



Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Escuela de Diseño Gráfico

Título de Tesis:

**“Piezas Gráficas inspiradas en las palabras
(Caso: Modismos Cuencanos)”**

Proyecto de Graduación previo a la obtención del título de:

Diseñador Gráfico

Autor:

Diego Fernando Carvajal Arizábala

Director (a) de Tesis:

Dis.Toa Tripaldi P.

Autor:

Diego Carvajal A.

Director (a):

Dis. Toa Tripaldi P.

Fotografías:

Todas las imágenes son realizadas por el autor excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva que son de cada autor.

Diseño y diagramación:

Diego Carvajal

Dennis Torres

Impresión:

Grafix

Cuenca - Ecuador

2012





Piezas Gráficas

Inspiradas en las palabras
(caso: Modismos Cuencanos)





DEDICATORIA

Los grandes sacrificios siempre rinden frutos al final del camino, y hoy es el fin de algo muy bueno, pero es el comienzo de algo mejor.

Este proyecto dedico a Jehová Diós, a mis padres Manuel Ignacio Carvajal y María del Carmen Arizábala, porque a pesar de las caídas siempre me enseñaron a no rendirme jamas, dándome ejemplos dignos de superación y entrega día tras día, por que en gran parte gracias a ustedes, hoy puedo ver alcanzada mi meta impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera, y por el orgullo que sienten por mi, fue lo que me hizo ir hasta el final. Esto va por ustedes, porque lo valen, porque admiro su fortaleza y sacrificio.

A mis hermanas Daniela y Johanna, a mi sobrina Danielita que es y sera mi inspiración, a mis tías, primas, abuela.

Gracias por haber fomentado desde niño el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Sin olvidar a mis amigos Galo Maxi, Dennis Torres que con su apoyo y ayuda pude concretar en gran parte este proyecto.

Todas estas palabras que digo no bastan para agradecerles todo su apoyo que me brindaron en todo este proceso.

Por ultimo espero no defraudarles y contar siempre con su apoyo incondicional y leal.





AGRADECIMIENTOS

“La sabiduría consiste en perseguir los mejores fines con los mejores medios.”

Francis Hutchenson

Considero necesario dejar por sentado mi más sincero e imperecedero agradecimiento a quienes de una u otra forma han colaborado para que este sueño se convierta en éxito personal.

En mi caso particular, creo conveniente agradecer primero al Dr. Oswaldo Encalada por el aporte fundamental de su libro “Modismos Cuencanos” ya que es base fundamental para el proceso del proyecto.

Continuando con un agradecimiento a mi Directora de Tesis Toa Tripaldi, por su ayuda incondicional y paciencia en guiarme en el proceso del desarrollo de tesis, al Arq. Leonardo Bustos Decano de la Facultad de Diseño, a la Dra. Catalina Serrano, Dis. Esteban Torres, Dis. Rafael Estrella, Dis. Juan Lazo, y a todos los profesores que contribuyeron en todo el aprendizaje de la carrera de Diseño Gráfico.

Y para terminar un agradecimiento encarecido a las personas que entreviste y también que me aportaron con los libros e información en general.



Indice

Resumen	14	Homólogos	36
Abstrac	16		
Introducción	17	Homólogo 1	
		Visualizacion de Cultura Intangible	37
CAPITULO 1	18		
		Homólogo 2	
Marco Teórico	20	Makeño Republik	37
Cultura	21	Homólogo 3	
		Gráfica Popular del Ecuador “Juan Lorenzo Barragán”	39
Identidad	22		
Cultura Tangible	22	Homólogo 4	
Cultura Intangible	22	Corto Cantuña la Leyenda Animada “Daniel Pazmiño”	41
El Patrimonio Cultural Inmaterial	23		
Clasificación de la Cultura	24	Homólogo 5	
Cultura Juvenil	24	Signos Innovadores Familias y Sistemas	43
Tribu Urbana	24		
Cultura Visual	25	Homólogo 6	
Acontecimientos Visuales	25	Tipografía Sintáctica, Ilustrada y Modular	44
Ecuador Patrimonio Intangible	26		
Dedicatorias de Patrimonio Inmaterial del Ecuador	26	Homólogo 7	
		Clasica Ilustrada Divertida	45
Lenguaje	27		
		Conclusión	46
Tipos de Lenguaje	27		
Lenguaje Natural	27	Estudio de Mercado	47
Lenguaje Artificial	27		
Tipos de Lenguaje y sus Funciones	27	Entrevista a Líderes Juveniles	48
Modismos	28	Investigación a los Jóvenes	50
Cultura del Lenguaje Ecuatoriano	29		
Modismos de Cuenca	29	Capitulo 2	52
Teorias de Diseño	30	Programación	53
		Introducción	54
Semiótica	31	Target	55
Clasificación de la Semiótica	32		
Ícono	32	Partidos de Diseño	56
Índice	32	Signos	57
Símbolo	32		
Pictograma	33	Libro	60
Pauta Modular	33	Elementos del Libro	62
Diseño de Signos	34		
Conclusiones	35		



Indice

Capitulo 3	64	Personajes Detalles	88
Lluvia de Ideas	65	Seleccion de Personajes	89
Literatura Narrativa	67	Esquema de Movimiento	90
Cuento	67	Uso de Elementos Identitarios	91
Estructura Narrativa	68	Elementos Cotidianos	92
Monólogo	68	Sistema Gráfico	93
Tipos de Acontecimientos	69	Cuadrícula base para personajes	94
Imaginários	69	Proceso de Diseño de Modismos	96
Corrientes Artisticas		Bocetación de Gráficos	99
Artes Plásticas	70	Gráficos Digitalizados	122
Arte Pop	70	Cotidiano ejemplo	124
Bauhaus	71	Burla ejemplo	125
Cubismo	72	Sentimiento ejemplo	126
Minimalismo	73	Diseño de Libro	127
Generos de Cine	74	Materiales y Acabados	129
Comedia y Lo Burlesco	74	Bocetos de Libro	130
La Tragedia, el Drama y el Melodrama	75	Conclusiones y Recomendaciones	135
Lo Fantástico	76	Bibliografía	136
Proceso de las Ideas	77		
Bocetación de Ideas	78		
Clasificación de los Modismos para la Graficación	82		
Listado de los 3 Grandes Grupos de Modismos	83		
Bocetos de los Personajes	84		
Idea Final	87		



Resumen

El proyecto está enfocado en contribuir al rescate de la cultura de los modismos cuencanos, pero de una forma grafica, lo que planteo con este proyecto es desarrollar la capacidad de extracción de ciertas palabras dando la opción de graficarlas.

Para ello se realizó un estudio de algunas teorías que darán apoyo con conceptos al proyecto que presento, ya sea con métodos gráficos, manejo de la extracción de formas, o sistemas a seguir, procesos para hacer pictogramas, toda esta información será acoplada en este proyecto experimental.



Abstrac

Graphical Pieces Inspired in Words (Idioms from Cuenca)

ABSTRACT

Idioms are a fundamental part a society's culture, and are a creative contribution to the popular tongue. However, in the last years, due to globalization, the use and knowledge of these idioms are being forgotten by the new generations.

The intention of the present project is to generate a graphical system for the visualization of the idioms from Cuenca, through the use of theories of Culture, Semiotics and language, as well as processes and techniques of design of signs.

As a final product, the creation of a book will be presented, where the representation of idioms through the design of signs helps to rescue these elements of an intangible culture.



Diana Lee Rodas
Translated by,
Diana Lee Rodas



Introducción

Este primer libro de una serie de gráficos sobre modismos cuencanos los cuales fueron extraídos de la recopilación del libro del Dr. Oswaldo Encalada, y con ellos contribuir a la cultura ya que este trabajo se trata de rescatar en parte los modismos cuencanos pero de una forma grafica, ya la gente de este tiempo está acostumbrada a una cultura mas visual, evitando que desaparezcan por completo llegando a un nuevo tipo de público entre 18 y 25 años, ya que en la actualidad están más familiarizados con nuevas adaptaciones al lenguaje y dejando de lado sus raíces.

CAPITULO

1



MARCO
TEÓRICO

Cultura

“Cultura es una de las dos o tres palabras más complicadas del idioma. Se debe en parte a su intrincado desarrollo histórico en muchas lenguas europeas, pero fundamentalmente porque se la usa para hacer referencia a importantes conceptos en diferentes disciplinas intelectuales y en muchos sistemas de pensamiento distintos e incompatibles”

Williams, Raymond (2000 , p. 349) en su libro “KeyWords”

La cultura es una forma técnica detallada, explicada Etimológicamente, que proviene del latín “colere” que significa cultivar en el sentido agrícola interviniendo el hombre para transformar aquello de forma natural. Mediante estudios y ordenamiento disciplinario de las facultades mentales adquiriendo conocimiento e interpretando diferentes fenómenos como lo estético a lo que estamos expuestos diferenciando toda la humanidad entre personas cultas (cultivadas) e incultas (no cultivadas).

En síntesis la idea sería que la cultura hace referencia a aquellos conocimientos, ideas, gustos y modos de actuar que poseen todas las personas.

Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384) en su libro “Arte y Cultura Popular”

Patricio Guerrero Arias nos habla de la cultura en un modo más amplio dice que es un proceso cambiante actual por la globalización haciendo que la humanidad este conectada y entrelazada por varios factores, menciona también en su libro “La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)” que los antiguos pobladores “primitivos” del planeta tierra han ido desapareciendo poco a poco por el desarrollo del proceso de la Globalización del capitalismo y del mercado desapareciendo costumbres y su cultura en su mayoría.

La cultura al ser mirada desde una perspectiva antropológica, se ha constituido como la ciencia que se dedica a un estudio específico “Es el complejo total que incluye conocimientos,

creencias, artes, leyes, moral costumbres y cualquier habilidad adquirida por el hombre como miembro de la sociedad”.

Desde la perspectiva cognitiva con relación al termino cultura, adquiere carácter ideológico es creada como el cultivo del espíritu, al que habían podido llegar únicamente a algunos grupos o sociedades que estaban en un proceso de evolución. Se debe a la Antropología no como ciencia del pasado sino como ciencia de la contemporaneidad, es ahí donde la antropología puede mostrar su propia su contemporaneidad y una visión del futuro.

Guerrero Arias, Patricio (2002, p. 134) en su libro “La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)”

Conrad Phillip Kottak es un autor extranjero de Atlanta Georgia, explica que la cultura durante mucho tiempo representa, el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho humano, la costumbre y los diferentes hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad. Desde niños absorben con facilidad las tradiciones culturales, es la capacidad de aprendizaje la cual compartimos con otros animales, nuestro aprendizaje cultural depende de la capacidad exclusivamente desarrollada por los humanos los cuales utilizan símbolos y signos.

Phillip Kottak, Conrad (2006, p. 440) en su libro “Antropología Cultural”

Identidad

La identidad no se inventa se construye por decreto, pues es una decantación a lo largo de los años, a veces siglos, son elementos que se incorporan desde adentro a la estructura social donde el individuo forma parte.

Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384) en su libro "Arte y Cultura Popular"

Un dudoso afán de modernidad nos puede llevar a tratar de ser iguales a los otros o a no ser menos que los demás actuando con pautas de lo que consideramos países o culturas que están a la vanguardia en diversos campos, dando como resultado el ignorar la procedencia y echar tierra sobre aquello q nos hace distintos.

Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384) en su libro "Arte y Cultura Popular"

Todo ser humano como todo pueblo ha buscado siempre construirse una representación del sí mismo para que permita auto afirmarse mediante el control que autónomamente puede ejercer sobre los recursos naturales que son su praxis, jamás podrá existir un grupo o individuo que carezca de identidad ya que sin ella simplemente no es posible que la vida social exista. La identidad es una esencia histórica y un atributo inamovible e inmutable desarrollando de una vez y para siempre la conducta, la vida y las sociedades, "el espíritu de las naciones y del pueblo" se transmiten de generación en generación, en la sociedad están las raíces de lo que somos, por lo tanto los miembros de una sociedad no pueden cambiar mas allá de sus deseos y su voluntad.

Guerrero Arias, Patricio (2002, p. 134) en su libro "La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)"

La identidad se divide en dos tipos:
Cultura Tangible y Cultura Intangible

Cultura Tangible

Claudio Gonzales Malo dice en su libro "Arte y Cultura Popular" que se considera patrimonio cultural a objetos materiales del pasado que en sus respectivos medios

han tenido especial importancia, la compresión y la valorización de las otras culturas se han iniciado y mantenido en proceso de restauración y preservación de objetos de metal, piedra, cerámica, textiles, etc. Todos estos elementos han sido calificados como patrimonio cultural tangible. (Malo 2006, p. 384).

Cultura Intangible

Se refería a cultura material y cultura no material. La vida humana se desarrolla en medio de objetos materiales elaborados por seres humanos para satisfacer necesidades de diversa índole, pero también, comenzando por el idioma, con ideas, creencias, normas de conducta, sistema de diversión, organizaciones etc. no materiales de distinta importancia y peso en épocas y colectividades específicas. La UNESCO el año 2003 incluye como parte del patrimonio de los pueblos este tipo de actividades refiriéndose a ellas como "patrimonio cultural intangible". La UNESCO se reunió en Paris el 17 de octubre de 2003, elaboró un documento cuyos párrafos transcribió:

Artículo 1: Finalidad de la Convención:

- a) La salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial;
- b) el respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos de que se trate;
- c) La sensibilización en el plano local, nacional e internacional a la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su reconocimiento recíproco;
- d) La cooperación y asistencia internacionales.



Artículo 2: Definiciones

A los efectos de la siguiente Convención,

1. Se entiende por “Patrimonio Cultural Inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos, técnicas juntos con los instrumentos, objetos artefactos y espacios culturales que les son inherentes que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, influyéndoles así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384) en su libro “Arte y Cultura Popular”

El “Patrimonio Cultural Inmaterial”

La tradición de conservación del Patrimonio en Ecuador se ha ligado siempre a las manifestaciones materiales, sin considerar las “manifestaciones espirituales o inmateriales”. El Patrimonio Cultural ha estado relacionado históricamente con la magnificencia material de los centros monumentales, monumentos históricos y bienes muebles e inmuebles.

Para la construcción del estado del arte se ha tomado en cuenta diversos casos de estudio, que muestran el recorrido epistémico y metodológico en los ámbitos del PCI: a) tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; b) artes del espectáculo; c) usos sociales, rituales y actos festivos; d) conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo; y e) técnicas artesanales. Los estudios han sido desarrollados por el Instituto Iberoamericano de Patrimonio Natural y Cultural (IPANC) del Convenio Andrés Bello, el Centro Interamericano

de Artesanías y Artes Populares (CIDAP), el Fondo de Salvamento (FONSAL) y Petroecuador, instituciones que han promovido propuestas para la preservación del Patrimonio Cultural de Quito.

- Creencias
- Mitos
- Conocimiento tradicional
- Gastronomía
- Teatro
- Danza
- Música
- Lenguaje

Balarezo Zambonino, Victoria. “Publicación, Estado del Arte del Patrimonio Cultural Inmaterial - Ecuador” ,[en línea]. [Noviembre de 2003]. Disponible en la Web: http://www.crespial.org/new/public_files/pci-ecuador.pdf

Clasificación de la Cultura

Cultura juvenil

Feixa Define a las culturas juveniles como un espacio donde las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la institucional, definen la aparición de micro sociedades juveniles, definen modos de vida alrededor del tiempo libre y del espacio del ocio, las culturas juveniles son identidades que se expresan y se construyen en tiempos y espacios determinados haciéndose un proceso de constante movimiento.

Feixa Carles en su investigación nos habla sobre:

- Estilos de vida (conocer las expresiones de los jóvenes).
- Conocer la micro-sociedad juvenil.
- Identidades que expresan y construyen modos de vida en constante movimiento.

Feixa Carles (1998, p. 296) en su libro "El reloj de arena: Culturas Juveniles"

Tribu Urbana

Se habla de la existencia de nuevos grupos juveniles que se reúnen alrededor del nomadismo y de un sentido de pertenencia la palabra tribu es utilizada para remarcar el aspecto de lo arcaico y de lo bárbaro, la tribu urbana seria un grupo transitorio y con gusto por la visibilidad, son aquellas "pandillas, bandas o simplemente agrupaciones

de jóvenes y adolescentes que se visten de modo parecido y llamativo, siguiendo hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo en las ciudades grandes "siendo de algún modo las ciudades un blanco fácil para estas tendencias. Permiten justificar todas las expresiones efímeras que van y seguirán surgiendo con los años y las culturas juveniles serán las expresiones colectivas que se reúnen alrededor del ocio y del tiempo libre. Las culturas juveniles pueden ser abordadas como formas de abrir espacios, tiempos y expresividad, ya que los jóvenes buscan la manera de habitar

en ciertos lugares donde no están no está el régimen de los adultos o instituciones con sus normas, buscan la forma de llenar su tiempo o como dirían matar el tiempo.

En el plano del lenguaje, el reconocimiento de iconos, logotipos y en general, los códigos generales adaptándose al mundo cambiante q vivimos.

Dr. Reyes A. Hernán (2010, p. 229) en su modulo "Culturas Juveniles"



*Autor: Antonio Morales 2008
Tribus Urbanas
<http://www.ojodigital.com/foro/retratos-y-fotografia-de-moda/336747-tribus-urbanas.html>*

Cultura Visual

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales, en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual.

La cultura visual es simplemente “la historia de las imágenes” manejada con un concepto semiótico de la representación, lo visual se transforma interacción social y definición en términos de clase, género e identidad sexual y racial.

La cultura visual tiene como labor principal comprender de qué modo pueden asociarse estas complejas imágenes que han sido creadas en un medio o en un lugar, alejando nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y centrándola en la experiencia visual de la vida cotidiana. (Mirzoeff 2003, p. 378).



Autor: ©2012 Neeerd.com
Cultura Visual

<http://www.neeerd.com/post/p33043-graffitis-everywhere>

Acontecimientos Visuales

- Da Información.
- Tiene un concepto semiótico.
- Asociación con las imágenes

Nicolas Mirzoeff menciona en su libro que la labor principal para comprender la cultura visual es asociarse estas complejas imágenes que han sido creadas en un medio o en un lugar, alejando nuestra atención de los escenarios de observación estructurados en la experiencia visual de la vida cotidiana.

Tales imágenes del mundo no pueden ser puramente visuales pero, de igual modo lo visual perturba el desarrollo y desafía cualquier intento de definir la cultura en términos estrictamente lingüísticos.

Nicholas, Mirzoeff (Barcelona 2003, p. 378) en su libro “Una Introducción a la Cultura Visual”.

Ecuador

Patrimonio Intangible

Entre muchos elementos intangibles en la cultura ecuatoriana la gran mayoría forman parte de las fiestas populares vinculadas a conmemoraciones religiosas misa o procesión.

También el autor Claudio Malo Gonzales dice que los múltiples motivos de regocijo los que ponen de manifiesto las expresiones culturales populares que suelen variar notablemente de población a población. Los juegos pirotécnicos y los globos son casi infaltables por la generosidad de los priostes.

La gastronomía es una apetecida variación en las fiestas en las que juegan un papel especial en ocasiones especiales, la fiesta popular se caracteriza por que todos los integrantes de la comunidad saborean estos platos que tienen algún sentido simbólico.

*Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384)
en su libro "Arte y Cultura Popular"*



Autor: *BALLET FOLKLÓRICO ECUATORIANO DE VIRGINIA ROSERO*
<http://balletecuatorianovirginiarosero.blogspot.com/>

Declaratorias de Patrimonio Inmaterial del Ecuador

La convención se fundamentó también en los instrumentos internacionales existentes en materia de derechos humanos; en el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales de 1966; en la recomendación sobre la salvaguardia de la cultura tradicional y popular de 1989, en la Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural de 2001 y en la Declaración de Estambul de 2002, que consideró la profunda interdependencia que existe

entre el patrimonio cultural inmaterial, material y natural.

Mediante Decreto 871 de enero de 2008, el Gobierno del Ecuador se adhirió a la Convención de la UNESCO, considerando el punto de vista técnico del INPC, según el cual el texto de la Convención es coherente con nuestra realidad de país pluricultural y multiétnico.

Desde el año 2001 hasta el 2007 se declaró Patrimonio Cultural Inmaterial del Estado a doce manifestaciones. En los últimos dos años se emitieron seis de las doce declaratorias.

Clasificandolo de la siguiente manera:

- Costumbres
- Religiones
- Leyendas
- Mitos
- Música
- Lenguaje

Balarezo Zambonino, Victoria. "Revista del patrimonio Cultural del Ecuador", [en línea]. [23 de Noviembre de 2010]. Disponible en la Web: <http://revistas.arqueo-ecuatoriana.ec/es/revista-inpc/revista-inpc-1/219-declaratorias-de-patrimonio-inmaterial>

Lenguaje

Patricio Guerrero Arias explica en su libro, que hay que ver a la cultura desde la dialéctica de la misma vida y la realidad, creación ininterrumpida del ser humano frente a esta innovación, la cultura se nutre de la realidad, ofreciendo motivos para la producción simbólica. Procesos sociales mediante los cuales la cultura es dialectalmente construida y reconstruida tras un largo proceso en la historia de cada pueblo.

Entender el sentido dialítico de la cultura nos posibilita a tener una visión más próxima del ser humano para ver su praxis, que quiere decir que es un tipo específico de actividad propia y exclusiva del hombre y poder entender cómo se construye la cultura, nos ayuda a comprender mejor el porqué y como los pueblos han ido usando todos los recursos culturales en forma creativa. Está en constante cambio y transformación, no existen culturas estáticas no intactas ya que solo existen culturas cambiantes sujetas a los distintos procesos de transformación que caracterizan la dialéctica de la propia vida.

GUERRERO ARIAS, Patricio (2002, p. 134) en su libro "La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)"

Oswaldo Encalada Vázquez explica que la cultura se diferencia por la forma de uso de la lengua, por la entonación por las palabras que utiliza y por la carga significativa que otorga a determinados vocablos, en nuestro caso en el idioma español que manejamos en el Ecuador, es una lengua mestiza, que resulta del cruce de lo español con elementos aborígenes, generalmente quichuas. Debido a que el español se hallaba enfrentado con una realidad diferente,

necesariamente tuvo que cambiar e incorporar nuevos elementos, o variar los sentidos de los antiguos.

Dentro de la geografía ecuatoriana, en el caso concreto de la sierra, hay dos tipos de paisajes típicos: el pajonal y el páramo, que a veces suelen ser usados como símbolos.

Alejandro de Humboldt en 1802 dice lo siguiente: "llámese esta zona pajonal en el país y de lejos pares un tapiz de amarillo dorado, color que contrasta agradablemente con el de las esparcidas nieves". Estas son formas de describir algo presentando casos de palabras cuyos sentidos ha variado como producto de la realidad de la colonia y de la conquista.

ENCALADA VAZQUEZ, Oswaldo (2007, p. 260) en su libro "Naturaleza, lengua y cultura"

Tipos de Lenguaje:

Lenguaje Natural

El lenguaje natural, también llamado lenguaje ordinario, es el que utiliza una comunidad lingüística con el fin primario de la comunicación y se ha construido con reglas y convenciones lingüísticas y sociales durante el período de constitución histórica de esta sociedad. Es el lenguaje que hablamos todos. El individuo, por el hecho de nacer en sociedad, acepta normativamente el lenguaje de su propia comunidad lingüística; el influjo que el individuo puede ejercer sobre el lenguaje, pasa únicamente por el hecho de hablarlo, por el habla.

Lenguaje Artificial

El lenguaje artificial, en oposición al natural, tiene como finalidad evitar justamente los inconvenientes de ambigüedad y vaguedad de los lenguajes naturales u ordinarios y, por ello, presenta un grado de artificialidad y convencionalidad mucho mayor por lo que se refiere a la construcción de símbolos y al significado que se les asigna. Símbolos y significados no pertenecen a ninguna comunidad natural de hablantes, sino a grupos de hablantes relacionados por objetivos científicos o técnicos. El lenguaje artificialmente construido se divide en técnico (natural) y formal (artificial) .

Tipos de Lenguaje y sus Funciones

El lenguaje tiene dos funciones: la cognoscitiva, dirigida hacia la adquisición, desarrollo y razonamiento del conocimiento, y la comunicativa, enfocada a exteriorizar pensamientos y emitir mensajes. Ambas funciones se realizan principalmente a través del lenguaje fonético, quinésico, proxémico e icónico o pictográfico divididos en:

- Dialectico
- Argot
- Jerga
- Modismos

LEÓN MEJIA, Alma (2005, p. 223) en su libro "Estrategias para el desarrollo de la comunicacion profesional"

Modismos

Raquel Pinilla Gómez manifiesta que los modismos constituyen uno de los aspectos más ricos y creativos del léxico de una lengua, tanto por lo extenso de su repertorio como por el frecuente uso que hacemos de ellos. Los modismos recogen aquellas creaciones léxicas, tanto espontaneas como derivadas de refranes y dichos populares constituidas por una secuencia de palabras que operan como una sola unidad semántica y cuyo significado conjunto no puede ser deducido de la suma de sus elementos constituyentes.

Son expresiones peculiares de un idioma, difíciles o imposibles de traducir literalmente a otras lenguas de diferentes culturas. Un hablante nativo inglés no sería capaz de entender a la primera la expresión española llover a cántaros, pero imaginen el caso de un estudiante español de inglés que oye por primera vez it's raining cats and dogs y que, al conocer el significado de los elementos rain, cats y dogs, sólo es capaz de imaginar una lluvia persistente de gatos y perros.

Entonces se entiende que los modismos trascienden y en cada cultura existen pero solo serán entendidos por su cultura pero tendrán la mayoría los mismos significados en Ecuador o en Japón.

*Pinilla Gómez, Raquel en su investigación "El sentido literal de los modismos en la publicidad y su explotación en la clase de español como lengua extranjera", []. Disponible en la Web:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/07/07_0347.pdf*

Mientras que el autor ecuatoriano Oswaldo Encalada Vázquez dice que un modismo es un hábito, un lugar común una costumbre lingüística, que, como todo hábito tiene la función de ahorrar energía. Y como el hombre es un ser de hábitos, entonces resulta que los modismos están presentes en todas las lenguas y el habla de todas las personas.

También Oswaldo Encalada Vázquez nos explica que es un hábito lingüístico, que se ejecuta como hábito, siguiendo un orden rígido. Sintácticamente un modismo se comporta como una palabra, como un solo ejemplo. Nunca se podría alterar la sintaxis de un modismo, ya que se lo podría destruir como tal. Por ejemplo: Armas Tomar. Es imposible cambiar su sintaxis. Resultaría risible que alguien es de tomar armas, que sería un orden "más natural". El modismo es un hábito rígido.

Encalada Vazquez, Oswaldo,(1999, 615p) en su libro "Modismos Cuencanos".

Cultura del Lenguaje Ecuatoriano

Lucia Mejeant nos dice en su revista Yachaikuna “el Ecuador es un Estado Pluricultural y Multiétnico, que debe respetar y estimular el desarrollo de todas las lenguas existentes en su territorio así como la identidad cultural de las nacionalidades que existen a su interior, como las nacionalidades: Kichwa, Shuar, Achuar, Chachi, Epera, Huaorani, Siona, Secoya, Awa, Tsáchila y Cofán, Zápara.”

En el artículo 1 de la Constitución Política vigente, el inciso Tercero dice:

“El Estado respeta y estimula el desarrollo de todas las lenguas de los ecuatorianos. El castellano es el idioma oficial. El kichwa, el Shuar y los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en los términos que fija la Ley”; y el Artículo 84, Numeral 1,

dice: “Mantener, desarrollar y fortalecer su identidad y tradiciones en lo espiritual, cultural, lingüístico, social, político y económico”.

Lcda. Mejant Lucia. “Revista Yachaikuna”, [en línea]. abril 1999, [abril 2001]. Disponible en la Web: <http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/1/mejeant.pdf>

Modismos en Cuenca

Encalada en su libro explica que un modismo tienen un origen retórico (en la poesía). En la mayoría de los modismos comenzaron con una expresión novedosa y poética atractiva, lo que habría favorecido su aceptación original. Se usa el modismo con inconciencia del sentido figurado, tomándolo de manera natural y mientras más uso tenga su real carga significativa se desvanece, del modo que deja de ser expresivo, útil para describir una situación particular, siendo así sustituida por una nueva expresión más vigorosa y novedosa.

Ejemplos:

- Abrir bien los ojos.
- Abrir el corazón a alguien.
- Hacer ver bolas .
- Palabras de grueso calibre.

Encalada Vazquez, Oswaldo, (1999, p. 615) en su libro “Modismos Cuencanos”.

- Comparación: Estar como chirote mojado.
- Exclamación: ¡Madre mía!
- Hipérbole: Llover a cántaros.
- Imposible o Adynaton: Juntar el agua con el aceite.
- Interrogación retórica: ¿Como te quedó el ojo?
- Prosopopeya: Las paredes oyen.

TEORIAS DEL DISEÑO

Semiótica

La semiótica se define como la ciencia que estudia los signos, como clave fundamental para la comprensión de toda actividad humana desde le pasado presente y futuro. Sin embargo, el uso de "semiótica" tiende a generalizarse.

Un signo es algo que para alguien, representa un carácter, creando en la mente de la persona un signo o figura conocido como interpretación.

Pierce dice que el signo es algo que, para alguien representa a algo en algún aspecto o carácter. El representar a algo consiste en la relación del signo con aquello que refiere, su objeto.

El signo representa a su objeto pero no lo hace bajo todos los aspectos, sino que esta en lugar de él solo con referencia a una suerte de idea a esta idea Peirce la llama fundamento.



Autor: Wonderbra®
<http://www.wonderbra.com/>

La semiótica se divide de la siguiente manera:

Significante

Es el concepto o idea que se une al signo en toda la comunicación, dependiendo e cada persona ya que cada una le clasifica un significado

Significado

Usado en la semiótica y en la linguistica denomina el componente material del signo, es una representacion mental o el concepto que corresponde dichah imágen.

*Moheno, Lillian Von Der Walde,
"Articulo, Universidad Autónoma
Matropolitana - Iztapalapa", [en linea].
[diciembre 1990]. Disponible en la Web:
[http://www.waldemoheno.net/articulos/
semiotica.pdf](http://www.waldemoheno.net/articulos/semiotica.pdf)*

Clasificación de la Semiótica

• Ícono

Es un signo que se refiere al objeto al que denota en virtud de caracteres que les son propios, y que posee igualmente, exista o no exista tal objeto.

El icono es una imagen de su objeto no en el sentido mismo de la palabra griega (semejanza) y es en el sentido como Peirce la utiliza. El icono en efecto, siempre representa a su objeto por similitud.

• Índice

Es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto.

El índice se diferencia de cualquier otro signo por cierto rasgos característicos por no tener un parecido significativo con el objeto que denota, referir cosas. Para Peirce el carácter representativo del signo consiste en su segundidad individual.

• Símbolo

Peirce menciona que un símbolo es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley asociada de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto. El símbolo es general en sí mismo, es una clase no una cosa particular, al ser el

símbolo general, también lo es su objeto “aquello que es general, tiene su ser en las instancias que habrá de determinar”.

Lillian von der Walde Moheno. “La semiótica de Charles S. Peirce”, [en línea]. [julio-diciembre 1990]. Disponible en la Web: <http://www.waldemoheno.net/articulos/semiotica.pdf>



No one grows Ketchup like Heinz.

Autor (es): Brian Fraser & Simon Learman
<http://archive.epica-awards.com/pages/results/2007/2007cat01.html>

Pictograma

Joan Costa, en su libro menciona que el pictograma es un sistema señalético, son signos con un sistema establecido que transmiten el concepto en forma rápida y directa.



*Autor: Viktor Hertz, Pictogramas de películas de Stanley Kubrick
<http://www.viktorhertz.com/50717/439431/gallery/stanley-kubrick-pictogram-movie-posters>*

Pauta Modular

Es la función normativa para la construcción de las figuras, es de hecho un punto de partida “gestáltico”, que rigen en las leyes de ensamblaje o de relación entre las diferentes partes que integran el todo, esto es. Los infrasignos que configuran el signo, es una función articuladora y precisamente por la constancia de estas leyes de articulación, la pauta asegura la coherencia interna entre los pictogramas del sistema.

Por otra parte, los elementos que se combinan en la pauta de (Ot1 Aicher),

han sido normalizados en tanto que infrasigno, su repertorio se reduce a la mancha, para expresar la figura humana, y la línea para expresar los objetos.

Es un proceso ideativo hacia un fin determinado que comienza con palabras pero con una depuración ya misma que crea una imagen mental y una pre imagen dando como resultado el mensaje que comunica el pictograma.

COSTA, Joan (1987, p. 256) en su libro “Señalética. Enciclopedia del Diseño”

Diseño de signos

*“Reducir significa encontrar la expresión más simple de un objeto, su esencia natural”
(Malo Gonzales 2006, p. 384)*

La comunicación por medio de signos es una forma natural y humana por varios años atrás. Según la semiótica del Icono o Símbolo según Peirce Buchler son consideradas como unas herramientas de cognición y comunicación para la humanidad desde el inicio mismo de la civilización.

Existen muchos sistemas de signos, se han usado todo un conjunto de dimensiones semiótica (léxica, sintáctica, semántica y pragmática). Marcus dice Las palabras dividen y las imágenes unen, los iconos informativos, los varios símbolos y los signos pictográficos, se debe conseguir fácilmente usabilidad, utilidad y atractivo.

El lenguaje de las imágenes es un medio privilegiado para entendernos, visualizar opiniones y deseos, este lenguaje sobrepasa barreras de idiomas y permite un mejor desarrollo de la cultura.

Las imágenes se transforman en formas esenciales de comunicación, donde la palabra y la letra no alcanzan, algunos diseñadores han creado símbolos e imágenes basados en pictogramas y en ideogramas.

*Malo Gonzales, Claudio (2006, p. 384)
en su libro “Arte y Cultura Popular”*



Autor: Dis. María Sol Gonzalez
DISEÑO GRAFICO INTERNACIONAL
<http://www.dgcaronte.com.ar/espanol/corporativa.htm>

*“Las palabras dividen, los
signos unen.”*

Los autores Gabriel Martínez y Sonia Díaz en el libro Imagomundo presentan signos visuales proyectando e interpretando imágenes las cuales se convierten en nuestro imaginario, con un valor emocional, racional, místico, erótico, estético, en síntesis cultural. Este libro es representa un instrumento de comunicación proponiendo una interpretación creativa del mundo.



Conclusiones

Analizar varias teorias como Cultura, Semiotica o Diseños de Signos, contribuye a mi proyecto reforzando el conocimiento para poder crear una bace solida y asi realizar esta tesis con la informacion necesaria.

Homólogos

Homólogo 1

Visualización de Cultura Intangible

Maqueño Republik

Empresa creadora de graficas para camisetitas, sus ideas e ingenio para diseñar imágenes con la mayoría de las cosas cotidianas que una persona puede ver o decir, familiarizándose con la mayoría de sus gráficas aplicadas en sus camisetitas.

Usando un sistema grafico de diferentes técnicas de ilustración brindado variedad a sus artes, su temática es clara, se la analizo y decidió como una de las guías en el proceso para realizar mi proyecto.

Forma:

Se analizo el sistemema para el uso de gráficos variados adaptados a formas, uso de tipografía, iconos, pictogramas, etc. Creación de composiciones de varios motivos como frases, palabras que son conocidas en el medio. Composiciones con diseños atractivos, con diferentes gamas de colores vivos que muestran en sus diseños.



Autor: Maqueño Republic Camisetitas
<http://www.maquenorepublik.com/>

Función:

El grafico y su estética sirve para comunicar en este caso frases o palabras conocidas en el medio, transmitiendo a la gente la cultura ecuatoriana de una forma distinta mostrando, frases o modismos, de manera divertida manteniendo el interés de los usuarios para formar parte de ella, con el uso de los elementos y así

que el resto de personas conozca dicha cultura desde una nueva perspectiva. Aportando a la cultura de forma diferente mostrando frases o palabras, de una manera juvenil y original.

Ejemplos:



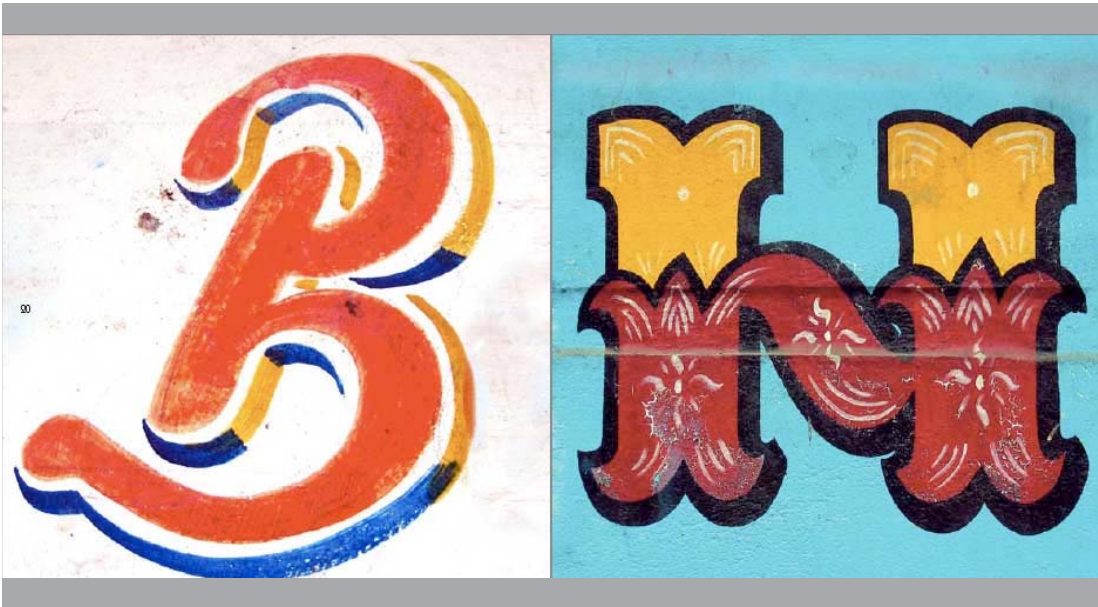
Analisis:

Este tema es llamativo para las personas y se identifican por las artes presentadas ya que son únicas y ambientan frases y dichos con un sistema el cual juega con el doble sentido.

Autor: Maqueño Republic Camisetas
<http://www.maquenorepublik.com/>

Homólogo 2

Gráfica Popular del Ecuador
Juan Lorenzo Barragán



Autor: Juan Lorenzo Barragan
Libro: Grafica Popular del Ecuador

La Gráfica como homólogo

Estas gráficas de las expresiones populares que los antiguos artesanos ecuatorianos realizaban para cubrir las necesidades de las personas que necesitaban comunicar algo.

En este libro resalto la idea central que es el rescate de la esencia del artista y artesano ecuatoriano ya que la recopilación fotográfica en este libro de las obras realizadas en los 90 da a conocer el ingenio de las personas en el realización de las artes graficas las cuales me sirvieren de inspiración para mi proyecto.

Forma

Usos de formas alegóricas, artesanales con caligrafía artística hace que estas graficas populares mantengan la esencia de un pueblo, para ello usan letras, animales, personas, etc.

Función

Todas las graficas populares aplicadas ya sea en letreros, muros y varios soportes que el artista plasmo comunican de forma única y atractiva.

Más que comunicar en muchos de los casos era decoración para negocios y transportes (buses, taxis, lanchas, motos, etc.). I lo más importante para la gente era las imágenes religiosas.

Ejemplos:



Análisis:

Autor: Juan Lorenzo Barragan
Libro: Grafica Popular del Ecuador

Conocer sobre los gráficos que identifican la cultura ecuatoriana, aporta con conocimientos de las formas de expresión de los antiguos artistas ya que en la mayoría de los casos ha sido olvidada por los años y la globalización.

Homólogo 3

Corto Cantuña la Leyenda Animada

Autor: Daniel Pazmiño

Cortometraje sobre el mito de Cantuña, fue desarrollado como trabajo del Título de Diseño Grafico/Industrial de la Universidad de las Américas.

Forma

El autor presenta la mítica historia sobre la iglesia de San Francisco de Quito, este homologo mantiene la esencia de aquella época también muestra la estética contemporánea de la identidad del mito ilustrando y animando presentando a los personajes con su vestimenta clásica.



Autor Daniel Pazmiño
Cortometraje: El mito del Indio Cantuña
<http://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAGdT70&feature=related>

Función

El cortometraje presenta el mito del Indio Cantuña en una animación brindando al espectador una nueva perspectiva del cuento, manteniendo la historia en forma atractiva pero con la misma esencia.



Analisis:

La representación del mito de Cantuña que se lo conocía por libros, por cuentos y ahora es convertido a grafico a base de animación, está muy bien concebido haciendo que esta historia sea conocida nuevamente pero por medio de diferente forma pero muy original.

Autor: Daniel Pazmiño
Cortometraje: El mito del Indio Cantuña
<http://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAgDT70&feature=related>



Homologo 4

Signos Innovadores Familias y Sistemas

Imagomundi

*Las palabras dividen, los
signos unen.*

*MARTÍNEZ, Gabriel, DÍAZ, Sonia (2009)
en su libro, "Imagomundi"*

Es un libro donde presentan signos visuales proyectando e interpretando imágenes las cuales se convierten en nuestro imaginario, con un valor emocional, racional, místico, erótico, estético, en síntesis cultural. Este libro es representa un instrumento de comunicación proponiendo una interpretación creativa del mundo.

Los autores Gabriel Martínez y Sonia Díaz en el libro Imagomundi presentan unos gráficos que sirven de homólogos para mi proyecto.

Forma

Representaciones a base de signos y pictogramas sintetizados los cuales representan algún sentido, variación en los colores.

Su forma es clara y entendible para ser usado en cualquier tipo de aplicación.

Función

Estos gráficos pueden ser entendidos de manera universal, sus formas son entendibles comunicando ideas las cuales transmiten y atraen al espectador, provocan sensaciones, (sonreír, enojar, misterio).

Sistema que se puede usar para varias aplicaciones por su fácil entendimiento.

Familia Grafica:
Tipográfica Sintética,
Ilustrada y Modular
(pág. 36-55)

Uso de tipografías para crear los gráficos,
los mismos que están sintetizados y que
muestran estados humanos de diferentes
formas pero todos con un mismo sistema
para comunicar.

Ejemplos:



Autor: Gabriel Martínez y Sonia Díaz
Libro: Imagomundi



Homologo 5

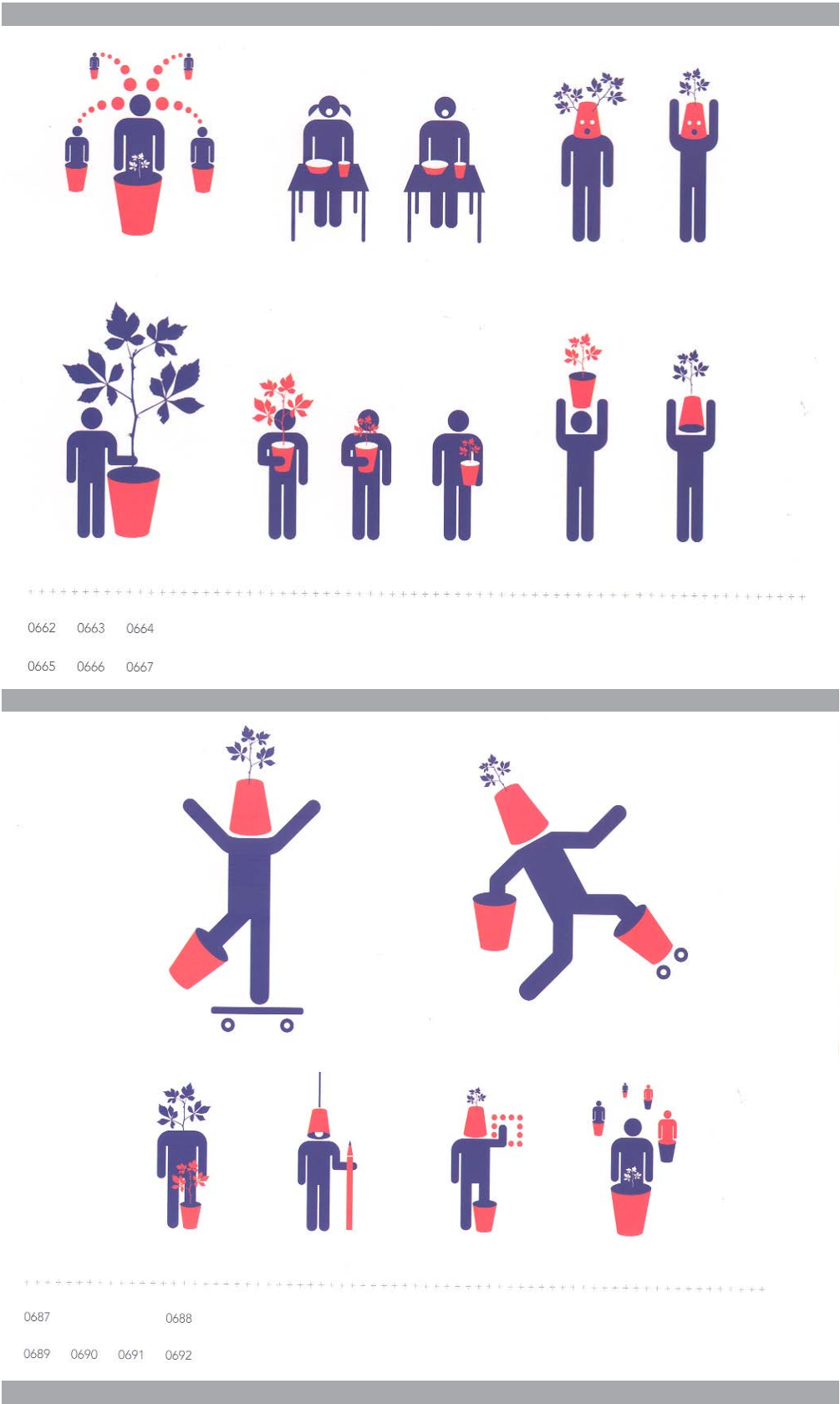
Familia Grafica: Clásica Ilustrada Divertida (pág.92-105)

Uso de formas básicas para la concepción de estos gráficos, formando divertidas ilustraciones que hacen referencia a situaciones animadas de la gente, estos gráficos que atraen y comunican.

Ejemplos:

Conclusiones:

La gama de gráficos que presentan estas dos familias de signos es de buena calidad, de fácil entendimiento para las personas, se pueden aplicar fácilmente en cualquier formato para comunicar, se los puede usar de distintas formas ya que su entendimiento es universal.



Autor: Gabriel Martínez y Sonia Díaz
Libro: Imagomundi

Conclusión

Lo más importante que encontré en la investigación, es el uso de figuras o signos visuales sintetizándolos de tal forma que se pueda concebir la correcta expresión de dicha grafica hacia el usuario pueda comprender.

Los diseños serán simples tomando en cuenta la distancia o la perspectiva de cada grafico sintetizado, debe ser entendible, comunicativo y de fácil recordar, su color será mono-tono, blanco o negro.

Según Sonia Días y Gabriel Martínez en el libro Imagomundo dice que los Símbolos o pictogramas tienen una utilidad de comunicación y atraen al usuario Causando sensaciones en el.

ESTUDIO DE MERCADO

Entrevista a líderes de grupos juveniles

Se hicieron entrevistas a 3 líderes juveniles los cuales respondieron las siguientes preguntas dando como resultado ideas en conjunto:

Preguntas :

¿Qué entienden por modismos?

Son formas de expresión y costumbre los usamos como palabras que inconscientemente decimos en el idioma que hablamos toda la vida.

¿Qué opinan sobre los modismos que usan los jóvenes?

Son comunes en la comunicación de los jóvenes y el uso de estas palabras son ecenciales en el medio.

¿Por que los jóvenes usan los modismos?

Pensamos que es una costumbre el uso de esas palabras por cada uno de nosotros, una vez un amigo me dijo que todos nosotros hablamos 3 idiomas como el Achachay, Tu taita o No hay Money, esta ultima mezclan palabras de otro lenguaje.

¿Creen que el Idioma del modismo se a aculturizado con el tiempo?

Creemos que el idioma y el uso del modismo se han fusionado con el tiempo y ha ido variando.

¿Qué modismos conocen?

Achachay, Astaray, Acolita, Doña chismes, Estas en el aire, Que vaca que eres, Chendo, Topa loco,

Si yo les pregunto:

El están que “ECHAN CHISPAS” que significa para ustedes?

Entendemos que un grupo de personas están enojado, furioso que alguien más le provoco una molestia grave como cuando un chico termina la relacion con la novia.



¿Que conocen ustedes sobre los signos?

Son indispensables, simplifican el texto lo identificamos fácilmente la mayoría de nosotros los identificamos sin mucho esfuerzo cuando son basicos.

¿Si a los modismos se les diseña un sistema de gráficos, creen que los jóvenes entiendan?

Puede funcionar pero es un proceso que poco a poco esas graficas se irán metiendo en cada uno de ellos, con el tiempo tus gráficos se adaptaran a las personas y con el símbolo sin necesidad de algún texto identifiquen un achachay, un chuta, etc.

¿Creen que estos gráficos trasciendan en los jóvenes?

Cremos que depende de cómo será manejado, como un nivel impreso o mediante redes sociales, creemos que depende la forma que se les de a conocer al publico.

¿Por qué se están perdiendo los modismos?

Pensamos que se implementan nuevas palabras, las personas mezclan palabras de afuera y no lo nuestro, fusionan dos palabras como el español y el ingles que sería lo más común y con el tiempo se perderán.

¿Creen que sabes los suficientes modismos clásicos que un chico de 18 años?

Conocemos varios y si más que un chico de 18, ellos para encajar en su grupo tienen que usar los nuevos, la mayoría de nosotros usamos también los que están mezclados por que cuando estamos con gente y usamos los que sabemos y escuchamos los nuevos no se puede evitar.

Conclusiones:

Con los datos recibidos luego de la entrevista a estas personas, fueron analizados y aportaron resuestas claves para el conocimiento de la cultura juvenil de cuenca y saber su grado de conocimiento frente al tema de mi proyecto.

Investigación a los Jóvenes

Lugar:
Cuenca – Ecuador

Cuando:
Del viernes 7 de mayo al 26 de mayo del 2012

El objetivo de mi observación es analizar el comportamiento de los jóvenes percatándome de los siguientes puntos que en la mayoría de los casos demostraban:



Autor: Gustavo M. Da Silva
<http://elperiodistadigital.blogspot.com/2012/04/especial-de-musica-urbana.html>

Lenguaje:

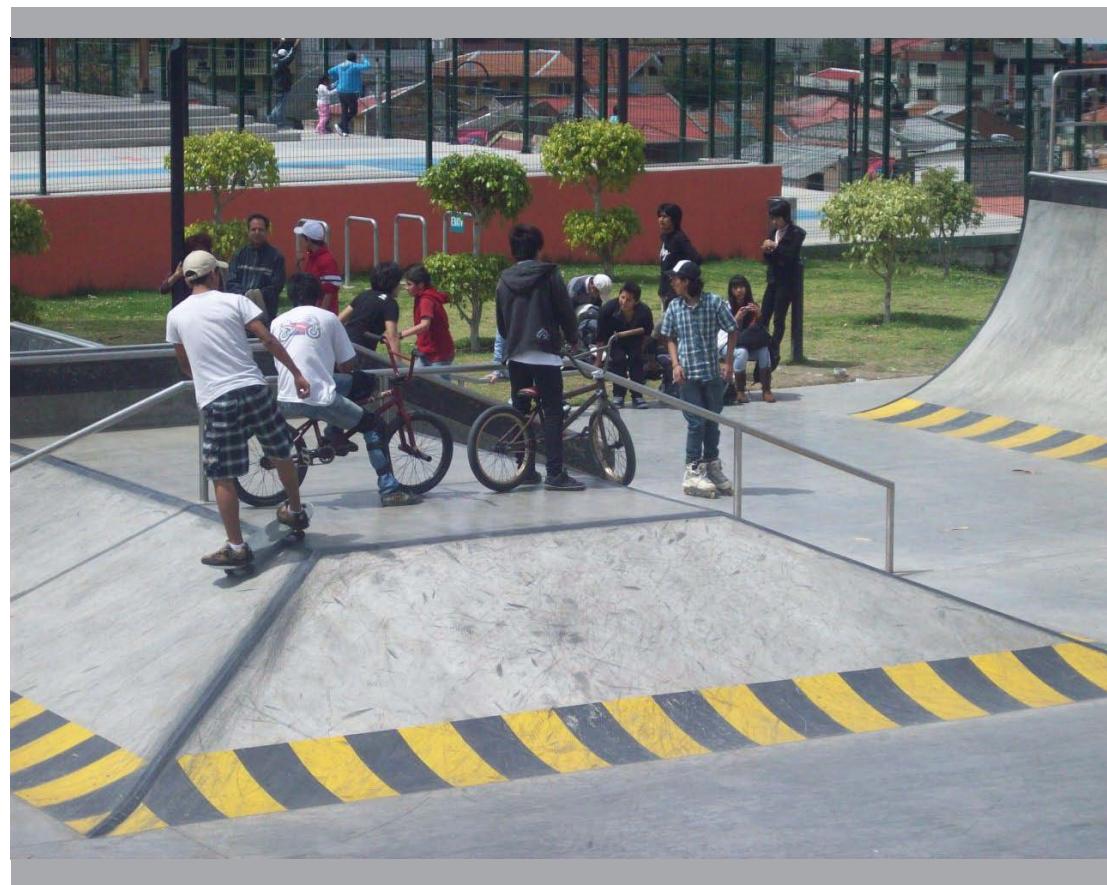
Es variado entre individuo por que la mayoría de ellos pertenecen a un grupo distinto, cuando esta con su pareja demuestra ternura y aprecio comparten sus gustos y aficiones pero varían con sus amigos o llamadas también Jorgas, ya que trata de sobre salir ante ellos para llamar la atención al sexo opuesto usando movimientos, gestos, frases, etc.

Comportamiento

Varia mucho entre individuos, si están con sus grupos sociales ya sea reguetoneros, anañados, patinetos, bicicletas etc., demuestran todos ellos ser extrovertidos identificándose y diferenciándose del resto con el uso de ropa u objetos que representen su grupo social, como anillos, argollas, aretes, tatuajes, gorras, pañoletas y su vestimenta de diferentes colores, etc.

Atracciones

Les atrae recurrir a lugares donde hay mayor afluencia de gente y según el análisis de observación los jueves un 40%, los viernes un 80% y los sábados un 100%. Todos estos grupos sociales de jóvenes se reúnen para mostrarse ante la sociedad o marcar territorio, estos jóvenes presentan varios estados de ánimo o cambios de humor que influyen en su comportamiento unos se aparcan con su vehículo y disfrutan de la música, ya que su vehículo es parte de ellos lo identifican con su yo interior, utilizan sellos lo transforman en lo que quieren pero siempre con estereotipos extranjeros. Lo mismo que con su forma de vestir, ellos acoplan modas del extranjero.



Autor: CUENCA EXTREM
<http://deportesextremoscuencia.blogspot.com/>

Muchos de los jóvenes usan cierta violencia para sobresalir entre su grupo y los demás ellos usan los gritos e insultos mezclados por ciertos modismos que que los unen entre toda esta gama de su "cultura" por ejemplo chuta, achachay, aguanta ve, hola pelado, chupar, estamos mashando, etc.

Conclusiones:

Con el análisis realizado puedo conocer un poco más a los jóvenes pertenecientes a mi target, de esta manera sabre como llegar a ellos.

CAPITULO

2

PROGRAMACIÓN



Introducción

Se hará una línea de elementos gráficos luego de una selección de los modismos cuencanos ya recopilados por Oswaldo Encalada, estos gráficos seguirán un sistema de pictografías o gráficas sintetizadas siendo estas graficas prototipos que se podrían usar en diferentes soportes que el diseño utilice. El proyecto apunta como receptor principal a la ciudadanía de cuenca, todas estas personas que podrán analizar e informarse sobre este proyecto aportando a la cultura de la ciudad pero no con palabras sino con unos elementos de gráficos o pictográficos, llegando a ser una inspiración para futuras generaciones.

Target

Este proyecto apunta como receptor principal a la ciudadanía de cuenca a personas de jóvenes de 18 a 25 años de edad, ya que todas estas personas podrán analizar e informarse con este proyecto y aportando a la cultura de la ciudad con unos elementos de gráficos sintetizados, llegando a ser una inspiración para futuras generaciones trascendiendo de generación en generación.



Autor: Di la Plena
<http://dimelaplena.org.ec/?p=324>

**PARTIDOS
DE DISEÑO**



SIGNOS

Forma

Componentes que tendrán los pictogramas

Los signos al igual que el pictograma forman parte importante en este proyecto para comunicar y trascender, ya que representaré por medio de graficas con elementos básicos los modismos de la ciudad de cuenca contribuyendo a la cultura de la ciudad, estos gráficos tendrán los siguientes lineamientos

Elementos básicos de Diseño

La Línea

Acción, dirección, movimiento, estabilidad, dependiendo de sus distintos grosores o valores también variará su significado.

La línea puede expresar algunas cosas muy diferentes pero dependiendo de su carácter, puede ser ondulada y delicada, vacilante, inflexible, fría, etc.

sintetizados, según la forma de las figuras que manejémos se podrá transmitir varias sensaciones por ejemplo el cuadrado o triangulo, transmiten estabilidad, fortaleza o seguridad u otras figuras debilidad o dirección. Y contorno tiene como función dar volumen a los objetos que voy a crear por medio de la unión de líneas.

El Contorno y Plano

Es Indispensable para la elaboración de los gráficos a realizar los contornos o los planos son básicos y fundamentales en el aspecto de diseño, figuras planas y simples serán usadas en el proceso de este proyecto, mediante combinaciones y variaciones podemos construir todas las formas físicas e imaginarias que se planteen para la creación de los gráficos

Características de la línea, contorno y plano

- Poder de atracción cuando se encuentra solo.
- Produce sensaciones de tensión cuando se añade otro punto construyendo una sensación de direccionalidad.



Ilustraciones

Sabemos que un ilustración es todo tipo de representación visual que sirven para comunicar por medio de imágenes o gráficos con un sistema que se establecerán, estos gráficos serán simples, de lectura rápida y entendibles para los usuarios, de tal manera que la información que se brinda será comprendida.

Cromática

Los gráficos seran monocromáticos pero con una variación con el uso del color rojo con la funcion de llamar la atención a ese punto de focal ya que en algunos signos se requiere el uso de ese color, puede que el color no sea el significado de estos signos, sino que solo se convierta en un elemento estético para estos.

Estilo

El estilo que se presenta será minimalista y funcional es decir, que es la tendencia donde se rescata el concepto de lo “mínimo”aplicado en los gráficos y estos se puedan usar y aplicar en diferentes formatos.

Personajes

Se diseñará signos básicos pero con el recurso de uno o varios personajes hombre y mujer, los cuales expresen o narren el modismo elegido.

Justificación

Estos elementos fueron elegidos por el concepto del uso de elementos geométricos ya que de aquí se partirá para crear las formas y composiciones para los gráficos.



Función

Función General

Contribuir a la cultura de manera que los modismos no desaparezcan ya que forman parte de nuestra cultura y crecimiento como sociedad, por este motivo se crearán estas gráficas.

Función Específica

Es comunicar de manera fácil y rápida a los jóvenes pudiendo retener la imagen sobre el modismo que represente el cual también será de rápida lectura, contribuyendo a la cultura de la ciudad y así poder mantenerlos y evitar su desaparición con los jóvenes a lo largo del tiempo.
Se crearán graficas las cuales partirán de palabras (modismos) que serán seleccionadas y luego según su significado se las convertirá en imágenes sintetizadas.

Diseño

Se diseñarán las gráficas tomando en cuenta su funcionalidad, como para diferentes soportes así como diversas escalas, obteniendo composiciones acordes a los lineamientos planteados, manteniendo los rasgos y la identidad de la ciudad de cuenca, de una forma simple y clara para llegar a un buen diseño.

Tecnología

Aplicaciones

Podrán ser reproducidas en tecnologías diversas como Offset, Serigrafías, Digital, etc.



LIBRO

Forma

Retícula / Modular

El libro usara retícula modular porque se podra organizar la información imponiendo orden, uniformidad y coherencia, trasmitiendo una cierta mecánica o lineamiento.

El reticulado sera modular para la información será distribuida a tres columnas permitiendo ubicar la información en forma vertical y así componer una distribución equilibrada.

Tipografía

Se usara tipografías San Serif, ya que son legibles y geométricas adaptandose a la separacion entre letra en textos corridos.

La tipografía que se elegirá ser la DIN, hacen referencia al Deutsches Institut für Normung (Instituto alemán de estándares industriales), esta tipografía es usada en todo tipo de aplicaciones como libros, carteles, publicidad y revistas, por su estética, legibilidad y funcionalidad.

Características de la tipografía:

Son aquellas que no tiene serfi o de palo seco, geometricas , de trazo uniforme y simple, brindando dinamismo y precisión.

Ya que se usaran textos corridos para cuerpos de texto grandes o medianos, usando el color gris de tonos variados.

Títulos Subtítulos y Cuerpo

Para los Títulos la tipografía que se usara sera la misma llamada : Din

Contenido del libro

El contenido del libro se dividirá de la siguiente manera:

- Introducción.

- Explicación de los modismos de la ciudad de cuenca.

- Un breve rasgo del contenido del libro .

- División de Signos en la siguiente clasificación:

- Lo Cotidiano
- El Sentimiento
- La Burla

Cada grafico que se presentara tendra su explicacion segun el Dr. Oswaldo Encalada

Elementos del Libro

Colores

En el libro se usara colores para diferenciar cada tema o clasificación de los modismos.

Tipos de Hojas

Se optara por manejar diferente tipo de hoja en el comienzo de capitulo, y así dando un sofisticado y atractivo diseño.

Portada

El estilo de la portada será creado con la temática misma del tema del proyecto, se jugará con formas lineales para los títulos y se usaran imágenes de bocetos y a la misma ves imágenes de los gráficos que se crearon de esta manera el libro será atractivo.

Formato

El Libro será de tamaño promedio de formato 21 x 21.
Ya que decidí este formato por que será acoplado a la tesis formando un solo elemento.

Derechos De Autor

El derecho de autor es derecho moral. Es irrenunciable e inalienable, el cual es defender la obra y protegerla.



Función Tecnología Acabados

Comunicar

El libro presenta diseños de iconos o pictogramas sintetizados los cuales representan a cada uno de los modismos comunicando y aportando a la cultura con su contenido.

Diseño Editorial

El libro será reproducido con tecnología de impresión láser acoplándose a las tendencias y estilos de este tiempo marcando mi objetivo el cual es que el libro atraiga a los jóvenes.

Laminado:

Una fina capa de lamina transparente a una caras, para proteger el libro y dando un buen acabado en la portada.

Troquelado:

Se usara el troquelado en las hojas de divicion de cada clasificación de los gráficos.

CAPITULO

3

**LLUVIA
DE IDEAS**

Ideas:

Fase en el cual se dará a conocer paso a paso el proceso de selección de opciones para llegar a la idea final, para definir las ideas es importante conocer la teoría de cada una de las formas de expresar un mensaje, de esta manera se podrá deducir cuales de todas aportaran al proyecto.

Literatura Narrativa

- Cuento
- Novela
- Poema Épico
- Cantar de Gesta
- Romance
- Comedia
- Drama
- Melodrama
- Tragedia
- Historia
- Leyenda
- Crónica
- Fábula
- Relato
- Apólogo

Narrativa elegida Cuento

Es una narración corta con uno o varios personajes, los cuales se desenvuelven en varios lugares imaginarios o reales. Es la narración de peripecias entorno a un

personaje de una forma directa y ficticia de comunicar el mensaje.

Tomado de: Gobierno de España © Ministerio de Educación. Nopo 8020-10-354-4, http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm

Fue elegido el cuento ya que es una forma literaria y corta de narración ya sea expresada de forma oral o escrita.



*Fotografía de libro de Don Quijote de la Mancha
<http://rapsodas.wordpress.com/2010/12/01/el-don-quijote-de-la-modernidad-g-k-chesterton-extraido-de-el-regreso-de-don-quijote/>*

Estructura Narrativa

- Monólogo
- Párrafo
- Diálogo

Estructura elegida

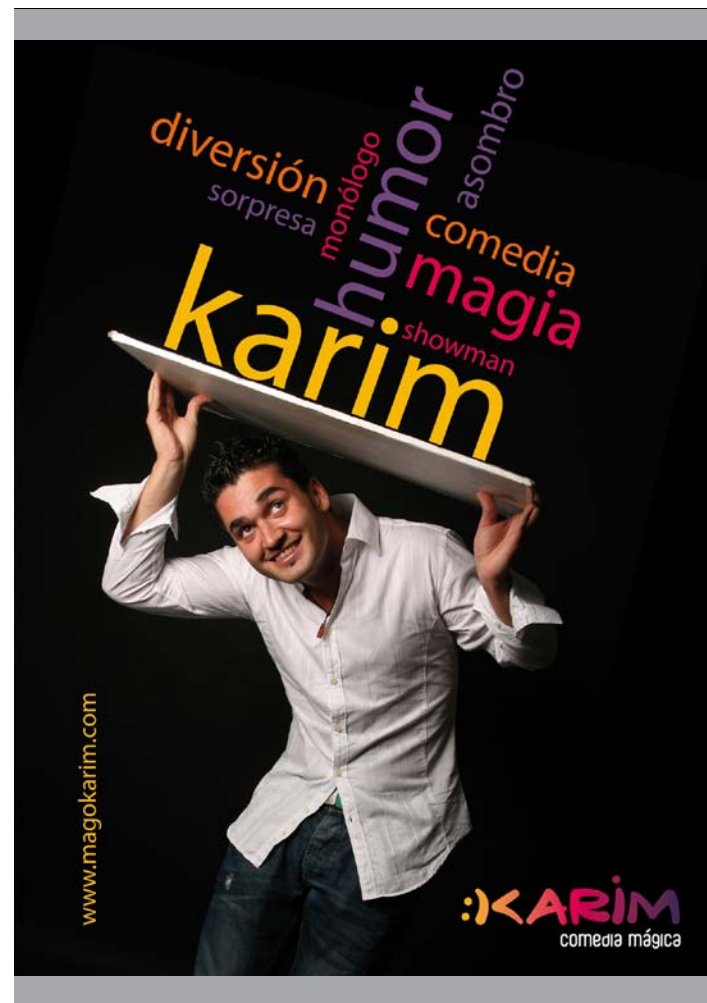
Monologo

Es una variante en la que un personaje habla consigo mismo. Esta forma deja entrever el interior del personaje, sus sentimientos, sus emociones. Es común el uso de la primera persona, también se utiliza la segunda cuando se desdobra y habla consigo mismo comunica de manera directa.

Tomado de: Lourdes Domenech y Ana Romeo © Materiales de lengua y literatura
<http://www.materialesdelengua.org/LENGUA/tipologia/narracion/narracion.htm>

Fue elegido el monologo ya que representa un género dramático aportando su teoría para demostrar emociones al público.

Ejemplos:



Artista: Karim Gonzales Fuente
<http://www.magokarim.com/galeria/>



Artista: Adal Ramones
<http://www2.esmas.com/entretenimiento/programastv/fotos/adal-ramones-adal-ramones-conductor-adal-ramones-biografia-programas-de-tv-otro-/31832>

Tipos de Acontecimientos

- Imaginarios
- Reales
- Fantásticos

Acontecimiento elegido

Imaginarios

Personajes imaginarios los cuales comunican de manera ficticia y directa. No existen en la realidad pero han sido tomados y creados con similitud a la realidad contienen elementos reales o posibles.

Tomado de: Gobierno de España © Ministerio de Educación. Nopo 8020-10-354-4 http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm

Fue escogido y que con este tipo de acontecimiento se podrá crear fácilmente la ambientación imaginaria de un grafico acorde al modismo seleccionado.

Ejemplo:



Director: Guillermo del Toro
<http://www.cinelandia.net.au.net/laberintodelfauno.html>

Artes plásticas (Corrientes Artísticas)

Tomadas de: Ing. Fernando Abad, Lic. Juan Viola, Lic. Eduardo Cano. <http://art-33.blogspot.com/2007/05/movimientos-pictoricos-breve-resea.html>

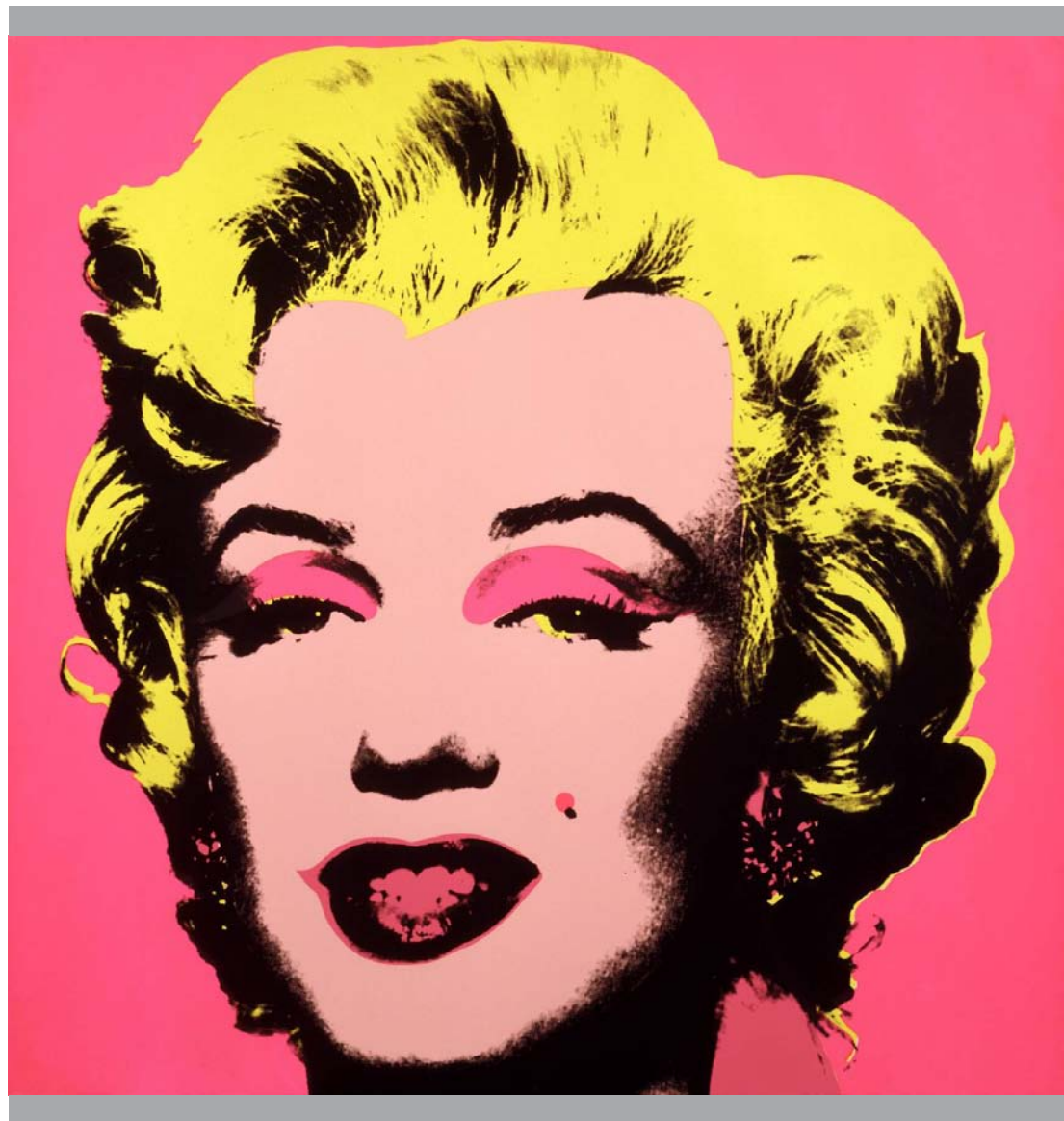
- Arte Op
- Arte Pop
- Barroco
- Bauhaus
- Cubismo
- Dada
- Expresionismo
- Expresionismo Abstracto
- Impresionismo
- Minimalismo
- Neo Clasicismo
- Post Impresionismo
- Post Moderno
- Pre Rafaelistas
- Realismo
- Renacentismo
- Rococó
- Romanticismo

Estilos Elegidos

Arte Pop

Trasmite el mensaje de forma directa con el uso de elementos cotidianos los cuales muestran los cambios culturales a los cuales estamos sujetos constantemente y por ende la realidad contemporánea. Esta corriente artística fue elegida ya que se toma en cuenta el concepto del modismo, el arte pop me ayuda a crear gráficos con elementos cotidianos.

Ejemplo:



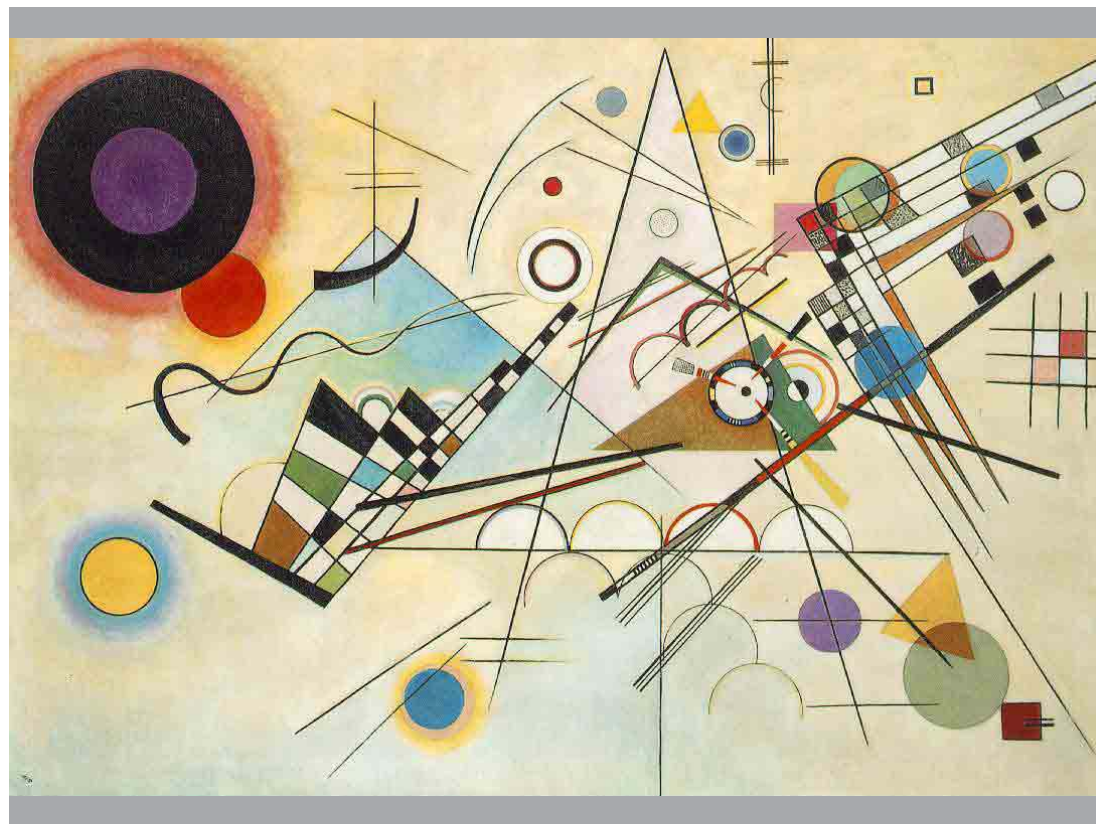
Artista: Andy Warhol
<http://www.tate.org.uk/art/artworks/warhol-no-title-p07125>

Bauhaus

Figuras simples funcionales las que comunicación de forma directa y compleja (muchos más elementos) ya que se unieron diversas corrientes vanguardistas constituyendo un análisis de formas, colores y materiales.

Esta corriente artística fue elegida por el concepto de uso de elementos geométricos los cuales se pondrán en consideración para la creación de las gráficas.

Ejemplo:



Autor: Wassily Kandinsky
<http://www.ricci-arte.com/es/Wassily-Kandinsky-2.htm>

Cubismo

Estética de las artes plásticas que se caracteriza por la utilización de las formas geométricas, como los cubos, los triángulos y los rectángulos transmitiendo el Mensaje de forma menos directa por la complejidad en la composición de las formas dependiendo de la interpretación de cada persona.

Fue elegida por el uso de elementos geométricos que se los pueden aplicar en el proyecto.

Ejemplo:



Autor: Pablo Picasso
<http://intelectuales08.wordpress.com/obras/>

Minimalismo

Es considerado como la corriente artística que utiliza la geometría elemental de las formas fijando solo el objeto y alejando toda connotación posible, su forma de comunicar el mensaje es muy directo ya que las formas que muestra son sencillas y limpias en composición (pocos elementos).

Fue elegida por el concepto de abstracción, orden, geometría y sencillez aportando al concepto para la creación de gráficos sintetizados.

Ejemplo:



Autor: Ellsworth Kelly
<http://www.tate.org.uk/art/artworks/kelly-black-square-with-blue-t07106>

Géneros de Cine

Tomado de: Ministerio de Educación de Chile y la Fundación Chile, <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=195411>

- Comedia
- Burlesco
- Lo Fantástico
- Acción
- Aventura
- Terror
- Cine de misterio
- Cine romántico
- Suspense
- La Epopeya
- El Cine Bélico
- El Western
- El Poema
- El Documental
- El Dibujo Animado
- Lo Fantástico
- El Thriller o Cine Negro
- Las películas sobre la Infancia
- La Tragedia, el drama y Melodrama



Género escogido

Comedia y lo Burlesco (unión de dos géneros)

El mensaje es directo pero de forma graciosa, crea ambientes fuera de lo comun pero tomando de la vida real y uso de elementos que muchas personas los conocen.

Fue elegido ya q los modismos son usados para la burla muchas veces y contados o dichos de manera de comedia.

Ejemplo:

Artista: Jim Carrey
http://www.jimcarreyonline.com/images/displayimage.php?album=198&pid=3341#top_display_media

La Tragedia, el Drama y el Melodrama:

Siempre plantea conflictos entre los principales personajes de la narración fílmica provocando una respuesta emotiva en el espectador, conmoviendo a éste, debido a que interpela a su sensibilidad. Los problemas de los personajes están relacionados con la pasión o problemas interiores.

Fue elegido este genero ya que representa los estados de animo marcados de las personas comunicando de manera directo pero de manera dramática.

Ejemplo:



Director: James Cameron
<http://www.jamescamerononline.com/Titanicvideo.htm>

Lo Fantástico:

Representa todo lo ficticio de manera creativa, mostrando ambientes unicos pero que solo existen en la imaginacion, el mensaje es directo pero de forma fantasiosa y fuera de toda lógica.

Fue elegido ya que la forma de mostrar o contar algo es de forma ficticia, dando un amplio conocimiento del lo fantastico de los personajes.

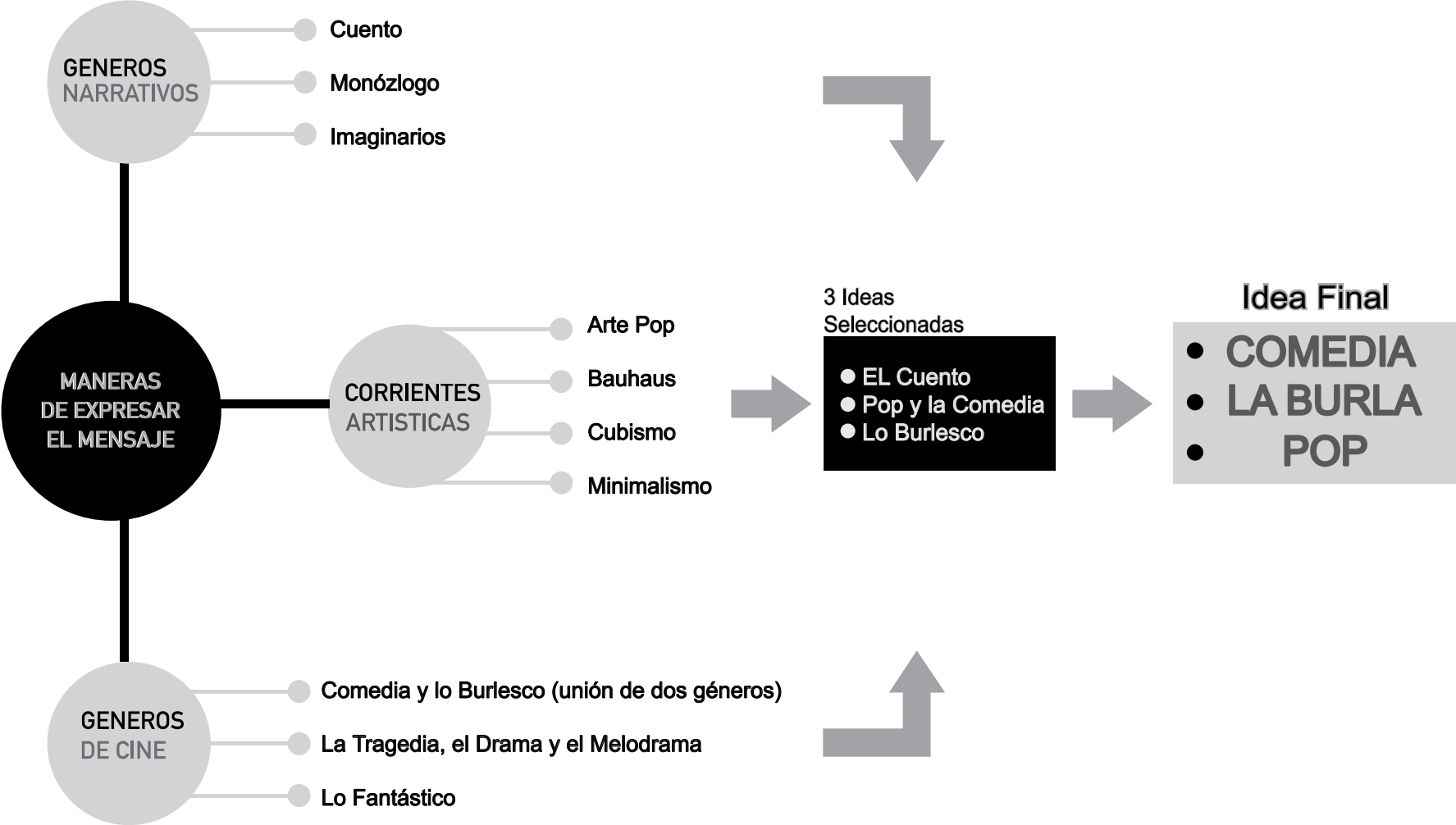
Ejemplos:



Director: Peter Jackson
<http://www.lordoftherings.net/film/trilogy/>

Proceso Lluvia de Ideas

A continuacion se muestra el proceso de analisis de cada una de las teorias para poder llegar a la idea final, las cuales aportaron para la toma de desiciones entre los Generos Narrativos, Generos de Cine y las Corrientes Artisticas.

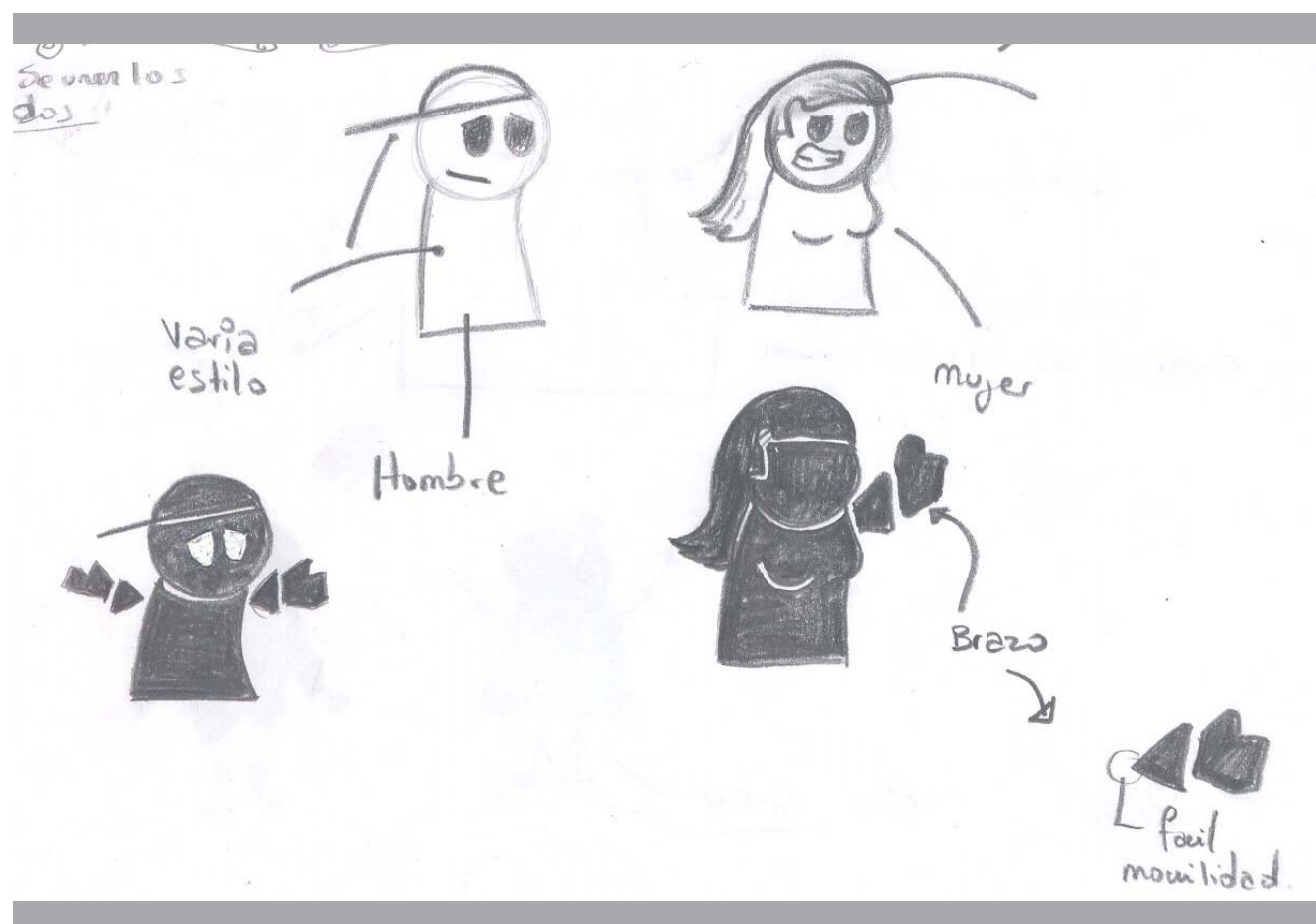


BOCETACIÓN DE IDEAS

Idea 1

Boceto

Se busca sintetizar el gráfico de tal manera que no necesite el uso de muchos elementos visuales usando la teoría del minimalismo.



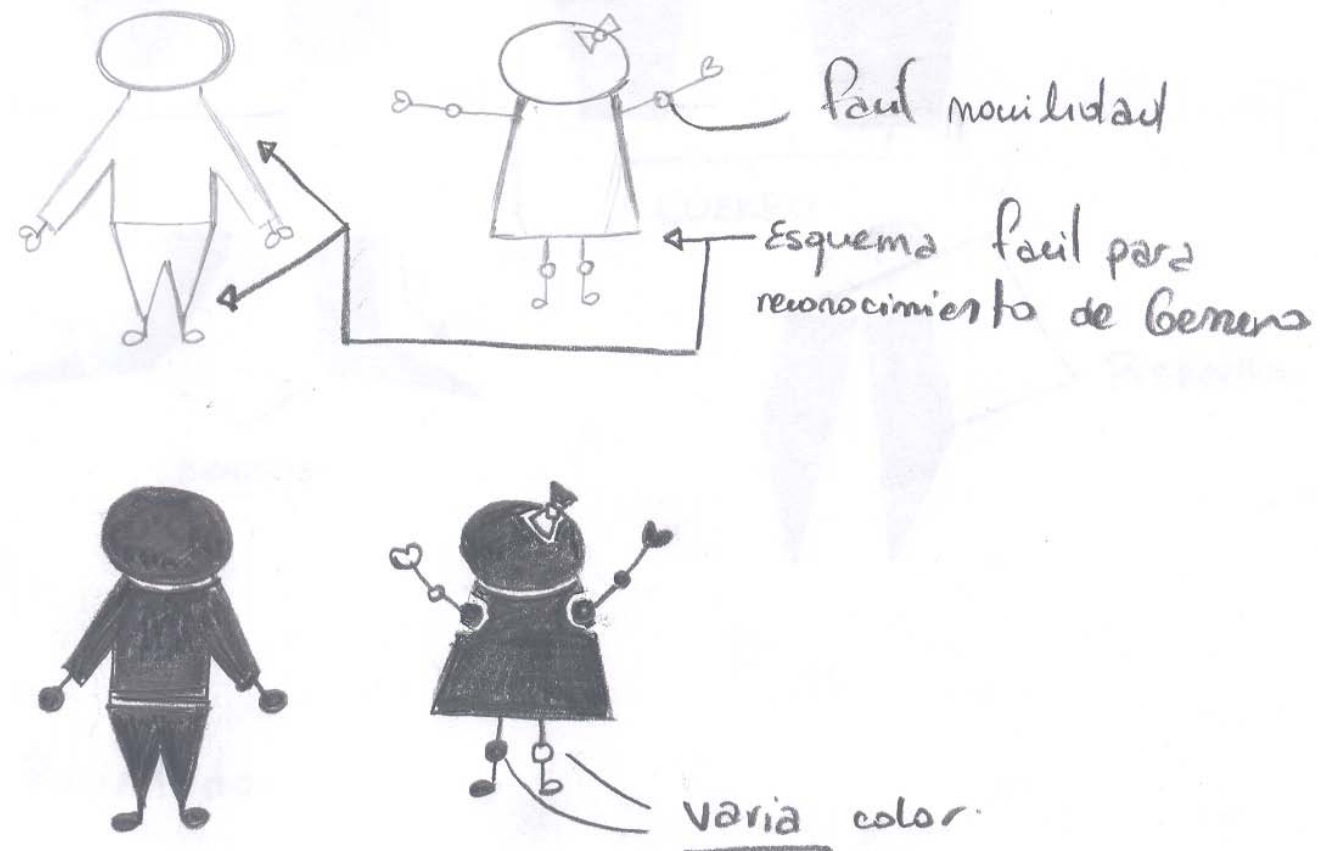
Idea 2 Boceto

Los graficos que se crearon en esta propuesta buscan salir de toda lógica ya que los personajes son diferentes, exagerando en sus partes corporales usando la teoria del cuento y lo imaginario.



Idea 3 Boceto

Los gráficos que se presentan son creados con la idea de gesticulación corporal variada, quiere decir que ya sea brazos piernas puedan moverse libremente y así llegar a poder expresar lo que sea.





Clasificación de los modismos para la Graficación

Para la clasificación de los modismos se empezó con un análisis de cada uno de ellos con la recopilación que nos presenta el Dr. Oswaldo Encalada en su libro. Primero se realizó la eliminación de los modismos que no aportan para que se los pueda graficar, dando como resultado modismos graficables, los cuales fueron ubicados en una lista de grupos que los contengan: Cotidiano, Comida, Fiesta, Burla, Salud y Fe, terminando con la elección de tres grandes grupos según la significación del modismo, estos son:

- **Cotidiano:**
Lo habitual
- **Burla:**
Lo gracioso
- **Sentimiento:**
Amor, Odio.

Fueron escogidos estos tres grupos luego de un análisis que se realizó al listado de los 6 principales, encontrando problemas como:

Salud: No fue elegida por no llenar el número mínimo de 20 modismos y de esta forma poder ser sumados al proyecto.

Comida: No fue elegida por no llenar el número mínimo de 20 modismos y de esta forma poder ser sumados al proyecto.

La Fé: No fue elegida por que la idea central le proyecto está marcada por COMEDIA, LA BURLA Y POP, los modismos que describen a la fe pueden ser afectados creando conflictos entre mucha gente.

Quedándose como resultado los tres grupos ya mencionados.

Listado de los 3 grandes grupos de modismos

CLASIFICACIÓN 3 GRUPOS		
<u>COTIDIANO</u>	<u>BURLA</u>	<u>SENTIMIENTO</u>
Asentar Cabeza	aja mishi	Al pie del capulí
A tambor batiente	Atrazado Cui asado	Buena moza
Bajar los humos a alguien	Bañado En sangre	Estar amushcado
alzar cabeza	Barajar a alguien	Estar echando Chispas
Como perros y Gatos	Bañarse en agua de Foxas	Estar como gato exaltado
con la sonrisa de oreja a oreja	Borracho como una uva	Estar turulado
cortar al mate	Bien hecho	Hacer Chichirimiwi
Cortar cabezas	Cada loco con su tema	Poner cachos
Costar un ojo de la cara	Corbata mishi	Quedarse como chicle siluando
dar los dar capillos	Cinulla Vida	Sacar las Garrafas
dar un patatus	De chendo	Sacar tarjeta roja
dejarle Soñado a uno	Dejarle Chupito a uno	Sacarse el clavo
ecoleta	Estar hebreo	Ser acholado
estar hecho llapchi	faltarle mate	Ser un don Juan
hacerse humo	Gato cursiento	Ser un pica flor
Hela que	Mama dedo	Ser un Quijote
	Ser chuzuro	Tener corazón de madre
	ser Jiss i	Tener el pecho cerrado
		Tocar fondo

Bocetos iniciales de los personajes

En el proceso de bocetación de los personajes se analizaron varios modelos, se hicieron pruebas a cada uno de ellos para poder observar su funcionalidad y aplicar la estética con el uso de elementos varios.

El primer paso para la creación del personaje fue crear el esquema de movimiento el cual es fundamental para llegar a la expresión o movimiento corporal de los personajes.

Dos propuestas

Luego del análisis de los bocetos iniciales se optó por simplificar y modificar ciertas áreas de los gráficos, para mejorar en su estética, dando como resultado dos propuestas gráficas con diferentes sistemas los mismos que se analizaron.

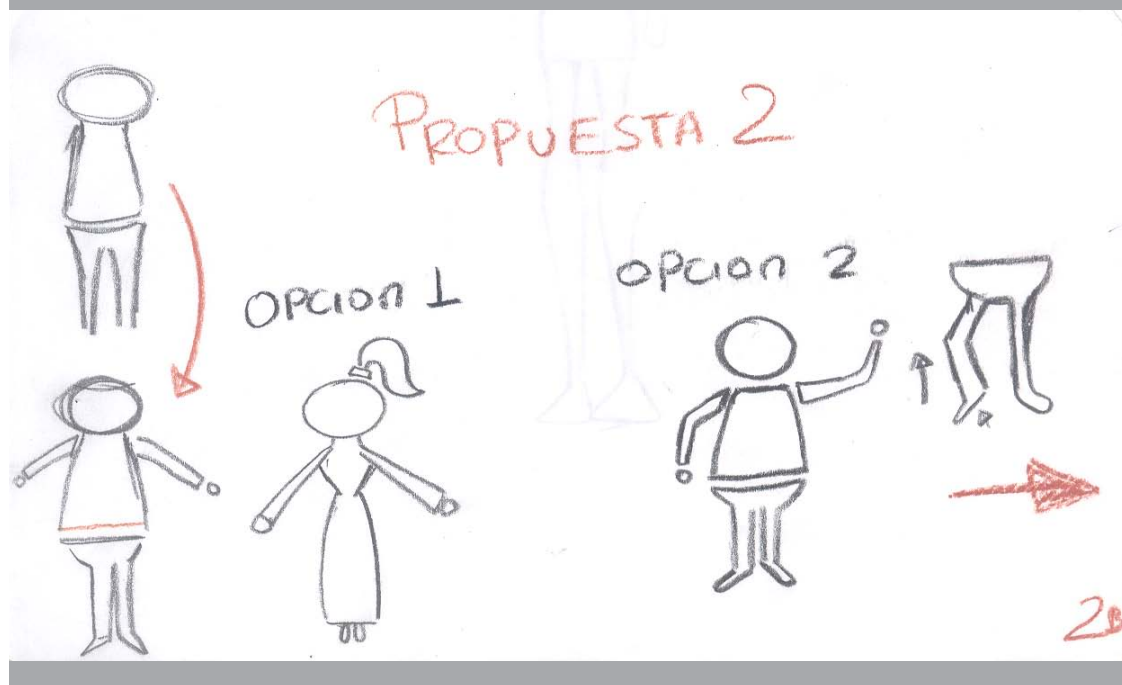
Propuesta 1



Propuesta 1



Propuesta 2



Idea final

Luego de un proceso de búsqueda de los gráficos se decidió elegir la propuesta 1, la cual sobresale por su facilidad de movimiento y el acople de varios elementos como lo son como el escudo del deportivo cuenca para el varón, gorra para el niño, bufanda para la mujer y moños para la niña, también tomando en cuenta la facilidad de movimiento que hará que el personaje pueda demostrar el modismo que represente.

Justificación:

La idea del proyecto es mostrar mediante graficas los modismos cuencanos, se toma en cuenta la facilidad de movimiento y expresión de los personajes, de esta manera la propuesta 1 cubre toda esa necesidad de la fusión de estilos los cuales son:

COMEDIA, LA BURLA Y POP.





Personajes Detalles

Se decio crear cuatro personajes los cuales son: Hombre, mujer, niño y niña, los cuales se acoplaran a los modismos dependiendo el significado para lo cual se hará un análisis de dicho modismo para que el personaje encaje perfecto con la grafica.

Dando a cada uno de los personajes un elemento que identifique que son cuencanos, a la vez estos personajes deberan tener:

Expresión, (interactuar con elementos)

Los personajes deberán poder demostrar con sus gestos corporales el modismo que representen y usando los elementos que necesite para la composición.

Versatilidad (vistas)

Los personajes podrán adaptarse a diferentes posturas para ser entendidos de igualmanera ya sea que se encuentren de forma lateral o inclinadas, sin perder la forma original.

Simples

Los gráficos de los personajes serán simples ya que son pictogramas y no requieren de varios objetos para mostrar algo .

Innovadores

Estos pictogramas serán creados con un sistema innovador creativo que pueda ser usado a largo plazo en varias aplicaciones siendo entendibles y de fácil interpretación para el publico.

Que pueda llegar a ser universales

Gráficos que ayudan al fácil entendimiento y que estarían listos para usar en proyectos de señaletica estandarizada a futuro.

Colores

Los gráficos serán a blanco y negro sin presencia de otros colores.

Color en Detalles

En algunos casos particulares será necesario el uso del color rojo ya que de esta manera la expresión del personaje será más marcada.

Selección de los personajes

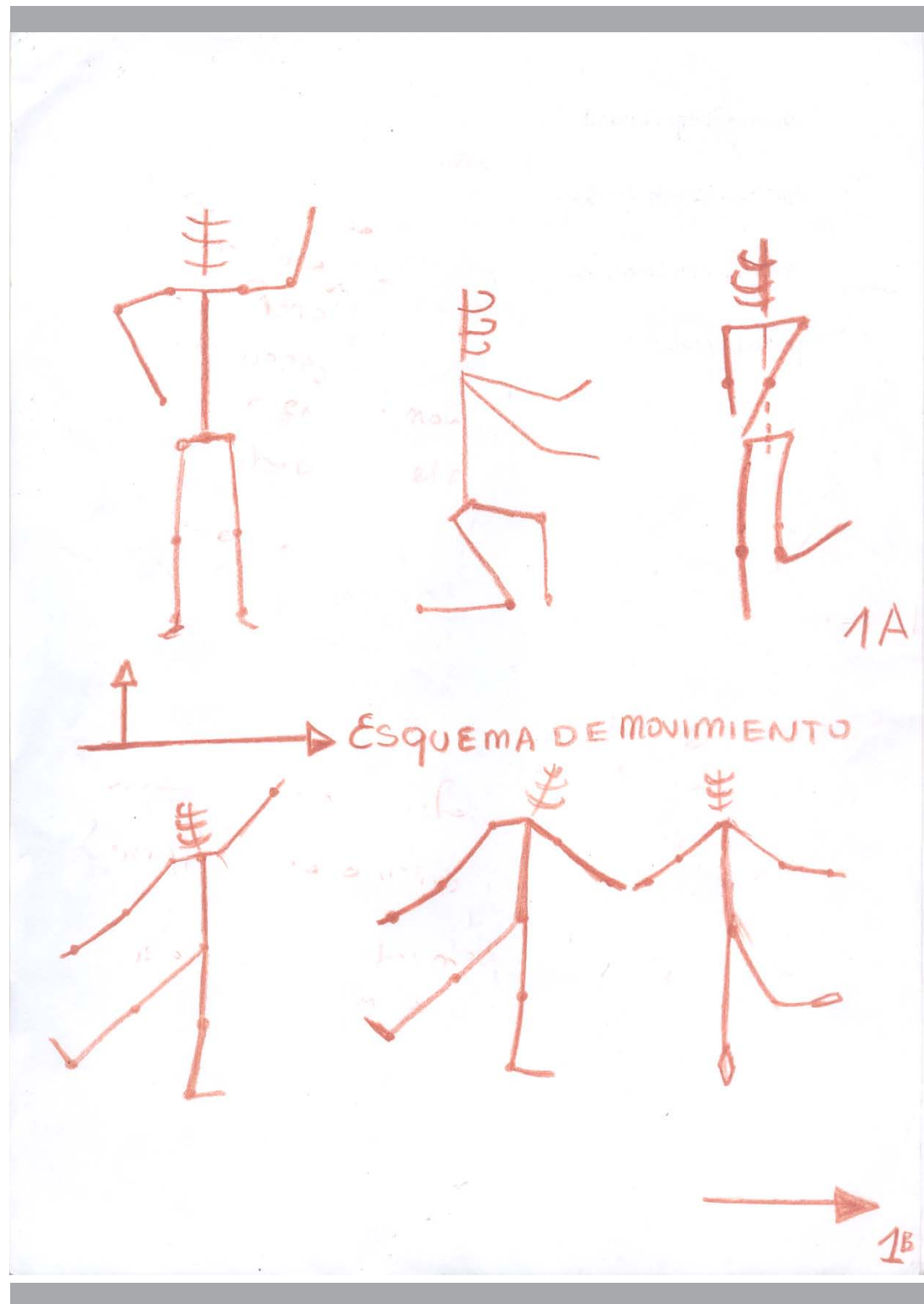
Se analizo cada uno de los modismos seleccionados haciendo pruebas y de esa forma decidiendo la creación de cuatro personajes los mismos que son los siguientes:

- *El Señor*
- *La Señora*
- *El Guambra*
- *La Guambra*



Esquema de movimiento

Proceso que aporta para los movimientos del personaje ya que se plantea un esqueleto interno el mismo que es a base de líneas, y así poder gesticular el cuerpo del personaje.



Uso de elementos Identitarios

Cada uno de los personajes creados tienen elementos que los identifican con la gente cuencana.

El escudo del Deportivo Cuenca

Este elemento es usado por el personaje “El Señor”, ya que la mayoría de las personas de la ciudad de Cuenca son seguidores del equipo local y de esta manera se identifican con el personaje.

Bufanda

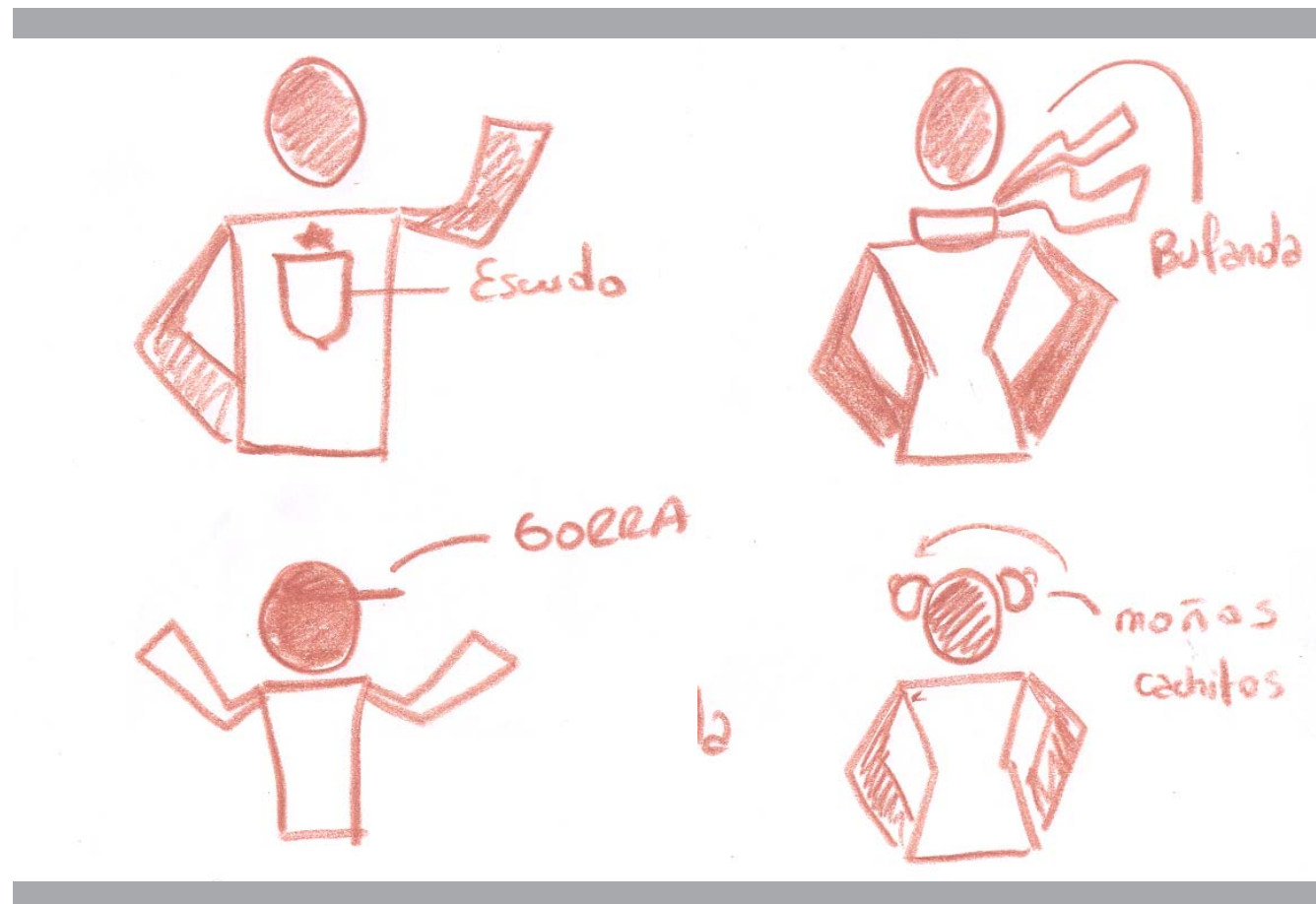
Este elemento es usado por el personaje llamado “La Señora”, porque de esta manera se demuestra el clima de la ciudad de Cuenca que es frío, también se muestra el estilo de las cuencanas al usar este tipo de implemento que les da el toque sensual y de belleza.

Gorra

Este elemento es usado por el personaje llamado “Le Guambra”, y esta unido con el escudo del Deportivo Cuenca porque de esta manera se hace ver un niño y aparte de eso que es fanático al equipo.

Moños o “Cachitos” en la niña

Este elemento es usado por el personaje llamado “La Guambra”, representando a una niña de la ciudad de Cuenca, las mismas que por naturaleza las mamás desde pequeñas les realizan un moño en su cabello.



Elementos Cotidianos

Flor cuencana

Este elemento es propio de la ciudad de Cuenca, llamado técnicamente "Doromea pimpinellifolia" o más conocido como Manzanillón de Páramo, y creándolo de una manera sintetizada pero sin que pierda su forma original.

La botella

Es un elemento común que se usa en los gráficos, por que demuestran muchos sentimientos en situaciones con la bebida o el trago, referentes a los modismos.

El reloj

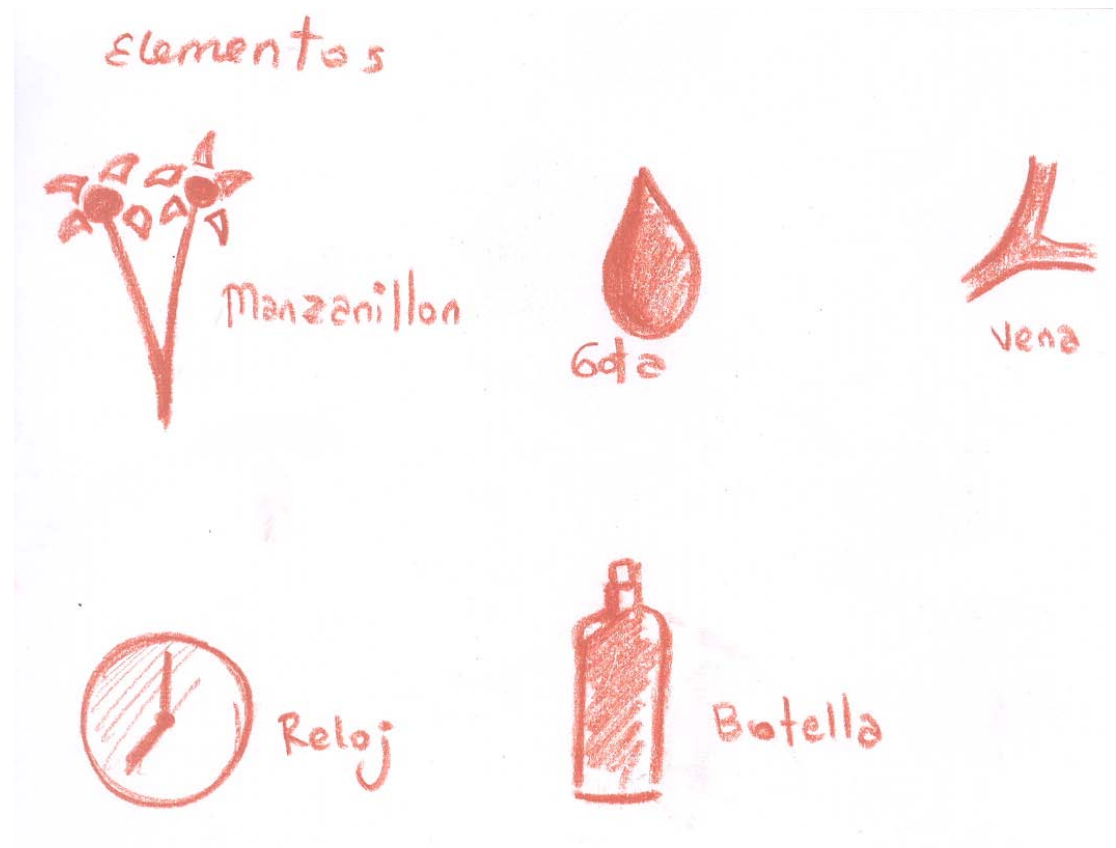
Elemento que muestra el tiempo cuando una persona se atrasa.

La Gota

Elemento que simula el sudor exagerado de alguna persona nerviosa frente a algún contratiempo.

Venas

Elemento que simula el enojo de una persona frente a alguna situación que no le gusta.



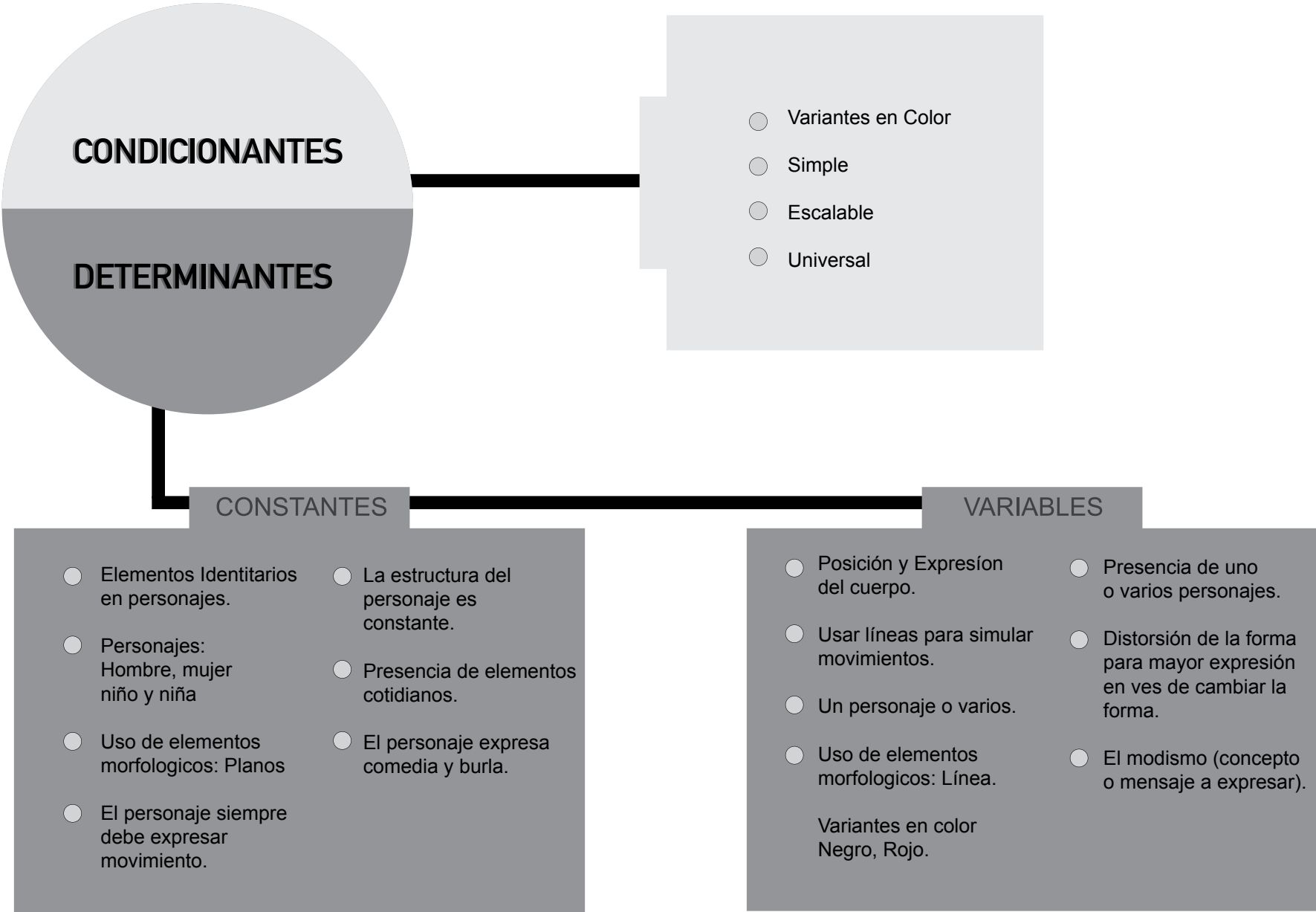
Líneas de movimiento

Elemento de varias formas las cuales se acoplan a alguna situación que las personas muestran como furia, nervios o frío.

Signos

Elementos que aportan para simular sorpresa o pregunta.

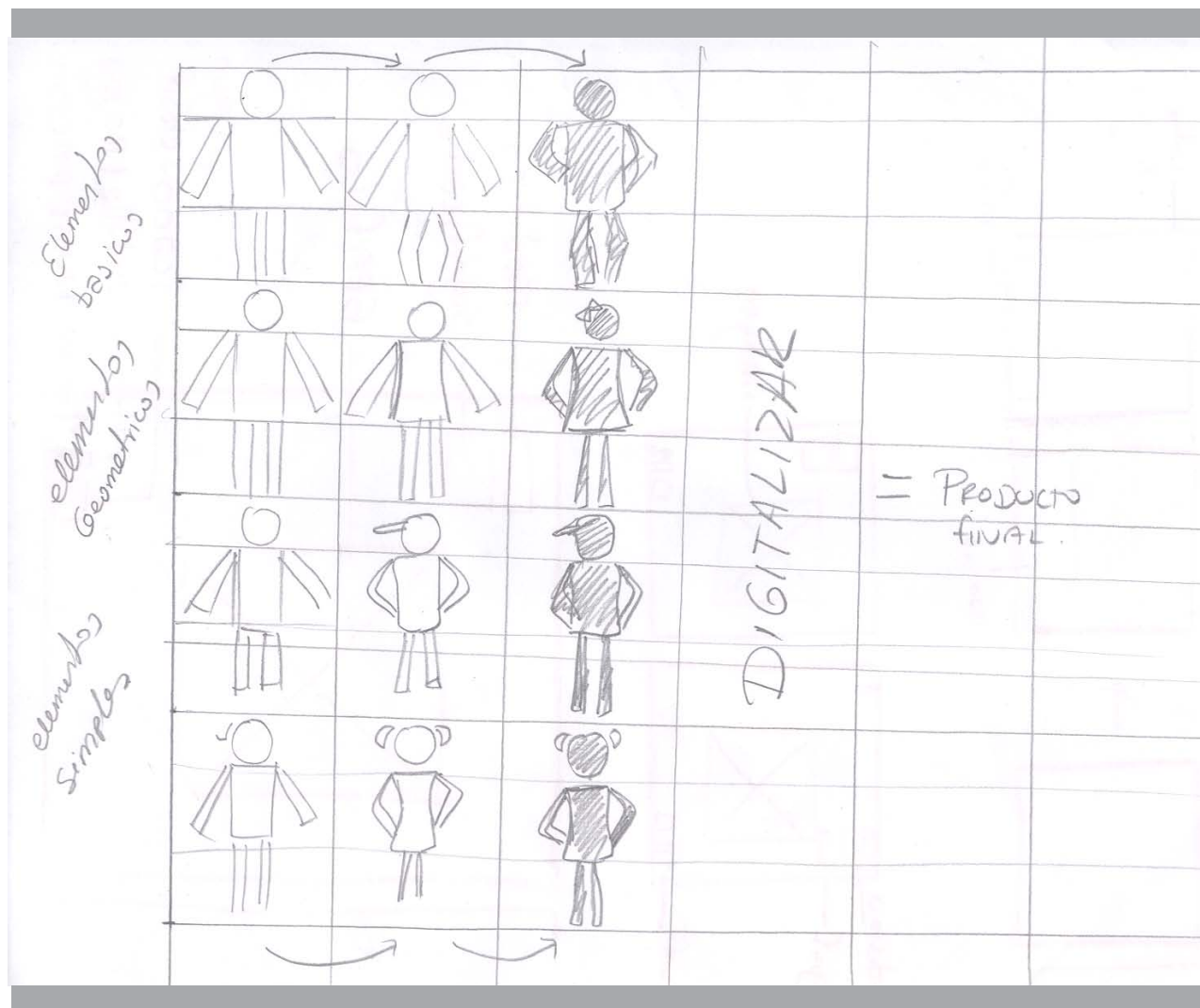
Sistema Gráfico



Cuadrícula base para los personajes

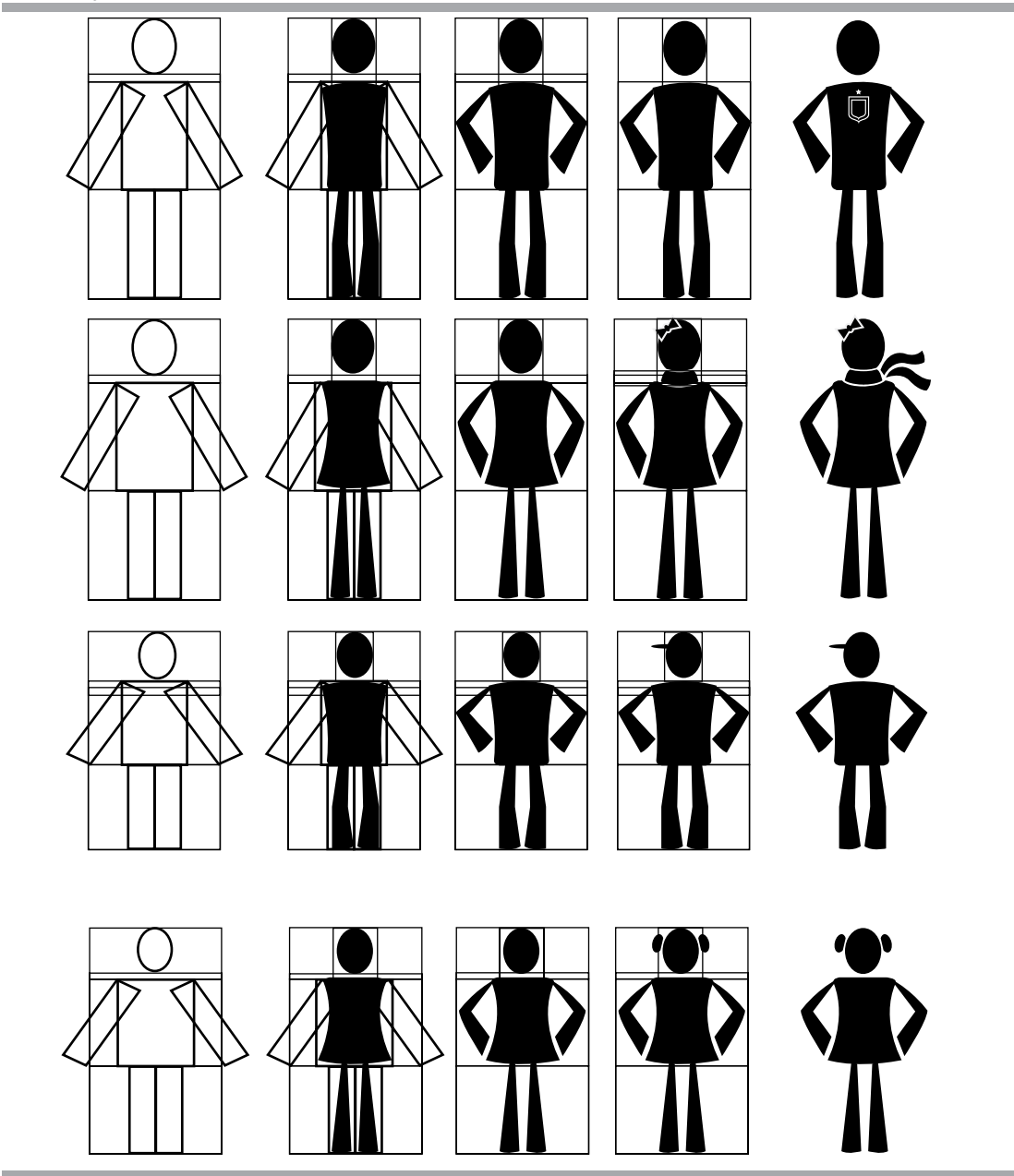
Boceto a mano

Este malla ayuda a crear a los personajes con su estructura uniforme y a corde a un sistemama ya establecido



Digitalizado

Luego la malla, se la digitalizo para poder empezar con la creación oficial de los personajes en escala real, partiendo de elementos geométricos básicos.



Sistema para los Pictogramas

- 1. Cuadrícula base.
- 2. Figuras Geometricas
- 3. Adaptacion de Formas.
- 4. Adaptacion de Elementos (identitarios, entre cada personaje).
- 5. Personaje Final.



Proceso de diseño de los modismos

Una vez ya establecido el sistema para los gráficos se continuara con el proceso de diseño de los modismos.

Paso 1.

Selección del Modismo

Para ello se iniciara por la selección y ubicación de los modismos previamente analizados en cada uno de los grupos establecidos, los cuales son, Cotidiano, Burla y Sentimiento.

Paso 2.

Análisis para la Creación del Gráfico

Una vez que los tres grupos fueron elegidos, se continuará con un análisis de cada modismo para poder crear la grafica.

Paso 3.

Digitalización

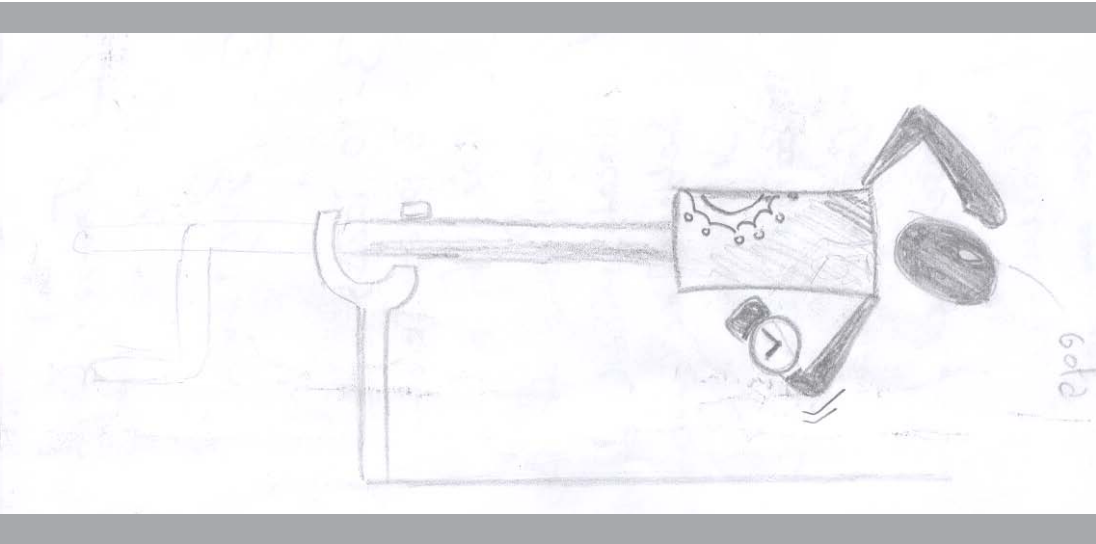
Una ves terminado con el proceso de bocetacion se continúa con el proceso de digitalización en computadora, dando como resultado los gráficos finales.



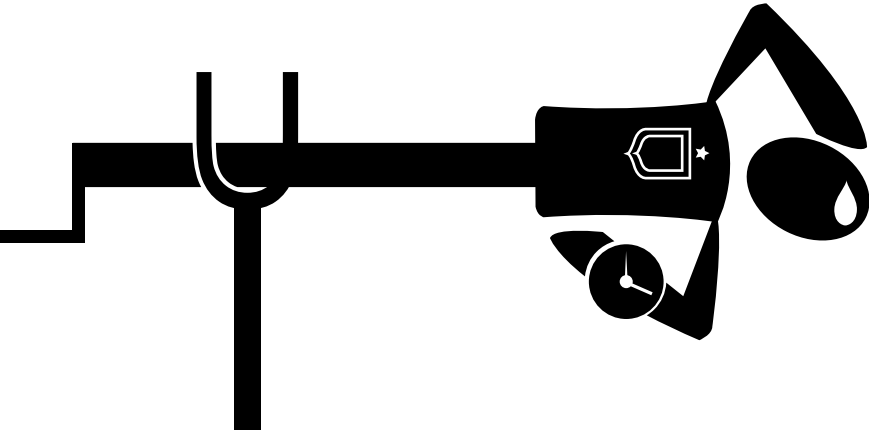
Paso 1. Atrazado cuy asado

Pertenece al léxico escolar sirve para avergonzar a alguien que se atrazado.

Paso 2.



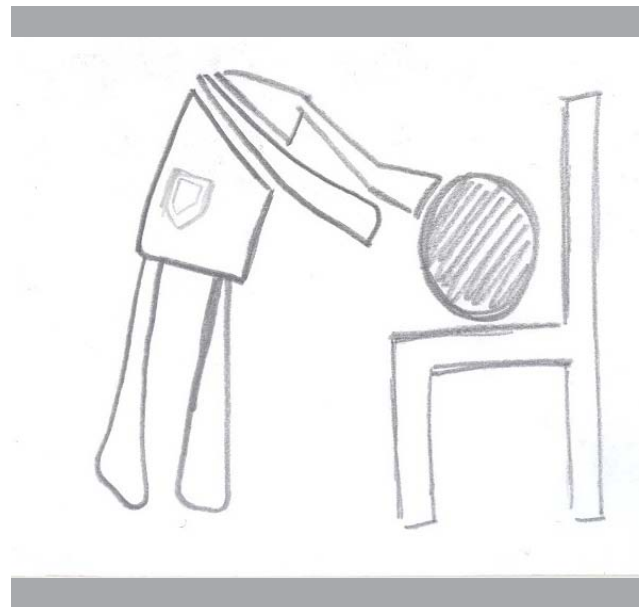
Paso 3.



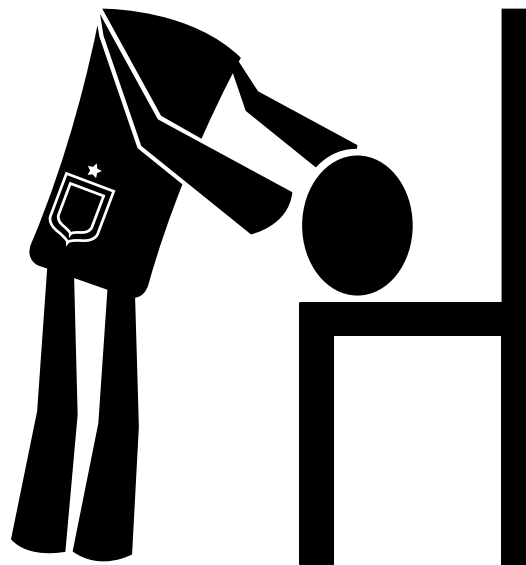
Paso 1. Acentar cabeza

Significa tomar responsabilidades, abandonar las diversiones, casarse. Hay metáfora entre adquirir responsabilidades (que pesan e impiden el movimiento) y colocar la cabeza en un lugar donde no se mueva.

Paso 2.



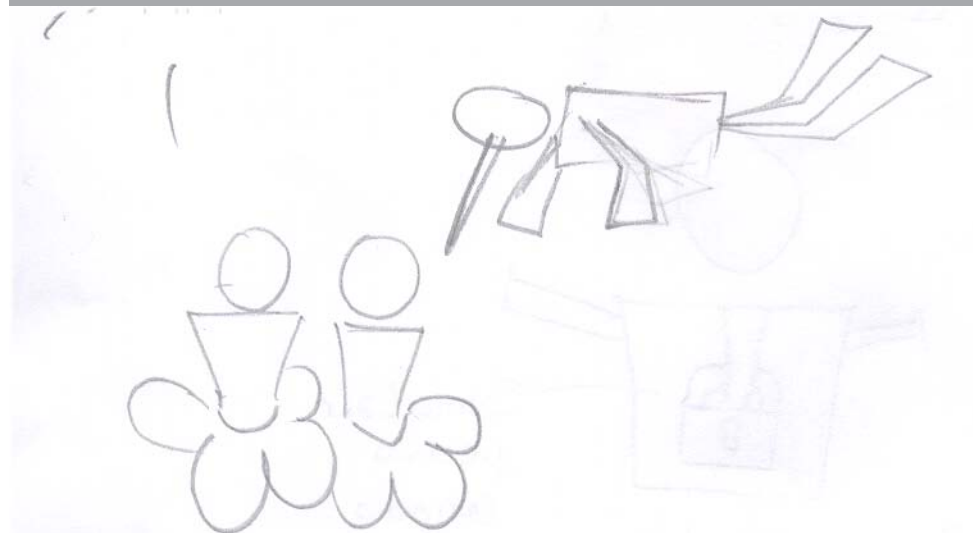
Paso 3.

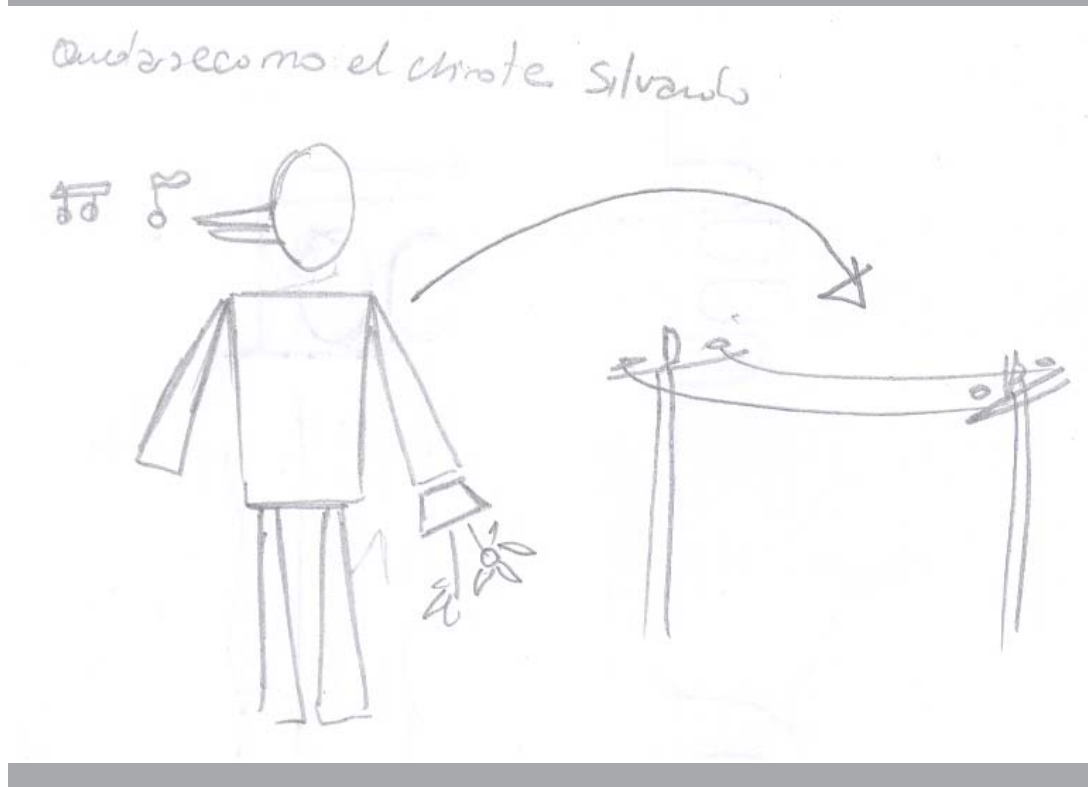
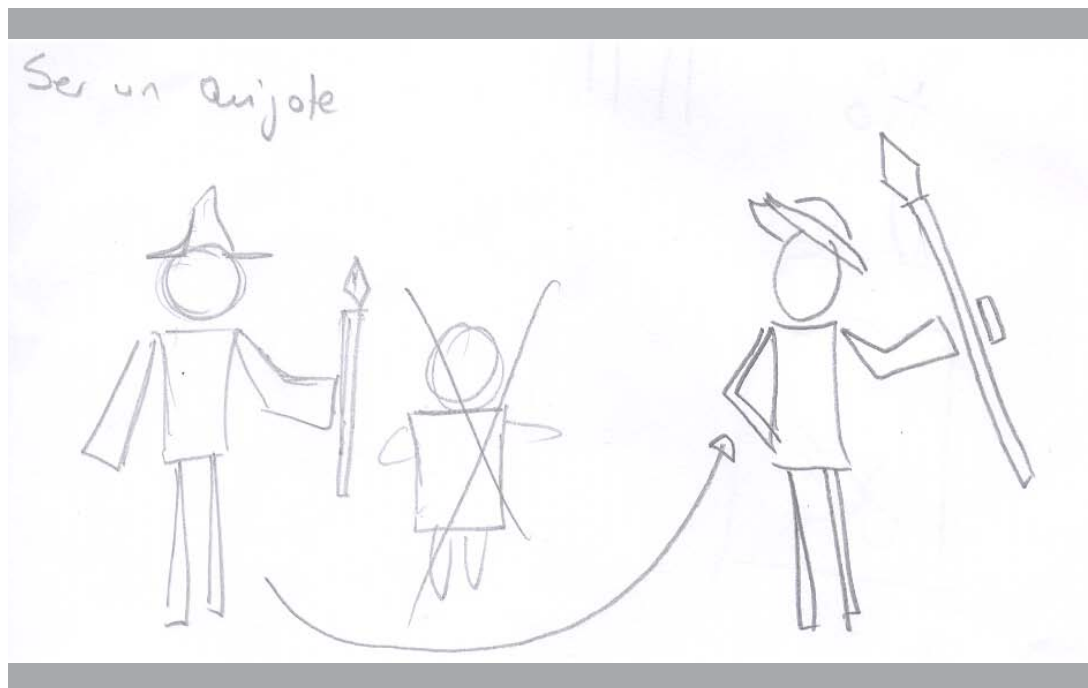


BOCETACIÓN DE GRÁFICOS

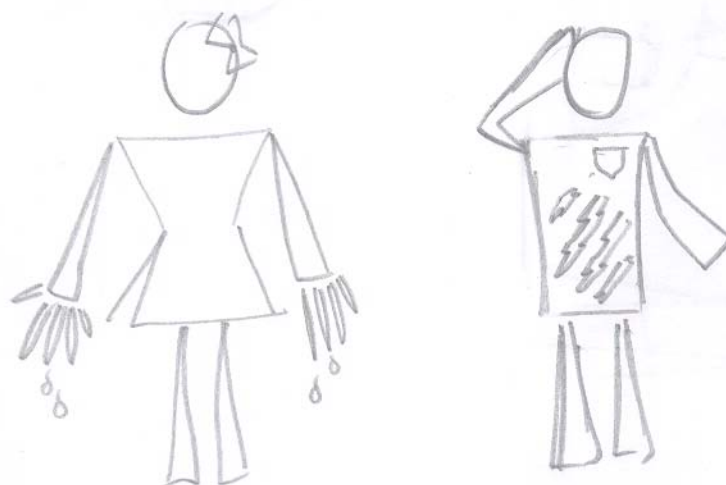
Proceso de Bocetacion

La creacion de varios motivos me ayudó para poder llegar a la idea final que busco.

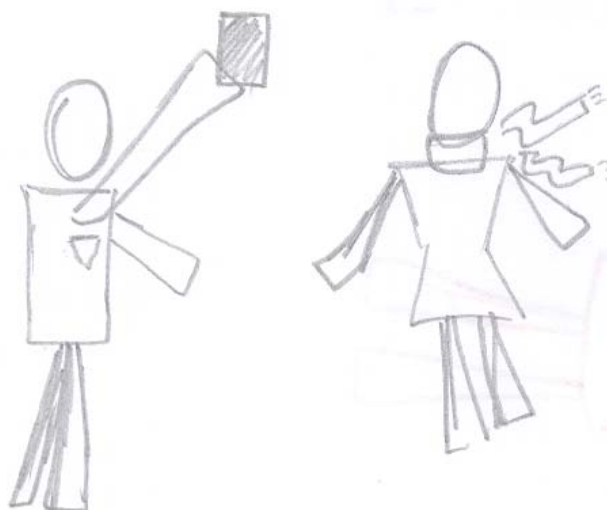




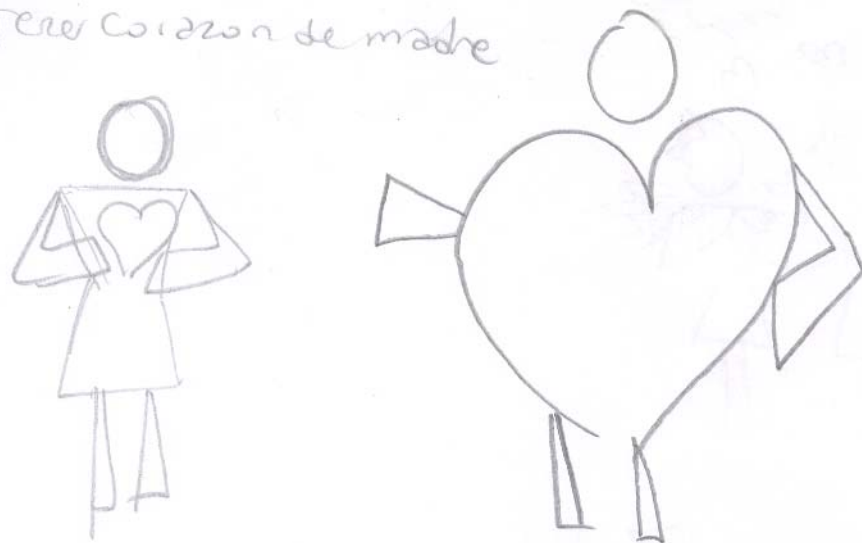
sacar las garras



Sacar tarjeta roja

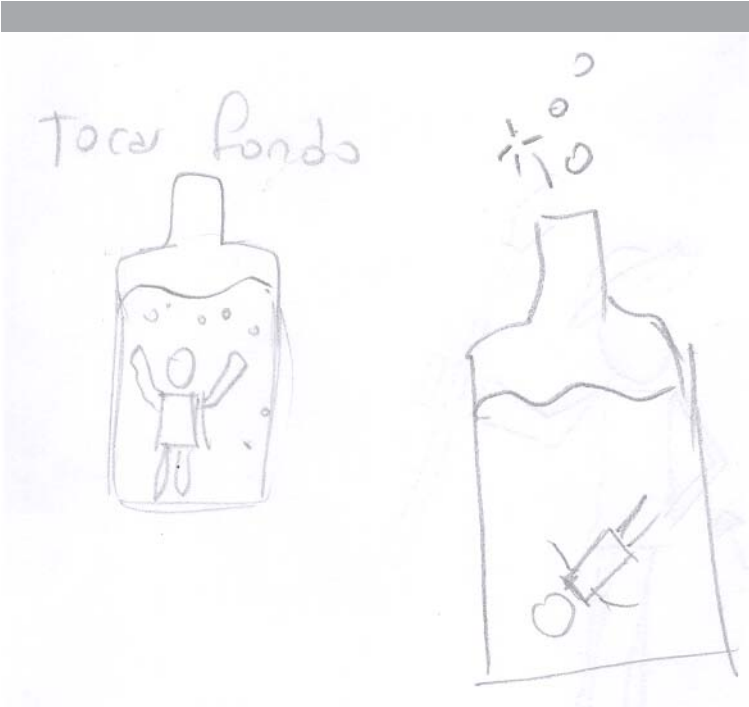


Tener Corazon de madre

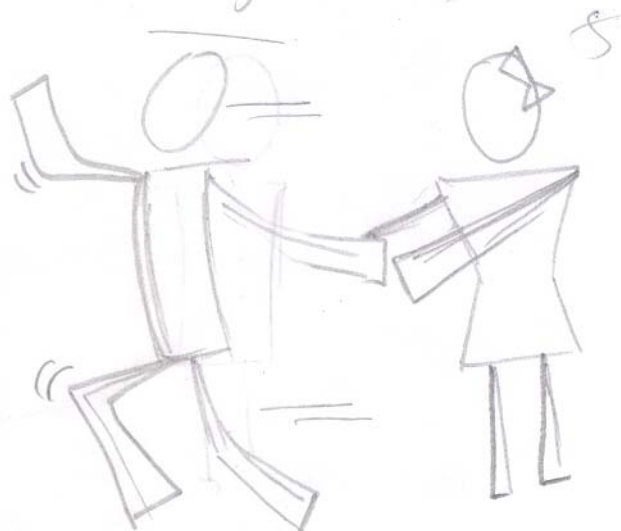


Tener el pecho cerrado

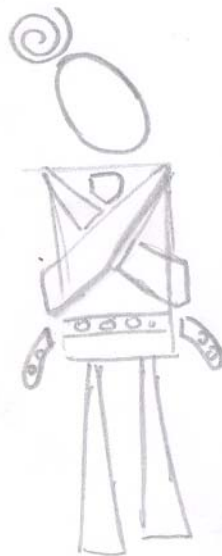




Estar como gato Escaldado



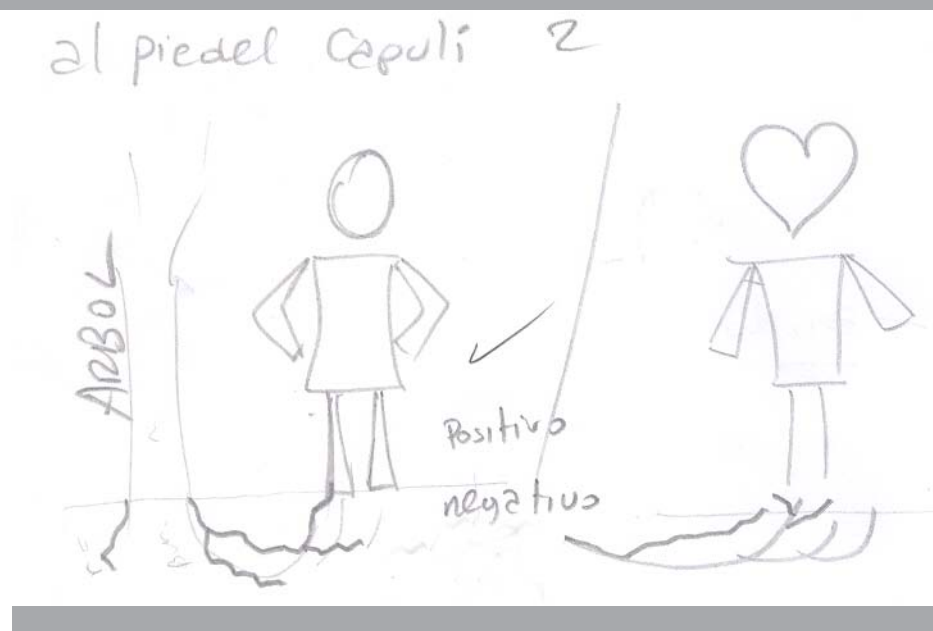
Estar furulado

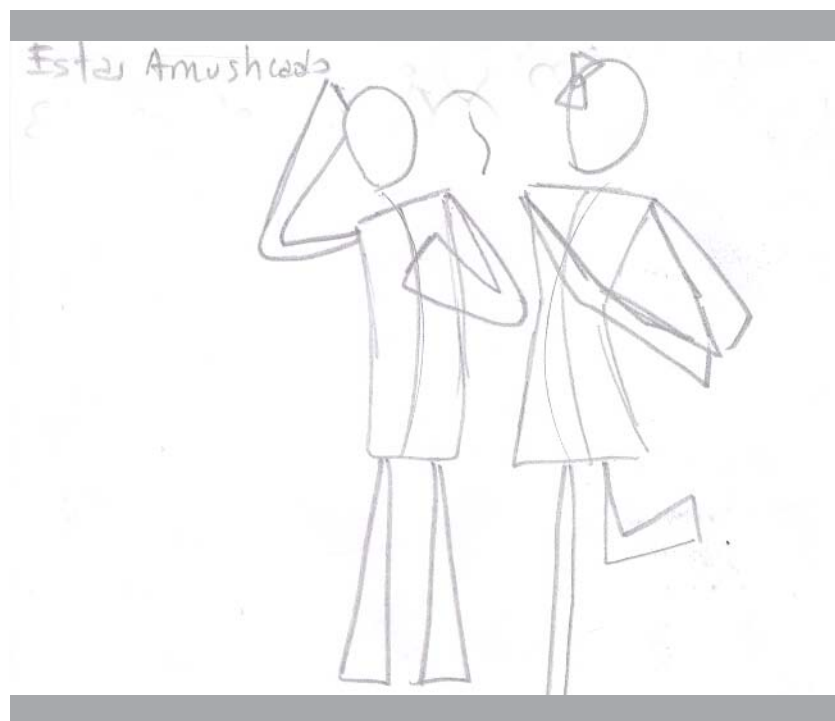
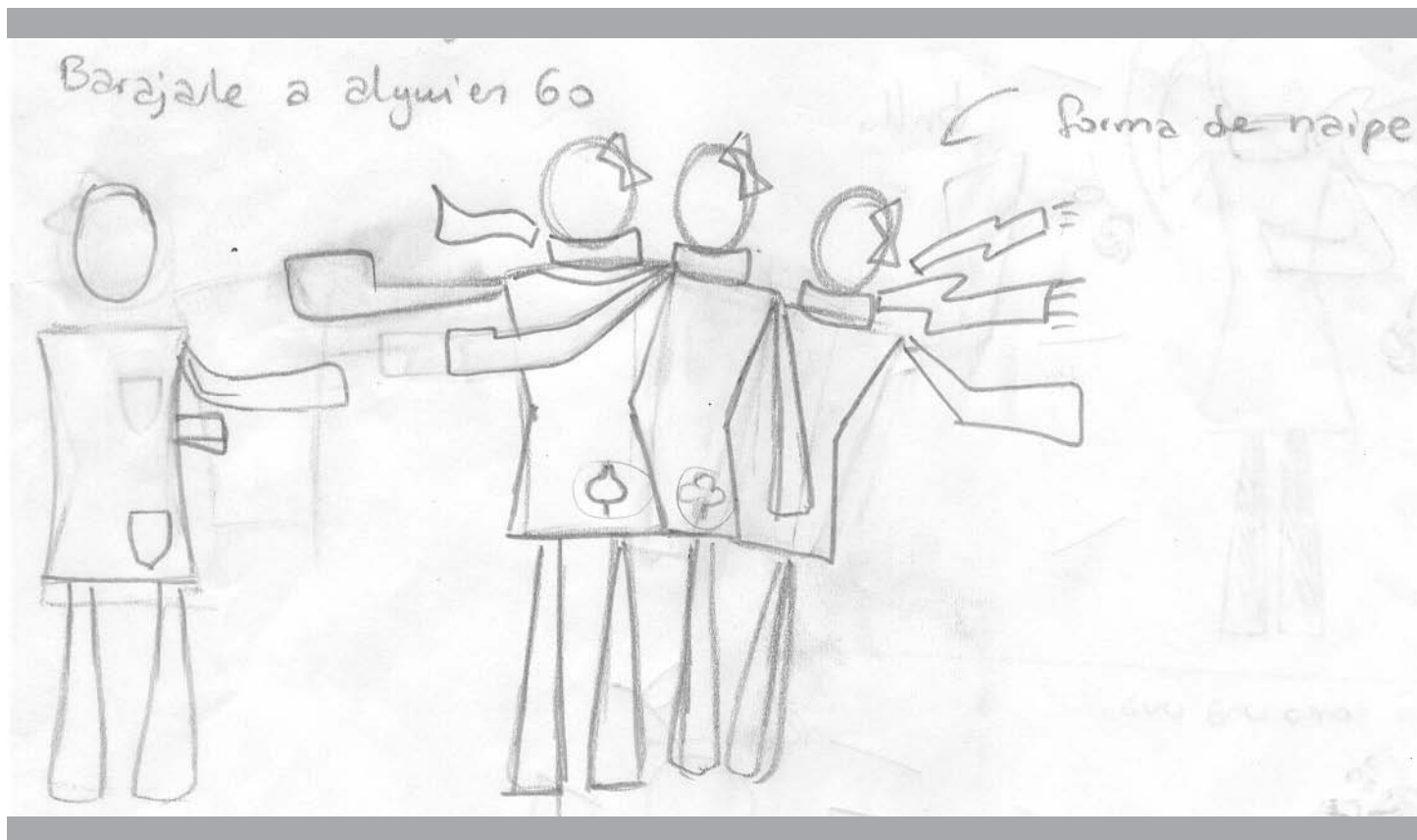




Proceso de Bocetacion

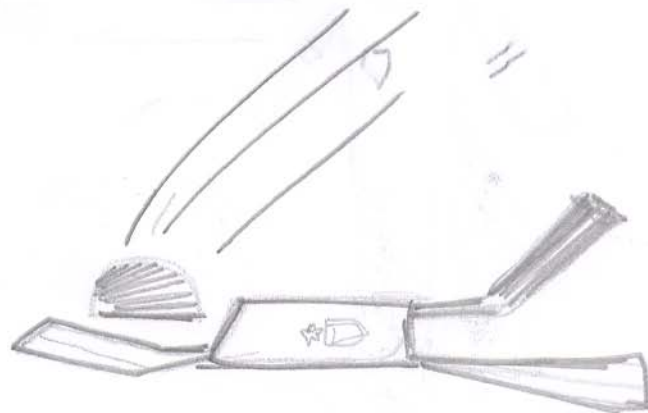
Tener varias ideas de gráficos, permite llegar mas facilmente al producto final.





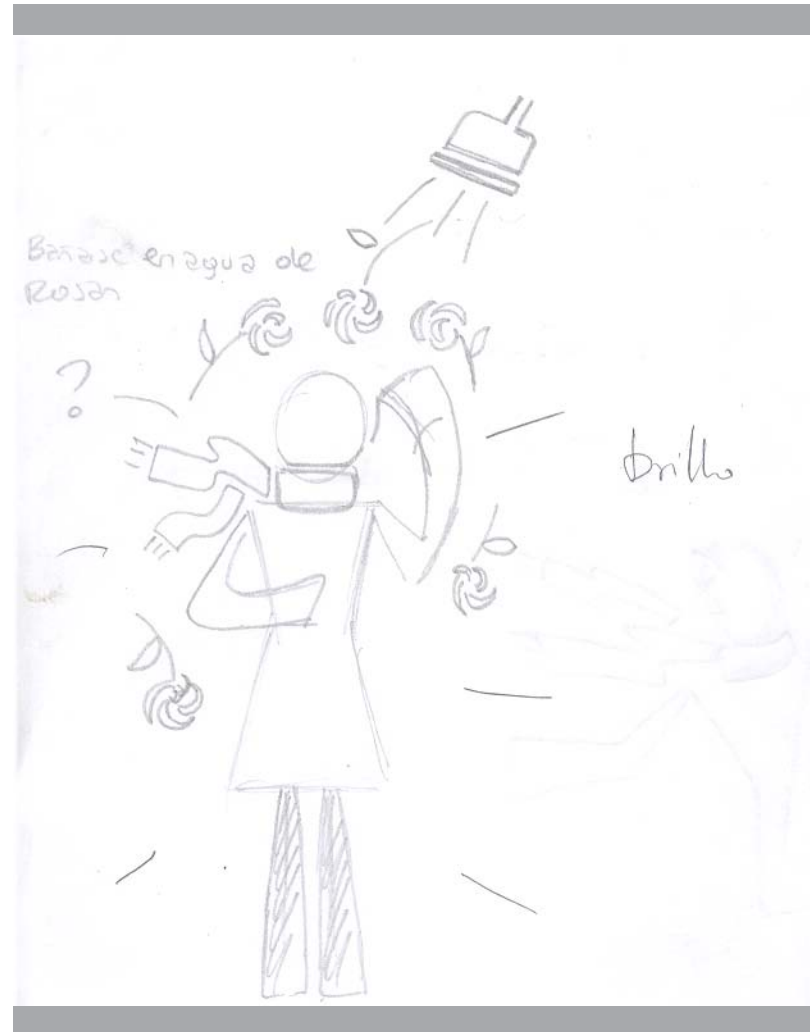
Bien hecho

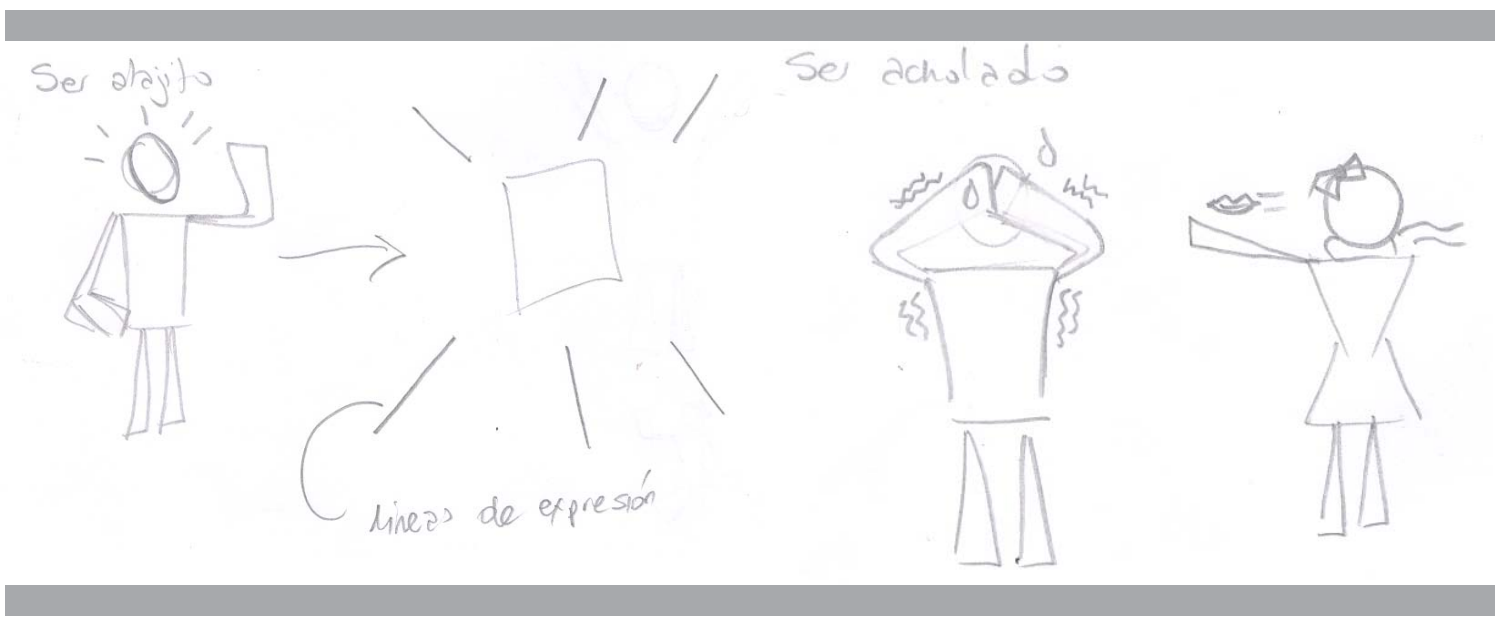
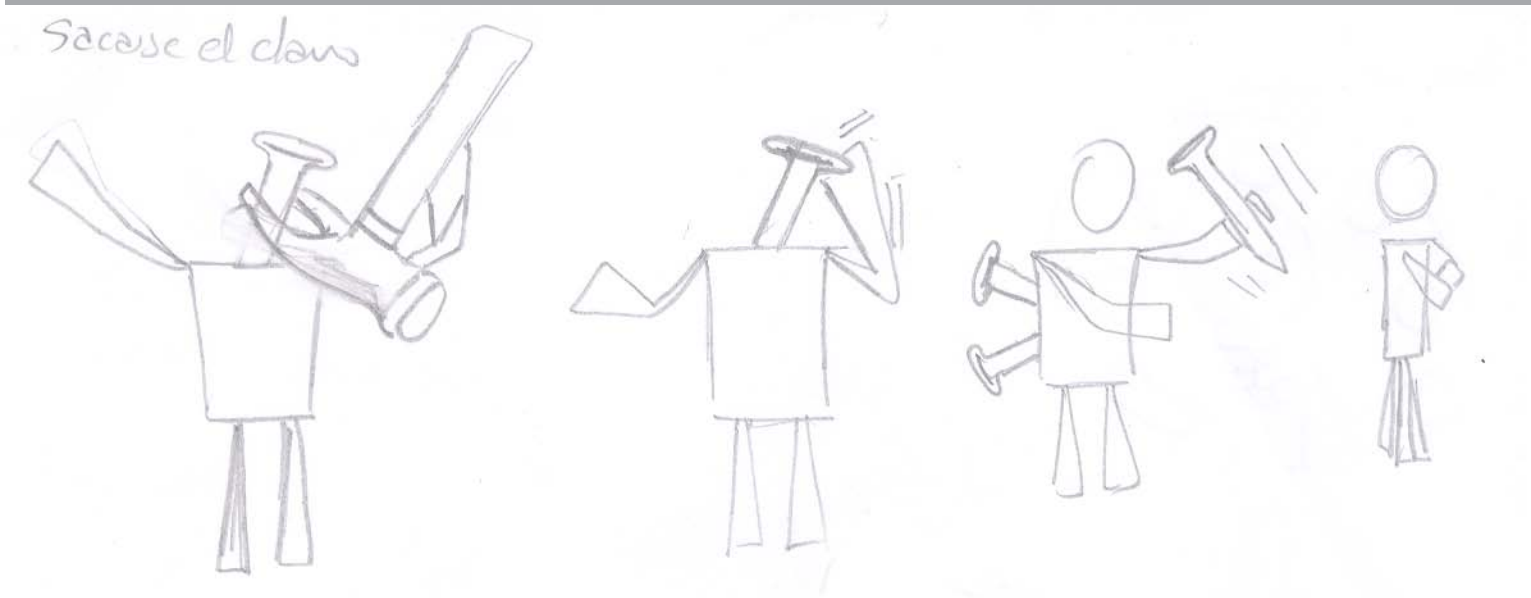
Burla



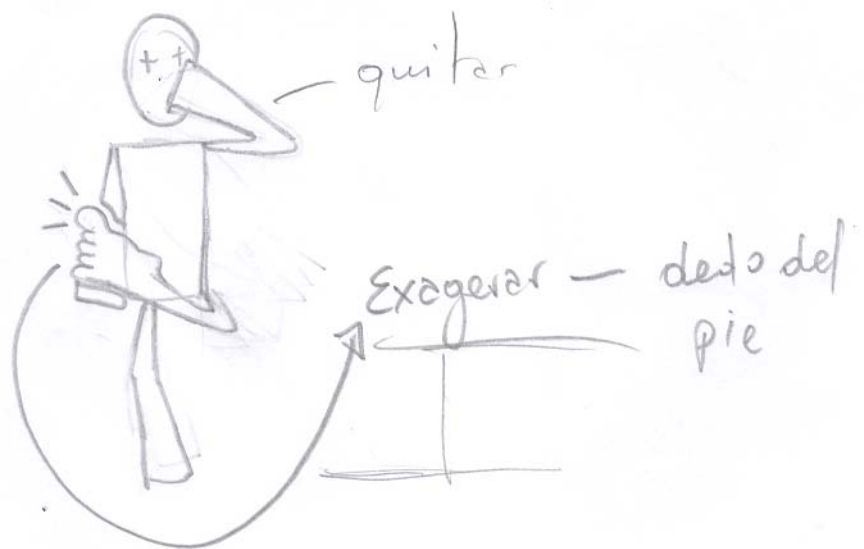
Borracho como una uva







mama dedo



Ser Jissi



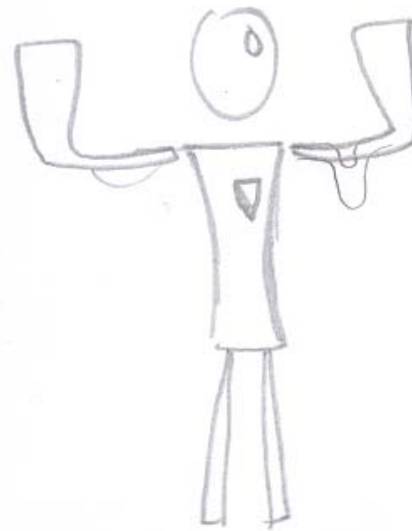
Dejarle chiquito a uno



Estar hebreo

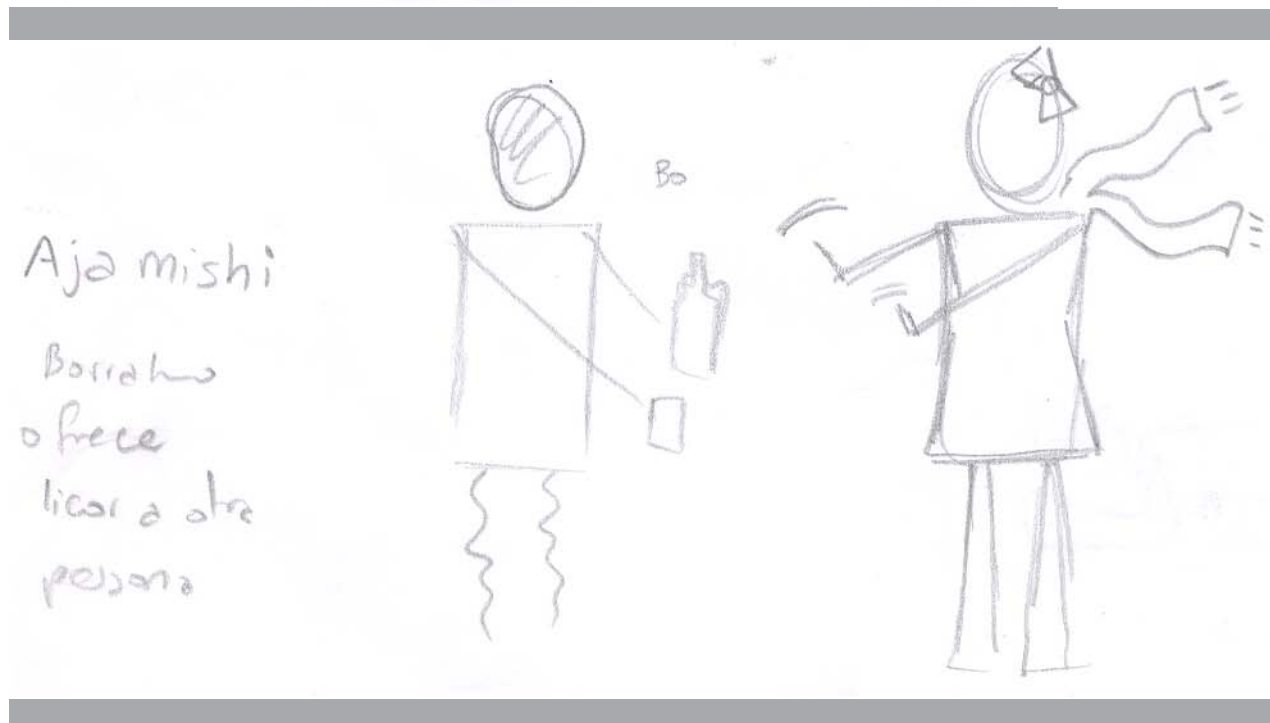
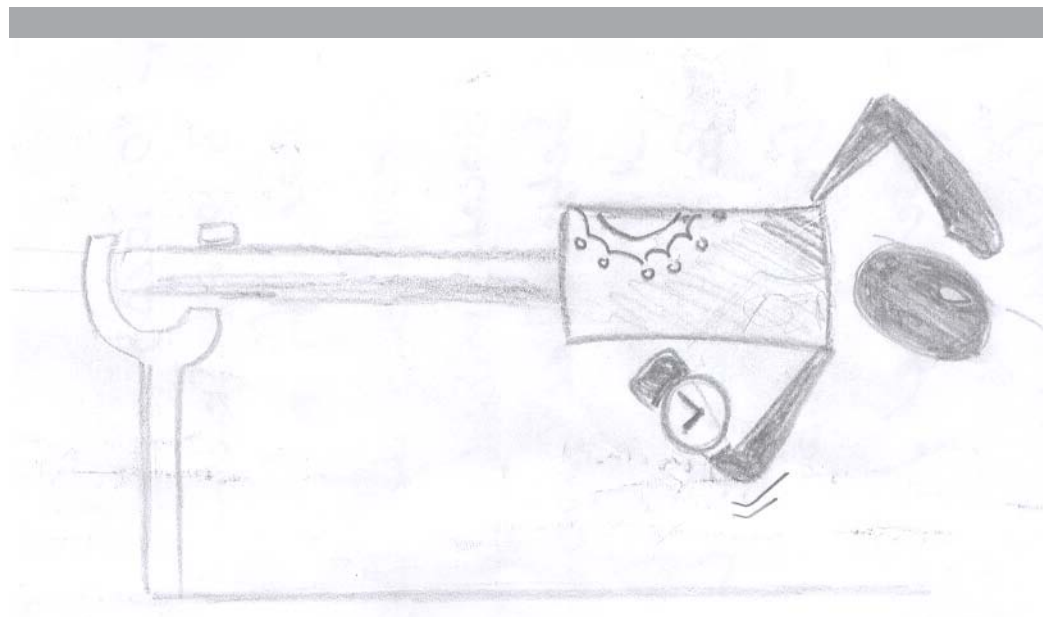


faltarle mote



Gato cursiento



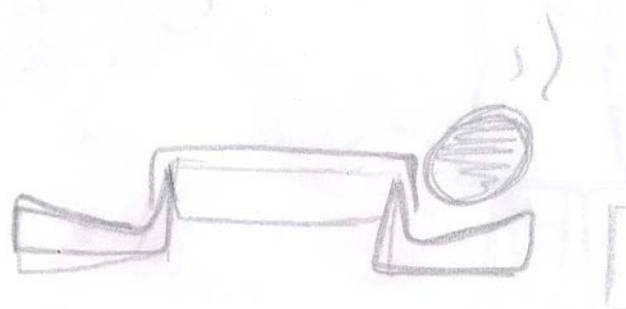


Aguante en 5

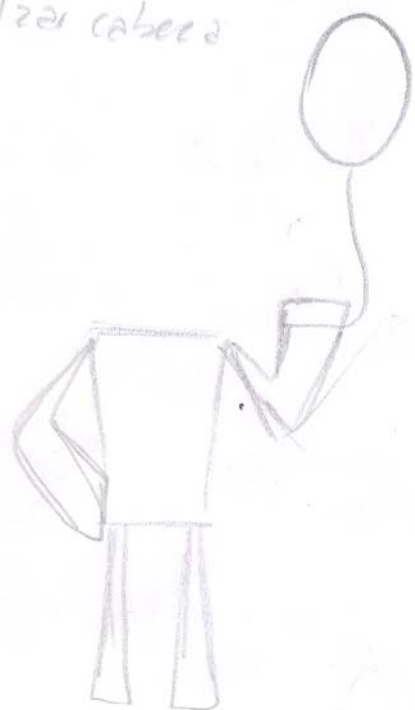


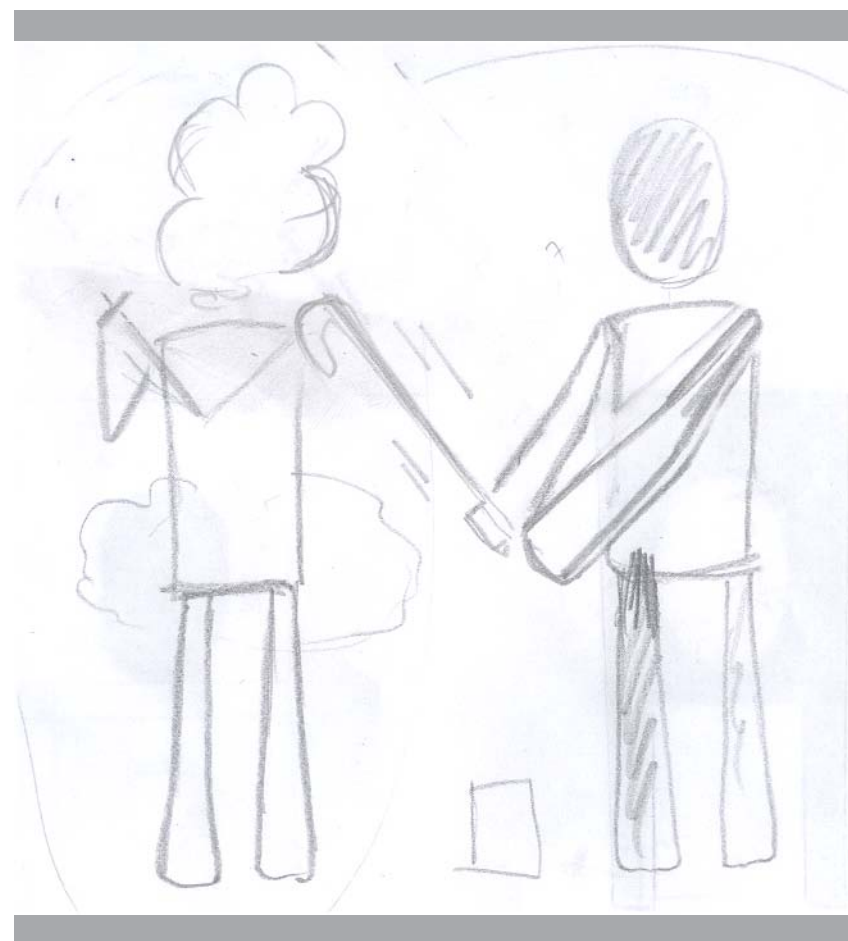
Andar a gatas 38

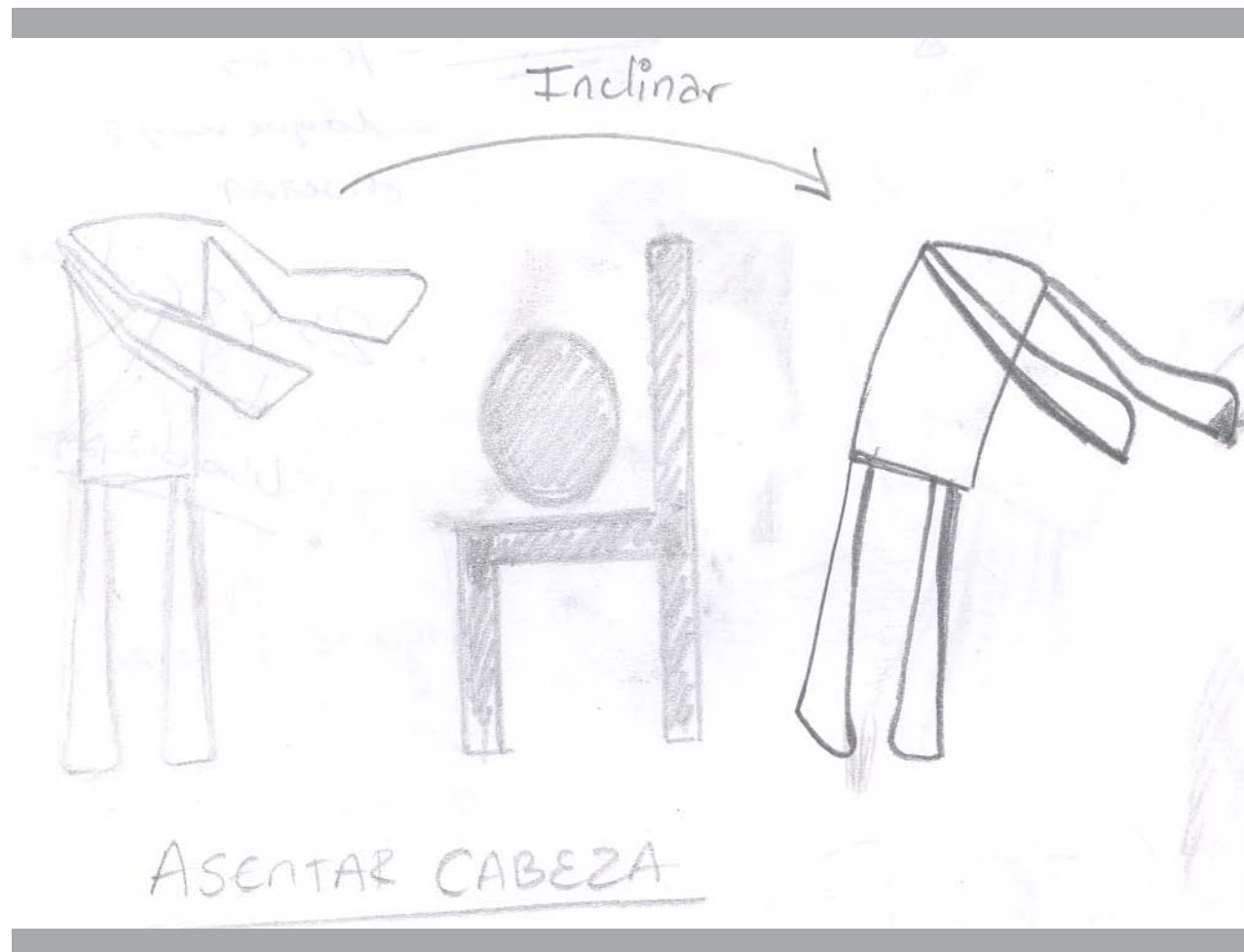
Borache

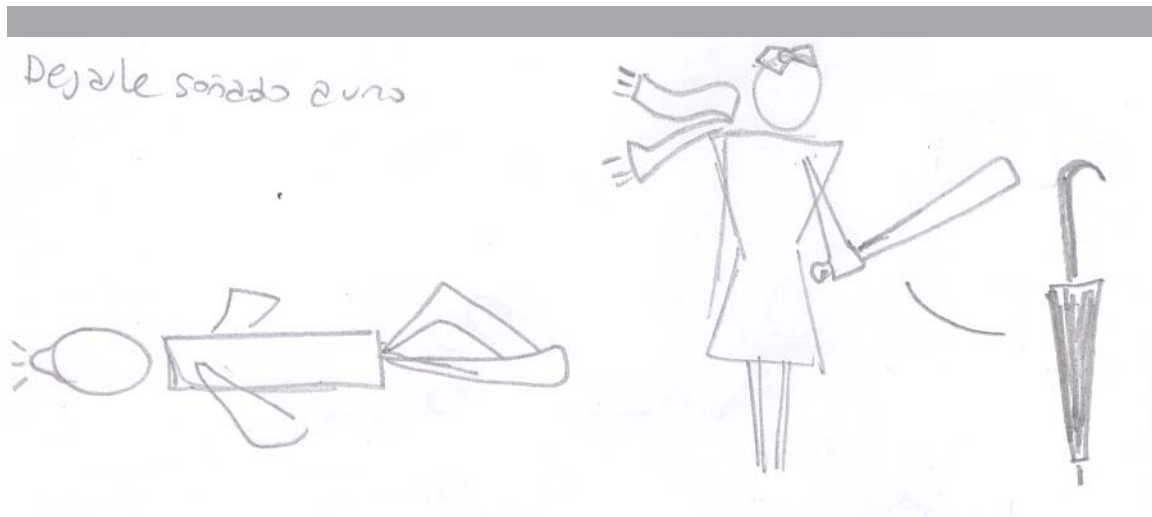


Alzar cabeza







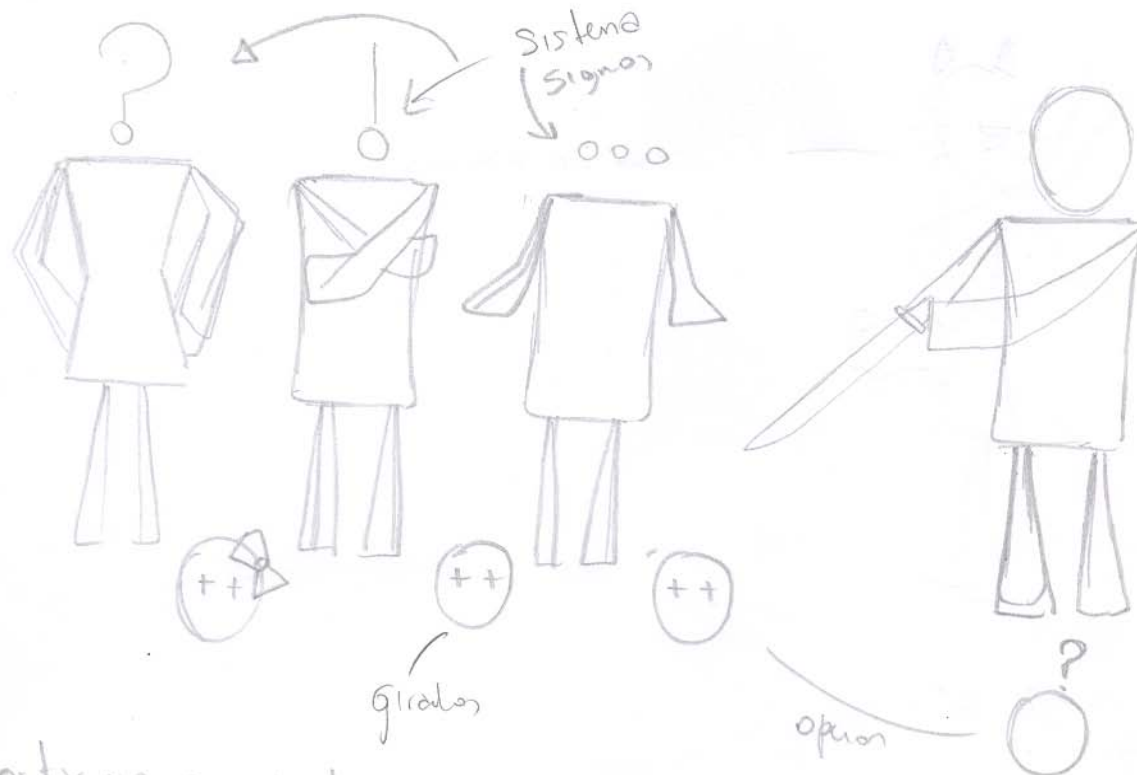


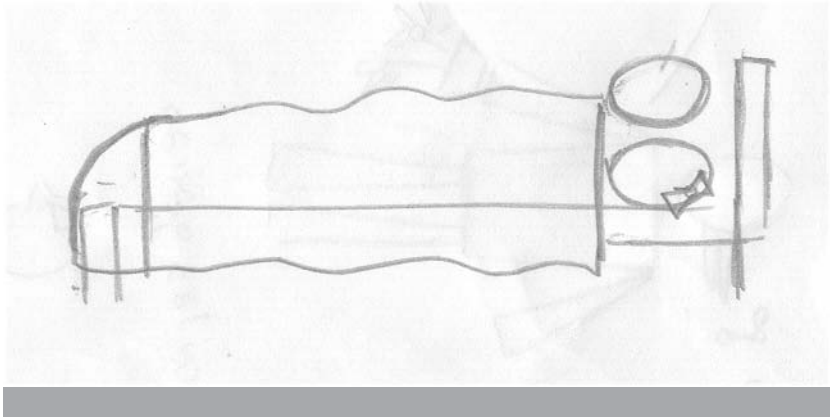
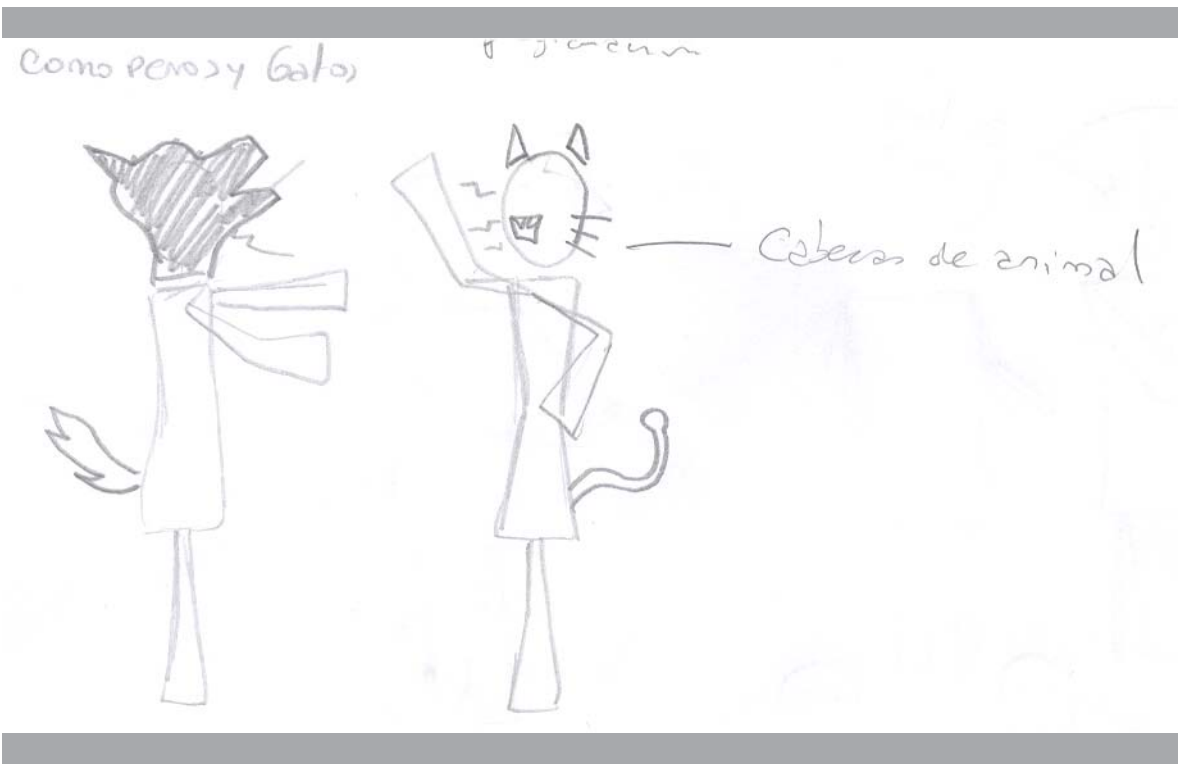


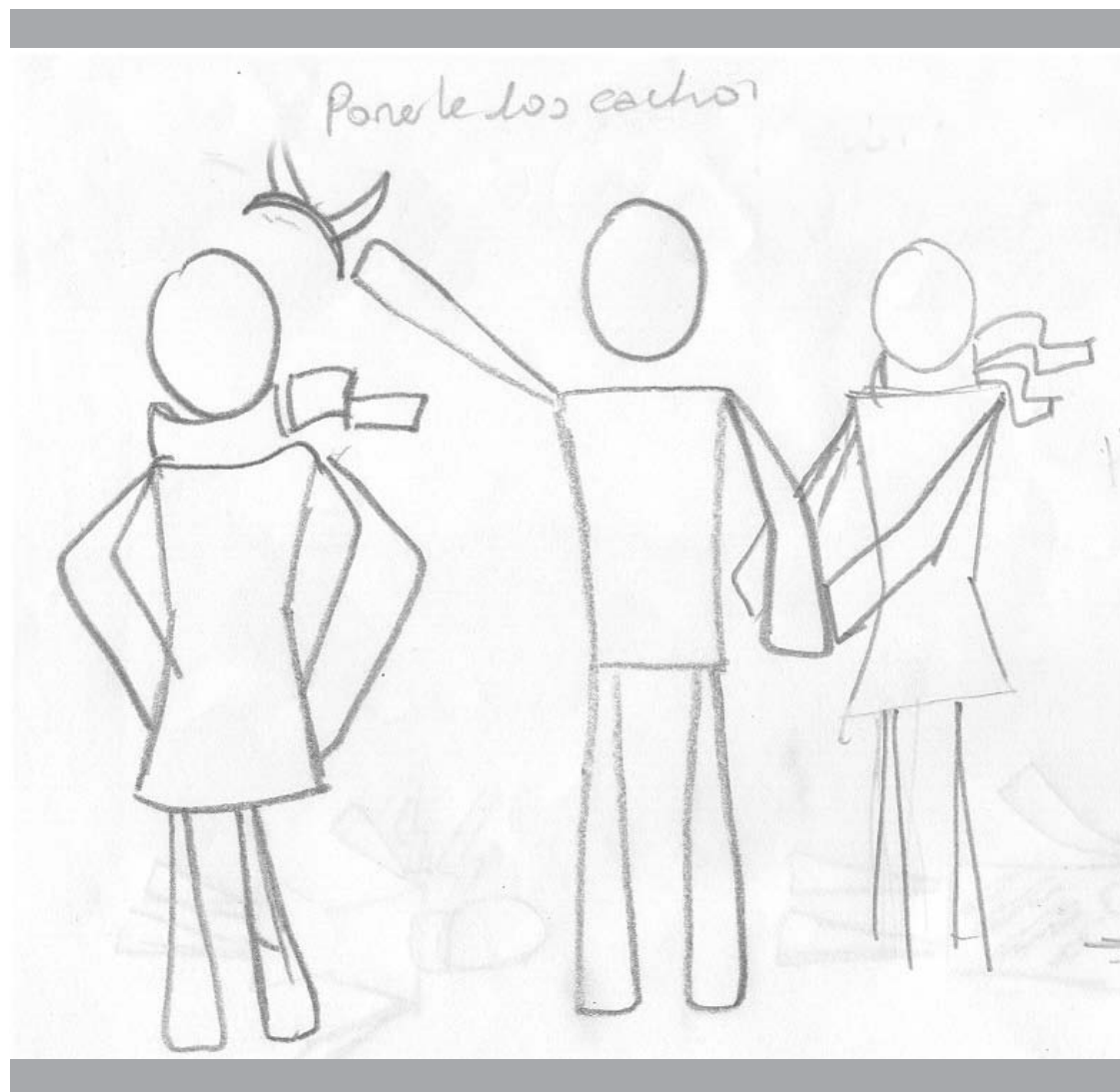
Cortar el mate



Costar un ojo de la cara

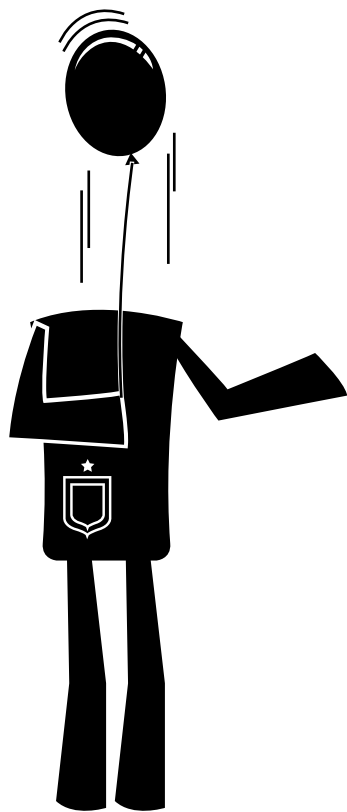






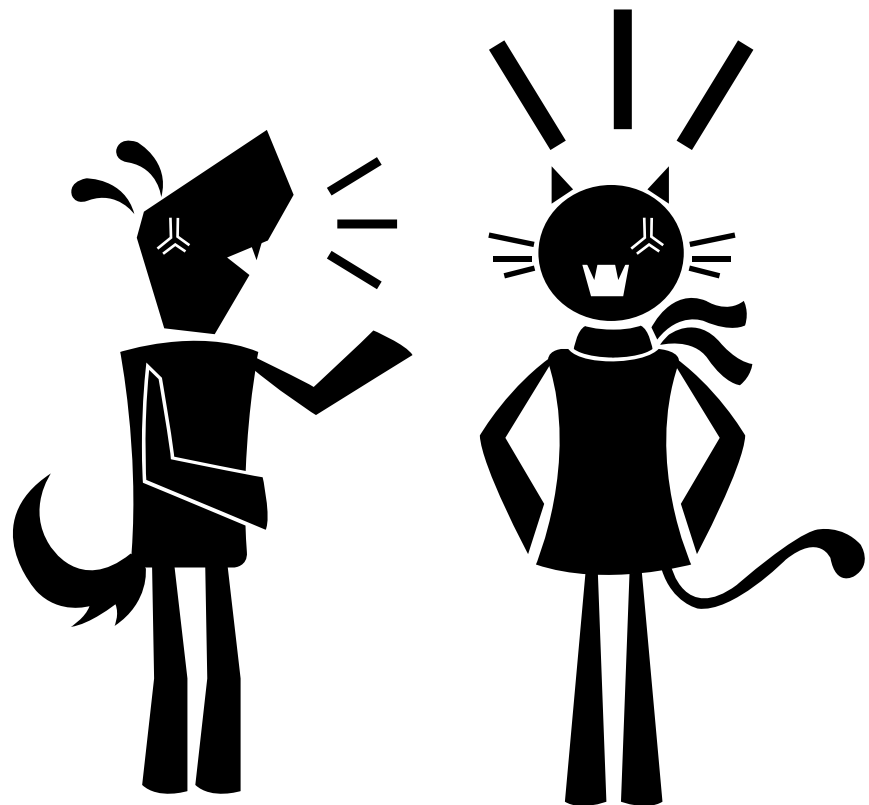
**GRÁFICOS
DIGITALIZADOS**

Cotidiano ejemplos



alzar cabeza

Salir adelante a pesar de los problemas económicos o de salud. Hay metáfora entre salir de un problema y alzar físicamente la cabeza.



como perros y gatos

Discusiones, peleas, rivalidades, etc. Hay comparación.

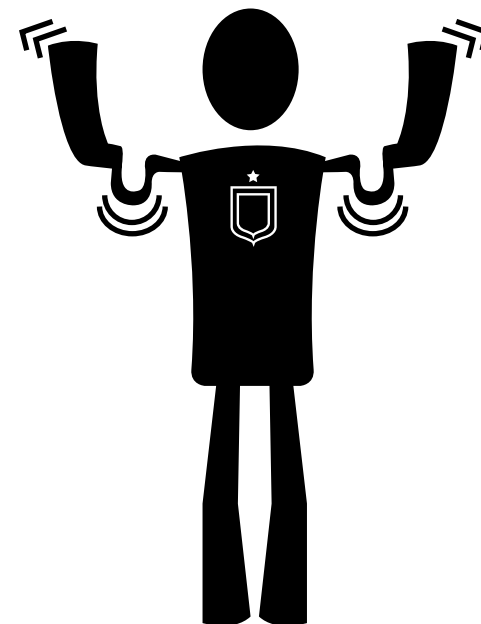
Burla

ejemplos



bañarse en agua de rosas

Sentir mucha satisfacción.
orgullo y vanidad. Hay
metáfora entre sentir
satisfacción y tomar un baño
con agua de rosas (algo que
debe ser muy placentero).



faltarle mote

Persona que no tiene fuerzas
y que necesita comer (no
precisamente solo mote).

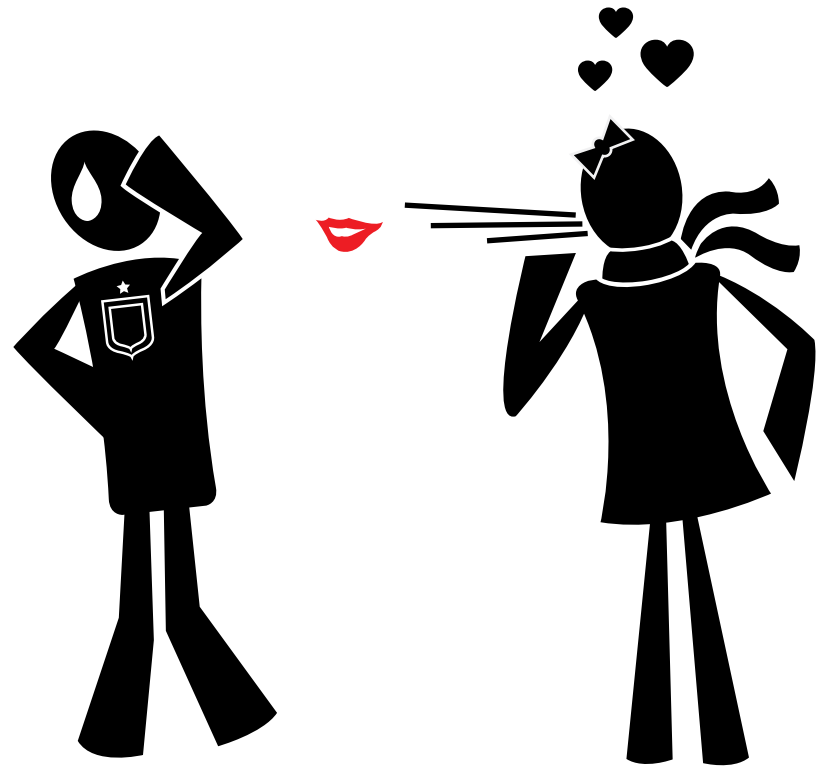
Sentimiento

ejemplos



sacar tarjeta roja

Echarle a alguien. Romper relaciones. Es un modismo que se origina en el lexico deportivo. En el futbol, sacar tarjeta roja significa expulsar del campo de juego a una persona. Hay metáfora entre echarle a alguien y sacar tarjeta roja a un jugador.



ser acholado

Es propenso aruborizarse. Tímido, avergonzado. Acholadose deriva del cholo, la persona de baja calidad.

DISEÑO DEL LIBRO



Formato

El formato usado para el libro es de 21 x 21.

Retícula / Modular

El libro esta diagramado a base de módulos verticales que brindan un aspecto limpio y estructurado brindando claridad, eficacia, economía y continuidad en el texto.

Numeración

Cada página esta numerada, en la parte inferior izquierda e inferior derecha, en forma simple.

Tipografía

La tipografía DIN será usada en el libro, por su estética, legibilidad y funcionalidad.

Color

El sistema que se maneja en la creación del libro es el blanco, negro y rojo los cuales forman una composición limpia y atractiva.

El Contenido

Tendrá una recopilación de los modismos sacados del libro del Dr. Oswaldo Encalada.

Los Elementos Gráficos

Estará dividido por:

- Introducción
- Explicación de los modismos de la ciudad de cuenca
- Un breve rasgo del contenido del libro
- División de Signos en la siguiente clasificación:

Lo Cotidiano

El Sentimiento

La Burla

La Portada

En la portada se mostrara el titulo o nombre del libro ubicado al costado de esta manera se resalta el color negro, ya que sería llamativo, sobrio con buena estética.

Contraportada

Predomina el color negro como en la portada.

Los Capítulos

En el libro se diseñara una división por el color rojo en cada capítulo con su respectivo grupo, esto ayudara a dar versatilidad simpleza y buena estética minimalista.



Materiales

Hojas

Serán impresas en hojas Couché de 80 gramos sin brillo de color blanco, el mismo que aporta con un buen rendimiento y resolución en una impresión laser a full color.

Se usara cartulina de color rojo para la división de cada grupo de modismos.

Cartulina

Se usara cartulina de color rojo para la división de cada grupo de modismos.

Vinil

Para cubrir ciertas areas de el libro .

Acabados

Portada

Se usara vinil mate marca 3m ya que no solo aporta en estética si no protegerá del daño de factores como el agua el tiempo y el uso del libro.

Separadores de Capítulos

Serán usadas cartulinas rojas las cuales serán troqueladas con el nombre de cada uno de los grupos de modismos.

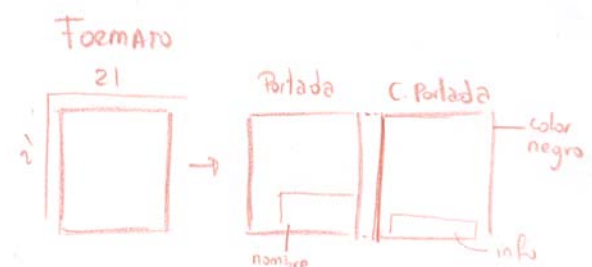
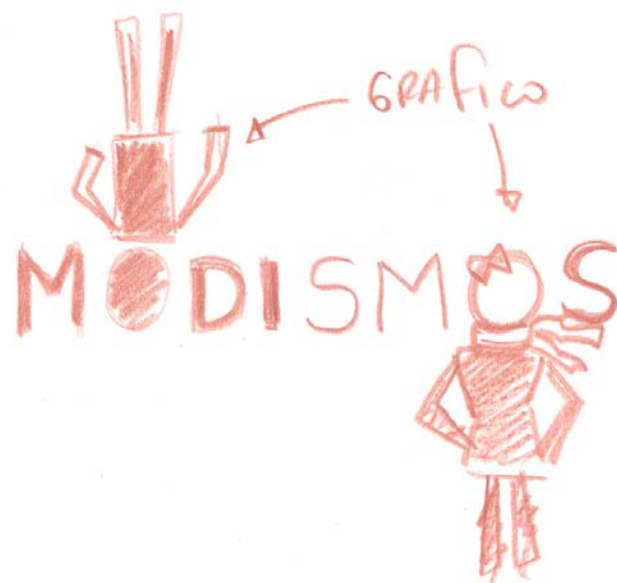
Portada y Separadores de Grupos

Se uso un estilo humorístico, fusionando personajes con la tipografía dando como resultado una composición humorística.

En los separadores se decidió hacerles troquelados los mismos que darán una estética diferente.

BOCETOS DEL LIBRO

DISEÑO PORTADA



Bocetos de la Portada del libro

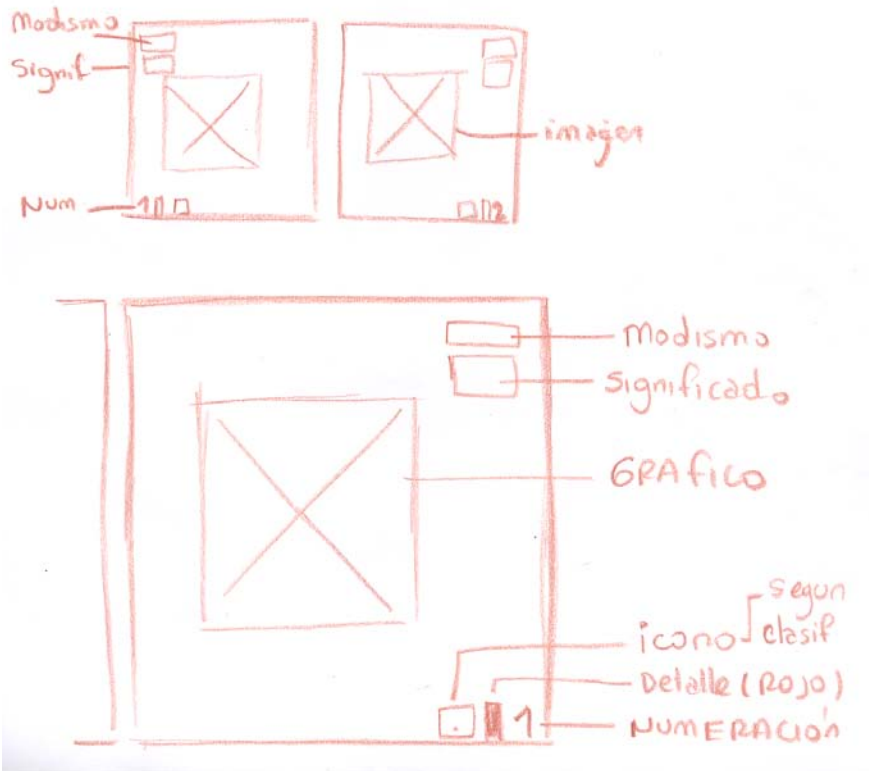
Uso de elementos propios de el libro fusionados con las letras las cuales forman una estructura llamativa y directa sobre el tema.

Portada del libro Digitalizada

Resultado final de la portada con el uso de los personajes.

Portada
del libro Digitalizada

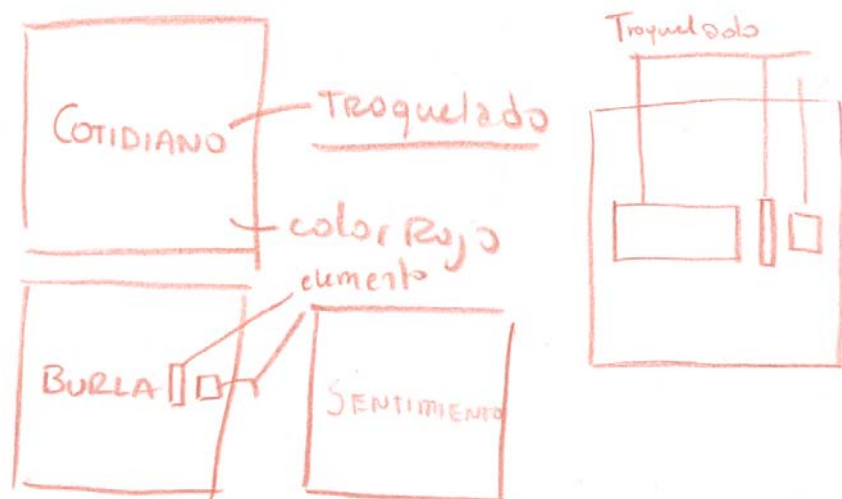
Resultado final de la portada con el uso
de los personajes.



Portada
del libro Digitalizada

Resultado final de la portada con el uso
de los personajes.





Separadores de Grupos

Se usaron separadores de color rojo y unan contra cara negra los cuales separan cada grupo de modismos y sus gráficos respectivos, estos separadores serán troquelados en las letras e iconos dando un aspecto atractivo y sencillo.

Aquí se muestran los bocetos previos a la creación de los separadores.

Separadores Finales

Resultado final de los separadores.

sentimiento









Conclusiones y Recomendaciones

En conclusion puedo asegurar que con la creación de este libro se podra aportar a la cultura que rescatando, enseñando y difundiendo los modismos cuencanos, hacer entender a los jóvenes de lo que se tratan y que forman parte de nuestra identidad cultural desde que nacemos hasta que morimos.

El uso de los pictogramas con la introducción de la teoria para crearlos fue la base principal para la creación de los gráficos y asi de esta manera comunicar adaptando mi producto a un mundo visual ya que las personas de este tiempo son mas visuales promoviendo nuestra cultura intangible.



Bibliografía

Williams, Raymond, “KeyWords”, editorial Nueva Visión SAIC., Tucumán, Argentina 2000.

Malo Gonzales, Claudio, “Arte y Cultura Popular” Cuenca, Ecuador, 2006.

Guerrero Arias, Patricio, “La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)” 2002.

Phillip Kottak, Conrad “Antropología Cultural”, editorial ABYA-YALA, Quito, Ecuador, 2002.

Feixa Carles , “El reloj de arena: Culturas Juveniles” , México,1998.

Dr. Reyes A. Hernán, Culturas Juveniles” 2010.

Nicholas, Mirzoeff , “Una Introducción a la Cultura Visual”. Barcelona 2003.

GUERRERO ARIAS, Patricio “La Cultura (estrategias conceptuales para comprender)” 2002.

ENCALADA VAZQUEZ, Oswaldo “Naturaleza, lengua y cultura”, editorial Fausto Reinoso, Quito 2007.

LEÓN MEJIA, Alma “Estrategias para el desarrollo de la comunicacion profesional” editorial LIMUSA, S.A Mexico, 2005.

Encalada Vazquez, Oswaldo, “Modismos Cuencanos”, editorial Monsalve Moreno Cuenca,1999.

COSTA, Joan, “Señalética. Enciclopedia del Diseño” , editorial CEAC (España) 1987.

Gabriel, Martínez. Sonia, Díaz “Imagomundi” , editorial Promotora de Prensa Internacional S.L. 2006.



Anexos



