



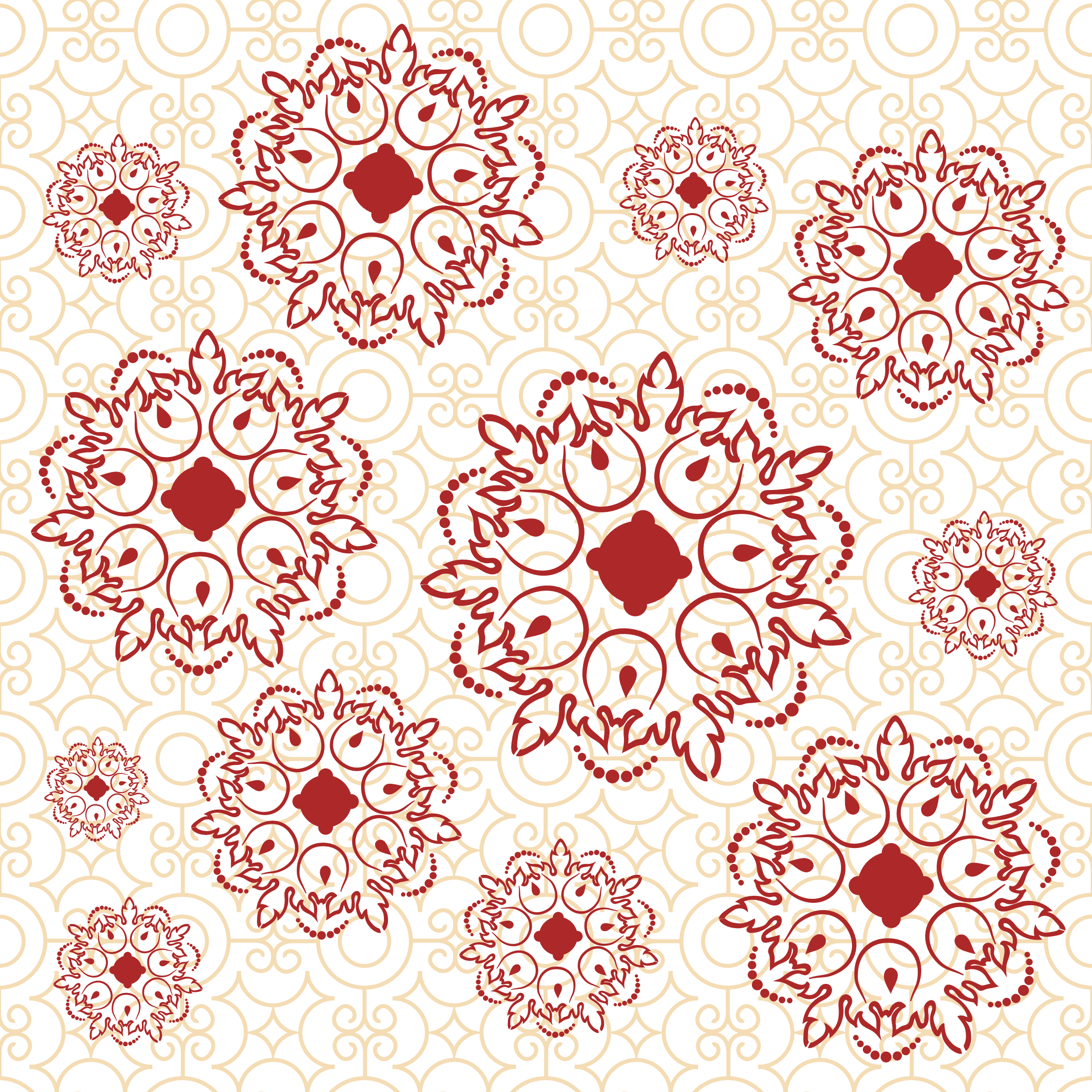
UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

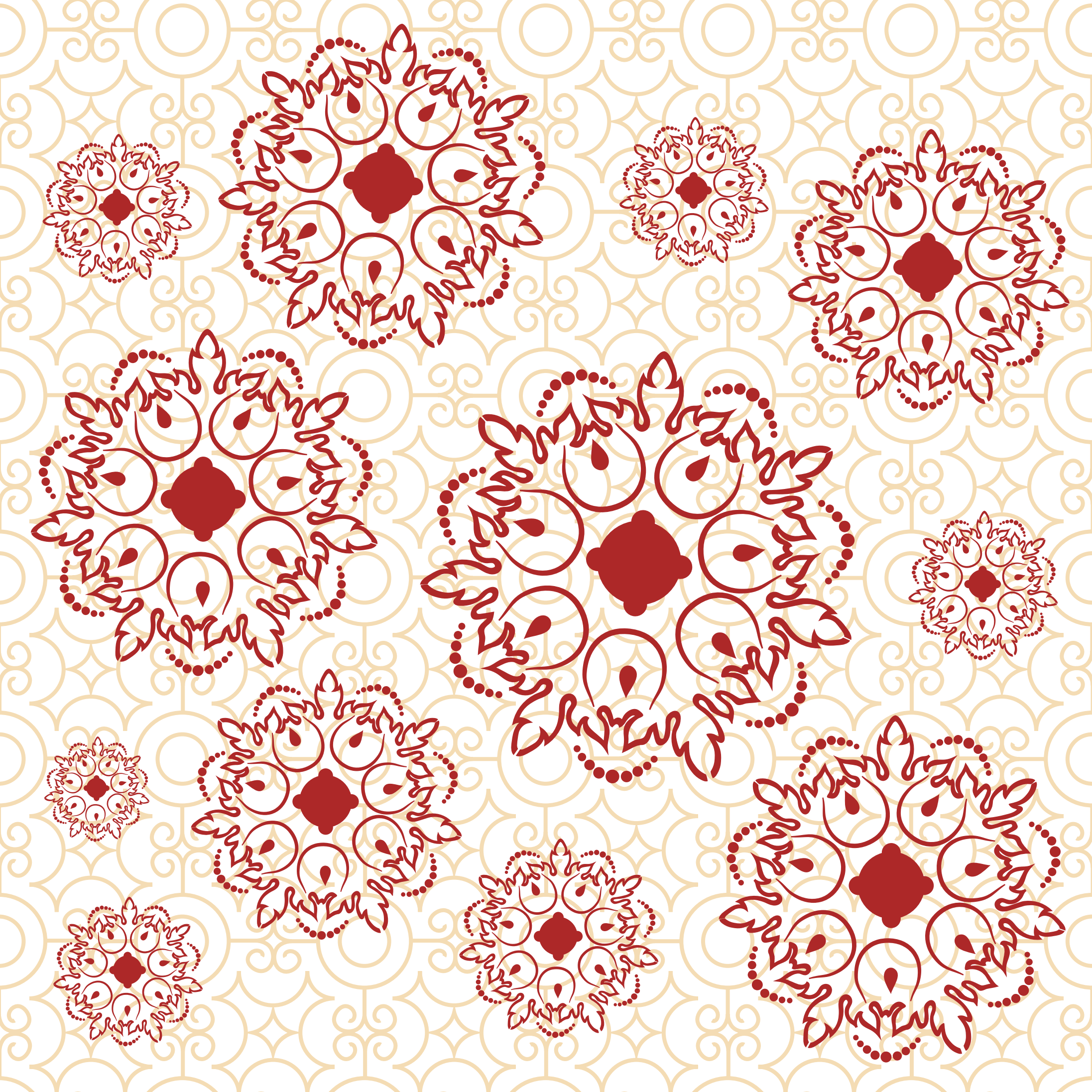
DISEÑO DE UNA LÍNEA DE
PRODUCTOS GRÁFICOS
QUE RE SC A TEN LA
IDENTIDAD CUENCANA,
UTILIZANDO TÉ CNICAS
ANALÓGICAS Y ARTESANALES

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
✦ DISEÑADORA GRÁFICA ✦

AUTORA
Tenis Zabdy Rodas Zambrano
DIRECTOR
Dis. Fabián Cordero Salazar

CUENCA - ECUADOR - 2016







FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Todas las imágenes fueron realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.

AUTORA

Tenis Zabdy Rodas Zambrano

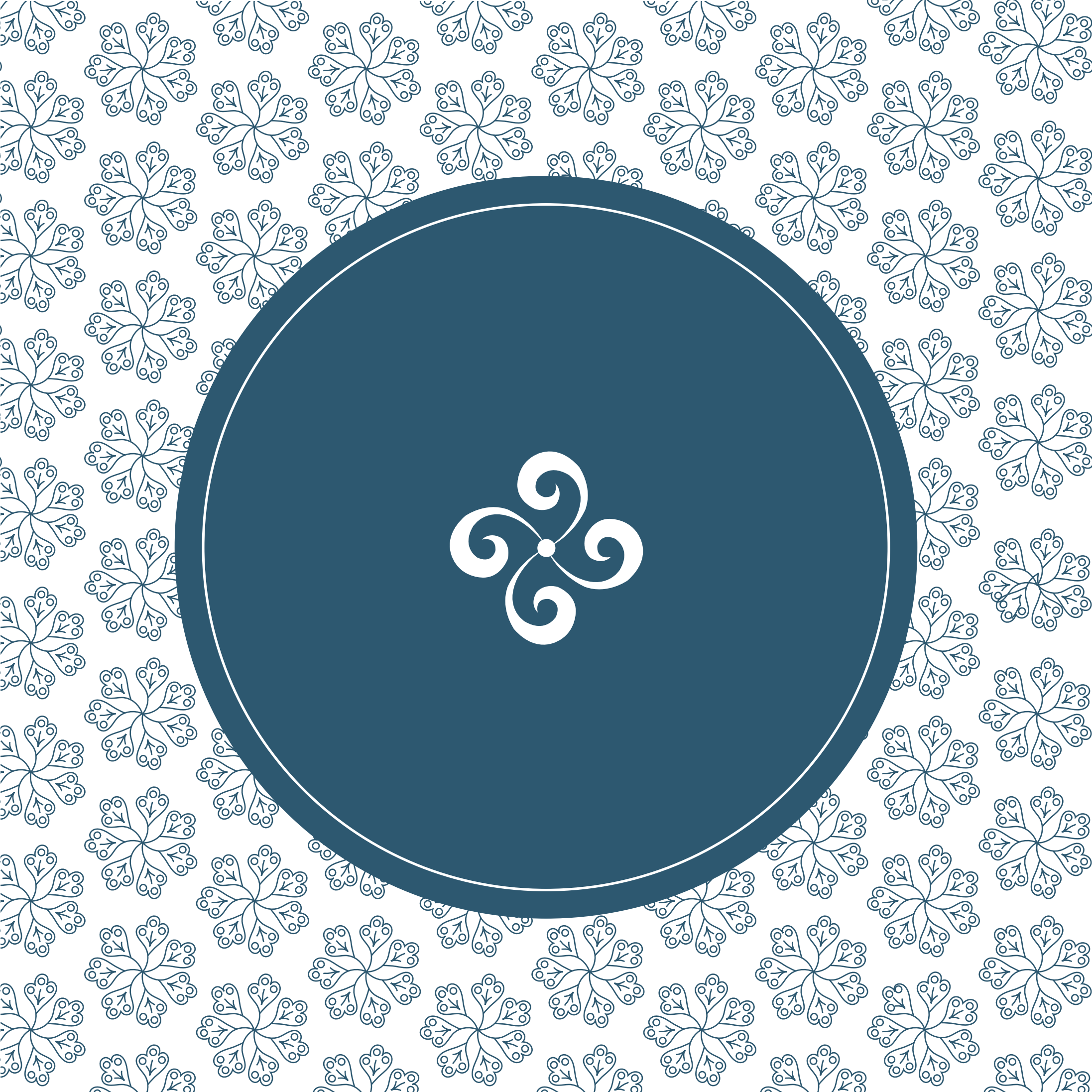
TUTOR

Dis. Fabián Cordero Salazar

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Autora

CUENCA - ECUADOR - 2016



DEDICATORIA

A Dios

A mis padres: Temis Margarita Zambrano M

Teresa Rodas M.

Danny Fernando y Danna

Norge y Melida

Arelis, Erika, Daniel, Alejandro Xavier

AGRADECIMIENTOS

A todos los que me brindaron su apoyo incondicional!

Amigos

compañeros

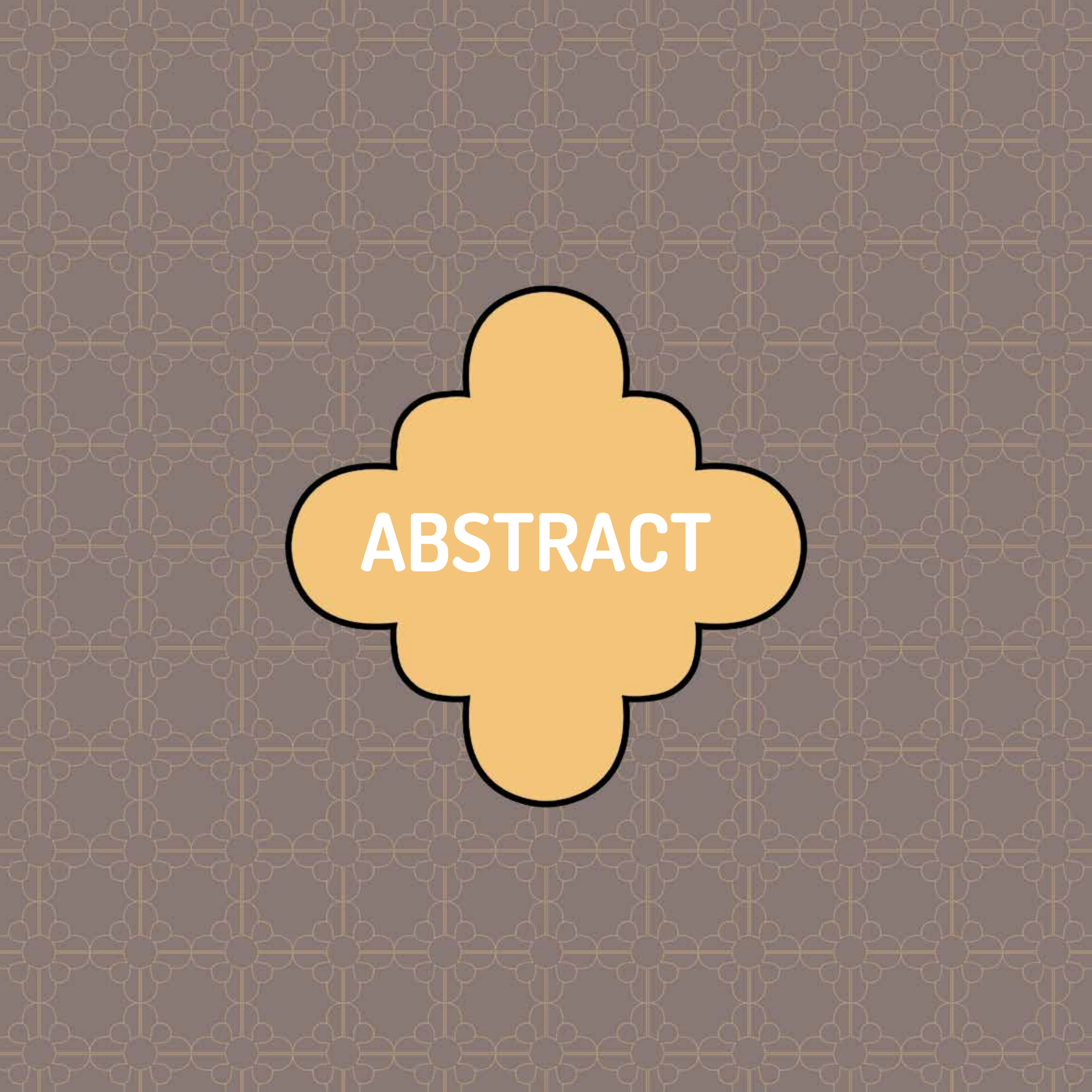
Angie, Lu, Vane, Sebas, Catrina, Jonnathan, Danica, Claris

CANTARANTA

Lolita, Esteban, Pedro "Gatito"

A mis maestros

Pancho Francisco David

The image features a dark gray background with a repeating pattern of small, light-colored, stylized floral or geometric motifs. In the center, there is a large, yellow, cloud-like shape with a thick black outline. The word "ABSTRACT" is written in white, bold, uppercase letters across the middle of this yellow shape.

ABSTRACT

Diseño de una línea de productos gráficos que rescate la identidad cuencana, utilizando técnicas analógicas y artesanales

La globalización en la que estamos inmersos induce a que como diseñadores nos dejemos influenciar por corrientes homogeneizadas y lejanas a lo propio. Dentro de nuestro contexto, esta tendencia ha provocado el olvido de técnicas analógicas de diseño y de prácticas artesanales importantes como fuente de expresión.

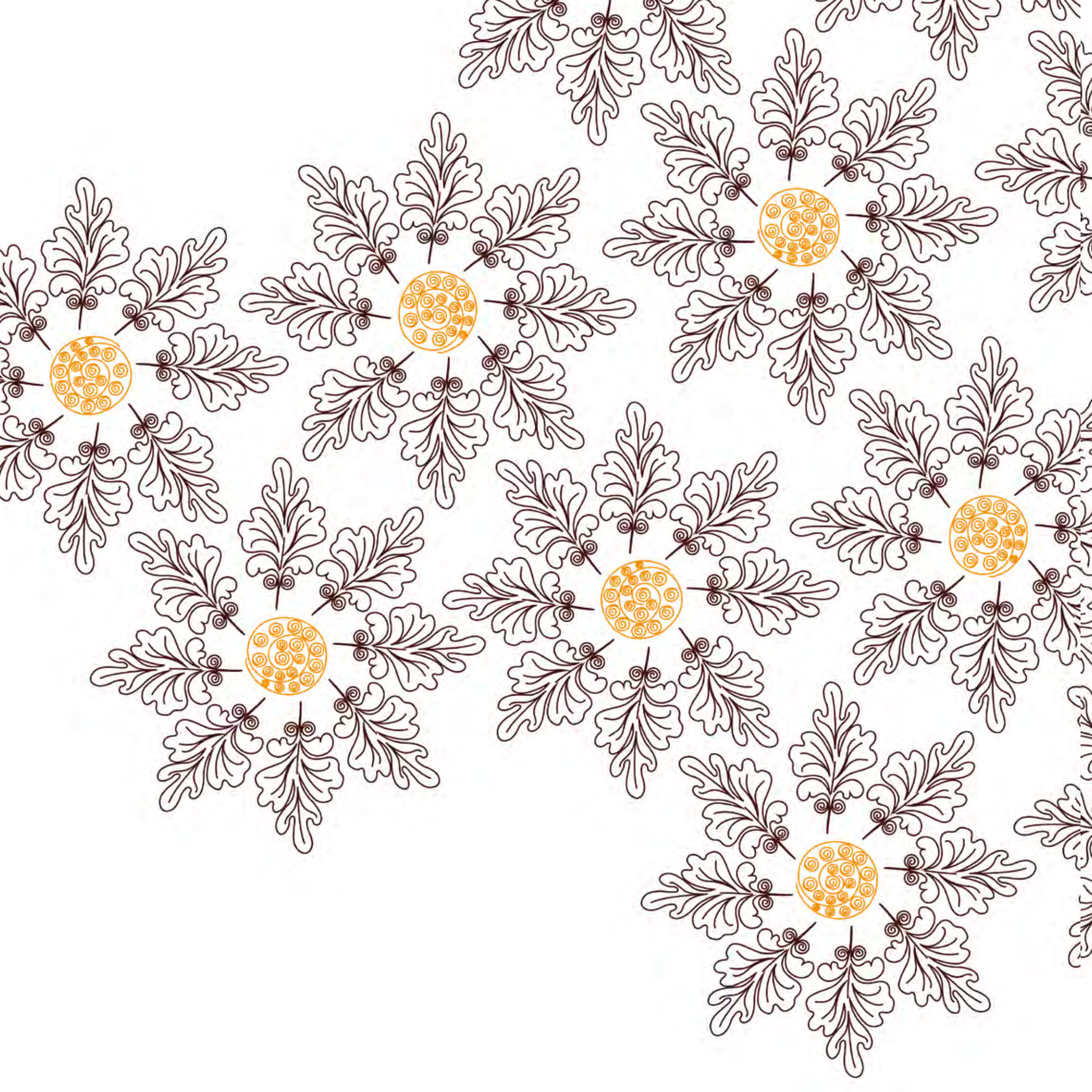
Este trabajo se propone incentivar a los diseñadores a la experimentación con estas técnicas. El rescate de elementos identitarios como las iglesias patrimoniales de la ciudad y la combinación de técnicas analógicas y artesanales de nuestro contexto, son usados para la generación de un sistema gráfico con elementos morfológicos y recursos cromáticos innovadores, mismos que han sido aplicados en una línea de productos.

Design of a Line of Graphical Products that revive the Identity of Cuenca, using Analogical and Traditional Techniques

Globalization has allowed designers to fall under the influence of homogenized trends distant from our own. Within our context, these trends have caused the oversight of analogical design techniques and important traditional practices as a source of expression.

This project aims to help encourage designers to experiment with these techniques. The revival of identity elements such heritage churches in the city and the combination of analogical and traditional techniques in our context are used for the generation of a graphical system with morphological elements and innovative chromatic resources that have been used in a line of products.

EL DOCUMENTO ORIGINAL SE ENCUENTRA EN ANEXOS.



CONTENIDO

06	Dedicatoria
07	Agradecimientos
09	Abstract
11	ÍNDICE
12	Introducción
13	Objetivos
15	DIAGNÓSTICO CAP. 1
16	Diseño y Sociedad
20	Diseño del Producto
22	El Ámbito Cultural
28	Cultura y Diseño
32	Técnicas Analógicas
36	Homólogos
40	Investigación
41	Conclusiones
42	PLANEACIÓN CAP. 2
43	Target
48	Partidos de Diseño
51	Plan de Negocios
55	DISEÑO CAP. 3
56	Ideas Creativas
61	Proceso Creativo
97	Técnicas Analógicas-Material Impreso
103	Técnicas Artesanales
107	Línea de Productos
116	Packaging
118	Kit Motivador
120	Branding
122	Validación
124	Conclusiones
125	Recomendaciones
126	Bibliografía
127	Índice de Imágenes
128	Anexos

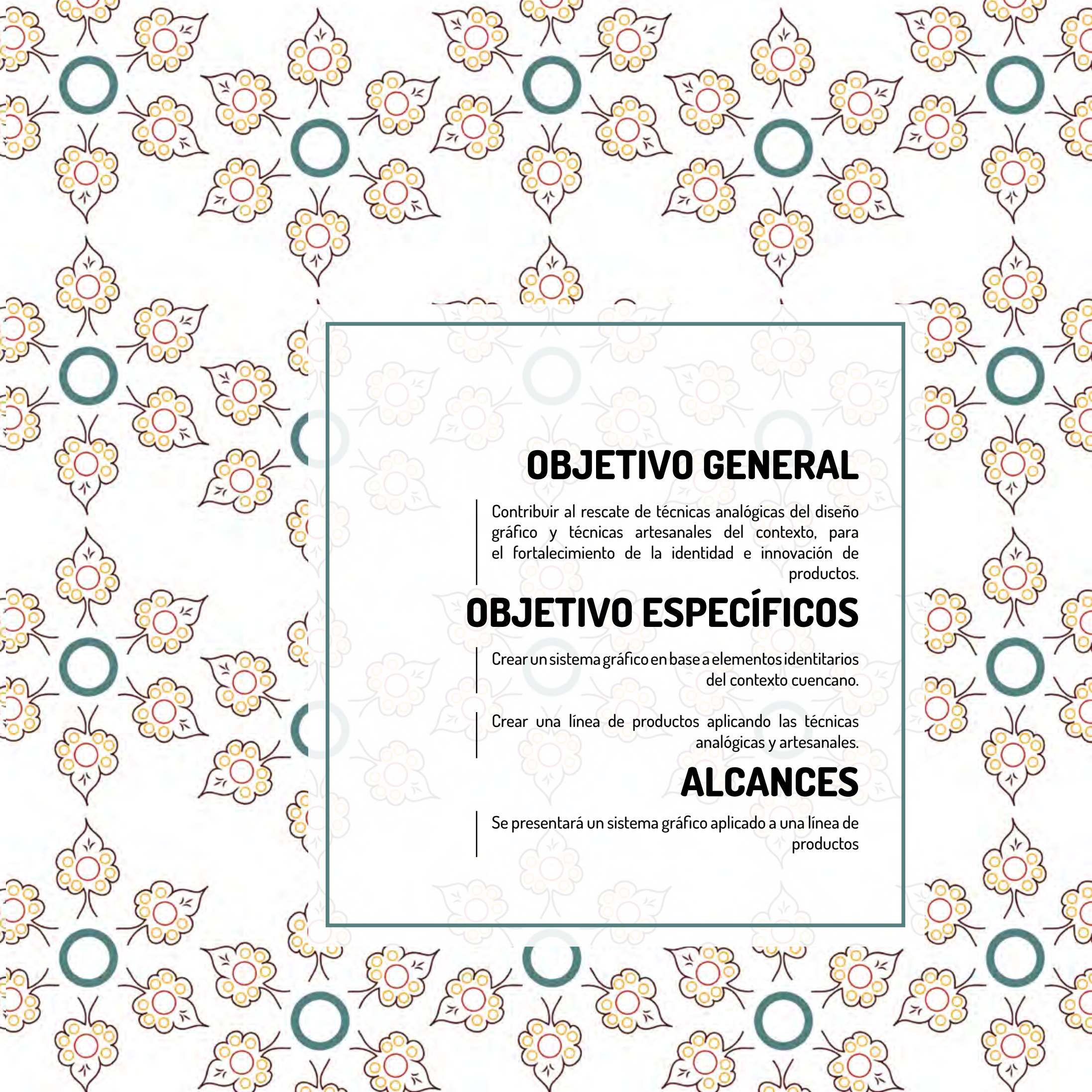
INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el diseño y la acción de diseñar, se han globalizado de tal manera que, los diseñadores han descuidado y hasta cierto punto olvidado conceptos básicos y referentes propios como base para la producción creativa, lo que ha provocado, hasta cierto punto, la producción de diseños homogenizados, minimizando la importancia de un factor muy determinante en este oficio como es el hábito de innovar, transformar y producir genuinamente, para apalea la abrumadora presencia de diseños unificados o lo que se ha denominado “tendencia”.

Pero no solo se han olvidado estos conceptos sino también una serie de técnicas analógicas, dejando de lado “la mano de obra artesanal” con lo que se ha debilitado el afianzamiento de la identidad en el entorno en que se desarrollan. Son estas razones, las que sostienen este proyecto de graduación, pretensión que está dirigida, a la comunidad de diseñadores, al presentar una línea de productos, con un sistema gráfico que rescata técnicas analógicas tradicionales del diseño gráfico para la producción de impresos; igual abordaje se dió a las técnicas artesanales, “INNOVANDOLAS”, con el objeto de privilegiar la identidad del contexto. Esta propuesta pretende provocar y motivar a los diseñadores para que experimenten y generen nuevos productos de diseño grafico.

Los diseños más innovadores reniegan conscientemente de la caja de opciones más normal, cultivando el gusto por el pensamiento equivocado”.

(Marty Neumeier)



OBJETIVO GENERAL

Contribuir al rescate de técnicas analógicas del diseño gráfico y técnicas artesanales del contexto, para el fortalecimiento de la identidad e innovación de productos.

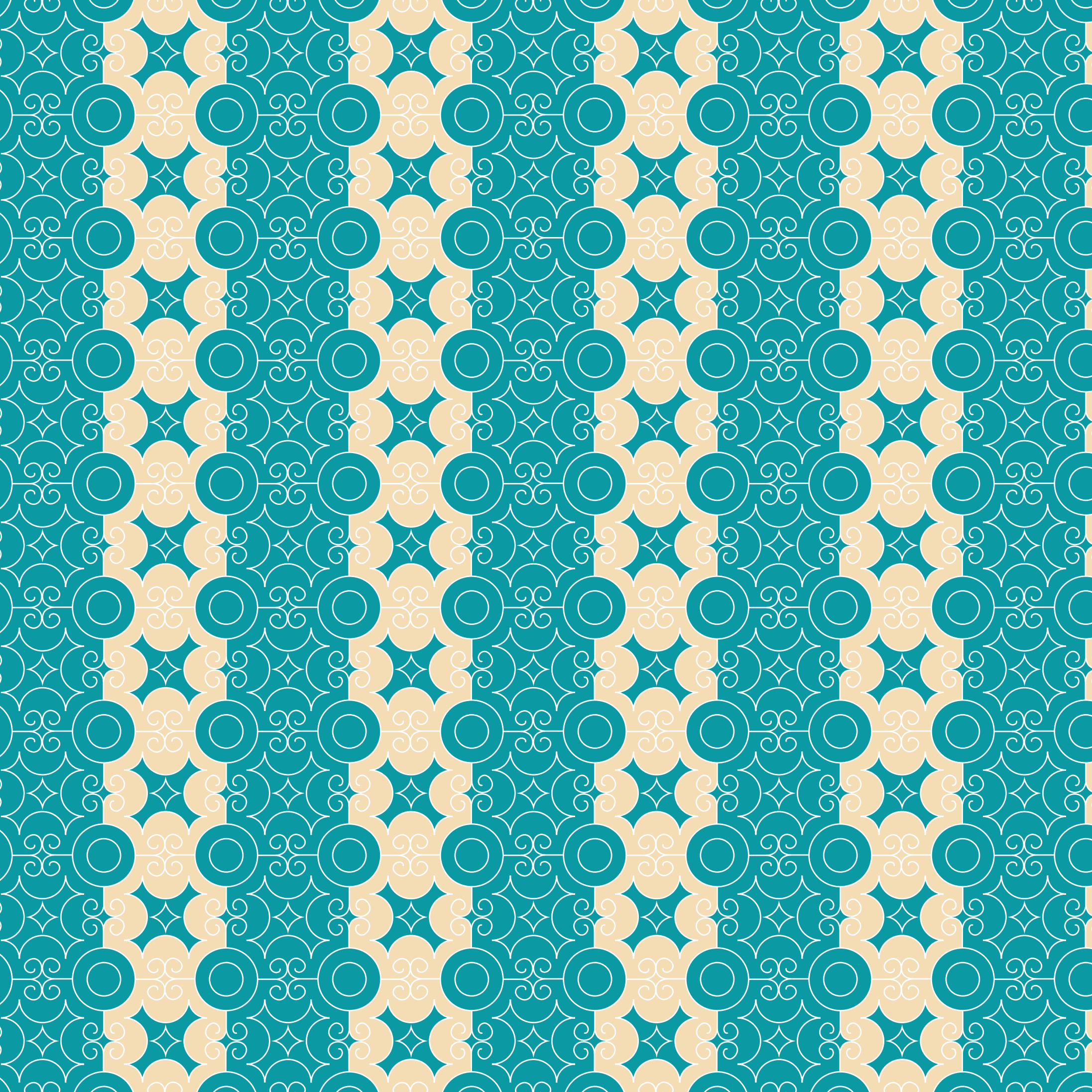
OBJETIVO ESPECÍFICOS

Crear un sistema gráfico en base a elementos identitarios del contexto cuencano.

Crear una línea de productos aplicando las técnicas analógicas y artesanales.

ALCANCES

Se presentará un sistema gráfico aplicado a una línea de productos



CAPÍTULO 1

DISEÑO Y SOCIEDAD



DISEÑO Y SOCIEDAD

“La amplitud de los campos de acción de la gestión cultural, las características de sus destinatarios, las realidades territoriales de su entorno, las tipologías de las organizaciones que intervienen, etcétera, no nos permiten plantear una metodología propia y general para todas las posibilidades de diseño y programación del sector cultural (por ejemplo, las distintas entre los distintos ámbitos de la cultura: artes escénicas, patrimonio, artes visuales, etc.)”
(Alfons Martinell, 2005).

La Problemática Cultural

“Durante gran parte del siglo pasado, la cultura industrial instaló el modelo dicotómico en términos de polos de desarrollo y subdesarrollo; desde aquella ideología de fragmentación del mundo en función de las capacidades de industrialización América Latina quedaba obviamente relegada. Aun así, las culturas locales buscaban líneas de fuga en los pequeños márgenes del modelo.

La condición post-moderna de los sesenta comenzó por denunciar los artificios del modelo vigente; el pensamiento en rebeldía se extendió a todos los ámbitos de la cultura mientras el debate abierto confluía en la problemática de las identidades.”

(Catalina Serrano, 2011, p. 103)

Este debate dió paso al reconocimiento de las culturas y la diversidad de las mismas, de la homogeneidad pasamos a la confusión y de la pertenencia a la inestabilidad. En lo que va de este siglo las premisas no han cambiado sustancialmente, sin embargo “las Culturas” se expresan y se acercan mientras la tecnología y su acelerado avance, promueve, sin embargo, un fluir constante de formas y productos, estableciendo un nuevo panorama cultural marcado de forma predominante por la denominada tendencia.

Este nuevo panorama en las formas de producción debilita la identidad, prescindiendo de lo propio, lo genuino, lo tradicional y artesanal. Adquiere entonces gran importancia desde el diseño rescatar lo perdido para que de esta manera no sea olvidado por las nuevas generaciones que estarán cada vez más expuestos a la globalización homogeneizante.



Diseño y el Mundo

“En este mundo globalizado empezamos a sentir que el diseño puede convertirse en un factor diferenciador. Si bien las necesidades humanas pueden ser similares alrededor del mundo, la manera particular de resolver estas situaciones de carencia percibida, es lo que hace que podamos mantener como pueblos nuestra identidad cultural.” (Catalina Serrano, 2011, p. 5)

La disciplina del diseño hoy, abarca grandes complejidades en su desarrollo al momento de introducirse a lo global, el potencial que posee el contexto y la sociedad que lo rodea puede influir en el diseño para generar productos identitarios que utilicen materiales, técnicas pero sobre todo experiencias del entorno. La capacidad de lograr una sinergia positiva entre lo global y lo local debe ser hoy en día una premisa en el diseño.

De nada sirve contraponer lo global y lo local, manteniendo una tensión inestable que desmiente lo uno y verifica lo otro; la vinculación de estos dos escenarios nos daría un espectro más asequible para interactuar entre la demanda que existe en estos dos ámbitos, sin olvidar lo original dando énfasis a lo propio para que pueda ser un elemento más de identidad, pero mientras esté a la vez en capacidad de aprovechar los recursos y medios que nos brinda un mundo globalizado.



Identidad y Diseño

“El pensamiento contemporáneo concibe la noción de identidad como un constructo, es decir como una construcción cultural situada en un tiempo y un lugar determinado y por lo tanto configurada históricamente. Tal vez precisamente por eso, hoy se habla más de rasgos identitarios que de identidad... es por esto que las identidades actuales se construyen (sin perder de vista las perspectivas propias y los proyectos particulares de construcción subjetiva compartiendo un horizonte común de sentido y proyectos colectivos), sobre la base de la transculturación y la polifonía, articulaciones culturales complejas que pueden significar enriquecimiento cultural.” (Catalina Serrano, 2011, pág. 22)

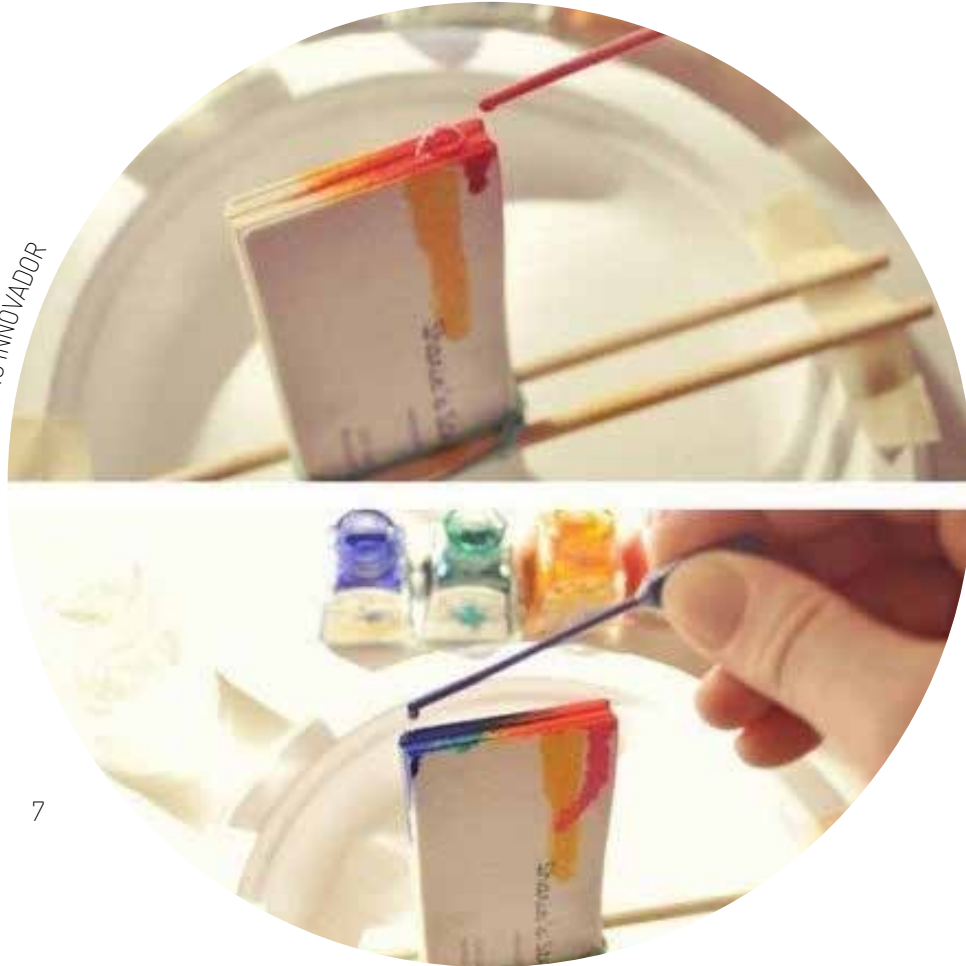
El diseño debe revitalizar la cultura, partir del contexto, revalorizarlo como referente, buscando en el espacio y tiempo identitario, apropiarse de la perspectiva cultural que generan los diseños congénitos y constituirlos productos únicos de gran historia pero sin olvidar (como lo explica la cita de arriba), que la identidad no está solamente en lo histórico, sino que es más bien un constructo constante y una articulación de factores.



TEJEDORA DE TELAR



DISEÑO INNOVADOR



DISEÑO DEL PRODUCTO

“Con el juego no existe lógica alguna, sólo el deseo inherente de descubrir y crear”.
(BRAMSTON DAVID, 2010).

Crear un Producto

“Identificar y desarrollar una idea para un producto no es el final de la historia. Un producto debe ser mucho más que un mero bien de consumo. Para garantizar la interacción con el usuario, debe atraerle emocionalmente. Debe saber conectar para ser aceptado y ser personal. El consumidor no sólo quiere algo tangible, sino que busca una experiencia alineada a sus creencias, estándares y aspiraciones.”
(Bramston, 2010, pág. 146)

El resultado final(producto) es tan importante como la creación de los elementos de diseño gráfico que se vayan a plasmar; ya que desde el inicio de su creación es esencial plantearse algunos parámetros y pensar ¿qué es eso intangible que va a conectar al consumidor con mi producto?; y buscar entre sus creencias, costumbres, gustos, necesidades, percepciones y concepciones; buscar en su cultura, en su historia; además se debería mantener un elemento funcional en cuanto al uso, simbólico de un sentimiento afectivo y estético que el usuario tendrá con el producto de esta manera también se generará un potencial identitario que logrre aferrarlo a él (producto).

8



Innovación

Si bien es cierto el diseñador tiene como fin la creación de un producto inédito, también es cierto que antes de comenzar con el proceso de diseño debe tomar en cuenta algunos criterios que van de la mano de la investigación; “Si el buen diseño es innovación, y la innovación es consecuencia de la investigación, la investigación pasa a constituirse también en un eje primordial en el proceso o trilogía del diseño (forma(único), función(necesidad), tecnología(artesanal-industrial)).”
(Serrano Catalina;2011: 11)

Esta vinculación que nos lanza a un proceso de innovación con ciertos parámetros para consagrar la libertad en cada creación nuevos productos, con nuevas técnicas o con técnicas ya existentes que aporten al rescate cultural, nos trasladan a un mundo de conocimiento, creatividad e innovación constante.

9





EL ÁMBITO CULTURAL

“ La herencia cultural no tienen sentido al margen de la sociedad. Una adecuada gestión de la misma permite devolver el patrimonio, que es algo que viene del pasado, a la sociedad del presente para que ésta pueda legarlo a la sociedad del futuro”.
(JUAN FERNANDO FAJARDO, 2010).

SANTA
ANA DE
LOS 4
RÍOS

TOMEBA
T A R Q U I
YANUNCAY
MACHÁNGARA

CUENCA



Cuenca Santa Ana de los 4 Ríos capital de la provincia del Azuay, considerado patrimonio de la humanidad por la Unesco, rica en cultural por eso llamada el Atenas del Ecuador tomando como referentes patrimoniales a la Arquitectura, a la diversidad cultural, a la ciencia, a los distintos personajes ilustres que abarca la ciudad, entre otros; son todos estos aspectos los que permiten que se la tome como fuente de pertenencia para quienes conforman la ciudad, para generar este sentido diferenciador de las demás capitales-provincias-regiones...

INDEPENDENCIA

3 de Noviembre de 1820.

PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD

1 de Diciembre de 1999. (UNESCO)

INFLUENCIAS

Cañaris, Incas, Españoles, Republicana

ATENAS DEL ECUADOR

Arquitectura

Letras Ecuatorianas

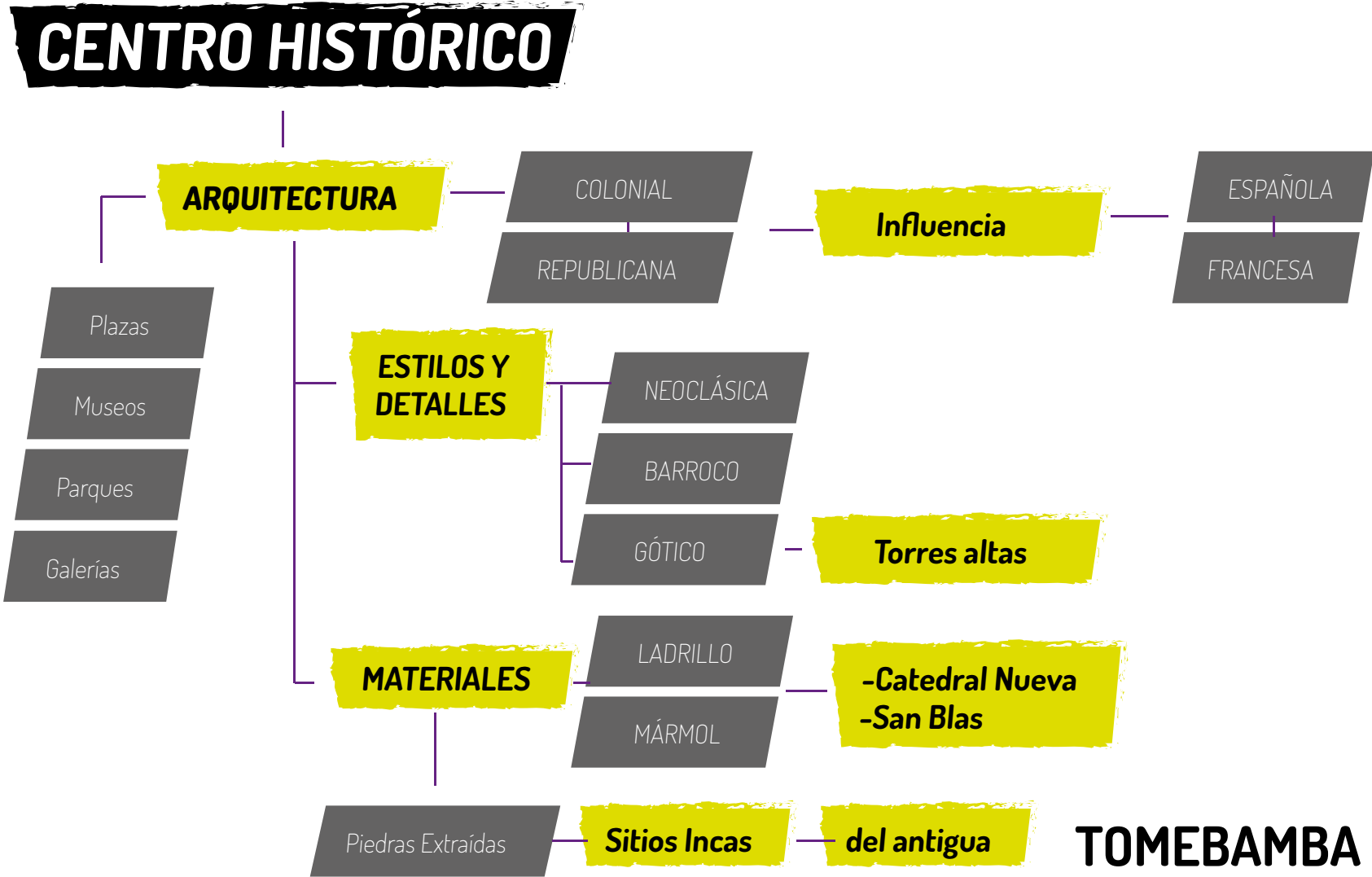
Diversidad Cultural

Ciencia

Aportes al Arte

Personajes Ilustres

Entre sus principales características potenciadoras de identidad encontramos a la arquitectura que ésta posee, por sus diferentes influencias de estilos en sus iglesias, plazas, museos, galerías; sin mencionar los detalles y materiales que estos utilizaron para hacer a cada una de ellas tan particular la una de la otra.



En el centro histórico de la ciudad lo que hace particular su visita es encontrar una iglesia en cada cuadra, descubriendo en cada una de ellas una historia, un estilo, un detalle que la hace única. La fe que es depositada en cada uno de estos lugares hace singular a este referente patrimonial que para conocerlo

un poco más lo clasificamos en dos tipos de arquitectura religiosa la colonial y la republicana.
 (Landívar, 2013, págs. 33,40)

Arquitectura Colonial Religiosa

CATEDRAL VIEJA

La "iglesia matriz" una de las construcciones más antigua de la ciudad construida a lo largo de unos 16 años desde 1557 hasta 1573. La iglesia matriz de estilo rústico, de paredes de barro, muros de piedra incásica con sus pilares y capillas.

IGLESIA Y MONASTERIO LA CONCEPCIÓN

La iglesia de las conceptas construida en 1729 y 1792 utilizando materiales como el ladrillo, cal y madera; su estructura de adobe y madera resistente y cubierta de teja artesanal; tiene decoraciones de superficie irregular en pintura que simulan nubes con flores, frutas y hortalizas de la región; posee una increíble representación del arte colonial de la ciudad bañado en pan de oro y decoraciones con incrustaciones de piezas de espejo.

IGLESIA DEL CÁRMEN

Sin conocer su fecha exacta de construcción se aproxima en 1730, situada en junto a la plaza de las flores. Con una estructura compuesta de barro y madera de la región con influencias renacentistas, con elementos neoclásicos y barrocos. Con una fachada tallada en piedra en el que se pueden observar esculturas tipo barroco y las imágenes de San Pedro y San Pablo.

Posteriormente en las décadas del siglo XVIII se edificaron iglesias pequeñas con detalles sencillos como: TODOS SANTOS, SAN SEBASTIAN, SAN BLAS, entre otros.

Arquitectura Republicana Religiosa

SAN ALFONSO

La iglesia consagrada a la virgen del perpetuo socorro en 1888. Su estructura y sus elementos predominan líneas estilizadas neogóticas. El hermano Juan Stiehle designado desde Francia para continuar con la construcción del templo considerando las exigencias litúrgicas de su época pero generando su propio estilo romántico – gótico estos dos referentes se ven plasmados en las columnas, puertas, cúpulas, y los distintos rosetones que adornan toda la iglesia.

SANTO CENÁCULO

Con una construcción que pretendía realizar un "desagravio" al Santísimo Sacramento que comenzó en 1894 y termino en 1912. Su estructura contiene detalles en madera, ligeramente abovedado en su cielo raso, en sus columnas centrales contienen adornos con pequeñas volutas y hojas de acanto, arabescos en el nivel del coro, campanarios son ventanas con arcos de medio punto con picos recortados y cubiertas de piezas de cerámicas esmeriladas que terminan con una cruz de hierro forjado; todo esto con influencias mudéjar en su arquitectura.

CATEDRAL DE LA INMACULADA

Un icono de la ciudad la Catedral nueva de Cuenca como el obispo Miguel León dijo será tan grande como la fe de los cuencanos. Su principal característica es el resultado de un armonioso estilo ecléctico con influencias del estilo gótico para su fachada en forma de H y en sus vitrales quemados y viejos realizados entre los años de 1959 y 1969, un renacentismo único en sus cúpulas, en sus pisos se puede observar mármol de carrara de 12 colores diferentes, columnas con adornos de ornamentación vegetal; su sistema de construcción son muros de ladrillos con mortero de cal y arena.

ARTESANÍAS CUENCANAS



Se trata de un quehacer creativo en el que el artesano está en pleno contacto con los materiales a los que trata y les da forma con sus manos guiadas por el cerebro. No se repiten rutinariamente acciones casi automáticas para la elaboración de algún objeto final cuyo contenido está desligado de las acciones, como ocurre en las fábricas, sino de una vinculación vital con el objeto que se planifica realizar y el control directo de su proceso.

En la ciudad de Cuenca no solo se conoce su arquitectura sino también sus artesanías en diferentes artes como la cerámica, los textiles, orfebrería o joyería, metalistería (forja-hojalatería), fibras naturales (paja toquilla), madera, entre otros.



“Una artesanía es acercarse a poseer una pequeña obra de arte, única irreplicable, cálida y profunda; es tener para sí una pieza que trae a tiempo presente las técnicas de pueblos milenarios y la gran riqueza de la innovación de diseños contemporáneos, hacer suya la esencia de esta tierra”. (Serrano, Director Ejecutivo CIDAP).

Técnicas Artesanales Cuencanas

TÉCNICA DEL IKAT O AMARRADO

Una técnica precolombina que realiza teñidos en fibras naturales con colorantes sacados de diferente materia prima como insectos (cochinilla), hojas, tallos, flores... dejando un efecto de tramas ya que en algunas partes de la fibra a pintar no ocurría penetración de colorante. Después proceden a una etapa ordenada para tejer diferentes diseños planificados con anticipación.

Los productos que se llegan a concebir son ponchos, paños o macanas, cobijas; pero también se realizan otras aplicaciones como en zapatos, carteras...

TEJIDO CROCHET

Esta técnica de tejido de gancho que aprendimos desde niños utiliza palillos agujetas y lana, todos estos materiales pueden variar ya que depende mucho del producto que se vaya a realizar. Su proceso consiste en pasar un anillo de hilo o lana por encima de otro sucesivamente de esta manera se forma una cadena que da comienzo a todo el proceso de creación.

Los productos que se elaboran con esta técnica son bufandas, abrigos, faltas, gorros, carteras entre otros... Este arte se puede utilizar solo como es el caso de las bufandas o acompañado de otros materiales de soporte.

TEJIDO PAJA TOQUILLA

Esta técnica también llamada cestería se realiza con fibra natural que tiene un proceso previo para después ser “confeccionado” y transformado al diseño deseado.

El proceso de la materia prima es fundamental para tener el resultado final, primero se recoge del sembrío la paja toquilla y se la divide en varias partes, después se cocina por 5 min y se deja secar completamente para luego colocar azufre y otros líquidos que ayudan a quitar manchas o para durabilidad del producto; todo este proceso sirve para que la paja sea blanqueada. Luego de todo el proceso se procede a tejer de una manera muy artesanal una vez tejido se lava y se da la forma deseada.

Los productos que se obtienen en esta técnica es principalmente el famoso sombrero de paja toquilla, carteras, canastos entre otros.

BORDADO

Una característica muy importante en la vestimenta de las cholas cuencanas es el bordado que este utiliza además de sus colores, diseños, texturas... Este proceso utiliza materiales como hilos de diferentes colores para concebir el diseño deseado, agujas de puntadas finas, mullos entre otros adornos que lo hacen particular.

CERÁMICA

Se dice que el Ecuador fue uno de los primeros en el continente en realizar esta fusión de elementos para la creación de la cerámica. Sus componentes son barro, agua y fuego en su proceso primero se molda la figura deseada con las manos utilizando el barro y para estilizarla se aplica el agua una vez creada la figura se introduce al fuego para que se endure y perfeccione. Entre sus productos más elaborados están las vasijas, platos, ollas, jarras entre otros; pero además tenemos las tejas y los ladrillos que son tan típicos de la ciudad ya que los podemos en su arquitectura urbana y rural.

FILIGRANA

Una de las técnicas más famosas en el arte de la joyería gracias a la popularidad de las candongas. Esta técnica utiliza materiales como el oro y la plata acompañados de piedras preciosas como las esmeraldas, zafiros, brillantes, rubies, aguamarina entre otros... Este trabajo de proceso laborioso conseguido a través de hilos de plata que permite la versatilidad de formas y acabados crea productos como aretes, brazaletes, anillos, gargantillas con modelos súper detallados.

FORJA Y HOJALATERIA

La técnica que nos brinda la calle de las herrerías en la ciudad de Cuenca es fácil y sencilla pero con mucho significado en este lugar podemos encontrar la tradicional cruz del hierro forjado que se colocada en el tejado del techo para la respectiva inauguración de la casa; este arte tiene un proceso en el que sus materiales son hierro que se aplica al calor incandescente para ser moldeado, yunque, tenazas, moldes y una fragua; todas estas herramientas pueden variar ya que depende mucho del diseño que se quiere conseguir.

Entre sus productos también encontramos candelabros, juegos de muebles, puertas, ventanas pero además encontramos objetos de adorno para el hogar u oficina.

Estas son algunas de las técnicas que se pueden rescatar en el ámbito cultural de la ciudad de Cuenca para ser utilizado en la creación e innovación del diseño.

Esta información fue tomada de la página web del (CIDAP) y (Cuvi, 1994)





CULTURA Y DISEÑO

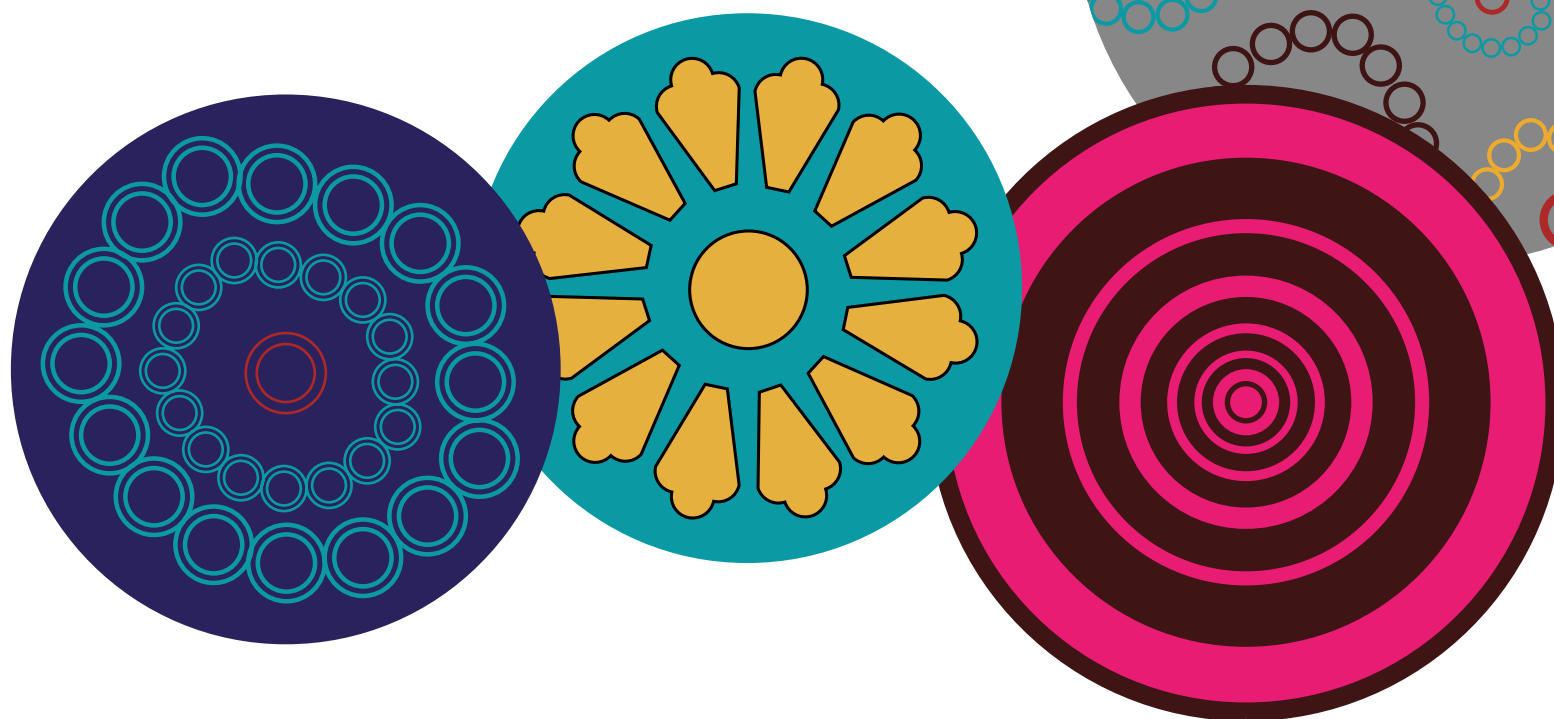
“ El diseño es y será siempre el creador de una gran parte de la cultura material de la sociedad. Esta cultura que el diseño proyecta es el conjunto de manifestaciones físicas que representan lo que somos, lo que fuimos y lo que queremos ser. En este orden de ideas, la responsabilidad del diseño no trasciende a la mera conformación y creación de los objetos, el diseño más bien faculta un modo de ordenar, percibir, actuar, valorar, intercambiar, manipular y transformar el contexto físico, cultural y social a través de los objetos”.
(JUAN FERNANDO FAJARDO, 2010).

La Cultura como origen de la forma

“La Identidad Cultural se puede definir someramente como el conjunto de caracteres o circunstancias que hacen que un individuo o grupo sea reconocido sin posibilidad de confusión con otro. Ahora, ¿cuál es el problema de la identidad? No es que no se tenga, no es que no haya, lo que pasa es que no se sabe, no se quiere o no se puede leer o reconocer, y esto se debe a que los recursos materiales, como el objeto desde donde se puede autorreferencial y reconocer, se desvanecen y ocultan en el consumismo y la funcionalidad.” (Valencia, 2009)

El diseño debe recuperar en sus elementos morfológicos los referentes que se encuentran en el contexto que lo rodea para que lo caractericen e identifiquen, para que de esta manera se fomente la identidad en un objeto producto que se encargará de comunicar valores, creencias, costumbres una cultura; la combinación del diseño y los elementos morfológicos de un lugar pueden expresar lo propio, uniendo lo antiguo, lo ya creado en ese algo que va a encajar en la globalización que la rodea.

Comunicación Visual





Elementos Visuales

EL PUNTO

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. En la naturaleza, la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural la recta o el cuadrado. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre con algún propósito”

(Dondis, 1976, p55)

LA LÍNEA

“Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea. Nunca es estática, es infatigables y el elemento visual por excelencia del boceto. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación.”

(Dondis, 1976, p56, 57)

EL CONTORNO

“La línea describe y articula la complejidad un contorno. Hay tres contornos 3 básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos, y a cada uno se atribuye gran cantidad de significados, unas veces por asociación, otras mediante una adscripción arbitraria y otras, en fin, a través de nuestras propias percepciones psicológicas y fisiológicas.

(Dondis, 1976, p58)

LA DIRECCIÓN

“Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo la diagonal; el círculo, la curva. Cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado asociado y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales.”

(Dondis, 1976, p60)

ESCALA

“No puede existir lo grande sin lo pequeño, todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. Este efecto puede extenderse a todas las manipulaciones del espacio.”

(Dondis, 1976, p71)

COLOR

“Mientras el tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una afinidad más intensa con las emociones. El color esta cargado de información de significados simbólicos y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común.”

(Dondis, 1976, p64, 67)

EL TONO

“Las variaciones de luz, o sea el tono, constituye el medio con el que distinguimos ópticamente la complicada información visual del entorno. Cuando observamos la tonalidad de la naturaleza vemos auténtica luz. La perspectiva es el método de producir muchos efectos visuales especiales de nuestro entorno natural para representar la tridimensionalidad que vemos en una forma gráfica bidimensional.”

(Dondis, 1976, p61, 62,63)

TEXTURA

“La textura es el elemento visual que sirve frecuentemente de -doble- de las cualidades de otro sentido, el tacto. Pero en realidad la textura podemos apreciarla y reconocerla ya sea mediante el tacto ya sea mediante la vista, o mediante ambos sentidos”

(Dondis, 1976, p70)

DIMENSIÓN

“La dimensión existe en el mundo real. No sólo podemos sentirla, sino verla con ayuda de nuestra visión estereoscópica biocular. La ilusión se refuerza de muchas maneras, pero el artificio fundamental para simular la dimensión es la convección técnica de la perspectiva”

(Dondis, 1976, p74)

MOVIMIENTO

“El elemento visual de movimiento, como el de la dimensión, está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente. Pero el movimiento es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana. El milagro del movimiento como componente visual es dinámico”

(Dondis, 1976, p79)

Sintaxis de la Comunicación

EQUILIBRIO

“El equilibrio es tan fundamental en la naturaleza como en el hombre. El equilibrio es, pues, la referencia visual más fuerte y firme del hombre. En la expresión o interpretación visual este proceso de estabilización impone a todas las cosas vistas y planeadas un -eje- vertical con un referente secundario horizontal. Sin embargo, más allá del equilibrio sencillo y estático, está el proceso de reajuste a cada variación de peso que se verifica mediante una respuesta de contrapeso.”
(Dondis, 1976, p36)

TENSIÓN

“Ese punto de tensión “stress” o la ausencia de este, en la comunicación visual tiene un valor considerando como refuerce su significado, el propósito, la intención y además, en cómo pueda usarse como base para la interpretación y la comprensión”
(Dondis, 1976, p38, 39)

NIVELACIÓN Y AGUZAMIENTO

“Armonía y estabilidad son polos de lo visualmente inesperado y de lo generador de tensiones en la composición. En ambos casos nivelación y aguzamiento compositivos, hay una claridad de propósitos.”
(Dondis, 1976, p41)

POSITIVO Y NEGATIVO

Una secuencia de la visión que se denomina de visión positiva y negativa. La significancia de lo positivo y lo negativo en este contexto denota simplemente que hay elementos separados, pero unificados en todos los acontecimientos visuales.
(Dondis, 1976, p49)

ATRACCIÓN Y AGRUPAMIENTO

“Es una condición visual que crea una circunstancia de toma y daca de la interacción relativa. En el acto espontáneo de ver, las unidades visuales individuales crean otros contornos distintos. Cuanto mas se aproximan las marcas, más complicadas son las formas que definen.
(Dondis, 1976, p46,47)

Todos estos elementos de comunicación visual en el diseño son fundamentales para la creación de cualquier gráfica, para que de esta manera se pueda expresar una singularidad en sus morfologías sin importar la complejidad de los elementos que se encuentren en el entorno del cual fueron extraídas. Estas herramientas, metodologías, sistemas servirán para interpretarlas y darles el sentido que se desea (identidad), para darle armonía al diseño con el recurso que se utilizó (elementos morfológicos del contexto) y que sea plasmado en el producto.





TÉCNICAS ANALÓGICAS DE DISEÑO

“ En la era analógica antes del computador, la creación de un diseño era prácticamente desde cero. Ahora, a partir del uso del computador, la actividad creativa consiste en recrear lo existente, a través de la selección y la remodelación” (Manovich, 2005, p 186).

Ilustración

Desde los inicios de los tiempos la ilustración ha sido uno de los recursos más importantes para la comunicación del hombre de esta manera nos ha podido contar su historia a través de los años. La ilustración se ha vuelto muy versátil adaptándose a las necesidades del ilustrador mediante nuevas técnicas, nuevos soportes, nuevos materiales, entre otros.

ACRÍLICO

La técnica en ilustración de acrílicos se caracteriza por sus resina polímeras, ésta da una apariencia de plástico y al mismo tiempo las hace resistentes a los leves daños que puedan ocurrir en tiempo, la fluidez al momento de combinar color es muy fácil al igual que su secado.



ACUARELA

La técnica de ilustración en acuarela conocida por el manejo del color mediante el agua, ésta permite obtener una variedad muy extensa en color, su opacidad o intensidad (degradado) de un color depende de la cantidad de agua que se utilice; el material de soporte debe ser muy grueso ya que puede llegar a romperse, además su secado es muy rápido.



ROTULADORES

Esta técnica tiene una cantidad muy grande de materiales ya que puede variar sus colores y el tamaño de punta en el trazado; además existen dos tipos de rotuladores, los que están hechos a base de agua que se demoran un poco al secar y que permite mezclar sus colores, y los que están hechos a base de alcohol considerados permanentes. Estos son utilizados cuando se desea obtener un trabajo más definido con contornos claros, también se utilizan de la mano de otras técnicas como el acrílico, la acuarela, entre otros.





Encuadernación

ENCUADERNACIÓN CON COSIDO



Para realizar la encuadernación con cosido, debes perforar varias veces cada una de las hojas y pasar el hilo hasta llevarlo a la parte delantera (lomo) o central (interior del álbum), dependiendo de dónde quieres que se vea el acabado. Tienes que hacer un nudo en cada perforación antes de continuar a la siguiente y al terminar debes hacer varios nudos que te permitan reforzar el cosido después lo escondes en el empastado.

ENCUADERNACIÓN JAPONESA O COPTA

En la historia de la encuadernación se podría considerar como la primera, una de las más artesanal que nos traslada a la época feudal; esta técnica de encuadernación es de fácil proceso solo necesitas un patrón de cosido ya que siempre será el mismo.



ENCUADERNACIÓN CON GRAPAS



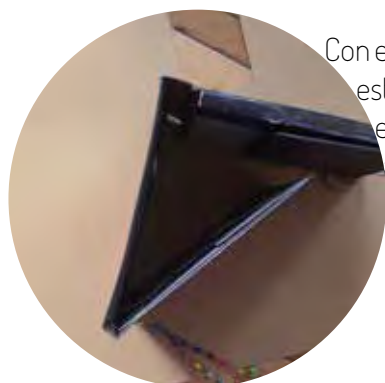
Esta técnica reemplaza la aguja y el hilo por grapas, tan solo debes determinar la parte central del libro y colocar las grapas que sean necesarias; hay una variedad de grapas y grapadoras por lo que es recomendable definir el tamaño del libro o folleto.

ENCUADERNACIÓN CON ESPIRAL

Este tipo de encuadernación depende de una maquina encuadernadora que nos ayuda a realizar los agujeros (cuadrados - redondos) y también a presionar para poder cerrar la cimbra (espiral); esta es útil para libros con grandes dimensiones y grosor considerables.



ENCUADERNACIÓN EN ACORDENACIÓN



Con esta encuadernación conseguirás un acabado estéticamente limpio ya que su variante se encuentra al interior del libro, el papel que la forma (sostiene) todas sus hojas simula un acordeón.

Artes Gráficas

SERIGRAFÍA

La serigrafía es un método de impresión que consiste en transferir, a través de una malla la gráfica deseada que fue transferida mediante un método de sellado en el que se deja libre el motivo a imprimir y lo demás se cubre, luego se aplica la tinta y con la racleta (instrumento especial de serigrafía) se procede a realizar la impresión. Después se pasa la impresión por una maquina de calor para que se seque y perfeccione el pintado.



XILOGRAFÍA

La xilografía es una técnica en el que el material de impresión tiene en relieve la gráfica que se desea imprimir, a este se le aplica el color y se procede a transferir la pintura al soporte. Anteriormente se utilizaba la madera para este proceso pero ahora se utiliza un caucho de nombre "linóleo".



STENCIL

Es una técnica artística en el que se utiliza el negativo de una ilustración como plantilla (la composición de la ilustración no debe llevar partes sueltas, deben estar unidas unas a otras) el lado positivo es la que se imprime generando la ilustración correctamente.

10



HOMÓLOGOS

ANALISIS

FORMA

FUNCIÓN

TECNOLOGÍA

LONDON TOWERS

Autor: "Cheism"

HOMÓLOGO DE FORMA Y FUNCIÓN

Inspirado en la arquitectura de Londres.

FORMA

Ilustración: Analógica, Formas lineales, geométricas y orgánicas.

Cromática: Colores vibrantes y saturados, versátil al cambio de colores

Composición: Sistema de comunicación visual de tensión, agrupamiento y atracción

Estilo: Minimalista

FUNCIÓN

Ilustración: Clara legibilidad en cada arquitectura

Cromática: Versatilidad al cambio de colores.

Composición: Aunque la composición sea agrupada se puede observar con claridad cada vivienda.

Estilo: Se ilustra lo necesario para transmitir la arquitectura de Londres.

TECNOLOGÍA

Proceso: Analógico y Digital

Soporte impreso mate, 100% algodón.

CONCLUSIONES

Este arte refleja claramente un potencial identitario de la ciudad de Londres desde la perspectiva del autor. Utilizando una ilustración y cromática simple se ha logrado transmitir un mensaje; además como primera instancia utiliza un recurso de diseño analógico como son los rotuladores.



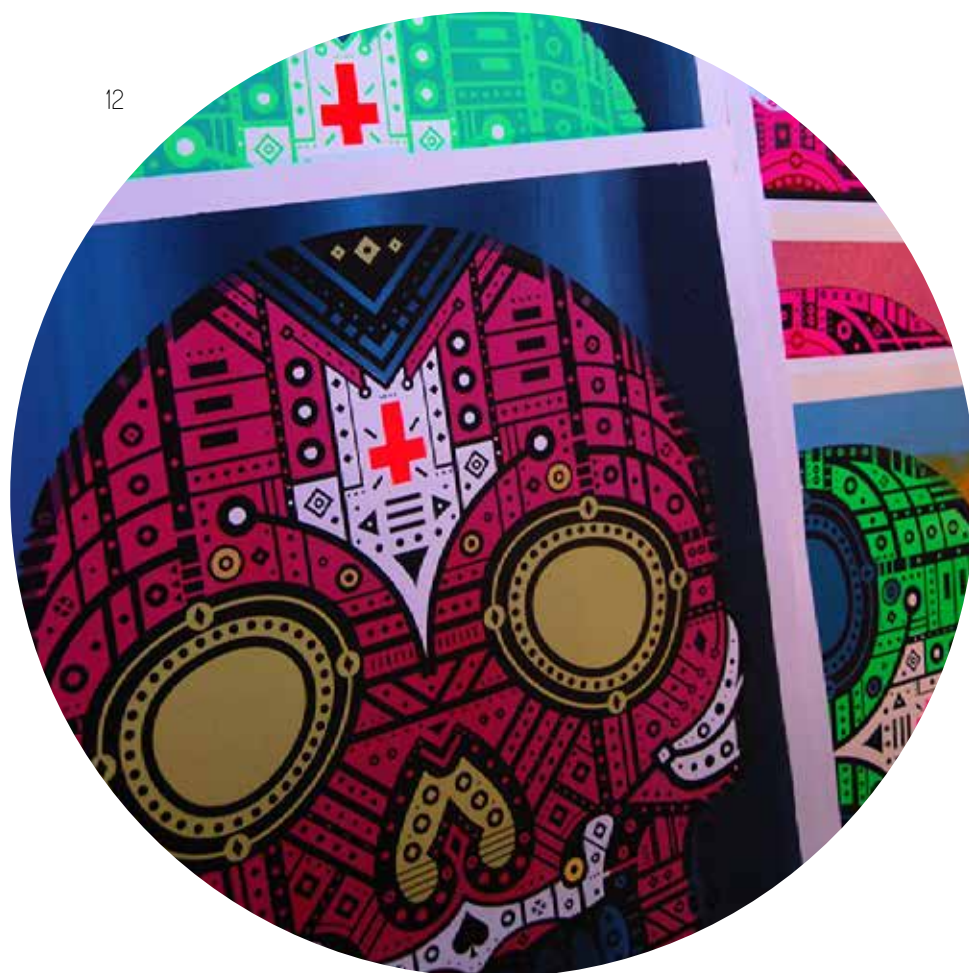
11

MÁS INFORMACIÓN

https://society6.com/product/london-towers_print?count=100&page=4#s6-577939p4a1v45



12



60 CRUCES

Autor: "Tano Veron"

HOMÓLOGO DE FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA

Diseño de Impresión
Edición limitada 60 ejemplares

FORMA

Ilustración: Digital vectorial, Formas orgánicas

Cromática: Colores fríos y cálidos contraste

Composición: Sistema de comunicación visual de equilibrio,
positivo y negativo

Estilo: Minimalista (siluetas)

FUNCIÓN

Ilustración: Precisa en los detalles

Cromática: Armonía en el combinado

Composición: Refleja un orden en sus detalles

Estilo: Se ilustró pensando en el proceso artesanal

TECNOLOGÍA

Proceso: Digital y Analógico

Serigrafía de 5 tintas

Soporte de 280 gramos, medidas de 50 x 70 cm.

CONCLUSIONES

La simplicidad del diseño digital realizado en siluetas se transforma al momento de utilizar la técnica analógica de diseño (serigrafía), variando en sus colores creando una armonía cromática.

MÁS INFORMACIÓN

<https://www.behance.net/gallery/19329333/60-Cruces-Silkscreen>

ICONOS MEXICANOS

Autor: "Thalía Mendoza"

HOMÓLOGO DE FORMA Y FUNCIÓN

Elementos representativos de cada región

FORMA

Ilustración: Digital vectorial, Formas orgánicas y geométricas

Cromática: Colores simbólicos de cada región

Tipografía: Serif

Composición: Sistema de comunicación visual de equilibrio, nivelación y aguzamiento

Estilo: Identitario de cada región

FUNCIÓN

Ilustración: Gráfica apropiada para representar cada lugar

Cromática: Apropiada para transmitir identidad

Tipografía: Acorde con los detalles gráficos expresa armonía

Composición: Expresa de manera ordenada cada región creando armonía en el sistema

Estilo: Factor potenciador de identidad.

TECNOLOGÍA

Proceso: Digital

CONCLUSIONES

La composición tanto de ilustración, cromática y estilos que transmiten cada lugar será recibido por la persona que lo observe, le va a permitir reconocer cada uno de ellos.



MÁS INFORMACIÓN

<https://www.behance.net/gallery/22898069/Iconos-Mexicanos>



INVESTIGACIÓN

Se recorrió la ciudad de Cuenca en busca de las artesanías que se realizan en nuestro entorno y se llegó a la famosa Calle de las Herrerías en donde se encontró diferentes creaciones realizadas en la técnica de hierro forjado, se observó juegos de comedor, sala, ventanas, puertas, hasta pequeñas decoraciones para el hogar entre muchas otras. Después nos dirigimos a la subida de El Vado en donde pudimos observar el bello trabajo de los hojalateros un proceso sencillo pero como se dice “menos es más”, en este lugar se encontraron productos como baldes, jarros, moldes para pastelería y también se pudo contemplar algunos elementos decorativos. Al llegar al centro histórico pude observar las polleras de las cholas cuencanas de diferentes colores, con diferentes estilos en sus bordados y al seguir caminando por diferentes calles me sorprendí al ver a las mujeres de la ciudad con lanas, ganchillos y una cadena o pequeño tejido al esperar el bus o al atender sus locales... Y así se pudo percibir no solo estas técnicas sino muchas más pero se podría decir que éstas son las más accesibles para generar nuevos diseños.

En este método de investigación también se pudo obtener información valiosa como aprender e intercambiar ideas con el artesano; pero sobre todo conocer en que técnicas se podía obtener una apertura total para experimentar el diseño con las técnicas artesanales.

Por último logré entender que para nosotros se ha vuelto tan normal observar todos estos procesos artesanales como ese algo que no va a desaparecer con el pasar el tiempo, que lo hemos desvalorizado por lo que decidí utilizar estas técnicas (forja-hojalatería-bordado-tejido chochet) para realizar mi proyecto, para fusionarlo con lo nuevo de la globalización y poderlo mantener en nuestro día a día.

CONCLUSIONES

En este mundo tan globalizado en donde las culturas se han fusionado de tal manera que identificar en donde esta esa identidad y tomar referentes locales combinando recursos globales puede ser una buena estrategia antes de la creación de una línea de productos, ya que en la actualidad es preferible tener una visión global pero sin perder esa esencia que nos identifique y así poder transmitir lo que somos, cuáles son nuestras creencias, costumbres y a que pertenecemos.

El diseñador tiene como deber poder entregar un producto que comunique al consumidor algo más que un artículo de consumo, con un factor intangible que le permita identificarse con él, esta vinculación va a generar no solo un producto con un potencial identitario sino que también permitirá al diseñador entrar a un mundo de investigación, conocimiento, creatividad e innovación constante.

Para la creación de este producto identitario debemos determinar un contexto que nos aporte información cultural (herencia cultural), para ser transmitida por medio de un diseño que nos identifique y represente. Se debe tomar en cuenta la importancia de recursos gráficos para una buena comunicación; la ilustración, la cromática, la morfología... El diseño debe ser versátil para poder ser plasmado en diferentes materiales y soportes.





CAPITULO 2

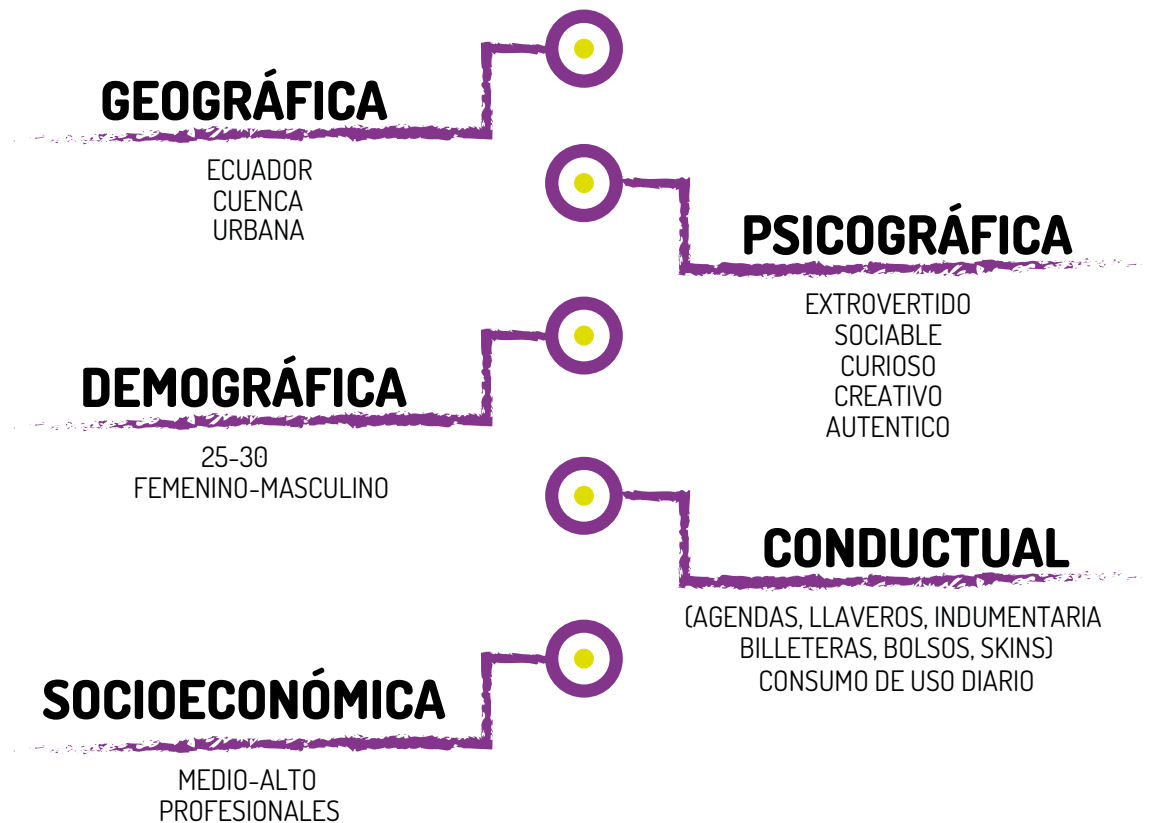
PLANIFICACIÓN



TARGET

“ Es el público elegido para el cual está dirigido el producto.

Segmentación



GEOGRÁFICA

Este proyecto se efectuara en Ecuador, específicamente en la ciudad de CUENCA, en la zona URBANA; debido a que toda la herencia cultural saldrá de su patrimonio cultural y sus técnicas artesanales.

DEMOGRÁFICA

La edad del target que se ha elegido es de 25 a 30 años de género femenino y masculino, debido a que esta edad se tiene un criterio más formal y el público meta va a valorar el producto.

SOCIO - ECONÓMICA

El nivel socio-económico será medio, medio alto y alto; ya que son profesionales y por lo tanto son solventes economicamente.

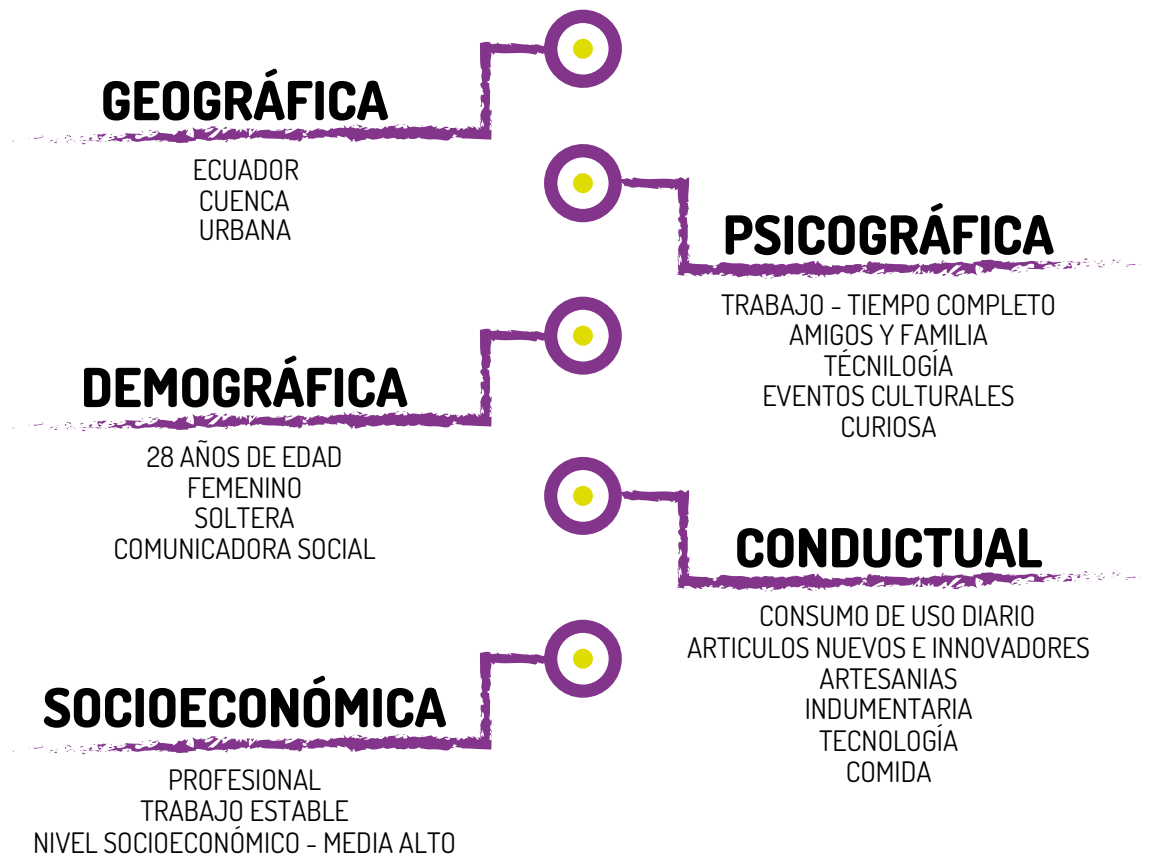
PSICOGRÁFICA

Su clase social es media, media alta y alta, posee un estilo de vida profesional tiempo completo, pero en sus días libres tiene un vida muy sociable, asiste a eventos culturales con sus amigos o familia; también le gusta la tecnología, las redes sociales; tiene una personalidad extrovertida, amable, divertido, impulsivo, entusiasta, espontaneo, curioso, imaginativo, creativo, sofisticado y auténtico.

CONDUCTUAL

Me he enfocado en los hábitos del día a día en el que se desenvuelve, encontrando algunos articulos de uso diario como: indumentaria, llaveros, bolsos, billeteras, accesorios tecnológicos, entre otros...

Persona design



Matilda



Matilda es Ecuatoriana de la provincia del Azuay, vive en la zona urbana de Cuenca, tiene 28 años de edad, es soltera, es profesional y tiene un trabajo estable como Comunicadora Social en la radio FM 94.9, su nivel socio económico es medio alto.

Su estilo de vida es ser profesional tiempo completo y cuando tiene tiempo libre o feriados ella realiza varias actividades con sus amigos o familia entre ellas disfruta de ir al cine, a conciertos, días de campo, eventos culturales como el teatro o danza contemporánea; también le gusta matar el tiempo en las redes sociales o páginas web como pinterest, flickr entre otras...

Tiene una personalidad extrovertida, sociable, amable, espontánea, curiosa, imaginativa, creativa, auténtica.

Al momento de adquirir un producto ella busca algo original y único de acuerdo a su personalidad. Le gusta ir a las ferias de diseño o artesanías para encontrar algo "raro". Entre sus artículos a comprar vestimenta con gráficas originales, accesorios para sus aparatos tecnológicos, joyería, entre otros....



PARTIDOS DE DISEÑO

Forma y Función

ILUSTRACIÓN

Realizar un proceso vectorial para facilitar el proceso artesanal, con morfologías referenciales del patrimonio cultural de Cuenca (arquitectura religiosa-iglesias). Las morfologías obtenidas se convertirán en zentangles o patrones de esta manera se fomentará con mayor repetición el referente identitario.

CROMÁTICA

La cromática se obtendrá de cada referente visual, sus combinaciones pueden variar de esta manera se conseguirá armonía en cada composición. Además se utilizarán colores monocromáticos para el proceso artesanal.

ELEMENTOS

Para obtener los patterns o zentangles se utilizarán operatorias básicas de diseño como equilibrio, nivelación, positivo negativo... y elementos básicos de diseño como el punto, la línea, contorno entre otros.

ESTILO

Un estilo vintage para dar un refuerzo al contexto que se va a utilizar como referente identitario en la gráfica. Además se empleará un estilo mixed media (intervención de varias técnicas artísticas) con la intención de transmitir lo artesanal del producto.

ILUSTRACIÓN

DIGITAL VECTORIAL - ANALÓGICA
MORFOLOGÍAS: ZENTANGLES - PATTERNS
REFERENCIAS VISUALES

ELEMENTOS

DISEÑO
VISUALES: PUNTO, LÍNEA, CONTORNO...
SINTAXIS DE LA COMUNICACIÓN:
EQUILIBRIO, TENSIÓN...

CROMÁTICA

COMBINACIONES DE CONTRASTE Y SATURACIONES
MONOCROMÁTICOS
COLORES ÍCONICOS

ESTILO

VINTAGE
MIXED MEDIA



Tecnología

SOFTWARE

La gráfica tendrá un proceso manual y luego se digitalizará en el programa Adobe Illustrator continuando con la vectorización de cada morfología para generación de patrones de impresión.

IMPRESIÓN

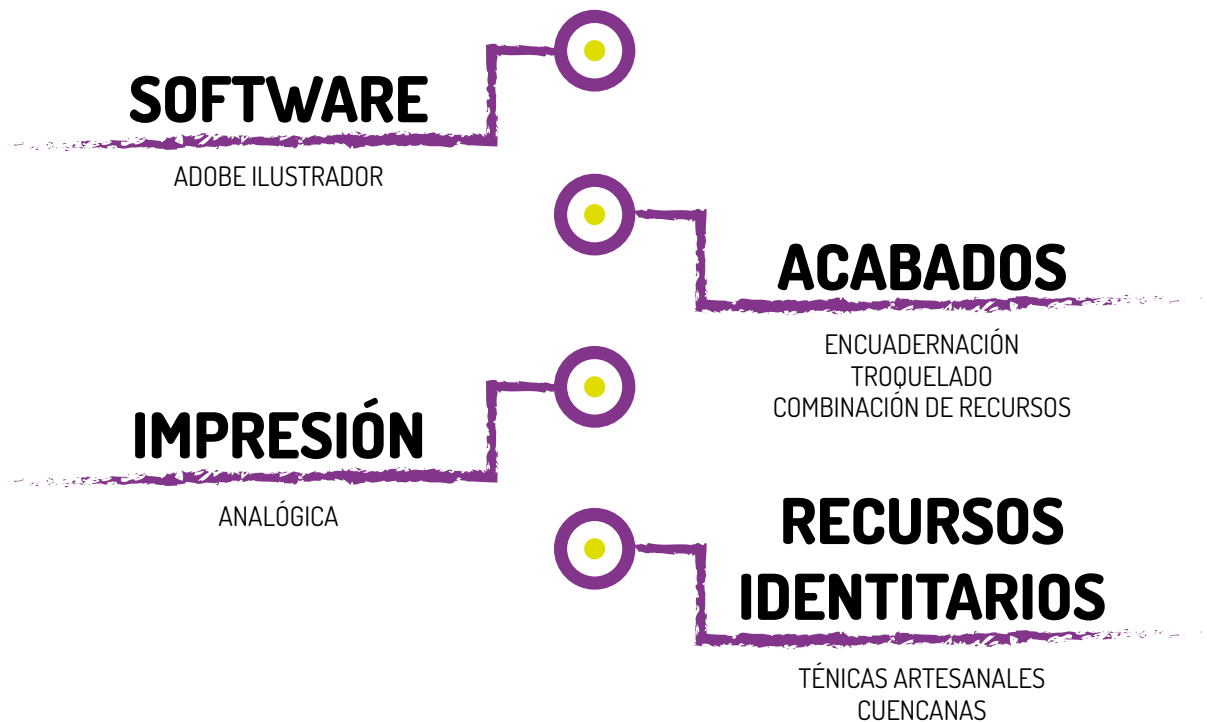
Ya que mi proyecto quiere rescatar las técnicas olvidadas mi producción de impresos será mediante métodos analógicos como la serigrafía, xilografía, stencil y sellos.

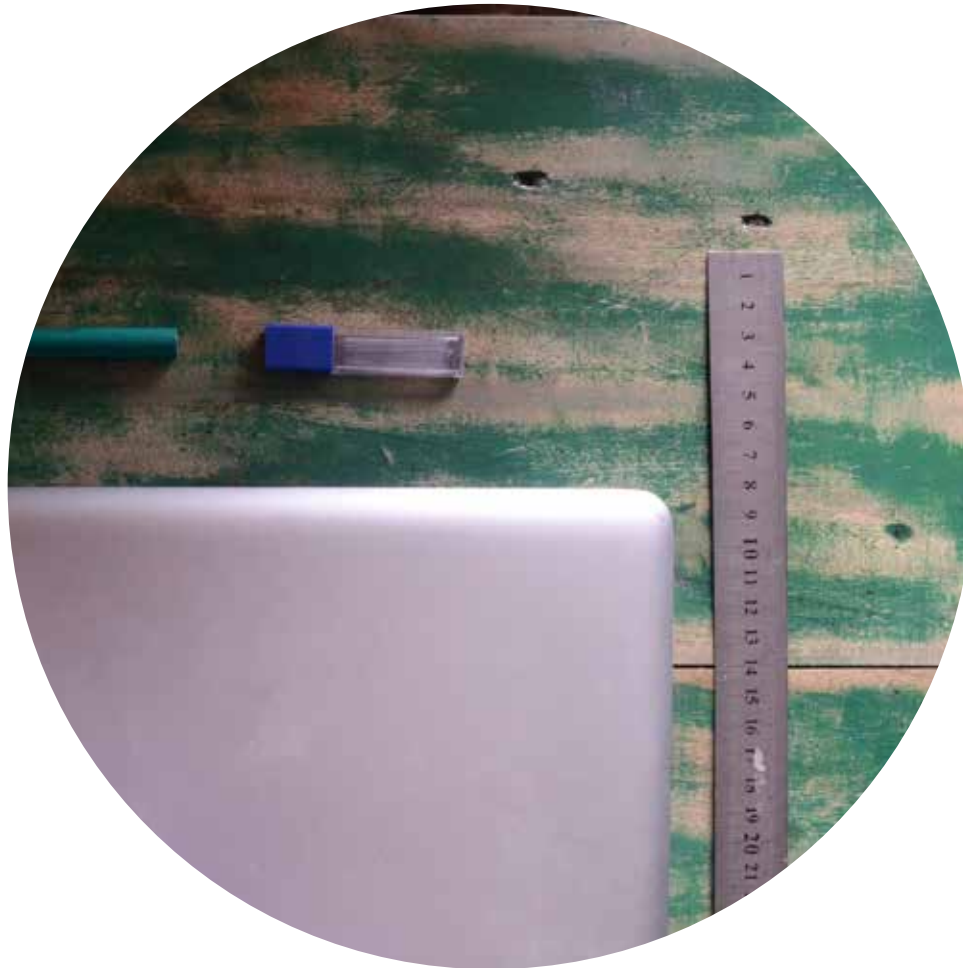
ACABADOS

Aunque los productos ya tengan un trabajo de mano de obra se adicionaran algunos acabados artesanales como la encuadernación en el caso de las "agendas", troquelados de la gráfica generada, lacados para mantener la impresión artesanal entre otros; todo estos acabados depende del productos que se vaya a crear.

RECURSOS IDENTITARIOS

Este recurso es muy importante en la composición de mis productos ya que este me permitirá fomentar aún más la identidad. Los recursos identitarios que se decidió utilizar son: la forja, hojalatería, el bordado y el tejido de chochet.





PLAN DE NEGOCIOS



4 P's del Marketing

PRODUCTOS

Los productos que me dispongo a realizar están relacionados con los artículos de uso diario como: Indumentaria, agendas, bolsos, billeteras, llaveros, decorativos y SKINS

PRECIO

Los costos estarán relacionados con la mano de obra que se entregue en cada uno de los productos, además de la calidad de sus materiales, también se tomará en cuenta la publicidad y distribución.

PLAZA

Ya que la ciudad se encuentra muy involucrada con los productos de diseño, arte, artesanías... Su distribución se realizará por medio de TIENDAS DE DISEÑO Y GALERÍAS DE ARTE, además se obtendrán puntos de venta (ISLAS) en CENTROS COMERCIALES Y LOCALES COMERCIALES DE LA CIUDAD.

PROMOCIÓN

Es conveniente realizar todo tipo de marketing publicitario, ya que al ser productos nuevos en el mercado se deben dar a conocer. Por esta razón las publicidades en ATL y BTL serán fundamentales, también en los principales medios de comunicación de la ciudad como el periódico y una revista (se consideró a la revista "LA PLUMA"); sin dejar de lado a las REDES SOCIALES que se encargarán de llegar al público que no fue motivado por los demás medios.



Análisis FODA

FORTALEZAS

GRAN VARIEDAD - PRODUCTOS
INNOVADORES
FUSIÓN DE TÉCNICAS

OPORTUNIDADES

PRODUCTOS NUEVOS EN EL MERCADO
CALIDAD EN LOS PRODUCTOS
GRÁFICA INNOVADORA

DEBILIDADES

MATERIALES
POCO CONOCIMIENTO TÉCNICAS
ARTESANOS CUENCANOS

AMENAZAS

RECHAZO A LO NUEVO
PRODUCTOS EXTRAJEROS
NUEVA COMPETENCIA

FORTALEZAS

Al ser una línea de productos se cuenta con una producción variada e innovadora(fusión de técnicas) en el mercado; además serán productos de uso cotidiano para el usuario.

DEBILIDADES

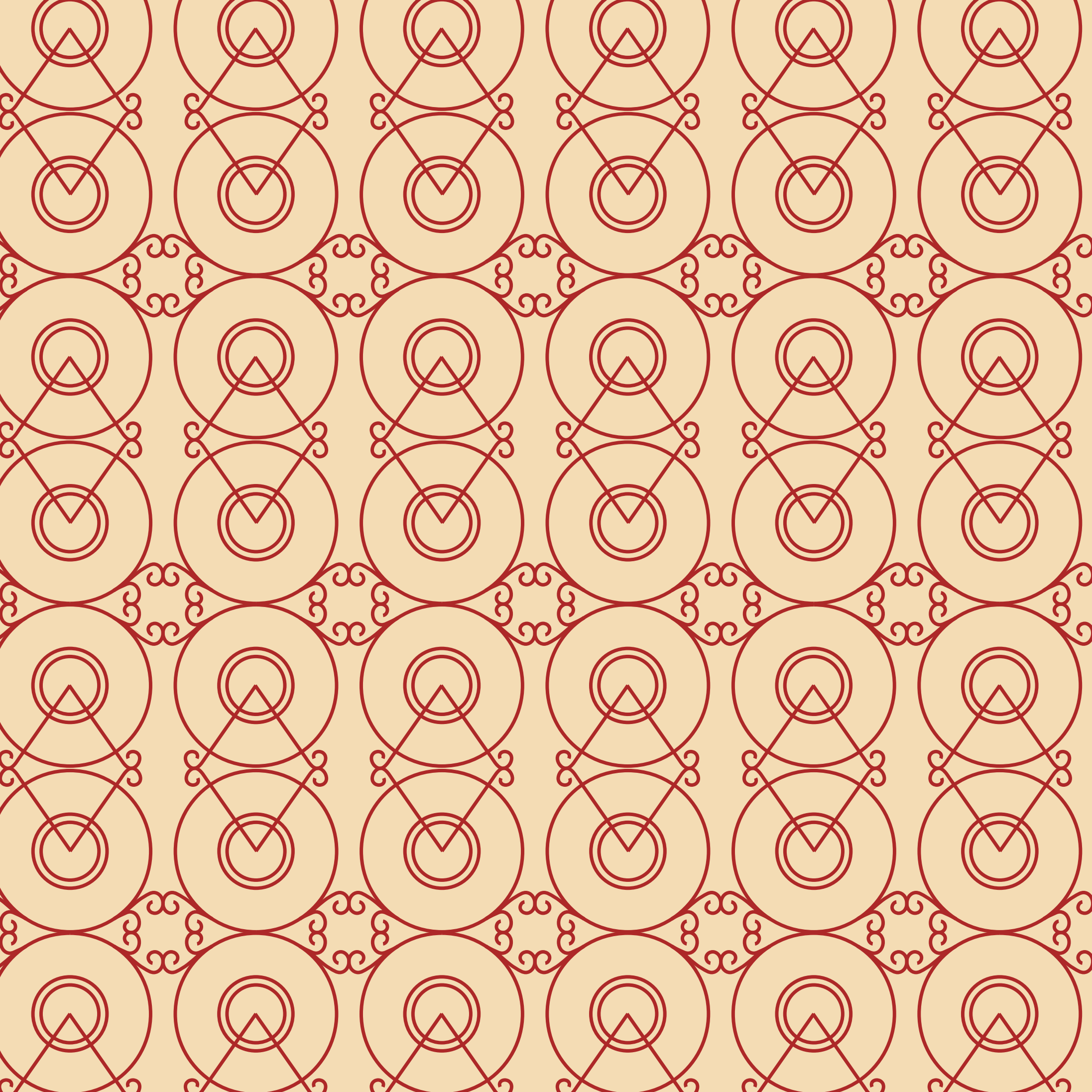
El material es el artículo más importante en el proceso de mis productos por lo que no encontrarlo sería de gran debilidad en el proceso; también el poco conocimiento de cada una de las técnicas a utilizar afectaría y retrasaría la salida del producto al mercado; sin contar con la poca acogida que se pueda obtener de parte de los artesanos cuencanos(pensamiento negativo de pérdida en su propia producción)

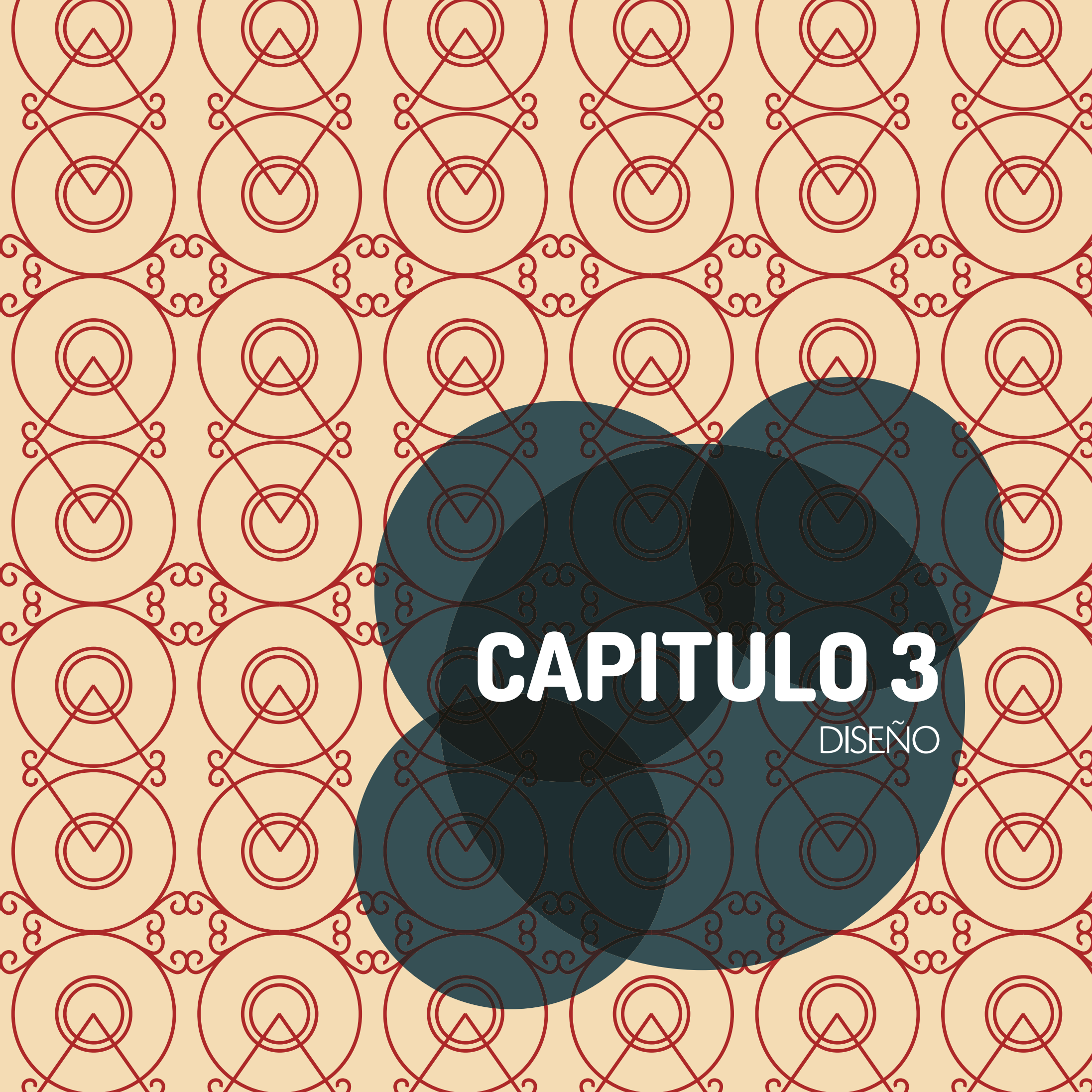
OPORTUNIDADES

La línea de productos va a ser de autoría(gráfica innovadora) por lo que serán nuevos en el mercado; la calidad del producto será primordial ya que al contener técnicas artesanales el cliente suele pensar que no son garantizados.

AMENAZAS

Una de las principales amenazas que se podría considerar es que los productos industrializados o productos extranjeros nos opaquen en cuanto a precios y tendencia. También el que los productos sean nuevos y éste sea un motivo de rechazo; además de aparecer nueva competencia con simulación de los productos.





CAPITULO 3

DISEÑO

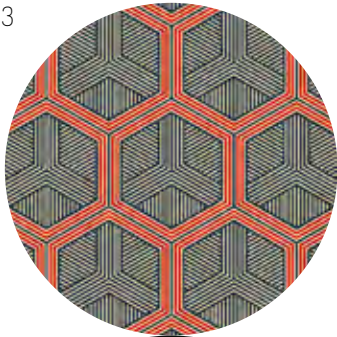


IDEAS CREATIVAS

“ La mente que se abre a una idea nueva, jamás volverá a su tamaño original.
(ALBERT EINSTEIN).

10 Ideas

13



PATTERNS

Los patrones, proceso que se repite una y otra vez; se acoplará con facilidad a las técnicas artesanales

14



CUENCA FOLK

Este estilo que se encuentra en tendencia entre las artesanías se fusionará con los elementos morfológicos del contexto

15



MIXED MEDIA

Este estilo te permite mezclar los recursos que se obtengan en gráfica, técnicas analógicas y artesanales

16



ZENTANGLES

Unir varios trazados, patrones creando laberintos, creando gráfica infinita

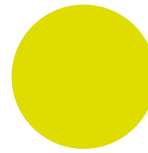
17



MANDALAS

Gráfica simbólica que represente cada elemento morfológico

1



COLLAGE VINTAGE

Se caracteriza por reflejar un estilo "retro" que se fusionaría con la cultura del contexto dando más énfasis a la identidad

18



3

ACUARELA

Figuras transparentes que acompañen a la gráfica de elementos morfológicos; que generará sutileza al diseño

19



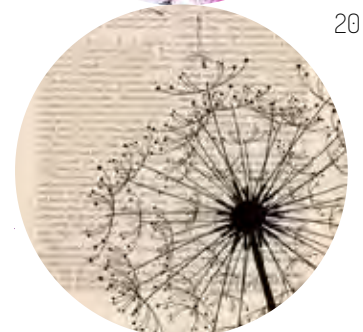
4

5

MINIMALISTA

Gráfica simple que se describa solo con verla como siluetas que tengan colores monocromáticos.

20



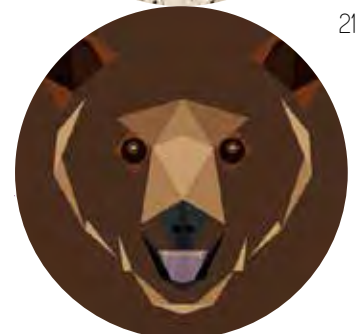
6

7

GEOMETRIC

Abstracción lineal y plana que represente con grandes divisiones una desfragmentación de identidad en un estilo moderno

21



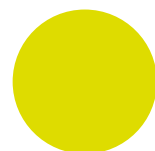
8

9

KITSCH

Permitiéndonos ubicar todos los recursos que se "necesite" sin obtener cosas de más; tanto en las técnicas artesanal, analógicas y en la gráfica

22



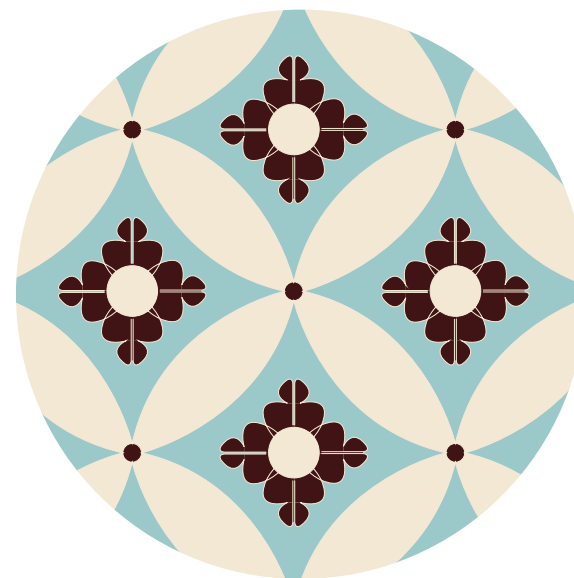
3 Ideas

1

PATTERNS

ILUSTRACIÓN: VECTORIAL
CROMÁTICA: CÁLIDOS Y FRIOS
FORMA: ORGANICAS Y ORTAGONAL
MOTIVOS: DECORATIVOS

Esta idea puede facilitar el trabajo con las técnicas analógicas de diseño por lo que sería conveniente utilizar en el proceso de diseño



3

MINIMALISTA

ILUSTRACIÓN: VECTORIAL
CROMÁTICA: BLANCO Y NEGRO
FORMA: ORGÁNICAS Y ORTAGONALES
MOTIVOS: SIMBÓLICOS

Expresar con una gráfica simple y directa que cumpla su objetivo, puede ayudar de mejor manera a fomentar la identidad.

2

CUENCA FOLK

ILUSTRACIÓN: VECTORIAL
CROMÁTICA: COLORES PASTEL
FORMA: ORGÁNICAS
MOTIVOS: DECORATIVOS Y SIMBÓLICA

La tendencia de este estilo puede opacar a los elementos morfológicos identitarios que se tomaron del contexto



Idea Final

DISEÑO

1

PATTERNS

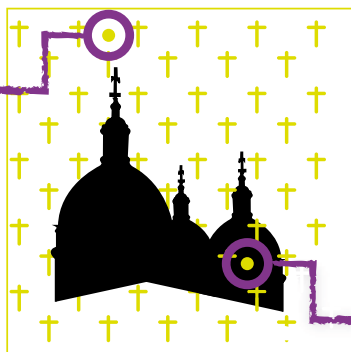
+

MINIMALISTA

3

Se analizaron la tres ideas considerando ventajas y desventajas de cada una de ella y se llevo a la conclusión de realizar una fusión de ideas eligiendo a la idea número 1 "PATTERNS" y la idea número 3 "MINIMALISTA" para generar la gráfica que estará basada en la arquitectura religiosa del centro histórico de la ciudad de Cuenca.

PATTERNS

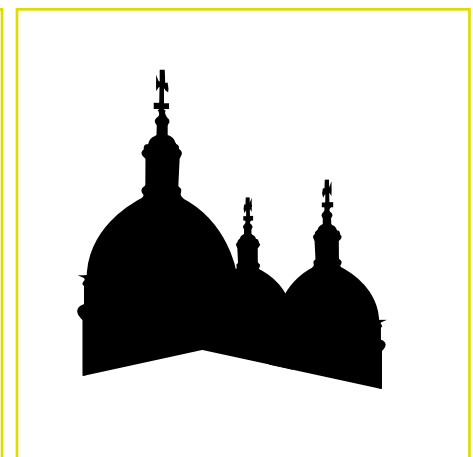
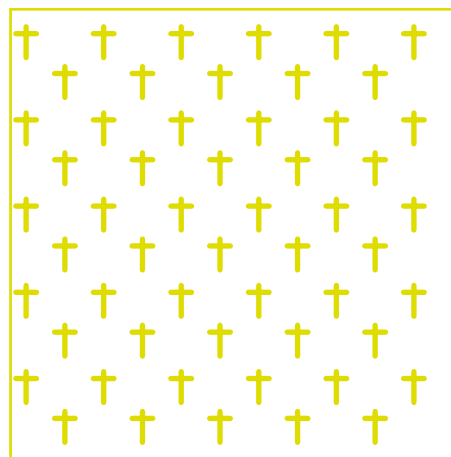


SILUETAS

ILUSTRACIÓN: VECTORIAL
CROMÁTICA: CÁLIDOS Y FRIOS - PASTELES
FORMA: ORGANICAS Y ORTAGONAL
MOTIVOS: DECORATIVOS Y SIMBÓLICOS

Los "PATTERNS" que son de la idea #1 se obtendrán de la abstracción de los elementos morfológicos característicos de cada iglesia. Para la idea #2 "MINIMALISTA" se pretende realizar la silueta de la fachada de cada iglesia para que de esta manera se pueda fomentar la identidad de la ciudad de Cuenca. Estos dos estilos son prácticos para ser utilizados con las técnicas analógicas de diseño.

La composición de estos dos elementos será variado, dependerá mucho de cada objeto al que sea aplicado





PROCESO CREATIVO



SISTEMA GRÁFICO

CONSTANTES

Toda la gráfica generada será vectorial.

La gráfica de los patterns estará basada en la abstracción de elementos morfológicos, los rosetones y las siluetas de las cúpulas será de cada iglesia.

La cromática se va a fundamentar en base a cada iglesia.

La composición de la gráfica debe estar relacionada con la iglesia de la cual que se rescató los elementos morfológicos-estructura.

VARIABLES

La composición gráfica podrá ser geométrica o fractal

La aplicación cromática puede variar en cuanto a sus colores dentro de la gama a la pertenece.

La gráfica impresa en técnicas analógicas de diseño será variada en cuanto a la técnica utilizada.

La composición que se genere con las gráficas impresas y con las técnicas analógicas puede variar según el soporte y el producto.

Las técnicas analógicas de diseño y las técnicas artesanales de Cuenca no siempre van a estar unificadas en un mismo producto.

Las gráficas: patterns, siluetas y rosetones de cada iglesia no siempre van a estar en la composición de un producto.

Los productos pueden tener más de dos técnicas artesanales.

Los productos pueden tener más de dos técnicas analógicas de diseño.

El tamaño de los patterns, siluetas y rosetones puede variar de acuerdo al producto.

PARTIDOS DE DISEÑO

Se utilizará 3 gráficas :

PATTERNS
SILUETAS
ROSETONES

Se escogio como factor identitario a las iglesias del centro histórico de la ciudad de Cuenca

CATEDRAL NUEVA
SAN ALFONSO
SAN SEBASTIAN

Estas tres iglesias se escogieron considerando el tipo de arquitectura: se escogio la catedral nueva como símbolo principal de la identidad de Cuenca, la iglesia de san alfonso por la arquitectura republicana y la iglesia de san sebastián por la arquitectura colonial.

MORFOLOGÍA

En el proceso morfológico se tomo en consideración elementos representativos de puertas, cúpulas y columnas de cada iglesia, se trato de extraer la mayor cantidad de motivos para que el proceso de selección sea más amplio.

DISEÑO MORFOLÓGICO

Para consevir un motivo para la elaboración de los patterns se consideraron algunos elementos morfologicos tal cual son y en otros se tomó características especiales para la creación de uno nuevo. En cuanto a la cromática se obtuvo de los singulares colores de cada iglesia.

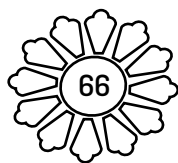
COMPOSICIÓN

En el proceso de composición de cada patterns se utilizaron operatorias de diseño como equilibrio, nivelación, atracción - agrupamiento, positivo y negativo entre otras. Para obtener cada gráfica se tomo en consederación el proceso artesanal que hay después del proceso digital(gráficas)









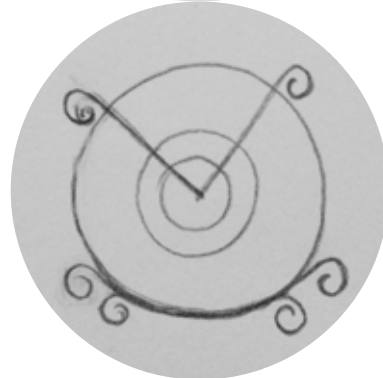
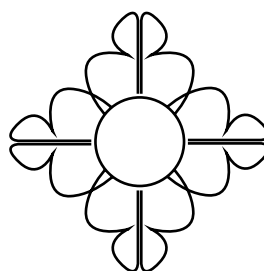
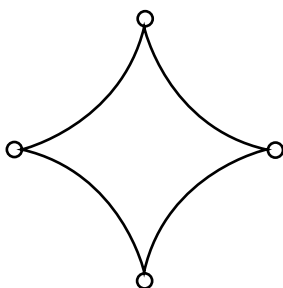
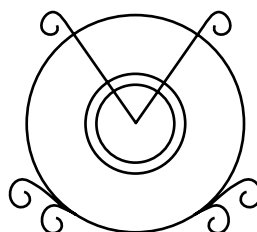
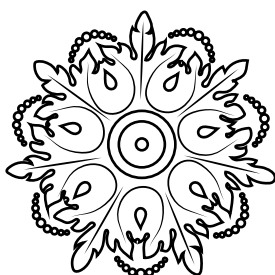
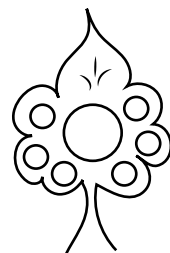
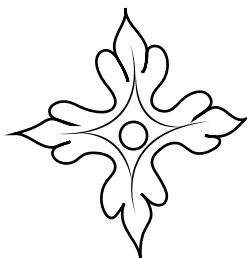
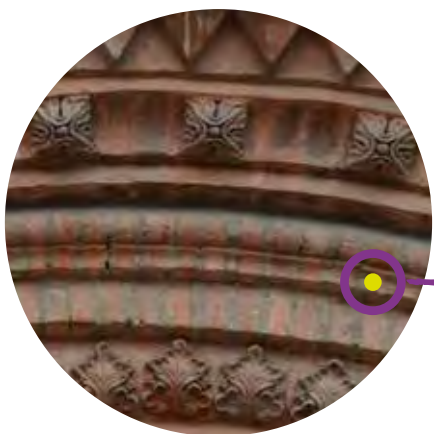
CATEDRAL NUEVA

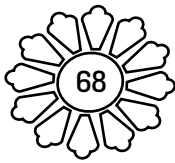
ABSTRACCIÓN



Las abstracciones de los elementos morfológicos más característicos de la catedral nueva fueron extraídos de los detalles de las puertas, columnas y cúpulas.

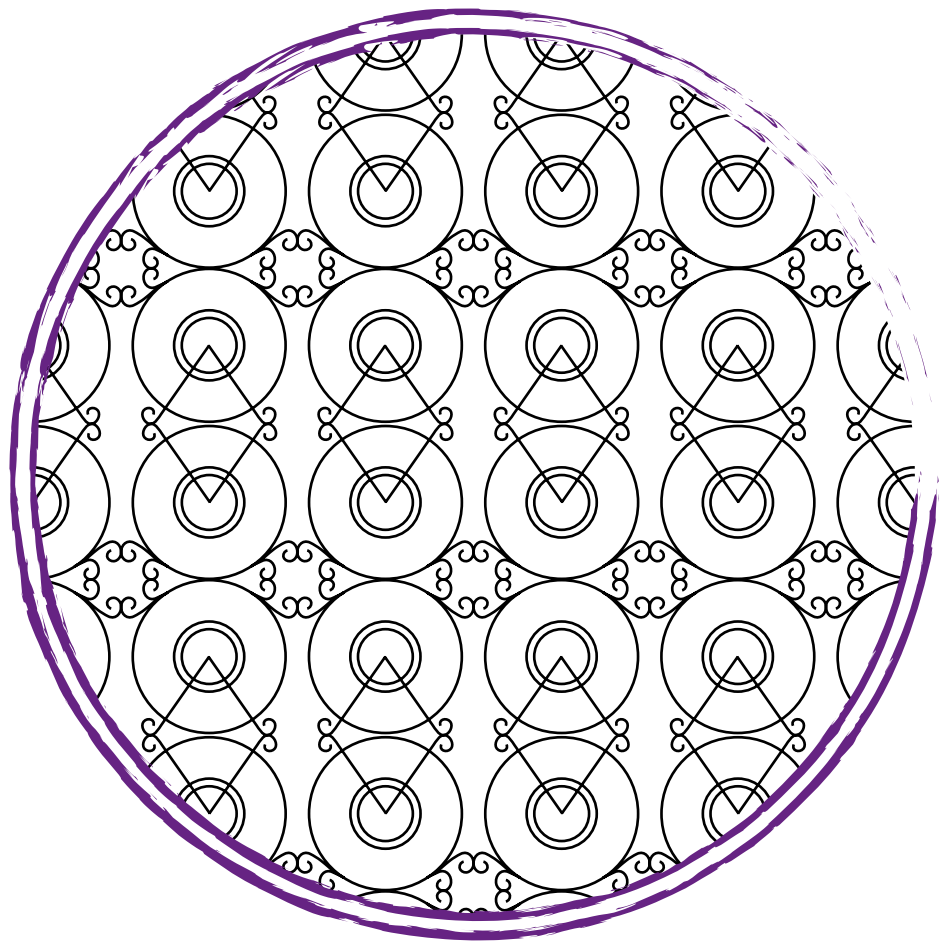
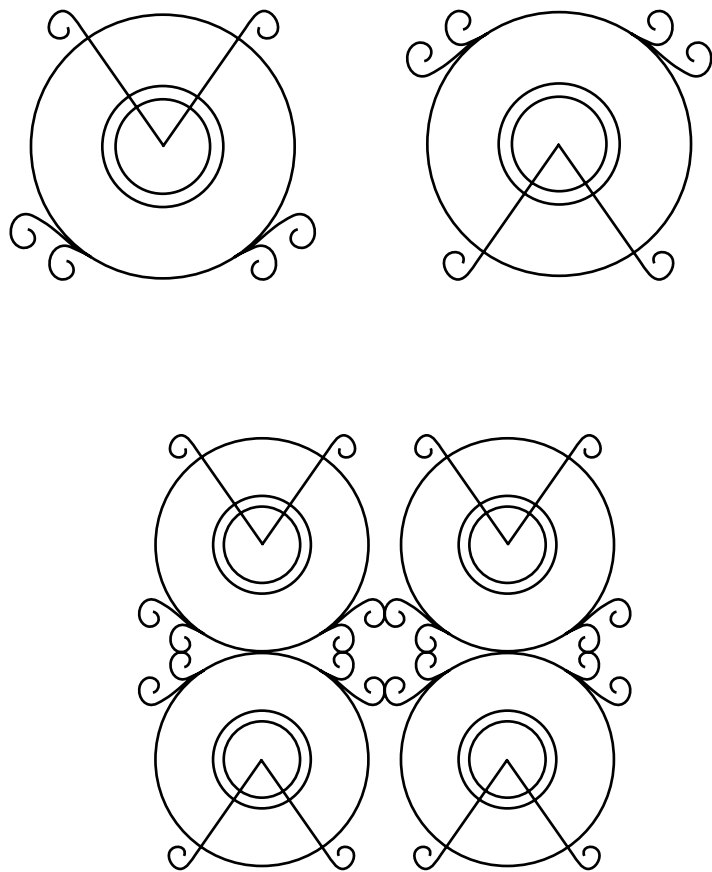
Algunas morfologías fueron tomadas tal cual son y otras fueron una fusión de diferentes formas.





PATTERN 1

CATEDRAL NUEVA

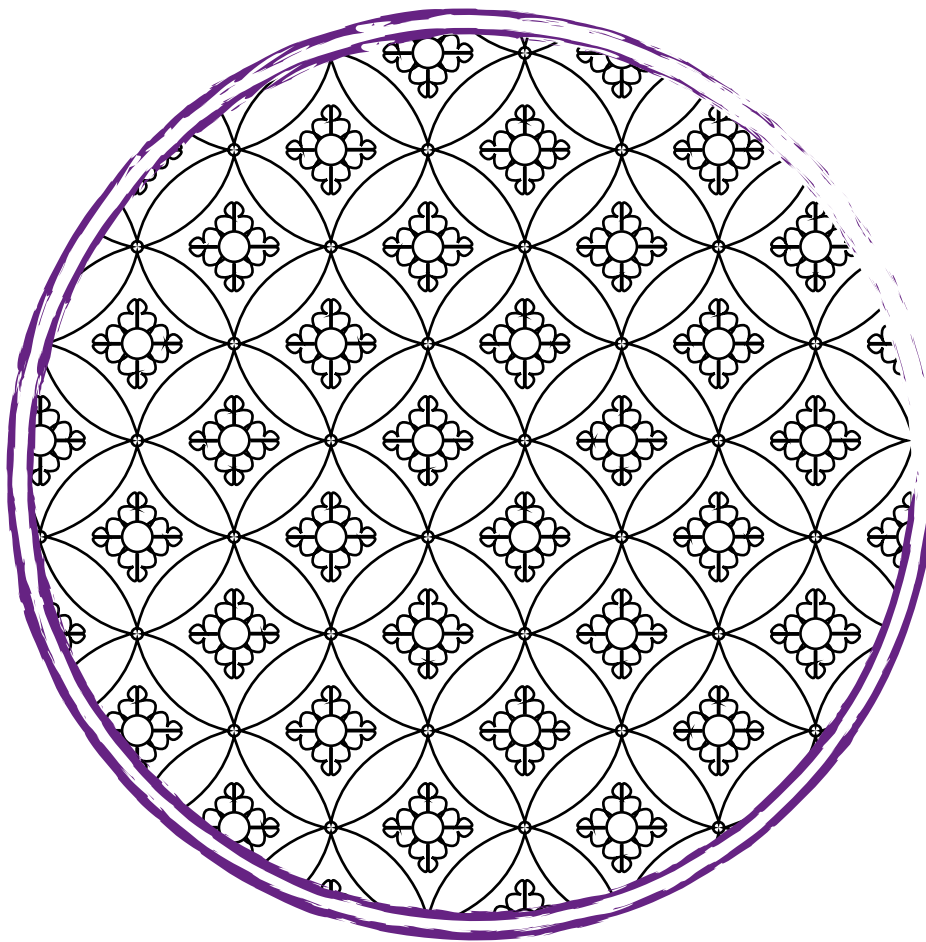


Abstracción de la morfología original de la puerta de la catedral.

La figura original fue duplicada y girada 180°, luego se volvió a duplicar hacia la derecha. Este patrón se podrá imprimir hacia a izquierda, derecha, arriba y abajo.

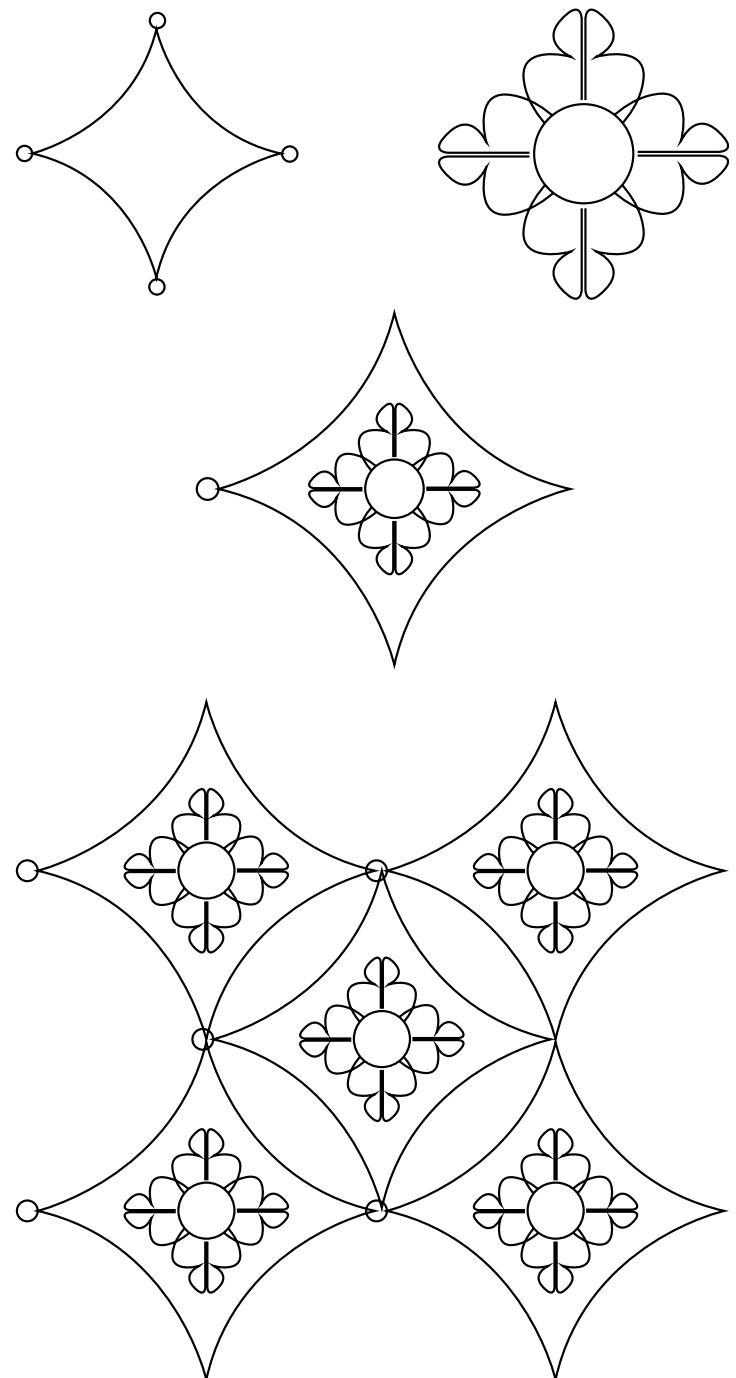
PATTERN 2

CATEDRAL NUEVA



Abstracción de la morfología del arco del portal de la catedral; esta fue modificada dándole movimiento a la figura, también se adicionó unos pequeños círculos en las uniones.

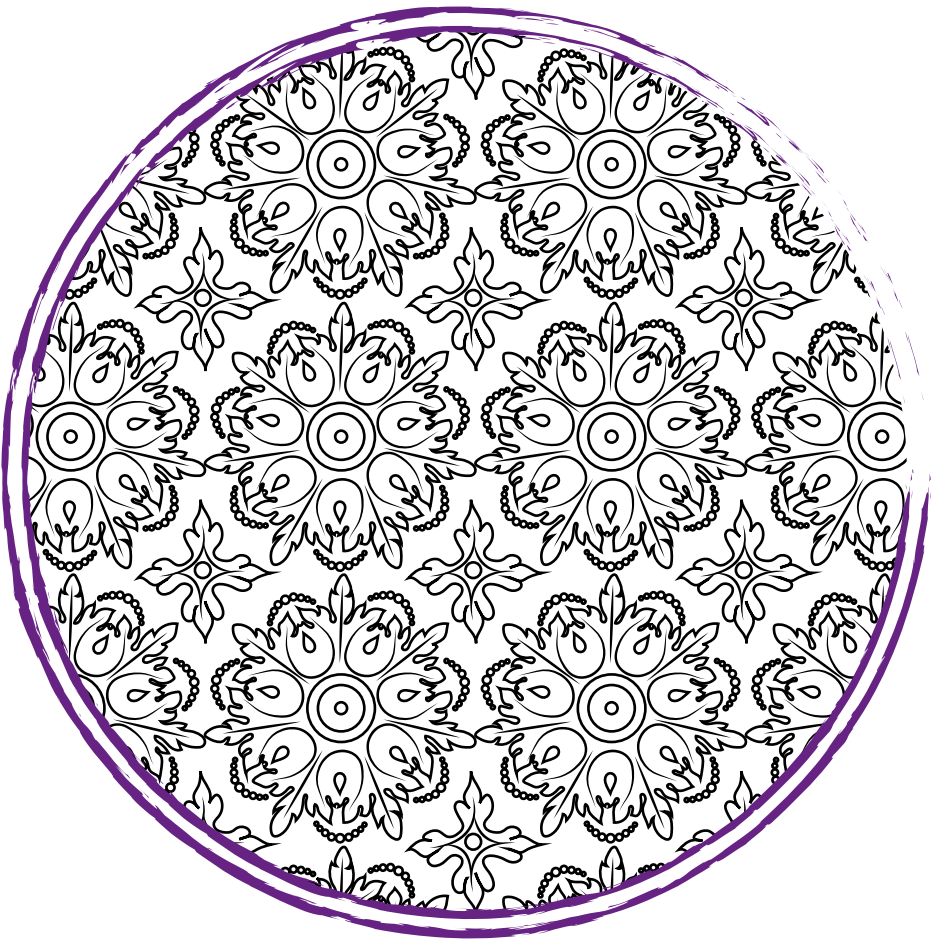
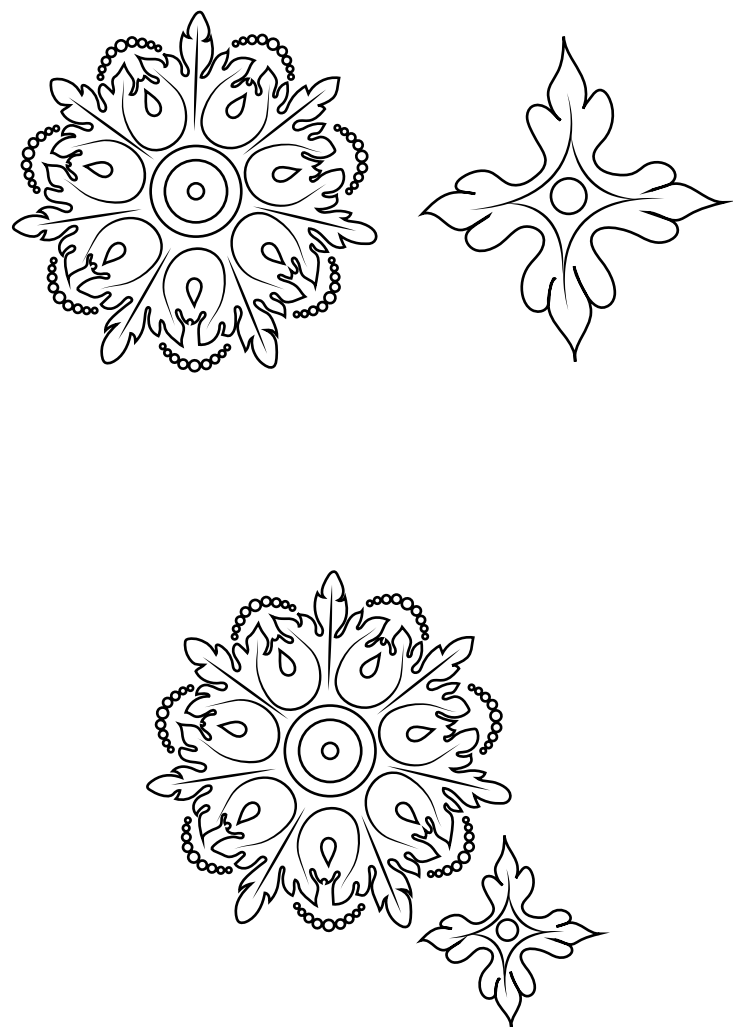
La figura concebida fue repetida a la derecha, izquierda, arriba y abajo uniendo sus vértices.





PATTERN 3

CATEDRAL NUEVA



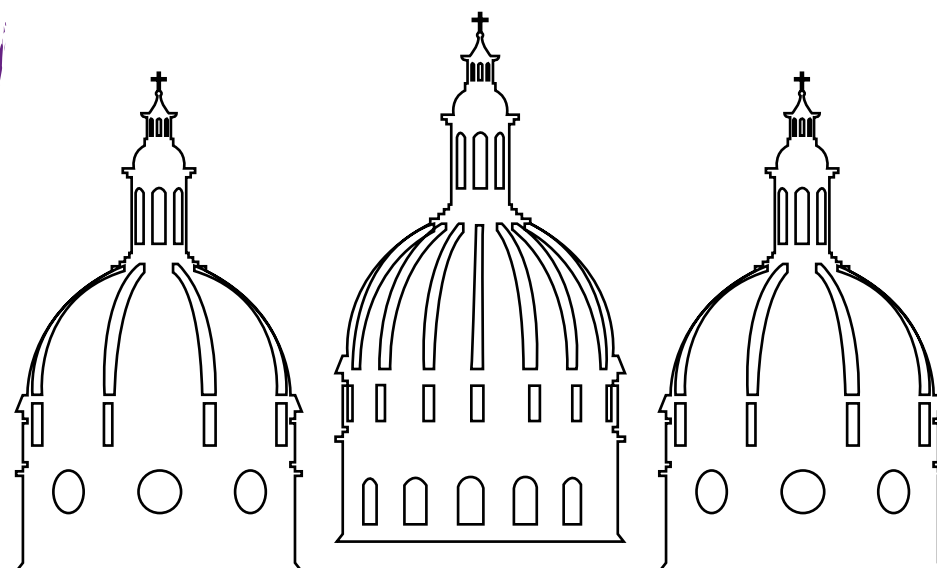
Abstracción de la morfología original de la puerta y de la columna de la catedral. En este caso se tomarón dos formas para formar un patrón.

La figura original fue duplicada hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo de manera horizontal y vertical.



SILUETA

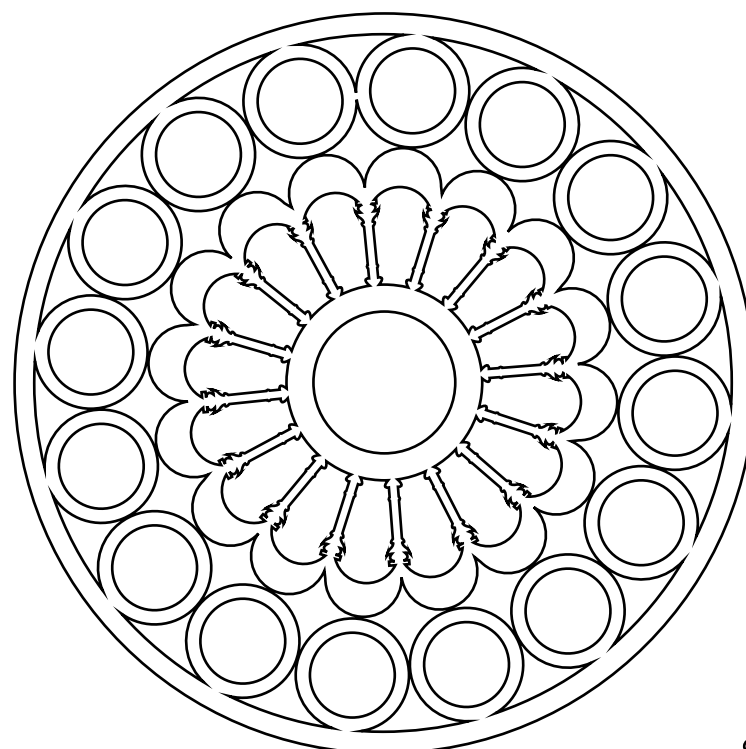
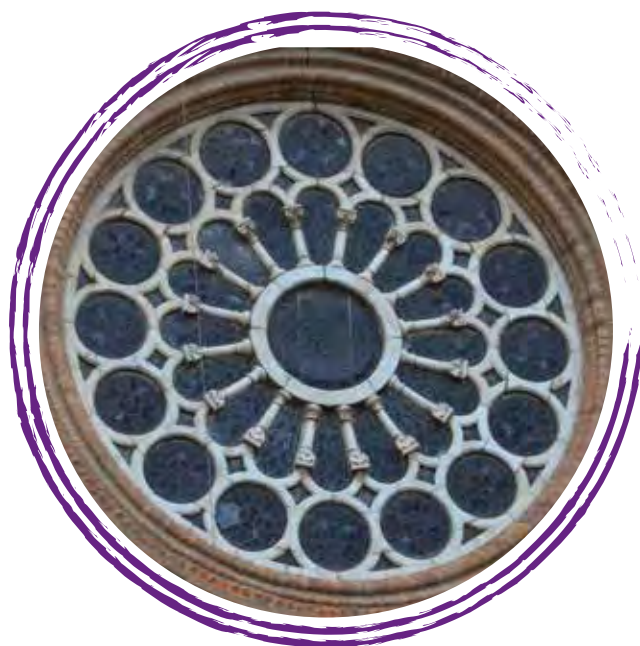
CATEDRAL NUEVA



Factor potenciador directo de identidad

ROSETÓN

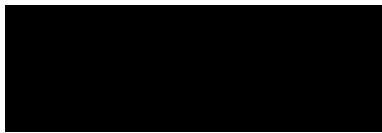
TÉCNICA ARTESANAL





CROMÁTICA

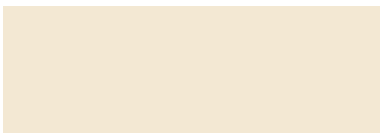
CATEDRAL NUEVA



|PUERTA



|COLUMNAS



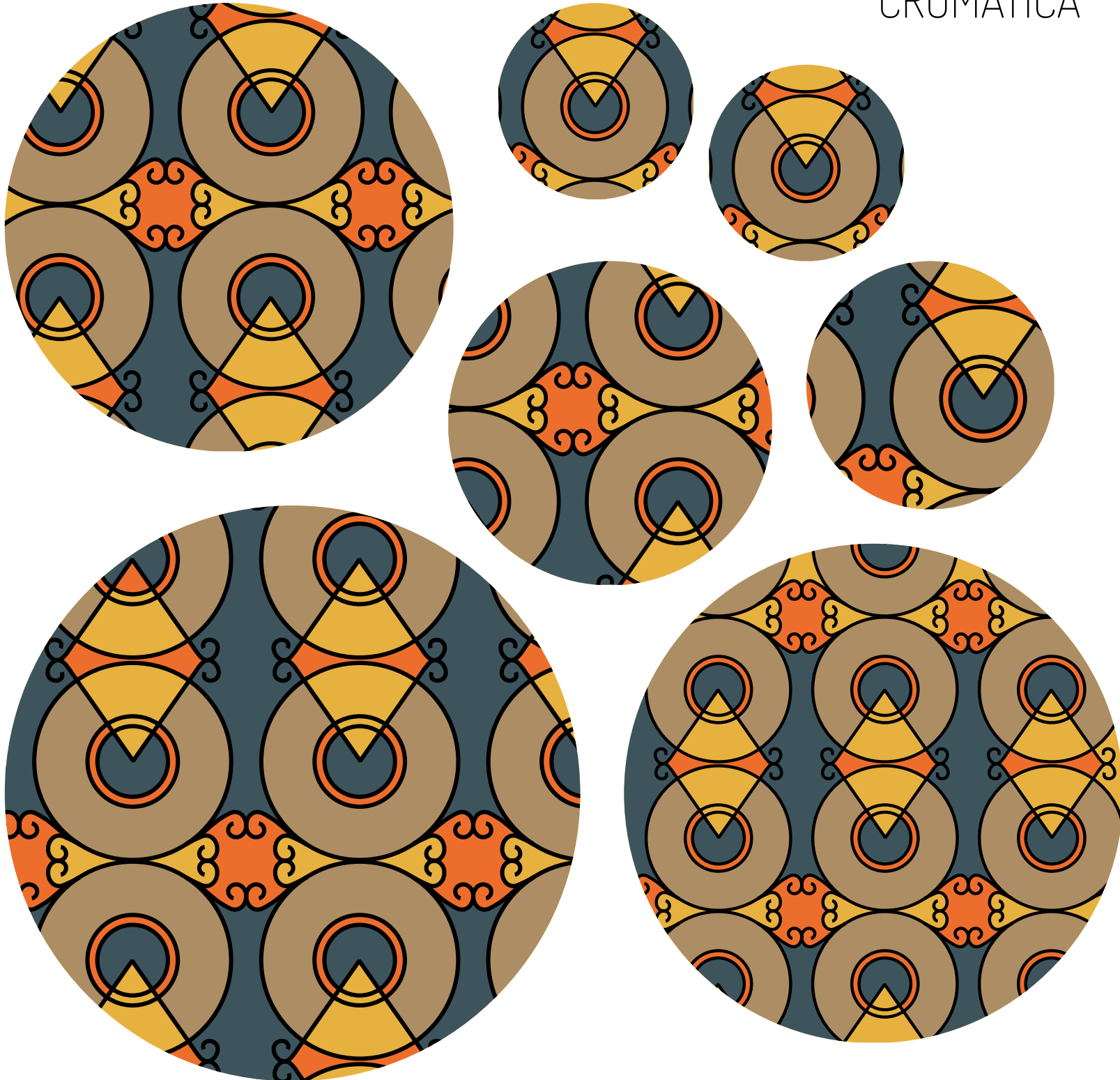
|CÚPULA

La paleta cromática fue tomada de los diferentes colores que contienen la puertas, columnas y cúpulas de la catedral nueva.

Estos colores pueden variar durante el proceso de impresión analógica.

APLICACIÓN

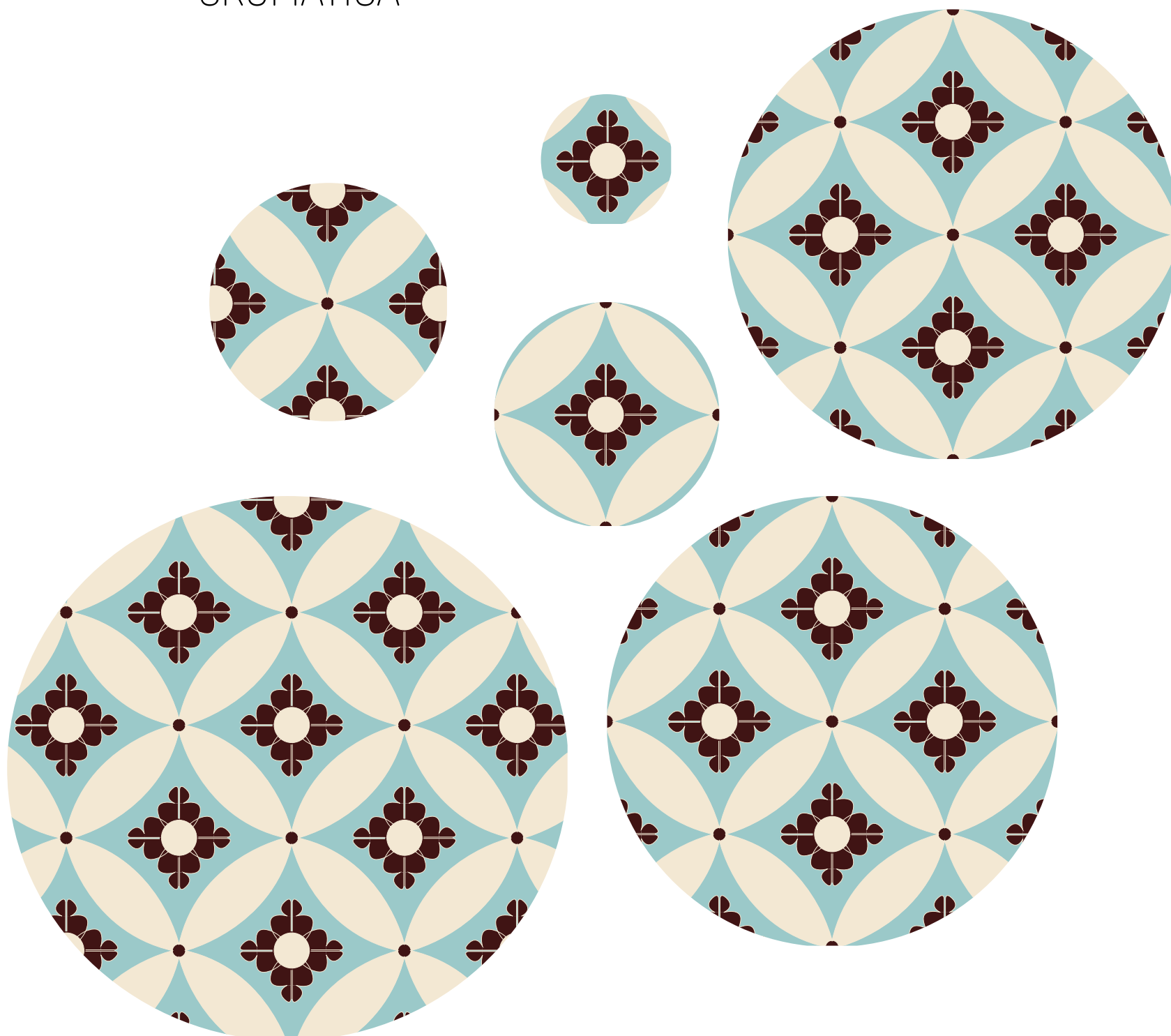
CROMÁTICA





APLICACIÓN

CROMÁTICA



APLICACIÓN

CROMÁTICA





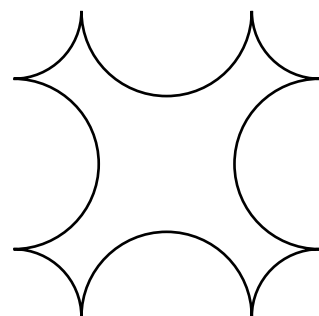
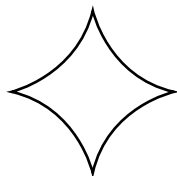
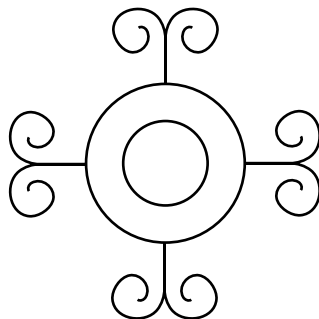
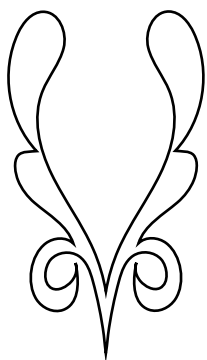
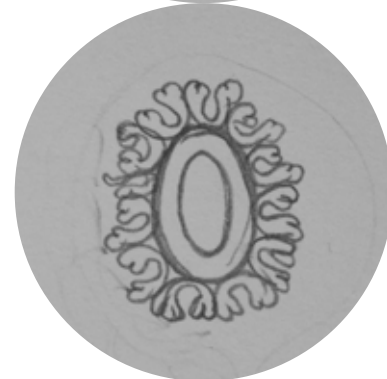
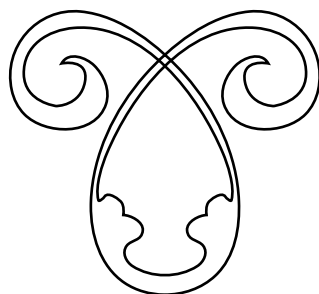
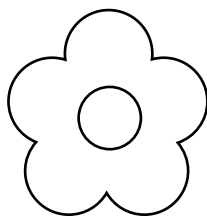
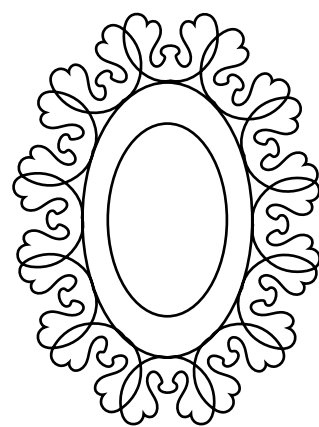
SAN ALFONSO

ABSTRACCIÓN



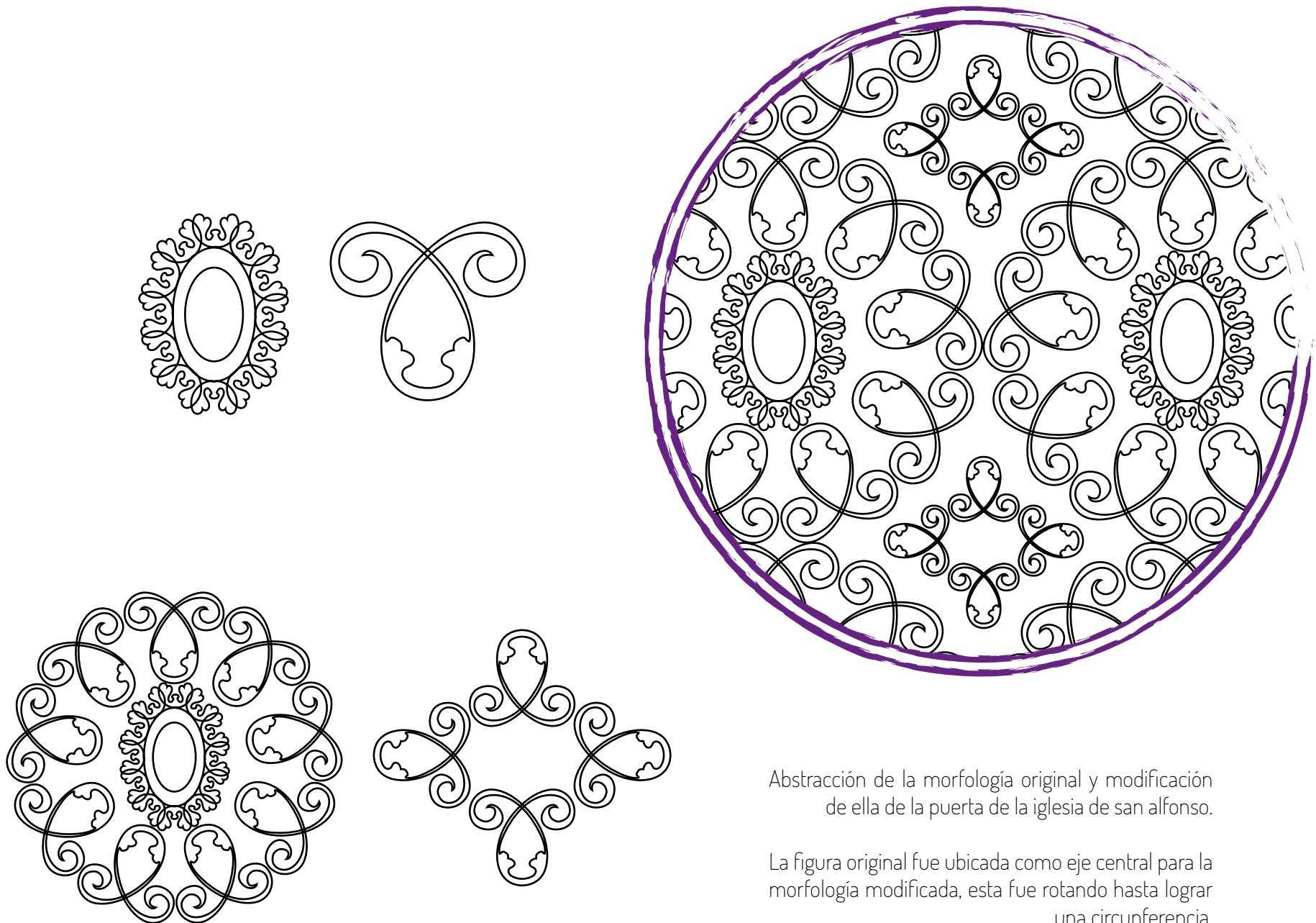
Las abstracciones de los elementos morfológicos más característicos de la iglesia de san alfonso fueron extraídos de los detalles de las puertas, columnas y cúpulas.

Algunas morfologías fueron tomadas tal cual son y otras fueron una fusión de diferentes formas.



PATTERN 1

SAN ALFONSO

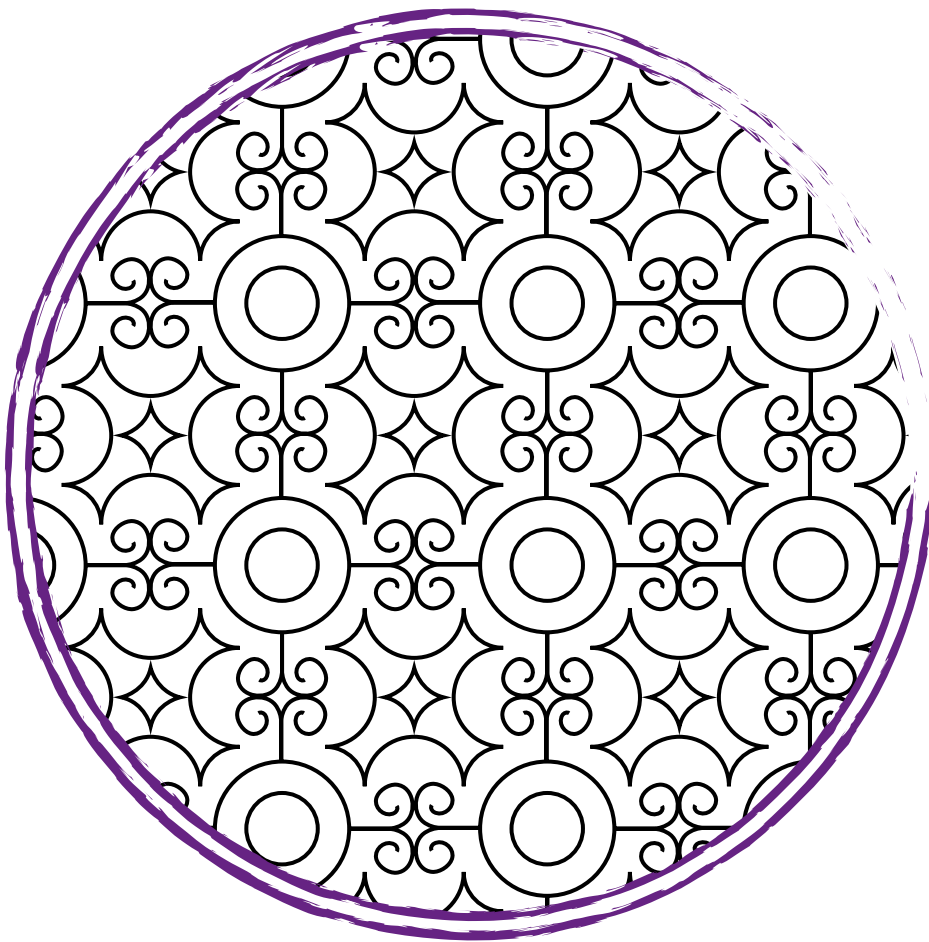


Abstracción de la morfología original y modificación de ella de la puerta de la iglesia de san alfonso.

La figura original fue ubicada como eje central para la morfología modificada, esta fue rotando hasta lograr una circunferencia.

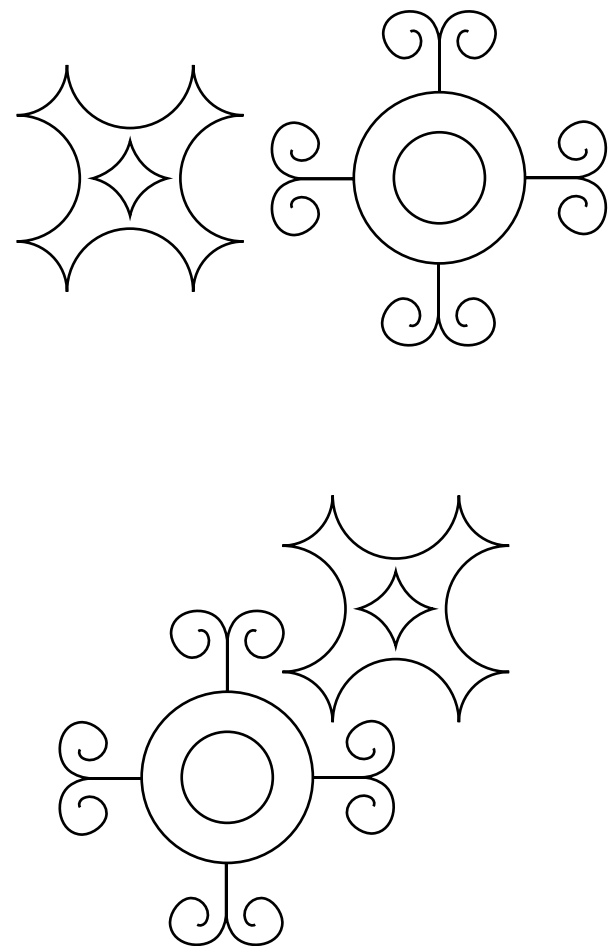
PATTERN 2

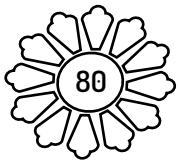
SAN ALFONSO



Abstracción de elementos morfológicos fue modificada generando dos formas que conformaran el patrón; estas figuras fueron extraídas de puertas y detalles de las columnas.

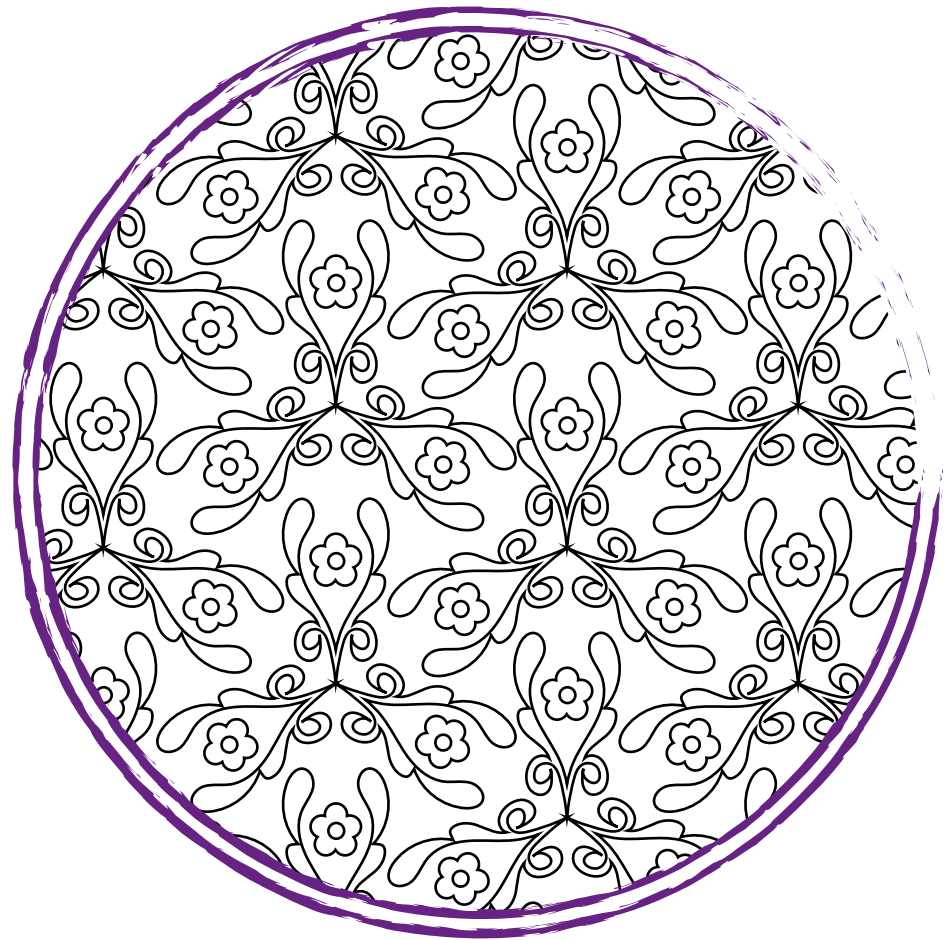
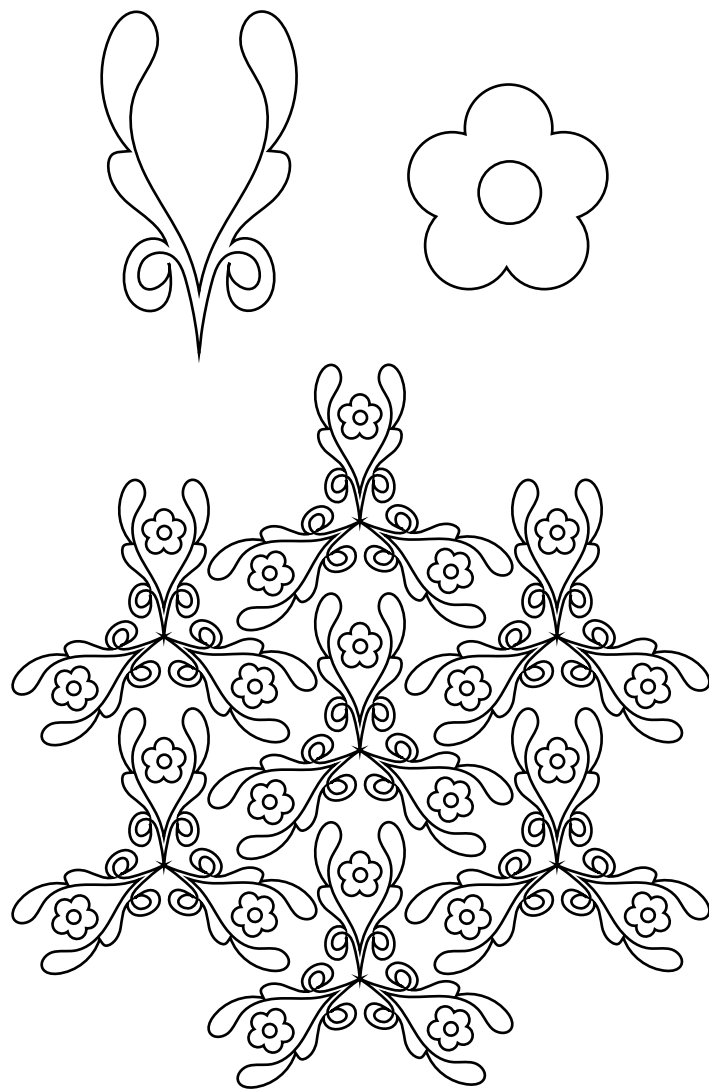
La figuras concebidas fueron unificadas de tal manera que se podrá repetirlas de izquierda, derecha, arriba, abajo.





PATTERN 3

SAN ALFONSO



Abstracción de la morfología original y modificación de ella extraída de la puerta de la iglesia de san alfonso.

Estas figuras concebidas fueron rotadas y ubicadas de tal manera que se fusionen, creando una armonía



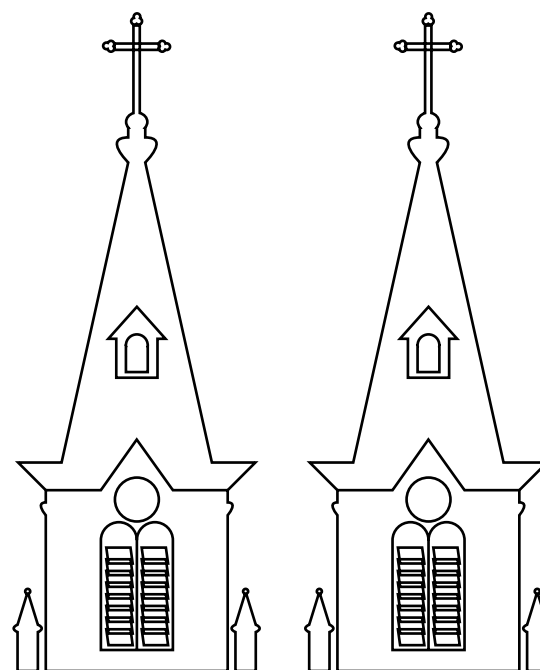
ROSETÓN

TÉCNICA ARTESANAL

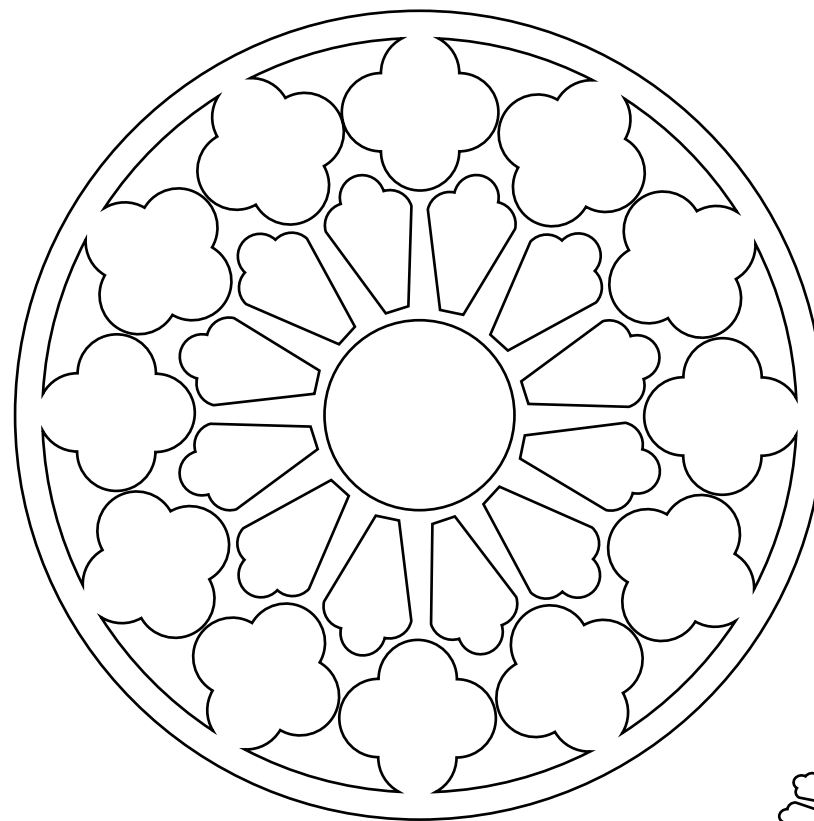


SILUETA

SAN ALFONSO



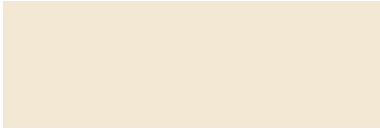
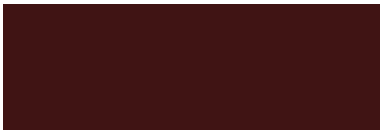
Factor potenciador directo de identidad





CROMÁTICA

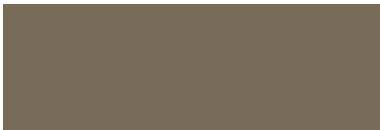
SAN ALFONSO



|PUERTA



|CÚPULA



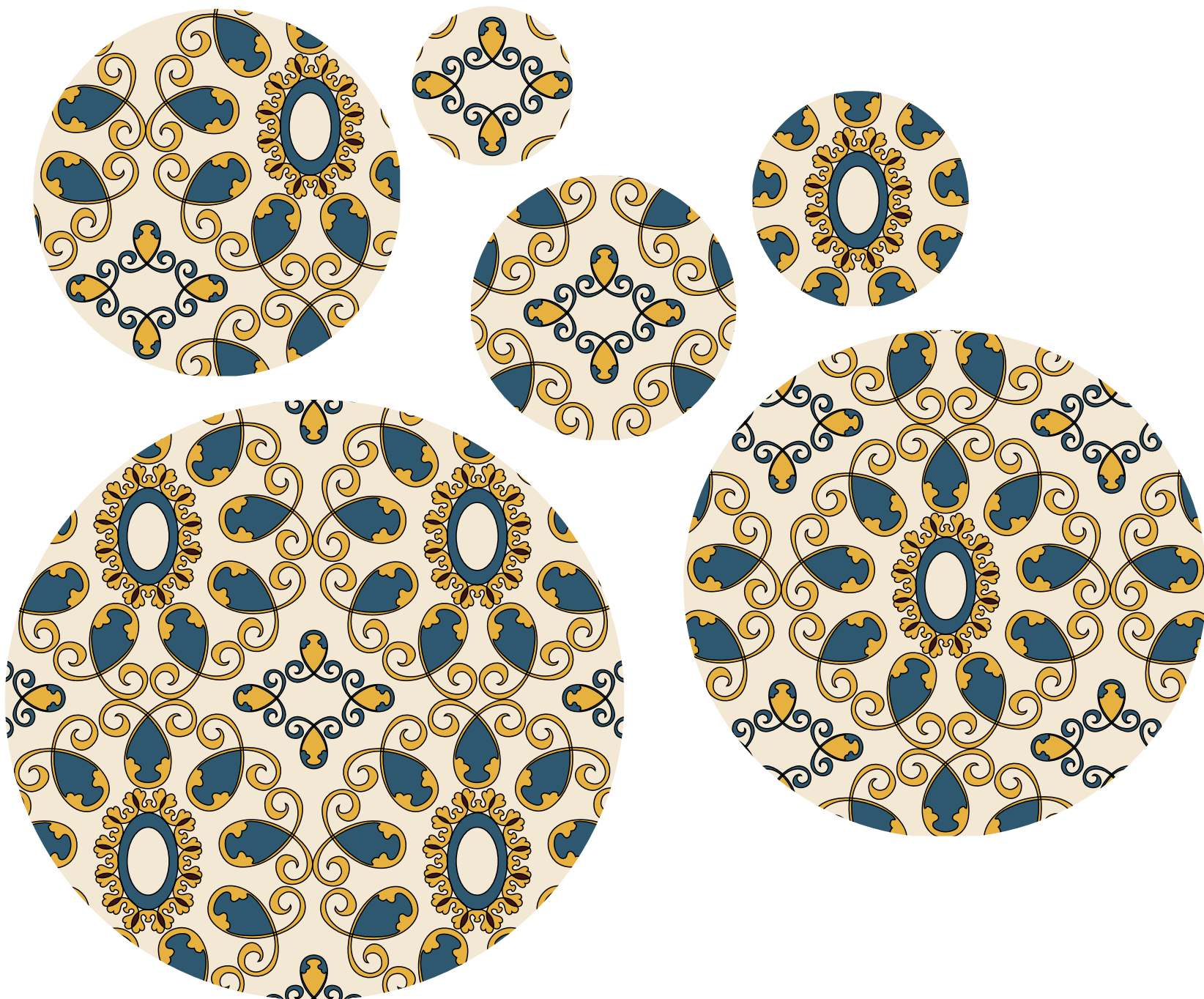
|COLUMNAS

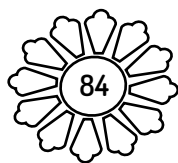
La paleta cromática fue tomada de los diferentes colores que contienen la puertas, columnas y cúpulas de san alfonso.

Estos colores pueden variar durante el proceso de impresión analógica.

APLICACIÓN

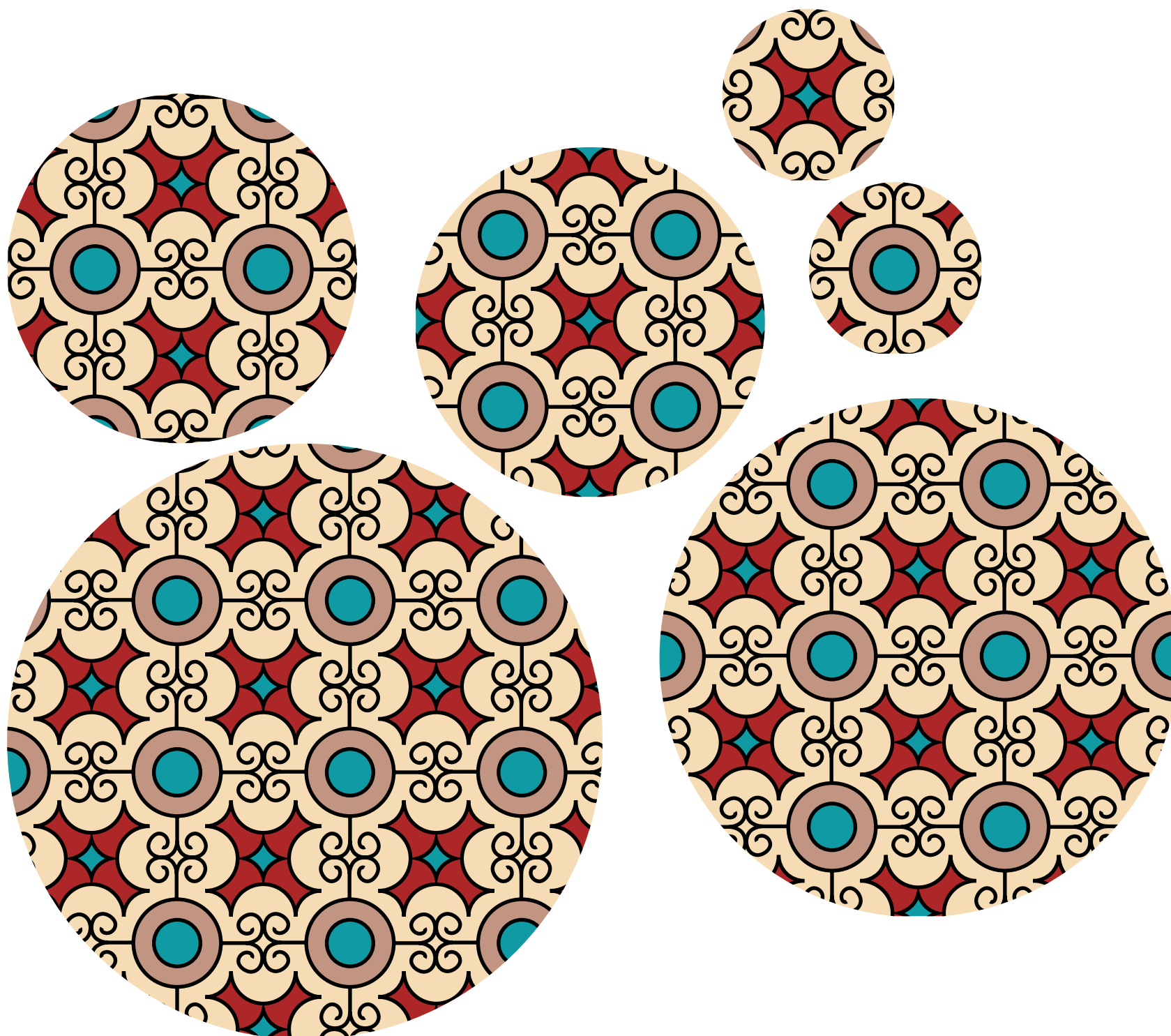
CROMÁTICA





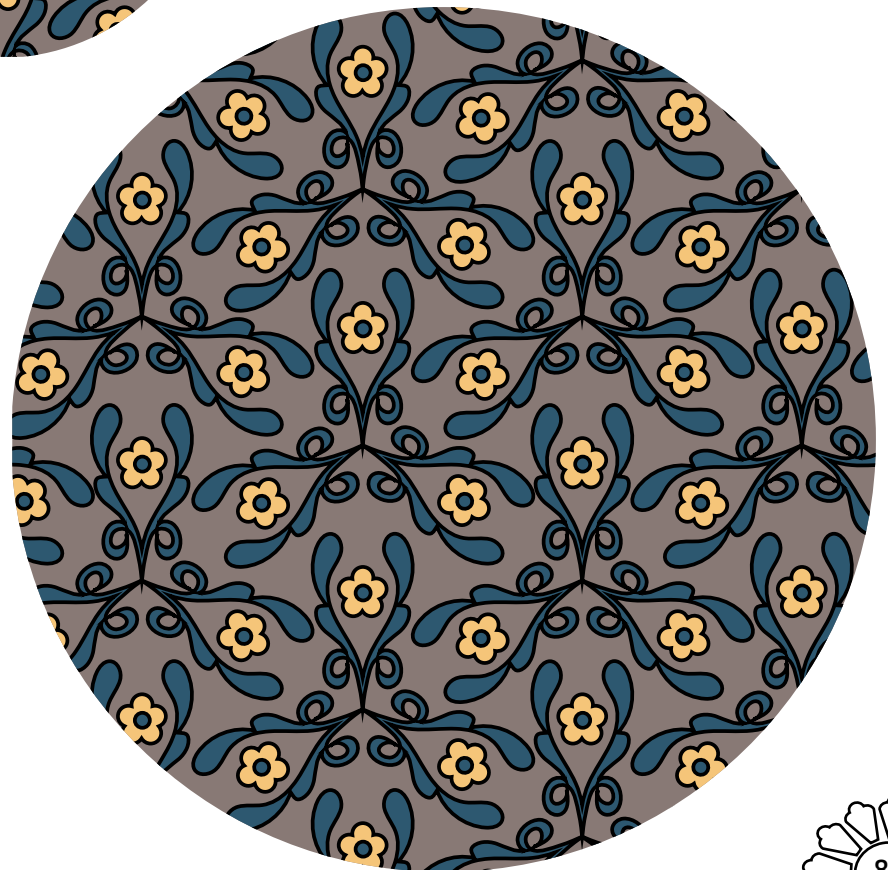
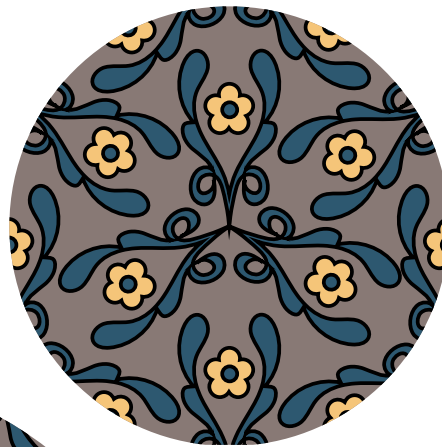
APLICACIÓN

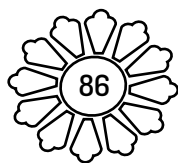
CROMÁTICA



APLICACIÓN

CROMÁTICA





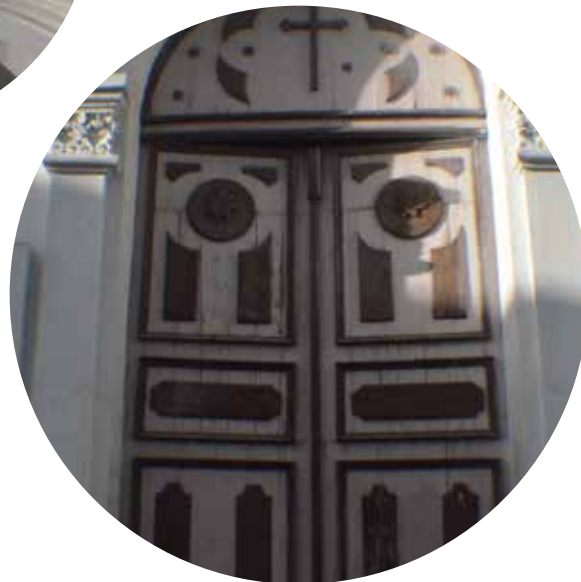
SAN SEBASTIÁN

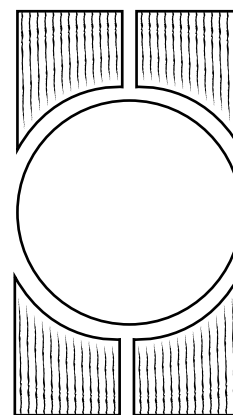
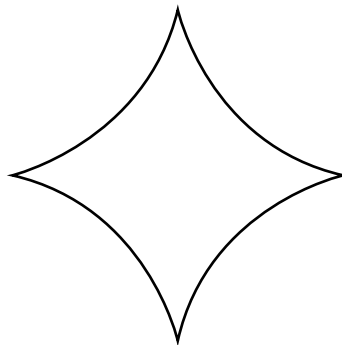
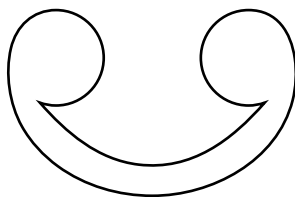
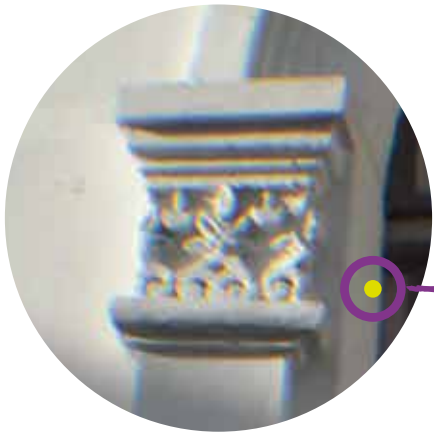
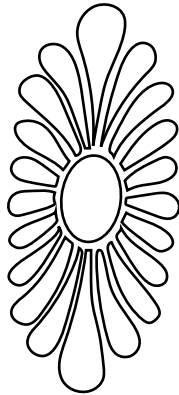
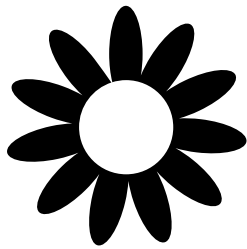
ABSTRACCIÓN



Las abstracciones de los elementos morfológicos más característicos de la iglesia de san sebastián fueron extraídos de los detalles de las puertas, columnas y cúpulas.

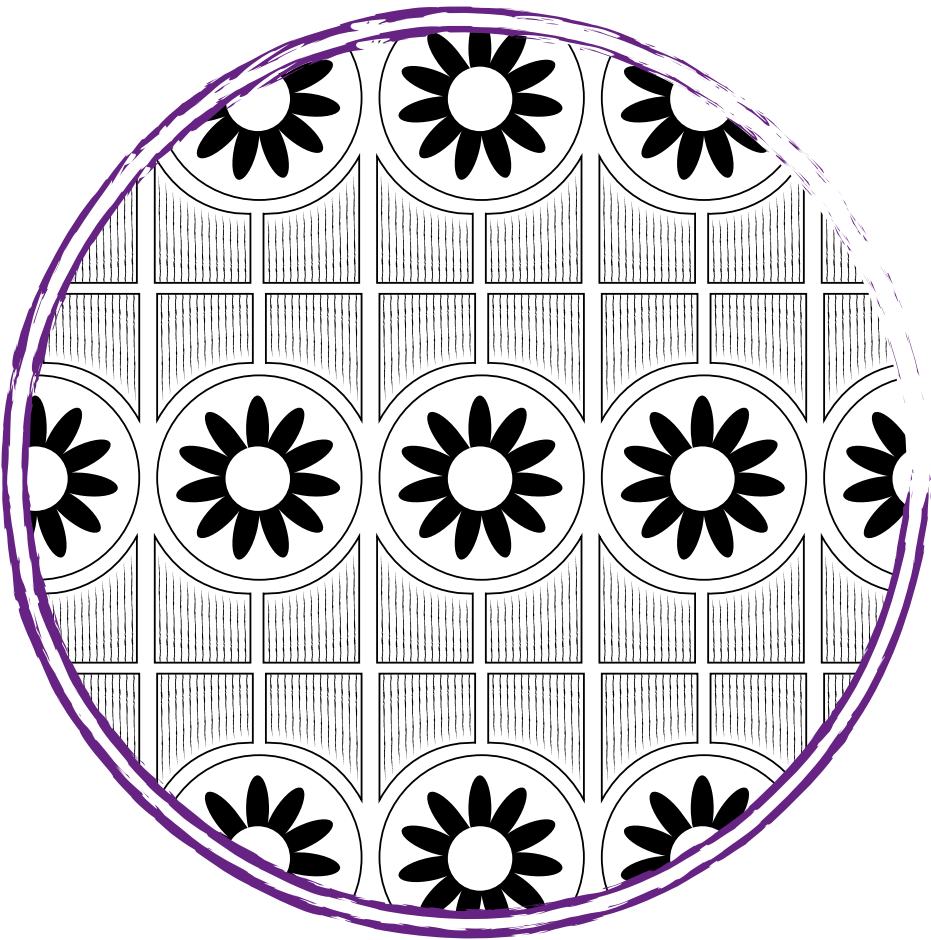
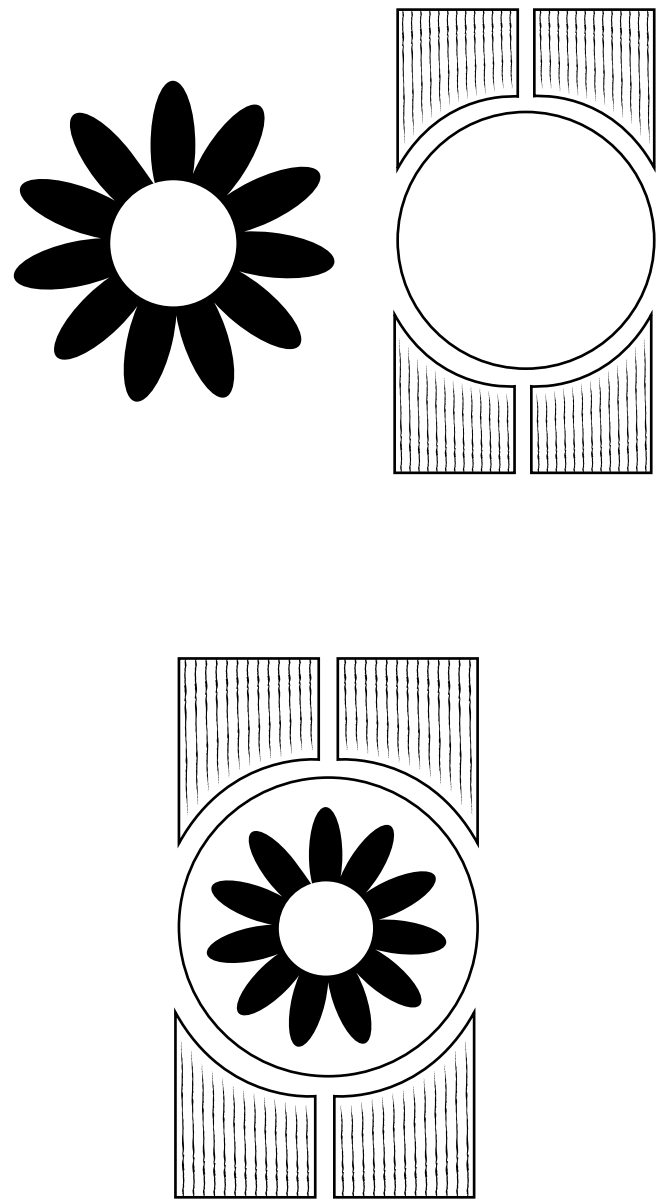
Algunas morfologías fueron tomadas tal cual son y otras fueron una fusión de diferentes formas.





PATTERN 1

SAN SEBASTIÁN

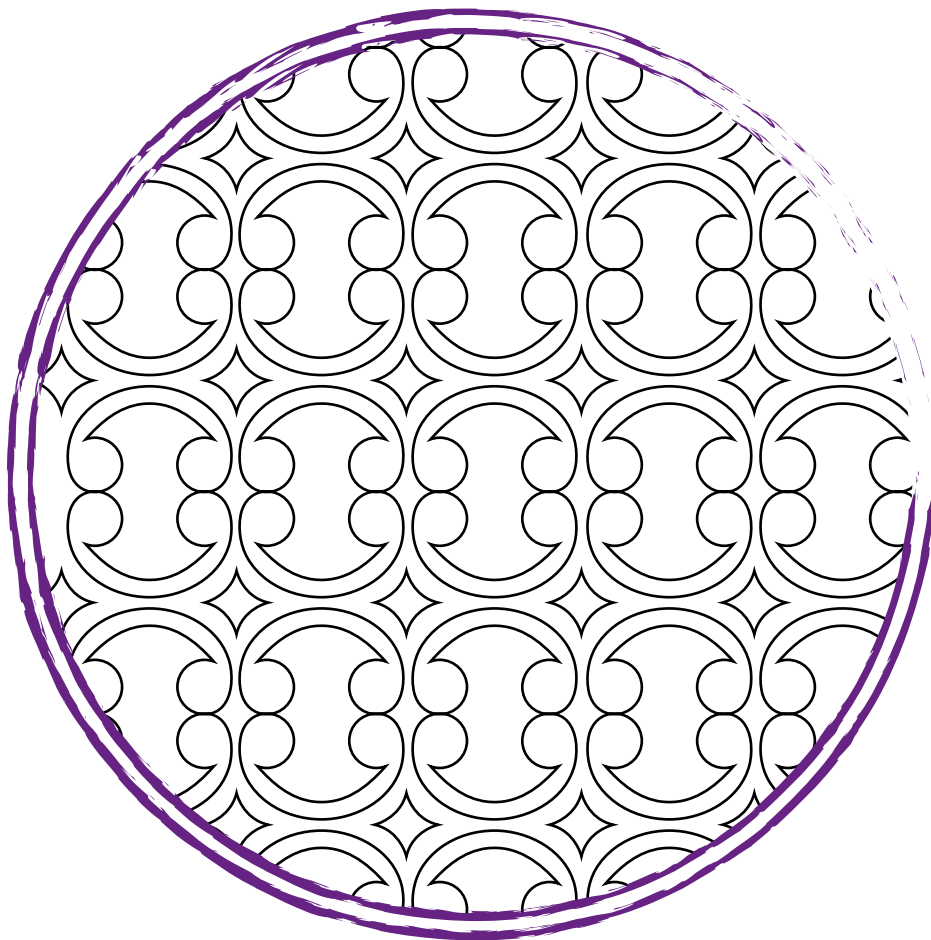


Abstracción de la morfología original y modificación de ella extraída de la puerta de la iglesia de san sebastián.

La figura original fue ubicada como eje central para que la morfología modificada se fusione generando un marco que se podrá repetir de cualquier manera.

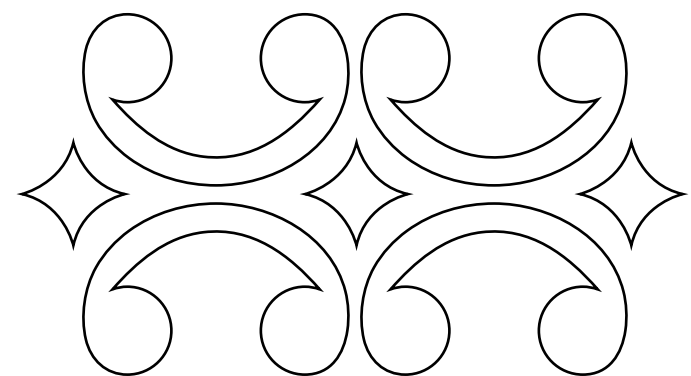
PATTERN 2

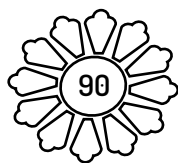
SAN SEBASTIÁN



Abstracción original y modificada de la puerta y columna de la iglesia de san sebastián.

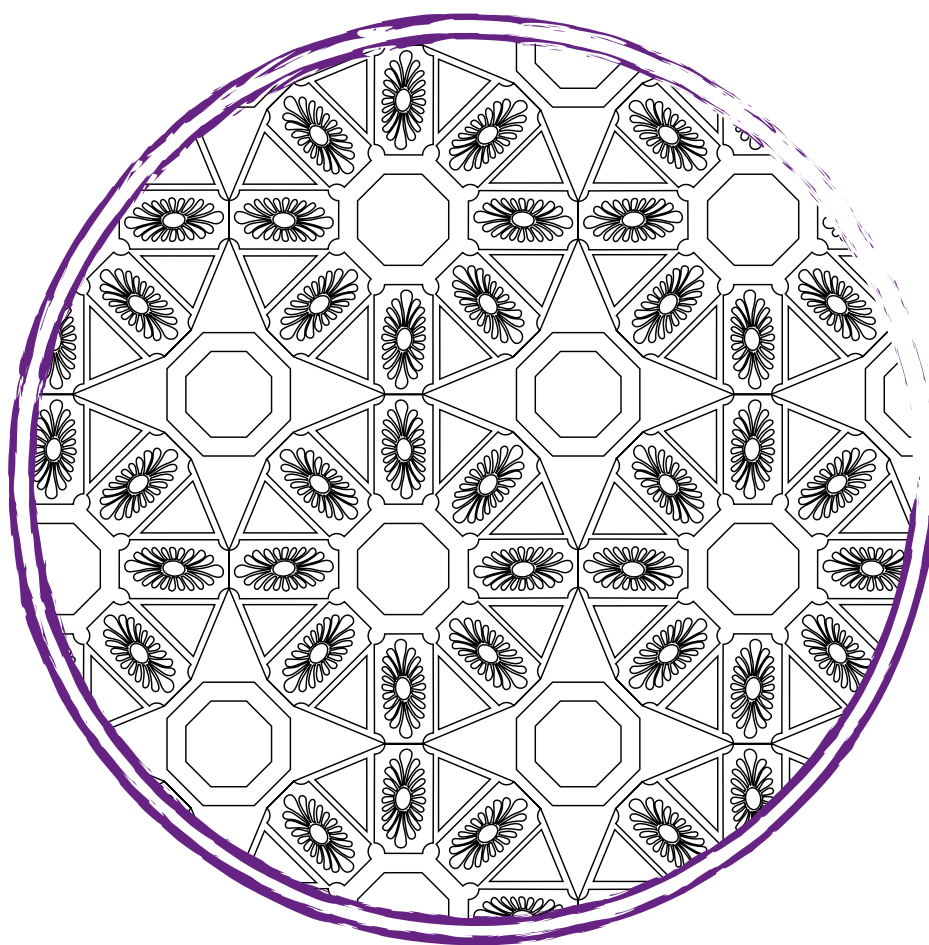
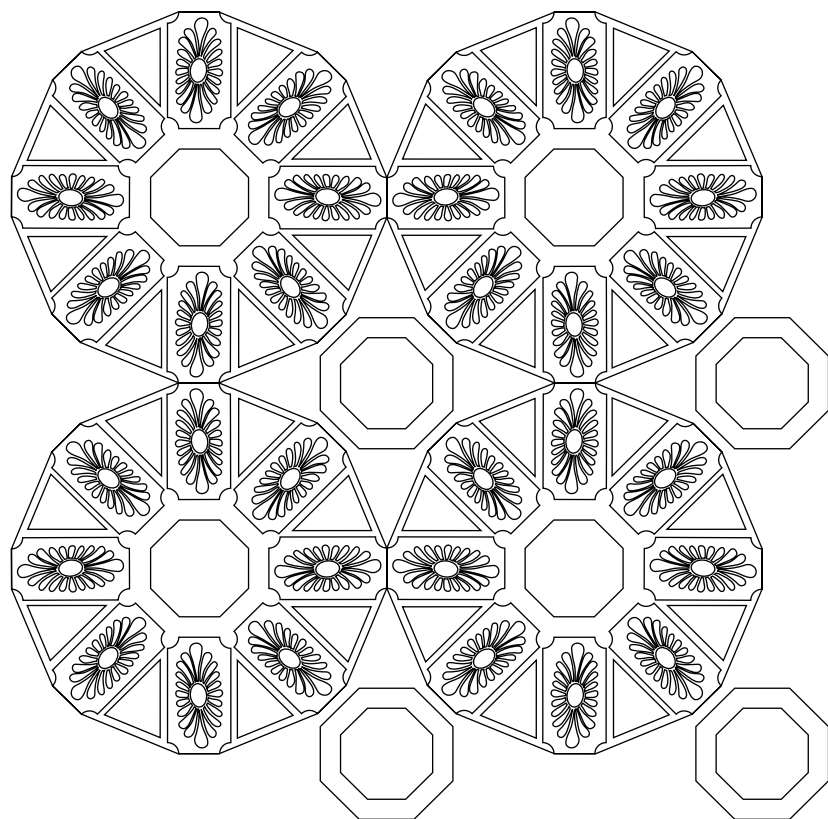
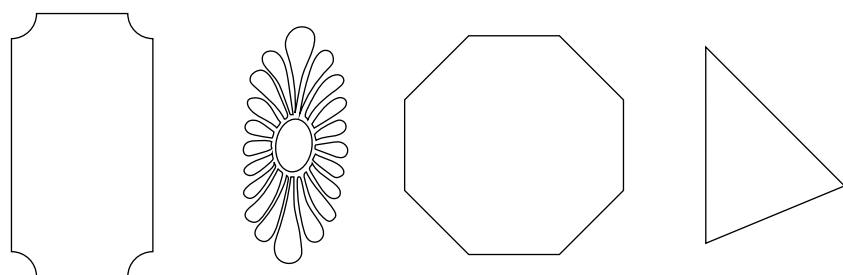
La primera figura fue girada y duplicada 180° la otra fue ubicada de tal manera que al repetirla se forme el patrón deseado.





PATTERN 3

SAN SEBASTIÁN



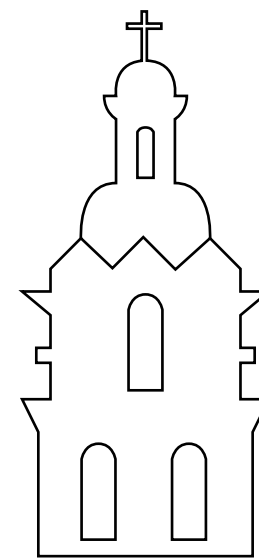
Abstracción de la morfología original y modificación de la iglesia de san sebastián.

Se fusionó los elementos extraídos y se giro constantemente hasta conseguir el patrón deseado, luego se ubicó una figura que lo unifique al repetirlo en la impresión



SILUETA

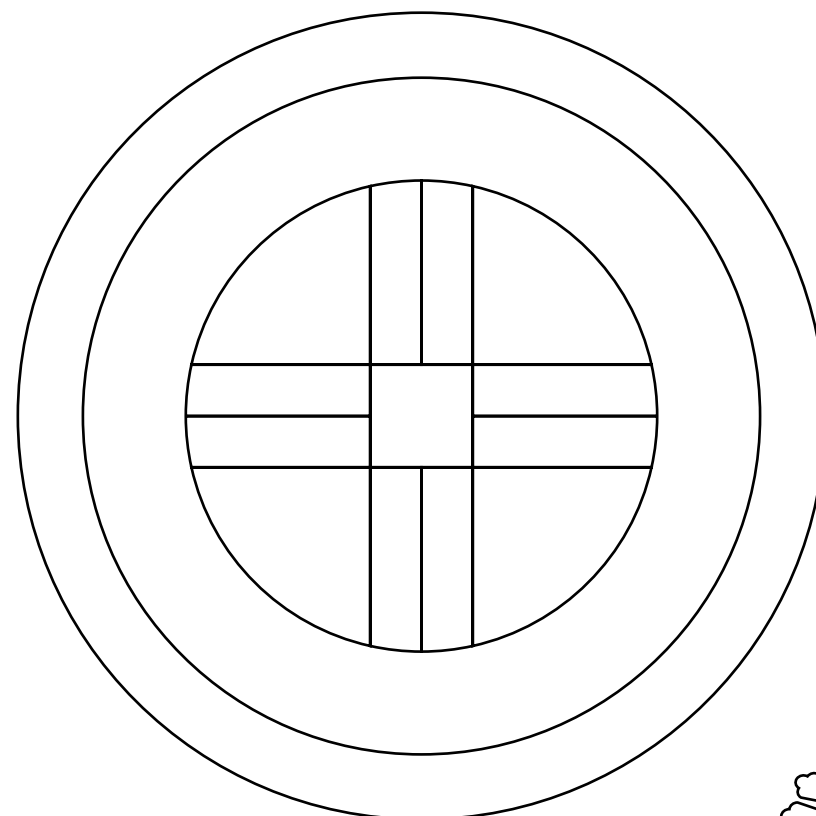
SAN SEBASTIÁN



Factor potenciador directo de identidad

ROSETÓN

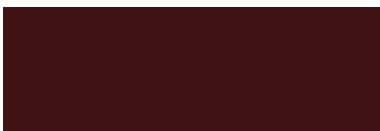
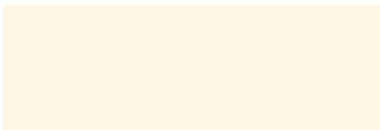
TÉCNICA ARTESANAL



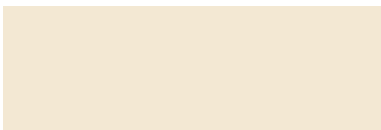
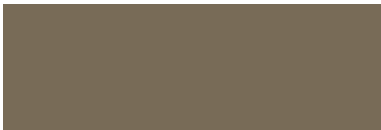
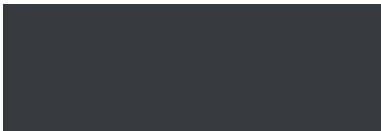


CROMÁTICA

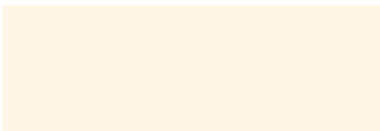
SAN SEBASTIÁN



PUERTA



|CÚPULA



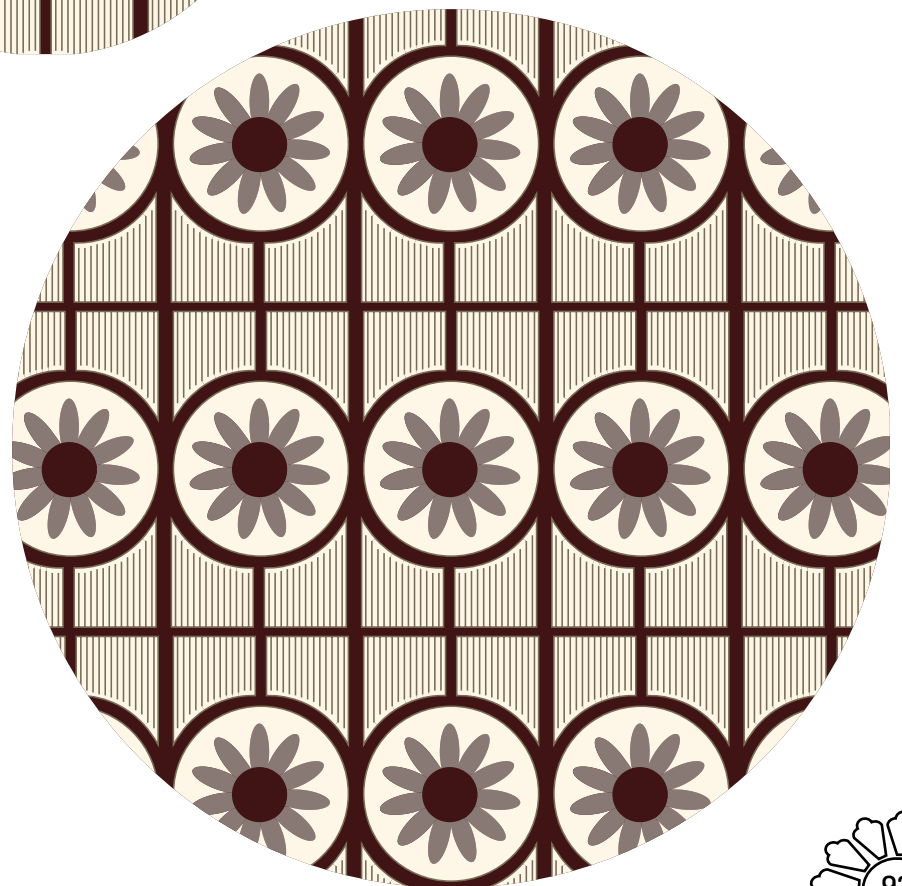
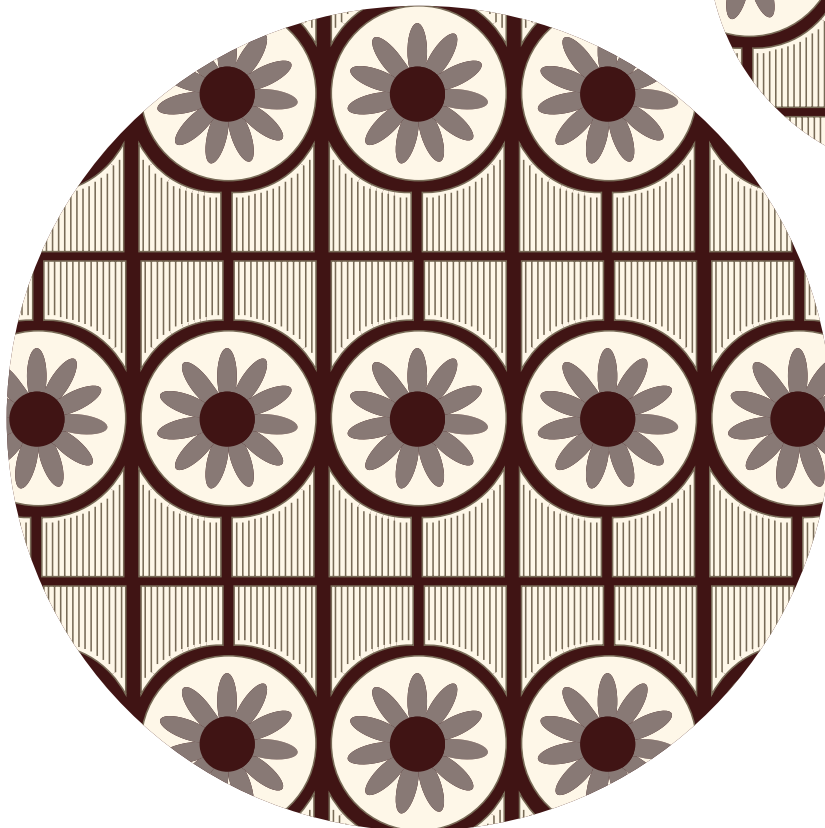
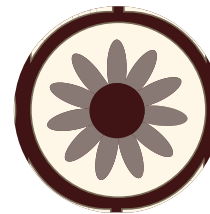
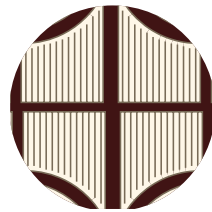
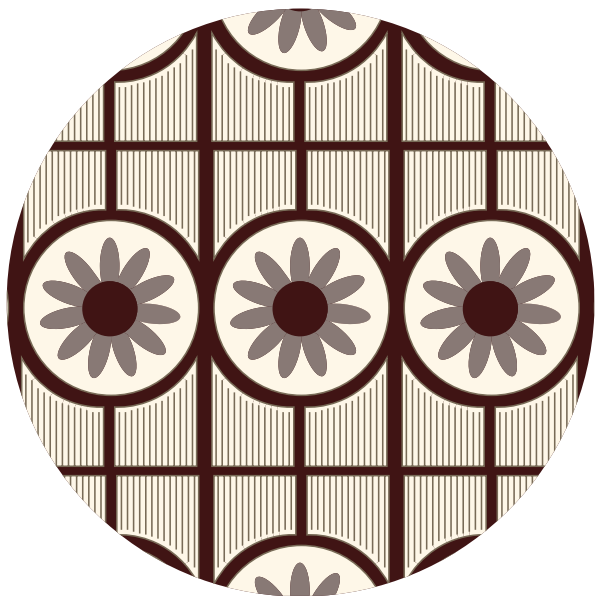
|COLUMNAS

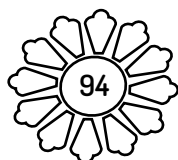
La paleta cromática fue tomada de los diferentes colores que contienen la puertas, columnas y cúpulas de la catedral nueva.

Estos colores pueden variar durante el proceso de impresión analógica.

APLICACIÓN

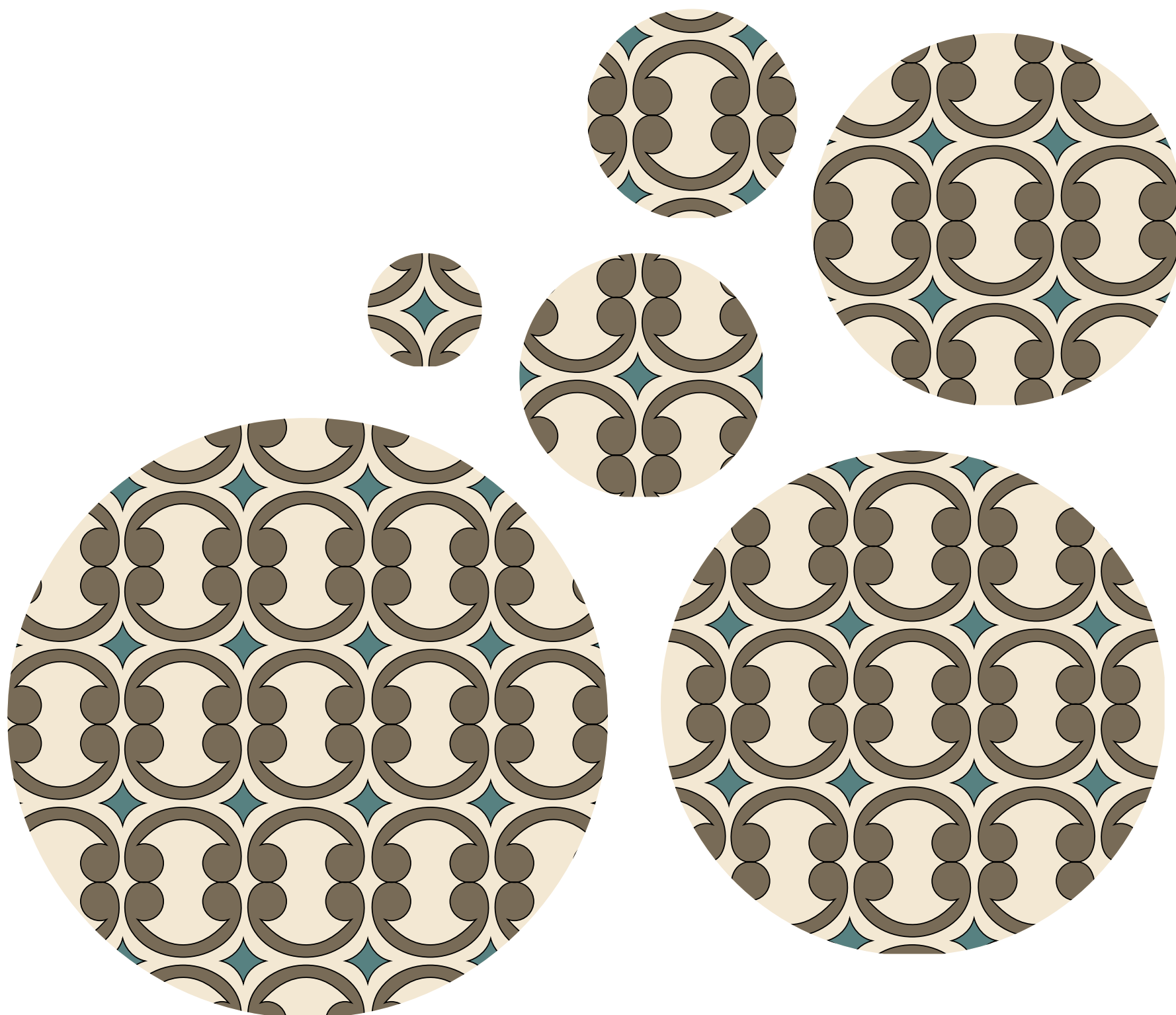
CROMÁTICA





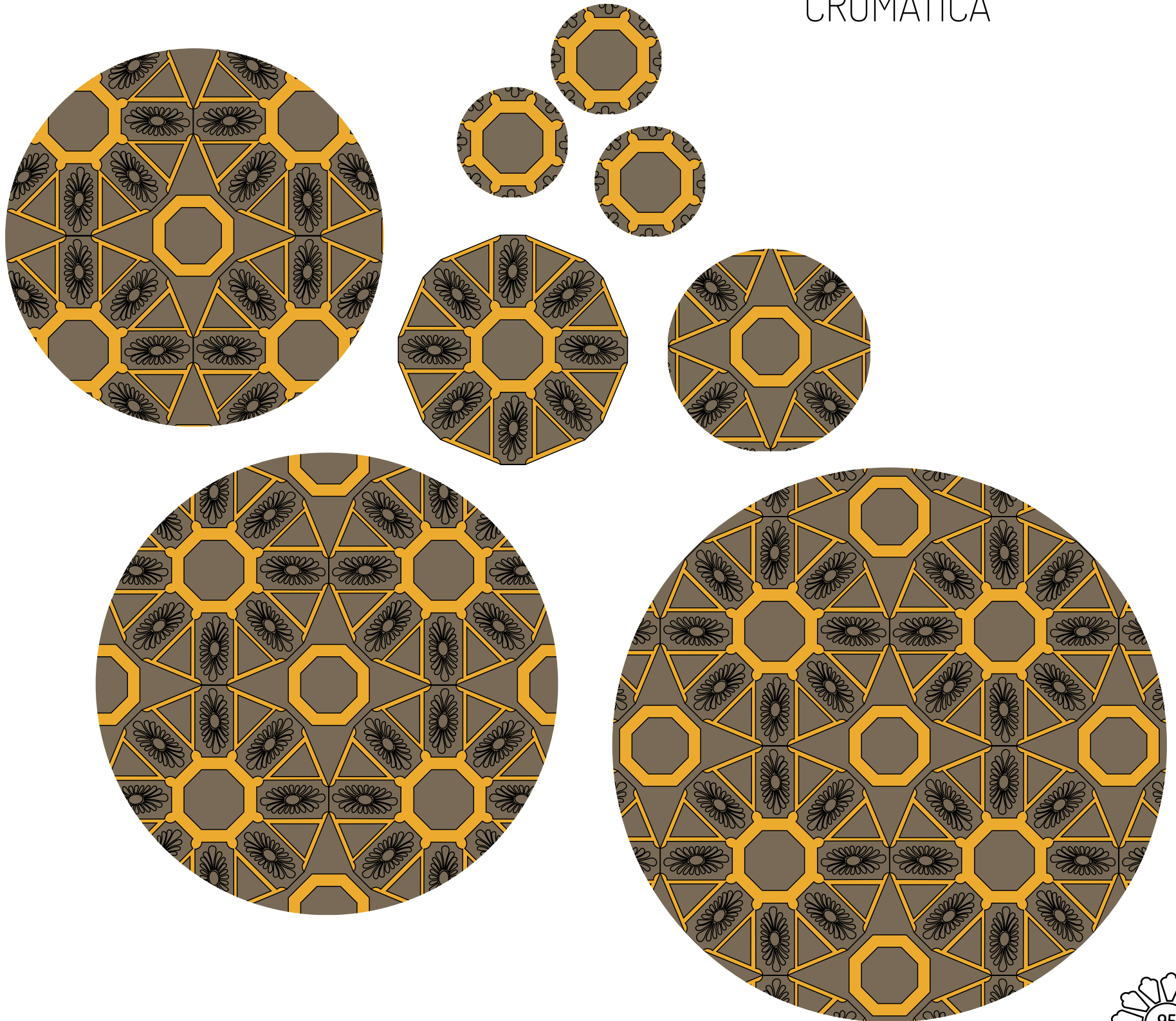
APLICACIÓN

CROMÁTICA



APLICACIÓN

CROMÁTICA





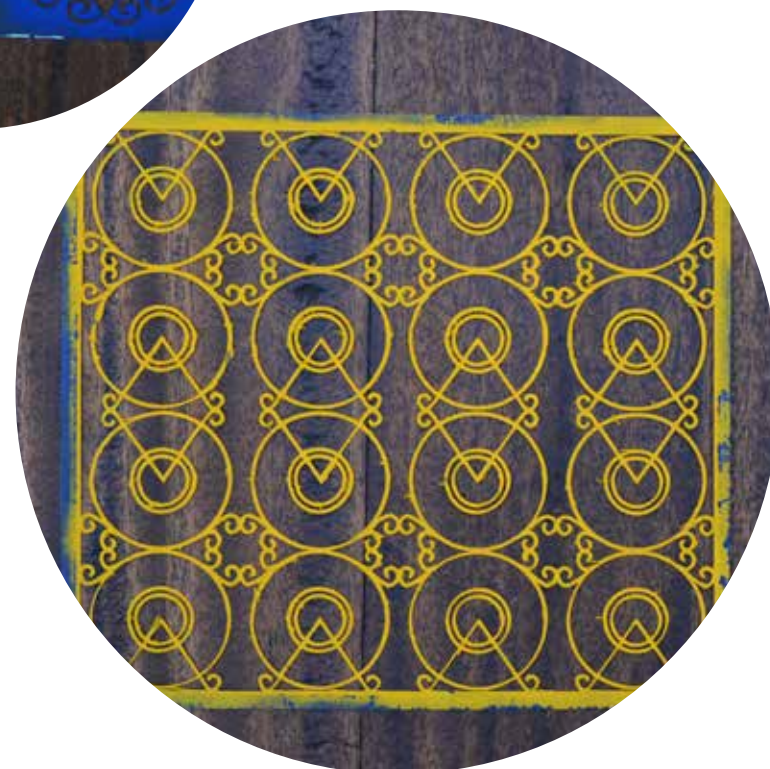
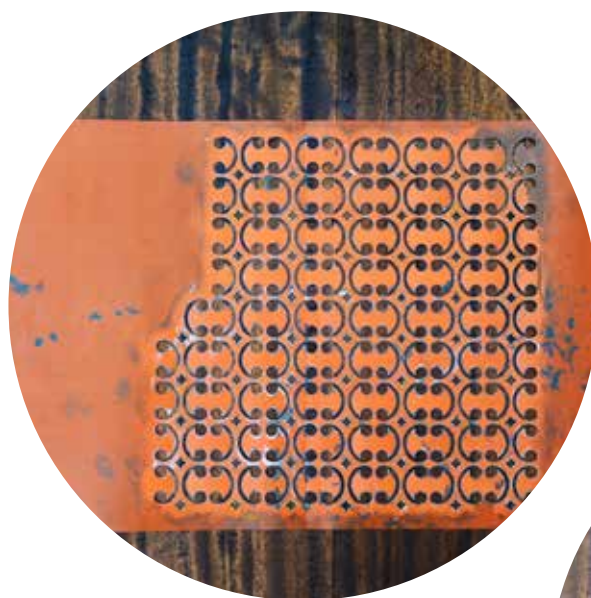
TÉCNICAS ANALÓGICAS DE DISEÑO

MATERIA DE IMPRESIÓN



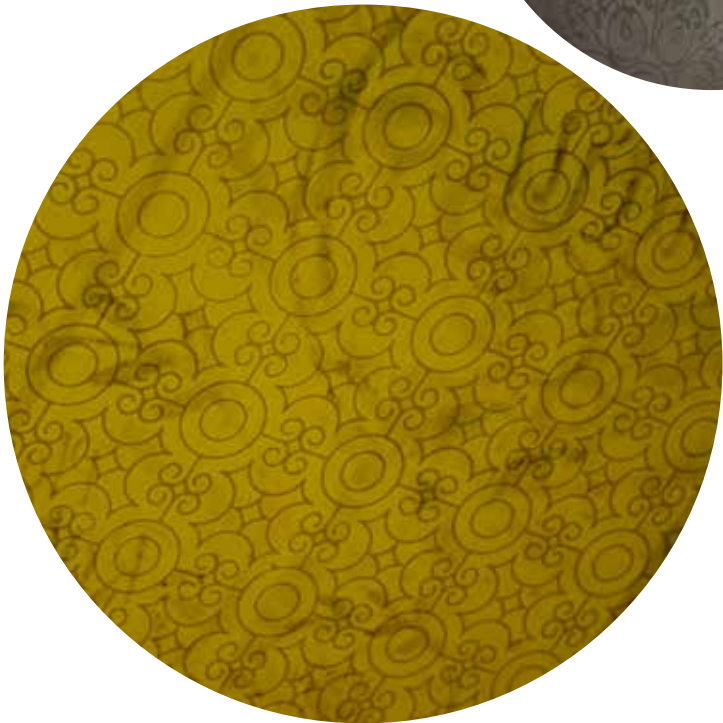
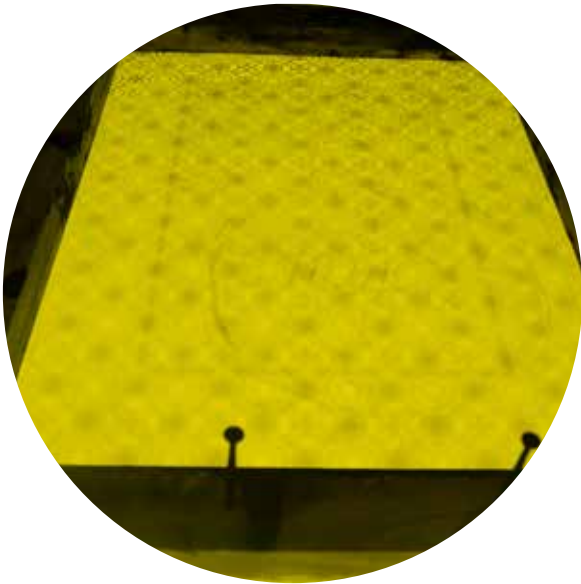
STENCIL

GRÁFICA PATTERNS



SERIGRAFÍA

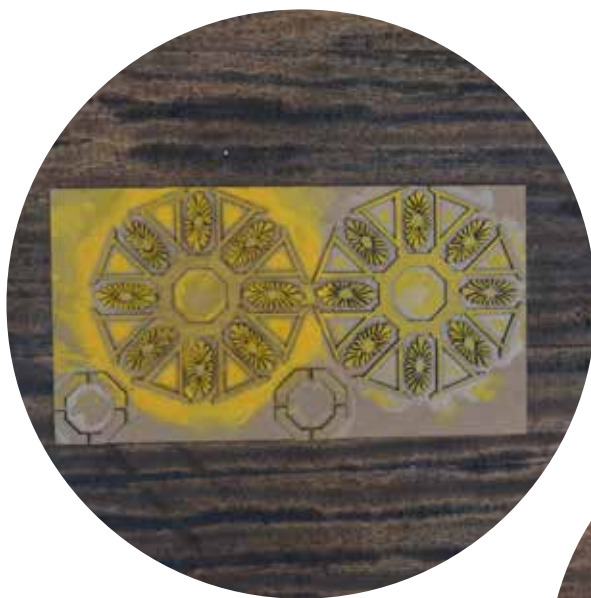
GRÁFICA PATTERNS





XILOGRAFÍA

GRÁFICA PATTERNS



Para desarrollar el material que nos permitirá realizar la producción de impresión analógica, se elaboraron pruebas en distintos material y soportes.

También se tomo en consideración la pintura que se debía utilizar en los diferentes soportes.





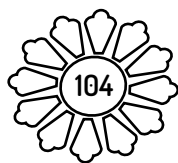
IMPRESIÓN ANALÓGICA

PRODUCCIÓN EN
DISTINTOS SOPORTES



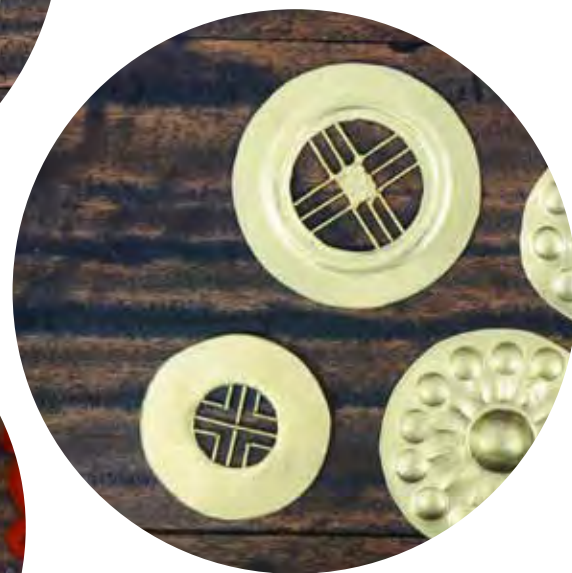
TÉCNICAS ARTESANALES

CUENCANAS



BORDADO, FORJA, TEJIDO DE CROCHET

GRÁFICA ROSETONES



En este proceso se trabajo conjuntamente con cada uno de los artesanos de la ciudad de Cuenca, aprendiendo todo los sacrificios que este arte conlleva en cada una de sus obras.

Un dato curioso que se aprendio desde el punto de vista del diseñador, es que no puedes diseñar sin considerar el hecho de que no sea posible realizarlo exactamente a lo que creaste.





LÍNEA DE PRODUCTOS

CUENCANAS

BOCETOS

RECURSOS GRÁFICOS

PATTERNS

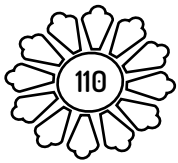
SILUETAS

ROSETONES



Con las primeras pruebas realizadas para comprobar que el material que ayudará a realizar la impresión se encontraba haciendo un buen trabajo, se desarrolló los bocetos con medidas a escala para tener una idea de como quedaría cada uno de los productos.



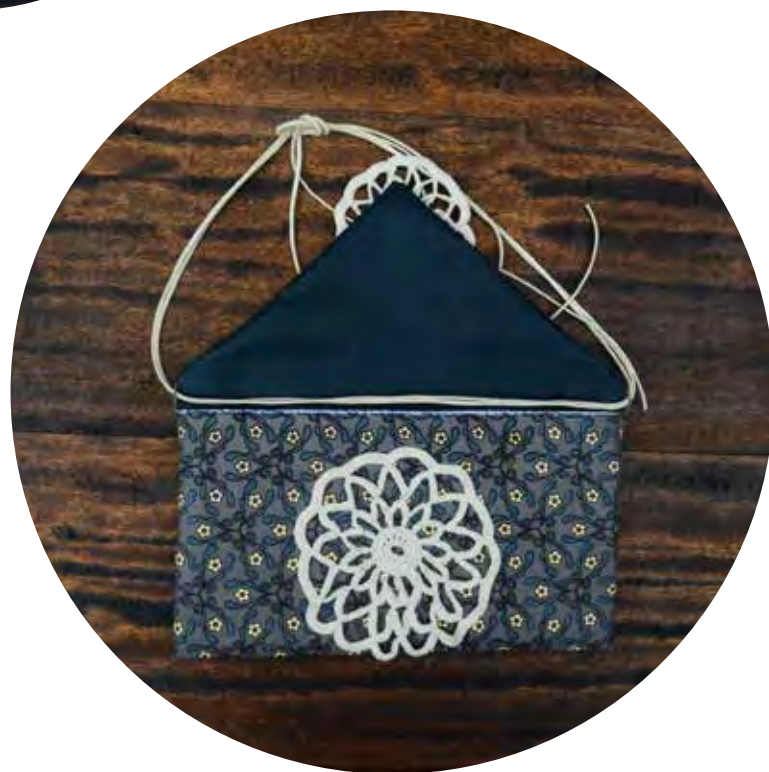
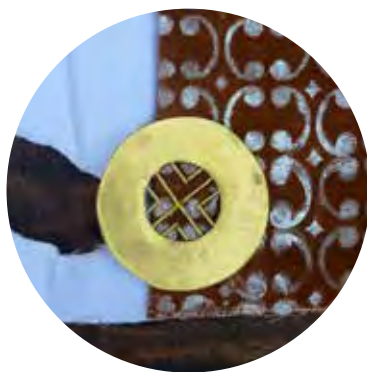


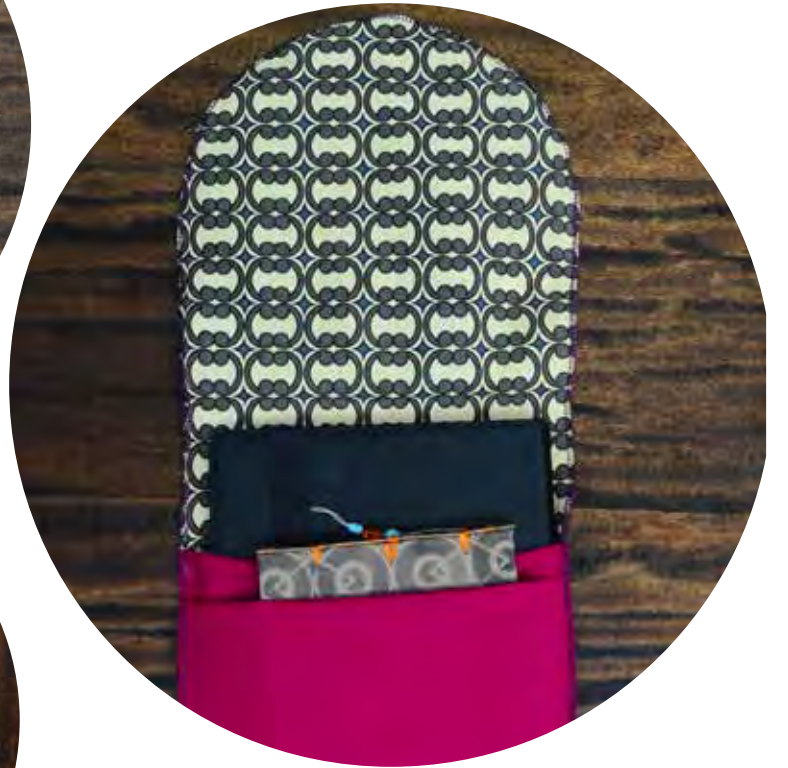
COMPOSICIÓN

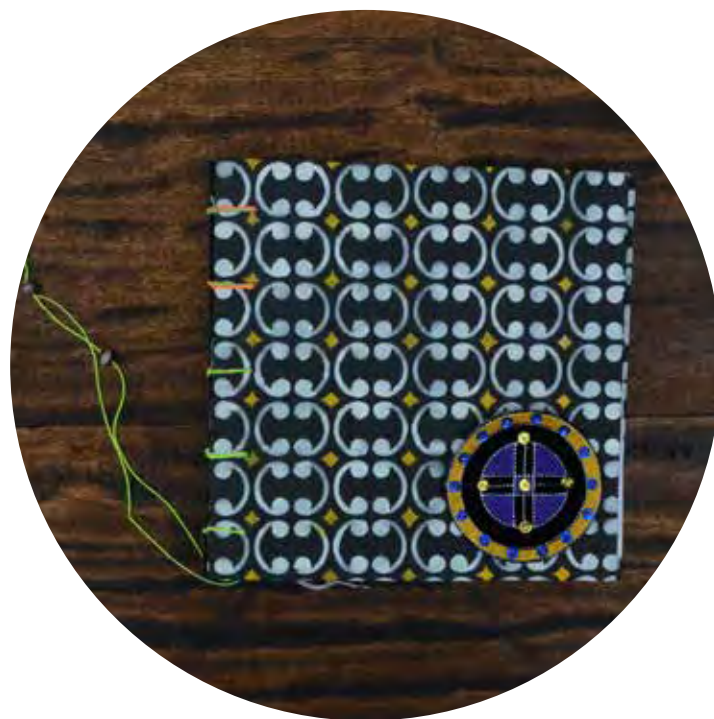
RECURSOS GRÁFICOS











LÍNEA DE PRODUCTOS



Los productos que se han elaborado enfocándose en el consumo de uso diario del target. Estos productos son agendas, carteras, billeteras, bolsos entre otros.

Las técnicas durante el proceso de elaboración nos demostraron como la creatividad te motiva a combinar gráficas, a combinar técnicas, a combinar todos los recursos que se obtuvieron durante toda la evolución del proyecto.



PACKAGING

Para el packaging se utilizaron las mismas técnicas artesanales en los diferentes soportes.







KIT MOTIVADOR

La creación de este kit es para motivar a los diseñadores a experimentar con las técnicas analógicas de diseño y las técnicas artesanales de nuestro contexto.

El que utilicen estas técnicas en cada uno de sus diseños será para este proyecto una victoria ganada; que no se desaparezcan será el impulso que se necesita para recuperar lo olvidado.

Técnicas Analógicas de Diseño

El kit de técnicas analógicas de diseño contendrá un stencil, un sello de xilografía y una malla pequeña de serigrafía o una tela impresa mediante la técnica; también telas y cartulinas o papeles como soporte de impresión.



Técnicas Artesanales de Cuenca

El kit de técnicas artesanales de cuenca contendrá rosetones en la técnica de tejido de crochet, en la técnica de forja o hojalatería y en la técnica del bordado de las polleras cuencanas.





BRANDING

El objetivo de crear un branding es evidenciar que sí se puede realizar trabajos de diseño gráfico que se elaboran industrialmente; aclarando que la producción que se obtiene no es tan grande.





VALIDACIÓN

El proceso de validación se realizó con diseñadores gráficos ya que mi proyecto pretende incentivarles a utilizar las técnicas analógicas de diseño y las técnicas artesanales de un contexto para desarrollar no solo su gráfica sino también para fomentar la identidad en ellos primero como generadores de la misma.

Se realizó dos test el primero al ingresar a la exposición del proyecto y el segundo al salir; estas fueron las preguntas realizadas.



Ingreso

¿Tienes conocimientos de técnicas analógicas de diseño?
SI NO POCO MUCHO

¿Utilizas técnicas analógicas de diseño o de impresión analógica en tus diseños?
SI NO

¿Qué referentes utilizas para generar tus diseños?
NACIONALES EXTRANGEROS TENDENCIA

¿Has considerado utilizar técnicas artesanales de tu contexto como la forja – hojalatería – bordado – tejido –entre otros en tus diseños?
SI NO

¿Compras productos con técnicas artesanales?
SI NO

¿Por qué?

Salida

¿Utilizarías técnicas analogías de diseño en tus diseños?
SI NO

¿Te gustaría aprender sobre técnicas analógicas de diseño y las artesanales?
SI NO POSIBLEMENTE

¿Utilizarías técnicas artesanales como la hojalatería – bordado.... en tus diseños?
SI NO POSIBLEMENTE

¿Utilizarías elementos morfológicos de tu contexto para crear tus diseños?
SI NO POSIBLEMENTE

¿Compraría algún producto con estas técnicas?
SI NO

¿Por qué?

¿Compraría un kit de las técnicas analógicas de diseño o de las técnicas artesanales para experimentar con ellas?
SI NO POSIBLEMENTE

En la validación de las técnicas analógicas de diseño, las técnicas artesanales del contexto cuencano y además de los productos obtenidos de estas, fue muy satisfactorio observar la curiosidad de aquellos que no tenían mucho conocimientos de las técnicas y sobre todo contestar cada pregunta realizada; ver sus diferentes reacciones; ver a los diseñadores que tomaban cada producto y lo revisaban detenidamente y escuchar entre tantas voces algo positivo hacia el proyecto como “A mi no se me hubiese ocurrido” o “tengo que probarlas a ver si me salen igual” fueron un aliento de vida ya que uno de los propósitos era que sientan interés por estas técnicas para que no se pierdan en el tiempo.

Al revisar las encuestas realizadas al ingreso, fue muy triste encontrar resultados de un 100% en diseños que se realizan por tendencia ya que está desaparece con facilidad desvalorizando el trabajo realizado por el diseñador, también se reconoce el poco conocimiento en las técnicas de nuestro antepasado; pero también hubieron resultados positivos en la pregunta ¿compras productos con técnicas artesanales? Casi la mayoría pusieron que sí y poniendo el porque lo hacían, nos dimos cuenta que valoraban la mano de obra que interviene en cada producto.

Cuando se realizó la segunda encuesta fue aún alentador ver los positivos resultados ya que todos se encontraban dispuestos a utilizar y aprender de estas técnicas; pero también a utilizar elementos morfológicos del contexto que les rodea, por lo que se pudo verificar la acogida al proyecto cumpliendo con los objetivos y alcances planteados en un inicio del proyecto.

Todos estos resultados nos demuestran que no se debe perder u olvidar lo antiguo, más bien si utilizamos todos estos recursos y los fusionamos con la nueva era tecnológica podemos conseguir nuevos métodos que nos van a ahorrar cada minuto de nuestro tiempo.



CONCLUSIONES

Durante todo este proceso fue indispensable para mi motivar a mis colegas a realizar sus trabajos con técnicas que de alguna u otra manera estamos o hemos ignorado - olvidado, pero eso no fue lo único que se quería lograr; también el fomentar la identidad en nuestras creaciones era importante, ya que hemos caído en el globalización de diseño de productos. Por lo que se obtuvo un sistema gráfico que nos permitió fomentar la identidad del contexto cuencano y mediante éste se pudo rescatar las técnicas analógicas de diseño y las técnicas artesanales del contexto, logrando obtener una línea de productos variada en el consumo de uso diario, los mismo que llegaron a llamar la atención del target que se determinó y de los diseñadores que sintieron interés de aprendizaje en los recursos que se utilizaron en ellos. Llegando de esta manera a cumplir todos los objetivos y alcances propuestos en los inicios de este proyecto.

RECOMENDACIONES

Mi recomendación es buscar algo que te apasione demasiado y que no te rindas al ver los primeros obstáculos por que esos serán los primeros de muchos, pero aunque eso pase siempre tendrás unas cuantas bendiciones que te ayudarán en los momentos más difíciles. Recuerda que solo es una tesis no pienses cambiar al mundo.

En cuanto a mi proyecto si piensas trabajar con técnicas que lleven mano de obra es preferible que todas las gráficas estén realizadas lo más pronto posible (una gran recomendación de la Tooita Tripaldi) que a mi me sirvió mucho. Luego de que tengas las gráficas y procedas a buscar a los artesanos trata de que sean personas responsables que te ayuden y no te dificulten el proceso de tesis, al comprar materiales te sugiero que primero realices pruebas de esta manera no gastarás dinero en vano; por cierto no te olvides **NO TE DESCUIDES, CUALQUIER COSA PUEDE PASAR!** entre más pronto termines mejor será para ti. Pero lo mejor de todo este camino eterno es que vas a jugar, experimentar y aprender de todo y de todos.

BIBLIOGRAFÍA

Bramston, D. (2010). Bases del Diseño de producto: de la idea al producto. Barcelona, España: Parramón.

Catalina Serrano. (2011). Sociedad y Cultura. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.

CIDAP. (s.f.). Recuperado el Diciembre de 2016, de <http://www.cidap.gob.ec/index.php/servicios/centro-de-documentacion>

Cuvi, P. (1994). Artesanías del Ecuador. Quito, Ecuador: Imprenta Mariscal Dinediciones.

Dondis, A. (1976). La Sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili.

Landívar, A. M. (2013). Registro gráfico y técnico: "Acabados de viviendas patrimoniales del Centro Histórico de Cuenca".

Recuperado el Diciembre de 2015, de Tesis. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/4510>

Noritz, J. F. (2010). Obtenido de Tesis. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3221>

Valencia, M. S. (2009). Morfogenesis del Objeto de Uso. Colombia: Nueva Edición Digital ed.

ÍNDICE DE IMAGENES

- 1 <http://www.africaimagelibrary.com/-/galleries/east-africa/ethiopia/-/medias/4e3c4c64-19ba-11e0-8ec7-310fa0e4f388-hamer-girl-turmi-south-omo-valley-ethiopia>
- 2 <http://thisworld1.tumblr.com/post/113902674300/theatlasofbeauty-kichwa-woman-in-amazonian-jungle>
- 3 <http://viajeaquí.abril.com.br/materias/fotos-retratos-de-indios-caiapos#4>
- 4 <http://mantzavinou.tumblr.com/post/18998066485>
- 5 <http://beautiful-india.tumblr.com/post/26767835599>
- 6 <http://catalogovirtual.cidap.gob.ec/es/artesanos/22/gladys-rodas>
- 7 <http://art-manias.blogs.elle.es/2012/09/04/inspiracion-como-hacer-tarjetas-de-visita-o-de-agradecimiento-post-boda-originales/>
- 8 <http://catalogovirtual.cidap.gob.ec/es/artesanos/31/centro-de-bordados-cuenca>
- 9 <http://cardobserver.com/gallery/hand-made-awesome-business-cards>
- 10 <https://www.behance.net/gallery/22898069/Iconos-Mexicanos>
- 11 https://society6.com/product/london-towers_print?count=100&page=4#s6-577939p4a1v45
- 12 <https://www.behance.net/gallery/19329333/60-Cruces-Silkscreen>
- 13 <https://www.pinterest.com/pin/360428776408647999/>
- 14 <https://www.pinterest.com/pin/143341200615103196/>
- 15 <https://es.pinterest.com/pin/403987029051901334/>
- 16 <https://www.pinterest.com/pin/428475352026576441/>
- 17 <https://www.pinterest.com/pin/197384396146227018/>
- 18 <https://www.pinterest.com/pin/345229127664782845/>
- 19 <https://www.pinterest.com/pin/419468152772291782/>
- 20 <https://www.pinterest.com/pin/549720698243938359/>
- 21 <http://printpattern.blogspot.com.au/search?updated-max=2013-04-10T07:59:00%2B01:00&max-results=15>
- 22 <https://www.pinterest.com/pin/124693483406410370/>

ANEXOS

ABSTRACT

Design of a line of graphical products that revive the identity of Cuenca, using analogical and traditional techniques

Globalization has allowed designers to fall under the influence of homogenized trends distant from our own. Within our context, these trends have caused the oversight of analogical design techniques and important traditional practices as a source of expression.

This project aims to help encourage designers to experiment with these techniques. The revival of identity elements such heritage churches in the city and the combination of analogical and traditional techniques in our context are used for the generation of a graphical system with morphological elements and innovative chromatic resources that have been used in a line of products.

Keywords: graphic design, analogical printing, morphologies, churches in Cuenca, patterns, silhouettes.



Translated by:

Melita Vega
Melita Vega

May 25, 2016

