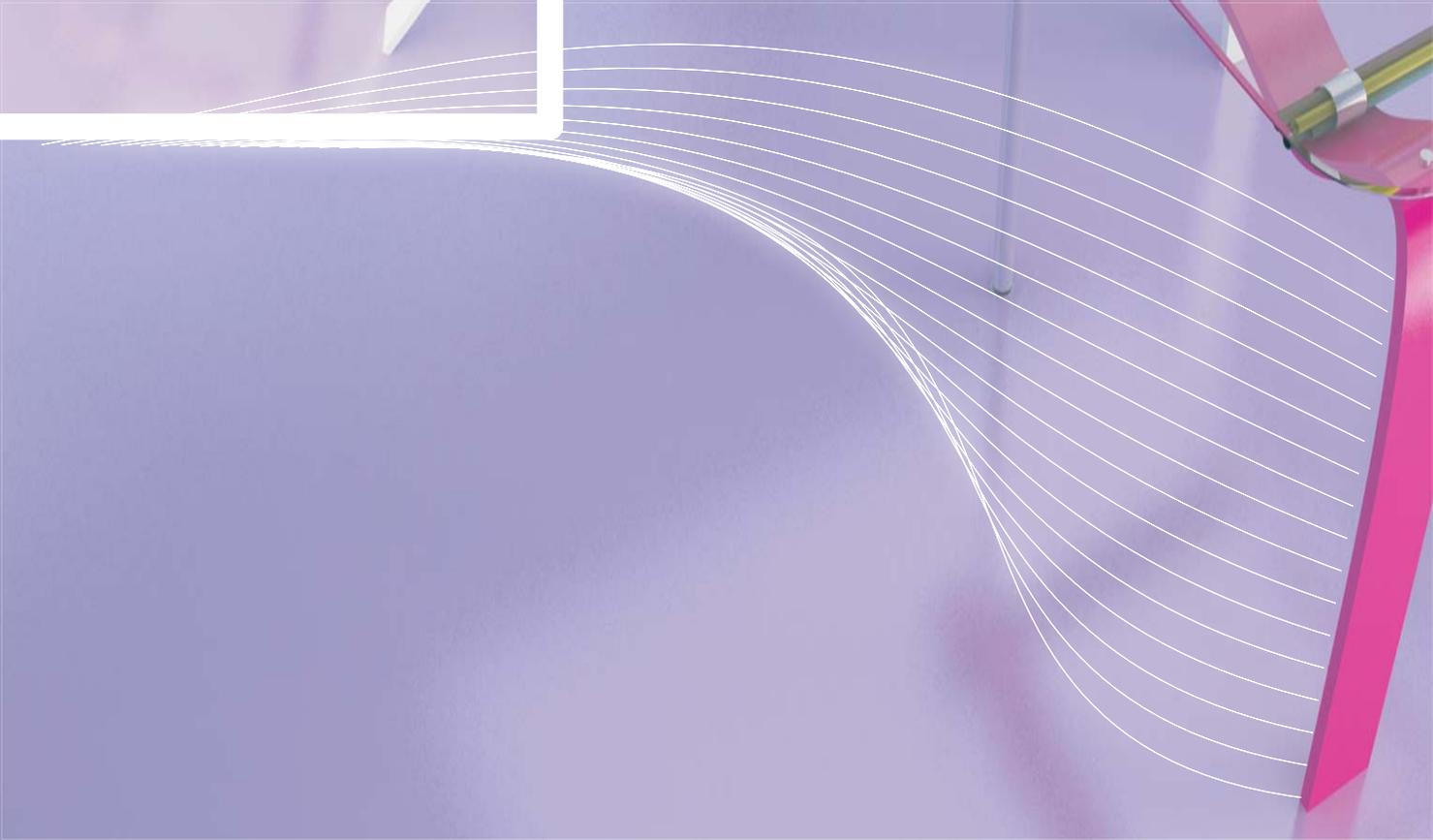
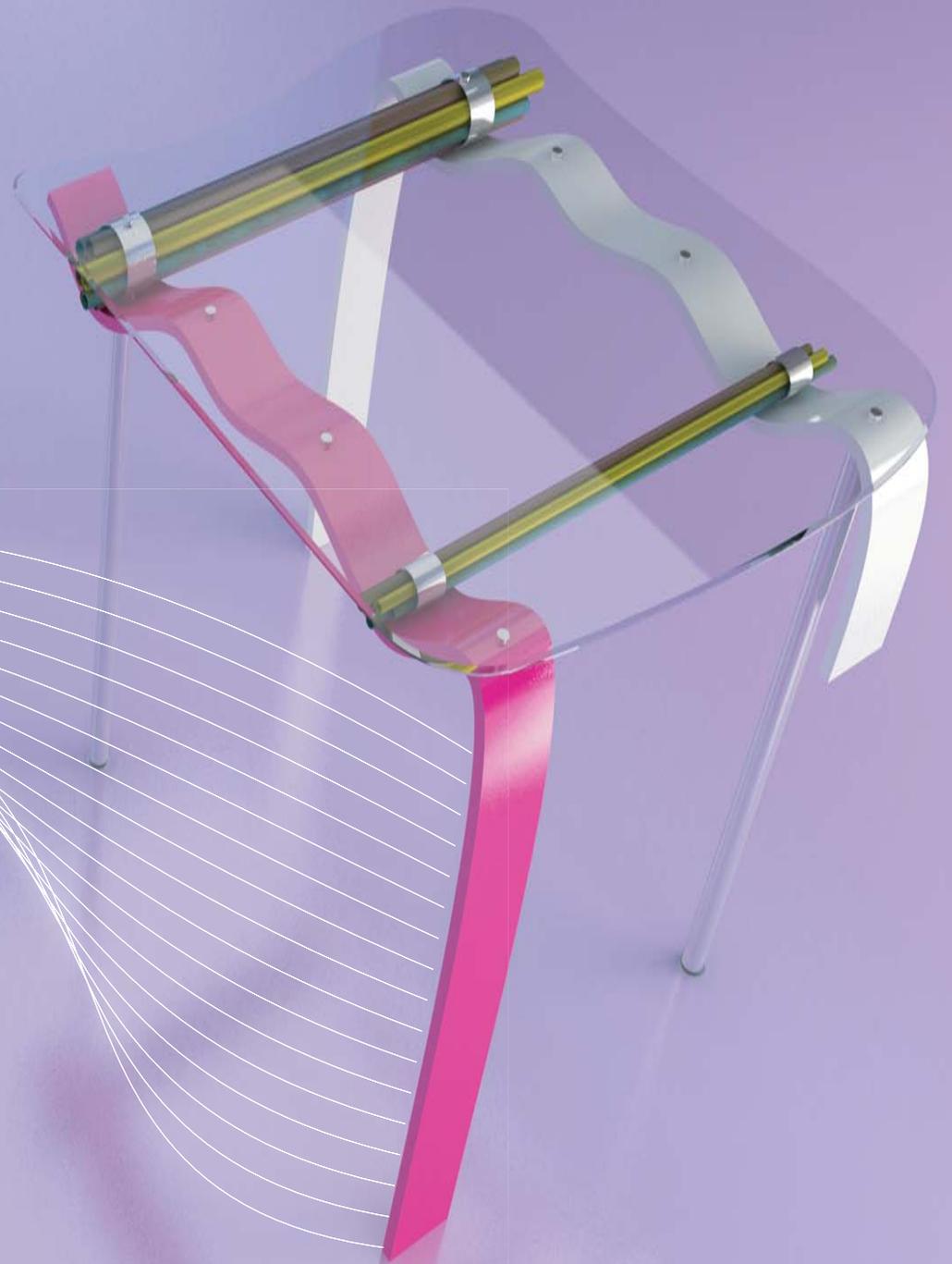
Butaca

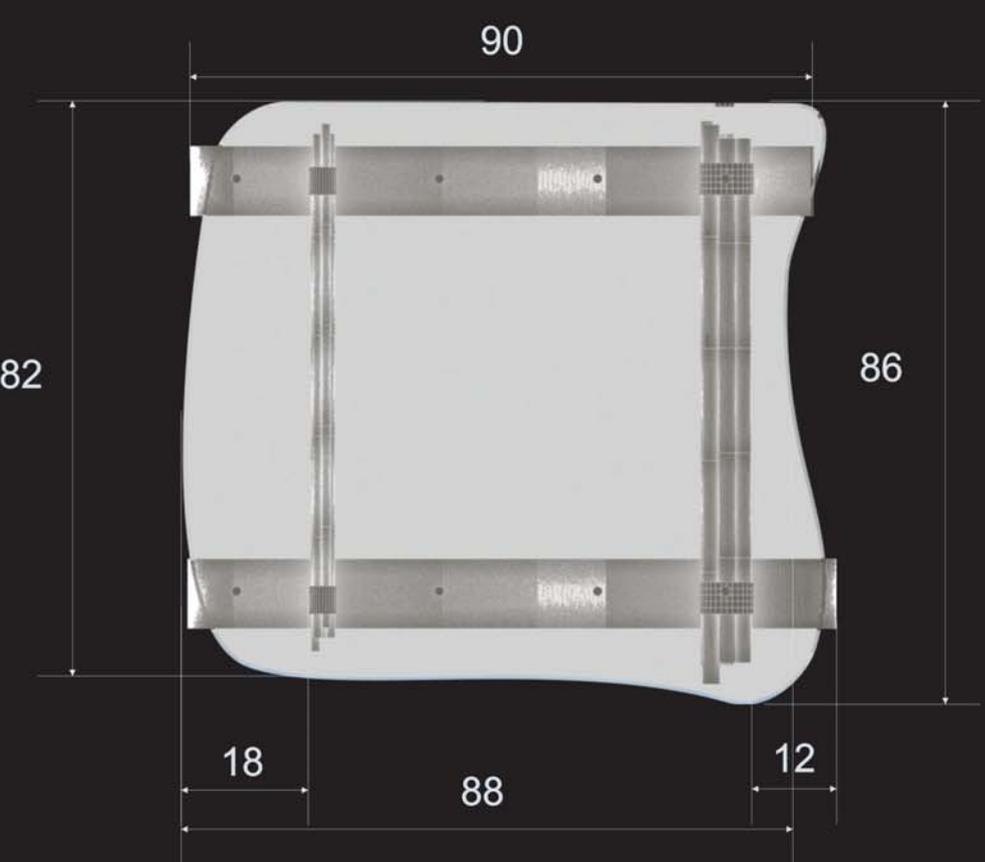
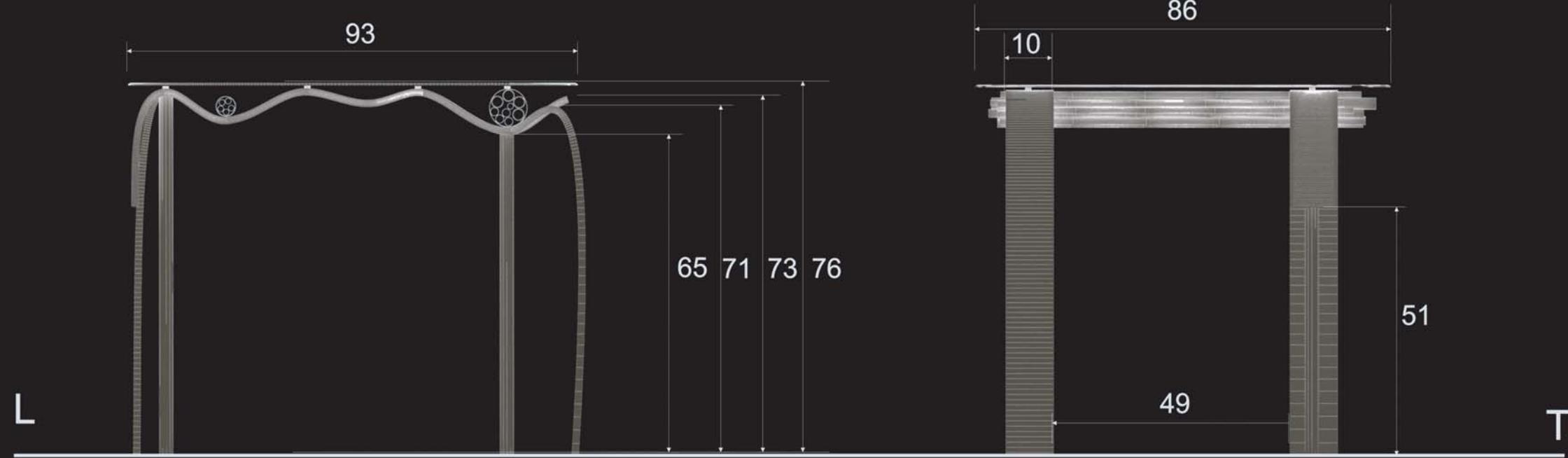




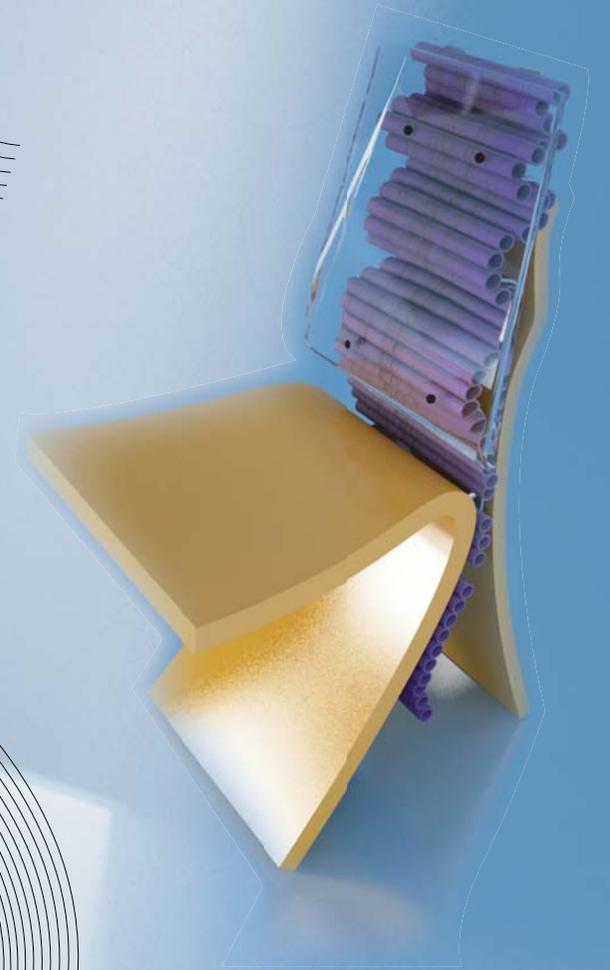
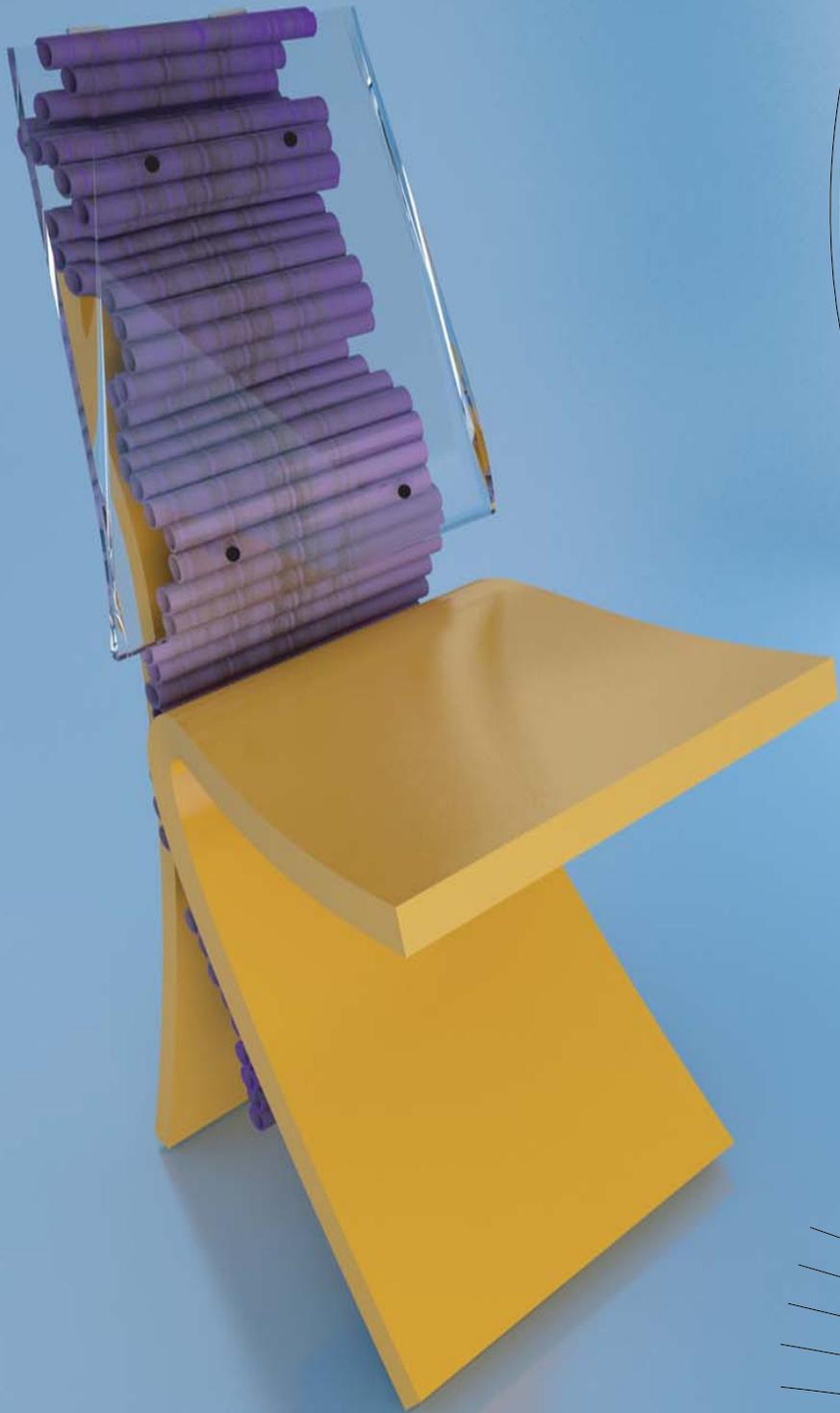


Mesa
Centro

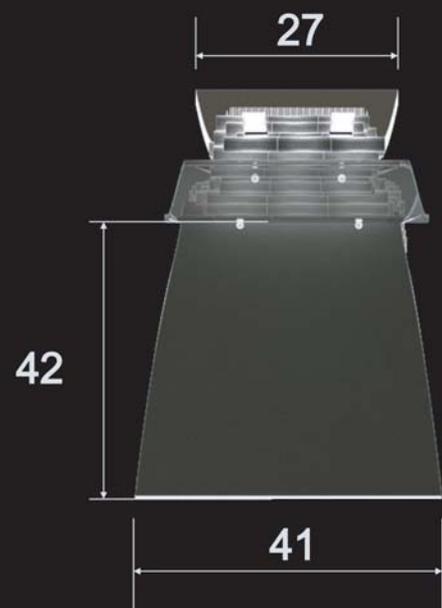
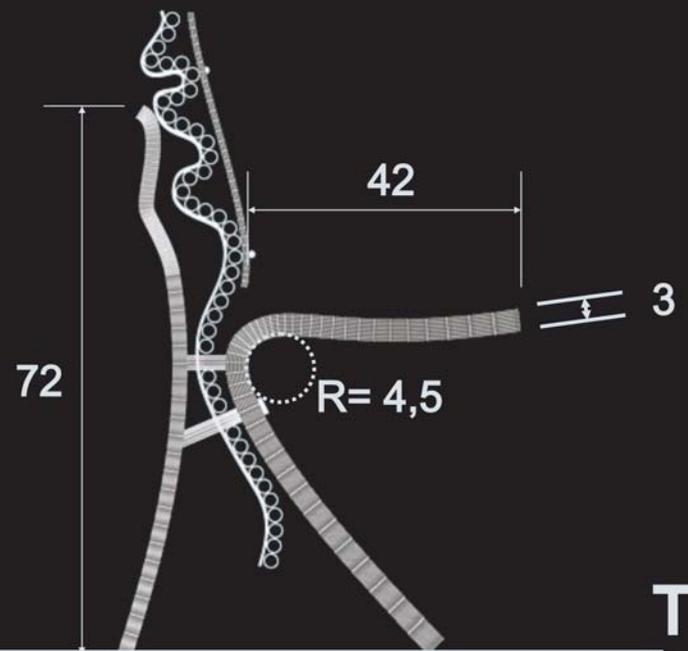
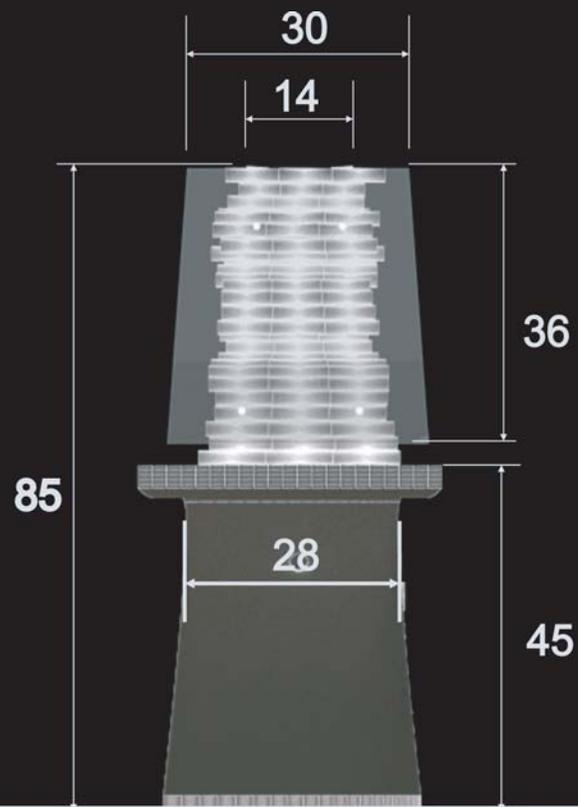


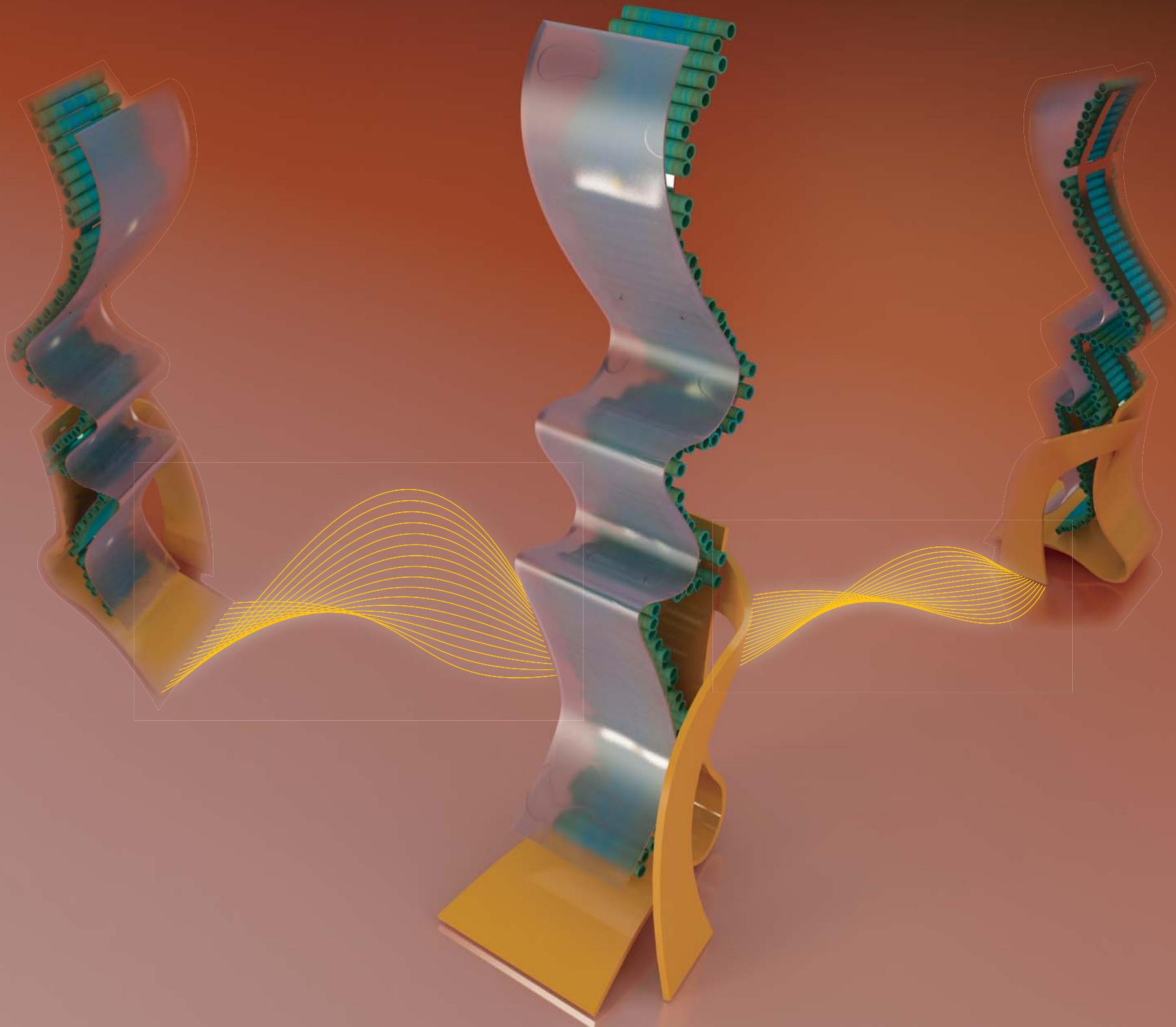


Comedor Diario

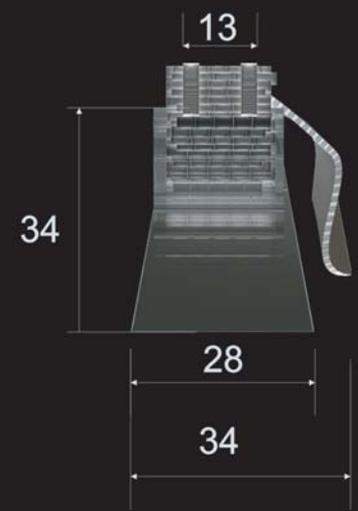
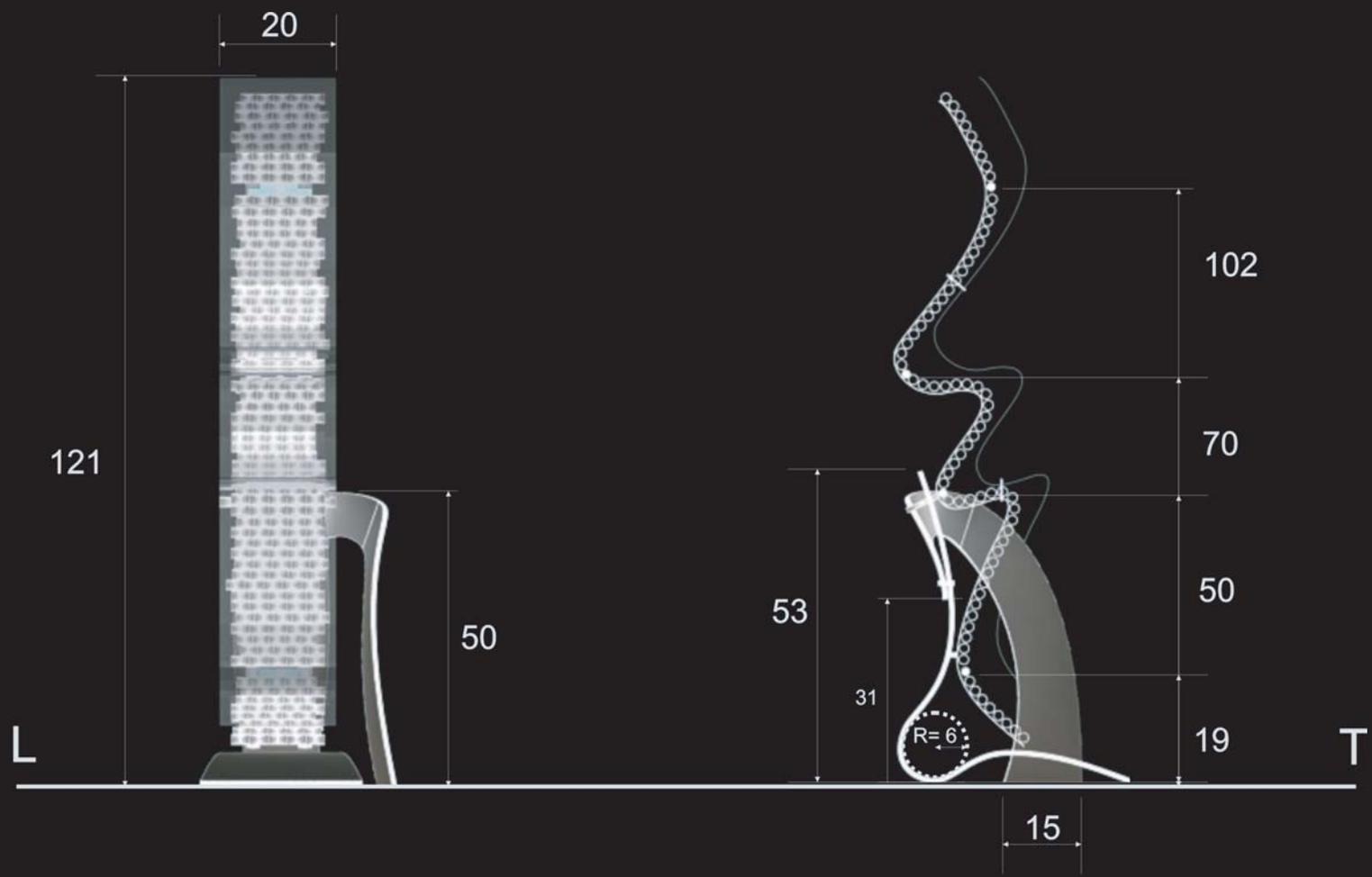


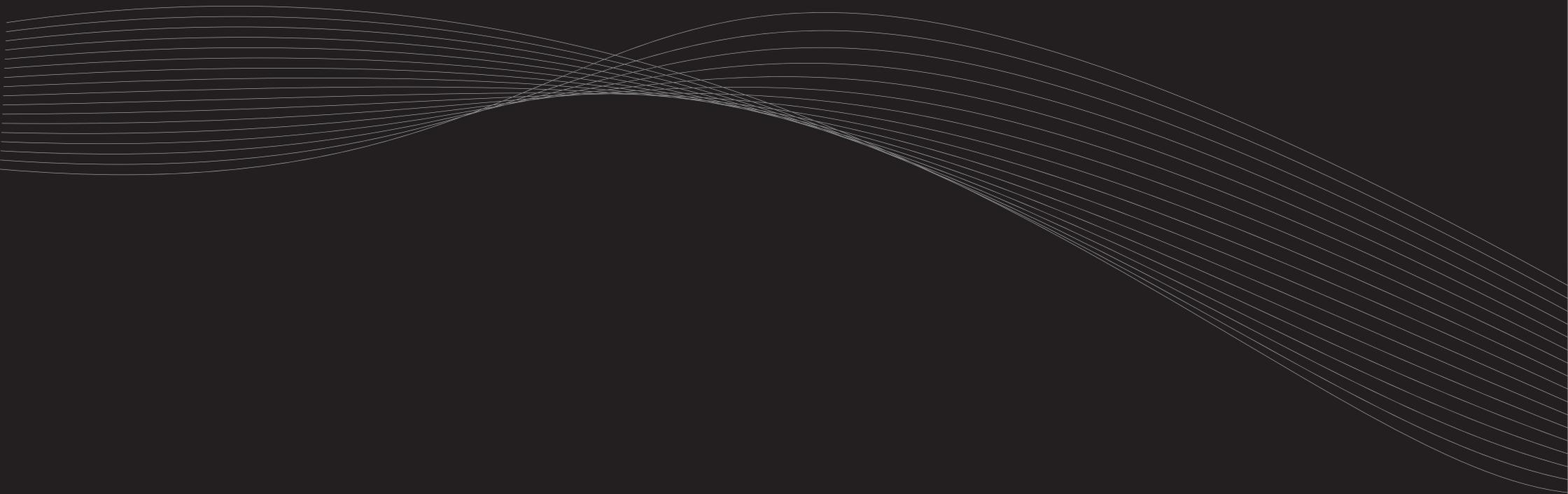
Silla 2





Lampara Piso



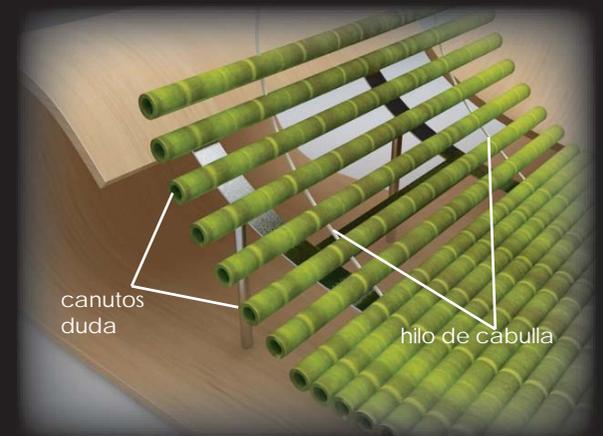
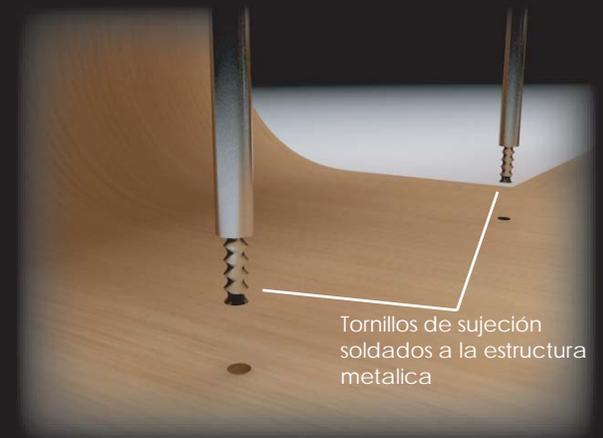
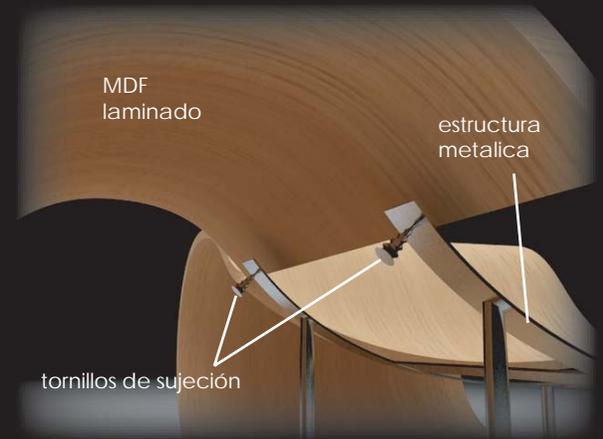
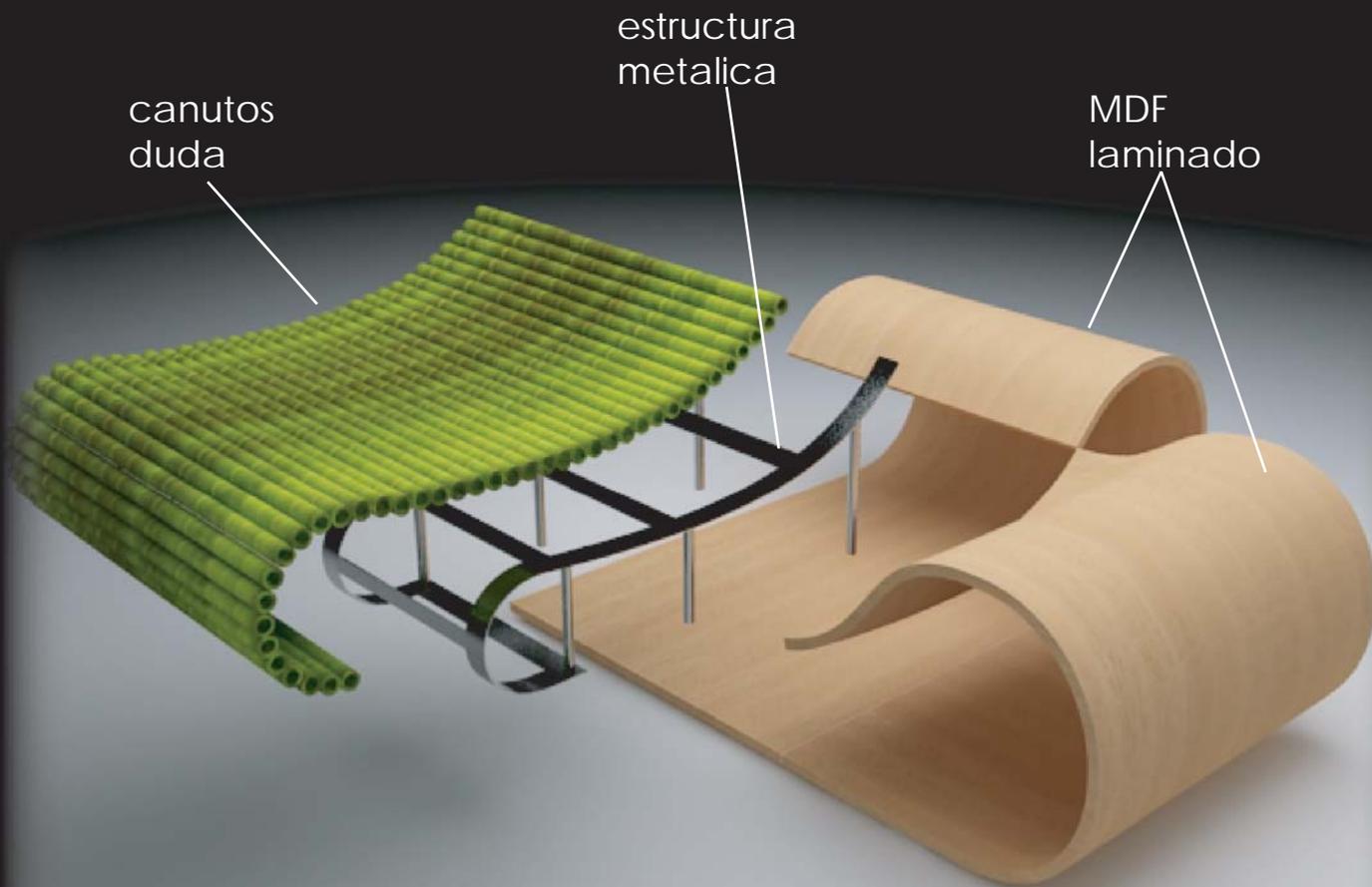


Ambientaciones



Aplicación 1

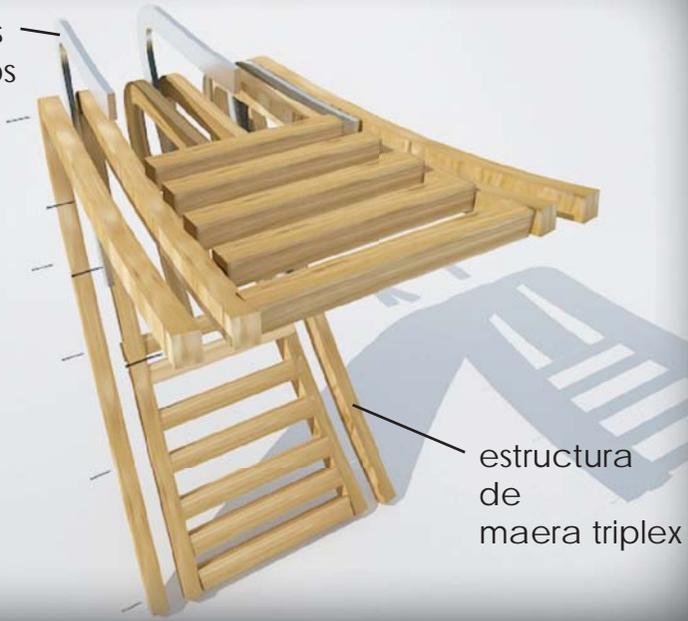
Detalles Tecnicos





Ambientación 2

refuerzos
metalicos

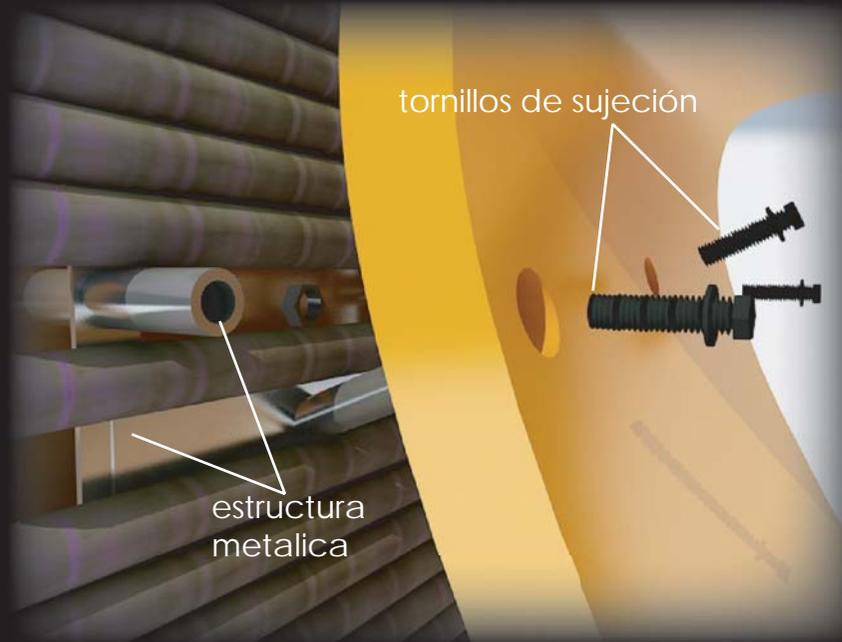


estructura
de
maera triplex

asiento
reforzado
estructurado



Detalles Tecnicos



estructura
metalica

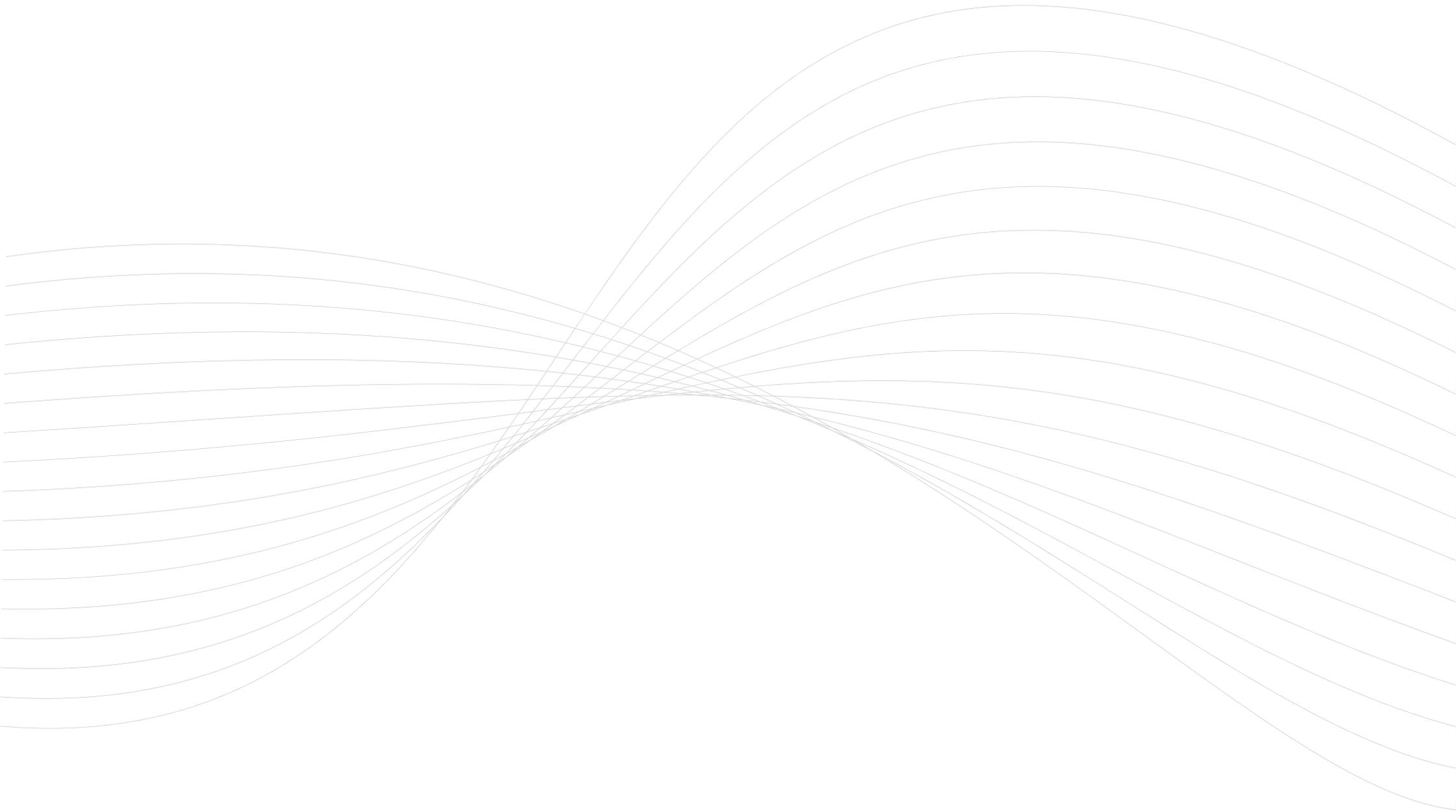
tornillos de sujeción



El objeto, que pertenece esencialmente al universo de la cotidianidad, entendido como un medio de comunicación, se ha convertido en elemento fundamental de nuestro entorno, pues es un sistema de signos capaz de ser vehículo para portar y transmitir mensajes, expresiones e ideas; afectar, transformar y maximizar el entorno.

Bibliografía:

- ARQUITECTURAL DIGEST MÉXICO. Publicación, Condé Nast de México S.A.
 - ARRAYA, LOPEZ, Cristian. Determinación de características de curvado de madera. Chile. 2005.
 - CHICA, ESPINOZA, Luis, Artesanía y cestería en el Azuay, CIDAP
 - FIELD, Charlotte y Meter Charlotte. Diseñando el siglo XXI. Alemania, Taschen, 2001.
 - HALL, Stuart. (fotocopias s/e) Identidades culturales en la posmodernidad. 1997.
 - JARAMILLO, Diego, GIORDANO, Dora Y otros, Diseño y artesanías, CIDAP, Cuenca, 1990.
 - MONTANER, José Marín. Las formas del siglo XXI. Editorial, Gustavo Gil. S.A. Barcelona. 2002.
 - CUMMIS, Thomas, CABRERA, Julio, MORA HOYOS, Carlos. Arte prehispánico del Ecuador, Huellas del Pasado: Los sellos de Jama – Coaque. Editorial, Unidad Editorial. Guayaquil , 1996.
 - CUITO Aurora, Del Minimalismo al Maximalismo, Ed. A. Asppaun, 2002.
- Diseño Historia teoría y practica del diseño industrial Bernhard E. Burnek Ed. Saohili 2005
www.foroalfa.com
www.mocoloco.com



Anexos

Investigación

Estudio de Mercado

El estudio de mercado nos ayudara a establecer las pautas para la aplicación en el diseño, y de esta forma satisfacer mejor las necesidades de un grupo social a través del intercambio cuyo fin es beneficiar a un producto o diseño que se planteara en el presente trabajo.

“ El objetivo es tratar de conocer las necesidades genéricas del consumidor o carencias básicas propias de la naturaleza y condición humana, analizar los deseos o formas en que cada individuo desea satisfacer una necesidad determinada, estimular la conversión de los deseos en demanda buscando formulas creativas para potenciar la voluntad de compra y evitar las restricciones del poder de compra.” (Vásquez y Trespacios, Tomado de Toa Tripaldi, Diseño de la Imagen Global para la marca Ixel, pag. 15).

Para el presente proyecto se ha realizado una segmentación de mercado en el que se ha definido que el mercado meta es: personas entre 22 y 30 años de edad, Jóvenes profesionales, de clase socioeconómica media alta , de sexo masculino y femenino.

Preparación de Instrumentos para la obtención de datos

Técnicas.

Observación: Nos permitirá conocer lo que genera actualmente la industria del mueble tanto a nivel industrial como artesanal, y en que medida se utilizan materiales alternativos como las fibras naturales para elaboración de objetos, en la ciudad de Cuenca.

Encuesta: Dirigido al mercado meta, lo que nos permitirá conocer los criterios del consumidor en lo referente a sus preferencias en el mobiliario, para la elaboración de una nueva propuesta de diseño y la aceptación de materiales alternativos como las fibras naturales.

Recolección de datos

La recolección de datos se realizó durante los últimos días de diciembre del 2007 y las dos primeras semanas de enero del 2008.

Las encuestas se realizaron al mercado meta.

En lo referente a las fibras naturales, las observaciones se realizaron en el sector de la Plaza Rotari.

Encuesta

Universidad del Azuay: Facultad de Diseño.

Esta encuesta tiene por objetivo obtener información de las preferencias del consumidor sobre el mobiliario para el hogar.

Por favor escriba sus datos:

Nombre.....

Actividad.....

Edad.....

(escoja una o dos respuestas)

¿Cuándo compra un mueble por que razones lo adquiere?

el precio

por el diseño o forma

por el material

otro:.....

2- ¿Qué tipo de mueble le gusta mas?

Artesanal.

Industrial.

3- ¿Qué tipo de mobiliario tiene o le gustaría tener en su hogar?

Clásico/tradicional

Moderno/actual

Vanguardia

4- ¿Que materiales le gusta que estén presentes en los muebles de su hogar?

Madera

Metal

Cuero

Fibras naturales (paja toquilla, mimbre, cesterilla, etc.)

Plastico o acrílico

Otro.....

Ficha de observación

Tema: Mobiliario contemporáneo y Jama - Coaque

Objetivo: Buscar que se produce actualmente con materiales alternativos fibras naturales para conocer cuáles son los tipos de diseño que existen y hasta que contexto llega.

Aspectos a observar:

Existencia de rasgos de identidad

Sí No

Color.....

Forma.....

?

Diseño Muy bueno Bueno Regular

Mezcla con otro material

Si No

Metal.....

Madera.....

Plástico.....

Fibra.....

Otros.....

Contexto.

Objeto funcional.

Objeto decorativo.

Forma:
Maximalismo
Jama – Coaque

En cuanto a esta variable y de acuerdo a las encuestas la tendencia de los consumidores es hacia un mobiliario moderno actual con un gusto por el diseño y las formas.

Función:
Mobiliario para el hogar

Analizando las encuestas se puede apreciar una tendencia del consumidor hacia objetos tanto funcionales como decorativos con la utilización e inclusión de materiales tradicionales y alternativos

Tecnología:
Materiales Alternativos

MDF, Fibras Naturales, Metal

Luego de realizar las observaciones en cuanto a lo referente a las fibras naturales podemos notar la falta de la innovación en los diseños, al igual que la casi nula relación con diferentes materiales, además en la mayoría de los casos los objetos realizados con este material son concebidos de una manera funcional sobre lo decorativo