EL ARTE 8 BITS APLICADO EN EL DISEÑO DE MOSAICOS DE CERÁMICA PARA SER UTILIZADO EN LOS ESPACIOS GRISES DE CUENCA

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

ANDRÉS EDUARDO FAJARDO GARCÍA - DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO A CONSEGUIR: DISEÑADOR GRÁFICO - DIR. TESIS DIS. FABIÁN CORDERO

FACULTAD: DISEÑO

ESCUELA: DISEÑO GRÁFICO

FECHA: 18 de Junio del 2014

DEDICATORIA:

A mi madre por ser el pilar de vida como mi mejor ejemplo de amor, lucha y perseverancia.

A mis hermanos por el cariño que nos une y la confianza que me han brindado.

Mi esposa que es mi inspiración y el motor de mi vida que me permite continuar y ser mejor cada día.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme todo lo que necesito. A mis profesores y compañeros por estar en el camino de este proceso ara culminar la etapa universitaria.

ÍNDICE:

CAPÍTULO 1:

Antecedentes. 12
Espacios Grises. 17
Homólogos. 20
Investigación de Campo. 27
Conclusiones. 32

CAPÍTULO 2:

MARCO TEÓRICO. 33
Intervención Urbana. 34
Mosaicos. 37
Flora y Fauna. 43
Ilustración. 46
Arte Pixelado. 47
Semiótica. 51
Diseño Bidimensional. 54
Campo Visual. 59
El Color. 65

CAPÍTULO 3:

PROGRAMACIÓN: 69
Comunicación. 70
Forma. 74
Función. 74
Tecnología. 75

CAPÍTULO 4:

PARTIDOS DE DISEÑO. 76
Perfil del Usuario. 77
Proceso Artístico. 80
Proceso Bidimensional. 86
Cromática. 89
Bocetos Digitales. 92
Aplicaciones Digitales. 97
Conclusiones. 102
Bibliografia. 103

ABSTRACT

"8 Bits Art" Applied to Ceramics Tiles Design to be used in the Grey Areas of Cuenca

Cuenca, in the context of its architectural and urban development, has generated within the aesthetics of the city residual spaces or gray areas which have become forgotten places affected by vandalism and street graffiti, turning into unsafe locations that affect the beauty of the city.

In order to address this problem we used "8 Bits Art" applied to recycled ceramic mosaics under the rules and regulations of Graphic Design, Illustration and Semiotics. The result was new compositions of the flora and fauna of our province used to beautify the city.

Keywords: Pixelated Art, Urban Intervention, Trencadis Mosaic, Fragments, Pixel, Bitmap Drawing, Visual Field, Indirect Method, Bidirectional Communication

Andrés Fajardo
AUTHOR

Dis. Fabián Cordero
TUTOR

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
DPTO. IDIOMAS

Translated by:
Lic. Lourdes Crespo

Cuenca en el contexto de su desarrollo arquitectóni-
co y expansión urbanística ha generado dentro de la estética de la ciudad espacios residuales o grises, los mismos que se han constituido en lugares olvidados que son afectados por el vandalismo, los grafitis callejeros, lo que los convierte en lugares inseguros que afectan la belleza de la ciudad.

Para enfrentar esta problemática se utilizó el arte denominado “8 bits”, aplicado en mosaicos de cerámica reciclada bajo las normas y reglas del Diseño Gráfico, la Ilustración y la Semiótica: el resultado fueron nuevas composiciones que muestran la flora y fauna de nuestra provincia para embellecer la ciudad.

Palabras claves:

Arte Pixelado.
Intervención Urbana
Trencadís.
Fragmentos.
Píxel.
Dibujo Bitmap.
Campo Visual.
Método Indirecto.
Comunicación
Bidireccional.

INTRODUCCIÓN

Cuenca en su desarrollo y expansión arquitectónica ha creado edificaciones, puentes a desnivel, escalinatas y parques que han provocado la propagación de los espacios grises que perjudican la estética de la ciudad.

Este proyecto de tesis llamado" El arte 8 bits aplicado en el diseño de mosaicos de cerámica para ser utilizado en los espacios grises de Cuenca.", tiene como objetivo reutilizar estos sitios olvidados para embellecer al ornato de la ciudad.

Para este proyecto de graduación se combinará el arte "8 bits" que es básicamente el puntillismo digital creado desde cualquier programa de edición a nivel de píxeles (Creación Digital, 2014); el mismo que se combinará con el diseño gráfico, la ilustración y la semiótica que creará nuevas composiciones de la flora y fauna que son propias de nuestra provincia.

OBJETIVOS

GENERAL

Reutilizar los espacios grises como soportes para los Mosaicos de cerámica de la flora y fauna de Cuenca a través del arte 8 bits.

ESPECÍFICO

Diseñar un sistema gráfico geométrico mediante la aplicación de la estética 8 bits para su uso en murales elaborados con cerámica reciclada.

ALCANCES

La eliminación de los espacios grises que afectan la estética de Cuenca.

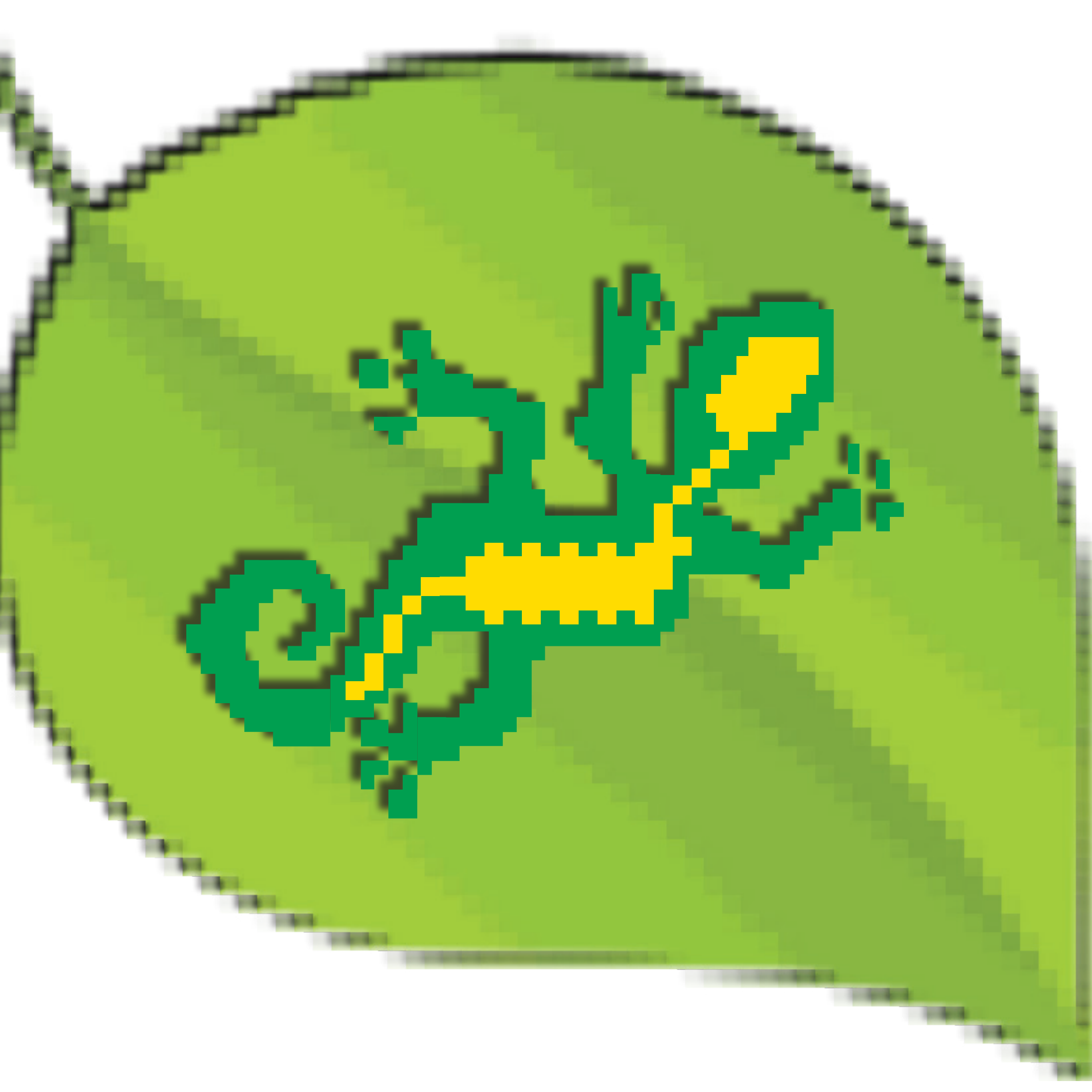
El producto será un elemento de decoración que mejorara el ornato de Cuenca y permitirá la inclusión de los espacios que no son usados por la ciudad.

El arte pixelado brindara una estética diferente a la ciudad.

La combinación del arte pixelado con los mosaicos de cerámica formaran texturas y composiciones nuevas.

Se aplicará el sistema gráfico bidimencional a nivel de montaje digital .

Se realizara un prototipo básico del sistema gráfico para exponer su funcionalidad.



DIAGNÓSTICO

CAPÍTULO 1

1. ANTECEDENTES

LA CIUDAD DE CUENCA:

La página institucional de la Alcaldía de Cuenca hace referencia de que: Cuenca está situada a los 2.350 y 2.550 metros sobre el nivel del mar, rodeado de montañas y cuatro ríos que dan vida a cultivos que permiten la cría de animales, con un clima muy cambiante por ubicarse al sur de la Cordillera Andina Ecuatoriana.

Tiene una población de 450.000 habitantes, es la tercera ciudad más grande de Ecuador, su centro histórico está constituido por edificaciones republicanas muy importantes procedentes del siglo XVIII y XIX.

Cuenca también se caracteriza por sus habitantes quienes profesan la religión católica-romana, ellos se distinguen por sus valores y conservación de tradiciones únicas que son muy enraizadas a su cultura, lo cual dio mérito a su título de Patrimonio Cultural en 1999

LÍMITES:

En la misma página explica los límites del Cantón Cuenca denominando a la capital como: "Ciudad de Santa Ana de los Ríos de Cuenca", el Cantón Cuenca, comparte la provincia del Azuay con 15 cantones y limita al norte con la provincia de Cañar, al sur con las provincias del El Oro y Loja, al este con las provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, y al oeste con la provincia del Guayas.

ARQUITECTURA:

Para quienes visitan la ciudad, les es atractivo el orden urbanístico en el que fue construida la ciudad como legado de la presencia española y a la vez la caracterización arquitectónica del Centro Histórico.

En el blog spot "Arquitectura de cuenca" se explica el orden urbanístico de este legado: el autor expone que:

"Conserva el estilo damerismo de procedencia europea-española, sus calles son perpendiculares unas con otras, dibujando una cuadrícula, sus edificaciones tiene una gran mezcla de construcción y decoración republicana.

Al inicio las edificaciones eran hechas en su mayoría de bahareque, que resultaba de la mezcla de paja, piedras, tierra y agua, conforme la ciudad se expandía, se fueron incorporando materiales de construcción como la madera y la teja, los edificios fueron cada vez más altos.

Cabe resaltar la habilidad de los constructores cuencanos que adaptaron los materiales y costumbres americanas con los estilos impuestos por los conquistadores, lo que resulta en estilos nuevos y únicos en la ciudad de Cuenca, una de las razones para declararlo Patrimonio Cultural de la Humanidad".

En los últimos años la expansión arquitectónica de Cuenca ha crecido desmesuradamente y es cada vez más evidente la construcción de: edificaciones, plazas, plazoletas, puentes, pasos a desnivel, escalinatas y parques que han formado espacios grises que afectan a la estética de la ciudad.

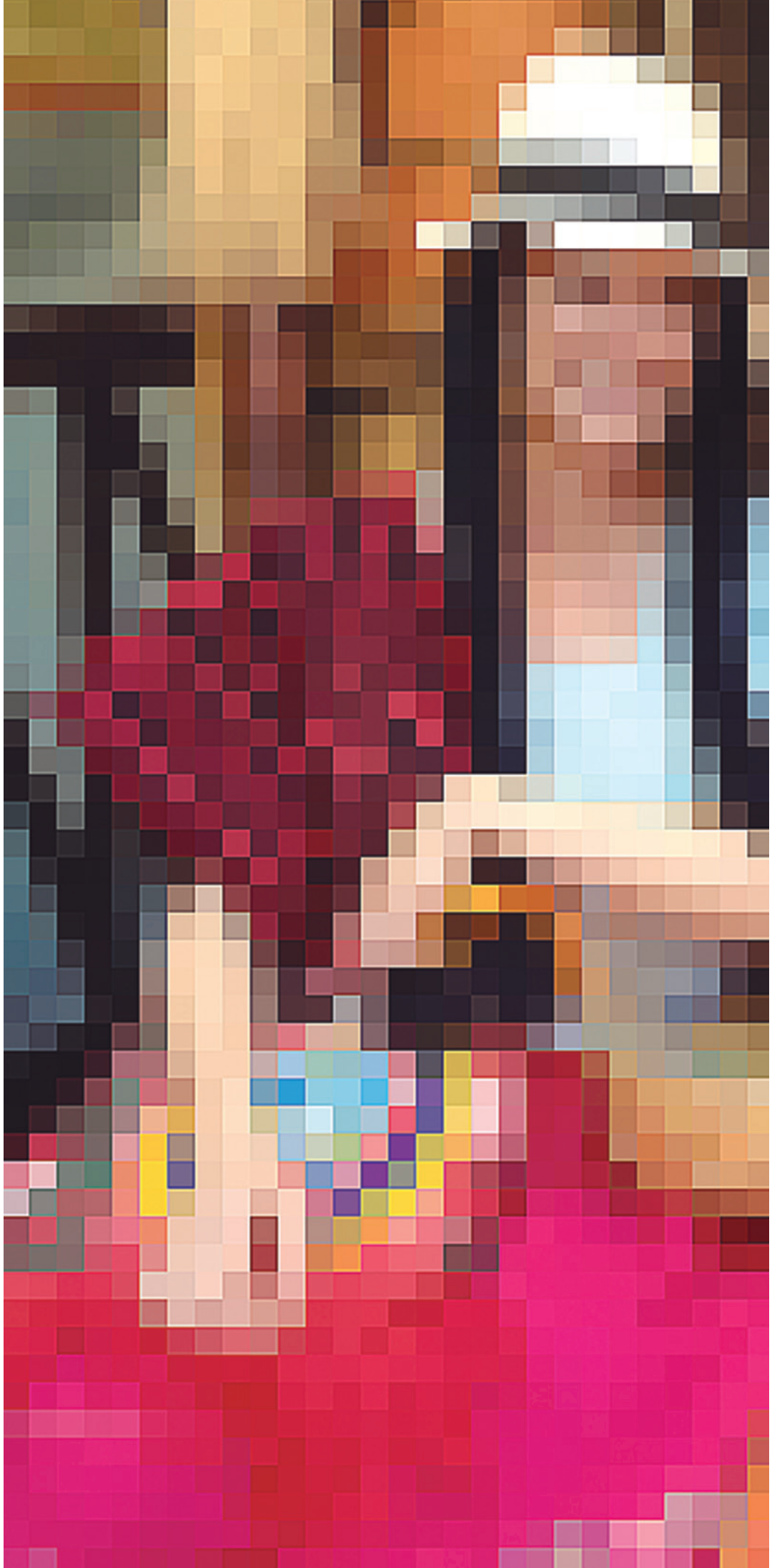
CUENCA PATRIMONIAL:

Es una combinación del pasado y presente en donde patrimonio cultural y patrimonio natural que se complementan, a su vez ofrecen una urbe de pertenencia y de tradiciones que forman al cuencano durante toda su vida.

El Casco Antiguo de Cuenca y barrios aledaños mantienen su historia. La ciudad conserva edificios con la condición que les dio origen: conventos y templos.

Otros, se han aplicado a preservar su incomparable patrimonio histórico y artístico, transformándose en sedes de museos, fundaciones y en el Archivo Provincial. El conjunto histórico permite recorrer sus estrechas y empinadas calles y conocer a la nueva ciudad que crece paulatinamente abierta hacia el futuro.

A llegar al límite sur de la Cuenca Colonial se puede apreciar el avance del concreto sobre el paisaje. Edificios de negocios se imponen frente al espectador y el avanzar sobre las calles al congestionamiento vehicular, traslada al cuencano a experiencias psicológicas del gris en la memoria, este gris se apodera y daña la estética del presente.



EL PERFIL DEL CUENCANO:

El cuencano lleva en su sangre la esencia de todo un bagaje cultural: Cañari, Inca y Español. En su formación aprende a apreciar su entorno, un valle rodeado de montañas, cuatro ríos que rodean la ciudad en donde uno de ellos divide a Cuenca en dos terrazas, marcando la diferencia entre la Cuenca antigua y la Cuenca moderna. Cada familia celebra festividades manteniendo tradiciones gastronómicas-culturales. Las festividades religiosas marcan un espacio de manifestación cultural.

También muchos migrantes quienes tuvieron que abandonar la ciudad por diferentes circunstancias, sienten el arraigo de la tierra, la familia; es por eso que el cuencano fuera de la ciudad se identifica como "único", lo expresa con sencillez y en cada momento celebra pertenecer a la tierra del maíz y del mote.

Sin embargo, a pesar de su arraigo, el cuencano se apropia de otros valores culturales cuando migra hacia tierras extrañas y eso está visto en la época republicana; sin embargo en la actualidad ya no es novedad que las Parroquias de Cuenca se vean caracterizadas por edificaciones ostentosas y fuera de contexto, provocando una agresión al paisaje natural.

Además de las marcadas tendencias contemporáneas, con nuevos gustos musicales, gastronómicos, la moda expuesta y la pérdida de identidad. Es por esto que las raíces que se mantienen en el cuencano van perdiendo valor de una manera lenta, pero constante y sin concientización del hecho. El cuencano dentro del casco urbano experimenta la construcción de nuevas vías, nuevas edificaciones y un hacinamiento hacia el entorno gris, elevando niveles de stress.

ESPACIO PÚBLICO:

El Arquitecto Jordi Borja en su libro "El Espacio Público, ciudad y ciudadanía", hace referencia a la relación de los habitantes con los espacios de uso común, que permite la interacción del espacio y las labores cotidianas de las personas; sin embargo en este proceso de desarrollo público, la modernidad arquitectónica crece a paso acelerado y a su vez va generando zonas y espacios en abandono que agreden el paisaje natural.

Estos espacios olvidados que no cumplen con ninguna función son víctimas de la agresión de graffitis callejeros, que perjudican la estética de su entorno y causando una imagen negativa de estos lugares

Estos huecos arquitectónicos los podemos clasificar de la siguiente manera.

1.1 ESPACIOS GRISES

ESPACIO GRIS O ESPACIOS RESIDUALES:

En el blog spot "ARTE-ARQUITECTURA" de RQBLOG en su artículo define al espacio gris de la siguiente manera:

> *"Es el vacío urbano en donde el espacio queda atrapado sin ninguna función definida, carente de identidad y pertenecía, donde el usuario no logra identificarlo provocando su deterioro y marginación. De ahí su nombre "residual" al presentarse como trozos de material que ya no fue utilizado".*

La ciudad de Cuenca al paso de su desarrollo, ha generado estos espacios "grises" en: parques, plazoletas, plazas, puentes, pasos a desnivel etc, siendo también afectadas las orillas de los ríos, sobre todo el paso del Río Tomebamba en la zona del Barranco. Estas zonas no cumplen además con ninguna función. Es por esto que se propone una alternativa de reutilización de estos espacios olvidados para embellecer a la ciudad.

CAUSA DE LOS ESPACIOS GRISES:

- Crecimiento desmedido arquitectónico.
- Descuido de los Gobierno locales.
- Aumento automotor en la zona urbana.
- Falta de planificación urbanística.
- Desinterés y falta de organización de la gente en el cuidado de las fachadas de sus hogares y barrios.

PROBLEMAS QUE GENERAN LOS ESPACIOS GRISES :

- Percepción negativa de los moradores hacia estos espacios.
- Miedo por la inseguridad para quienes transitan por estos lugares.
- Al ser zonas vacías puede darse casos de vandalismo.
- Sitios de consumo de alcohol y drogas.

UBICACIÓN DE LOS ESPACIOS GRISES:

DIRECCIÓN DE LOS ESPACIOS GRISES

1. Control Sur.
2. Paso a desnivel de la Av. de las Américas y 12 de Abril.
3.Paso a desnivel de la Av. de las Américas y 3 de Noviembre
4. Paso a desnivel de la Av. de las Américas y Gran Colombia.
5. El vado.
6. El Otorongo.
7. El padrón
8, 9. El puente y las escalinatas.
10, 11. Parque de la Madre.
12. La pared del río Tomebamba.
13 Puente de Todo Santos, los pasos peatonales que se encuentran en la parte inferior del puente.
14. 15. Puente y Paso a desnivel en la Av. 12 de abril y bajada de todos santos.
16. Puente y paso a desnivel en la Av. Huaynacapac y Av. 12 de Abril.
17. Banco central
18. Puente Sixto Duran Vallen.

Estos son los lugares exactos de los espacios grises que permiten tener percepción real sobre el entorno en que se desarrollan y poder generar un cambio positivo para su inclusión a la sociedad.

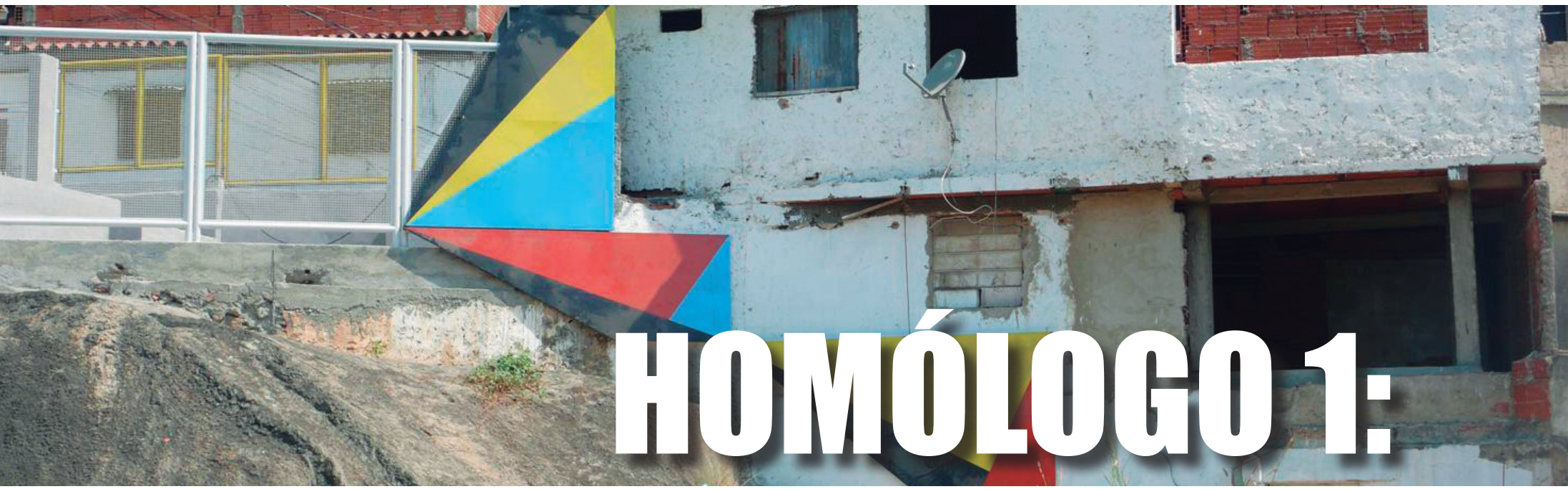
GENERAR UNA FUNCIONALIDAD PARA LOS ESPACIOS GRISES:

Luego de observar los lugares en donde las construcciones de acceso y comunicación dentro la ciudad han sido huella del progreso, se ve la necesidad de incluir a los mismos con el entorno y esto se podrá lograr por medio de una propuesta de diseño gráfico que permita intervenir y reutilizar las zonas a través de técnicas artísticas con tendencias contemporáneas; se pretenderá realizar un cambio que genere interés, pertenencia e identidad y para ello se realizan los siguientes análisis:

1.2 ANÁLISIS DE LOS:

HOMÓLOGO:

Se realizará el análisis de los homólogos para observar, la forma, la función y tecnología, cada uno de estos ejemplos se han seleccionado por haber creado un impacto diferente en la sociedad.



HOMÓLOGO 1:

PARQUE LAS SEMILLITAS

En Venezuela en la zona 1 del Barrio José Feliz Ribas de Patare, en el barrio consolidado el más grande de Latinoamérica: el parque "Las Semillitas" en el año 2010, significa la primera intervención importante del programa "Espacio Sucre", en conjunto con la asociación Civil Cima busca el rescate de lugares olvidados.

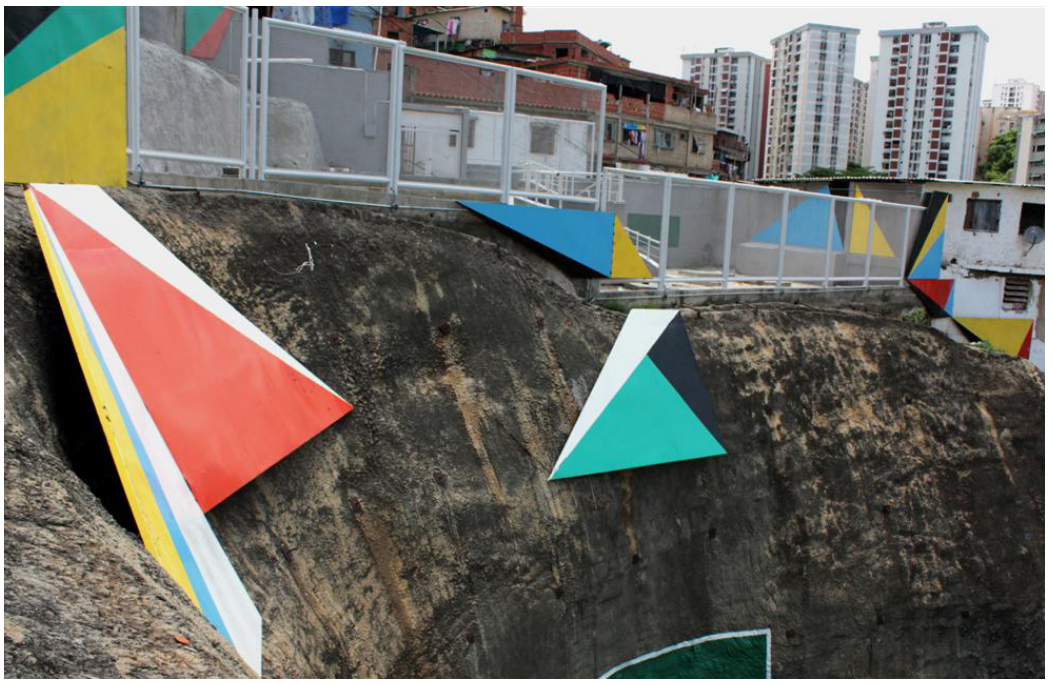
Previo a la intervención, este espacio significaba un foco de inseguridad e inestabilidad para guarecer en sus inmediaciones a una familia de delincuentes y por albergar un botadero de basura; es por esto que a fin de mejorar sensiblemente la realidad de la zona, es el espacio fue un objeto de un proyecto integral de rehabilitación conformado por una propuesta urbana y una propuesta plástica.

La propuesta urbana, consolida el conjunto de terrazas que constituyen el espacio a partir de la formalización de límites perimetrales, la definición de los

accesos, la construcción de un sistema de iluminación, la implementación de un sistema de señalización y la incorporación de mobiliario urbano, infantil y deportivo

El proyecto plástico, desarrollado por el artista Jaime Gili, busca integrarse activamente con la dinámica propia de la comunidad. La propuesta busca referentes directos en el espacio, rescatando del mismo las formas geométricas y la cromática presentes en el barrio, logrando unir estos elementos con grandes piezas esmaltadas que se despliegan sobre el amplio frente urbano que posee la zona 1 JFR.

De esta manera la intervención cromática en la zona, sintetiza los colores presentes en el sector y los reordena con un sentido artístico y estético, logrando una intervención integral.



FORMA:

- Cromática: colores saturados, colores neutros.
- Formas geométricas triangulares y volumétricas.
- Usabilidad: Decoración de exteriores con materiales metálicos.

FUNCIÓN:

- Intervención artística plástica para mejorar la estética del barrio.
- Inclusión del barrio a la sociedad.
- Vinculación de los artistas plásticos con los sectores marginados.

TECNOLOGÍA:

- Cromática: colores saturados, colores neutros.
- Formas geométricas triangulares y volumétricas.
- Usabilidad: Decoración de exteriores con materiales metálicos.

HOMÓLOGO 2:

ARTE “8 BITS”EN VIDEO JUEGO “MARIO BROS”:

Mario Bros es un juego creado en 1985, por la compañía Nintendo que describe las aventuras de un héroe digital; su principal función es vencer al mal y rescatar a la princesa atravesando dificultades en diferentes mundos hasta llegar al castillo en donde el rey mantiene cautiva a la princesa. Este juego es interactivo y se desarrolla en un universo digital en donde el jugador cuenta con un sistema de puntuación que son obtenidos de varias maneras, ya sea por recoger monedas o derrotando enemigos, mientras que las bonificaciones caracterizan al personaje con “poderes” especiales.

Los protagonistas y elementos que rodean los escenarios mantienen formas geométricas con una cromática llamativa, colores planos, saturados y con texturas visuales.

Además los escenarios se muestran de una forma lineal en un recorrido de izquierda a derecha.

Mario Bros resulta ser el mejor ejemplo sobre “8 bit” como tecnología, pues hace uso del “bit” que es la unidad más pequeña de información que utiliza un ordenador; con 8 bits se crea un “byte” usado en este juego para lograr imágenes aunque de baja calidad, pero con una estética clara e ilustrada con colores; además del uso de la perspectiva para representar los escenarios con sus respectivas características.

ANÁLISIS DEL HOMÓLOGO “MARIO BROS”

FORMA:

- Arte pixelado. 8 Bits.
- Cromática: colores saturados y neutros.
- Texturas digitales.
- Formas geométricas en 2d.
- Usabilidad: Juego de vídeo.

FUNCIÓN:

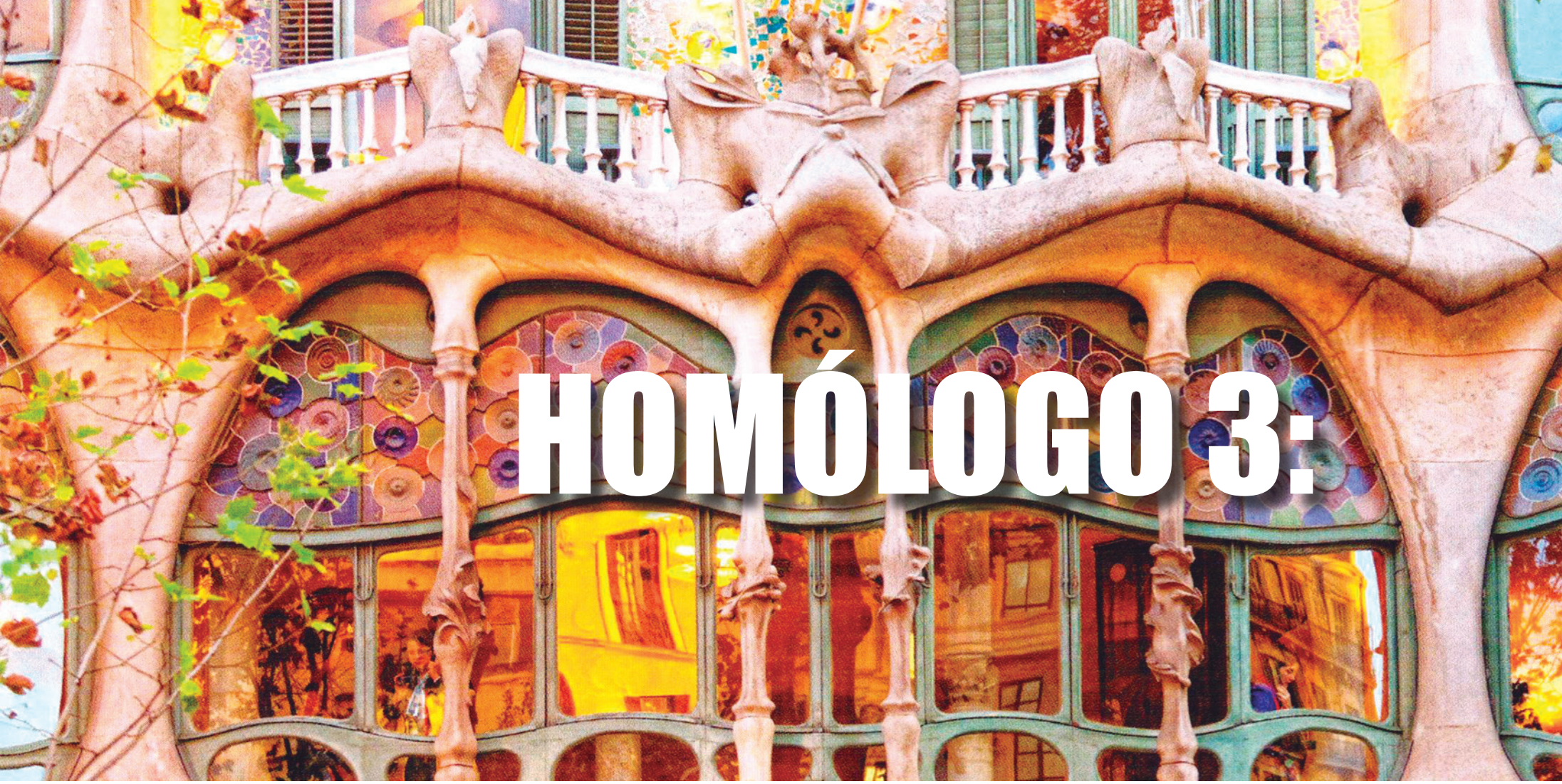
- Tipografía informativa, datos, puntaje y niveles de juego.

- Cromática: representan figuras y situaciones que debe cumplir protagonista del juego.

TECNOLOGÍA:

- Es interactivo con el espectador.

- Simula movimiento para completar niveles del juego.



HOMÓLOGO 3:

GAUDÍ:

Nació el 25 de junio de 1852, fue un arquitecto español y máximo representante del modernismo catalán. Lo que caracterizaba a este artista es que fue un experimentalista por lo que practicó con diferentes técnicas que lo llevó a romper con las formas tradicionales artísticas; es por eso que este arquitecto, en su tiempo demostró pasión por la naturaleza al interpretar el cielo, las nubes y plantas.

Él en su trabajo empleaba técnicas con soluciones prácticas y fáciles como la llamada "Trencadís" para revestimientos o decoraciones. La creatividad de Gaudí lo llevaba a experimentar hacia una búsqueda de formas con diferentes materiales como trozos de botella; también utilizaba la cerámica para distintos usos como el de alféizar una ventana, dándole una estética totalmente diferente y característica de este artista. De esta forma sus proyectos siempre partían de algo existente para perfeccionarlo y la utilización de materiales tradicionales para llevarlos a nuevas formas, es decir: la naturaleza en el campo de la arquitectura.

ANÁLISIS DEL HOMÓLOGO PARQUE GÜELL

FORMA:

- Cromática: colores saturados.
- Formas o fragmentos Irregulares,
- Usabilidad: Decoración de exteriores para las fachadas de edificaciones.
- Arquitectura modernista.

FUNCIÓN:

- Intervención artística para decorar las fachadas de los edificios.
- Mosaicos con materiales de diferentes colo res (cerámica, piedras o vidrio)
- Una decoración llama tiva para mejorar el aspecto físico de las casas.

TECNOLOGÍA:

- Son un soporte artístico las fachadas de las casas o edificaciones que sirven como lienzos para colocar otros materiales de colores para formar mosaicos.

1.3 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

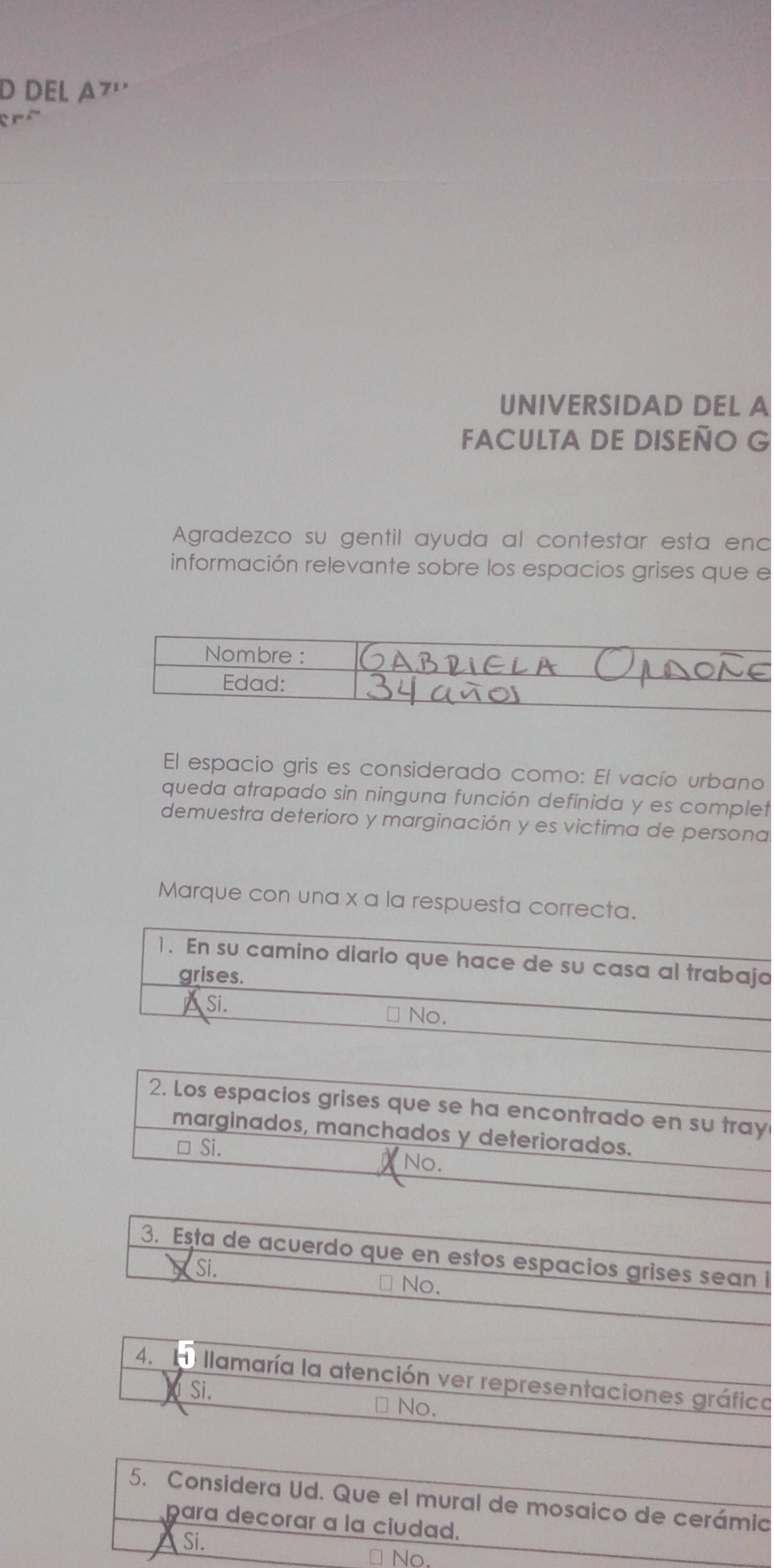
VALIDACIÓN POR MEDIO DE ENCUESTAS:

El día lunes 5 de mayo del 2014 se realizó la validación del tema de tesis sobre "EL ARTE 8 BITS APLICADO EN EL DISEÑO DE MOSAICOS DE CERÁMICA PARA SER UTILIZADO EN LOS ESPACIOS GRISES DE CUENCA". Las encuestas realizadas se hicieron a diferentes personas con una edad entre los 18 y 45 años de edad, las encuestas se realizaron en la vía pública.

El tipo de encuesta que se realizó fue con preguntas cerradas para poder dar sustentabilidad al tema de tesis que se está elaborando.

Cantidad de encuestas: 32.

La encuesta contiene un concepto que define los espacios grises y permite contestar el resto de las preguntas.


D DEL AZ

UNIVERSIDAD DEL A
FACULTA DE DISEÑO G

Agradezco su gentil ayuda al contestar esta enc
información relevante sobre los espacios grises que e

Nombre :	GABRIELA OLDOÑE
Edad:	34 años

El espacio gris es considerado como: *El vacío urbano*
queda atrapado sin ninguna función definida y es complet
demuestra deterioro y marginación y es victima de persona

Marque con una x a la respuesta correcta.

1. **En su camino diario que hace de su casa al trabajo**
grises.
X Si. ☐ No.

2. **Los espacios grises que se ha encontrado en su tray**
marginados, manchados y deteriorados.
☐ Si. X No.

3. **Esta de acuerdo que en estos espacios grises sean i**
X Si. ☐ No.

4. **llamaría la atención ver representaciones gráfica**
X Si. ☐ No.

5. **Considera Ud. Que el mural de mosaico de cerámic**
para decorar a la ciudad.
X Si. ☐ No.

5

MODELO DE ENCUESTA

Concepto:

El espacio gris es considerado como: El vacío urbano arquitectónico en donde el espacio queda atrapado sin ninguna función definida y es completamente olvidado donde su aspecto demuestra deterioro y marginación y es víctima de personas que las ensucian.

Se realizaron 5 preguntas:

- En su camino diario que hace de su casa al trabajo, ¿se ha encontrado con espacios grises?

☐Sí ☐No

Son 25 afirmaciones de que existen en cuenca gran cantidad de espacios grises que afectan a la estética de la ciudad.

7 afirmaciones negativas de que en el trayecto que realizan diariamente no han visto estos espacios olvidados.

- ¿Los espacios grises que se ha encontrado en su trayecto cotidiano están marginados, manchados y/o deteriorados?

☐Sí ☐ No

En las 26 afirmaciones se demuestran que estos espacios no son intervenidos para realizar un mantenimiento apropiado ya sea por medio de una remodelación o una intervención.

Las 6 respuestas negativas, demuestran que en los sectores en el que viven están completamente cuidados y que la gente respeta las fachadas de los hogares.

- ¿Está de acuerdo que estos espacios grises sean intervenidos de forma artística?

☐Sí ☐No

Las 31 respuestas afirmativas demuestran que los encuestados tienen una gran atracción hacia la cultura y que desean dar otro rostro a la cuidad en la que viven.

La respuesta negativa no está de acuerdo con las intervenciones artísticas.

- ¿Le llamaría la atención ver representaciones gráficas de la flora y fauna del Azuay?

☐Sí ☐No

Las 30 respuestas positivas demuestran que la flora y la fauna son elementos decorativos apropiados para embellecer el ornato de nuestra ciudad.

Las 2 respuestas negativas confirman que la flora y la fauna no son elementos apropiados para la decoración y que existen otras propuestas más adecuadas.

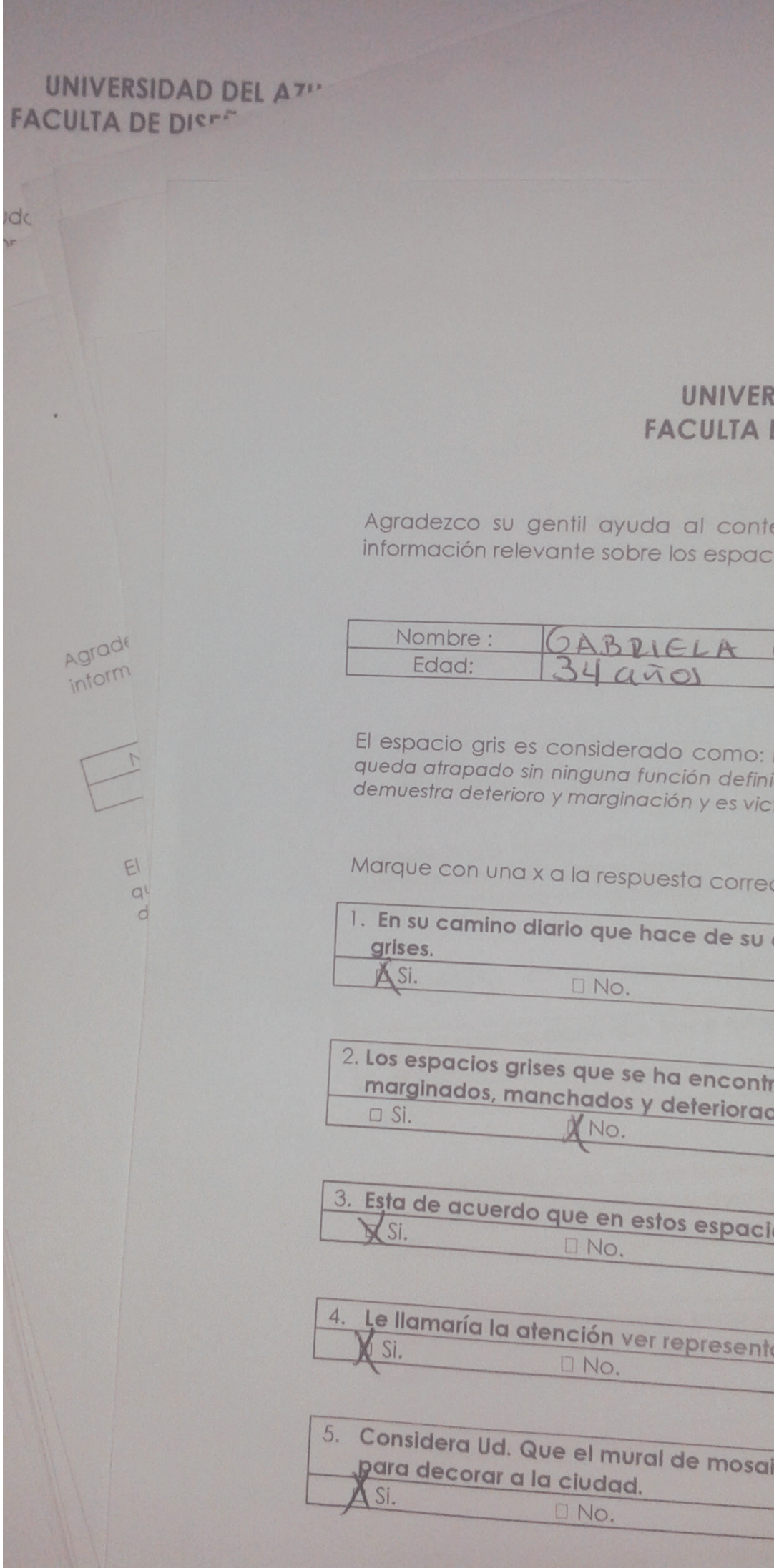
- ¿Considera Ud. que el mural de mosaico de cerámica es una alternativa diferente para decorar a la ciudad?

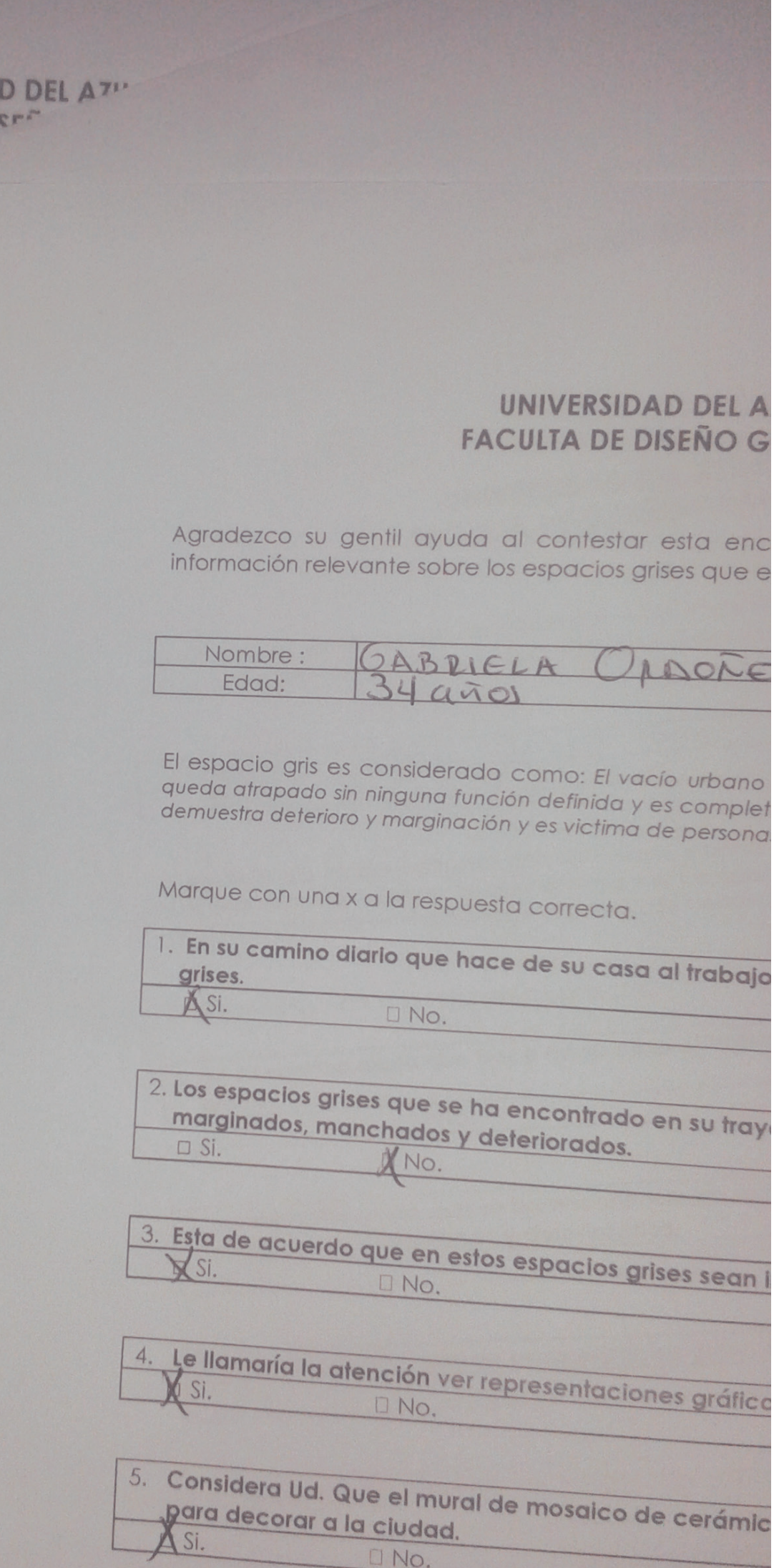
☐Sí ☐No

Las 29 afirmaciones demuestran que es una excelente alternativa para decorar y reutilizar los espacios grises como formatos artísticos.

Las 3 respuestas negativas no muestran interés y que los espacios grises no se deben reutilizar para generar cambios positivos.

De acuerdo con los datos obtenidos, el objetivo de validación sobre el tema de tesis cumple perfectamente con el grupo de personas seleccionadas.





D DEL AZ

UNIVERSIDAD DEL A
FACULTA DE DISEÑO G

Agradezco su gentil ayuda al contestar esta enc
información relevante sobre los espacios grises que e

Nombre :	GABRIELA ORDOÑE
Edad:	34 años

El espacio gris es considerado como: *El vacío urbano*
queda atrapado sin ninguna función definida y es complet
demuestra deterioro y marginación y es victima de persona

Marque con una x a la respuesta correcta.

1. **En su camino diario que hace de su casa al trabajo grises.**
   - [x] Si.
   - [ ] No.

2. **Los espacios grises que se ha encontrado en su tray marginados, manchados y deteriorados.**
   - [ ] Si.
   - [x] No.

3. **Esta de acuerdo que en estos espacios grises sean i**
   - [x] Si.
   - [ ] No.

4. **Le llamaría la atención ver representaciones gráfica**
   - [x] Si.
   - [ ] No.

5. **Considera Ud. Que el mural de mosaico de cerámic para decorar a la ciudad.**
   - [x] Si.
   - [ ] No.

CONCLUSIÓN:

En conclusión se comprobó que existen muchos espacios grises en los diferentes sectores de la ciudad de Cuenca y que la gente está interesada en recuperar estos sitios olvidados para generar una estética diferente a la ciudad. Los elementos de flora y fauna son los más adecuados para ocupar estas zonas y la alternativa de intervención con una propuesta de Diseño con murales de mosaicos de cerámica está bien aceptada por la muestra encuestada que lo validó.

ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD

MANUEL CONTRERAS
ARQUITECTO

Se refiere a que Los espacios grises se manifiestan por la mala planificación arquitectónica de las edificaciones, casas, parques etc. Estos espacios o sobrantes espaciales son llenados con maceteros y jardineras para evitar el desarrollo de sitios olvidados.

En cambio en la planificación urbanística los espacios marginados aparecen donde los usuarios o habitantes dejan utilizarlos, ya sea por falta de iluminación o porque la gente se olvida de estos lugares o se dirigen por otros caminos para evitar los problemas delincuenciales.

De esta forma es difícil controlar los espacios residuales porque son de carácter marginal porque es provocada por el desuso de la gente.

Antes, las personas se organizaban para mejorar el aspecto del barrio reutilizando los recovecos que existían cerca de las casas o edificaciones viejas. Estos espacios al no ser intervenidos generan vandalismo, delincuencia y miedo a las personas que caminan cerca de estos lugares; existen dos características para que se generen los espacios residuales que es mala planificación y la otra es la mala implementación de elementos de seguridad como la iluminación y decoraciones para dar vida a estos espacios.

Por otra parte el arquitecto explica que los espacios residuales pueden ser llamados espacios grises lo que me permite centrar más el concepto de espacio gris.

FABIÁN LANDIVAR
Artísta plástico y Ceramista.

La herencia de los mosaicos procede de occidente, están construidos con pedazos de cerámica, piedra y vidrio; antiguamente no tenían tanta gama de colores. En el Ecuador Seewt artista plástico ha plasmado su obra en Guayaquil; en Cuenca hay pocos mosaicos pero estos se encuentran en lugares privados donde la gente no puede admirarlos.

El artista Plástico Fabián Landívar plasmo su obra en el cementerio de la ciudad donde aplico sus conocimientos y adapto su obra a la tendencia neoclásica que tiene este lugar con un tamaño de 60 metros cuadrados.

Su colocación se lo realiza artesanalmente con cemento blanco y con técnicas de albañilería. No existen mosaicos en lugares públicos y que será una buena alternativa colocar estos murales en los espacios grises. Sustenta que es un buen soporte por el tamaño que tienen estos huecos arquitectónicos y la calidad que tiene el mosaico es altísima y que ayudaría embellecer a la ciudad.

Jhonnatan Ortega.
Muralista
Colectivo El Changarro Fufurufo

En la actualidad existe una gran influencia de tendencias que provienen del exterior por eso existe en la ciudad hay un brote enorme sobre los murales artísticos. Sus trabajos lo realizan con clientes particulares, no están vinculados con empresas públicas pero han trabajado con instituciones privadas como el Jardín Azuayo, escuelas y colegios. El mural más grande que han hecho fue de 40 metros cuadrados en macas.

Cotizan los murales por la dificultad de la temática y el metro cuadrado va desde los 80 dólares en adelante. Los mosaicos son una técnica diferente y olvidada, es una buena alternativa porque se puede utilizar materiales reciclados tiene una excelente calidad visual, su acabado es sorpresivo porque que tiene materiales incrustados con diferentes tonalidades y sugiere como una temática los atardeceres de la ciudad porque son únicos.

CONCLUSIONES GENERALES

- El Mosaico trabajara con colores saturados y neutros.
- Serán colocados en lugares de alto tráfico, como puentes a desnivel, parques y corredores peatonales.
- Las composiciones tendrán un aspecto ortogonal para dar la sensación del arte 8 bits.
- La flora y la fauna que se escoja serán las más representativas de la provincia como las orquídeas, rosas, el cóndor y el oso de anteojos.
- Los píxeles o fragmentos tendrán un tamaño determinado para que se pueda observar sin ningún inconveniente.
- La combinación del arte 8 bits y el diseño bidimensional tiene una gran variedad de acabados que ayudaran a mejorar el producto final.
- Las temáticas que se escogerán serán del medio ambiente aplicadas con los conceptos de la bauhaus.
- El acabado que tiene el mosaico es único y diferente.
- Es una alternativa decorativa que permitirá disminuir los espacios grises existentes en al ciudad.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 INTERVENCIÓN URBANA:

Los profesores de área de Educación Artística: Lucina Jiménez, Imanol Aguirre y Lucia G. Pimentel en su libro "Educación artística, cultura y ciudadanía", realizan un análisis sobre la necesidad de la sensibilidad de los educandos hacia las artes en formación de ciudadanos cultos y tolerantes. Con respecto a las intervenciones urbanas los autores cuestionan la relación del ciudadano con el entorno, a través de las prácticas artísticas; cuyos procesos se basan en la apropiación del significado del patrimonio tangible e intangible urbano, permitiendo colocar como soporte el arte público.

De esta manera es posible experimentar la diversidad cultural en un siglo en donde la variedad se manifiesta mediante muchas formas. Dentro de las propuestas estéticas urbanas están la experimentación con el diseño para representar intervenciones que se duplique a futuro en otras ciudades como catalizadoras de vida, participación y compromiso comunitario, donde los ciudadanos tengan presente el lugar que ocupan dentro su localidad; logrando que la intervención urbana se convierte en un medio de expresión colorido que representa identidad.

En el artículo TIPOS DE INTERVENCIONES de la página web "TAJESPAL" (Palomares, 2011, Conclusión, sección, para 4) explica que: para la intervención urbana se toman en cuenta a los modos de vida, tradiciones, costumbres, relaciones sociales, condiciones socio-económicas, políticas, etc. de los ciudadanos; sin embargo en un tema de intervención cultural el autor define a la intervención cultural como: a "…aquella que tiene como objetivo mantener tradiciones y/o costumbres o bien exponer objetos e imágenes de diferente índole que contribuyan al aprendizaje y reconocimiento de las diversas manifestaciones humanas (artísticas, científicas, tecnológicas, etc.)" todas estas propuestas casi siempre son autorizadas a exponerse y a ocupar espacios de interés común en donde converge el colectivo en un movimiento masificado. Es decir que ante una propuesta de índole cultural se puede lograr una apropiación del espacio privado con un permiso casi obtenido. En la mayoría de lugares llamados patrimonio generalmente se llevan a cabo estas intervenciones; según los autores en plazas parques y jardines, aunque en menor escala en lugares con tránsito reducido.

Las manifestaciones culturales de estas intervenciones se realizan con frecuencia en:

- Carnavales.
- Exposiciones.
- Murales en las calles.
- Conciertos o espectáculos.
- Ferias populares.
- Fiestas públicas.

Las intervenciones culturales dan a la ciudad una expresión diferente que vincula a las personas con la cultura y la naturaleza, de una forma vivida y colorida que embellece la estética de la ciudad.

NORMATIVAS DEL GOBIERNO MUNICIPAL:

La Alcaldía de Cuenca en su página institucional, señala las ordenanzas y las normativas a las que tiene que regirse al ser Patrimonial:
En la ciudad de Cuenca en los límites de lo que se considera Patrimonial, el municipio se rige bajo la normativa de ciudades históricas controlando el color de la pintura de Casas en el centro Histórico, Escalinatas mejoradas, murales, rescate de casas, readoquinamiento de calles y calzadas.

> *"...También la ley Orgánica de Régimen Municipal (LORM, 2005), en sus artículos, señalan las funciones del manejo de los municipios como en el Art. 14 que señala la construcción, mantenimiento, embellecimiento y uso de caminos, parques, plazas y demás espacios públicos, también en su Artículo 63 , numeral 34, exige sobre la expansión urbana el destino de áreas verdes y comunales.*

> *En el Art. 252 se describe los bienes de uso público:*
> *"...b) Las plazas, parques, ejidos y demás espacios destinados a la recreación u ornato público..."*

Dentro de estas normativas, se exige el mejoramiento arquitectónico de la ciudad pero no especifica la recuperación de los "Espacios Grises o Residuales", como una alternativa para realizar un proyecto de reutilización de estos espacios como soportes artísticos con la finalidad de mejorar el ornato de la ciudad.

Para estar dentro de las normativas se deben buscar técnicas artísticas de calidad visual y de un material de gran resistencia pues Cuenca se caracteriza por el cambio climático; además de cuidar que los temas y la cromática vayan acorde a la Ciudad Patrimonio. De este modo la herramienta a aplicar para embellecer a la ciudad es un "Mural de Mosaicos de cerámica" con elementos de flora y fauna de la provincia.

2.2 MOSAICOS

La Diseñadora de interiores Nohelia Quito en su tesis "REUTILIZACIÓN DE RESIDUOS CERÁMICOS EN EL DISEÑO INTERIOR" hace referencia de que: el mosaico es un arte decorativo que utiliza pequeños pedazos de cerámica, y vidrio para crear composiciones, formas y texturas.

El Mosaico cuyo origen griego "musai" que significa "musa", eran las diosas inspiradoras de la música, aquellas quienes presidían diferentes tipos de poesía, arte y ciencias; estas fueron representadas por artistas quienes se inspiraban en ellas.

Debido a la que la técnica de mosaico no permite que los pedazos se sobrepongan, el trabajo debe ser limpio para que cumpla con un buen acabado de calidad; es decir es necesario evitar dejar huecos en la composición.

La diseñadora Quito, también explica en su trabajo, los diferentes materiales utilizados en los mosaicos que se han desarrollado en el transcurso de la historia; la cerámica es el más utilizado pues como dice la Real Academia de la Lengua: es el "Arte o técnica de fabricar objetos de barro, loza y porcelana de todas las clases y calidades con una gama de colores y texturas muy amplias."

TIPOS DE MOSAICOS:

MOSAICO ROMANO:

En el mosaico romano se utiliza materiales de gran durabilidad como el mármol y el gres para pavimentos, para su construcción se utiliza pequeños pedazos "tésalas" de varios colores que forman diseños decorativos de gran valor artístico.

MOSAICO CERÁMICO:

Se construyen con formas regulares y son aprovechadas para cubrir paredes, techos, fachadas y columnas. Estos no son tan resistentes como el mármol o el gres pero son los más utilizados en el modernismo.

MOSAICO VENECIANO:

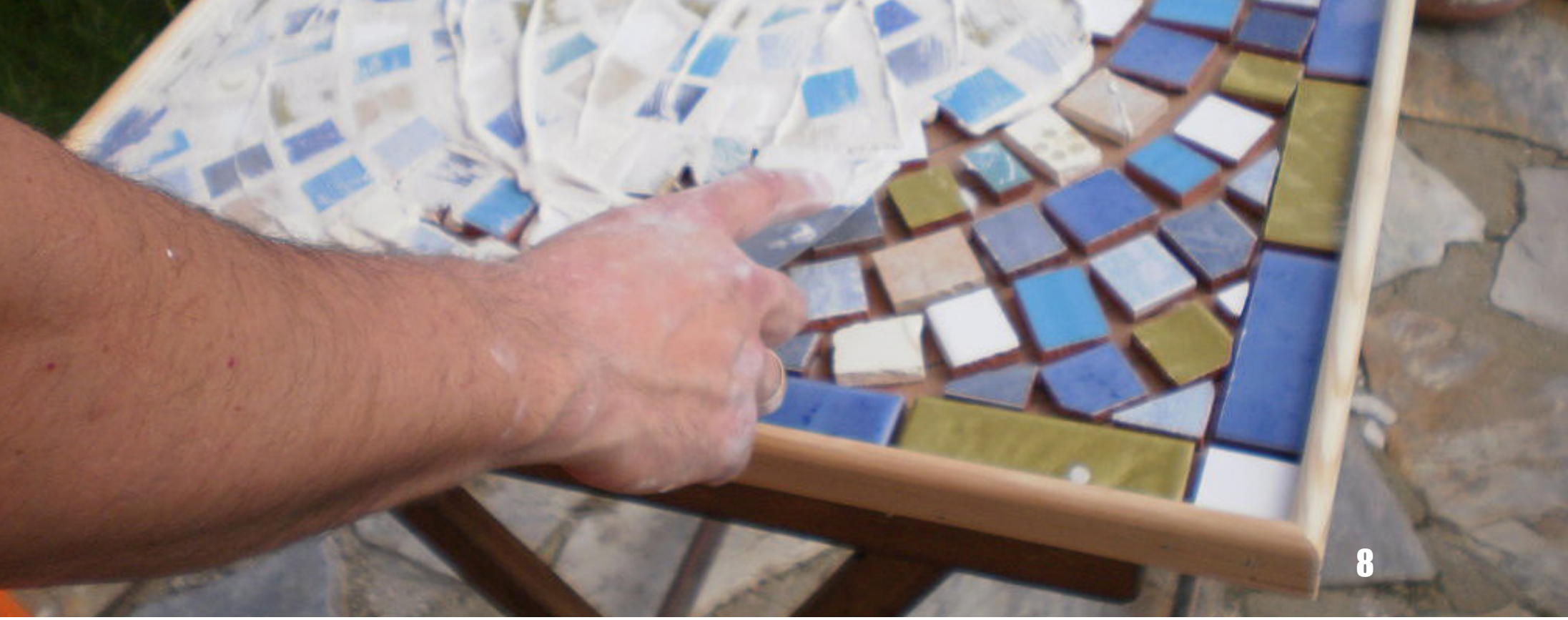
Son una obra de gran belleza, porque utiliza tésalas de vidrio opaco, estas provenían de las fábricas de vidrio que existían alrededor de Venecia, en Murano y otras localidades.

Este material era de gran resistencia puesto que eran cocidos, su costo era elevado y se lo aplicaba en recubrimientos verticales de tamaños muy pequeños.

FUNCIÓN DE LOS MOSAICOS:

En la antigua Roma se los utilizaba para los suelos, techos y paredes para evitar el deterioro y también se aplicaba masivamente en los pavimentos. Además son tomados como elementos decorativos para los espacios arquitectónicos de tal manera no existía edificación donde no existía esta obra de arte.

Los mosaicos romanos han perdurado por siglos y se los conservan en museos, pero algunos de los que están en la intemperie están completamente deteriorados, sobre todo aquellos mosaicos que están en el Coliseo Romano que en su momento fueron creados como alegorías de las victorias de los gladiadores que hicieron su gloria en las peleas.



TRENCADÍS:

Son fragmentos de mosaicos de desecho que encajan como si fueran fichas de rompecabezas y fue impulsada como método decorativo por GAUDÍ.

Las tésalas utilizadas en el trencadís son de formas irregulares como las cerámicas y otros materiales de fácil fragmentación que permitieron realizar excelentes obras de arte con los restos de las baldosas rotas (de esta manera procede el nombre de TRENCADÍS).

Este proceso se utiliza en la decoración de exteriores verticales y gracias a su policromía se pueden mezclar piezas con reflejo metálico que dan efectos decorativos únicos y de gran degustación.

EL SISTEMA:

La suma de módulos que forman un súper módulo es la que permite crear una obra de arte; las piezas funcionan independientemente pero en conjunto permite tener resultados con una buena composición.

Según la autora, el conjunto de piezas unidas interactúan entre sí y la interacción de los módulos permite crear nuevas formas, texturas, composiciones que en los mosaicos de cerámica darán un sentido de entendimiento y legibilidad para el beneficio de las personas y de la sociedad.

FRAGMENTOS:

Es la acumulación, inclusión y la articulación de partes que están separadas y que conservan su autonomía en la obra final, cuya función es participar en la estética de la composición de la obra final aplicada en un espacio.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE MOSAICOS:

MÉTODO INDIRECTO:

Este es un proceso lúdico de composición, en donde los fragmentos de las tésalas se los coloca directamente sobre el soporte, sin ningún boceto previo, el resultado no es tan perfecto y los desniveles que existen en la superficie otorgan acabados con efectos y reflejos de la luz, logrando una composición estéticamente agradable.

MÉTODO DIRECTO:

En este proceso de construcción, se realiza una plantilla en escala real sobre el soporte y sobre ella se colocan los fragmentos de tésalas o cerámicas siguiendo el patrón del boceto.

EL TRENCADÍS:

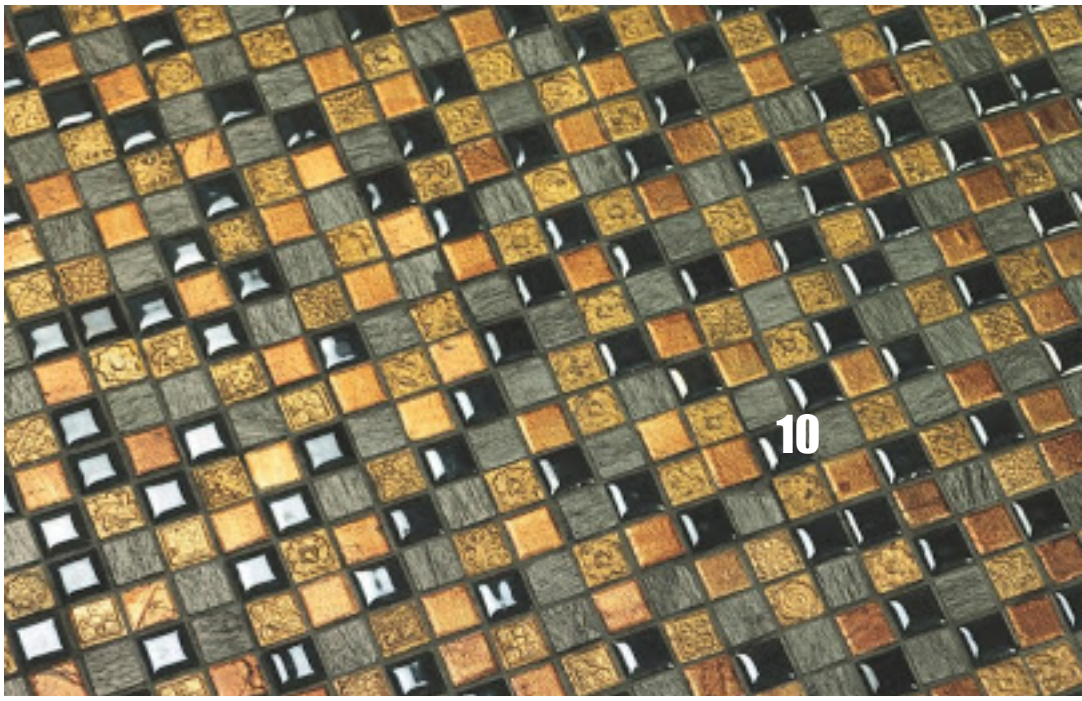
Como ya se explicó se utilizan pedazos de cerámica a manera de rompecabezas y en el proceso de construcción, se puede realizar de diferentes maneras:

1. Forma aleatoria,
2. Con la creación de nuevas diferentes a partir de los dibujos tésalas irregulares.
3. Dibujos originales fragmentados.
4. Por asociación de colores y tonalidades con fragmentos agrupados.
5. Con detalles interpretados de las baldosas.
6. Fragmentos del mismo motivo para crear un supermodelos.

El mosaico es una alternativa de intervención artística cuyo proceso de elaboración permite obtener diferentes composiciones.

Para la presente tesis se propone buscar características propias de la flora y fauna que son únicas en la Provincia del Azuay y así crear diseños a través del arte píxelado “8 bits”. De esta manera, se podrá crear una línea gráfica geometrizadas que se identifique con el medio y la sociedad que incluirá estos espacios olvidados como un soporte que contendrá un resultado de calidad, durabilidad y resistencia.

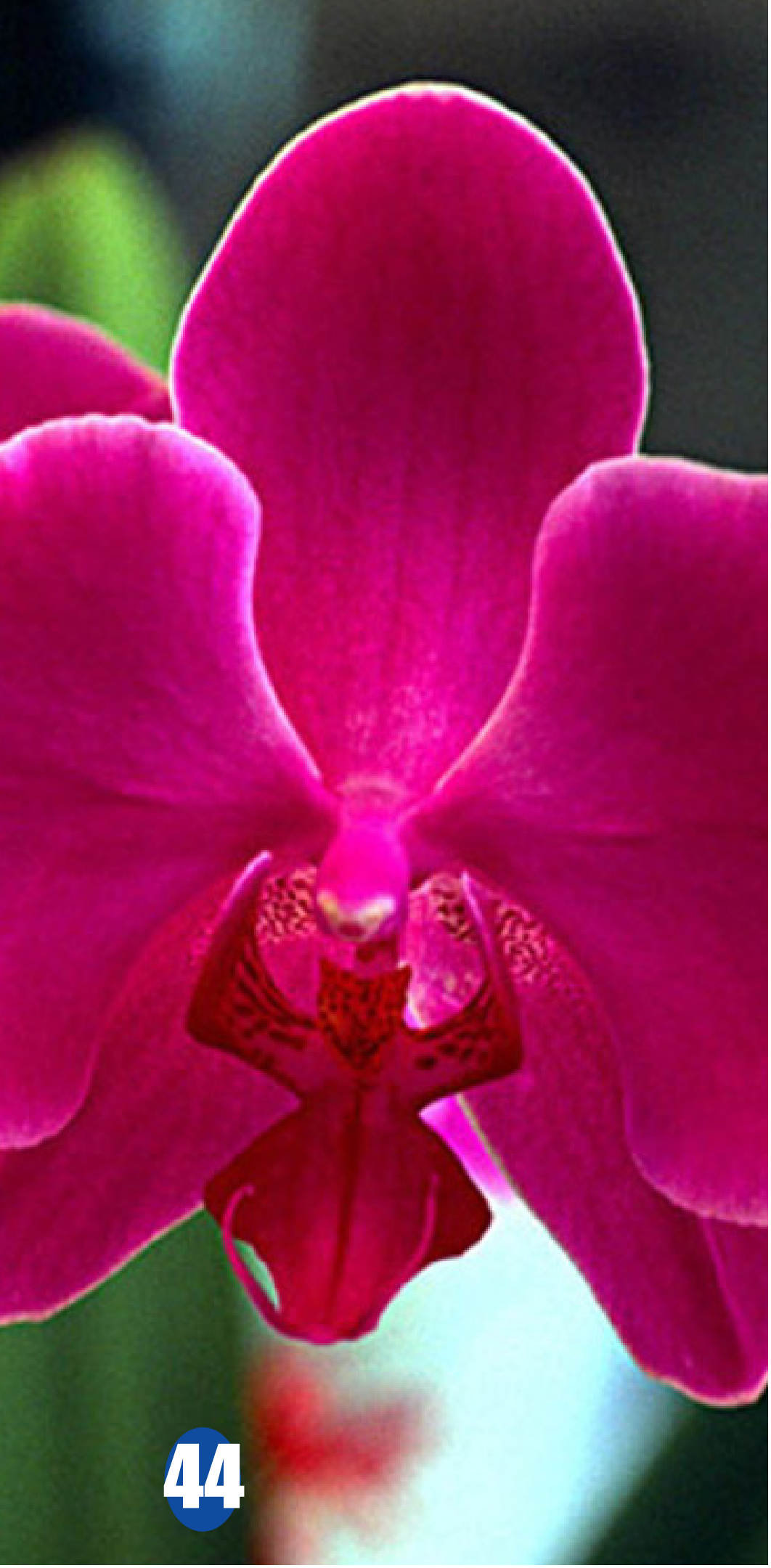
Y para esto se utilizará la ilustración que es una técnica artística que conseguirá aportar con las temáticas adecuadas de la flora y la fauna para la formación del proyecto.



2.3 FLORA Y FAUNA DE LA PROVINCIA DEL AZUAY

La provincia del Azuay, está situada en el sector sur de la Cordillera Andina Ecuatoriana, este es un lugar privilegiado donde su clima varía entre los 12ºC y 20ºC con un clima de páramos en las zonas más altas y frío moderado en el resto de la provincia.

Azuay por estar ubicada en un lugar privilegiado ha dado cuna a una gran variedad de flora y fauna que es única en el Ecuador.



FLORA:

El blog spot de José Luis Espinoza "Viveros del Azuay-Ecuador" (2011), describe a una gran diversidad de especies nativas exclusivas dentro de los bosques existentes en nuestra provincia. En las zonas tropicales, se encuentra el mango, aguacate, banano y caña de azúcar; ademas existen invernaderos con plantaciones de rosas y otros productos no tradicionales para la exportación como el tomate de árbol. Además en un recorrido por las zonas siempre se pueden apreciar diferentes tipos de orquídeas.

En nuestros paramos también podemos encontrar herbáceas, lianas, helechos, frailejones, flores silvestres.

En la página "WEB MOBOT" de "MISSOURI BOTANICAL GARDEN", se muestra una investigación realizada en el Maciso del Cajas en conjunto con la Universidad del Azuay en excursiones realizadas entre el año 2000 y 2003. En el mismo se muestran a las 500 especies de plantas entre ellas a helechos, pastos, rosas, geranios, valerianas, etc. "En el PNC (Parque Nacional del Cajas) se han registrado 71 de las más de 4000 especies de plantas endémicas ecuatorianas" y de estas 10 especies son del PNC, lo que privilegia a la provincia al ser únicas en el mundo.

Las flores más populares y conocidas por los cuencanos son:

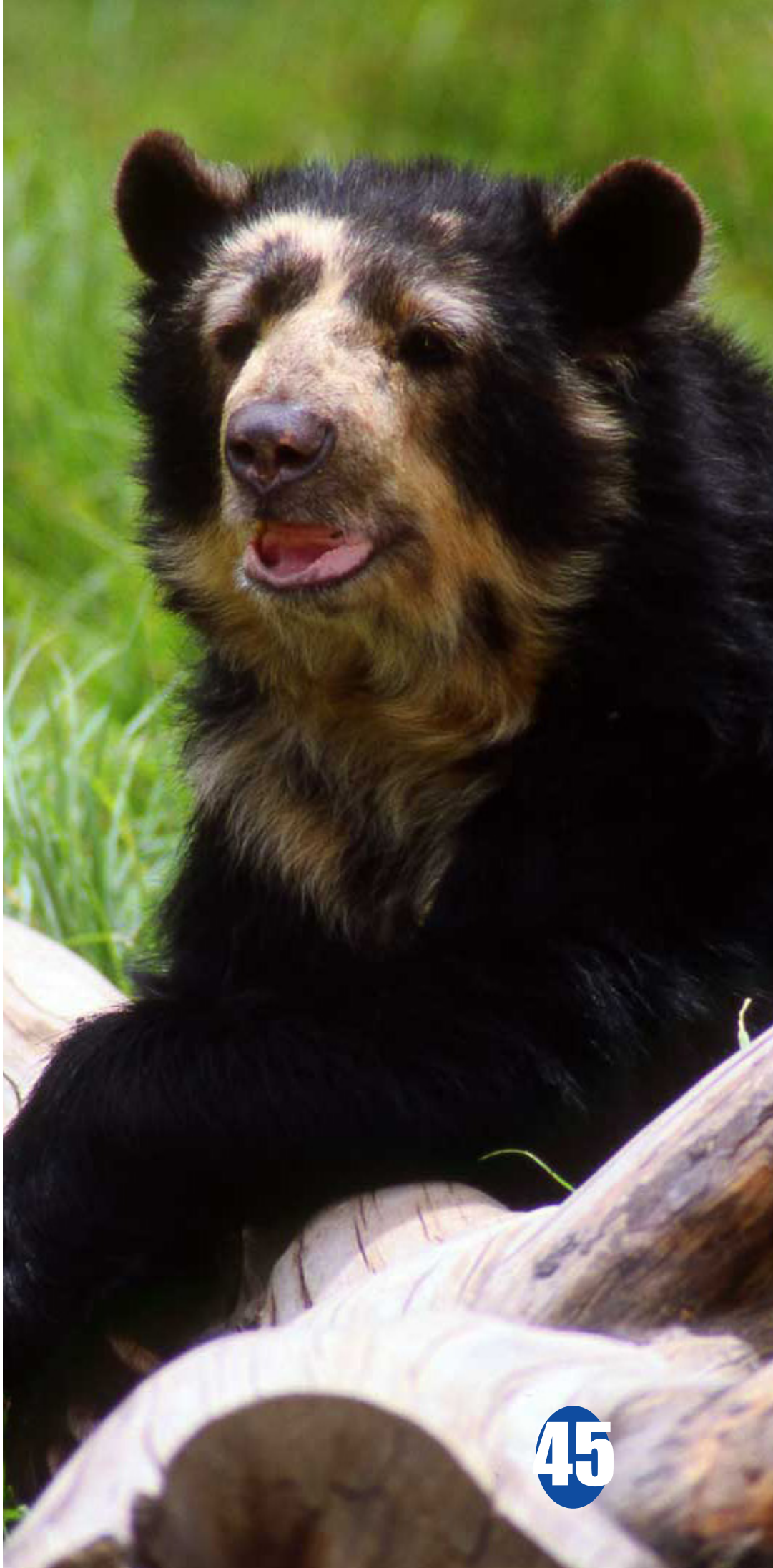
- Rosas.
- Crisantemos.
- Yanuncay.
- Jazmines.
- Claveles.

FAUNA:

Dolores Villa y Luis Matute tesis "CAMBIOS EN LAS ACTIVIDADES AGRÍCOLAS Y GANADERAS OCASIONADAS POR MIGRACIÓN EN LA PARROQUIA SAN LUIS DE CUMBE, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY"(2011); hace referencia a: que existe una gran diversidad de animales silvestres y domésticos dentro de la provincia.

La diversidad de la fauna se comparte en la provincia del Azuay y en ella se pueden apreciar a los animales silvestres, entre ellos: el Cóndor Andino ave símbolo de nuestra Patria, Curiquingue, Quilico, pava andina, loro Carirrojizo y Gorriblanco, Lechuza Rubibandeada, Colibrí, Trogón enmascarado, Tucán Andino, Carpintero Dorsicamesi y Ventribarrado, Picaflor Negro, Reinita Crestinegra y Coronirrojiza; Además es hábitat de algunos mamíferos como venados de páramo, el lobo de páramo, conejo de páramo, aves silvestres, reptiles, coloridas mariposas, llamas, etc.

Entre los animales domésticos encontramos a: el ganado vacuno, ovejas, cerdos, perros, gatos, caballos, gallinas, cuy.



2.4 ILUSTRACIÓN

El autor del libro "Todo sobre la técnicas de la ilustración", David San Miguel (2000); explica que la ilustración es:

> "*...la expresión más vital del arte moderno porque concreta su función de esta manera rápida y con un fin consciente y objetivo, es un arte que no es para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de mayor reacción en la mente humana...*"

La ilustración es el arte cotidiano de las personas porque expresa los momentos, historias, conflictos y fantasías de los tópicos más comunes de la vida.
Esta técnica permitirá mostrar a la flora y fauna de la provincia del Azuay, y por medio del diseño bidimensional se puede realizar un tratamiento especial combinado con el arte 8 bits, que brindará una nueva perspectiva para el diseño de murales de Mosaicos de Cerámica que serán colocados en los espacios gris

DIBUJO:

Dentro del mismo libro se define al dibujo, San Miguel menciona que: esta palabra proviene del vocablo latino, "designara", que significa diseñar, señalar y representa a una forma con un concepto u objeto real; el dibujo se caracteriza por ser monocromático y está sometido a la bidimensionalidad.

Así también el dibujo es una herramienta que permite realizar bocetos que se los puede plasmar en cualquier material; además es la primera fase de representación de la flora y fauna para poder conseguir el aspecto de 8 bits para el diseño de los mosaicos de cerámica.

ARTE PíXELADO

Todo comienza en el diseño de un dispositivo para hacer representaciones gráficas de los resultados numéricos del trabajo de tesis de Iván Sutherland en 1963; la finalidad era buscar la interacción, o que lo llevó a crear su primer prototipo con el nombre "Sketch Pad". En lo posterior Sutherland fundó su propia compañía, la misma que fabricaba dispositivos de salida gráfica.

Tektronix es una empresa que fabrica instrumentación electrónica de calidad que en 1965 crea la primera pantalla gráfica, con un costo de $15,000 USD; ésta se basaba en tecnología de tubo de almacenamiento y evolucionó hacia las primeras pantallas gráficas basadas en tubos de rastreo que a diferencia de los televisores eran mucho más baratas ya que compartían parte de los componentes de la electrónica de consumo. (Informática Gráfica, 2000).

Atari permitió la primera interacción con las pantallas gráficas; así en 1977 lanzan su primera consola de video juegos con cartuchos que permitían variar los

momentos de diversión, pues este hardware es capaz de ejecutar diversos videojuegos cambiando los cartuchos.

La tercera generación de consolas se da en 1983 con el lanzamiento de SEGA con su SG 1000 y la empresa Nintendo con su consola NES. Estas consolas utilizan nuevos procesadores de 8 bits y con una arquitectura que puede dibujar gráficos a todo color en pantalla, aunque no de tan buena calidad. Las dos empresas rivales revolucionan la industria del 8 bits al 16 bits; lo que permitía experimentar con una mejor definición de gráficos, pues algunas de las grandes consolas de entonces como SEGA Master System y Megadrive y la Super Nintendo también conocida como Famicon, nos llevan a la cuarta generación de consolas.

En la cuarta generación las consolas reducen de tamaño; SEGA Y Nintendo lanzan al mercado la "Game Gear" y el famoso "Game Boy". (Parante, Pasado y Presente de los videos juegues, para. 2, 4, 6).

BITS:

Es una señal electrónica que puede estar encendida como 1 o apagada como 0. Es la unidad más pequeña de información que utiliza un ordenador. Son necesarios 8 bits para crear un byte. (Diseño de Microprocesadores, 2011).

8 BITS:

Se utiliza para describir enteros, direcciones de memoria y unidades de datos que tienen un ancho de 8 bits. En estos se utilizan bus de datos de 8 bits y un bus de direcciones de 16 bits, limitando así la memoria direccionable a 64 kilobytes. (Diseño de Microprocesadores, 2011).

8 BITS, PÍXEL ART:

En la página web "Desarrollo Multimedia", en su artículo "Píxel Art", definen al mismo como la combinación del diseño y arte digital que es creada en un ordenador utilizando un software de edición de gráficos. Los sistemas de edición puede variar desde el Microsoft Paint hasta Adobe Photoshop.

El "Píxel Art" consiste en ir constituyendo imágenes por medio de colores ilustrándolas píxel a píxel utilizando la herramienta Zoom.

CARACTERÍSTICAS:

- Se parece al impresionismo o al puntillismo.
- Simula ambientes en 3 dimensiones.
- Imágenes de baja calidad con una estética clara.
- Los diseños son artesanales y requiere de paciencia y dedicación.

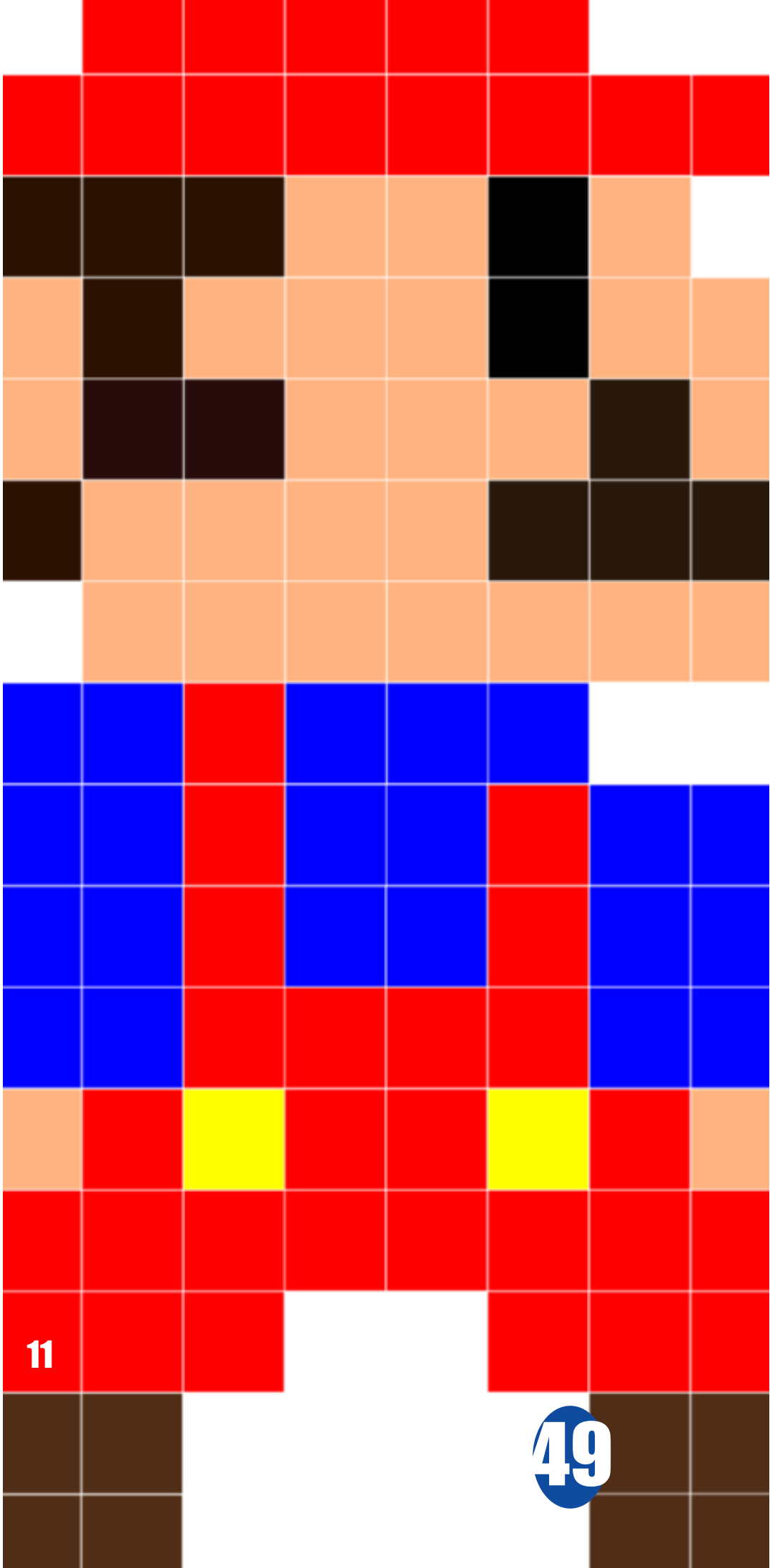
GRÁFICOS VECTORIALES:

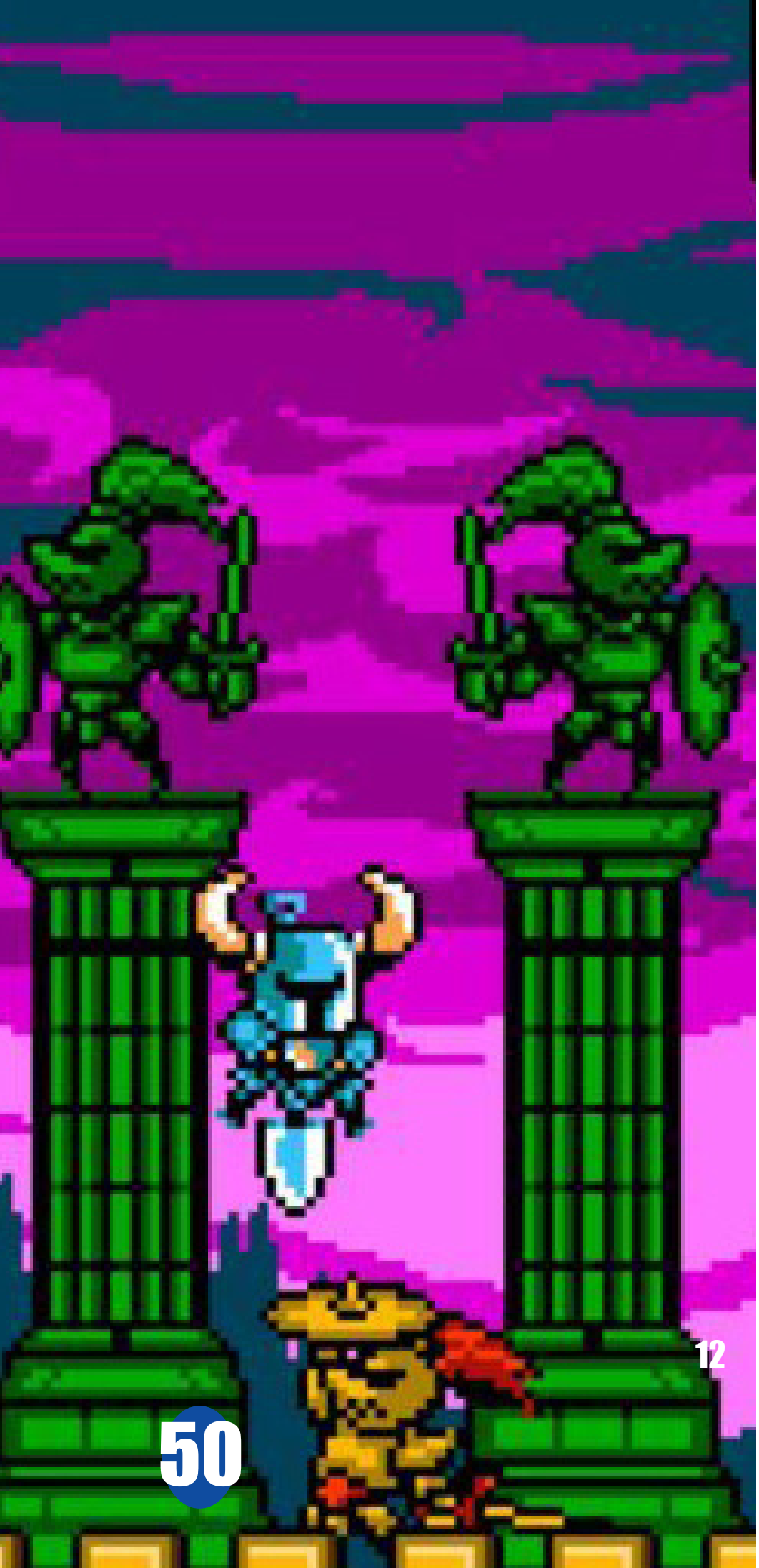
En la web "Creación digital", en su artículo "BipMap" explica que: El vector tiene unas marcadas características que definen su aspecto de la siguiente manera:

1) Se basan en conceptos geométricos. Se componen básicamente de puntos, líneas y rellenos distribuidos por el espacio bidimensional.
2) Son indicados para imágenes de colores planos y con degradados sencillos.
3) No pierden calidad al redimensionarlos. Evitan pixelación de la imagen.
4) Se tienen que procesar para traducirlos a píxeles (rasterización).
5) Algunos se pueden animar.

Los Gráficos Bitmap (gráficos en Mapa de bits o rasterizados)

1) Se basan en la utilización de una malla bidimiensio-





nal de píxels.
2) Indicados para imagen fotográfica.
3) Se tiene que evitar su redimensión para evitar pérdidas de calidad.
4) No se tienen que procesar para mostrarlos.
5) Video.

DIBUJO BITMAP:

Utiliza mapas de bits, el elemento fundamental es el píxel y guarda información relativa a un punto de color de la imagen.

Color indexado: Cada píxel guarda un índice a una paleta de colores asociada al mapa de bits. En la paleta es donde se definen cada uno de los colores utilizados en la imagen.

Color directo: El píxel guarda los componentes de color. Cada píxel se define el color por medio de lo que se llaman canales.

RGB posee tres componentes de color: rojo, verde y azul. En CMYK posee cuatro componentes: cían, magenta, amarillo y negro.

Estas características especiales que tiene el arte 8 bits, permite que cada fragmento de cerámica se convierta en un píxel y que contenga una determinada información para conformar el sistema de Mural de Mosaicos de Cerámica; el mismo que representará un color, una forma y una textura que construirá la composición de una temática que para intervenir en los espacios grises o residuales.

2.5 SEMIÓTICA

En el libro SEMIÓTICA, MARKETING Y COMUNICACIÓN de Marie Floch (1993) menciona que:

La semiótica es una disciplina de la forma que investiga el sistema de las relaciones que conforman los signos, en donde se describen las condiciones de producción y comprensión del sentido.

Esta se define en el campo de los lenguajes y las prácticas significantes que son esencialmente prácticas sociales; en el entorno del Marketing y de la comunicación se representan con un objetivo y su metodología es trabajar a partir de los textos que es donde los signos significan.

Una representación completa de la semiótica esta en los libros que contienen sistemas ilustrativos y lingüísticos que describen procesos, el comportamiento social que se interrelaciona por medios signos o símbolos como corriente "Estructuralista". Levi-Strauss describe a la semiótica de la siguiente manera:

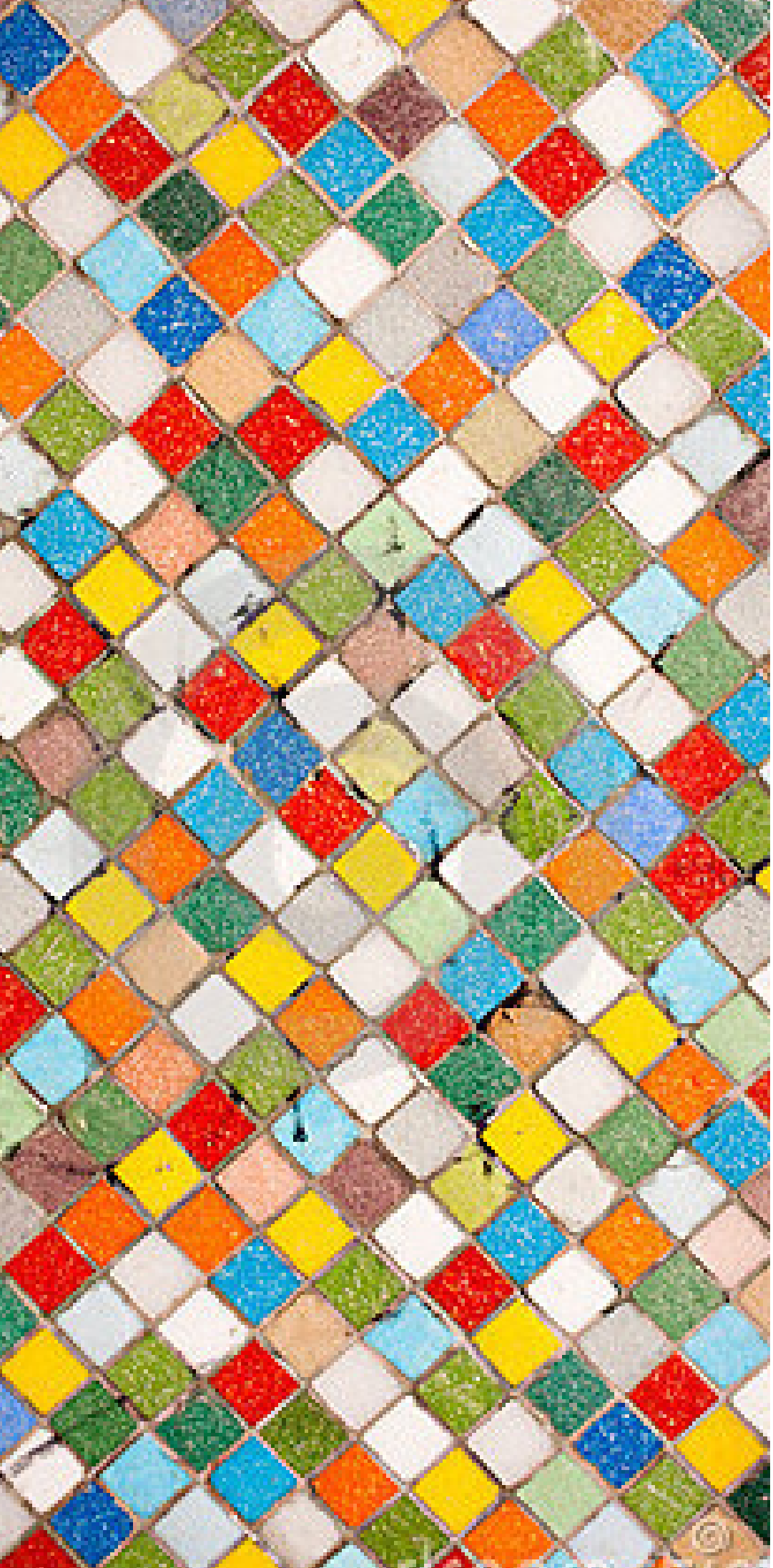
> *"Que es el enfoque de las formas significantes, no desciende de una reflexión teórica de naturaleza filosófica, ni lógica, sobre el pensamiento a o los signos en general. La semiótica nació a partir de la necesidad de quienes ejercen la práctica de las realidades significantes, de volver explícitos sus procedimientos e interdefinir sus conceptos. Desciende de una tradición de rigor" (Floch, El Enfoque Semiótico, Pág. 24).*

El presente proyecto como alternativa para crear Murales de Mosaicos de Cerámica, permite explorar nuevos conocimientos que pueden ser expuestos en los soportes de los espacios grises. De esta manera es posible trabajar a través de la ilustración y geometrización para hacer una excelente representación de la flora y la fauna que existe en la provincia del Azuay con un contenido cuyo significante perciba conceptos.

Estos elementos que contienen procesos de Diseño se convertirán en signos que se identifiquen con el cuencano y forme parte del paisaje de la ciudad; a través de esto se lograra que estos sitios excluidos se reutilicen y se incorporen en la sociedad donde la percepción de estos espacios negativos se conviertan en lugares de interrelación con las personas.

En la creación de los Murales de Mosaicos de Cerámica se extraerán elementos de la flora y fauna que se integraran a la propuesta del Diseño Gráfico, el mismo se convertirá en un sistema de significación.

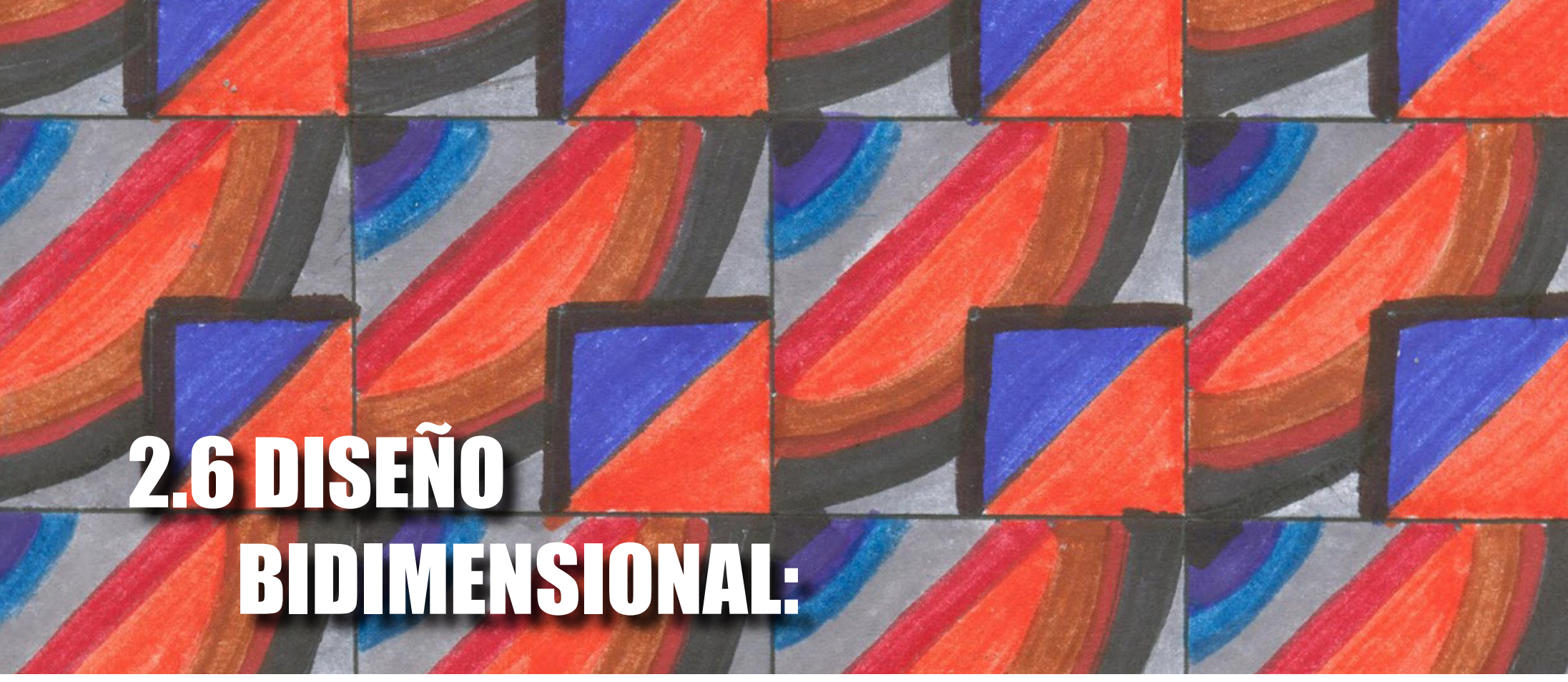
La flora y fauna aplicados en el diseño de Mosaicos de Cerámica se convierten en un signo visual, donde el Icono son las figuras geometrizadas obtenidas de la flora y fauna por medio de la ilustración, el índice es la composición de la temática escogida, la suma de todos estos elementos hace que el mosaico se convierta en un símbolo. (Bañuelos, 2006).



En el signo visual del mosaico de cerámica que se ha transformado se considera el análisis del "significado y el sentido (Semántica), donde se encuentran los signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones que es el conjunto de situaciones o conjunto de cosas que en encuentran en el mundo real o intangible que puede describir dicha expresión."(Eco, 2000).

La Semántica es el proceso diario que tiene la humanidad en sus relaciones de convivencia, porque está rodeado de signos como la señalética de un centro comercial, o en una simple conversación de amigos donde se manifiestan palabras y expresiones. Las figuras diseñadas de la flora y fauna formarán parte de la composición del Mosaico que debe expresar una idea positiva para la comunidad para que forme parte de nuestra cultura y que se identifiquen con el Mural de Mosaicos de Cerámica como una alternativa decorativa que embellecerá a la ciudad.

Dentro de la semiótica se encuentra la interpretación que tiene el observador en los elementos que le llama la atención, Pierce hace referencia a la acción o influencia que implica una cooperación de tres sujetos que es el signo la idea que expresa el Mosaico, el objeto, el Mosaico y la interpretación, que es el observador interactúa con el objeto y lo interpreta de forma positiva o negativa al producto artístico.

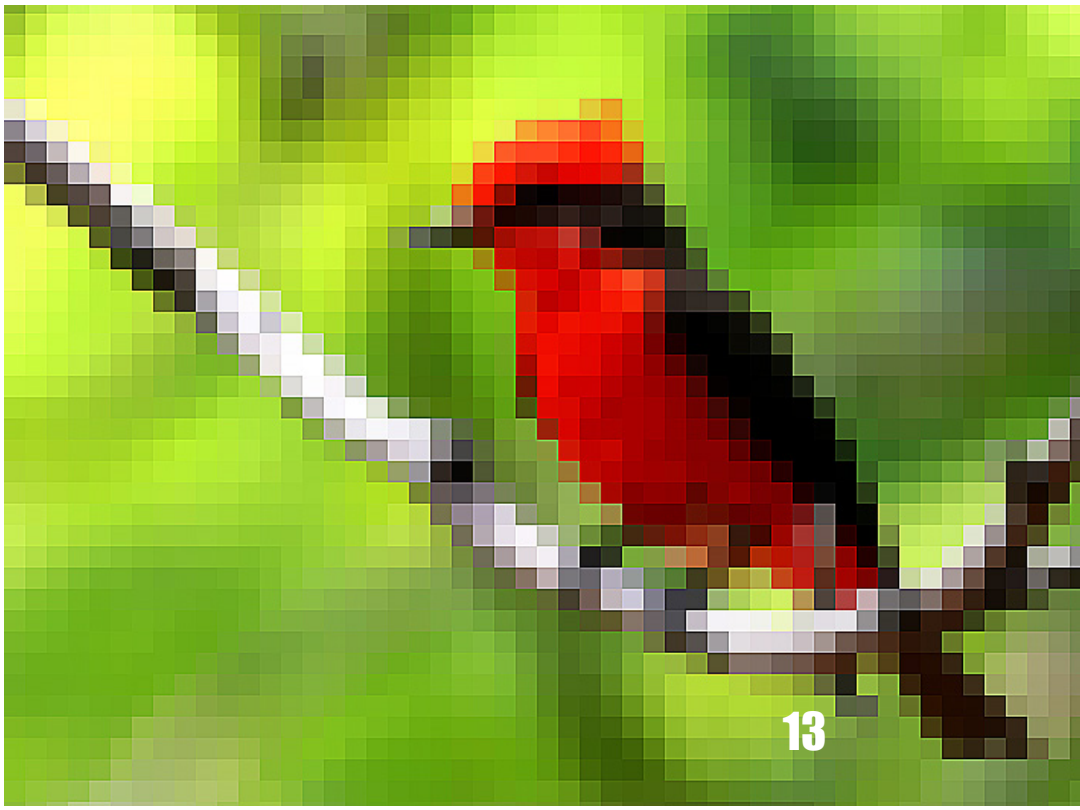


2.6 DISEÑO BIDIMENSIONAL:

En el libro de los Fundamentos del Diseño Bidimensional de Wucios Wong se refiere al proceso del Diseño Gráfico como: las pautas para la creación de la idea que se plasma en un boceto; también en el diseño se componen de elementos visuales y vectoriales que acompañan a la idea, que se organiza y diagrama para adecuar los colores correspondientes con una tipografía adecuada: luego se coloca en un formato apropiado para que el mensaje se transmita y pueda convertirse en un elemento visual funcional.

El lenguaje visual es intervenido por la forma que es la composición como tal, es decir una figura de tamaño, color y textura determinados. La estructura es la disciplina de la creación de la forma y sus elementos de relación aplicados en los mosaicos es una técnica decorativa. Las composiciones que se obtienen están basadas en conceptos personales o representaciones del entorno que son trabajados en un soporte plano que forma parte del diseño bidimensional(2D). A diferencia del Mosaico la técnica del arte pixelado es distintivo por su aspecto ortogonal, este es creado

por medio de vectores en el 2D y se basa en dibujos planos, esto es en dos dimensiones, con características únicas e independientes y en la que cada una cumple con su función. Independientemente del soporte en el que El Diseño Bidimensional se encuentre, el espectador reconoce los elementos visuales por la fácil percepción e interpretación, siempre y cuando se utilicen elementos zoomórficos o Fitomórficos en la composición.



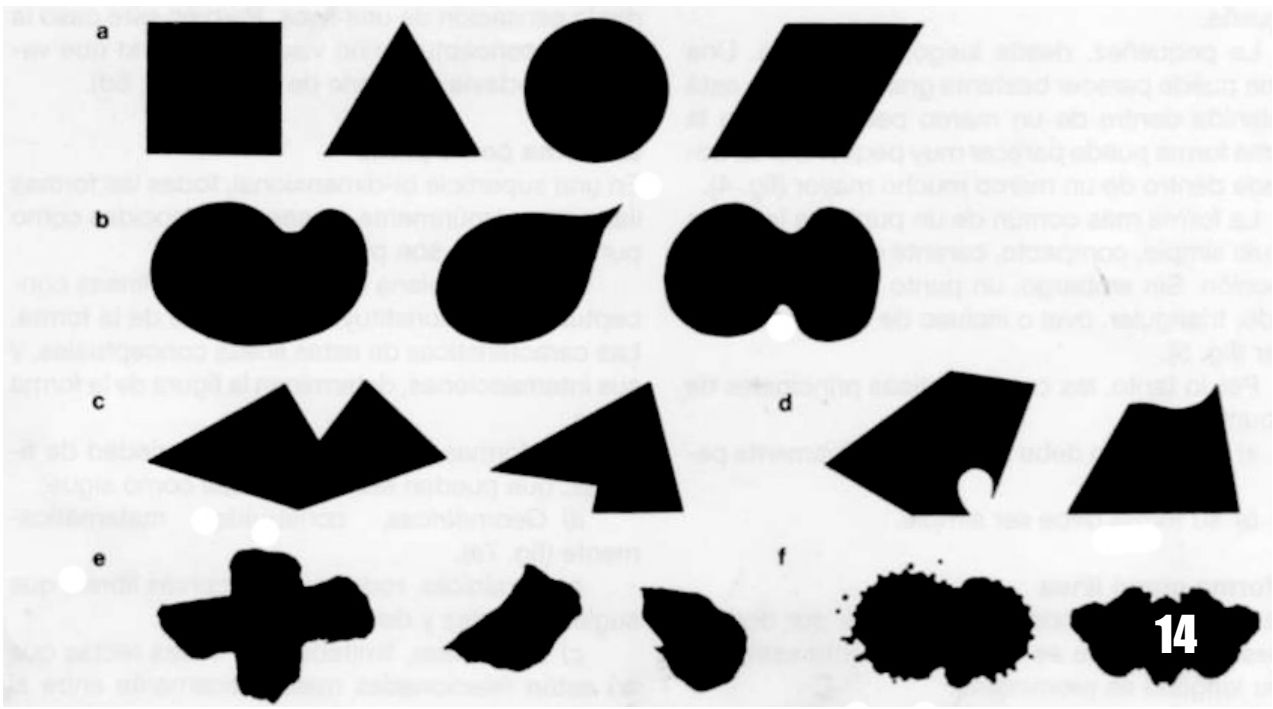
13

Así mismo el espectador percibe la ubicación de elementos dentro de la composición del diseño 2D, estos son identificados o sentidos de diferente manera como: la dirección, posición, espacio y la gravedad.

La dirección y posición de una forma depende de cómo ésta se relaciona con el observador y es considerada dependiendo de su estado con respecto a la composición. En cambio el espacio depende de que si las formas intervienen en el soporte o no, dando a

entender que este puede llegar a ser ilusorio; así pues, la gravedad es una sensación psicológica, pues desde que nacimos somos atraídos; por ella tenemos sensaciones de estabilidad e inestabilidad, que podemos percibirlas en grupos de formas individuales dentro del soporte.

En el 2D la forma como plano está limitada por líneas conceptuales que son los bordes y sus interrelaciones determinan la figura como tal, con una variedad de figuras geométricas, orgánicas, rectilíneas e irregulares.



14

Entonces en el proceso de construcción usando como punto de partida el arte pixelado “8bits” Aplicado en el Diseño de Mosaicos de Cerámica, es posible utilizar las formas geométricas y rectilíneas que son los fragmentos que contienen información detallada de la cromática y de forma para generar el producto estético final.

Además la distribución de colores dentro del soporte no cambia los elementos del diseño; sin embargo obtenemos una amplia gama de variaciones aunque

utilicemos los colores saturados y neutros para la creación de los mosaicos.

Sobre todo, en el manejo de las formas para crear las figuras adecuadas para la obra de arte final; los fragmentos deben tener una ubicación y organización en el soporte que muestre las diferentes maneras de interrelación como el: distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección, coincidencia, para crear el producto final. Estos estarán plasmados dentro de los Mosaicos de Cerámica con representaciones del arte pixelado "8 bits" que ayudara en el embellecimiento de la ciudad

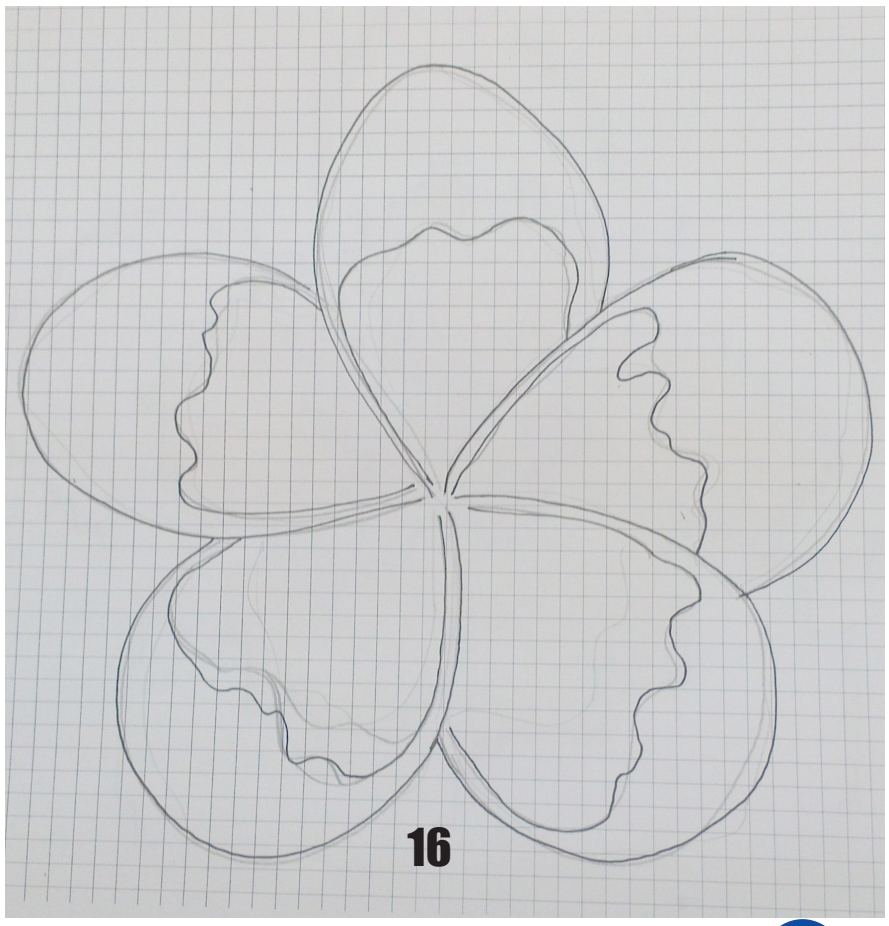
DISTANCIAMIENTO	**TOQUE**
SUPERPOSICIÓN	**PENETRACIÓN**
UNIÓN	**SUSTRACCIÓN**
NTERSECCIÓN	**COINCIDENCIA**

15

Estas interrelaciones producen diferentes efectos especiales; el distanciamiento hace que las formas parezcan estar separadas o cercanas entre sí para el ojo humano, el toque juega un papel importante por medio del color que determina su ubicación espacial, la superposición define si un fragmento está ubicado uno sobre otro, la penetración y la sustracción juega con la ubicación espacial del fragmento pero con la manipulación del color permite formar nuevas figuras y se puede colocar una sobre la otra, la unión hace que los fragmentos crean una nueva forma y por último la coincidencia hace que los elementos sean idénticos en la figura, tamaña y dirección.

Dentro del Mural de Mosaicos de Cerámica se manejan conceptos bidimensionales donde las elementos se pueden reflejar como un espejo formando una figura nueva; la reflexión es posible cuando la figura es simétrica tanto en su eje "X" como el eje "Y",

En cuanto a la creación del Mural de Mosaicos de cerámica, se inicia con una estructura formal que permite guiar a la formación completa del Diseño; esta estructura tiene subdivisiones que ubican a los fragmentos que forman a las figuras y las composiciones para obtener el producto artístico final.

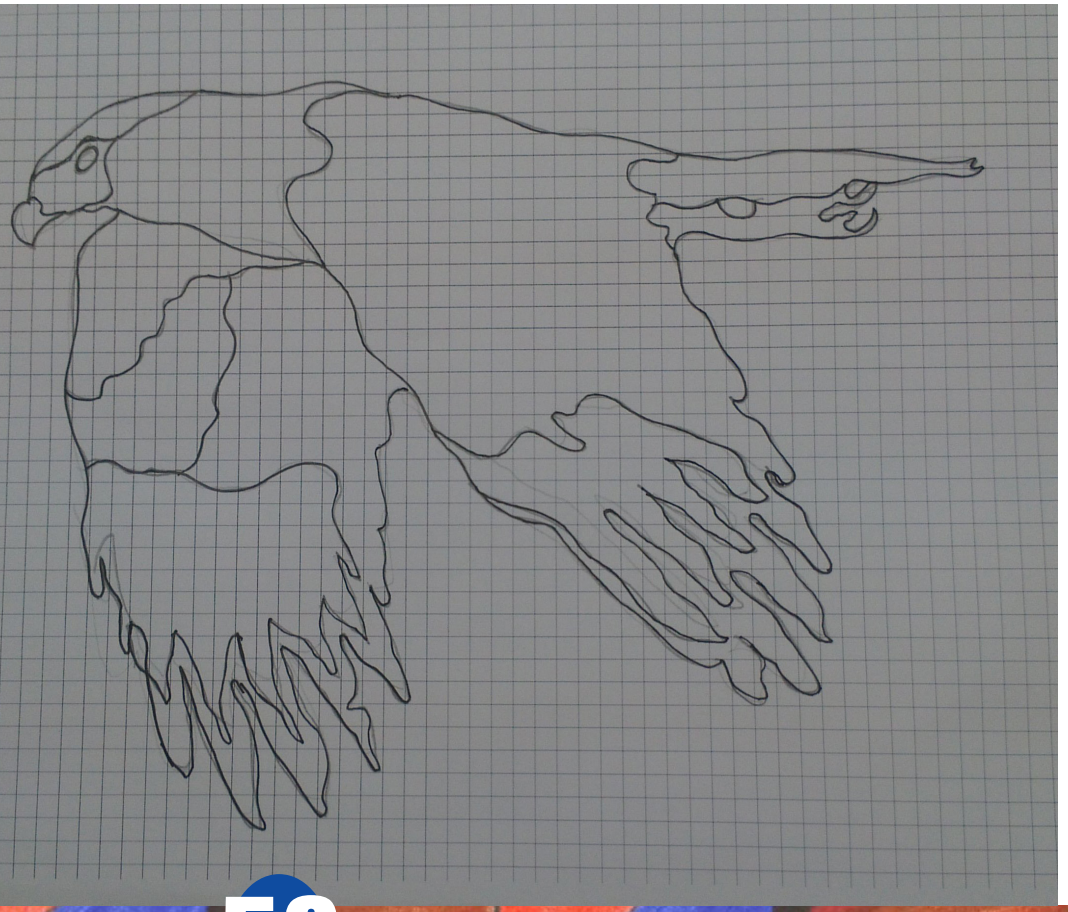


16

Las características de la estructura formal son las líneas verticales y horizontales que se cruzan entre sí con una distancia determinada, estos módulos quedan equilibrados con la composición que se desea obtener.

Las estructuras se pueden modificar dependiendo de la necesidad de la composición que se quiera presentar, entre estas son: cambio de proporción, cambio de dirección, deslizamiento, reflexión y combinación. Estas variaciones permiten obtener diseños diferentes donde la gama de acabados son de mayor calidad.

De acuerdo a estos procesos la construcción de los Mosaicos de cerámica permitirá tener un orden que ayudará a la realización y concreción del producto final que contenga una composición única y diferente que se basará en el arte pixelado (Wong, 1991).

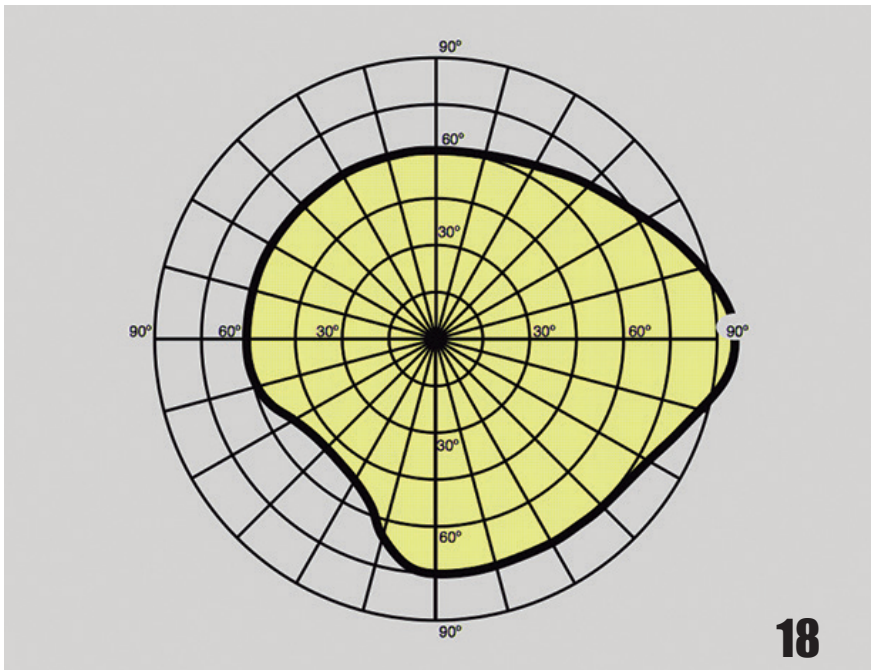


2.7 EL CAMPO VISUAL

Es el espacio que el ojo puede ver cuando se mantiene la mirada fija hacia cualquier objeto con la cabeza en estado estático.

LÍMITES DEL CAMPO VISUAL:

Las dimensiones del campo visual son superior a los 60°, hacia el lado nasal 60°, hacia el lado temporal 95° e inferiormente 75°.



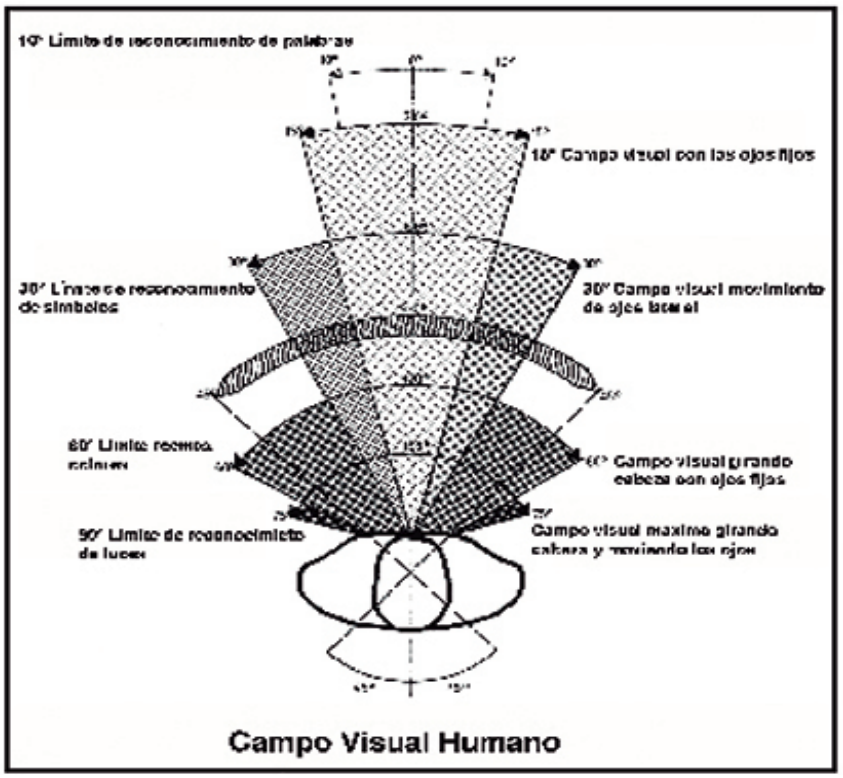
18

En los 2 ojos se la define como el campo visual en conjunto o binocular, donde la cabeza se mantiene estática cuando contempla un objeto en el espacio.

En las regiones temporales y crecientes de los ojos se extiende a través de una región que excede los 180° horizontalmente, pero hay regiones que son invisibles para cada uno de los ojos, debido a la nariz.

El campo binocular en su parte horizontal tiene una dimensión de 120°, es decir 2/3 del campo conjunto, el campo binocular contiene todos los puntos que el ojo puede observar con la cabeza estacionaria, los límites visuales dependen de las estructuras anatómicas del ojo.

Las dimensiones del campo de fijación son superiores a los 35°, hacia el lado nasal 45°, hacia el lado temporal 40° e inferiormente 55°. (Alvarez, 2010, Campo Visual, Pág. 1.4).



Campo Visual Humano

LA PROFUNDIDAD DE CAMPO:

Es la distancia que existe entre el observador y el objeto.

Al observar los objetos somos capaces de percibir las distancias que existen entre el uno y el otro, estos factores nos permiten obtener información sobre las distancias absolutas y relativas de los objetos y las podemos clasificar de la siguiente manera:

TAMAÑO APARENTE:

Es el ángulo de observación hacia un objeto que define su tamaño aparente a cierta distancia.

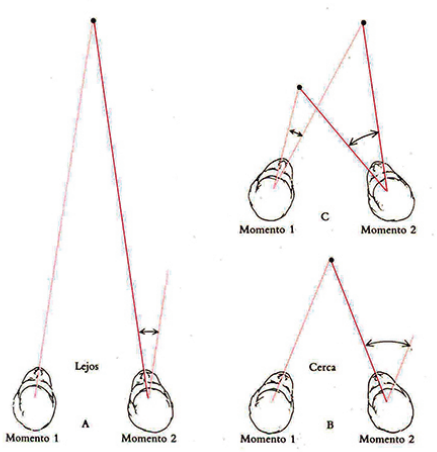
PERSPECTIVA GEOMÉTRICA:

La perspectiva nos ofrece un punto de fuga que nos orienta a la posición de los objetos.

20

PARELAJE DE MOVIMIENTO:

Cuanto el objeto está cerca del observador y éste se acerca o aleja de él, se produce un cambio de direcciones entre las cosas, esto sirve como un referente de profundidad. (Álvarez, 2010, Campo Visual, Pág. 9.6).

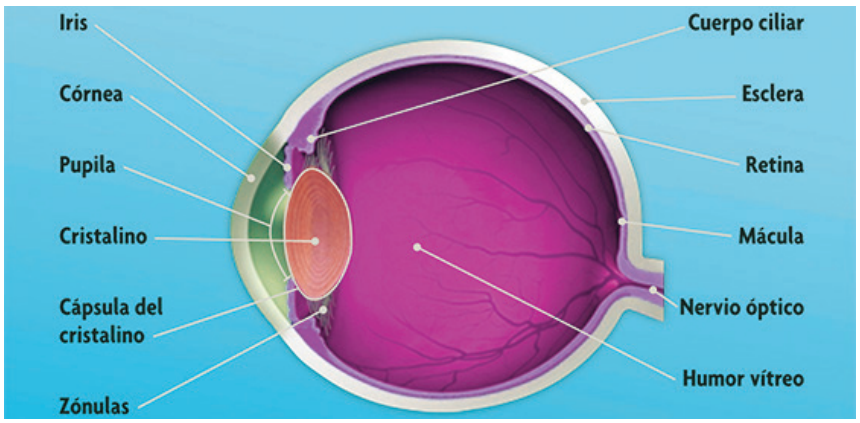


21

EL OJO HUMANO:

Es el órgano más importante del cuerpo humano y a través de él podemos percibir los objetos, esto lo puede hacer gracias al cristalino que es una "lente flexible" que puede aplanarse gracias a los músculos cilares.

Las imágenes se fijan en la retina que es el lugar en donde se encuentran las células sensibles a la luz que focalizan los puntos distantes; cuando los músculos ciliares están relajados la retina tiene una forma plana. Cuando éstos están contraídos el cristalino tiene una forma redonda, que es cuando la retina focaliza los puntos más próximos.



22

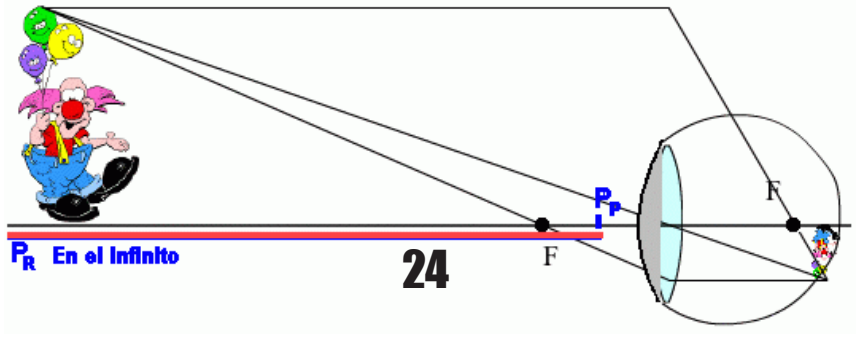
El ojo humano tiene la amplitud de enfocar a los objetos a diferentes distancias, esta capacidad de enfocar se la define de la siguiente manera:

23

PUNTO REMOTO O LEJANO:

Es la distancia máxima a la que puede ubicarse un objeto para que se distinga claramente y punto próximo a la distancia mínima.

Un ojo normal puede enfocar a una distancia de 25 cm, y para un niño desde los 10 cm y un punto remoto situado en el infinito.



24

PUNTO PRÓXIMO O CERCANO:

Es la distancia mínima que el ojo puede enfocar, y esta longitud para una persona adulta es de 25 cm (Vásquez, 2013, El Ojo Humano, Pág 1).

25

LA PERCEPCIÓN:

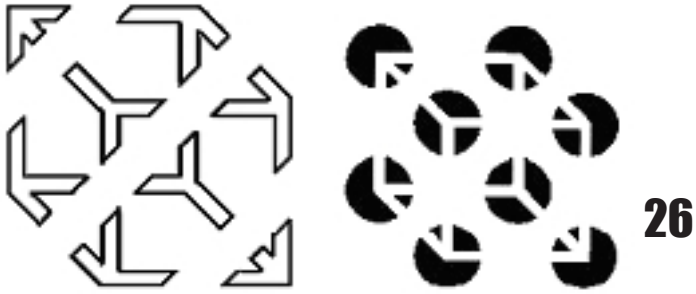
Es la impresión que tenemos del mundo exterior alcanzada únicamente por medio de los sentidos, que es estudiada por la teoría de la Gestált:

LA TEORÍA GESTÁLT:

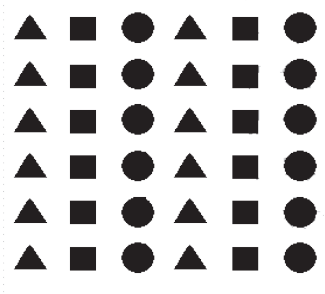
Esta teoría postula que las imágenes son percibidas en su totalidad, como forma o configuración y no como mera suma de sus partes constitutivas.

Leyes de la percepción:

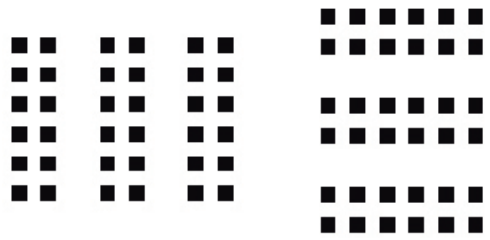
Ley del Cierre: nuestra mente agrega elementos en una figura para completarla, reconocerla y darle sentido.


26

Ley de la Semejanza, Agrupa los elementos similares en una entidad ya sea por su forma, tamaño, color o el brillo de los elementos.

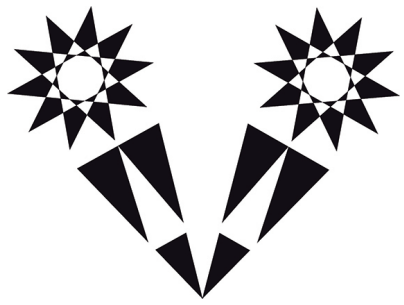

27

Ley de la Proximidad: tendemos a agrupar de forma parcial o en secuencia a los objetos o elementos basados en la distancia.



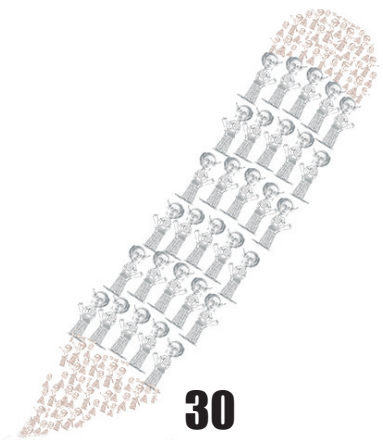
28

Ley de Simetría: los objetos son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.



29

Ley de Continuidad: cuando los elementos mantienen un patrón, tendemos a percibirlos continuos aunque estén interrumpidos.

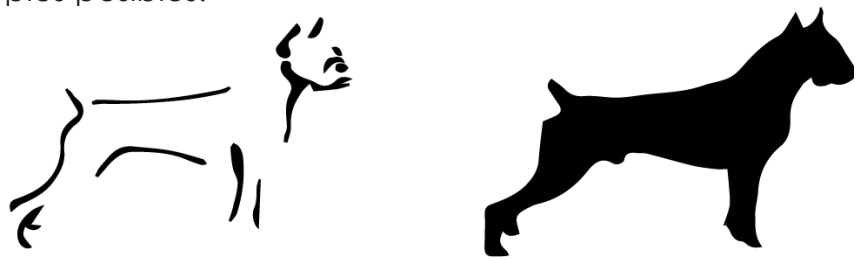


30

Ley de la Comunidad: Son elementos que se mueven en la misma dirección y son percibidos como un único elemento.

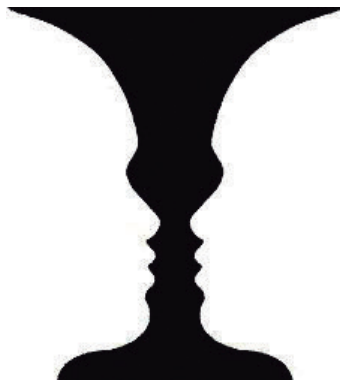
31

Ley de la pregnancia: Es adoptar las formas más simples posibles.



32

Ley Fondo Y Figura: Tendencia a ver los objetos de un campo visual como si resaltaran sobre un fondo menos nítido.



33

CONCLUSIONES:

El proceso de la percepción visual permite notar las sensaciones que sienten las personas cuando perciben ciertos elementos que nos llaman la atención.

El campo de profundidad que tiene el ojo para reconocer los objetos a ciertas distancias, es un factor que permitiría reconocer los Mosaicos de Cerámica; esto depende también de la ubicación del observador al acercarse a las Artes de Diseño del "8 Bits" sin dificultad en reconocer las diferentes temáticas de la flora presentes en la propuesta de diseño .

El tamaño del píxel a utilizar en los Mosaicos de Cerámica con el Diseño del "Arte 8 bits", será de fácil legibilidad y visibilidad por el observador.

La cromática y la estética gráfica aplicada a los Mosaicos de Cerámica embellecerán y brindarán una funcionalidad a los espacios grises.

El observador demuestra más importancia a figuras, como los círculos, los cuadrados o las estrellas que los objetos aislados.

2.8 EL COLOR

Es la sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

El ojo humano distingue 10.000 gamas de colores. Se puede emplear tres dimensiones físicas del color para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales: saturación, brillantez y tono.

COLORES PRIMARIOS:

Los primarios son colores absolutos y no pueden crearse por la mezcla de otros colores, estos son el, rojo, azul y amarillo.

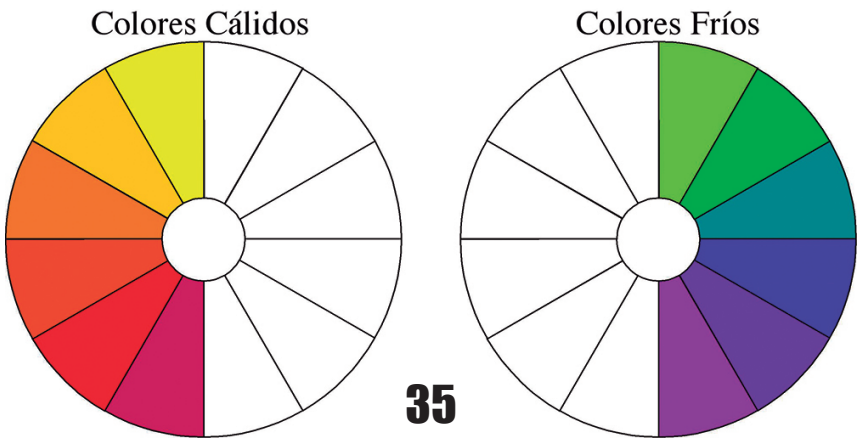
Dentro de los colores primarios debemos considerar los siguientes puntos.

EL TONO:

Es la longitud de onda dominante del color que el observador ve. Ejemplos:

Tonos cálidos: Rojo, amarillo y anaranjados, los que asociamos con la luz solar, el fuego, atardecer.

Tonos fríos: Azul y verde, son aquellos que asociamos con el agua, la luz de la luna



35

LA LUMINOSIDAD:

Es la cantidad de luz que emite un objeto, los tonos puros más luminosos son el amarillo, naranja, verde se consiguen las mejores variantes claras.

Los tonos puros menos luminosos son el rojo, azul, violeta, ofrecen las mejores variantes oscuras.

36

LA SATURACIÓN:

Es la pureza cromática y depende de la cantidad de blanco, cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

37

ARMONÍA:

Es ordenar las diferentes tonalidades del color en una composición, en las armonías de colores podemos encontrar tres tonalidades de colores, un dominante: que es el más neutro y de mayor expresión y su funcionalidad es destacar a los otros colores que conforman a la composición, el color tónico: es el complementario del dominante, es el más fuerte en color y valor, el de mediación: su función es de la transición de los anteriores y se encuentra en el círculo cromático cerca del color tónico.

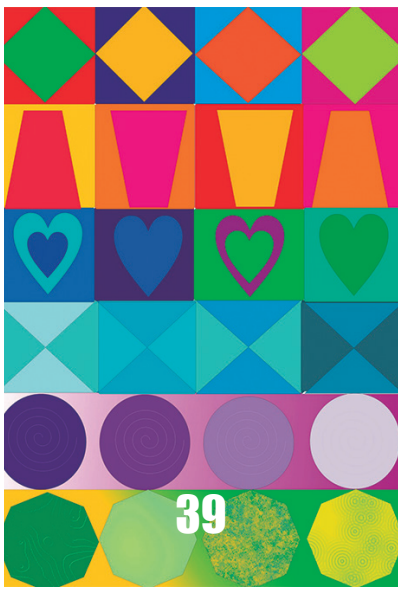
38

CONTRASTE:

Es cuando los colores no tienen nada en común en una composición.

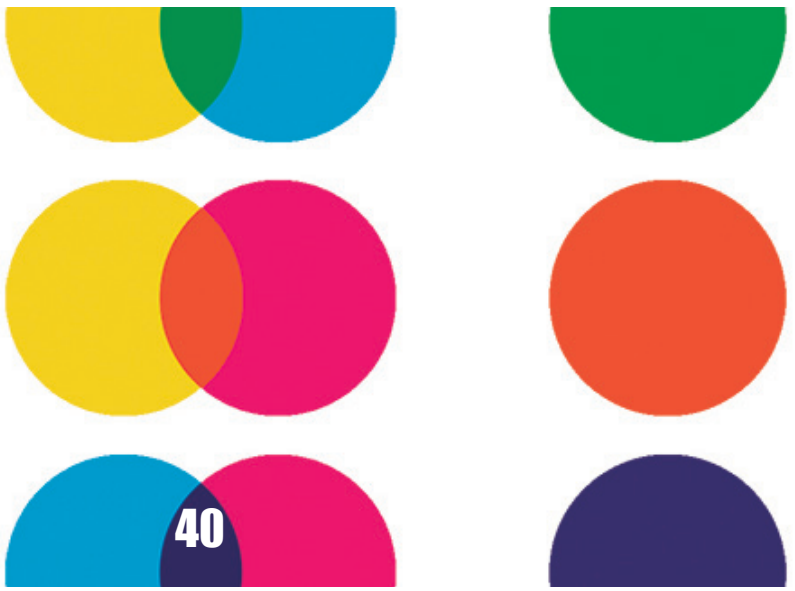
Existen diferentes contraste y los que se aplicarán en los Mosaicos de Cerámica son los siguientes:

1. **Contraste de tono:** son diferentes tonos cromáticos.
2. **Contraste de claro/oscuro:** Se representan por el blanco y el negro.
3. **Contraste de saturación:** Es un tono puro saturado con blanco, con negro, con gris, o con un color complementario.
4. **Contraste de cantidad:** Es la confrontación de lo grande y lo pequeño, de tal manera que los colores tengan mayor importancia que el otro.
5. **Contraste simultáneo**: Dos elementos con el mismo color producen el mismo contraste dependiendo del color que exista en su fondo.
6. **Contraste entre complementarios:** Se colocan un color primario y otro secundario opuesto en el triangulo de color. Para conseguir algo más armónico, se aconseja que uno de ellos sea un color puro y el otro esté modulado con blanco o con negro.
7. **Contraste entre tonos cálidos y fríos.** Es la unión de un color frío y otro cálido.



COLORES SECUNDARIOS:

Es el resultado de la mezcla de dos colores primarios los cuales son el violeta, anaranjado y Verde.



SIGNIFICADO DEL COLOR:

El color nos permite imaginar varias realidades como viajar a otros mundos, volar por el cielo, estas son características únicas como un elemento de expresión.

El color Denotativo: Es cuando representa a un objeto o una figura haciéndolo más realista y natural.

El color Icónico: Permite identificar a los objetos como: la vegetación es verde, los labios rosados y el cielo es azul. El color aporta con información sobre la naturalezas de los elementos.

El color Saturado: Exalta a la realidad, más brillante, más pregnante, son colores más densos, más puros, más luminosos.

El color Connotativo: Son asociaciones psicológicos, simbólicos o estéticos y tienen como función afectar a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

El color Psicológico: Son las diferentes interpretaciones psicológicas que tiene el observador ante diferentes colores y que puede ser la calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, ira.

Los colores tienen las siguientes interpretaciones: (Clapisa, 2003, Teoría del color, Pág. 3,10)

42

CONCLUSIONES:

El color aplicado en los Espacios Grises brindará vida y una funcionalidad decorativa.

Los colores transmiten emociones y sensaciones que afectan al observador de una manera psicológica.

Los colores en los Mosaicos de Cerámica serán fáciles de observar por cualquier persona.

Cada píxel o fragmento cuadrado tendrá diferentes tonalidades de color, que formarán una forma-figura dentro de una composición.

Las composiciones diseñadas que se aplicarán en los Mosaicos de Cerámica tendrán colores cálidos.

La estética de la composición cromática será muy clara para el observador.

Se pueden crear composiciones con armonías de colores.

Los colores primarios y secundarios formarán parte del diseño que se aplicará en los Mosaicos de Cerámica.

PROGRAMACIÓN

CAPÍTULO 3

Es el acto que utilizan las persona para establecer contacto con otras personas ya sea a través del diseño gráfico, gestos, dibujos, medios de comunicación o expresiones artísticas para transmitir una determinada información.

Estos elementos que intervienen en la comunicación son el: emisor, referente, código, mensaje, canal, receptor y contexto lo que permite que la transferencia e interacción libre de información entre las personas.

EL LENGUAJE VISUAL:

Es la forma de emitir mensajes y receptar información a través del sentido visual.

Esto se produce antes de hablar y caminar este acto se realiza en todo el mundo y adapta a las diferentes representaciones simbólicas de la cultura.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN VISUAL:

Se transmite una idea en forma de mensaje por un canal apropiado hacia el receptor.

TÉCNICAS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL:

ESTRATEGIA:

"Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado."(RAE).

Estas acciones deben cumplir con una estrategia de comunicación visual que agrupe argumentos sobre técnicas artísticas y de diseño bidimensional que se utilizaran para desarrollar los procesos de obtención sobre los aspectos gráficos visuales arte 8 bits.

CRITERIOS DE COMUNICACIÓN:

CROMÁTICA: Los colores llamativos y provenientes de la naturaleza.

FORMAS: Representaciones de ilustración de la flora y Fauna que han pasado por un procesos de diseño para dar características únicas.

TAMAÑO: Se definirá el tamaño de los fragmentos de cerámica para que puedan ser observados con el aspecto visual del arte 8 bits, también se precisara el tamaño del Mural de Mosaicos para crear el producto final.

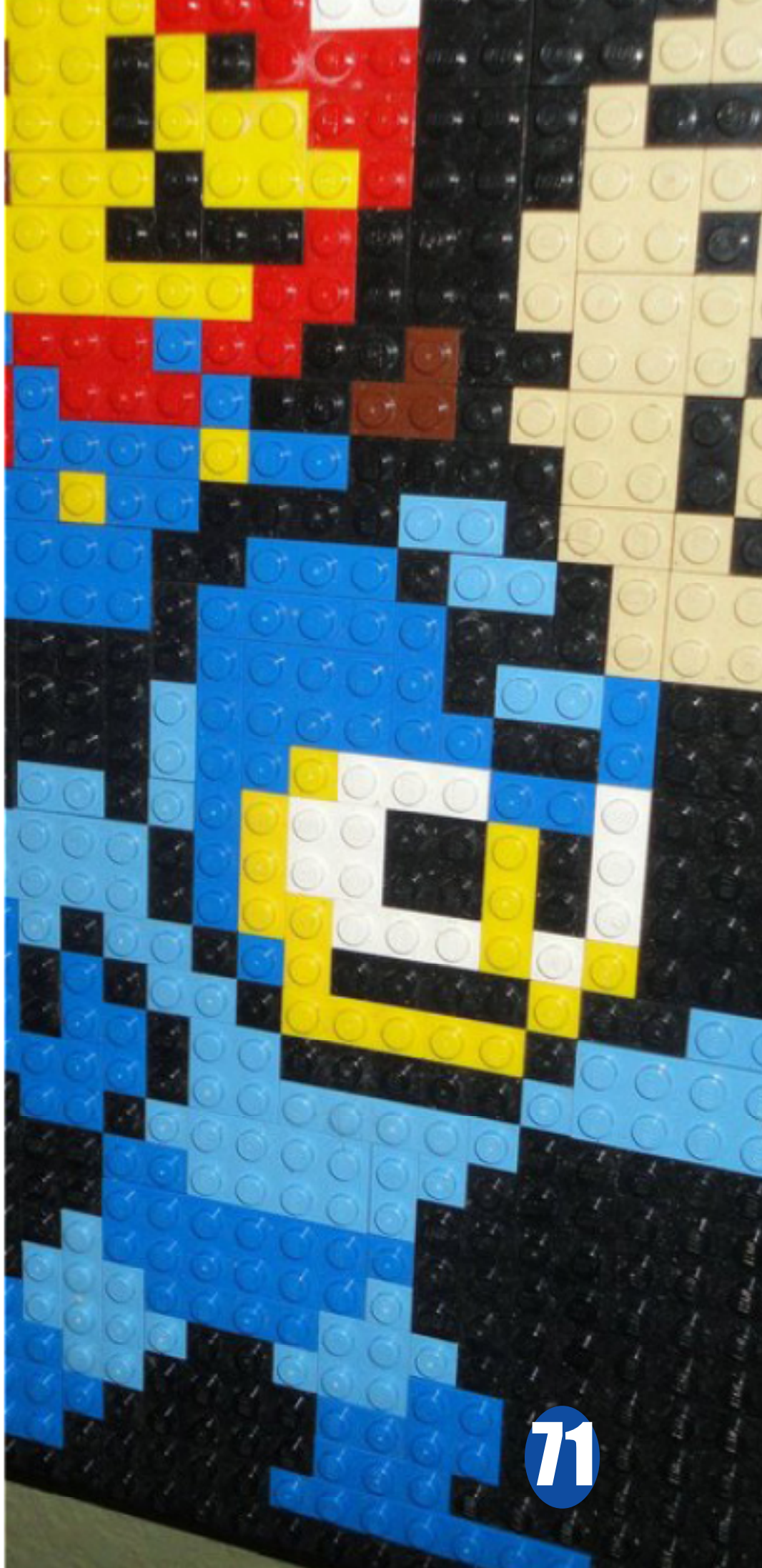
SEGMENTACIÓN: Escoger una parte del mercado que le guste al arte tenga un criterio formado y tenga un nivel alto de educación.

CONCEPTO:

El mensaje o contenido visual que se manejara tiene que ser cultural y de preservación e inclusión con un nivel de diseño alto y práctico para que se adapte a los diferentes soportes de los espacios grises. El éxito está en formular temáticas que le guste a la segmentación escogida y perdure en el tiempo.

ELEMENTOS GRÁFICOS PARA LAS COMPOSICIONES DE LOS MURALES:

Se escogerán flores y animales representativos de la provincia del Azuay con colores cálidos que representen a la naturaleza con un aspecto ortogonal.



TIPO DE COMUNICACIÓN:

Para el proceso de comunicación hacia la segmentación se escogerá la comunicación en dos sentidos.

Comunicación en 2 direcciones: tiene retroalimentación y la información en la que se nos dirige permite dar opciones, sugerencias e interactuar con la información expuesta.

MANEJO DE LOS MENSAJES:

El mensaje que debe expresar el mosaico de cerámica tiene que contener formas que no agredan al observador, no crear composiciones que dañen al medio ambiente, estas formas o elementos deben estar organizados para que sea entendible.

La cromática y su morfología de los mosaicos tienen que llamar la atención de los observadores para conseguir la inclusión de los espacios grises y dar les una funcionalidad para que embellecer a la ciudad.

CONTEXTO:

Esto se desenvuelve dentro de la ciudad donde la arquitectura es la perjudicada porque existen los espacios grises o residuales que afectan la estética a la ciudad y debemos crear alternativas funcionales que beneficien al ornato de Cuenca.

VENTAJAS GRÁFICAS:

Se debe analizar las ventajas y el beneficio que trae el producto artístico.

- Los Mosaicos serán construidos con cerámica reciclada.

- Las Temáticas que se plasmaran en los Mosaicos se combinaran con el entorno y con la ubicación de los espacios grises.

- Los Mosaicos tendrán el aspecto píxelado del arte "8 bits", sus composiciones brindaran un aporte cultural diferente que embellecerá a la ciudad.

- Los espacios grises tendrán una funcionalidad artística porque se aplicarán los Mosaicos de Cerámica con temáticas de la flora y fauna de la provincia del Azuay.

- La cromática de los Mosaicos serán llamativas de Fácil legibilidad y durabilidad.

FORMAL:

COMPOSICIÓN:

FORMAS: Ergonomía Visual y notoriedad del píxel, se utilizaran paisajes naturales porque son el escenario donde se encuentran la flora y la fauna y se representaran como fuente de expresión artística

CROMÁTICA: Llamativa y que se amalgame con el entorno también utilizara colores saturados y neutros para que formen parte del entorno .

FUNCIÓN

Intervención artística plástica para mejorar el ornato de la ciudad.

Vinculación del arte con la ciudadanía e inclusión de estos espacios para el desarrollo de la ciudad.
Espacios positivos que denotan seguridad.

VISIBILIDAD: Fácil de observar el píxel y sus composiciones.
LEGIBILIDAD: El observador pueda interpretar fácilmente el producto final.
CRÓMICA: Llamativa y que sobresalga del entorno.

TECNOLOGÍA

Utilización de software para crear los diseños para los mosaicos.

Adobe ilustrador: Permite crear las formas y composiciones en forma ortogonal para crear el arte píxelado.

Photoshop: Permite manipular los montajes para recrear los mosaicos y colocarlos en los espacios grises

Materiales de ilustración: Se creo los bocetos de la flora y fauna para dar el tratamiento gráfico del arte 8 bits que serán aplicados en los Mosaicos de Cerámica.

Pegamento blanco: para colocar la cerámica en su espacio determinado.

Cerámica de reciclaje: para dar vida al Mosaico.

DURABILIDAD: Tiempo de utilidad de la cerámica de varios años.

RESISTENCIA: Al clima y a los golpes.

PARTIDOS DE DISEÑO

CAPÍTULO 4

PERFIL DEMOGRÁFICO DEL USUARIO:

Hombres y mujeres con una edad de 25 a 45 años con una educación superior y que se desenvuelvan como ejecutivos y profesionales.

PERFIL PSICOGRÁFICO DEL USUARIO:

Con un poder adquisitivo medio-alto, les guste viajar y estar a la par con la tecnología con conectividad en línea, tenga el conocimiento de tendencias populares-culturales y sea parte activa del progreso de la ciudad.

TARGET O PÚBLICO OBJETIVO:

Personas de todas las edades con diferentes niveles de educación, de género masculino y femenino que transiten o vivan alrededor de los espacios grises.

LA FLORA

ORQUÍDEA AMARILLA

GIRASOL

FLOR YAHUNCAY

ROSA

CRISANTEMO

CLAVEL

JAZMÍN

LA FAUNA

OSO DE ANTEOJOS

TUCÁN

CÓNDOR

VENADO DE COLA BLANCA

PUMA

COLIBRI

CARACARA

LAGARTIJA

PETIROJO

PROCESO ARTÍSTICO

FLORA SELECCIÓN DE LA GRILLA:

DESCRIPCIÓN:

Se seleccionan las flores más representativas de la provincia del Azuay; entre ellas está la Orquídea Amarilla, una flor con seis pétalos simétricos y de dos tonalidas el amarillo y el rojo que la hace muy llamativa.

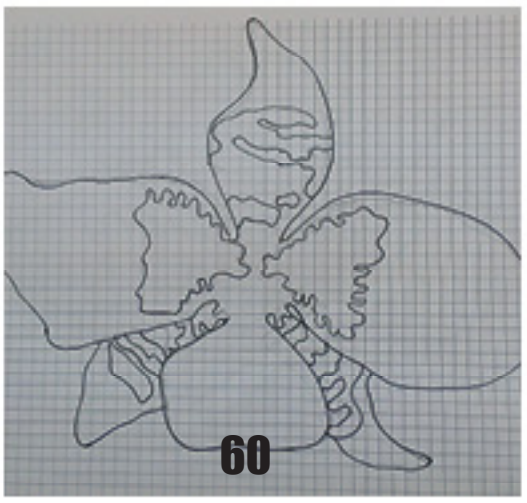
59

PROCESO ARTÍSTICO:

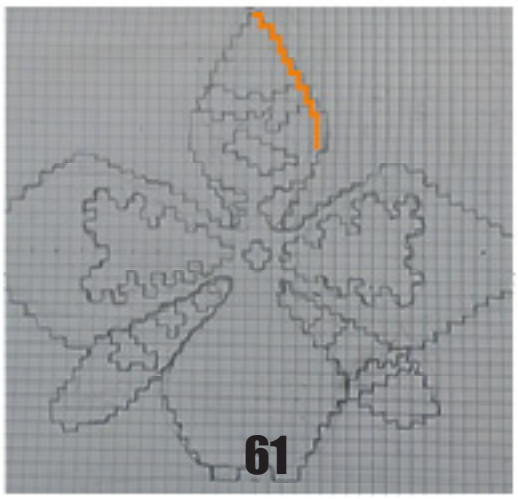
- En un papel de formato A4, se dibuja una grilla ortogonal de 5 mm que simula el tamaño del píxel a escala, en esta grilla se dibuja el boceto de la orquí dea.

- En un segundo papel, se plasma la misma flor con el proceso gráfico del arte 8 bits, buscando mantener sus carácteristicas y rasgos; de esta manera la grilla de 5 mm o píxel no deforma a la flor.

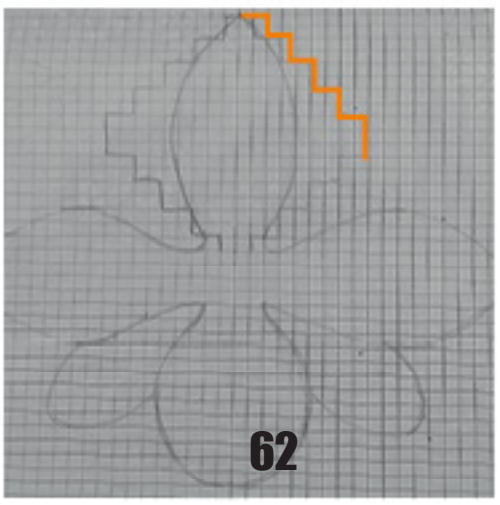
- En un tercer papel se realiza el mismo procedimien to con la flor pero con un píxel de 1 cm provocando que sus rasgos y caracteristicas se deformen.


60

ORQUIDEA AMARILLA


61

0,5 cm


62

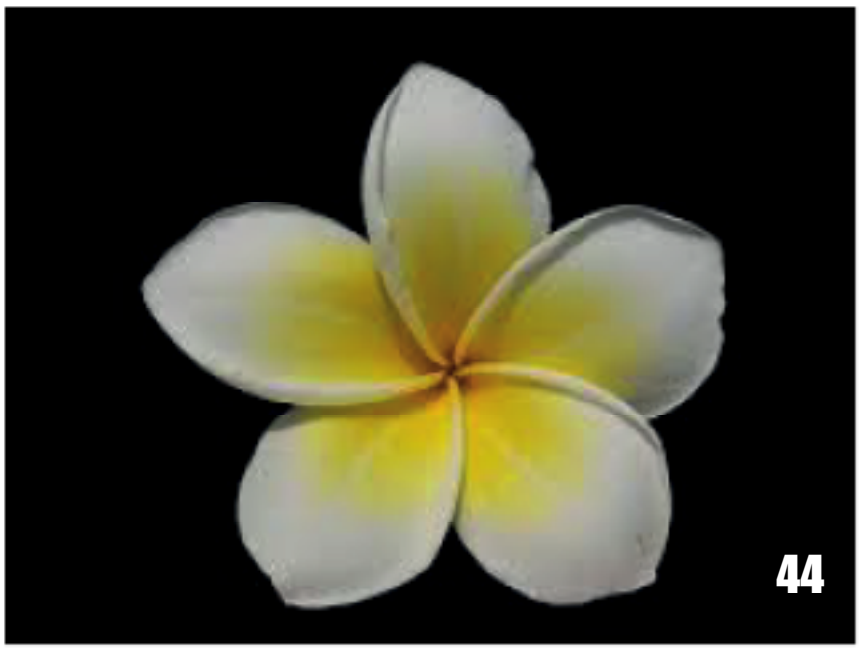
1 cm

FLORA JAZMÍN PROCESO ARTÍSTICO

DESCRIPCIÓN:

Es una planta reconocida desde hace siglos por su dulce aroma que se torna intenso durante las noches, es utilizada como un símbolo de pureza y belleza femenina.

El Jazmín es una flor con 5 pétalos simétricos de dos colores el blanco y el amarillo que la hace única y llamativa y es muy facil de reconocer.

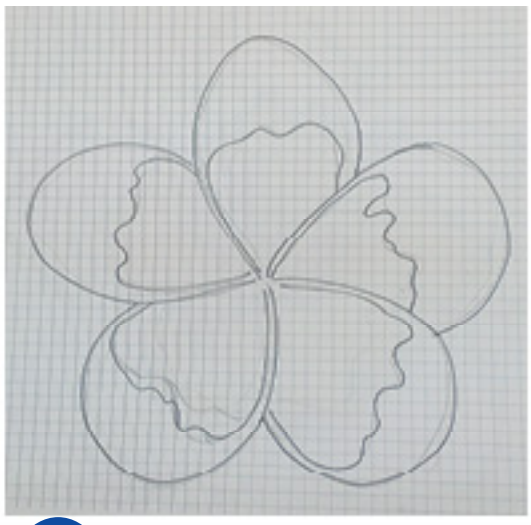


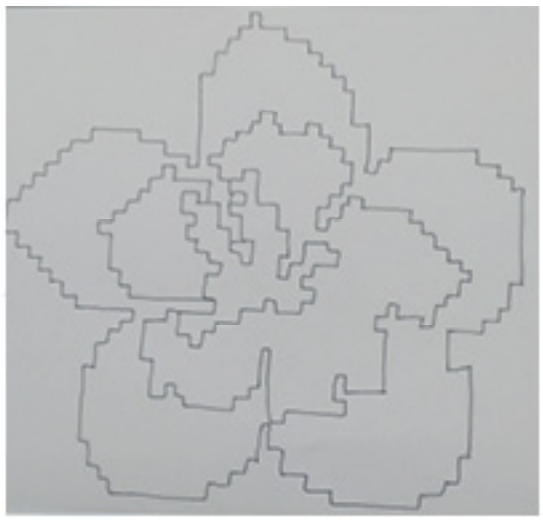
PROCESO ARTÍSTICO:

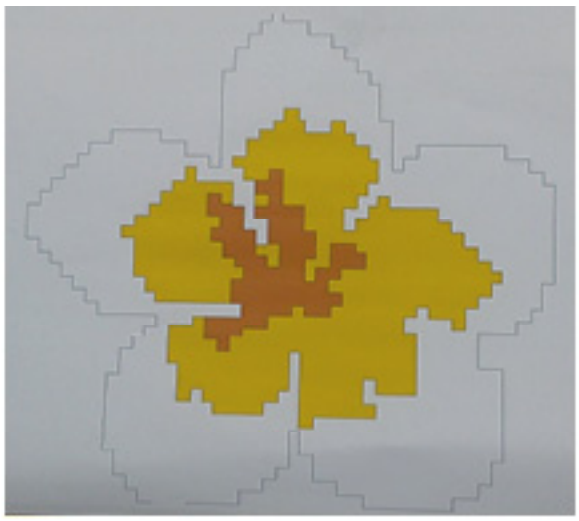
- En un papel de formato A4, se dibuja una grilla ortogonal de 5 mm que es el tamaño indicado del píxel, se dibuja el boceto de la flor.

- En un segundo papel, se plasma la misma flor y se aplica el tratamiento grafico en sus caracteristicas y rasgos para conseguir el aspecto del arte 8 bits .

- Se procede a escanear el diseño del boceto para aplicar el color y darle a sus características un acabado digital de mayor calidad.







FLORA PROCESO FINAL:

ORQUÍDEA AMARILLA

GIRASOL

FLOR YANUNCAY

ROSA

CRISANTEMO

JAZMÍN

FAUNA TUCÁN ANDINO PROCESO ARTÍSTICO

DESCRIPCIÓN:

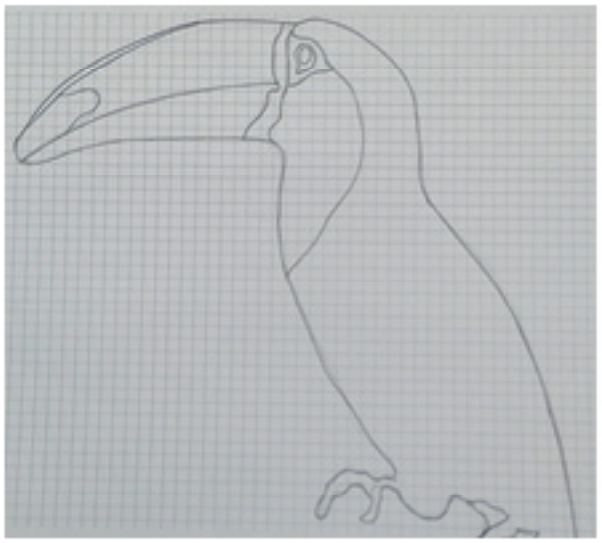
Mide entre 43 y 46cm. su pico es de color rojo y negro y amarillo. La cabeza es negra y en sus ojos tiene dos circulos amarilos que los rodean. Su plumaje es azulado y gris, las alas son de color negro, su lengua es larga, la cola es negra Se alimenta de frutas carnosa como nueces, pequeñas bayas, insectos, arañas, pequeños reptiles, huevos, polluelos de otras aves.

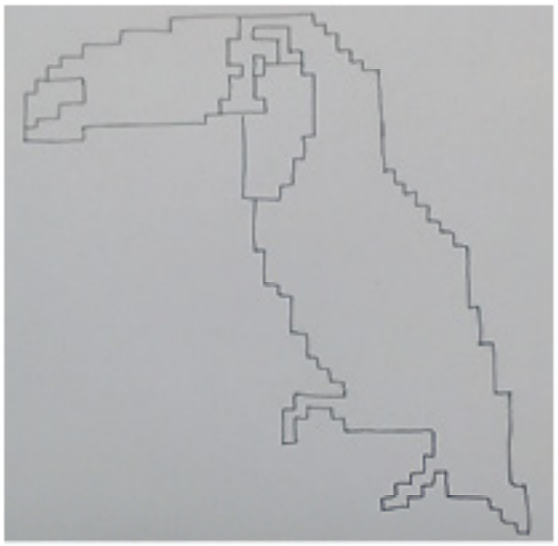
PROCESO ARTÍSTICO:

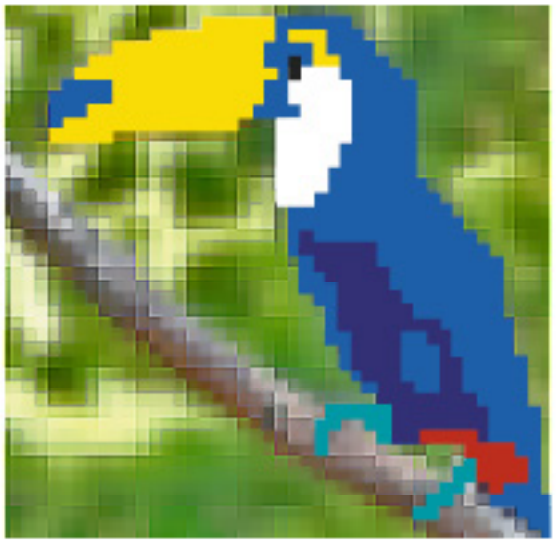
- En un papel de formato A4, se dibuja una grilla ortogonal de 5 mm que es el tamaño indicado del píxel, se dibuja el boceto del Tucán.

- En un segundo papel, se plasma a la misma ave y se aplica el tratamiento grafico en sus caracteristicas y rasgos para conseguir el aspecto del arte 8 bits .

- Se procede llevar el diseño del boceto digitalmente para aplicar el color y darle sus caracteristicas del arte 8 bits.







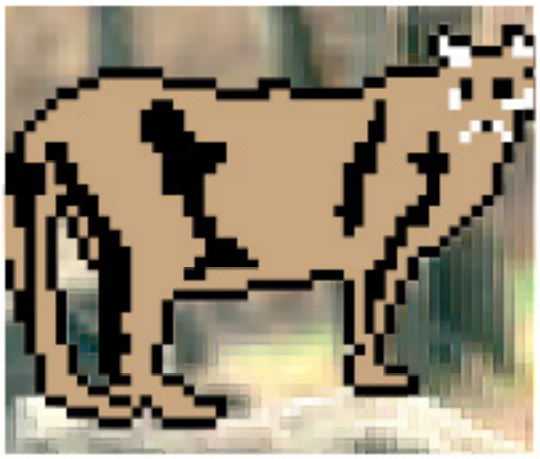
FAUNA PROCESO FINAL:

OSO DE ANTEOJOS

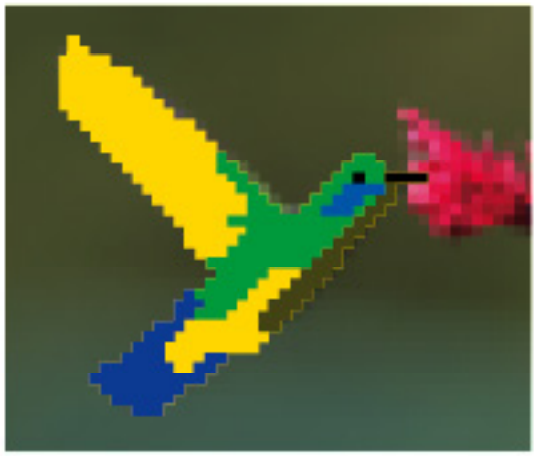
TUCÁN

CÓNDOR

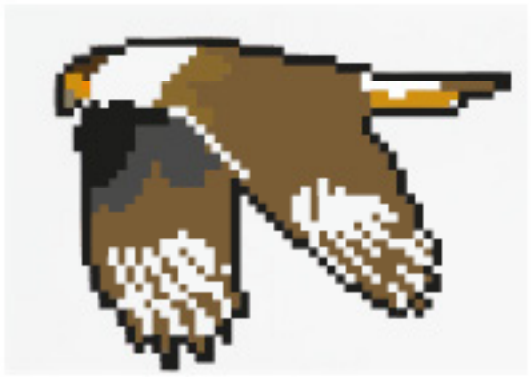
VENADO DE COLA BLANCA



PUMA



COLIBRI



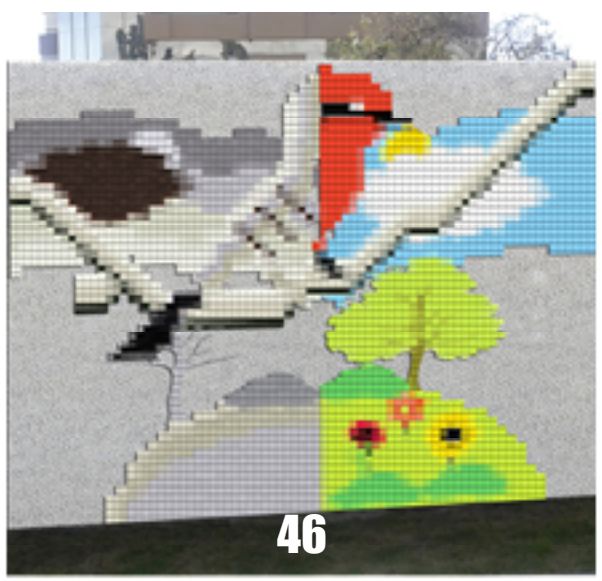
CARACARA

LAGARTIJA

PETIROJO

DISEÑO BIDIMENSIONAL:

Es el proceso que nos permite obtener las formas y las figuras con el aspecto del arte 8 bits, donde el color permite visualizar los rasgos de la flora y la fauna muy facilmente.



46

INTERRELACIÓN DE FORMAS:

Las que se aplicaron en el diseño del arte 8 bits son:

La Unión: que permite reunir a todos los píxeles o fragmentos y se convierten en un solo elemento para formar una figura o composición.

Toque: todos los pixeles se tocan y permiten crear un sentido para formar las temáticas coloridas que se aplicarán en los espacios grises.

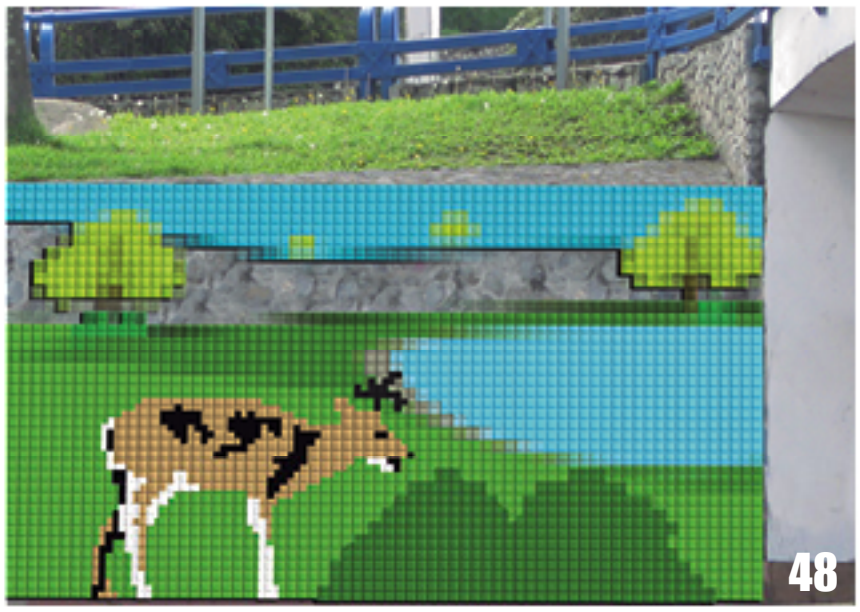
Sustracción: crea formas negativas y positivas dentro del Mosaico de Cerámica.

La dirección y la posición del Mosaico de Cerámica debe tener un orden gráfico que le permita al observador entender lo que expresa la obra de arte.

FIGURAS:

Son las que forman parte de las diferentes composiciones de los Mosaicos de Cerámica, éstas son: rectilíneas y geométricas.

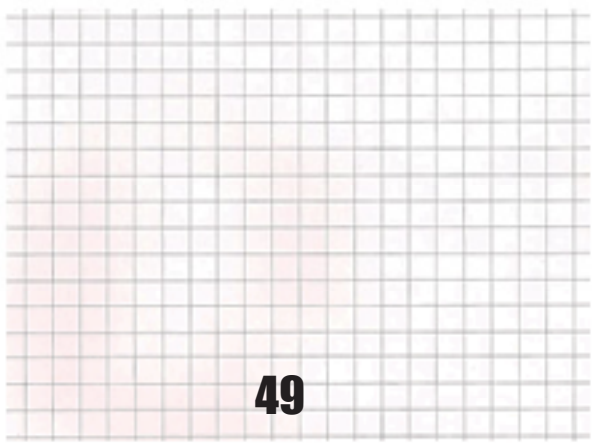
47



48

VISUALIZACIÓN DEL PÍXEL:

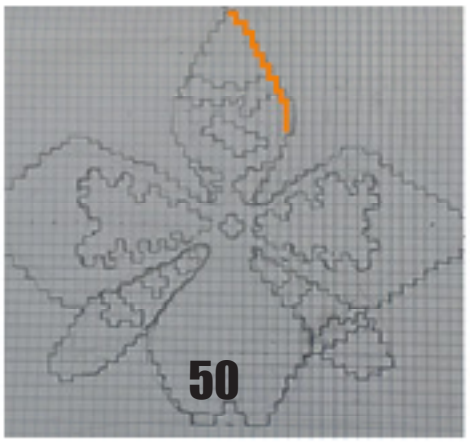
En el proceso de bocetaje con la Orquiídea Amarilla se aplicaron en dos formatos A4; en estos se encuentran dos grillas ortogonales de 5 mm y 10 mm que sirven como plantillas para realizar el proceso gráfico del Arte 8 bits con sus características y rasgos únicos que obtienen de esta tendencia.



49

PROCESOS DE VISUALIZACIÓN:

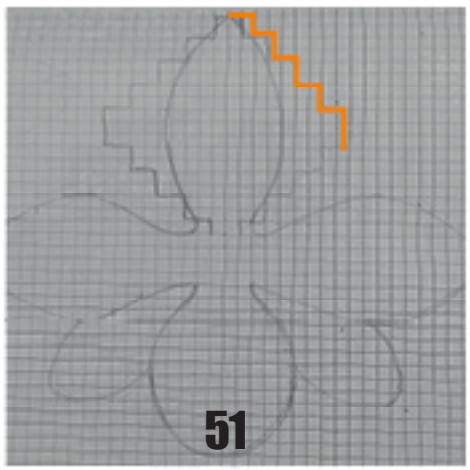
- En el formato A4, con la cuadrícula de 5 mm. se plasma el boceto de la Orquídea Amarilla y se procede a realizar el proceso de tranformación estética de la flor con el Arte 8 bits, como resultado la flor mantiene su morfología y sus rasgos.



50

0,5 cm

- En la segunda cuadrícula de un 1 cm, se realiza el mismo procedimiento pero la diferencia es que el aspecto de la flor cambia haciendo que la Orquídea pierda sus rasgos y características.

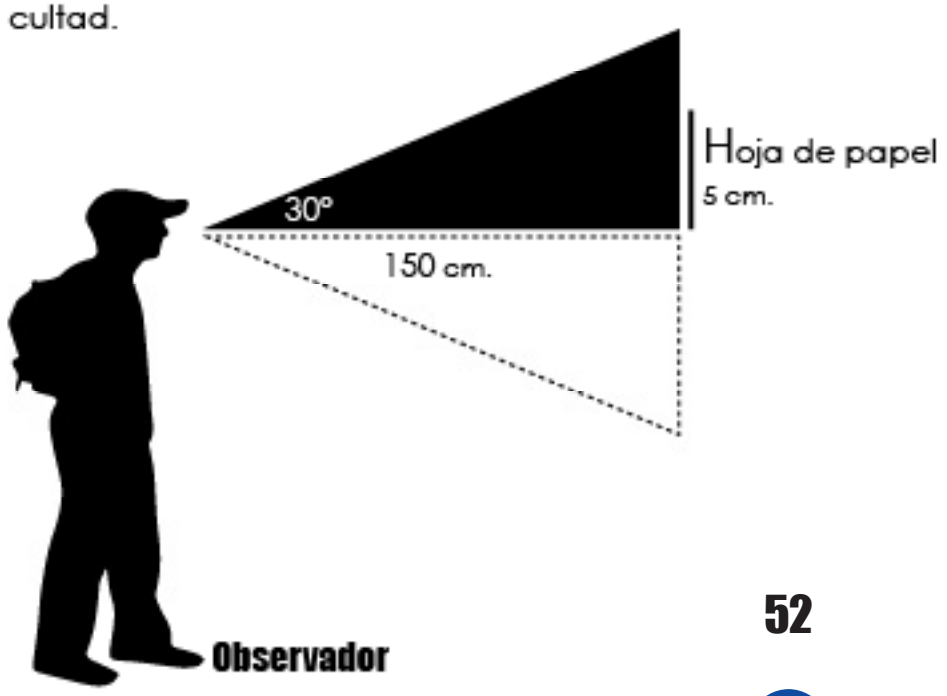


51

1 cm

Al determinar la grilla ortogonal de 5 mm, se observa que los objetos aplicados con este proceso conservan sus rasgos y no se deforma.

Para comprobar su legibilidad se ubicó al boceto a un distancia de 150 cm del observador y se confimó que los rasgos de la Orquídea se contemplan sin dificultad.



52

TAMAÑO DEL PIXEL

En vista de la figura anterior, se puede fijar el tamaño del píxel en 5 cm a una distacia de 1,50 metros. Esto quiere decir que al ampliar la distancia a 15 metros el píxel se seguirá observando y la composición del diseño; además si se aplica una distancia de 30 metros entre el observador y el píxel se observará de forma individual al píxel como un punto en el infitino; sin embargo se apreciará la comoposición como un todo por la suma de pixeles del arte 8 bits y la intervención de diseño los Mosiacos de Cerámica hecha dentro del espacio gris.

EL CAMPO VISUAL:

Resulta de suma importancia en el diseño de los Mosaicos de Cerámica el campo visual porque permite al observador distinguir correctamente los rasgos del producto artístico final.

El ojo humano percibe los detalles de los objetos sin ningún problema, todo depende del tamaño del elemento a observar; de esta manera una persona puede ver a un kilómetro de distancia a otra persona pero no distingue sus rasgos faciales para poder identificarlo.

Un ojo normal tiene la capacidad de enfocar a una distancia de 25 cm y para un niño desde los 10 cm; sin embargo es posible visibilizar un punto remoto situado lejos.

Por consiguiente el espectador podrá ubicarse en cualquier dirección y distancia de los Mosaicos de Cerámica y notará fácilmente las formas y figuras de la composición del arte 8 bits, prinicpalmente el píxel de 5 cm.

CROMÁTICA:

En el Diseño y creación de los Mosaicos se utilizara los **colores saturados** porque son más puros e intensos y facilitara su visibilidad para el observador.

Al utilizar estos colores producira sensaciones psicológicas de agrado o exaltación, tienen mayor pregnanacia y se identifican con la naturaleza y de con el entorno.

LOS COLORES NEUTROS:

Son variaciones sutiles de blancos, grises y beiges, emiten la sensación de calma y forman parte de la naturaleza como la tierra y la madera.

El color juega una papel importante en los Mosaicos de Cerámica porque representan figuras u objetos haciendolos más visibles, más naturales y reales.

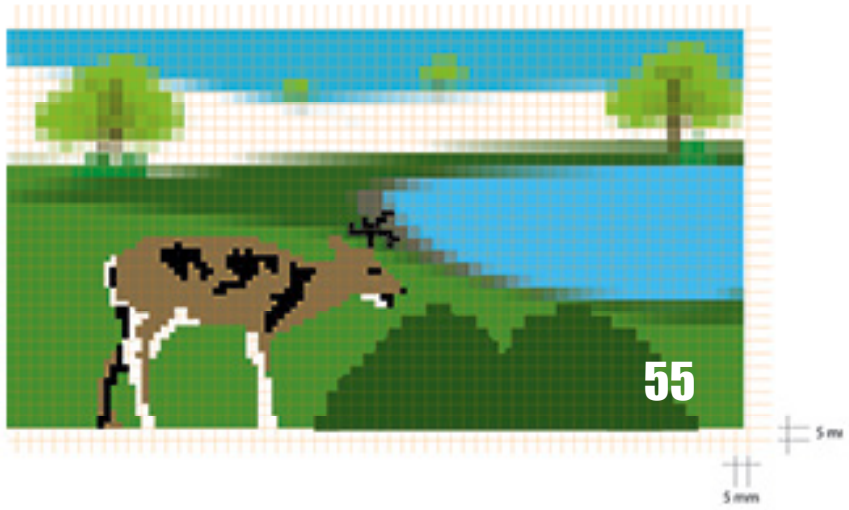
los colores son icónicos porque permiten identicar a la vegetacion que es verde, la madera que es cáfe y el cielo es color azul, estas representaciones son asocianes sicologicas, simbólicas que tienen como función afectar al observador.

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA:

En la ejecución del sistema se tendrá los siguientes lineamientos para que el Diseño del Arte 8 bits aplicados en los Mosaicos de Cerámica generen en los espacios Grises la funcionalidad de embellecer a la ciu dad.

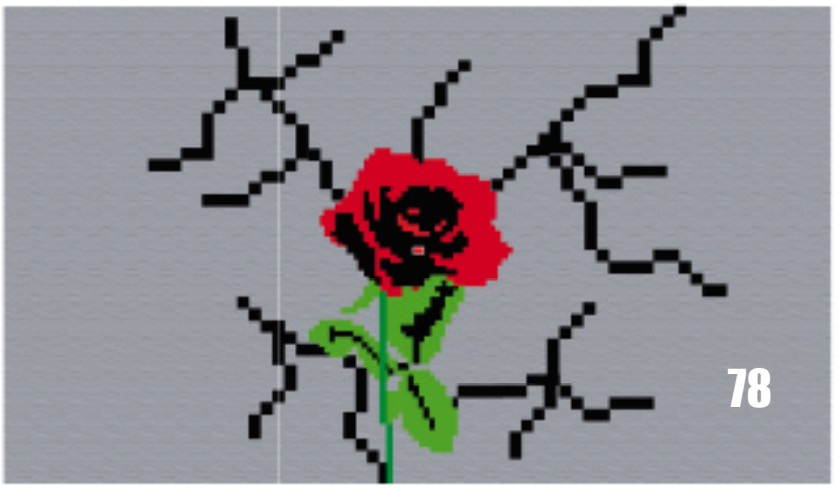
LA GRILLA:

La grilla se la utilizará para realizar las composiciones de los Mosaicos y servira como plantilla para los espacios grises (Método Directo).



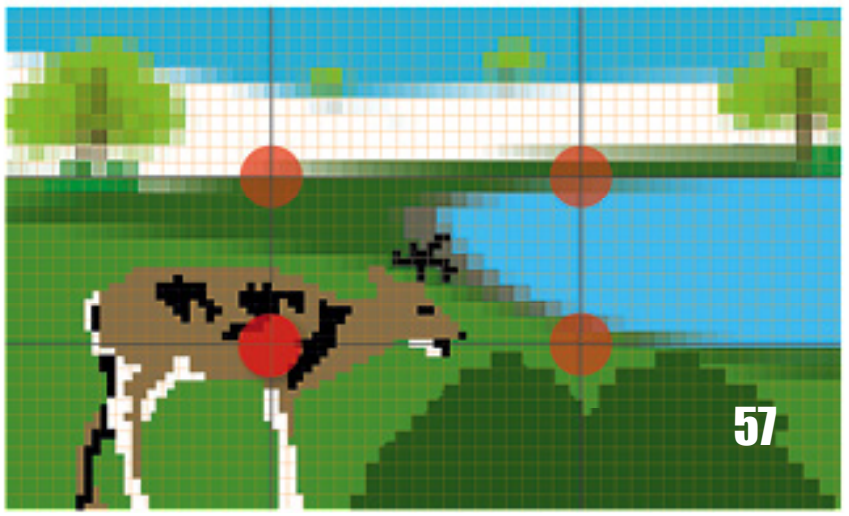
PIXEL:

Legibilidad en la composición.
El Pixel debe observarse con facilidad.



LEY DE LOS TERCIOS:

Se divide a las imagenes en nueve partes iguales por medio de líneas verticales y horizontales en los puntos de intersección de estas líneas son para distribuir los objetos de la escena.

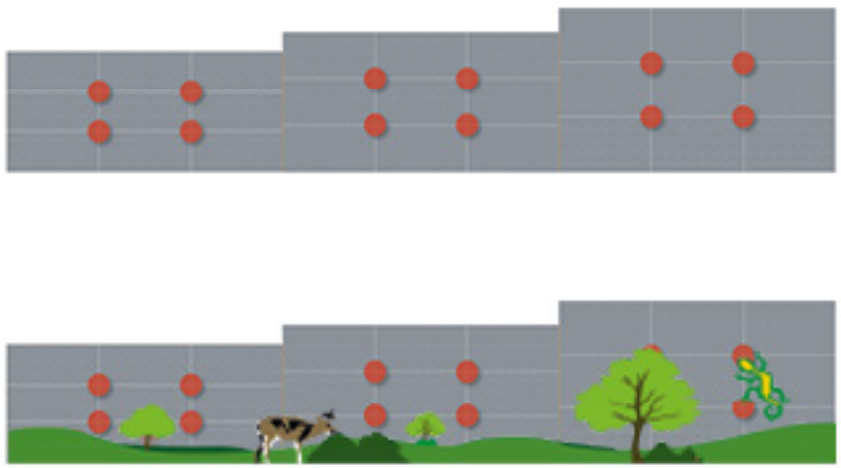


LEY DE LOS TERCIOS EN LOS ESPACIOS GRISES:

Es para distribuir a los objetos y generar puntos focales y así crear una composición agradable y equilibrada para las pérsonas que admiren los espacios grises.

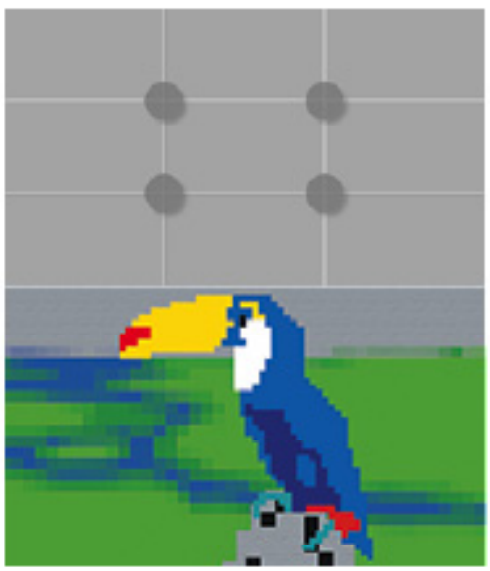
58

Medida: 2.10x 24 m.



59

Medida: 5x 24 m.



60

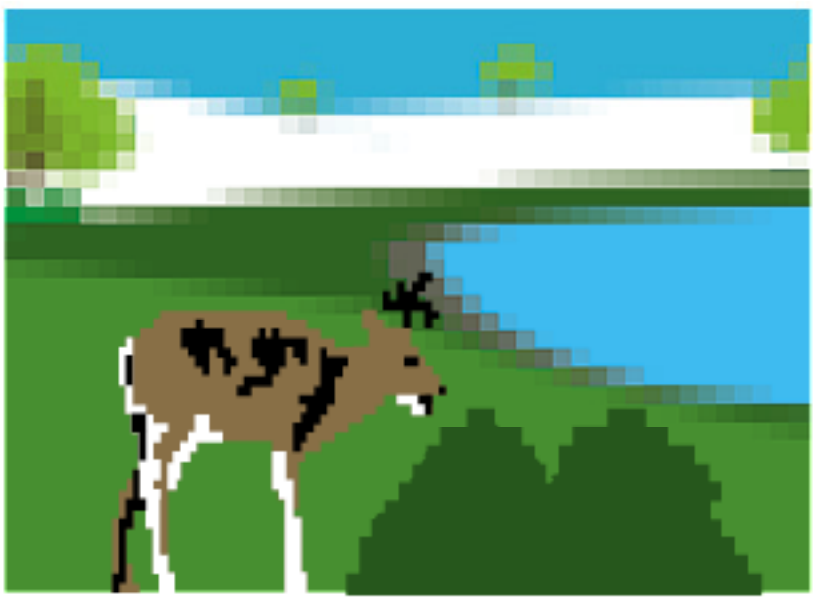
La ley de los Tercios se aplicará en todas los espacios grises.

BOCETOS DIGITALES

OSO DE ANTEOJOS

FONDO Y FIGURA

VENADO DE COLA BLANCA

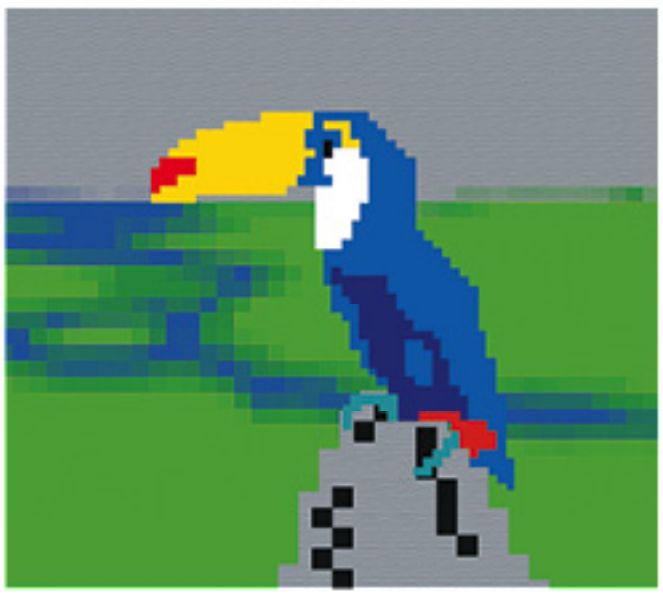


ARMONÍA DE COLORES

PETIROJO

PAISAJE NATURAL

TUCÁN



VIDA SILVESTRE

SITIOS A INTERVENIR:

Los espacios grises elegidos para aplicar los Diseño digitales 8 Bits son:

PARQUE DE LA MADRE:

En su reciente remodelación se generaron muros sin ninguna intervención y función.

Los elementos a utilizar en son paisajes, aves, árboles, flores por ser un espacio concurrido para actividades sociales y físicas.

61

PASOS PEATONALES BAJO LOS PUENTES:

Estos espacios son lugares de rocorrido para personas quienes realizan ejercicios; éstos están olvidos y descuidados; por eso aquí se aplicarán los siguientes elementos gráficos como paisaje y animales en peligro de extinción (El cóndor, El Oso de Anteojos, Lagartijas), estos animales viven cerca de fuentes hídricas

62

BASES DE LOS PUENTES:

Estos muros creados para sostener a los puentes son atravesados por personas y el tránsito, estos sitios están completamente olvidados y no cumplen con ninguna función y son propicios para reutilizarlos como soportes artísticos; se aplicarán los siguientes elementos gráficos como: Pajaros, mamíferos, árboles, arbustos, flores.

63

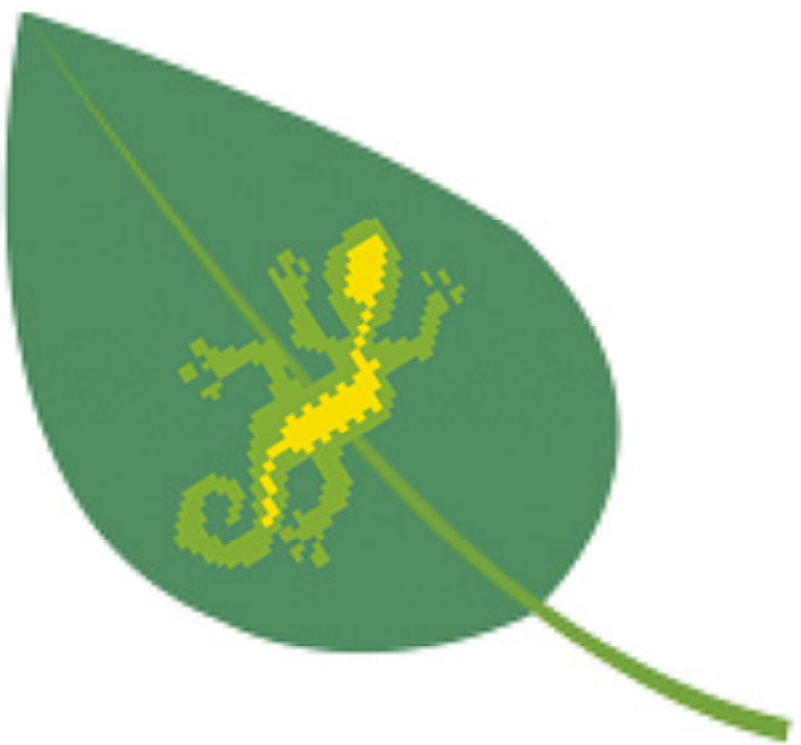
APLICACIONES DIGITALES

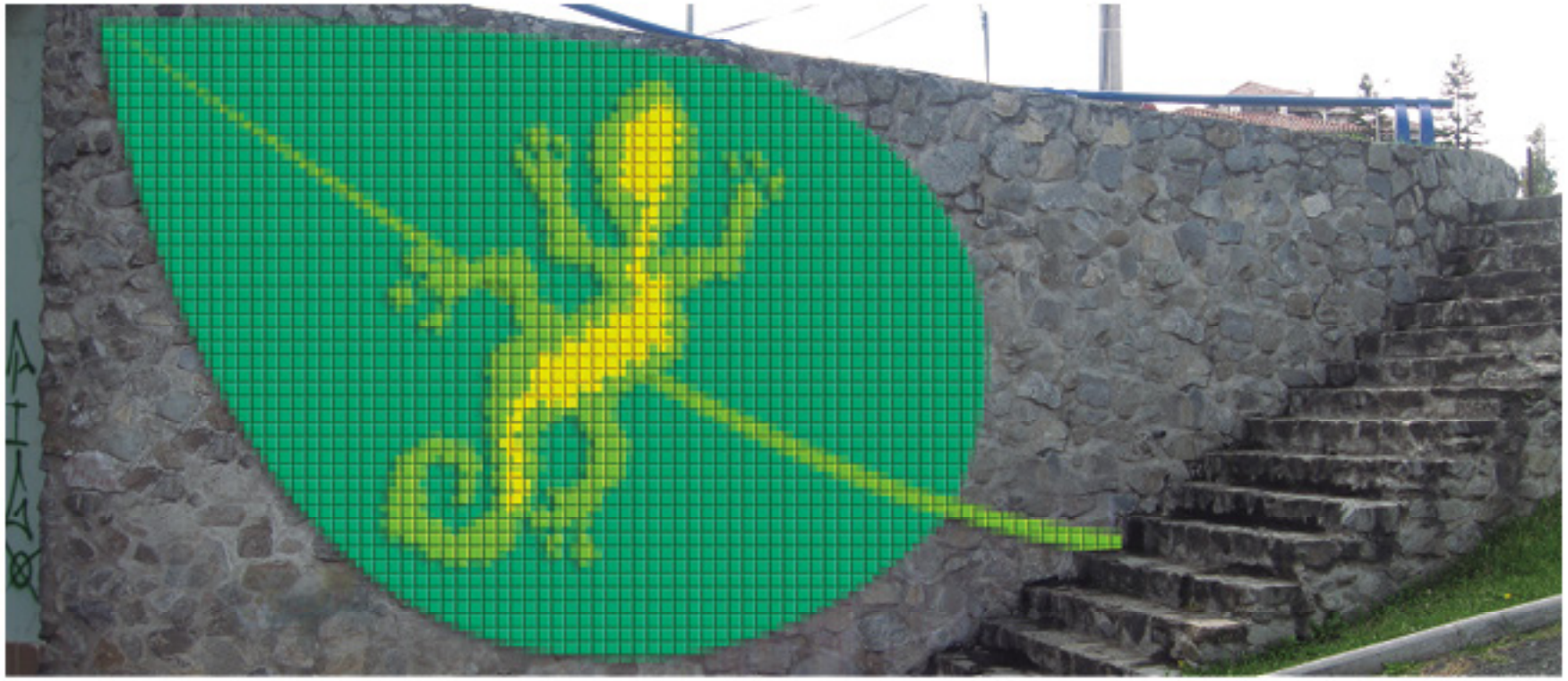
PARQUE DE LA MADRE
12 DE ABRIL

tamaño: 24x2.10 m

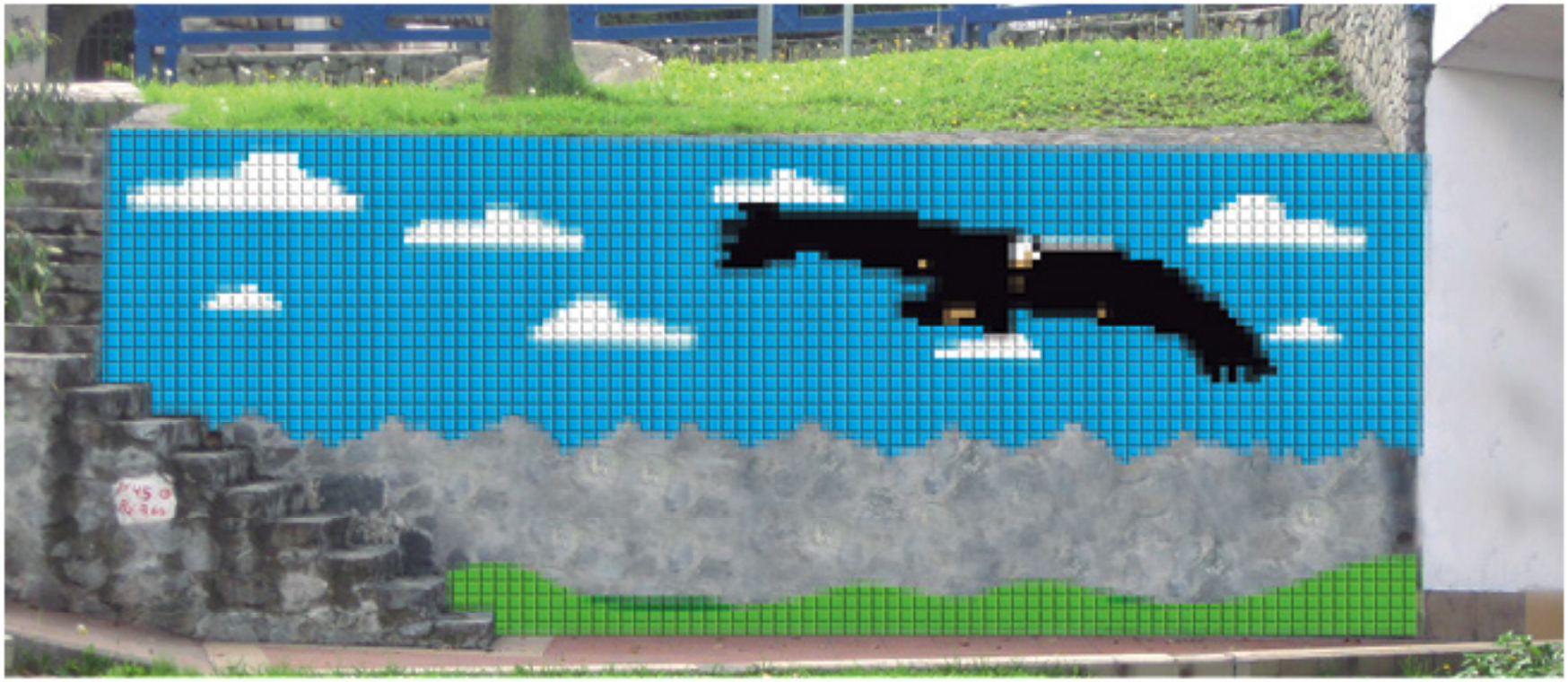
PARQUE DE LA MADRE
12 DE ABRIL
tamaño: 20x2.50 m

PASO PEATONAL
PUENTE DE TODOS SANTOS
tamaño: 17x4 m



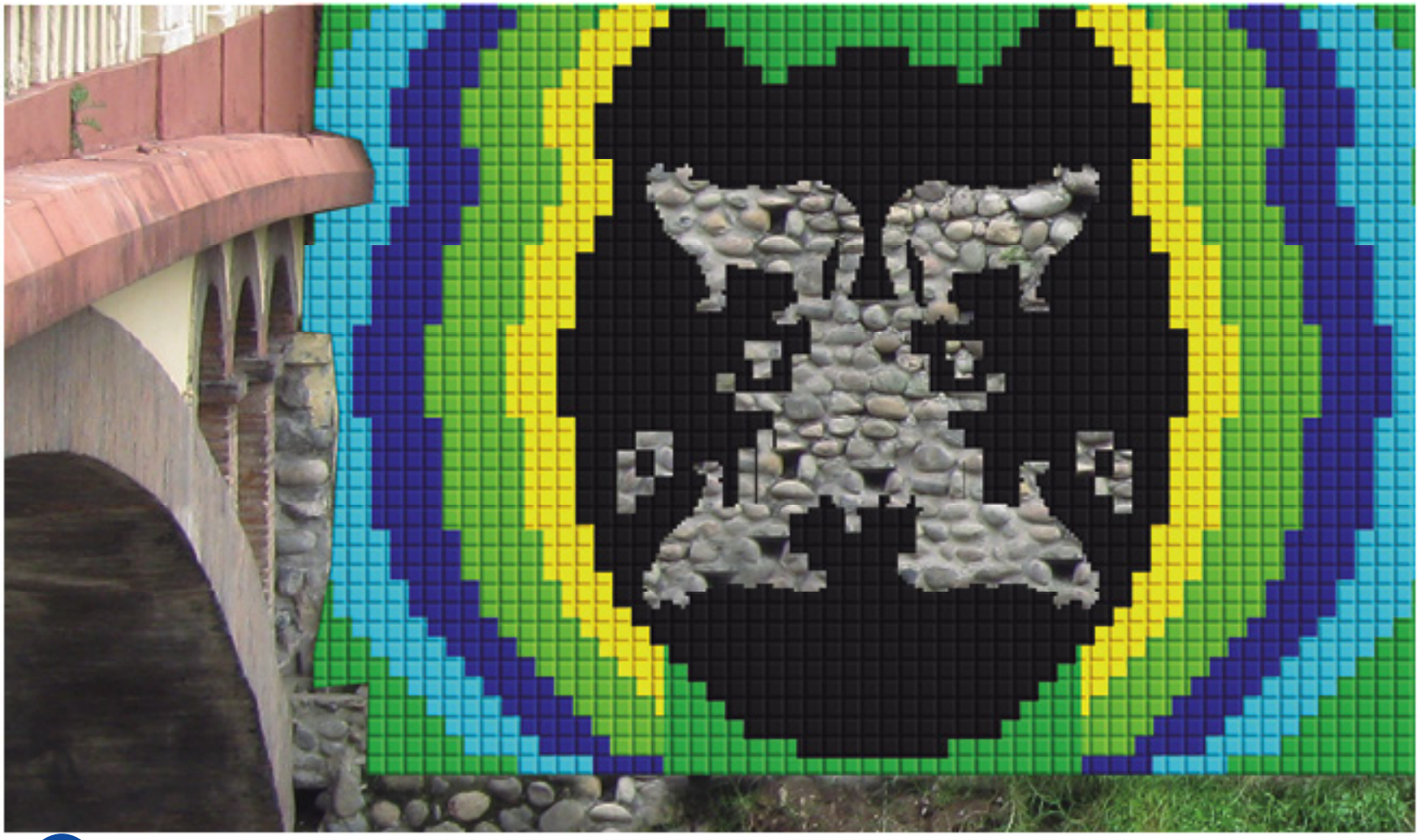


PASO PEATONAL
PUENTE DE TODOS SANTOS
Tamaño: 17x4,20 m.



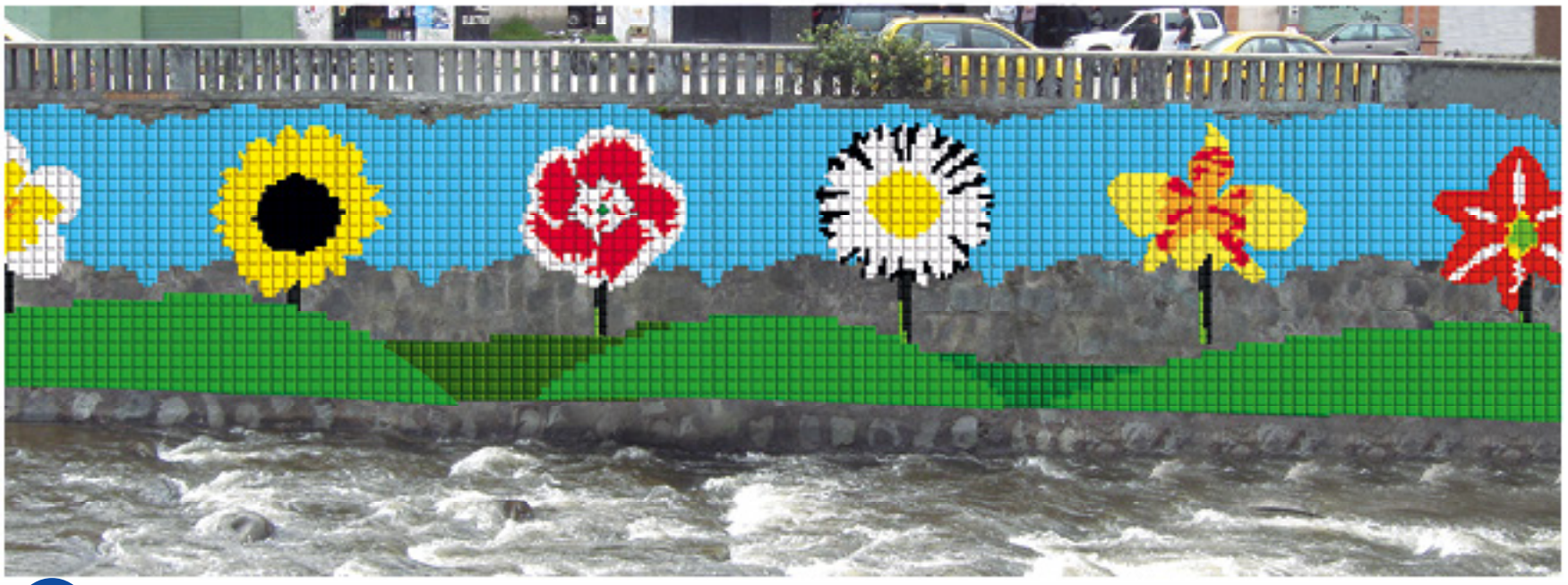
BASES DE LOS PUENTES
PUENTE DEL CENTENARIO

tamaño: 15x5.80 m



BASES DE LOS PUENTES
PUENTE DE LAS ESCALINATAS
tamaño: 12x5 .....

BASES DE LOS PUENTES
PUENTE DEL VADO
tamaño: 84x7.80 m



CONCLUSIONES

En conclusiòn es posible diseñar un sistema gràfico geomètrico mediante la aplicaciòn del arte 8 bit para intervenir espacios grises o residuales.

El mosaico es un elemento de decoraciòn que mejora el ornato de Cuenca y permitirà la inclusiòn de los espacios olvidados.

El arte pixelado mantiene una estètica diferente al ser usado con mosaicos de ceràmica por su forma, cromàtica y composiciòn.

El Diseño Bidimensional es una herramienta que permite aplicar los sistemas gràficos digitales para realizar diferentes tipos de propuestas que engloben la flora y fauna emblemàticos de la Provincia del Azuay.

BIBLIOGRAFÍA

Educación artística, cultura y ciudadanía. (2010). Madrid: Fundación Santillana.

Alcandía de Cuenca. (15 de 03 de 2014). Icandía de Cuenca. Recuperado el 15 de 03 de 2014, de www.cuenca.gov.ec

ARQBLOG. (13 de 05 de 2013). ARTE Y ARQUITECTURA. Recuperado el 25 de 03 de 2014, de http://artearquitecturablog.blogspot.com/2013/05/espacio-residual.html

Cáceres, M. (2010). Entretextos . (M. Cáceres, Ed.) Recuperado el 12 de abril de 2014, de http://www.ugr.es/~mcaceres/entretextos/entre14-16/pdf/entretextos14-16.pdf

Carlos. (28 de 02 de 2008). LA ARQUITECTURA DE LA CIUDAD DE CUENCA. Recuperado el 19 de 03 de 2014, de http://arquitecturacuencana.blogspot.com/

Constantino, Pérez. (10 de 11 de 2011). Profundidad de campo. (Vázques, Ed.) Recuperado el 20 de 04 de 2014, de LUZ, COLOR, VISION

Daniel Parente. (07 de 2013). Historia de los Video Juegos. Recuperado el 27 de 04 de 2014

Espinoza E., J. (2010). Cuenca Cultural, blog. Recuperado el 5 de abril de 2014, de http://cuencacultural.blogspot.com/2011/10/plantas-de-cuenca-ecuador.html

Gaarcia, Hernández. (07 de 2005). Informatica Gráfica. Recuperado el 28 de 04 de 2014

Gabreila, C. (2013). dDiseño de una campaña Publicitaria para Posicionar el parque nacional del Cajas. Cuenca.

Gilles, C. (Febrero de 2011). fair companies, blog. Recuperado el 26 de Marzo de 2014, de http://faircompanies.com/blogs/view/gilles-clement-espacios-residuales-y-tercer-paisaje/

Jacob, B. (2006). Biblioteca.org.arg. Recuperado el 10 de abril de 2014, de http://www.biblioteca.org.ar/libros/141028.pdf

Martínez B., I. (s.f.). Creha, pdf. Recuperado el 28 de marzo de 2014, de http://www.artecreha.com/T%C3%A9cnicas/la-tecnica-del-mosaico.html

Netdisseny. (12 de 2009). Recuperado el 15 de 04 de 2014

Nohelia, Q. (julio de 2012). Reutilización de residuos cerámicos en el Diseño Interior. Cuenca, Azuay, Ecuador.

Palomares F., J. (s.f.). Tajespal. Recuperado el 29 de marzo de 2014, de http://arqjespalfra.wordpress.com/5-tipos-de-intervenciones/

Savage, V. (15 de 07 de 2010). Anáalisis de sistemas global. (UNAM, Ed.) Recuperado el 17 de 04 de 2014
UDLAP. (05 de 05 de 2010). UNIVERSIDAD DE MEXICO. Recuperado el 25 de 03 de 2014, de ESPACIOS PUBLICOS: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lar/herrera_m_c/capitulo2.pdf

Ulloa, C. (2013). mobot.org. (M. B. Garden, Editor) Recuperado el 8 de abril de 2014, de http://www.mobot.org/MOBOT/research/paramo/welcome.flash.asp
wucios wong. (1991). Fundamendos del diseño bidimencional (Vol. 7). Gustavo, Gili.

DISEÑO
GRÁFICO