DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO DE REINTERPRETACIÓN SIMBÓLICA DE UNA CULTURA ANDINA ECUATORIANA.

PROYECTO DE GRADUACION PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE:
DISEÑADOR GRÁFICO

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
50 AÑOS

DISEÑO ARQUITECTURA Y ARTE
FACULTAD

AUTOR:
LUIS ANDRÉS JARAMILLO COELLAR

DIRECTOR:
DIS. JUAN CARLOS LAZO GALÁN, MGT.

CUENCA- ECUADOR 2018

Tutor
Juan Lazo

Fotografías e ilustraciones
Todas las imágenes del documento fueron realizadas por el autor, excepto aquellas que contienen su respectiva cita.

Diseño y diagramación
Luis Andrés Jaramillo Coellar

Impresión
La Huella

Dedicatoria

A mi Dios por mantenerme en el camino correcto y bajo su luz.

A la perseverancia y responsabilidad de mi madre María Cristina Coellar Lituma, a su lucha por brindar a la sociedad y al mundo hijos con valores maravillosos, justos, honestos, trabajadores y éticos. A su abrazo y beso materno que llena el alma.

A mi hermano por su apoyo infinito, por creer siempre en un mejor mañana y motivarme a ser el mejor.

A mi padre por su espíritu y por enseñarme a sonreír en un día lluvioso.

Al destino por haberme hecho fallar para después poder acertar y saber que todo tiene un propósito.

A la vida que es y será nuestro mejor maestro.

Agradecimientos

A todos los maestros que tuve a lo largo de mi vida ya que brindaron su tiempo y conocimiento para la formación y educación de una nueva generación.

A todos los amigos y compañeros que tuve a lo largo de mi vida que brindaron su amistad a cambio de nada.

Índice de contenidos

Dedicatoria **3**
Agradecimientos **4**

Índice de contenidos **5**
Resumen **7**
Abstract **8**
Objetivos y alcances **9**
Introducción **10**

Capítulo 1 ..... **11**
1.1 Marco teórico **13**
1.1.1 Cosmovisión Andina 14
1.1.2 Cultura Cañari 20
1.1.3 Identidad cultural 26
1.1.4 Iconología 29
1.1.5 Símbolo 32
1.1.6 Logograma e ideograma 34
1.1.7 Fundamentos y elementos del diseño 36
1.2 Investigación de campo **40**
1.2.1 Conversatorio con el Dr. Juan Cordero Iñiguez 41
1.2.2 Entrevista al Dis. Xavier Oyervide 46
1.2.2 Entrevista al Dis. Francisco Ramírez 47
1.3 Homólogos **49**
1.3.1 Catazho / Diseño iconográfico (Cesar López Rivadeneira) 50
1.3.2 Pictogramas Andinos (Cristhian Landeo) 52
1.3.3 South American Camelids (David Retamozo) 54
1.3.4 Khurus: Tipografía, ilustraciones y patterns (Vanessa Zúñiga) 56
1.4 Conclusiones **58**

Capítulo 2 59
2.1 Target 60
2.1.1 Variables de segmentación 61
2.2 Persona design 62
2.3 Partidas de diseño 64
2.3.1 Forma 64
2.3.2 Función 65
2.3.3 Tecnología 66
2.4 Plan de negocios 67
2.4.1 Producto 67
2.4.2 Plaza 68
2.4.3 Precio 68
2.4.4 Promoción 68

Capítulo 3 69
3.1 Ideación 70
3.1.1 Generación de las 10 ideas 70
3.1.2 Selección de las 3 ideas 85
3.1.3 Idea final 86

Capítulo 4 87
4.1 Bocetación 88
4.1.1 Bocetación de símbolos 88
4.1.2 Diseño de símbolos 95
4.1.3 Elaboración de texturas 129
4.1.4 Aplicación de gráfica 143
4.1.5 Validación 183

Conclusiones 198
Recomendaciones 198
Bibliografía 199
Índice de imagenes 200
Anexos 201

Resumen

La falta de identidad y sentido de pertenencia en nuestro país es enorme, al punto que vemos personas de otros países vestir prendas tradicionales y nosotros como ciudadanos de esa cultura, vestimos prendas de marcas de renombre y populares extranjeras. Este proyecto no trata de rescatar la cultura de nuestro país más bien lo que trata es de mostrarla como nueva, fresca y no tradicional; mediante la reinterpretación gráfica se pretende crear un sistema de símbolos con significados que representen lo más valioso que la cultura andina posee, su conexión con el universo y el mundo.

Volver a índice

Abstract

ABSTRACT

Title: Graphic design system of a symbolic reinterpretation of an Andean Ecuadorian culture

There is a huge lack of identity and sense of belonging in our country, to the extent that we see people from other countries dressed in traditional outfits and we, as citizens of this culture, dress reputable and popular foreign brands. This project does not try to rescue the culture of our country, but tries to show it in a new, fresh, and non-traditional perspective. Through a graphic reinterpretation, this project aimed to create a symbol system with the meanings that represent the most valuable of the Andean culture and its connection with the universe and the world.

Key words: ownership, contemporary, tradition, cosmovision.

Ver Anexo # 1

Objetivos y alcances

Objetivo general

- Aportar al enriquecimiento identitario de nuestra región, mediante la reinterpretación y el rediseño gráfico de una cultura andina como nuevo referente cultural.

Objetivos específicos

- Reinterpretar y rediseñar símbolos de una cultura andina.
- Aplicar la nueva simbología en productos de uso cotidiano

Alcances

- Colocar a la cultura andina nuevamente en la vida cotidiana de nuestra sierra, generando una reinterpretación de símbolos de dicha cultura y aplicándola en un producto de uso cotidiano.

Introducción

Actualmente nos centramos tanto en mostrarle al mundo la riqueza de nuestra cultura que hemos olvidado primero mostrársela a la gente que forma parte de ella, a la gente que vive rodeada de la misma. La cultura junto con su gráfica, vestimenta, conocimientos, tradiciones han perdido su sentido de pertenecía entre nosotros, ya que las vemos como antiguas o simplemente ajenas a nosotros. Los intentos por “rescatar” la cultura no han conseguido un resultado notorio ya que tan solo nos han recordado que tenemos una cultura con mucha riqueza y que debemos valorarla, pero no se ha logrado que volvamos a sentirla como nuestra, no nos identificamos con ella porque no la conocemos realmente.

Por lo que en este proyecto se pretende insertar como nuevo referente cultural toda una gráfica renovada y más que nada nueva, mediante la reinterpretación simbólica de la cultura andina y Cañari. El objetivo no es adaptar los símbolos, texturas o gráficos que ya están elaborados sino más bien conocer, estudiar y entender a dicha cultura desde sus raíces, vida cotidiana, tradiciones y creencias para así poder reinterpretar y representar simbólicamente un sistema completamente nuevo.

Para ello en el primer capítulo se puede observar la investigación que se realizo acerca de la Cosmovisión Andina, la cultura Cañari, conceptos y teorías como los Fundamentos del diseño, logogramas, ideogramas teoría de la Gestalt, etc. Para pasar a un segundo capítulo en donde se definen elementos como target, persona design, partidas de diseño, es decir la planificación del proyecto. En el tercer capítulo se desarrolla la etapa de ideación en donde se pueden encontrar todas las ideas propuestas para este proyecto en conjunto con la elección de la idea final. En un cuarto capítulo encontraremos toda la etapa de bocetación y diseño del sistema grafico propuesto para después ser aplicada en el producto seleccionado.

Capítulo

Contextualización

Volver a índice

“Un solo diseñador puede animar toda una época, pero solo si existe una actitud en seguir el camino indicado con propuestas propias”. Peter Mussfeldt

1.1 Marco teórico

El contexto del cual está conformada la cultura andina y el tema de este proyecto es muy amplio ya que hablamos de cultura y la misma contiene muchos aspectos. La “esencia cultural” será un punto muy importante que te tomará en cuenta a lo largo de este proyecto.

1.1.1 Cosmovisión Andina

La cosmovisión es básicamente la interpretación y la forma que tiene un pueblo de ver al mundo; siendo así las bases y los cimientos de sus creencias e ideología.

"La Cosmovisión Andina Inca consideraba que la naturaleza, el hombre y la Pachamama (Madre Tierra), son un todo que viven relacionados estrechamente y perpetuamente. El hombre tiene un alma, una fuerza de vida, y también lo tienen todas las plantas, animales y montañas, etc., y siendo que el hombre es la naturaleza misma, no domina, ni pretende dominarla, más bien armoniza y se adapta para coexistir en la naturaleza, como parte de ella." (Fernandez, 1991)

"La cosmovisión, la cosmogonía y la cosmología son formas de explicación conceptual, filosófica, místico, mágica o poética, donde el hombre y todo lo que le rodea está identificado, situado explicado y entendido como parte de un sistema integrador y totalizador." (Durand, 2002).

Para este proyecto conocer la cultura andina de una forma mucho más profunda, como es adentrarse en su cosmovisión, nos guía hacia un proceso mucho más acertado para la reinterpretación que se pretende realizar en este proyecto; ya que conocer sus ideales, sus tradiciones culturales, la conexión y la convivencia que mantenían con la naturaleza al igual que sus conocimientos cosmológicos, celebraciones y rituales; crea un sentido de pertenencia que va más allá de tan solo ver esta cultura como una más en nuestra región y nos revela el porqué de muchas tradiciones y creencias con las que hemos crecido, conociendo que cada una de ellas tiene un propósito, cada acción, creencia, ritual, palabra, interpretación de la cultura andina tiene una explicación mágica y divina; lo que hace de ésta una cultura tan pura e inmensamente rica en conocimiento.

Niveles de Pacha (Hanan-Kay-Uku)

“Los sacerdotes crearon a los Dioses y compusieron un sistema de organización basados en sus observaciones astronómicas y científicas para explicarse y comprender el fenómeno humano y cósmico.” (Durand, 2002)

Con ello podemos hablar acerca de la interpretación que daban al mundo que conocemos y se nos hace muy familiar el hablar de: el cielo, la tierra, el infierno y el más allá; ya que tenemos una idea general de estos “lugares”. En la cultura andina hay algunas variantes y nos da una interpretación mucho más armónica, significativa y pura.

-Hanan: “el mundo de arriba” de donde provienen los dioses y las bendiciones pero también significa una “Supra conciencia” un espacio-tiempo (superior).

- Kay: “el mundo presente” “el mundo de aquí” el cual es un puente entre el cielo y lo que está debajo, también puede ser interpretado como la “Conciencia” y un espacio-tiempo (de aquí y ahora).

-Uku: “el mundo oculto subterráneo” es el mundo de abajo, es un espacio-tiempo (interior), una “Sub conciencia”

"Entre el mundo kay, de aquí y el mundo Uku, de abajo, existe comunicación mediante las pacarinas de donde salen los seres vivos. Orificios, cuevas, cráteres, fuentes, lagunas, ríos." (Durand, 2002)

Esta es una creencia y una interpretación muy mitológica, religiosa y una vez más pura de la forma de pensar de esta cultura ya que no existe maldad u oscuridad en lo que proponen, es más según ellos venimos de abajo del mundo de abajo gracias a las pacarinas que como menciona son cuevas, lagos, montañas, etc. Somos producto de la Pachamama la cual mediante estos puentes entre dos mundos podemos existir; muy contrario a la creencia general del infierno y lo único que proviene de ello son demonios. Los niveles mencionados son una parte fundamental para el desarrollo de la reinterpretación que se pretende realizar ya que la estructura se basará en estos 3 niveles de una manera simple como: arriba, medio, abajo, mitad respectivamente.

Wiraqucha

“La figura de Wiraqucha trasciende en el tiempo y el espacio, como figura religiosa principal de distintas culturas andino-amazónicas en un periodo probado de cinco mil años, otras hipótesis sostienen catorce mil años a.c, ha sido llamado con distintos nombres y múltiples representaciones de acuerdo a la cultura que lo representó en sus templos, pirámides, telares, jeroglíficos, cerámicas, y tallados en piedra.” (Amaru, 2012).

Tener como referencia y analizar un poco acerca de una entidad tan importante en esta cultura es de suma importancia porque muchas tradiciones, rituales, creencias se realizan a partir de este figura divina la cual se podría comparar con un Dios supremo. La imagen gráfica de Wiraqucha contiene muchos elementos útiles y relevantes que resumen y simplifican mucho la cultura, contiene elementos ornamentales y elementos gráficos que representan por decir a animales sagrados de la cultura tales como el cóndor, puma, serpiente de los cuales se habla mucho.

Cóndor

"[…] el cóndor como animal aéreo de las alturas, representa al mundo superior o "Hanan pacha" la supra conciencia. Es el mensajero de los Apus (espíritus de las montañas) lugar preferido por estas aves consideradas sagradas, es el portador de la luz solar, lunar y del calor, el movimiento libre en el espacio." (Amaru, 2012)

Puma

"El rostro de Wiraqucha adquiere una apariencia felina en algunas representaciones como en el lanzón monolítico de la cultura Chavín, con colmillos y ojos felinos, incluso las cabezas clavas de Chavín tienen apariencia felina de un hombre puma es decir un "pumaruna".

El felino puma representa el "Kay pacha" o mundo presente, de aquí y ahora, el mundo donde viven los humanos, y donde se asientan los poblados y ciudades." (Amaru, 2012)

Serpiente

"[…] la serpiente simboliza el principio de la vida, el alma, la libido y la fecundidad, también las fuerzas opuestas complementarias de la naturaleza, la sabiduría y el conocimiento. Este animal totémico es el representante del "Ukhu pacha" o mundo interior, subconsciente, del mundo andino, el mundo subterráneo, que está "dentro y debajo"." (Amaru, 2012)

Estos animales sagrados por ser importantes y muy simbólicos en la cultura andina serán tomados obviamente en cuenta para su reinterpretación, teniendo en cuenta todos sus elementos históricos y su significado, ya que una reinterpretación sin tomar en cuenta todos estos aspectos seria errónea.

1.1.2 Cultura Cañari

La cultura Cañari es una de las culturas más representativas e importantes de nuestra región, ubicada principalmente en la provincia del Cañar y del Azuay. Se tiene varias hipótesis acerca del origen de su nombre, una de ellas según el Padre Jesús Arriaga el nombre de “Cañari” proviene de “Kan “que significa serpiente y “Ara” que significa guacamaya, por lo tanto se dice que el pueblo Cañari proviene de la serpiente y de la guacamaya los cuales son dioses venerados por su pueblo. Siendo así esta cultura la pobladora de un territorio amplio que se cree también pobló provincias como la de Chimborazo, El Oro, Loja y Morona Santiago.

El hombre Cañari estaba vinculado mucho con su entorno, más que nada con la naturaleza y la tierra que era la que daba el sustento y el alimento a su pueblo, un pensamiento muy andino. Con los paisajes tan acogedores y majestuosos de los Andes el hombre andino encontraba su paz y conexión con la tierra junto con los astros como la luna y el sol. (Como se cita en Pichisaca, 2001, pág. 7)

En su artículo de revista, Pichisaca hace referencia a lo mucho que se ha perdido en cuanto a la cultura andina y a su pueblo por diferentes razones como la influencia del mundo occidental y que es tiempo de recuperar lo perdido y hacer algo por nuestra cultura. “Los símbolos, elementos de la expresión para la comprensión de nuestras ideas; signos que recogen la capacidad del indio para crear nuevas formas de vida. La nueva generación, por el actual sistema de educación están en olvido; pero la historia, la verdadera historia los realza para que sirvan de ejemplo, ahora más que nunca.” (Pichisaca, 2001, pág. 10)

Dicho eso tenemos una misión como comunicadores y como diseñadores gráficos de no solo recuperar a nuestra cultura sino de realzarla y manejarla de una manera responsable, respetando las creencias de los pueblos, teniendo en cuenta su historia; por lo tanto para este proyecto se tratara de elaborar un sistema gráfico con bases en los símbolos e historia andina y más que nada basada en la cultura Cañari.

Origen

El origen del pueblo Cañari tiene su parte mitológica como muchas culturas y pueblos; según su mitología cuenta que durante un diluvio que inundó a todo el mundo, solo dos hermanos que vivían en la tierra de Cañaribamba se salvaron subiendo muy alto a un monte llamado Huacayñan o camino de llanto. Allí reposaron en una cueva y salieron a buscar alimento pero cuando regresaron se encontraron con comida, chicha y manjares listos, este suceso se repitió durante tres días y los dos hermanos acordaron que al siguiente día uno de ellos se quedaría para conocer finalmente quien está detrás de esto. El día llega y de repente entran dos guacamayas con rostro de mujer quienes llevaban consigo dichos manjares, el cañari mayor quien estaba escondido arremete contra ellas pero salen confundidas y huyen del lugar. Posteriormente el hermano menor decide quedarse y al tercer día las guacamayas vuelven nuevamente a preparar sus manjares y el cañari logra tomar a la guacamaya menor, casándose con ella y teniendo seis hijos, tres varones y tres mujeres los cuales se dice fueron los responsables del origen del pueblo Cañari.

Otro mito sugiere que el pueblo Cañari proviene de una serpiente la cual vivía en una laguna llamada Culebrillas la misma que puso dos huevos de los cuales surgieron un hombre y una mujer siendo ellos de donde desciende el pueblo Cañari.

Periodos de la cultura Cañari

A lo largo de la historia la cultura Cañari se divide en cuatro etapas y estas son:

Narrio Temprano: 3500 o 3200 – 500 a.C.

Narrio tardío: 500 a.C.

Cultura Cañari propiamente: 500 – 1460
Subperiodos: Tacalshapa: 500 – 900 / Cashaloma: 900 – 1460

Cañari – Inca (Dominación Incásica): 1460 – 1533

Cosmovisión Cañari

“Los cañaris eran politeístas, es decir, rendían culto a muchos dioses. Antes de la conquista incásica, los Cañaris adoraban por principal dios a la Luna, y secundariamente a los arboles grandes y las piedras que se diferenciaban de las comunes. Así también veneraban: al Sol, osos, puma, serpiente, guacamayo, mono, rana, lagunas, cuevas, montañas; a determinados lugares llamados pacarinas o lugares donde se suponía se habían originado sus progenitores.” (Nieves, 2013, pág. 19)

A diferencia de los Incas el pueblo Cañari tenía como principal dios a la Luna pero como muchos pueblos y culturas andinas también veneraba a varios animales sagrados como la serpiente, el cóndor y el puma.

Las pacarinas son un elemento muy significativo no solo para la cultura Cañari sino para la cultura Andina en general ya que son considerados portales entre el mundo de abajo y nuestro mundo, algunos ejemplos de pacarinas pueden ser; lagos, cascadas, ríos, montañas, cuevas, etc.

Al final tenemos como deidades más principales en la cultura Cañari a la serpiente, guacamayas y a la luna con las se trabajara en su reinterpretación simbólica junto con otros elementos muy importantes y significativos de dicha cultura.

Tener en cuenta todos estos factores culturales como los animales sagrados al igual que lugares sagrados para este proyecto es esencial, ya que es ahí en donde nacen las bases, la esencia y más que nada el respeto y adoración de la cultura Andina y Cañari hacia su pueblo.

1.1.3 Identidad cultural

Cultura

“La cultura hace referencia a la totalidad de prácticas, a toda la producción simbólica o material resultante de la praxis que el ser humano realiza en sociedad, dentro de un proceso histórico concreto.” (Arias, 2002)

Mencionado esto podemos decir que la cultura es el conjunto de todas las actividades que realizan en su convivir diario, sus creencias, la forma de pensar, tiene mucho que ver su situación geográfica, climática, etc. Todo eso abarca la forma en la que un pueblo se identifica como cultura, por lo tanto habrán muchas culturas diferentes ya que dependen del contexto en donde vivan.

Identidad

"La identidad, por tanto, es una construcción discursiva: todo discurso no es sino, en términos generales, decir algo sobre algo. Cuando hablamos de nuestra identidad, cuando decimos "yo soy" o "nosotros somos" estamos construyendo un discurso" (Arias, 2002).

"La conciencia latinoamericana ha olvidado que es importante afirmar una identidad sólida ante los demás, lo que conlleva pensar, por consiguiente, en una actitud férrea. La identidad latinoamericana ha de responder, sobre todo, a un proceso histórico de "intercambio-imposición" cultural." (Morón Tone, 2009).

Con ello podemos hablar de otro punto en el contexto andino que es la identidad, un punto muy importante en este proyecto ya que la carencia de la misma en muchos aspectos nuestros ha llevado a la cultura andina a ser, en parte, ajena a nosotros.

Como Latinoamericanos somos un puente intercultural, el problema reside en nuestra falta de conocimiento acerca de nuestra cultura y lo importante que somos para el mundo; en si el hecho de llamar a este contiene "América" ya es un principio de la falta de identidad pero no ha sido nuestra culpa o intención, más bien es el molde que nos han entregado de la historia, dicho nombre proviene del conquistador italiano Américo Vespucci pero el nombre por el cual nuestros antepasados llamaban a este continente era Abya-Yala que significa "tierra en plena madurez".

Para este proyecto tener una idea clara y puntos concretos de nuestra identidad es de suma importancia ya que este pretende llegar al público meta de una forma especial en la que resucite y vuelva a nacer nuestro sentido de pertenencia no solo recordando el valor que tiene nuestra cultura sino volver a sentirnos parte e identificarnos con ella.

Dicho esto podemos mencionar a uno de los símbolos más significativos e importantes de la cultura andina que es la Chakana. “La chakana entonces es el punto de transición” entre arriba/abajo y derecha/izquierda; es prácticamente el símbolo andino de la relacionalidad del todo” (Morón Tone, 2009).

Chakana significa “puente cósmico” entonces con lo mencionado anteriormente y según lo que propone Morón “La vocación latinoamericana es, por tanto, de “puente”, de encuentro y diálogo, de síntesis e integración, de inclusión y reivindicación; es esto lo que mienta el concepto de “chakana” para una identidad latinoamericana.” (Morón Tone, 2009), tenemos una razón muy sólida para revalorar nuestro sentido de pertenencia y nuestra identidad cultural ya que ahora conocemos nuestro papel como “Chakanas”, como un puente cultural y social.

1.1.4 Iconología

“Las imágenes encierran significaciones múltiples y manejan su propio lenguaje icónico. La comunicación de conceptos y contenidos que albergan deben ser cuidadosamente revelados y descifrados para poder hacer una lectura de la imagen que nos conduzca a su verdadera significación, mensaje y simbolismo.” (Durand, 2002)

Es muy importante tratar este tema ya que el objetivo de este proyecto es reinterpretar varios símbolos y elementos significativos para la cultura andina por lo tanto se debe tener mucho cuidado al momento de elaborarlos porque se podría comunicar de forma errónea dichos símbolos haciéndolos confusos, ambiguos y más que nada ajenos a la cultura que reinterpretamos y a nuestro público meta.

Niveles de significado en una imagen

Existen distintos niveles de significado según nuestro punto de vista hacia una imagen y depende mucho del contexto, historia, experiencia que tengamos para poder asimilar dicha imagen, según Erwin Panofsky quien es conocido por sus estudios en Iconología, existen tres niveles que son:

Significado fáctico:

"Este se aprehende identificando formas puras." (Panofsky, 1981, pág. 47)

Es un significado natural e inmediato de lo que observamos es decir lo que primero que vemos, sentimos, la parte obvia de la imagen.

Significado secundario:

"[…] establecemos una relación entre los motivos artísticos y las combinaciones de los motivos artísticos (composiciones) y los temas y conceptos. Los motivos así reconocidos como portadores de una significación secundaria o convencional pueden llamarse imágenes" (Panofsky, 1981, pág. 48)

Este nivel de significado es la expresión y la intención del autor de plasmar algo intencionalmente y se debe tener un conocimiento de historia, contexto acerca de ello para poder identificar su significado. Por ejemplo: Doce personas discutiendo en una mesa con diferentes posturas (La última cena)

Significado intrínseco:

"Esta se aprehende investigando aquellos principios subyacentes que ponen de relieve la mentalidad básica de una nación, de una época, de una clase social, de una creencia religiosa o filosófica, matizada por una personalidad y condensada en una obra" (Panofsky, 1981, pág. 49)

Es en parte un resumen de una época, religión, etc. como menciona Panofsky y tan solo con un conocimiento muy amplio de dichos temas se es capaz de decodificar alguna obra o símbolo.

1.1.5 Símbolo

“La función de un símbolo es muy parecida a la de un signo y muchas veces ambas palabras se usan para designar lo mismo, aunque en general el símbolo posee un significado más profundo. Este último, a través de su naturaleza y apariencia, refleja o representa algo más profundo que su simple aspecto físico.” (Bruce-Mitford, 1997)

Los símbolos han estado entre nosotros por mucho tiempo como la única explicación y representación hacia eventos o elementos de nuestra vida cotidiana; a lo largo de los años los símbolos han ido evolucionando y poco a poco han ido representando muchos más elementos, esta es otra alternativa de comunicación en donde va mucha más allá de simples palabras y depende mucho del contexto en donde nos encontremos.

Existen símbolos para cada elemento que nos rodea; existen símbolos religiosos, químicos, de transporte, matemáticos, etc. Lo que nos lleva a la conclusión de que todo puede ser transformado en un símbolo siempre y cuando tenga un propósito, una buena comunicación y un buen manejo de la función para el cual fue creado. En la actualidad estamos inundados de símbolos o elementos parecidos que representan ideas simples o complejas como los iconos, emoticones que muestran acciones o expresiones simplificadas. Para este proyecto se pretende reinterpretar símbolos por lo cual tener un conocimiento de lo que esto conlleva es muy importante para que el resultado final sea efectivo; en donde se tendrá en cuanta lo mencionado como la comunicación, la función y su propósito.

1.1.6 Logograma e ideograma

Logograma

☆ "Un logograma es un signo que representa por sí solo un significado de una lengua (normalmente, el significado de una palabra)." (Bustos, 2009)

Ideograma

☆
△ "La escritura ideográfica se basa en figuras que simbolizan ideas por medio de una representación icónica conceptualizando lo que se quiere transmitir, lo cual se codifica mediante articulación de signos. " (Gomis, 1993)

Mencionado lo anterior y conociendo un poco más la función de esas dos definiciones podemos llegar a una conclusión-idea, es decir, recopilar la mayor información posible sobre logogramas e ideogramas, conocer cómo funcionan para sacar nuestras conclusiones luego como primer punto, poder proponer nuevos símbolos andinos con los cuales sea posible comunicar ideas o pensamientos, palabras o acciones y como segundo punto, un sistema de escritura ideográfica que utilice los símbolos creados en una forma mucho más elaborada, creando una especie de macro símbolo.

Tener en cuenta este concepto para una reinterpretación simbólica, su importancia al momento de elaborar un sistema grafico que representará muchas palabras, acciones y elementos de una forma abstracta hará que este sistema sea mucho más acertado, junto con su historia y como este elemento ha sido utilizado de manera muy efectiva y cultural en muchos lugares. La idea de conocer la cultura a fondo y crear un pensamiento que nos acerque mucho más a la misma, nos hará capaces de pensar como dicha cultura y asimismo poder interpretarla con símbolos, logogramas que representen muchos aspectos esenciales y básicos.

1.1.7 Fundamentos y elementos del diseño

En base a lo que menciona (Wong, 1992, pág. 12) podemos decir que los elementos prácticos nos ayudan a poder diferencias cada una de las funciones de un elemento gráfico y su papel en el contenido y función en el diseño.

Elementos prácticos

Representación:

"Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa." (Wong, 1992).

En el desarrollo de este proyecto tenemos muchos elementos que parten de la naturaleza y de la mano del hombre como son artesanías, vestimenta, adoración a dioses y animales sagrados, etc. Por lo tanto tomar en cuenta esta definición mucho más técnica y objetiva hará del resultado final algo concreto y entendible.

Significado:

"El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje." (Wong, 1992).

Función:

"La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito." (Wong, 1992).

Sin duda la elaboración de una nueva grafica de reinterpretación cultural debe tener un significado y por lo tanto transmitir un mensaje el cual debe ser claro y simbólico.

Además según lo mencionado obviamente este proyecto tiene una función y un propósito, el más importante es sin duda una buena comunicación y un buen manejo de los elementos, con ello el propósito de generar un sistema gráfico de reinterpretación cultural llega a ser eficaz.

Equilibrio

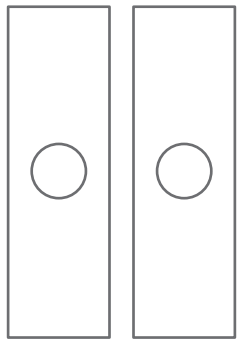
“El equilibrio visual surge cuando el peso de uno o más elementos se distribuye de manera uniforme o proporcional en el espacio.” (Ellen Lupton / Jennifer Cole Phillips, 2016, pág. 49).

Una distribución ordenada de un sistema grafico organiza y codifica cada elemento que lo compone en una armonía con un equilibrio visual que al momento de decodificarla sabremos el por qué ese elemento está dispuesto de esa manera y en ese lugar.

Simetría

Es un equilibrio visual, una distribución uniforme que percibimos cuando existe un orden tanto de izquierda a derecha como de arriba abajo y lo podemos identificar tanto en el color como en la forma o ambas ya que en pocas palabras es una especie de reflejo. Este recurso ha sido utilizado en muchas disciplinas a lo largo de la historia como en la arquitectura y en el arte, la simetría está presente también en la naturaleza y, en gran cantidad, lo cual hace de esta herramienta algo mucho más cercano a nosotros, con ello podemos elaborar un sistema mucho más ordenado y estructurado para que al momento de comunicar este se entienda de mejor manera dando una percepción de equilibrio.

"En diseño, el equilibrio actúa como un catalizador de la forma: ancla y activa los elementos en el espacio." (Ellen Lupton / Jennifer Cole Phillips, 2016, pág. 49)



Principios de la Gestalt

“El cerebro descompone y recombina de forma activa la información que recibe. Fusiona lo que vemos con lo que sabemos para construir una comprensión coherente del mundo.” (Lupton & Cole Phillips, 2016).

Con este principio la elaboración de nuevos símbolos basados tanto en la cosmovisión andina y en la experiencia visual que todo ser humano posee, se puede proponer un sistema en el cual se reinterprete el mundo andino combinando lo que vemos con lo que sabemos, generando así, símbolos abstractos de nuestra realidad pero con identidad andina.

1.2 Investigación de campo

En la investigación de campo se realizó una visita al Museo de culturas aborígenes en la ciudad de Cuenca en el cual el Dr. Juan Cordero Iñiguez es director y propietario. Allí se tuvo una conversación muy interesante con el Dr. Cordero acerca de muchos temas entre ellos: la cultura, identidad, la época moderna, nuestra ciudad de Cuenca, etc. Además en la visita al museo de pudo observar una cantidad enorme de artefactos, objetos, artes, cerámicas, herramientas, armas y la enorme riqueza cultural que tenemos. En la visita se pudo observar varias culturas de nuestro país y cada una de ellas con su esencia y su propio estilo, con diferentes cerámicas y texturas, diferentes figuras antropomorfas y zoomorfas, una cantidad muy amplia de instrumentos musicales de viento al igual que puntas de flechas, hachas, etc. Esta visita amplió mucho el conocimiento y la perspectiva de nuestra cultura.

Después de haber finalizado la conversación mencionada se procedió a entrevistar a dos ex estudiantes de la carrera de diseño gráfico en la Universidad del Azuay (Dis. Xavier Oyervide y Dis. Francisco Ramírez) cuyos temas en su proyecto de graduación tenían mucho que ver con cultura, identidad, diseño, etc. Lo cual da un gran aporte a esta tesis al saber sus puntos de vista desde el diseño gráfico y desde sus experiencias al momento de haber realizado sus proyectos de graduación.

1.2.1 Conversatorio con el Dr. Juan Cordero Iñiguez

Imagen 1

Acerca de la cultura

"Usted debe partir inicialmente de la evolución del término cultura, inicialmente se identificaba solo con lo intelectual, cultura con producción de libros, con pintura de cuadros, más o menos en ese orden; ahora antropológicamente el término cultura es muy amplio y se identifica con todas las respuestas que dan las personas a sus necesidades o que dan los pueblos a sus necesidades. Entonces si partimos de esta visión, las culturas, igual que las civilizaciones, que los pueblos, tienen vida y entonces surgen, crecen, desarrollan y a veces desaparecen; como ha pasado con la mayor parte de las culturas que exhibimos aquí en el museo de las culturas aborígenes, sin embargo quedan en los genes humanos las huellas del aprecio por ciertas manifestaciones culturales que no se han perdido. Desde el punto de vista cultural ha habido desarrollos, por eso nosotros hablamos de distintas épocas, periodos formativos, periodos de desarrollo regional, períodos de integración y un gran período después imperial militarista que es el período de los Incas y se corta radicalmente o casi radicalmente con la presencia española que vienen con otra cultura o con otras opciones culturales. Al principio hay enfrentamientos e incluso rechazo, lo hispánico rechaza lo indígena porque está asociado también con la religión católica, entonces todo lo que no tiene que ver con la religión o todo lo que se opone a la religión católica fue negado por los españoles pero ellos también ellos creían tener una cultura superior, entonces lo que encontraban aquí lo llamaban primitivo, lo llamaban despectivamente hasta salvaje lo cual se ha ido corrigiendo con el tiempo."

La adaptación de la cultura a la época moderna

“Las culturas no son mejores ni peores sino son culturas distintas, y cada cultura puede ser más o menos importante según las respuestas que haya dado a las necesidades. Si en su momento había que cazar y había que tallar puntas de flecha y preparar instrumentos para aprovechar al animal cazado, esa era una excelente respuesta cultural, ahora ya no hay cacería de animales, ahora hay producción entonces quedó descartada esa cultura. Hubo una cultura que produjo enorme y bellísima cerámica, y muchas culturas en el Ecuador, pero ya actualmente la utilización de cerámica para la cocina es excepcional por que han venido otros productos; entonces si usted va a la primera pregunta que me hace, pues hay que irse adaptando pero no hay como olvidarse de lo propio, estamos en un confrontamiento en el mundo, de lo que se llama la “globalización” y por otro lado la defensa de la singularidad, estamos en ese enfrentamiento, muchas cosas globalizan y es imposible oponerse a ellas por que van con la tecnología de hoy, Y ya no podemos comunicarnos a través de los chasquis tenemos otros medio para comunicarnos más rápidamente.”

Globalización

“Pero la globalización no puede eliminar las singularidades de cada pueblo y por eso yo por ejemplo escribí un libro que se llama “Signos de identidad cuencana” que son los elementos que nos singularizan en el Ecuador, entonces nunca se han perdido, que nos falta talvez tomar conciencia, si, entonces ese libro está para que tomemos conciencia. Entonces tomar conciencia y por supuesto rectificar el concepto de que no hay culturas superiores o inferiores, sino distintas y que cada cultura tiene sus valores y por lo tanto la cultura que se vive en Cuenca es la cultura con sus propios valores pero indudablemente hay choques.
Es conflictivo, en toda época habrá más conflictividad sobre todo en esta época de mucha comunicación y una época en la que se trata de imponer algunas formas de pensar de unificar y de dejar a un lado la singularidad. Usted en su tesis tiene que caminar por ese sendero de defender la identidad aunque tampoco puede negar la actualización y se puede también con difusión, hay que aprovechar la herencia cultural para actualizarla y para revitalizarla.”

Acerca de las causas de la pérdida del sentido de pertenencia en los ecuatorianos.

“La globalización, el paso del tiempo, la tecnología, la moda, la poca valoración de nuestro pasado por lo tanto usted tiene que singularizar, yo tengo el museo ya abierto al público más de 25 años y he dado cursos a los indígenas y los indígenas no saben el valor de sus ancestros de su pasado, no saben que ellos fueron creadores de tanta belleza de tanta cultura, hay que hacer que tomen conciencia que fueron capaces de hacer eso y pueden ser capaces en el futuro de hacer mejores cosas con el cual también se eleva autovaloración de las personas.”

Revisando el libro mencionado “Signos de identidad cuencana” por el Dr. Juan Cordero Iñiguez se cita una fragmento muy importante acerca de nuestra identidad.

“[…] Tenemos una clara herencia humana y cultural de esa dilatada época, cuyo conocimiento ha mejorado últimamente […] Lo Pre cañarí, lo Cañarí y lo Inca existe en nosotros francamente o diluido en los procesos históricos que nos ha tocado vivir” (Iñiguez, 2011)

1.2.2 Entrevista al Dis. Xavier Oyervide

Imagen 2

¿Crees que la cultura debe adaptarse a la actualidad, a una época moderna?

En nuestro contexto de diseño, la cultura gráfica se puede complementar más que adaptarse, pero es importante no perder su morfología, esencia y mantener rasgos que sean identificativos para convertirlos en formas modernas.

¿Cuál crees tú que es la principal causa de la pérdida del sentido de pertenencia en los ecuatorianos?

La principal razón es la influencia cultural de otros lugares. Que involuntariamente acogemos y nos olvidamos de lo nuestro.

Una nueva interpretación gráfica y una nueva propuesta gráfica de una cultura ¿Podrá ser aceptada por el público?

Claro que sí, estamos mostrando una nueva forma pero basada en gráfica de una cultura nuestra sin que pierda su esencia. Y tú, al enseñar que todo eso partió desde un proceso, le estas dando más valor a tu diseño.

¿Qué es identidad cultural para ti?

La identidad cultural es el sentido de pertenencia que tengo a un grupo. Ya sea por sus tradiciones, valores y pensamientos.

1.2.2 Entrevista al Dis. Francisco Ramírez

Imagen 3

¿Crees que la cultura debe adaptarse a la actualidad, a una época moderna?

La cultura es atemporal, la cultura ecuatoriana se ha ido generando a lo largo de los años, se ha ido construyendo y va dejando esas estelas en el pasado, obviamente en el presente y en el futuro dependerá en lo que quiera adaptarse, si es que se quiere rescatar o se quiere proponer nuevos proyectos basados justamente, en hechos culturales, pues es totalmente valido y la cultura debería adaptarse y sobre todo para que no desaparezca en la contemporaneidad.

¿Cuál crees tú que es la principal causa de la pérdida del sentido de pertenencia en los ecuatorianos?

Una de las principales causas que tenemos los ecuatorianos para perder el sentido de pertenencia es justamente en las aspiraciones que tenemos de querer ser como otros países, de querer ser como otras culturas, de no apreciar verdaderamente lo nuestro; nos hace falta justamente el sentido de pertenencia, el sentirnos orgullosos de que pertenecemos a un país culturalmente tan diverso y tan rico y yo creo que va mucho más atrás en el tiempo; de cómo nos impusieron culturalmente, que los demás países son superiores o mejores, hay una mirada cuesta arriba a como son los estadounidenses, los europeos.

Una nueva interpretación gráfica y una nueva propuesta gráfica de una cultura ¿Podrá ser aceptada por el público?

Yo creo que si puede ser aceptada, pero depende mucho de cuál es tu tipo de público, si tu determinas bien el público y lo diriges bien, pues podrá ser aceptada pero obviamente esta reinterpretación tiene que tener detrás un análisis muy grande, tanto en lo referente a investigación, conceptualización y obviamente el análisis del público al cual te quieres dirigir porque tienes un público local, nacional. Puede ser aceptada siempre y cuando todo el proceso anterior este bien hecho y tú tengas tus objetivos bien claros. Tienes que decir y sustentar en lo que te basaste para tu propuesta y eso lo va a enriquecer mucho.

¿Qué es identidad cultural para ti?

La identidad cultural para mi tiene mucho que ver con que culturas nosotros nos identificamos; más allá de hablar sobre culturas precolombinas pues yo creo hablaría más de un fenómeno global que son las culturas que podemos encontrar tanto en nuestras ciudades en Latinoamérica como en el mundo, hay culturas musicales, como artísticas, culturas deportivas; tenemos un abanico de culturas que es muy amplio. Como individuos, como seres humanos tratamos de definir quiénes somos.

1.3 Homólogos

Dentro de los homólogos a mostrarse a continuación se tomó mucho en cuenta la forma en la que se resolvió gráficamente estos ejemplos, de forma iconológica, mediante ilustraciones, texturas, etc. Se tomó en cuenta la viabilidad para la adaptación de las gráficas en diferentes productos, siendo así los siguientes ejemplos muy acertados como referencias en el desarrollo de este proyecto.

1.3.1 Catazho / Diseño iconográfico (Cesar López Rivadeneira)

“Nuestro entorno nacional está invadido por conceptos gráficos externos que invaden nuestro diario vivir, en los medios de comunicación social y comercial, en sectores privados y públicos con reproducciones de conceptos sin casi ninguna referencia de identidad y sin un análisis conceptual.

De ahí nace “CATAZHO” diseño iconográfico, que tiene por objetivo rescatar los valores iconográficos ancestrales, para aplicarlos a un medio convencional y generar una tendencia conceptual vinculada con la identidad y la vida en la comunidad.
En Catazho, en la primera etapa de investigación arqueológica se descubrieron 700 petroglifos en 400 hectáreas, es una de las concentraciones más grandes de petroglifos existentes en el mundo, este hallazgo constituye el primer acercamiento al pasado gráfico y conceptual precolombino del cantón Limón Indanza, provincia de Morona Santiago. ” (Rivadeneira, 2013)

Este proyecto es muy amplio y contiene muchos aspectos que son muy importantes para la realización de esta tesis tal como conocer muchos símbolos y en este caso petroglifos con distintas formas y estructuras los cuales posteriormente serán fotografiados, digitalizados y modulados; dando una especie de guía ya que contiene un proceso y un análisis muy profundo.

Imagen 4

Imagen 5

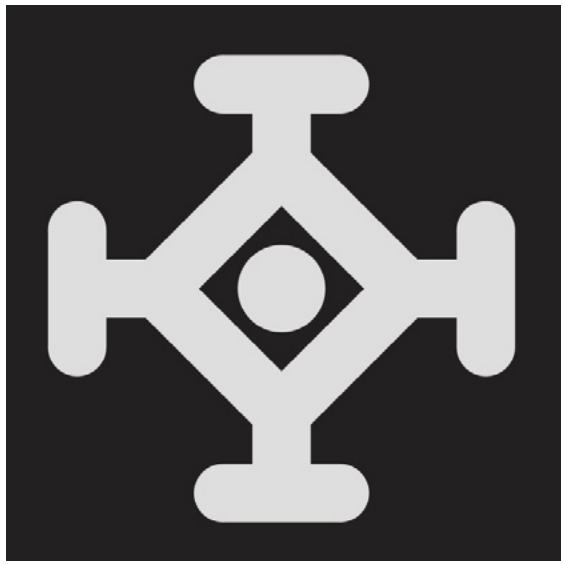


Imagen 6

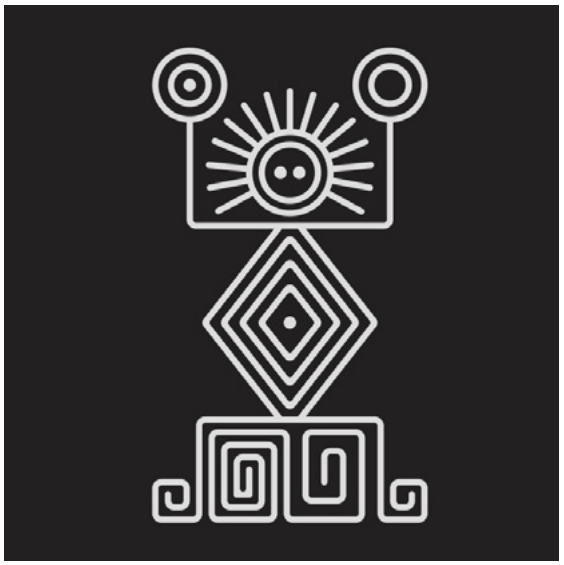


Imagen 7

1.3.2 Pictogramas Andinos (Cristhian Landeo)

“Para este proyecto se tuvo que analizar cada elemento de las obras andinas que fueron elegidas para poder sintetizar sus componentes y así convertirlas en pictogramas.” (Landeo, 2017)

Los pictogramas realizados fueron:

Cuchimilco (Cultura Chancay)

Cabeza Clava (Cultura Chavín)

Máscara de Diablada (Danza Andina)

Torito de Pucará (Pieza de cerámica)

Este homólogo sintetiza muy adecuadamente y resuelve sus graficas de una manera muy similar a la que se pretende con nuestro proyecto; en donde analizaremos elementos esenciales e importantes como símbolos, cerámicas, estatuas y se tratará se generar una abstracción muy simple pero visualmente adecuada y comprensible.

Imagen 8

Imagen 9

Imagen 10

Imagen 11

1.3.3 South American Camelids (David Retamozo)

En este homólogo se muestra representaciones de llamas, vicuñas, etc.

La idea de poder interpretar con un estilo propio elementos o animales, en este caso, y tener en cuenta muchos aspectos de la cultura, tiene un peso muy importante en la forma en la que se resuelve este ejemplo ya que contiene muchos factores identitarios de la cultura andina y es muy evidente su uso.

Imagen 12

Imagen 13

Imagen 14

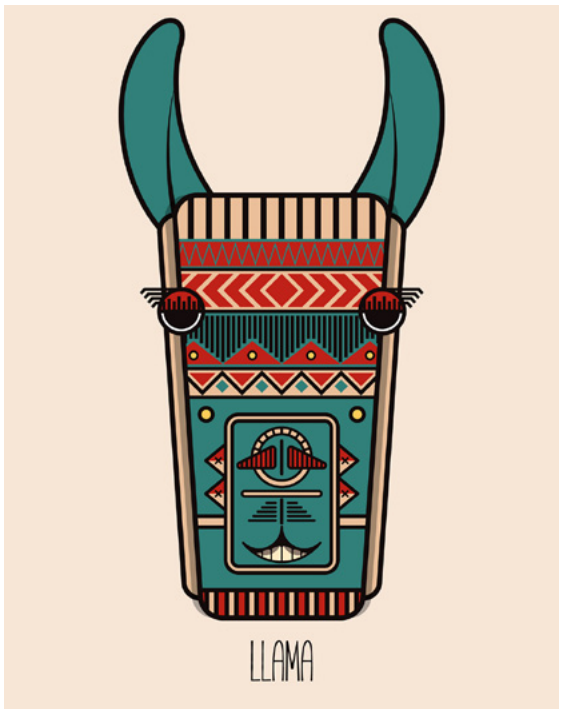


Imagen 15

1.3.4 Khurus: Tipografía, ilustraciones y patterns (Vanessa Zúñiga)

Esta “re-interpretación” como lo menciona Vanessa tiene como objetivo analizar los signos visuales de los Tejidos Jalq´a para poder después aplicarlos en tipografías modulares creando una serie de Khurus (animales místicos).

Como menciona la autora, ella nos invita a sumergirnos en su “imaginación endemoniada”. Además podemos ver como se obtienen diferentes texturas y nuevos elementos gráficos gracias a toda la imaginación de Vanessa.

Este homólogo contiene la esencia y la idea principal de todo este proyecto de tesis que es; adentrarse en la mente, imaginación, entender la cultura y su comportamiento para así poder crear y elaborar una gráfica totalmente nueva, al mismo tiempo usar la gráfica elaborada y aplicarla a productos funcionales.

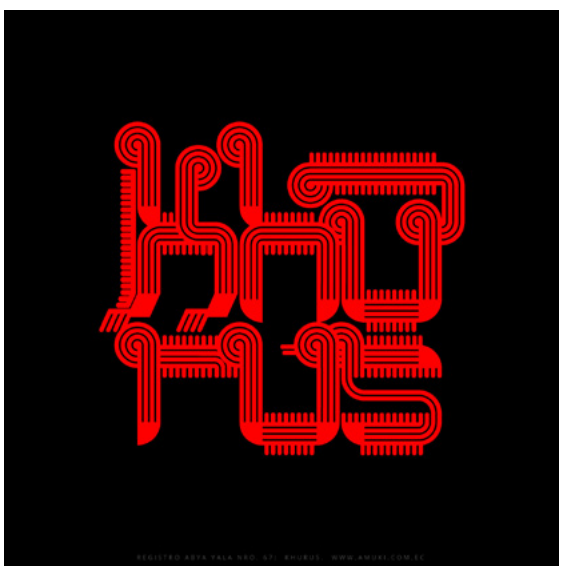


Imagen 16

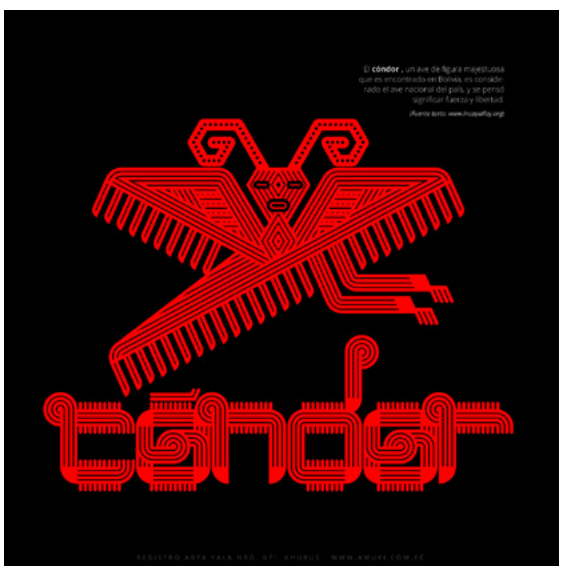


Imagen 17

Imagen 18

Imagen 19

1.4 Conclusiones

“Las culturas no son mejores ni peores sino son culturas distintas” Juan Cordero Iñiguez.

Sin duda la cultura es una pieza muy significativa en nuestras vidas, nos identifica y no hace parte de algo. El poder entender una cultura y mirarla desde nuestra perspectiva nos permite, en este caso, plasmar gráficamente de forma efectiva rasgos muy esenciales de la cultura escogida, con los cuales se pretende interpretar desde una visión mucho más moderna dichos rasgos y aspectos; ya que la cultura debe transcender en el tiempo, no ser estática ni ser considerada ajena a nosotros tan solo por el hecho que no estemos directamente en contacto con la misma. Nosotros somos los herederos de la historia de nuestro pueblo y por lo tanto está en nuestras manos el revivirla, el mantenerla viva y el respetarla.

Capítulo 2

Planificación

2.1 Target

El público meta de este proyecto está dirigido a personas con una edad que va de 18 a 35 años ya que esta edad se considera como una “adultez temprana” por lo tanto esa persona tendrá ya una base de su personalidad definida; el individuo será capaz de tomar sus decisiones y está es una etapa en donde se siente con dominio, fortaleza, seguridad y energía.

2.1.1 Variables de segmentación

Variables geográficas

País: Ecuador

Región: Sierra

Ciudad: Cuenca

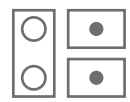
Variables psicográficas

Clase social: Baja, media, media-alta, alta.

Estilo de vida: Emprendedores, viajeros.

Personalidad: Sociables, divertidos.

Gustos: Historia, cultura, deportes, viajar, música.



Variables demográficas

Edad: 18 a 35 años

Género: Femenino, masculino.

Ingresos: Medios.

Ocupación: Estudiantes, trabajadores.

Educación: Educación media y superior.

2.2 Persona design

Nombre: Ricardo Méndez Arteaga

Edad: 26

Nivel académico: Comunicador social

Ocupación: Editor de contenidos en Unsion Televisión y Generador de contenido para diferentes plataformas digitales.

Estado civil: Soltero

Localización: Cuenca

Metas:

- Mostrar la diversidad de nuestro país y del mundo.

- Concientizar a las personas sobre la contaminación y como este destruye las riquezas culturales y naturales de los países.

- Poder generar un sentido de pertenencia y orgullo en las personas sobre su país.

Frustraciones:

- No poder viajar a algún país por cuestiones políticas o enfrentamientos.

- Desastres naturales y enfrentamientos civiles o guerras sean la causa del desastre o pérdida de turismo en algún lugar del planeta.

Imagen 20

Bio.

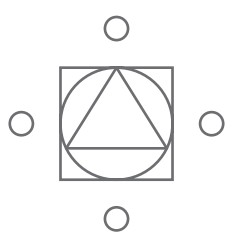
Ricardo es una persona muy aventurera, ha viajado a muchos países y está en contacto siempre con sus amigos extranjeros. Su personalidad es muy liviana, es amigable, fácil de entablar una conversación, le gusta mucho los animales especialmente los perros.

Una de sus principales actividades es viajar y documentar su aventura en la cual promociona y recomienda diferentes lugares atractivos generando contenido para los medios digitales. Conoce mucho de tecnología ya que es necesario para que su contenido sea siempre de mejor calidad como en videos y fotografía.

Además tiene un especial gusto por la historia y cultura ya que ha estado en muchos lugares y en contacto con diferentes personas con las cuales ha aprendido mucho.

José cree que en nuestro país la falta de pertenencia hacia nuestra cultura es alarmante y se debería hacer algo al respecto, por su lado él ha aportado a esta causa viajando casi por todo el Ecuador y mostrando los lugares más destacados y de igual manera lugares muy remotos pero que contienen una gran riqueza en lo que es cultura, fauna, flora, etc.

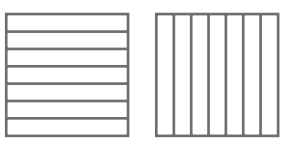
2.3 Partidas de diseño



2.3.1 Forma

Cromática

Los colores que se utilizaran en este proyecto son colores cálidos y fríos; esto dependiendo del contexto y significado del símbolo, además la paleta cromática tendrá un tono muy liviano no con colores muy fosforescentes o muy llamativos ya que se tratará de crear un sistema muy simple, estético y comprensible para el receptor. El blanco y negro junto con su respectiva escala de grises es un recurso cromático muy funcional por lo tanto se contará con graficas en color y en escala de grises.



Estilo gráfico

La propuesta grafica será con un estilo muy limpio y abstracto de elementos que componen la cultura andina elegida el cual contara con componentes tales como: punto, línea, plano, textura. Se elaborará símbolos con un contenido significativo amplio con figuras y elementos que sean familiares al público meta, utilizando la simetría como una herramienta esencial para generar un sistema mucho más ordenado y fácil de comprender ya que el receptor tendrá en frente suyo graficas totalmente nuevas.

Tipografía

La tipografía que se utilizará será “palo seco” ya que para un imagen mucho más moderna, actualizada y más que nada fresca de los nuevos símbolos; es importante llevar ese sistema y estilo gráfico. Además coincidirá con los símbolos propuestos y su estilo.

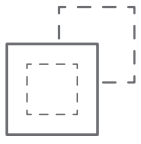
aA-zZ

Ilustración

Los símbolos serán elaborados mediante la ilustración en bocetos como primera fase para ser posteriormente digitalizados ya en una estructura mucho más ordenada la cual será elaborada y se basará en los niveles del Pacha que ya lo mencionamos anteriormente.

Fotografía

Los productos en los cuales el sistema grafico será aplicado contaran con su registro fotográfico con el cual se intentará tener un sistema de igual manera para que haya una continuidad visual.



2.3.2 Función

La función primordial de este proyecto es posicionar a la cultura andina como un referente destacado en la parte gráfica y cultural en nuestra sociedad.

2.3.3 Tecnología

Los recursos tecnológicos que se utilizarán en este proyecto serán herramientas digitales como programas de creación y elaboración vectorial tales como Adobe Illustrator y junto con ello programas de retoque y manipulación de imágenes como Adobe Photoshop.

Ai. **Ps.**

En cuanto a los productos en donde se aplique la gráfica deberán ser materiales y soportes de muy buena calidad con el objetivo de que el producto y la gráfica sobresalgan los cuales serán definidos posteriormente.

2.4 Plan de negocios

2.4.1 Producto

El producto en donde la gráfica será aplicada tendrá una clasificación y un sistema visual; es decir que la gráfica elaborada tendrá la siguiente clasificación con la cual posteriormente se escogerá a los elementos más importantes y serán aplicados al producto elegido, la misma que hace referencia a la cosmovisión andina, cultura Cañari junto con los aspectos y elementos significativos mencionados en este proyecto.

Con esta clasificación se pretende elaborar símbolos para cada elemento mencionado generando así un sistema que tenga mucho que ver con la cosmovisión andina y la cultura Cañari; dicho sistema será plasmado en el producto que se escogerá posteriormente.

Mitología y Religión

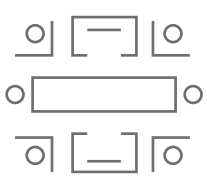
- Vida
- Hombre
- Mujer
- Wiraqucha
- Mama Quilla o Luna
- Inti o Sol
- Guacamaya
- Serpiente
- Cóndor
- Puma
- Rituales
- Guerrero
- Pueblo

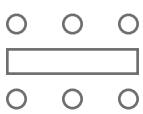
Lugares y elementos sagrados

- Lagos
- Montañas
- Bosques
- Templos
- Oro

Niveles del Pacha

- Aire
- Fuego
- Agua
- Tierra
- Hanan
- Kay
- Uku





2.4.2 Plaza

En el caso de que se comercialice el producto se llevará como propuesta a diferentes galerías y tiendas, en donde, tanto ciudadanos locales como extranjeros tengan la posibilidad de observarla y comprarla. Si este no es el caso, el producto será comercializado mediante y con el uso de plataformas digitales de venta y de publicidad en línea como: OLX, Amazon, Instagram, Facebook, etc.
En la venta se intentará llegar mucho más a los usuarios locales, ya que basándonos en nuestra problemática, es nuestra ciudad y nuestro país en donde se debe empezar con esta propuesta para generar un impacto primero en nosotros.

2.4.3 Precio

El precio se establecerá según el tipo de producto y de los diferentes materiales y acabados que se realicen.

Al mismo tiempo el precio tendrá que ver con los gastos que se generen al momento de elaborar el producto tales como software, equipos digitales, pago de publicaciones en línea, comercialización y extras como impresiones y materiales impresos en general.

Los precios aproximados en uso de software son de $200, la aplicación de la gráfica en el producto puede variar de unos $150 a $200, en cuanto al pago para las publicaciones en las diferentes plataformas que se pretende utilizar pueden bordear los $100, haciendo que este proyecto sea muy viable en cuanto a precios de elaboración y posteriormente en el precio que se obtendrá del mismo.

2.4.4 Promoción

Respecto a la promoción se puede aspirar a difundirlo en los diferentes canales y plataformas que hoy en día están en auge y más que nada son funcionales, económicos y efectivos por su alcance masivo; Instagram, Facebook y YouTube son herramientas muy útiles y masivas en donde podemos pagar a personas que generan contenido en esta plataforma los cuales tienen suscriptores en todo el país por lo tanto nuestro producto puede ser visto por muchos o con ayuda de la publicidad pagada disponible en cada plataforma.

Capítulo

Ideación

3.1 Ideación

3.1.1 Generación de las 10 ideas

Para este capítulo se desarrolló estas diez ideas tomando en cuenta la funcionalidad y el contexto en el cual va a ser aplicada y presentada la gráfica, en donde el principal objetivo es educar al usuario mediante una gráfica funcional y con su respectivo significado para que el mismo progresivamente aprenda a diferenciar la gráfica propuesta junto con el mensaje que se pretende trasmitir.

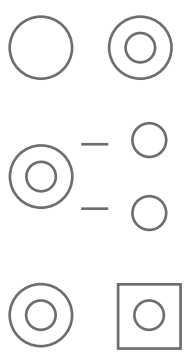
Constates y variables

Tipografía	Cromática	Trazo	Gráfica	Tecnología	Materiales
Sans Serif	Tonos Cálidos	Delgado	Geométrica	Sublimado	Vinil
Slab Serif	B/N	Mediano	Orgánica	Bordado	Algodón
Diseñada	Pasteles	Grueso		Serigrafía	Poliéster
	Terrosos			Impreso	Impermeable
	Naturaleza				

Educar al usuario

Trasmitir un mensaje

Funcionalidad

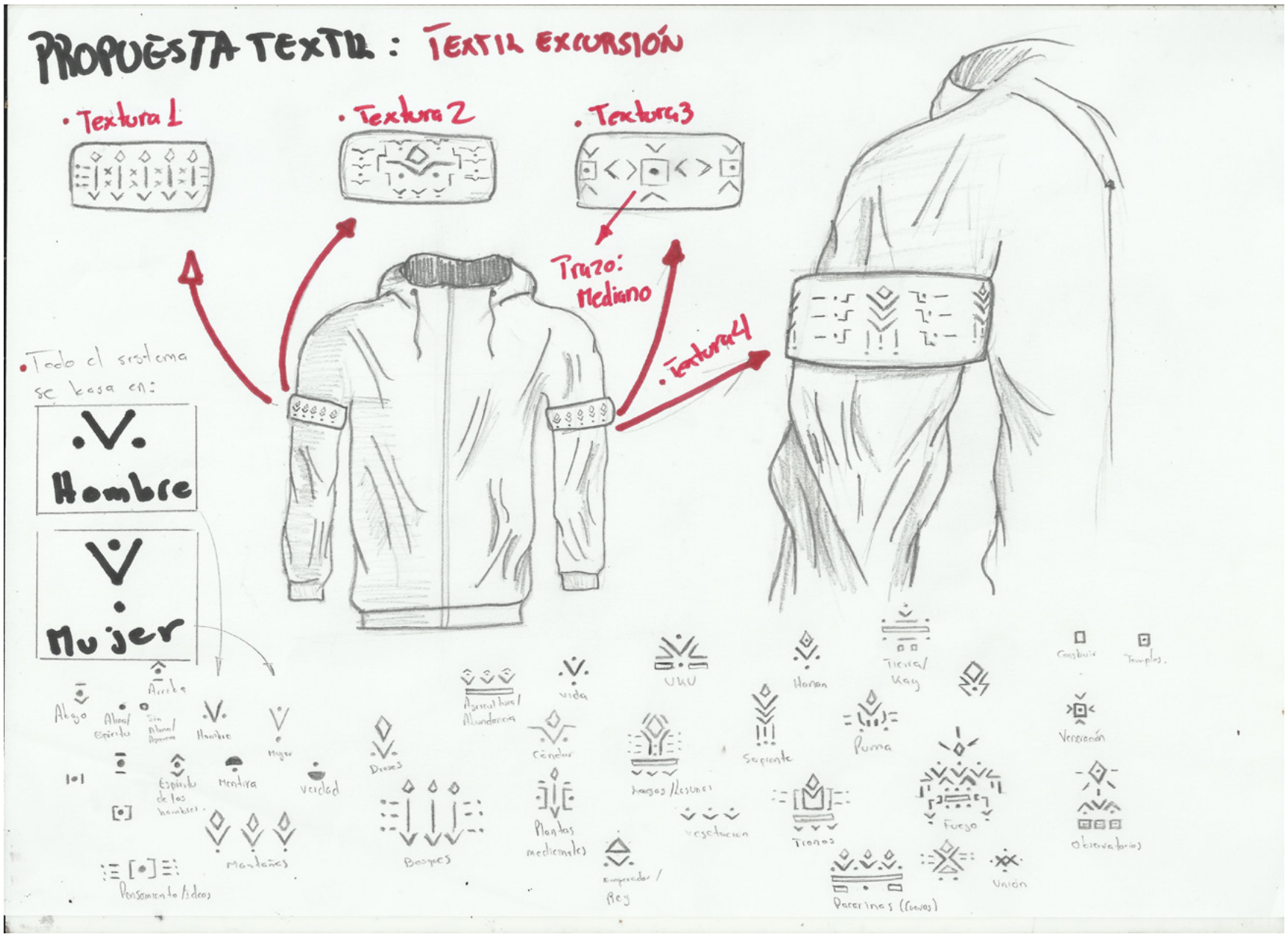


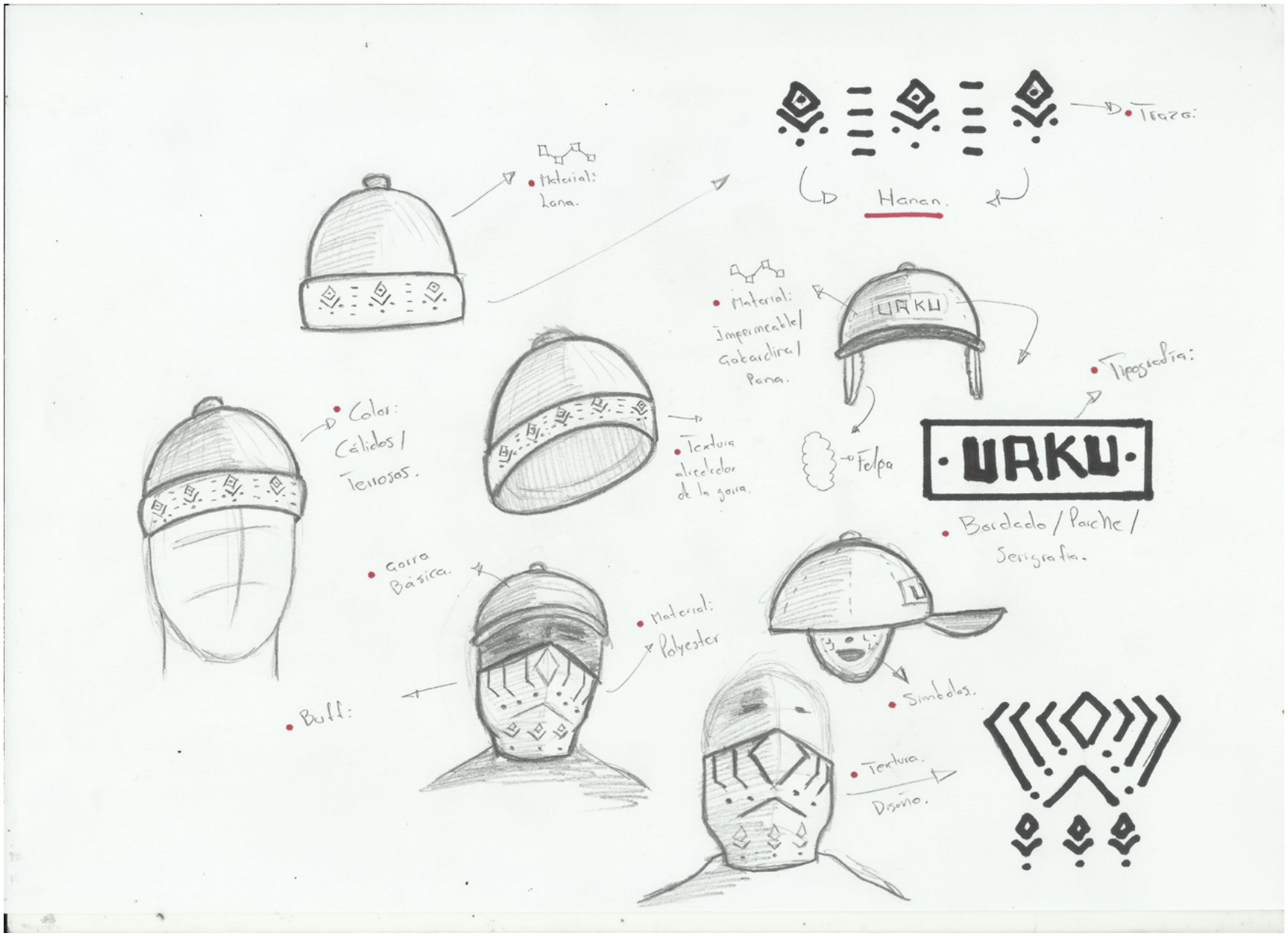
Se tomó en cuenta las constantes y variables en conjunto con los objetivos principales y como resultado obtuvimos que se podría aplicar la gráfica en 3 campos diferentes los cuales son: Textil, Graficas ambientales y Ambientación grafica interior.

Textil

1) Textil excursión: Elaboración indumentaria para excursión, montañismo, aventura como: casacas impermeables, gorros de lana, gorros impermeables. Desarrollando una marca que represente dicha vestimenta, seguido de su respectivo branding, packaging, etc. La grafica aplicada tendrá que ser adecuada a esta temática de exploración y aventura. Se tendrá como propuesta una gráfica trazos gruesos y una tipografía tosca ya que estamos hablando de una actividad que se necesita mucha fuerza y resistencia, los materiales de igual manera deberán ser los adecuados.

2) Textil deportivo: Elaboración indumentaria deportiva como: casacas, sudaderas, gorros deportivos, pantalonetas, camisetas deportivas, ternos deportivos. Desarrollando una marca que represente dicha vestimenta, seguido de su respectivo branding, packaging, etc. La grafica aplicada tendrá que ser adecuada a esta temática deportiva. Se tendrá como propuesta una gráfica trazos medianos y una tipografía sans serif y moderna de un grueso mediano ya que estamos hablando de una actividad deportiva en donde se debe mostrar y transmitir movimiento, fuerza, dinámica y velocidad, los materiales de igual manera deberán ser los adecuados.

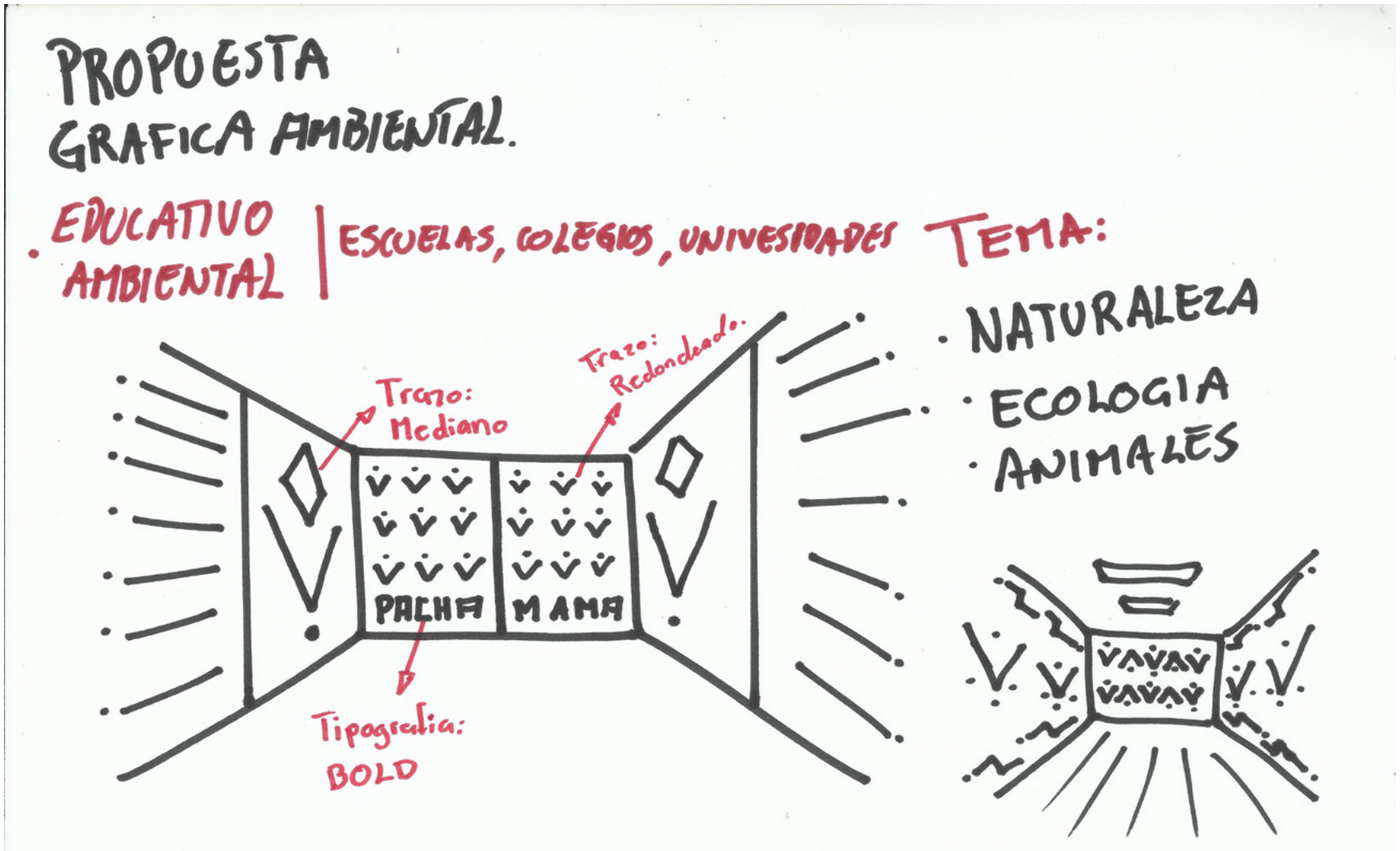

PROPUESTA TEXTIL : TEXTIL EXCURSIÓN
• Textura 1
• Textura 2
• Textura 3
Trazo: Mediano
• Textura 4
• Todo el sistema se basa en:
Hombre
Mujer
Arriba
Abajo
Abuso/ Espíritu
Sin Abuso/ Armonía
Hombre
Mujer
Espíritu de los hombres
Mentira
Verdad
Montañas
Pensamiento/Ideas
Dioses
Bosques
Agricultura/ Abundancia
Vida
Cóndor
Plantas medicinales
Emperador / Rey
UKU
Hanan
Tierra/ Kay
Serpiente
Puma
Hanga/Hesuni
Vegetación
Fuego
Trapos
Unión
Paccarinas (cuevas)
Construir
Templos
Veneración
Observatorios

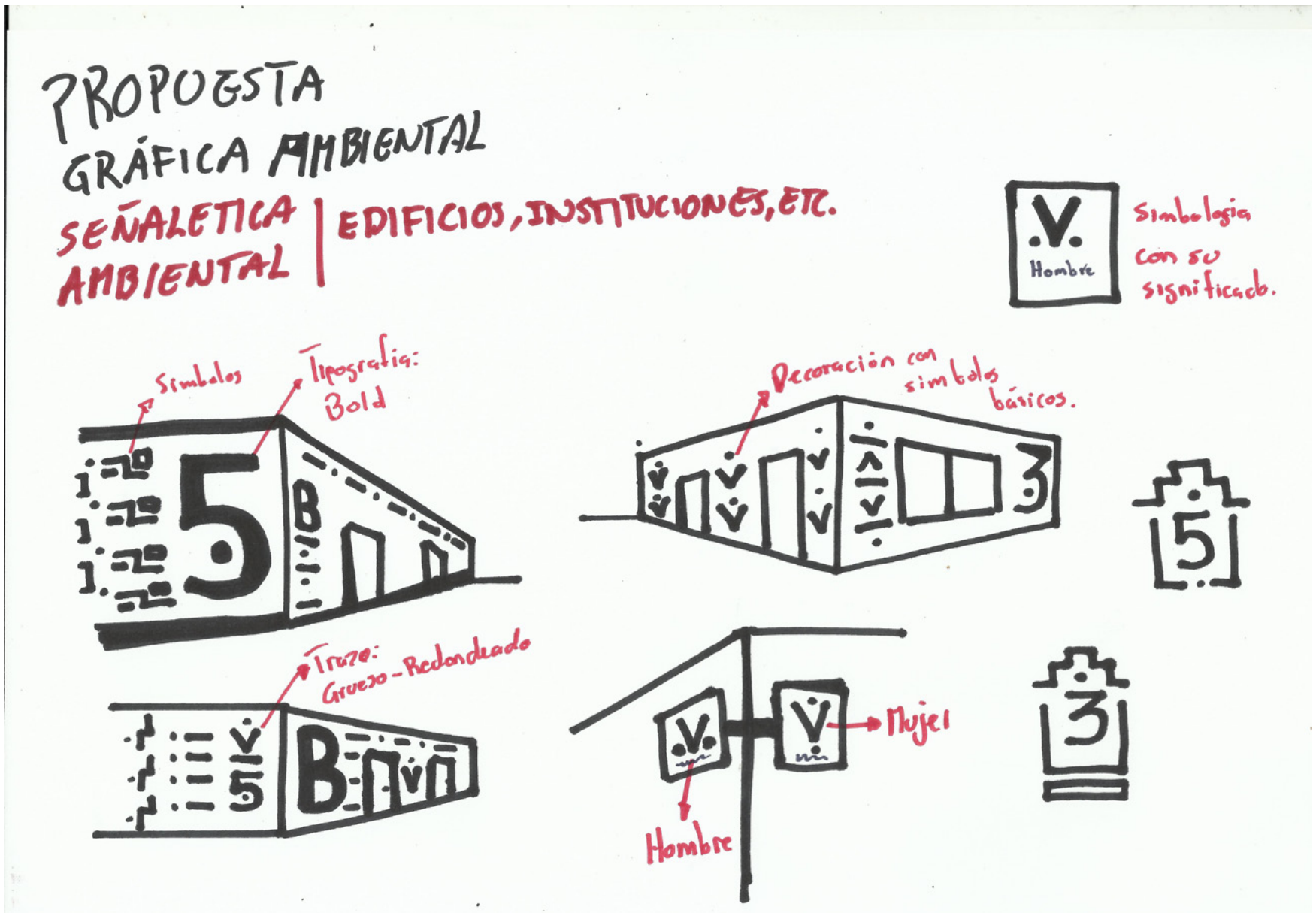

Material:
Lana.
Hanan.
Material:
Impermeable/
Gabardina/
Pana.
UAKU
Tipografía:
Color:
Cálidos/
Terrosos.
Textura
alrededor
de la gorra.
Felpa
UAKU
Bordado / Parche /
Serigrafía.
Gorra
Básica.
Material:
Poliester
Buff:
Símbolos.
Textura.
Diseño.

Graficas Ambientales

3) Educativo Ambiental: Grafica ambiental aplicada en aulas de escuelas, colegios o universidades con información y grafica donde se trate de educar al estudiante por medio de información acerca de la cultura, su importancia y el significado de los símbolos propuestos, en adición a esto se propone dar mensajes ecológicos sobre el cuidado ambiental y ecología ya que en la cultura andina se habla mucho del respeto y agradecimiento que se tenía hacia la naturaleza y es ella quien nos provee de todo lo necesario para nuestras vidas y es nuestro deber cuidarla. La grafica debe ser adecuada para estos espacios, implementando símbolos simples.

4) Señalética Ambiental: Señalética básica en espacios como edificios, parques, espacios públicos, centros comerciales, museos, locales. Como idea más factible se podría aplicar en un espacio más reducido como una planta de un edificio por cuestiones de tiempo y dinero. Igualmente se tratará de educar al receptor con el respectivo significado de la gráfica y de los símbolos, creando espacios muy acogedores y funcionales. En cuanto a la parte visual como se mencionó deberá lograr una comunicación objetiva sin ambigüedades. Se tiene dos propuestas visuales en donde la primera se tratara de crear una gráfica mucho más minimalista y la otra con una gráfica más decorativa


PROPUESTA
GRAFICA AMBIENTAL.
· EDUCATIVO AMBIENTAL | ESCUELAS, COLEGIOS, UNIVESIDADES
TEMA:
· NATURALEZA
· ECOLOGIA
· ANIMALES
Trazo: Mediano
Trazo: Redondeado
PACHA
MAMA
Tipografia: BOLD

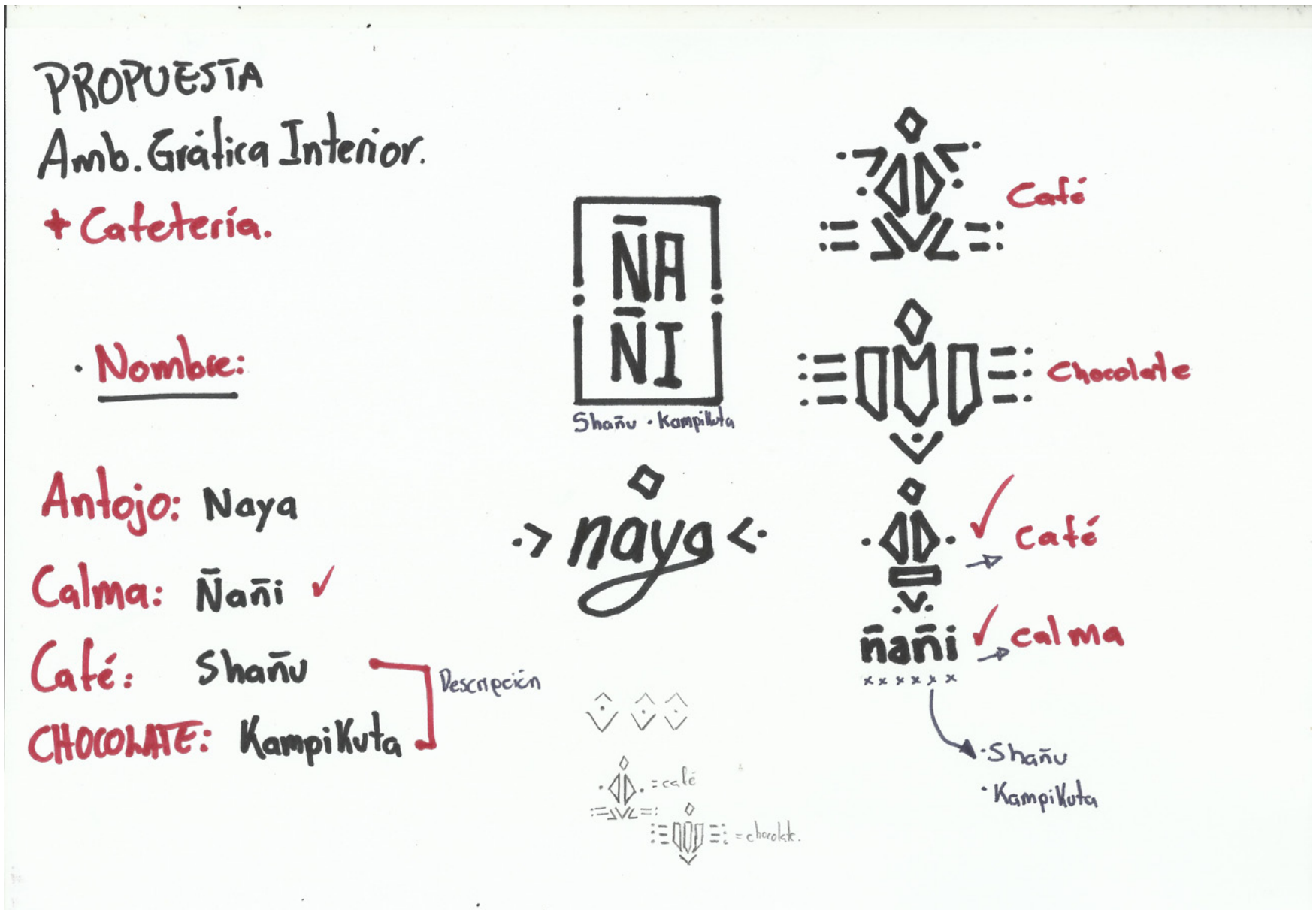

PROPUESTA
GRÁFICA AMBIENTAL
SEÑALETICA AMBIENTAL | EDIFICIOS, INSTITUCIONES, ETC.
Hombre
Simbología con su significado.
Simbolos
Tipografía: Bold
Decoración con simbolos básicos.
Trazo: Grueso - Redondeado
Mujer
Hombre

Ambientación Grafica Interior

5) Cafetería: En el caso de una cafetería el espacio debe ser mucho más acogedor ya que no es tan solo un lugar en donde tomar café o servirnos un postre; sino es un ambiente en donde podemos pasar nuestro tiempo leyendo, conversando e incluso trabajando; por lo tanto una adecuada gráfica, seguida de una varios recursos como: cromática y tipografía son esenciales para crear un ambiente funcional. Para ello se propone crear desde cero una marca con sus respectivos elementos como vasos, individuales, menú, vestimenta, etc. La grafica se adecua a la temática y por lo tanto se creara símbolos y texturas que tengan que ver con la recolección del café, del chocolate; en si la preparación de los mismo. De igual manera crear símbolos que transmitan la relajación como una especie de ritual. En la parte visual se toma en cuenta lo mencionado como es la cromática en donde obviamente la paleta será con colores cálidos y oscuros, el trazo será de un grosor mediano y dispuesto de una manera adecuada para no saturar al usuario con mucha gráfica.

6) Restaurante: Los puntos mencionados anteriormente son los mismos en cuanto a la creación de una marca y sus respectivos elementos como el diseño de vasos, individuales, menú, vestimenta, etc. pero al ser un restaurante cambia la forma en la que se sirve la comida en donde es más recomendable dirigir los elementos gráficos a la ambientación y el lugar en donde se sirve la comida; por lo que se propone un restaurante más social, una especie de “Pampa mesa” que básicamente seria servir la comida en una mesa general creando así un ambiente mucho más unido entre los usuarios.

7) Bar: La decoración en esta propuesta tendrá que ver con dioses, animales sagrados y lugares sagrados de la cultura andina y la cultura escogida, creando de igual manera una marca para dicho bar con elementos mencionados entre ellos: vasos, individuales, menú, vestimenta, etc. La ambientación se dirigirá más a una parte divertida y más dinámica haciendo referencia a que el hecho de estar en ese bar es una celebración y una especie de ritual en donde se tendrá que elaborar bebidas y mezclas nuevas con nombres en kichwa y obviamente su significado, además cada bebida tendrá su propio símbolo, por lo cual el menú será una especie de abanico que contiene en su mayoría símbolos.


PROPUESTA
Amb. Gráfica Interior.
+ Cafetería.
· Nombre:
Antojo: Naya
Calma: Ñañi ✓
Café: Shañu
CHOCOLATE: KampiKuta
Descripción
ÑA
ÑI
Shañu · Kampikuta
-> naya <-
Café
Chocolate
✓ Café
ñañi ✓ calma
·Shañu
·KampiKuta

PROPUESTA
Amb. Gráfica Interior
+ Restaurante.
Nombre:
· La mesa de todos.
· Llakta Mesa
Llakta = Pueblo
· Llakta ✓
· Mesa
· La Mesa ✓
LA MESA
LA MESA
LA MESA
LA MESA
LA MESA
LA MESA ✓
Vegetación / Agricultura
LLAKTA
RESTAURANTE
✓
Símbolo.
llakta ✓
Agricultura

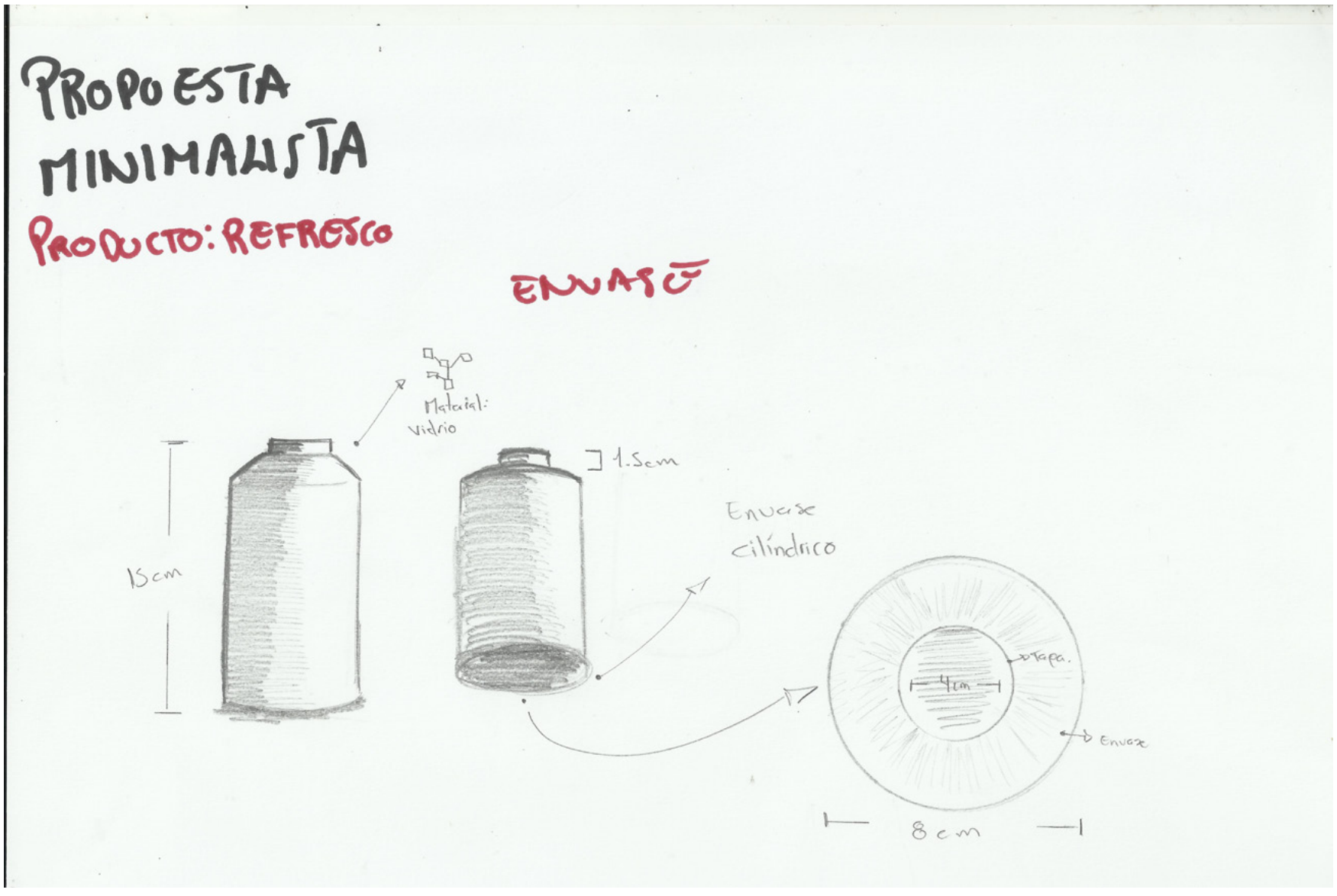
Producto

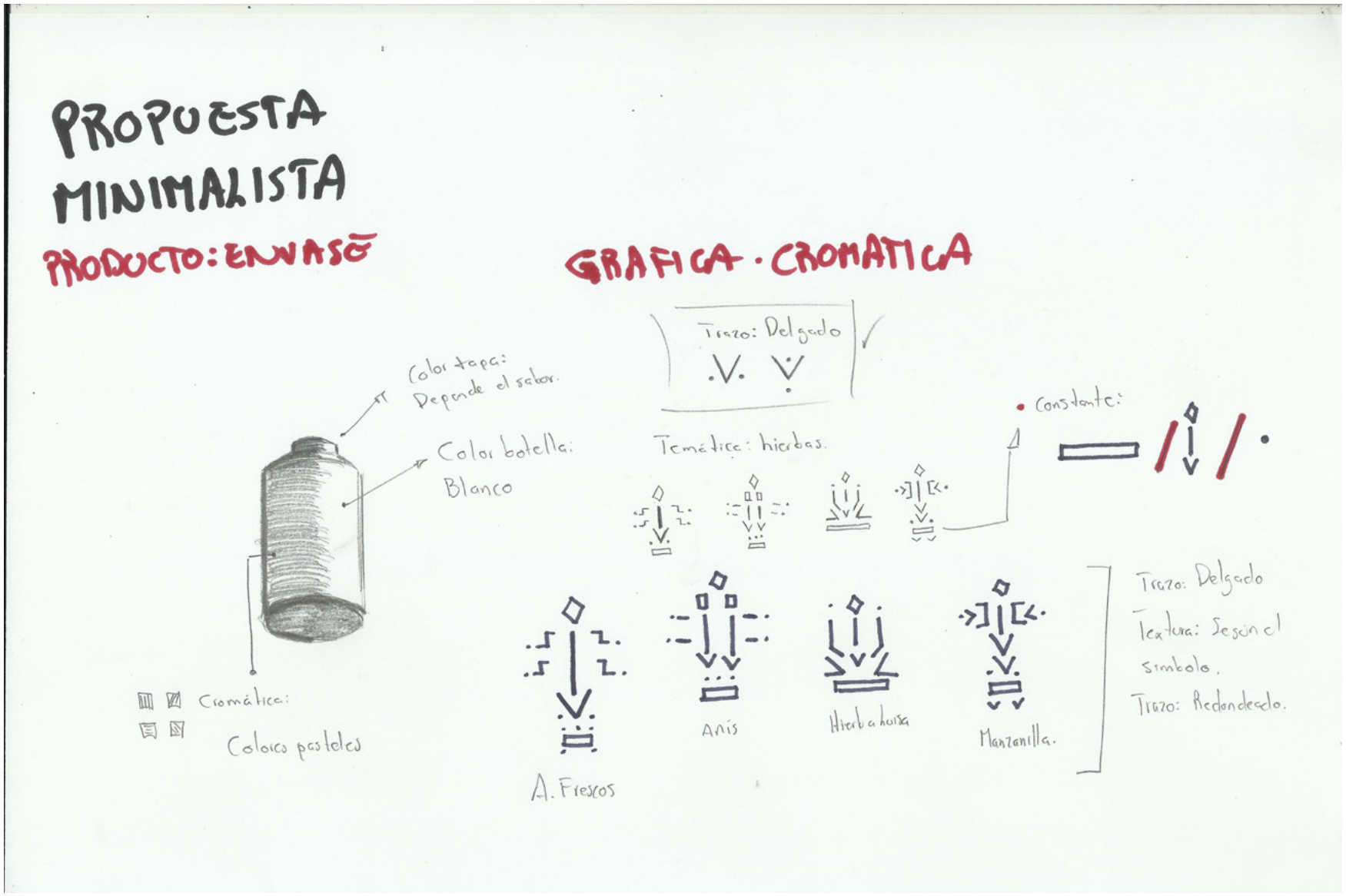
8) Refresco: La idea para el refresco es crear un sistema para cuatro bebidas principales las cuales tienen que ver con bebidas tradicionales como el agua de frescos, anís, manzanilla y Hierba Luisa en donde también se resalten sus beneficios y propiedades; elaborando una gráfica que tenga que transmita ese mensaje tradicional y cultural, además cada bebida tendrá su símbolo y su grafica pero estarán todas cuatro unidas a un mismo sistema gráfico, es decir tendrán constantes como cromática, tipografía y trazo. Como soporte a esta idea se elaborara su packaging respectivo y otros elementos como la etiqueta y publicidad del producto.

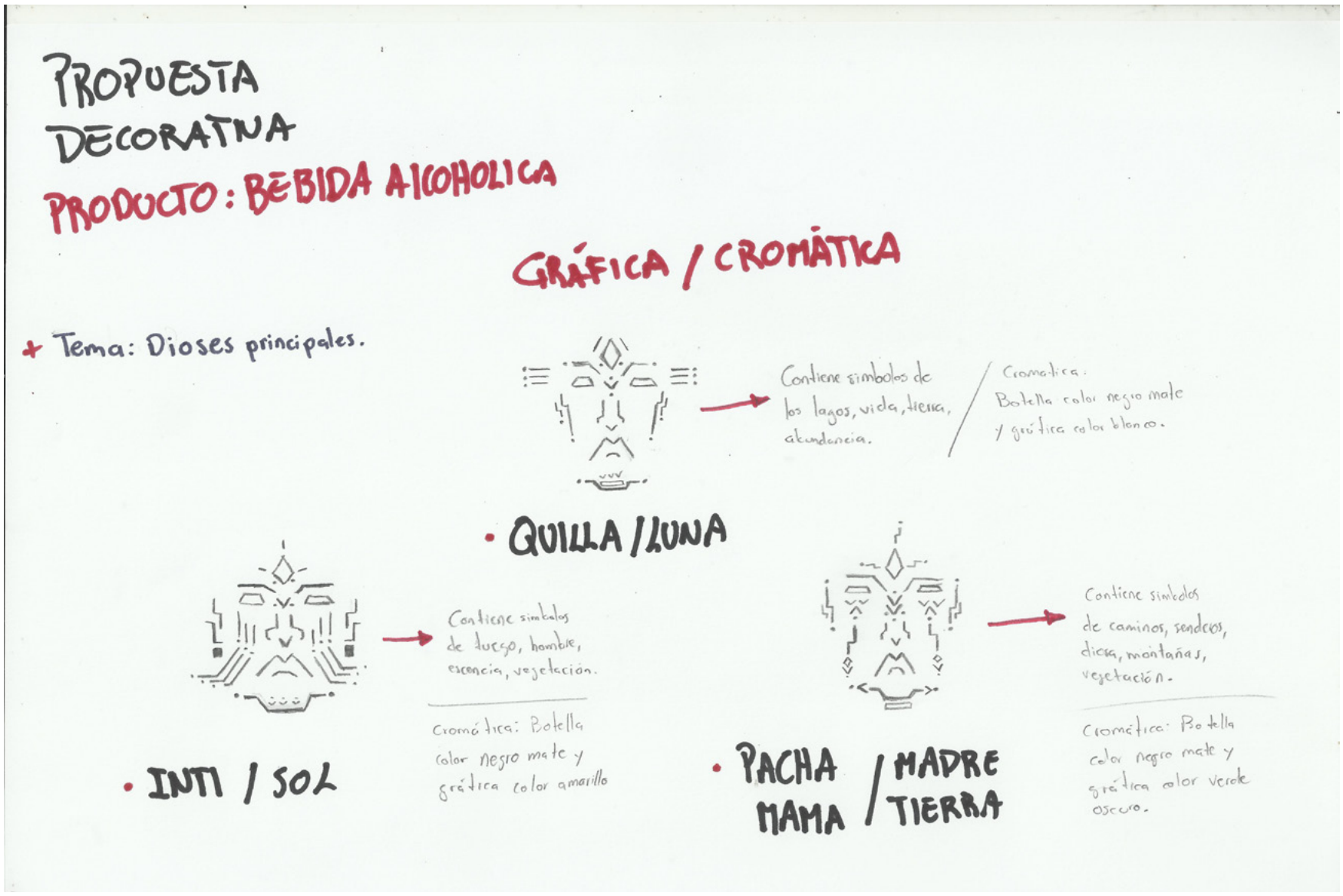
9) Bebida alcohólica: Para esta idea se propone 5 bebidas que contienen alcohol y la temática básica será los dioses principales, animales sagrados y lugares sagrados de la cultura Cañari, se diferenciara de otras bebidas ya que los sabores serán frutales, de plantas y hierbas de nuestra región, por lo tanto la gráfica se acomodara según la bebida. Este producto tendrá obviamente su marca seguido de su respectivo manejo de imagen, packaging, etiqueta y publicidad.

10) Grafica ambiental – Producto (Refresco / Bebida alcohólica): Esta propuesta se refiere a diseño del punto de venta o stand de venta del producto en donde se deberá elaborar una gráfica sumamente publicitaria, esta es la combinación de una gráfica ambiental decorativa publicitaria y del producto que en este caso puede ser de cualquiera de las dos ideas mencionadas anteriormente.

PROPUESTA
MINIMALISTA.
PRODUCTO: REFRESCO
SABORES
· A. Frescos
· Anís
· Hierba Luisa
· Manzanilla


PROPUESTA
MINIMALISTA
PRODUCTO: REFRESCO
ENVASE
Material:
Vidrio
15cm
1.5cm
Envase
cilíndrico
Tapa.
4cm
Envase
8cm


PROPUESTA MINIMALISTA
PRODUCTO: ENVASE
GRAFICA · CROMATICA
Trazo: Delgado
Color tapa: Depende el sabor.
Color botella: Blanco
Temática: hierbas.
Constante:
Cromática:
Colores pasteles
Anís
Hierba buena
Manzanilla.
Trazo: Delgado
Textura: Sesgo en el símbolo.
Trazo: Redondeado.
A. Frescos


PROPUESTA DECORATNA
PRODUCTO: BEBIDA ALCOHOLICA
GRÁFICA / CROMÁTICA
+ Tema: Dioses principales.
Contiene simbolos de los lagos, vida, tierra, abundancia.
Cromatica. Botella color negro mate y gráfica color blanco.
• QUILLA / LUNA
Contiene simbolos de fuego, hombre, esencia, vegetación.
Cromática: Botella color negro mate y gráfica color amarillo
• INTI / SOL
Contiene simbolos de caminos, senderos, dicha, montañas, vegetación.
Cromática: Botella color negro mate y gráfica color verde oscuro.
• PACHA MAMA / MADRE TIERRA

3.1.2 Selección de las 3 ideas

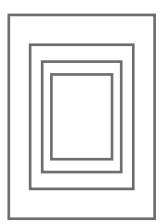
Para la selección de las 3 ideas se tomó en cuenta el t**iempo**, la **funcionalidad** y la parte **económica.**

Textil excursión

- casacas impermeables
- casacas de algodón
- gorros de lana
- gorros impermeables

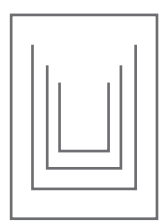
Bebida: Refresco

- creación de marca
- manejo de imagen
- bebidas tradicionales
- packaging



Bebida: Alcohol

- creación de marca
- manejo de imagen
- temática: dioses principales
- packaging



3.1.3 Idea final

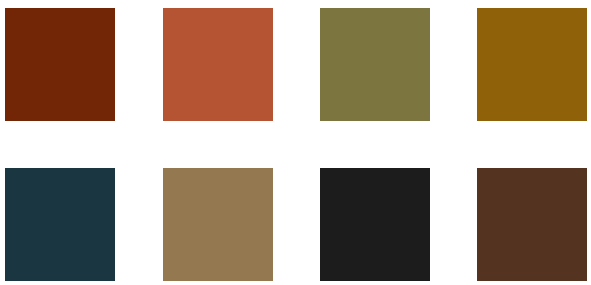
Para la selección de la idea final se tomó en cuenta los puntos mencionados anteriormente y más que nada se tomó en cuenta nuestro público meta y nuestra persona design.

Textil excursión

Tipografía	Cromática	Trazo	Gráfica	Tecnología	Materiales
Sans Serif	**Tonos Cálidos**	Delgado	**Geométrica**	**Sublimado**	**Vinil**
Slab Serif	B/N	**Mediano**	Orgánica	**Bordado**	**Algodón**
Diseñada	Pasteles	Grueso		**Serigrafía**	**Poliéster**
	Terrosos			Impreso	Impermeable
	Naturaleza				

Cromática

- Colores cálidos
- Terrosos



Tipografía

- Slab serif

Slab Serif

Publica Slab Regular

Slab Serif

Chuck five Roman

Capítulo

Diseño

4.1 Bocetación

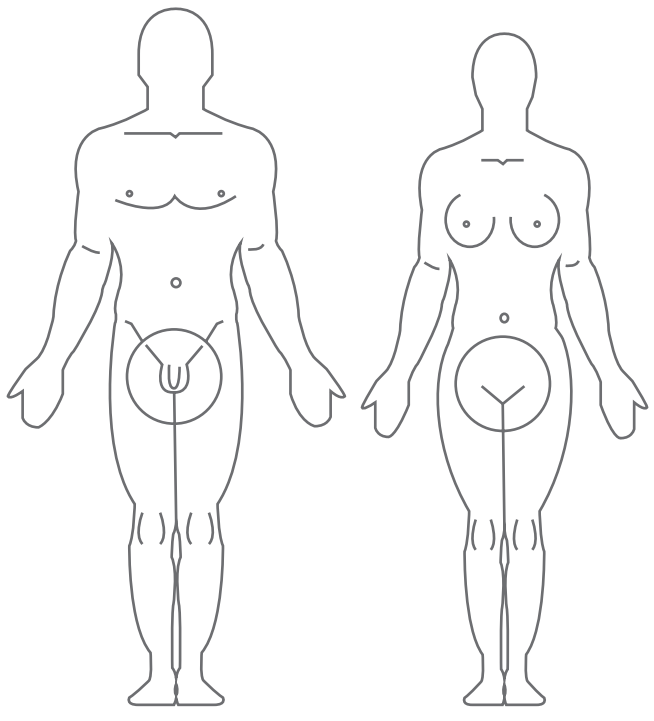
4.1.1 Bocetación de símbolos

En esta etapa se aplicó toda la información investigada para el desarrollo de los símbolos; en donde se tomó en cuenta varios aspectos esenciales de la cultura Andina y cultura Cañari tales como: Niveles del Pacha, dioses principales, animales sagrados, lugares sagrados.

La argumentación para todo este desarrollo simbólico radica en la propuesta contemporánea que se pretende realizar; es decir que no se tuvo como base símbolos andinos y Cañaris que ya están hechos, sino más bien se estudió, conoció y entendió la cultura, claro que de una forma aproximada por razones de tiempo, pero se hizo todo lo posible para comprenderla y luego con todos esos conocimientos se reinterpreto gráficamente la cultura; la pregunta principal que se hizo para elaborar todos los símbolos fue: ¿Cómo interpretaría, simbólicamente, un hombre andino su entorno y su cultura?.

Dicho eso, como primera propuesta se elaboró los símbolos del hombre y la mujer siendo estos los proveedores y contenedores de vida.

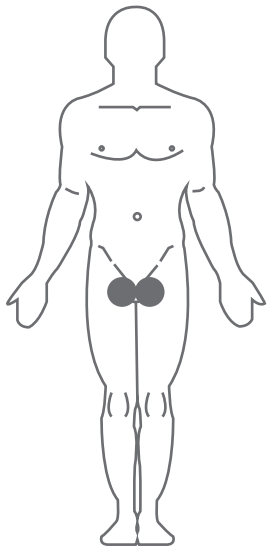
El símbolo en forma de “v” representa la materia y el cuerpo. Se escogió esta figura porque se la puede observar en nuestro cuerpo, específicamente en la zona de nuestros aparatos reproductores, aparte de ser una figura simétrica y que funciona muy bien cuando se la dispone horizontal y verticalmente.



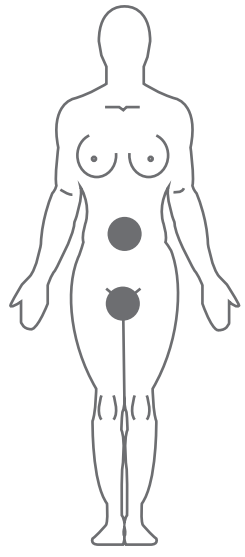
Hombre Mujer

El punto o circunferencia hace referencia a la esencia de las cosas, a nuestra alma, lo que da vida espiritual y se la encontrará dispuesta en lugares específicos en los símbolos. Es por eso que en el símbolo del hombre y de la mujer el punto está situado en lugares muy especiales.

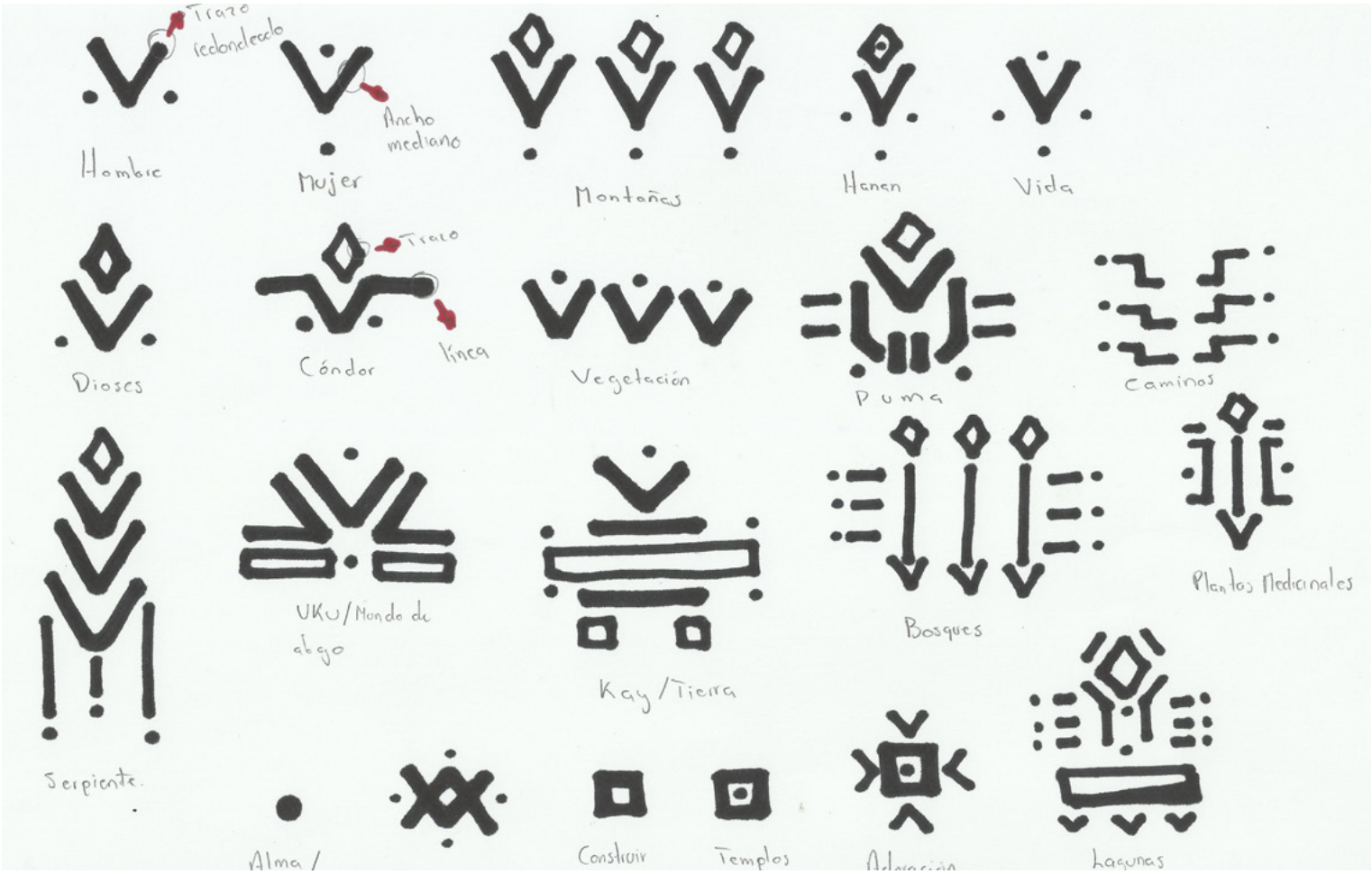
En el hombre se puede observar que los puntos están dispuestos de igual manera que lo estarían sus testículos ya que en ellos se encuentran los proveedores de vida, los espermatozoides.

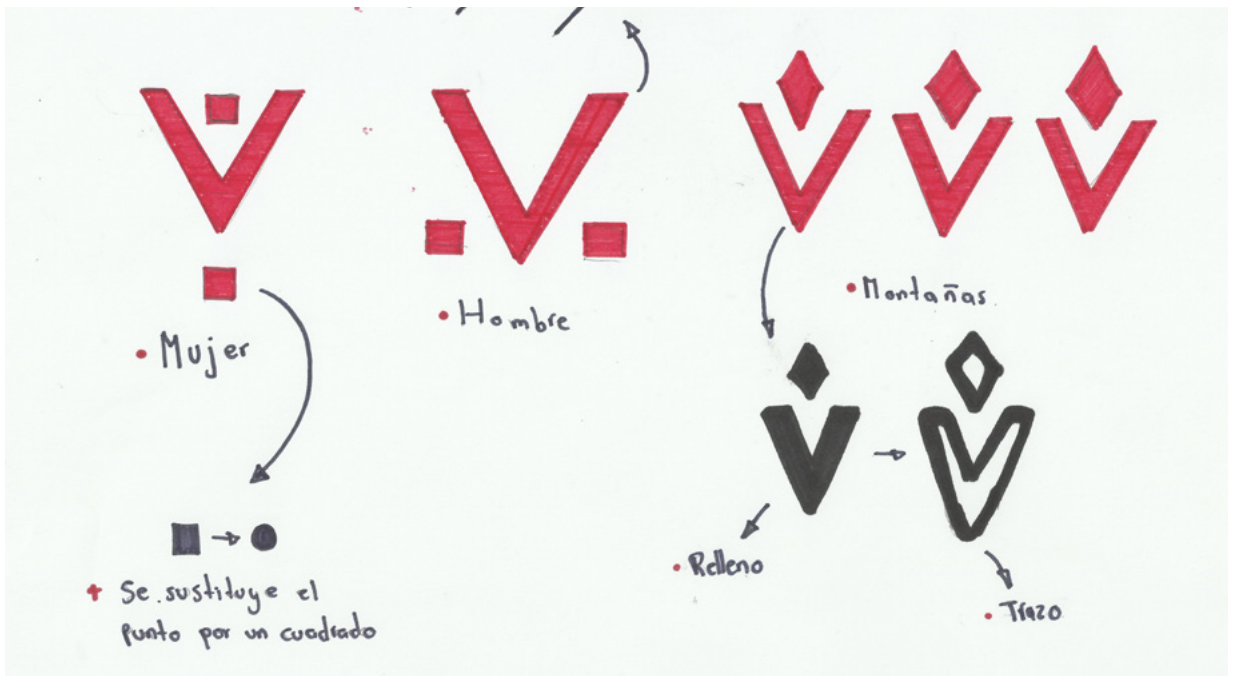


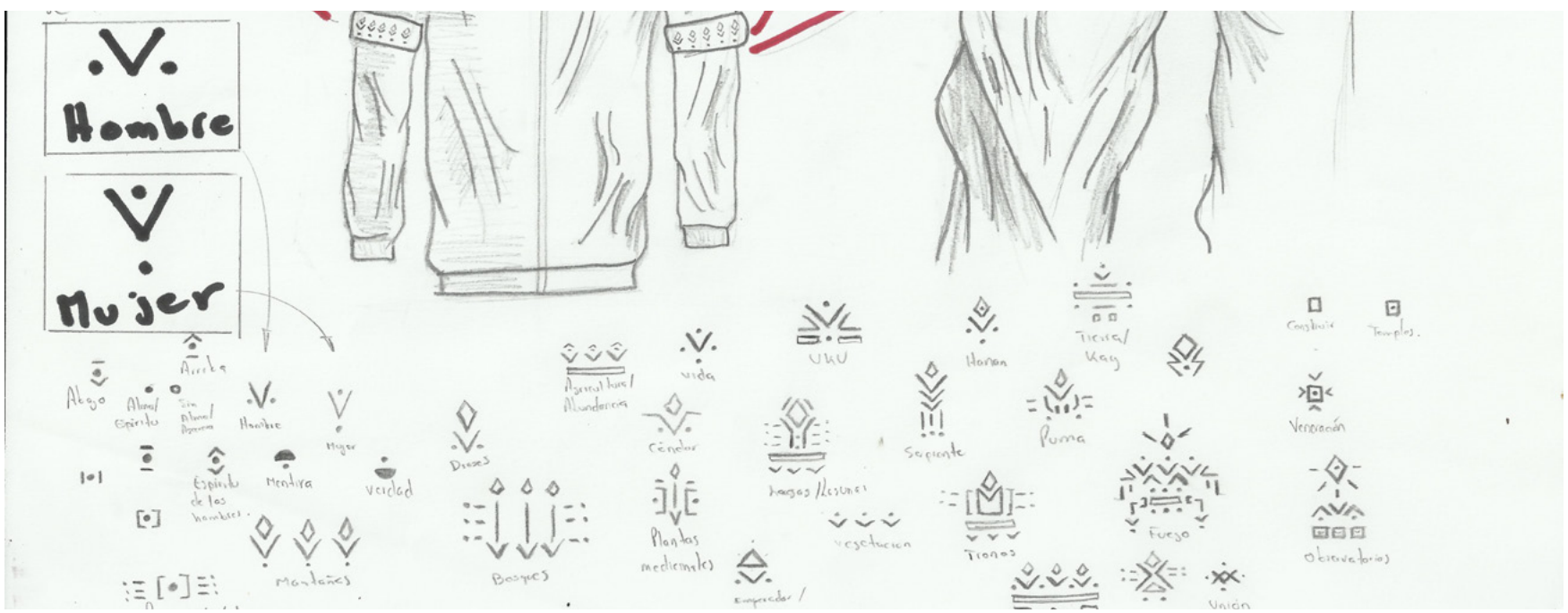
En cuanto a la mujer los puntos se encuentran de igual manera que su vientre y su vagina siendo su vientre el contenedor de vida y su vagina el puente de vida hacia el mundo.

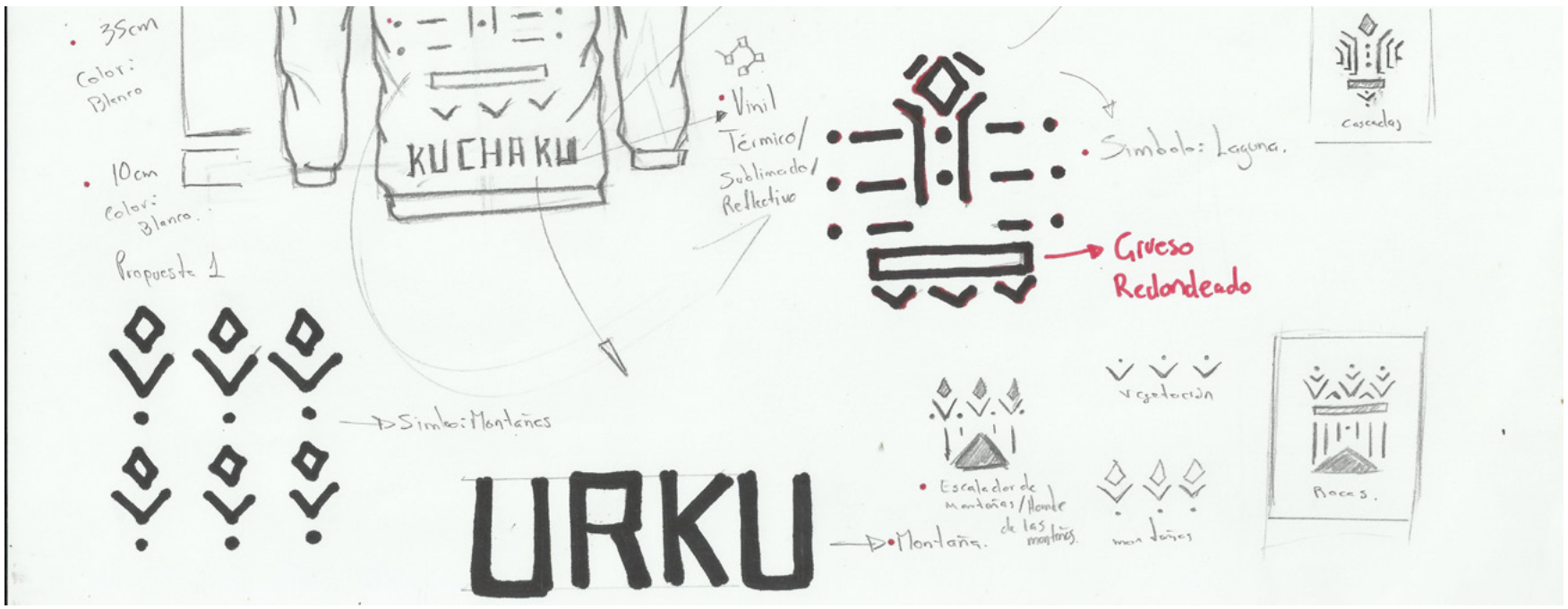


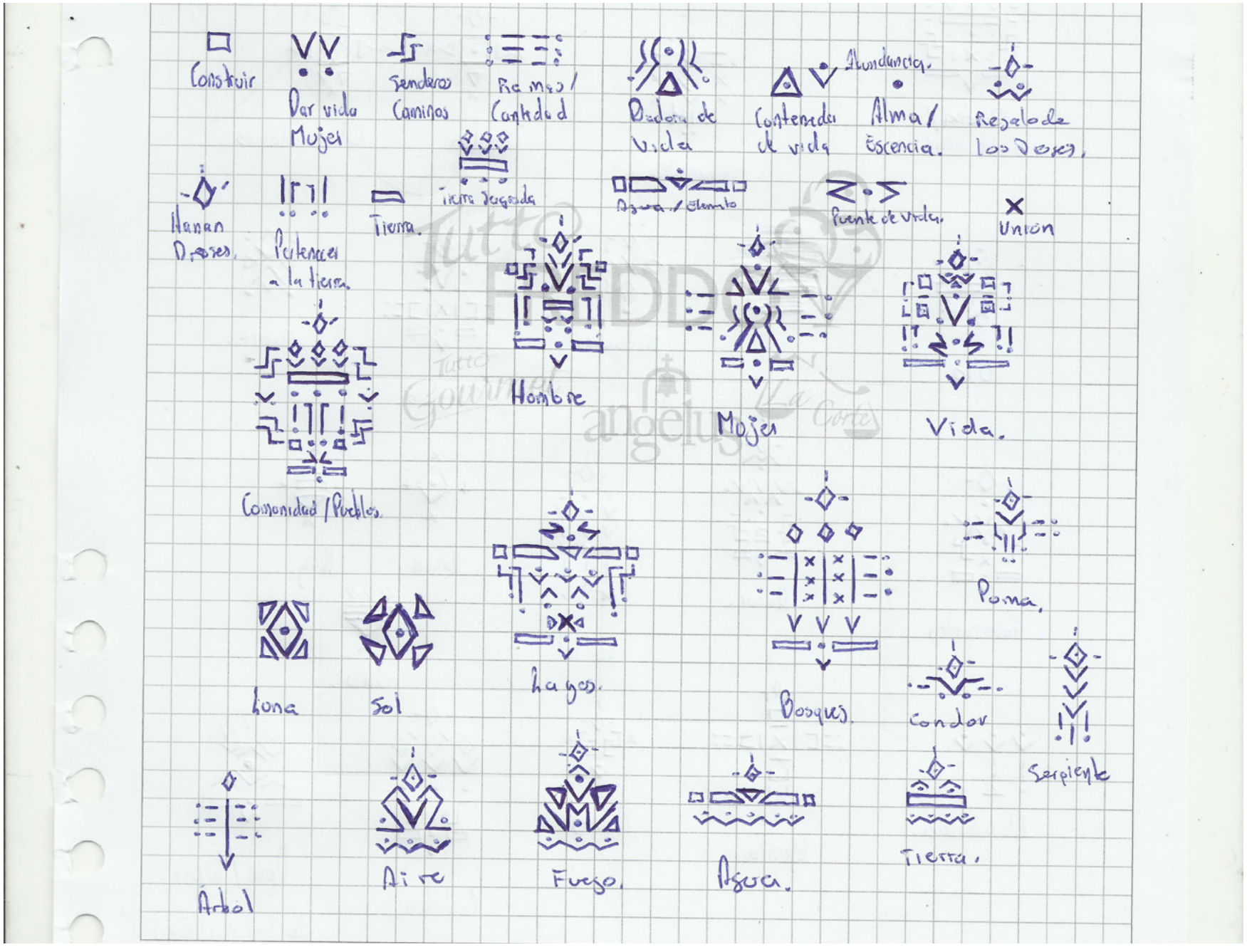
Con todos estos puntos y simbolismos claros se procedió a la bocetación de los demás símbolos basándose, esta vez, en el hombre y en la mujer, en la abundancia y en la unión.

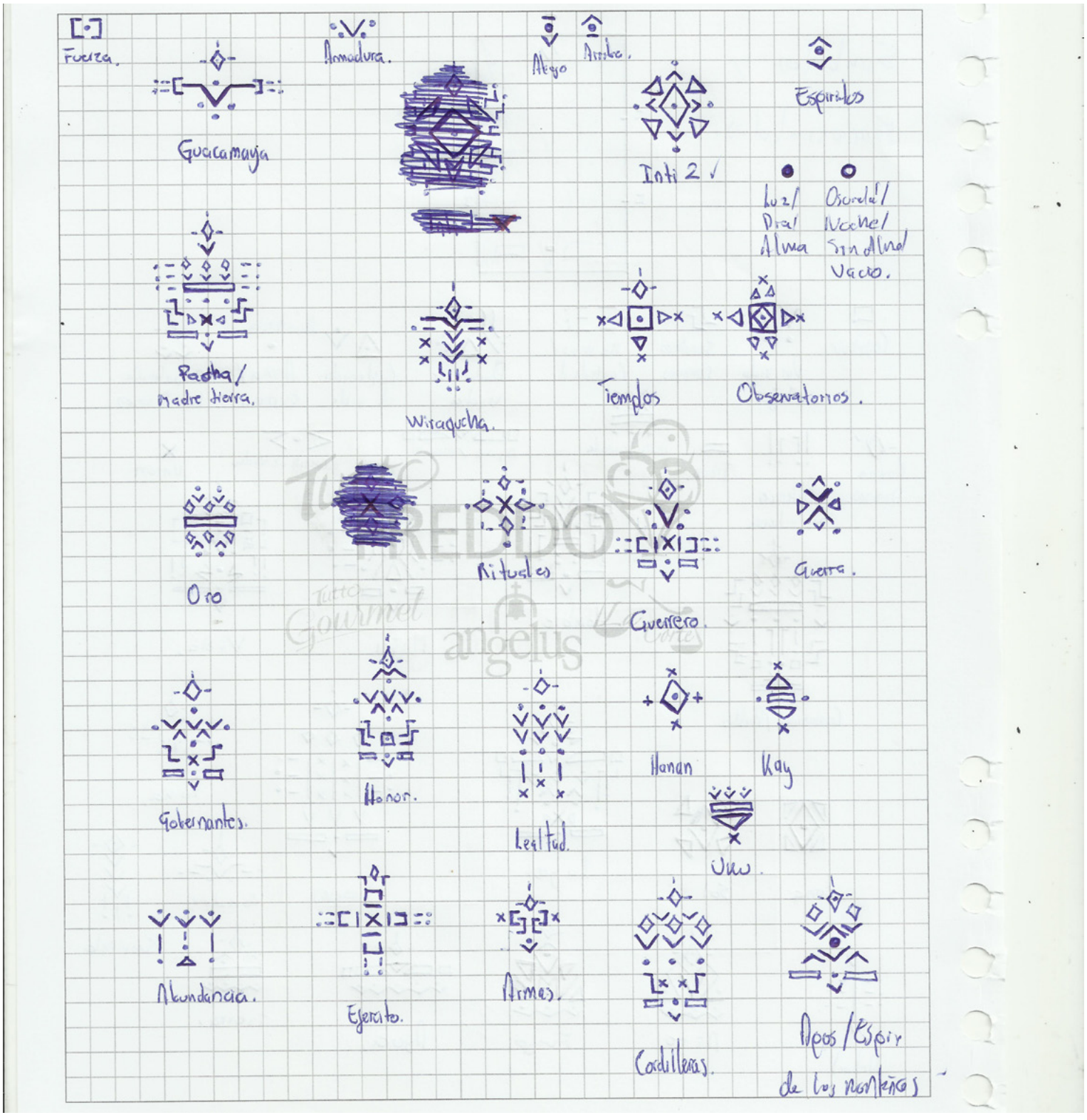

Trazo redondeado
Hombre
Ancho mediano
Mujer
Montañas
Hanan
Vida
Trazo
Dioses
Cóndor
Kinca
Vegetación
Puma
Caminos
Plantas Medicinales
UKU/Mundo de abajo
Kay/Tierra
Bosques
Serpiente
Alma /
Construir
Templos
Adoración
Lagunas


• Mujer
• Hombre
• Montañas
• Relleno
• Trazo
+ Se sustituye el punto por un cuadrado


Hombre
Mujer
Arriba
Abajo
Hombre
Mujer
Mentira
Verdad
Montañas
Bosques
Plantas medicinales
Cóndor
Vida
UKU
Hanan
Tierra/ Kay
Serpiente
Puma
Fuego
Tronos
Vegetación
Construir
Templos
Veneración
Observatorios
Unión


35cm
Color: Blanco
10cm
Color: Blanco
Propuesta 1
KUCHAKU
Vinil Térmico/ Sublimado/ Reflectivo
Símbolo: Laguna.
Cascadas
Grueso Redondeado
Símbolo: Montañas
URKU
Montaña.
Escalador de montañas/Hombre de las montañas
Vegetación
montañas
Rocas.


Construir
Dar vida Mujer
Senderos Caminos
Ramas / Cantidad
Dadora de Vida
Contenedor de vida
Abundancia.
Alma / Escencia.
Regalo de los Dioses.
Hanan Dioses.
Pertenecer a la tierra.
Tierra.
Tierra Sagrada
Agua / Elemento
Puente de vida.
Union
Hombre
Mujer
Vida.
Comunidad / Pueblos.
Lunas
Sol
Lagos.
Bosques.
Poma.
Condor
Serpiente
Arbol
Aire
Fuego.
Agua.
Tierra.

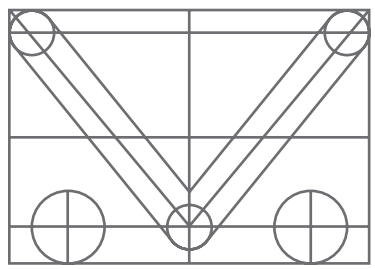

Fuerza.
Armadura.
Abajo
Arriba.
Guacamaya
Inti 2 ✓
Espirales
Luz/ Día/ Alma
Oscuridad/ Noche/ Sin Alma/ Vacío.
Pacha/ madre tierra.
Wiraqucha.
Tiempos
Observatorios.
Oro
Rituales
Guerrero.
Guerra.
Gobernantes.
Honor.
Lealtad.
Hanan
Kay
Uku
Abundancia.
Ejercito.
Armas.
Cordilleras.
Apus / Espíritus de los montañas

4.1.2 Diseño de símbolos

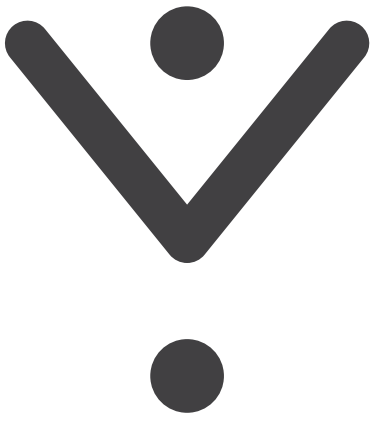
Símbolos individuales

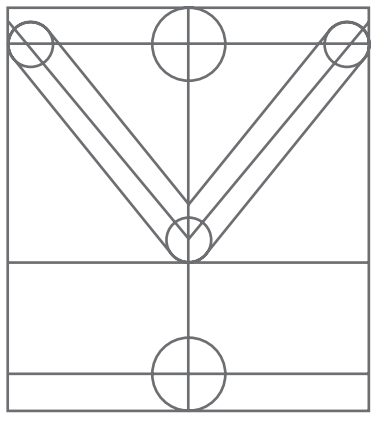
Los símbolos individuales propuestos tienen un objetivo principal, el cual es contener un significado y un concepto amplio para que su uso sea de acuerdo y dependiendo de su contexto.

Para esto se presenta a continuación los símbolos base siendo estos el símbolo del hombre y de la mujer en conjunto con símbolos como unión, abundancia, lo divino con sus respectivas mallas y estructuras.



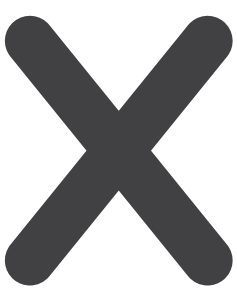
Hombre

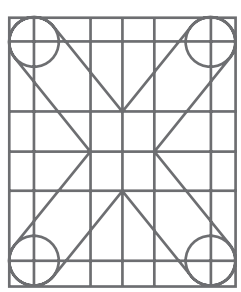


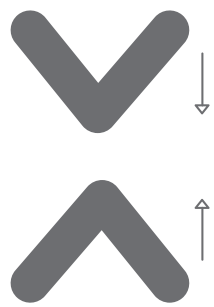


Mujer

Y continuación se mostrará los demás símbolos desarrollados en base a los anteriores para después obtener una especie de “banco de símbolos” ya que estos símbolos individuales posteriormente estarán ordenados en una estructura mucho más compleja creando un “macro símbolo” en donde cada elemento tendrá su significado y como lo habíamos mencionado anteriormente estos símbolos que veremos tienen como objetivo contener un significado y un concepto amplio.

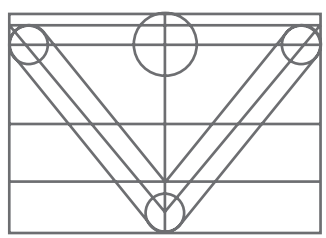






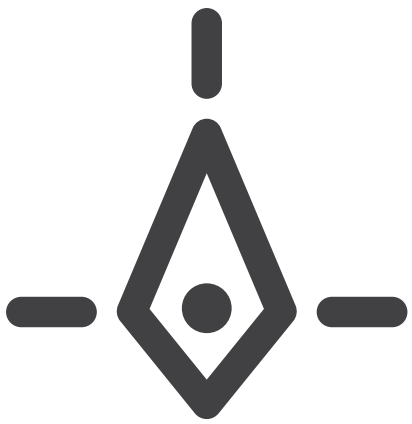
El símbolo de “unión” proviene justamente de la unión de dos símbolos de forma y de cuerpo, en donde se utiliza el reflejo para unir estos dos elementos.

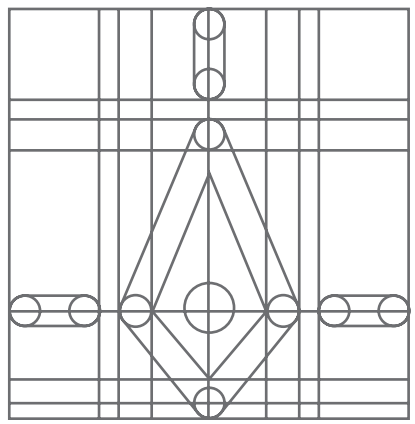
Unión/Lazo/Conexión



El símbolo de abundancia proviene de la estructura del símbolo de la mujer, dejando solo el punto en la parte superior que simboliza el vientre de la mujer, el cual es un contenedor de vida y de abundancia.

Abundancia

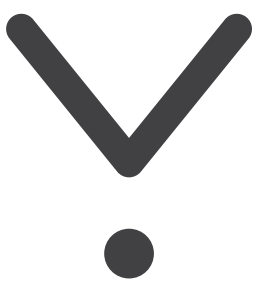




El símbolo de lo divino proviene de la interpretación hacia los dioses y su bondad, se basa en la abundancia es por eso que en la parte inferior se puede observar el símbolo que representa justamente “abundancia”, alrededor podemos encontrar tres líneas dispuestas de una manera que simboliza “brillo” y “resplandor” haciendo alusión a la divinidad de los dioses y de lo que proviene de arriba. El punto que existe en el centro simboliza que proviene directamente de los dioses, es por eso que se lo podrá encontrar en algunos símbolos y en otros no.

Lo divino/ Lo que proviene de arriba

Banco de símbolos



Fertilidad de la naturaleza y de la mujer

La fertilidad de la naturaleza y la mujer proviene principalmente del símbolo de la mujer en donde solo está presente el punto en la parte inferior que simboliza el aparato reproductor de la mujer y su fertilidad, el mismo que puede ser utilizado para representar la fertilidad en general en este caso también de la naturaleza en cuanto a sus tierras, frutos, ríos, etc.

Armadura/Protección

El símbolo de protección está representado básicamente con el símbolo del hombre en donde su alma y su esencia se duplican como podemos ver con un punto adicional respectivamente a cada lado, diagonal a los actuales, dando una impresión de que el cuerpo es impenetrable.

Ofrenda

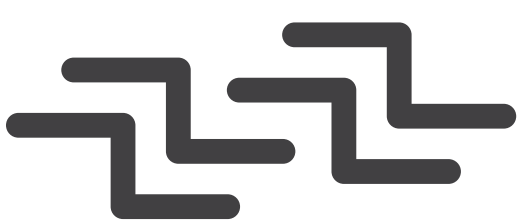
El símbolo de ofrenda hace referencia a la gratificación y obsequio de parte de los hombres andinos hacia sus dioses y viceversa; uniendo tres símbolos de “cuerpo” y “forma” con la representación de “alma” en medio de cada uno y el hecho de que el símbolo de “alma” o “esencia” está libre hace una alusión a que la ofrenda esta lista para ser entregada.

Contenedor de vida

La representación del símbolo “contenedor de vida” se basa en el símbolo mencionado anteriormente en donde el “alma” o “esencia” que es el punto en medio se encuentra encerrado en un triángulo formado principalmente por el símbolo de “cuerpo” y con una línea que lo cierra formando una especie de contenedor. Entonces tenemos un contenedor del alma y de la esencia que según el contexto adecuado se convierte en un contenedor de vida.

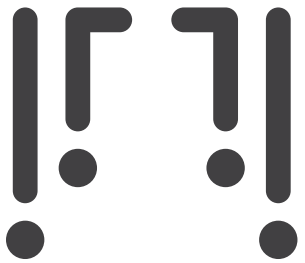
Puente de vida

El símbolo “puente de vida” de basa mucho en el símbolo “contenedor de vida” ya que el trazo está dispuesto de una manera que forma un triángulo y un especie de “v” invertida, en donde también se puede notar el punto que representa “esencia” y “alma” en medio pero este no está encerrado sino más bien el trazo deja puntos libres arriba y abajo para representar justamente el puente de vida.



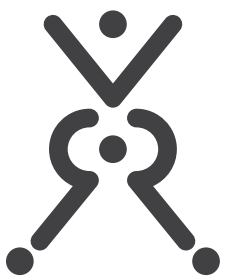
Senderos/Caminos andinos

La representación de los caminos andinos y los senderos toma una estética más geométrica haciendo alusión a un sendero real o a un camino real formado por el hombre andino pero de una forma mucho más abstracta; es por eso que se observa solo líneas en forma de “L” invertidas y repetidas. Este símbolo puede ser utilizado de muchas maneras; es decir de forma horizontal, vertical y diagonal.



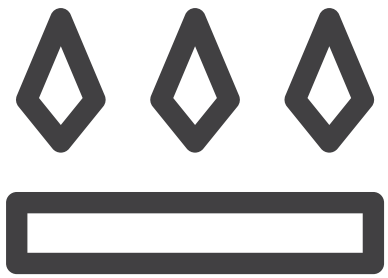
Lo que pertenece a la tierra

El símbolo “lo que pertenece a la tierra” tiene su base en el símbolo anterior; es decir el símbolo de “senderos” o “caminos” ya que contiene el elemento principal que es la línea en forma de “L” pero en adhesión contiene el símbolo de “alma” o “esencia” para dar esa justificación de que pertenece a la tierra, a los caminos y a los senderos que han recorrido el hombre andino, el paso que han dejado ellos a lo largo de la historia



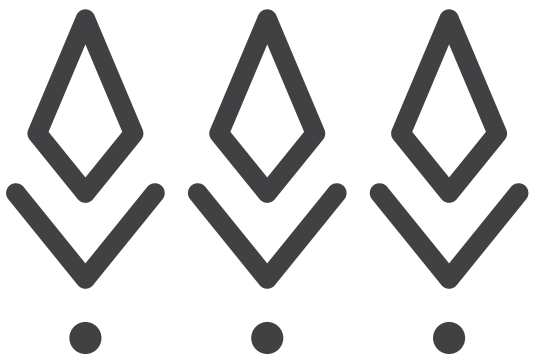
Dar vida

Este símbolo contiene en su gran mayoría la representación de lo femenino es por eso que podemos ver el símbolo de “mujer” en la parte superior y en la parte baja se puede observar una especie de arco que hace referencia a una mujer embarazada que está a punto de dar a luz, de dar vida, entonces es la unión de mujer y de vida.



Tierra sagrada

En el símbolo “tierra sagrada” podemos observar que contiene un elemento muy importante el cual es el símbolo de “lo divino”, “lo que proviene de arriba” por el hecho de representar a lo sagrado, el rectángulo en la parte inferior hace referencia justamente a una capa de tierra la cual contiene lo sagrado que podría ser el oro y los demás metales y materiales que la cultura andina utiliza para elaborar su arte.

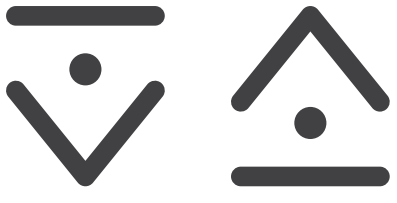


Montañas/Cordilleras

En la representación de las “montañas” y “cordilleras” de igual manera tenemos el símbolo de lo “divino” en conjunto con el símbolo de “fertilidad” dispuestos de una manera abstracta y similar en relación a las montañas y cordilleras reales. Se utilizó la combinación de los dos símbolos mencionados por que la montaña es un lugar muy sagrado para la cultura andina y Cañari además de darnos los ríos y la vegetación por lo cual el símbolo de “fertilidad” está presente y funciona.

Espíritus/Mas allá

El símbolo de “espíritus” está elaborado con la aplicación del símbolo de “cuerpo” y “forma” el cual tiene una estructura en forma de “v”. Éste está reflejado formando una especie de rombo, el hecho de reflejar el símbolo de “cuerpo” representa que éste se encuentra en el “más allá” y podemos encontrar el símbolo de “alma” en medio de estos dos cuerpos, representando que éste nunca desaparece por completo, que dejamos una parte de nosotros en el mundo terrenal y una parte se va con nosotros al mundo de abajo, al “Uku”.

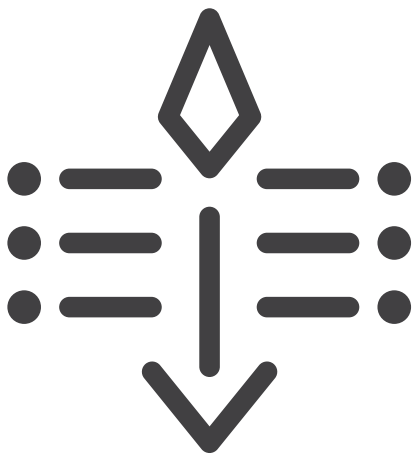


Luz/Iluminación

Este símbolo está elaborado como un elemento de orientación y podemos encontrar el símbolo de “abundancia” que representa a la luz abundante que puede provenir de varios lugares o cosas como: el sol, la luna, el oro, etc. Es por eso que este símbolo se lo debe utilizar según el contexto adecuado.

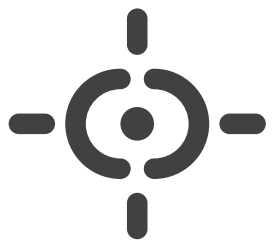
Ramificaciones/Decisiones/Caminos recorridos

Esta representación hace referencia a las decisiones y a los caminos que escogemos recorrer, sean buenos o sean malos. Se utilizó parte del símbolo de “caminos” y “senderos” por qué tiene una similitud simbólica y grafica que se puede observar en las líneas y en su repetición, este símbolo tiene al árbol y sus ramificaciones como referencia.



Árbol

Mencionado lo anterior este símbolo representa “árbol” el cual tiene un papel muy importante más que nada en la cultura Cañari ya que ellos veneraban y adoraban a los árboles gigantes y eso por eso que contiene el símbolo de lo “divino” en la parte superior y en la parte inferior contiene el símbolo de “cuerpo” y “forma” para representar su estabilidad anatómica.

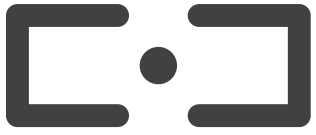


Día

El símbolo de “día” tiene una clara semejanza al sol siendo éste el proveedor de luz en el día. Contiene elementos ya mencionados como las líneas a su alrededor que lo podemos encontrar en el símbolo de lo “divino” ya que hace referencia al brillo y resplandor.

Noche

La noche es una variación del símbolo “día” ya que en este lo único que se hace es suprimir las líneas de resplandor pero eso no quiere decir que no haya luz sino más bien es una representación de la sutileza que existe en la noche y su brillo.



Fuerza/Seguridad/Firmeza

La “fuerza”, “seguridad” y “firmeza” es representada mediante dos arcos geométricos que simbolizan una barrera o una protección firme hacia el “alma”. Simboliza lo impenetrable, fuerte y segura que debe llegar a ser una decisión o una acción tomada por una mujer u hombre andino. La fuerza en su cuerpo y la firmeza de su mente son la unión de los arcos geométricos y el punto en el medio.

Construir/Construcción

El símbolo de “construcción” se basa en las piedras y los bloques que forman parte de varios templos y construcciones andinas y Cañaris.

Edificar pueblos/Edificar familias

También tiene como significado el hecho de construir algo y este puede ser una familia, un pueblo, una idea, etc. Es por eso que tomando en cuenta el símbolo “construir” se elaboró la representación de “edificar” enfocándose en un sentido más personal y humano.

Líquido/Fluidez

La “fluidez” como símbolo fue representado uniendo símbolos como “contenedor de vida” y “construcción” ya que hace referencia a la fluidez del agua, de los líquidos y su capacidad de adaptarse a su entorno.

Macro símbolos

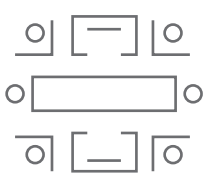
Los “macro símbolos” están elaborados mediante el uso ordenado y estructurado de los “símbolos individuales” con todas las especificaciones y fundamentos gráficos que se señaló en “Fundamentos y elementos del diseño” en el primer capítulo de este proyecto, en conjunto con las “Partidas de diseño” en el segundo capítulo, que básicamente hablan del uso de la simetría y de una estructura ordenada en donde se desarrollarán los símbolos.

Se eligió tres categorías principales para la elaboración de estos “macro símbolos” que son: Religión y mitología, animales sagrados, naturaleza y lugares sagrados, elemntos sagrados.

Estas categorías se eligieron por que representan el entorno andino, su religión, su adoración a entidades divinas y su culto a la naturaleza.

Mitología y Religión

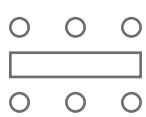
- Hombre
- Mujer
- Vida
- Wiraqucha
- Mama Quilla o Luna
- Inti o Sol
- Guacamaya



- Serpiente
- Puma
- Cóndor
- Rituales
- Guerrero
- Pueblo

Lugares y elementos sagrados

- Lagos
- Bosques
- Templos
- Oro
- Aire



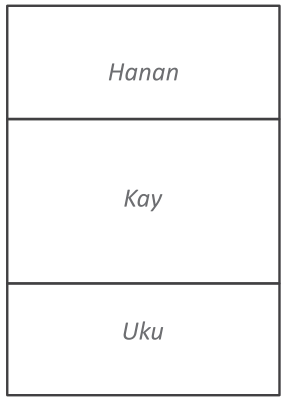
- Fuego
- Agua
- Tierra

Niveles del Pacha

- Hanan
- Kay
- Uku

Estructura

Para la estructura de los “macro símbolos” se tomó en cuenta elementos significativos de la cultura andina y Cañari, estos son los “Niveles del Pacha” y la “Cruz del Sur” o “Chakana”. El primero se tomó en cuenta para el orden jerárquico de la estructura y el segundo se tomó en cuenta para la distribución adentro de la estructura propuesta. Además como recurso gráfico y estructural se tomó en cuenta a la “Simetría” mencionada en capítulos anteriores; este recurso es muy importante al momento de crear un sistema abstracto, simple y comprensible, más que nada porque la gráfica propuesta es nueva y contemporánea, lo cual nos lleva por un camino más objetivo, concreto y ordenado.

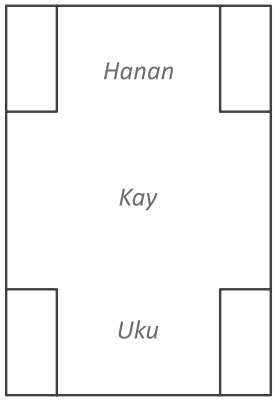


Estructura dividida en tres partes:

Hanan

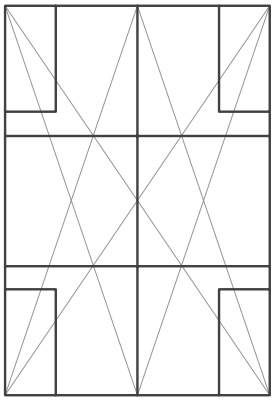
Kay

Uku



Inspiración en “Cruz del Sur” o “Chakana”.

Pero con un escalón menos formando justamente una cruz.



Simetría vertical

Para el desarrollo de los “macro símbolos” es necesario tener presentes los “símbolos individuales” para un mejor entendimiento de su significado y su papel en los “macro símbolos”.

Hombre

Mujer

Fertilidad de la naturaleza y de la mujer

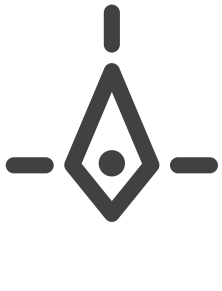
Armadura/ Protección

Abundancia

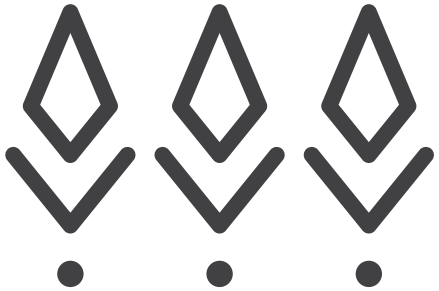
Contenedor de vida

Ofrenda

Puente de vida



Lo divino/ Lo que proviene de arriba



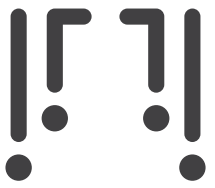
Montañas/Cordilleras

Espíritus/ Mas allá

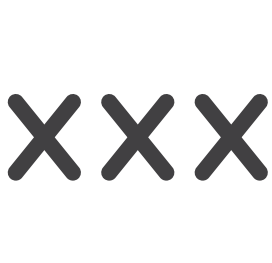
Luz/Iluminación

Líquido/Fluidez

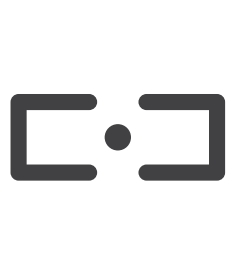
Senderos/Caminos andinos



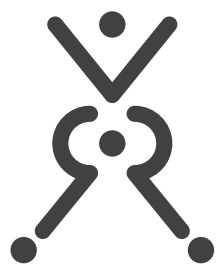
Lo que pertenece a la tierra



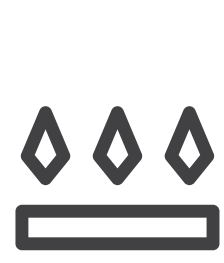
Unión/Lazo/
Conexión



Fuerza/Seguridad/
Firmeza



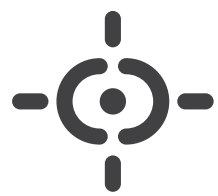
Dar vida



Tierra sagrada

Ramificaciones/Decisiones/
Caminos recorridos

Árbol



Día

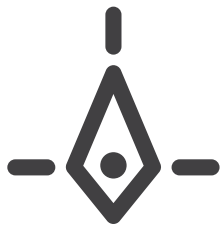
Noche

Edificar pueblos/
Edificar familias

Construir/Construcción

A continuación veremos todos los “macro símbolos” elaborados en donde se evidenciará los “símbolos individuales” que fueron usados y como han sido dispuestos tomando en cuenta la estructura o malla mencionada anteriormente.

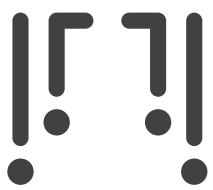
Mitología y Religión



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Hombre

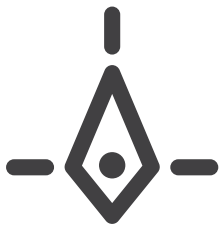
Unión/Lazo/
Conexión



Lo que pertenece a la tierra

Abundancia

Macro Símbolo: Hombre



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

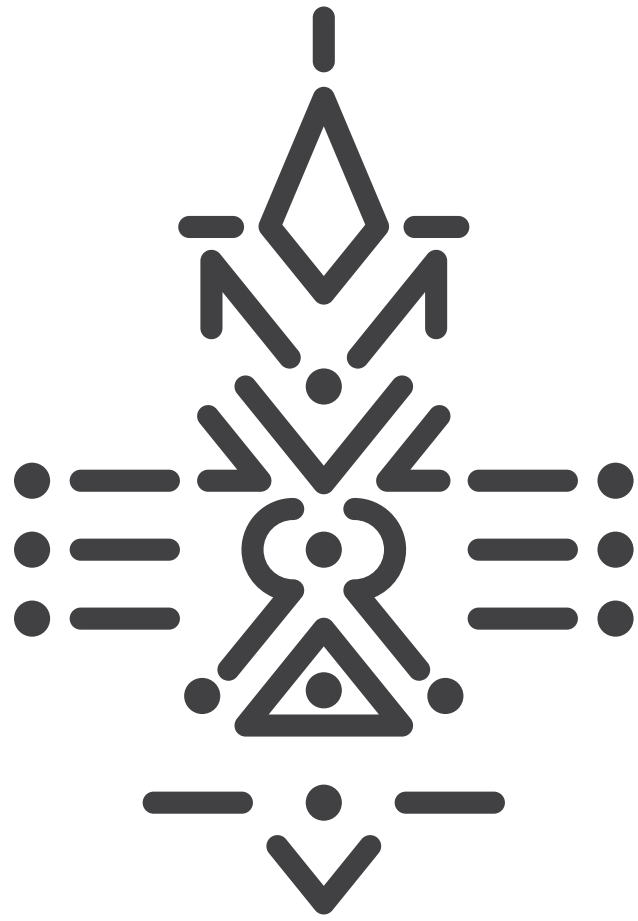
Mujer

Dar vida

Ramificaciones/
Decisiones/Caminos recorridos

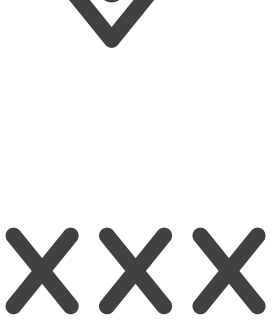
Contenedor de vida

Abundancia



Macro Símbolo: Mujer

Lo divino/
Lo que proviene de
arriba

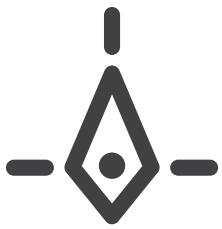


Unión/Lazo/
Conexión

Luz/Iluminación

Macro Símbolo: Wiraqucha

Volver a índice



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Unión/Lazo/
Conexión

Luz/Iluminación

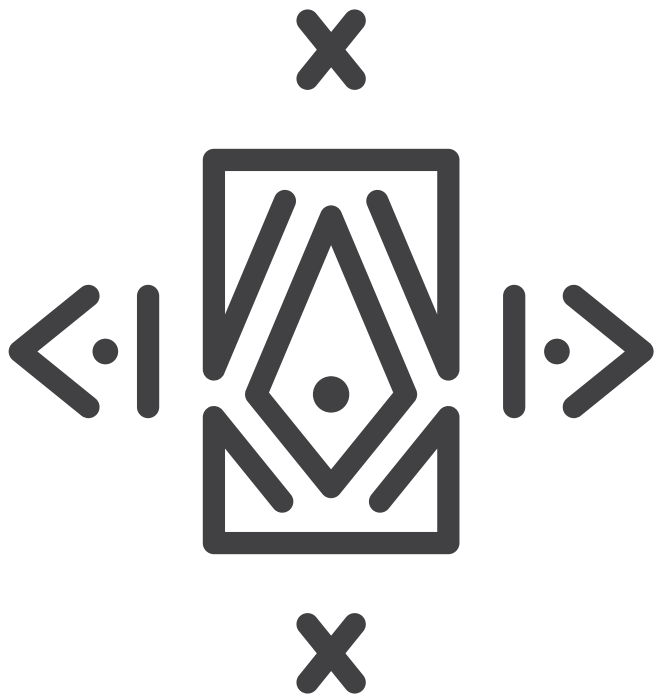
Macro Símbolo: Mama Quilla/Luna

Volver a índice

Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Unión/Lazo/
Conexión

Luz/Iluminación



Macro Símbolo: Inti/Sol

Lo divino/
Lo que proviene de
arriba

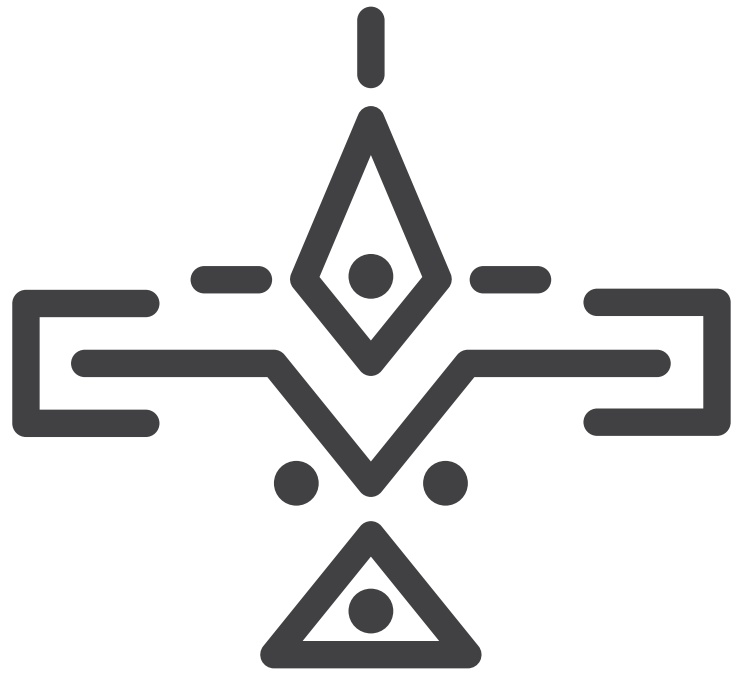
Fuerza/Seguridad/
Firmeza

Abundancia

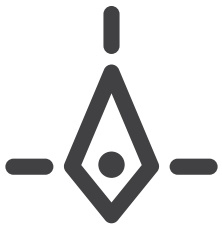
Mujer

Hombre

Contenedor de vida



Macro Símbolo: Guacamaya

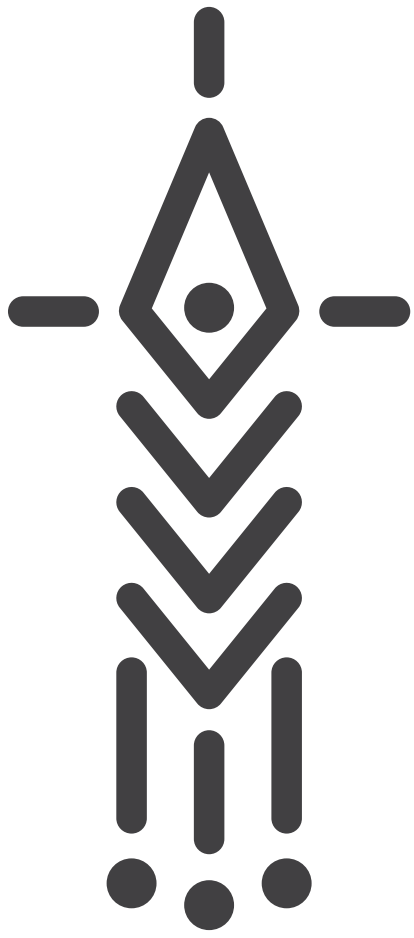


Lo divino/
Lo que proviene de arriba

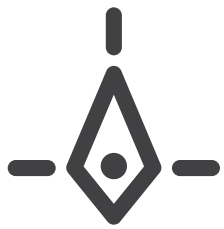
Abundancia

Cuerpo/Forma

Ramificaciones/
Decisiones/Caminos recorridos



Macro Símbolo: Serpiente



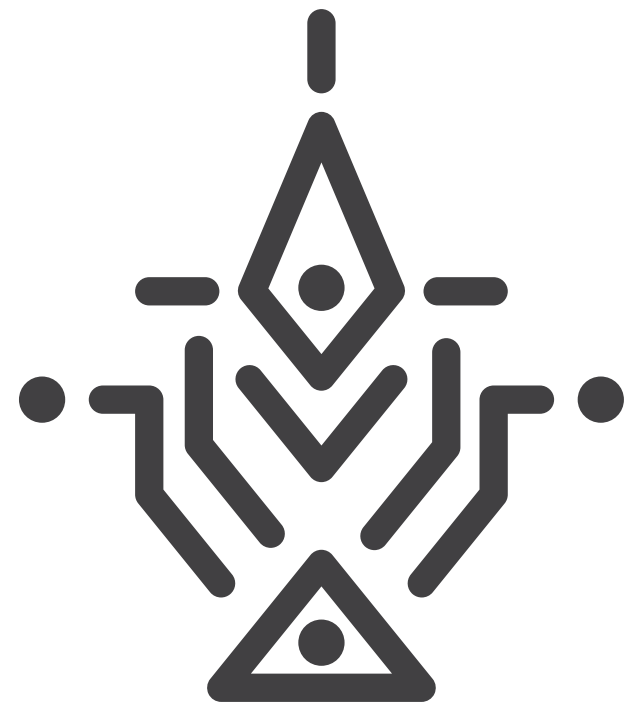
Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Abundancia

Cuerpo/Forma

Ramificaciones/
Decisiones/Caminos recorridos

Contenedor de vida



Macro Símbolo: Puma

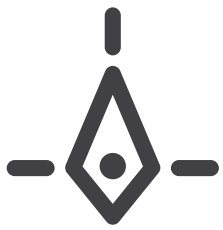
Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Abundancia

Hombre

Ramificaciones/
Decisiones/Caminos recorridos

Macro Símbolo: Cóndor



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Unión/Lazo/
Conexión

Macro Símbolo: Rituales

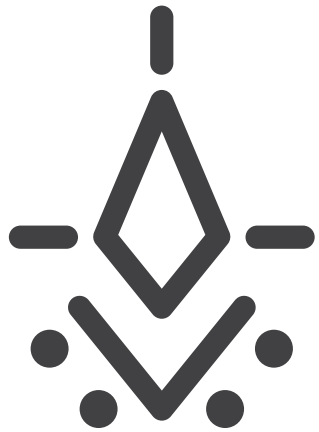
Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Armadura/Protección

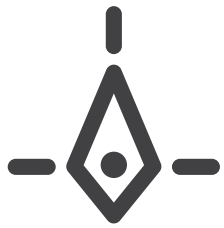
Unión/Lazo/
Conexión

Fuerza/Seguridad/
Firmeza

Abundancia



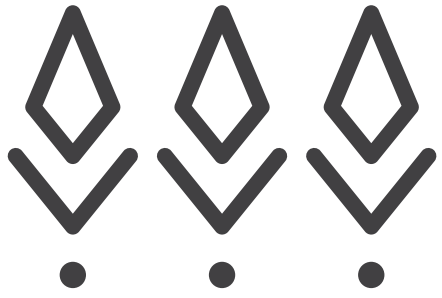
Macro Símbolo: Guerrero



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

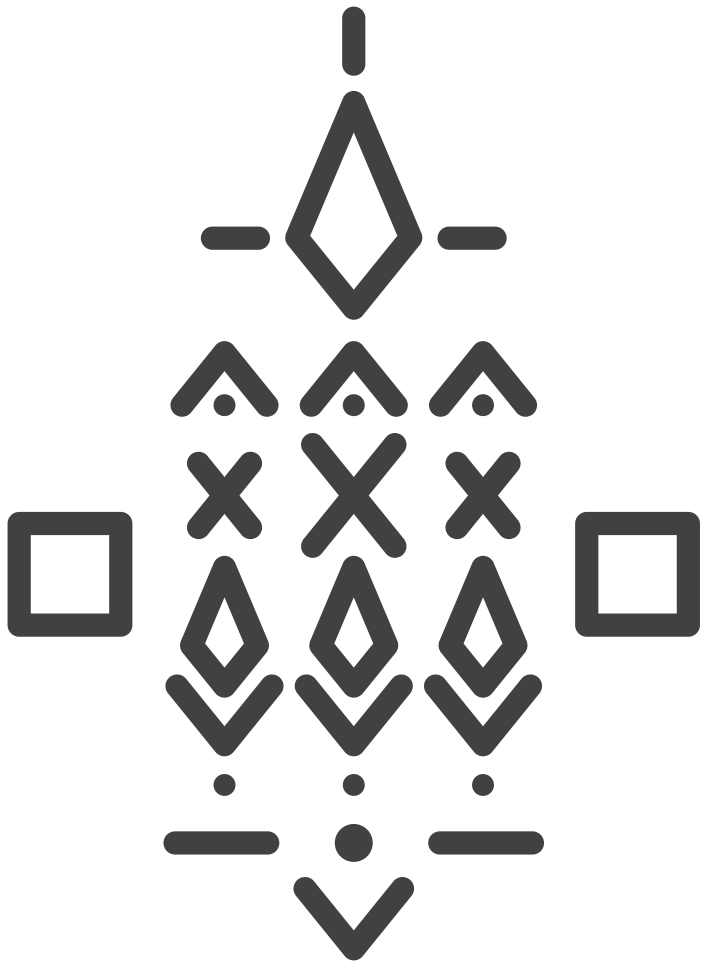
Abundancia

Unión/Lazo/
Conexión



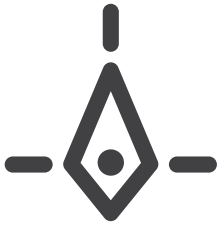
Montañas/Cordi-lleras

Construir/
Construcción



Macro Símbolo: Pueblo

Lugares y elementos sagrados



Lo divino/
Lo que proviene de
arriba

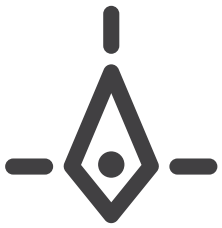
Puente de
vida

Líquido/
Fluidez

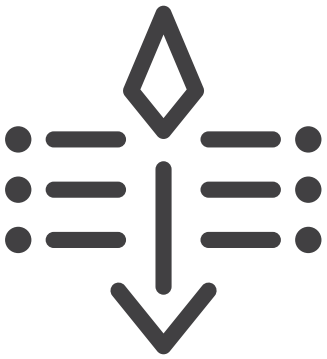
Abundancia

Unión/Lazo/
Conexión

Macro Símbolo: Lagos



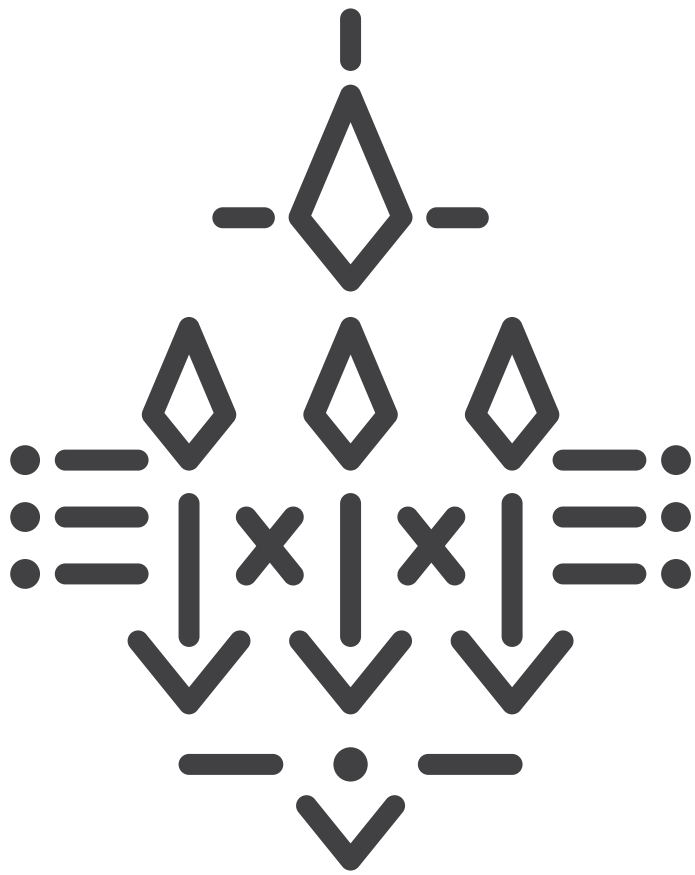
Lo divino/
Lo que proviene de arriba



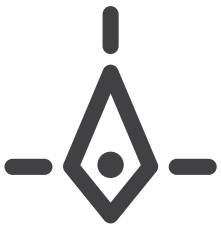
Árbol

Unión/Lazo/
Conexión

Abundancia



Macro Símbolo: Bosques

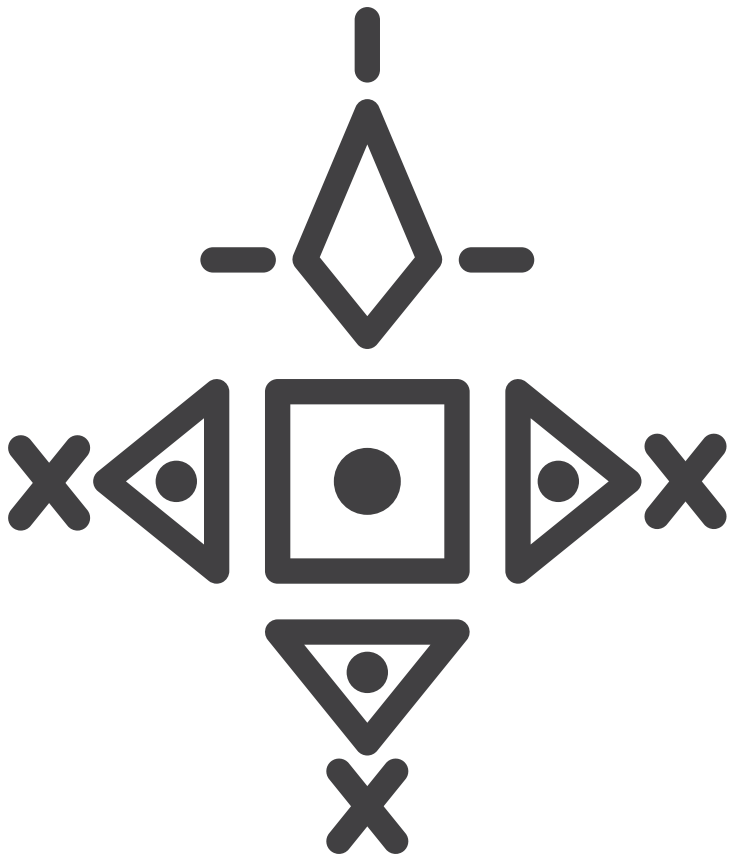


Lo divino/
Lo que proviene de arriba

Contenedor de vida

Edificar pueblos/
Edificar familias

Unión/Lazo/
Conexión



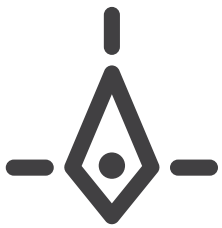
Macro Símbolo: Templos

Tierra sagrada

Abundancia

Macro Símbolo: Oro/Riqueza

Volver a índice



Lo divino/
Lo que proviene de arriba

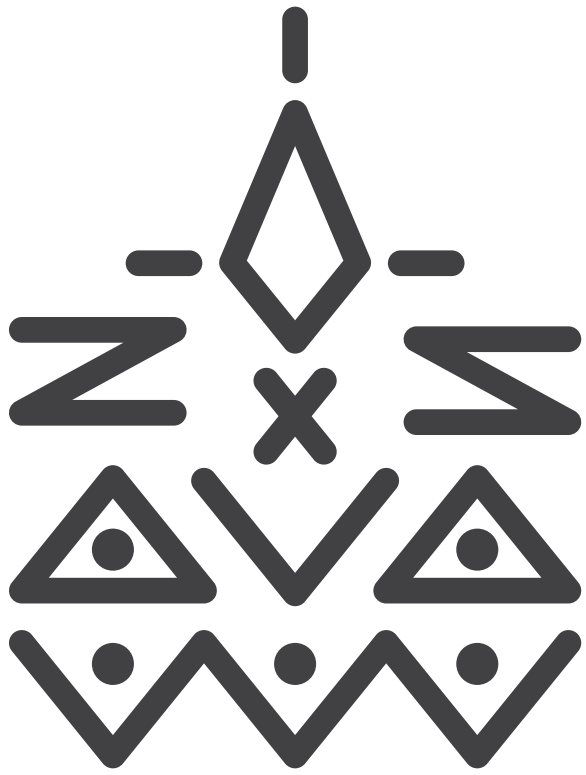
Cuerpo/Forma

Puente de vida

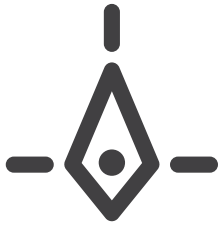
Unión/Lazo/
Conexión

Contenedor de vida

Ofrenda



Macro Símbolo: Aire



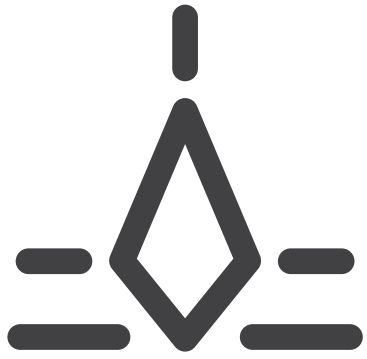
Lo divino/
Lo que proviene de arriba

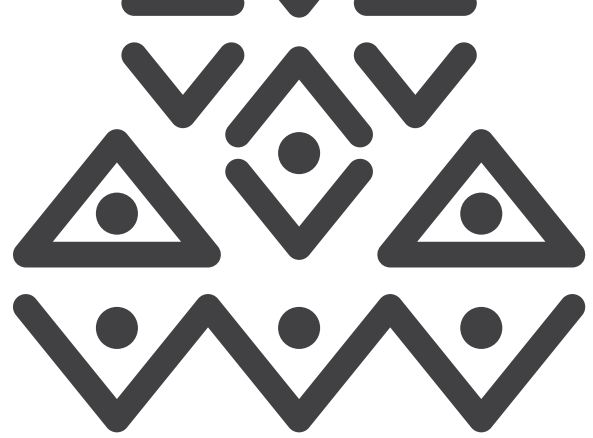
Espíritus/
Mas allá

Luz/Iluminación

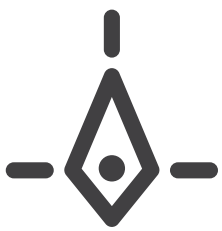
Contenedor de vida

Ofrenda





Macro Símbolo: Fuego



Lo divino/
Lo que proviene
de arriba

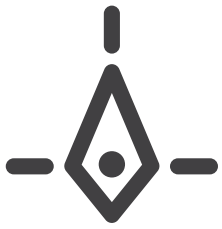
Cuerpo/
Forma

Abundancia

Líquido/
Fluidez

Ofrenda

Macro Símbolo: Agua



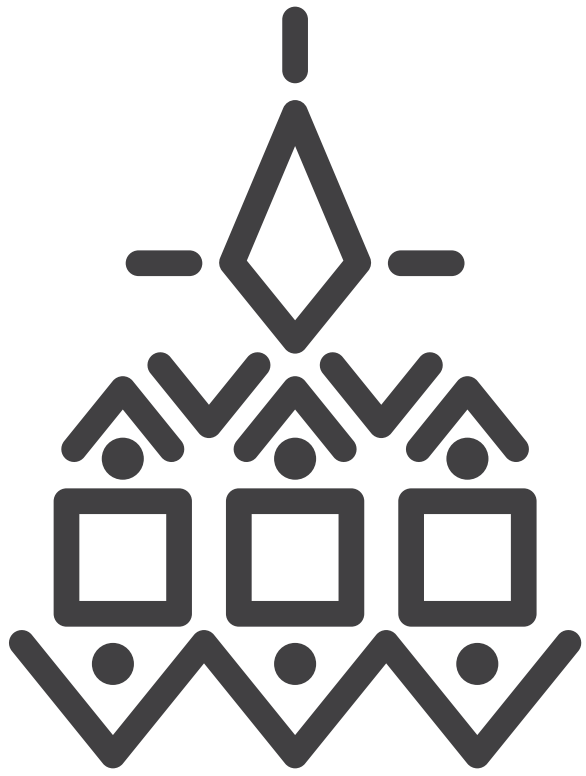
Lo divino/
Lo que proviene
de arriba

Cuerpo/
Forma

Abundancia

Construir/
Construcción

Ofrenda



Macro Símbolo: Tierra

Niveles del Pacha

Lo divino/
Lo que proviene
de arriba

Unión/Lazo/
Conexión

Macro Símbolo: Hanan

Alma/Esencia

Unión/Lazo/
Conexión

Contenedor de vida

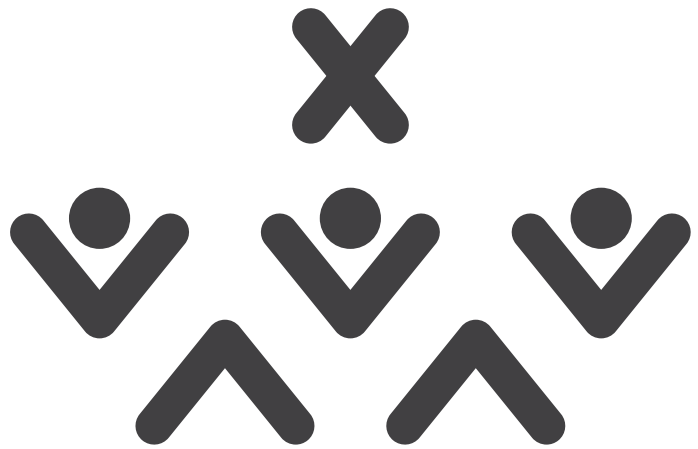
Macro Símbolo: Kay

Unión/Lazo/
Conexión

Cuerpo/
Forma

Abundancia

Contenedor de vida

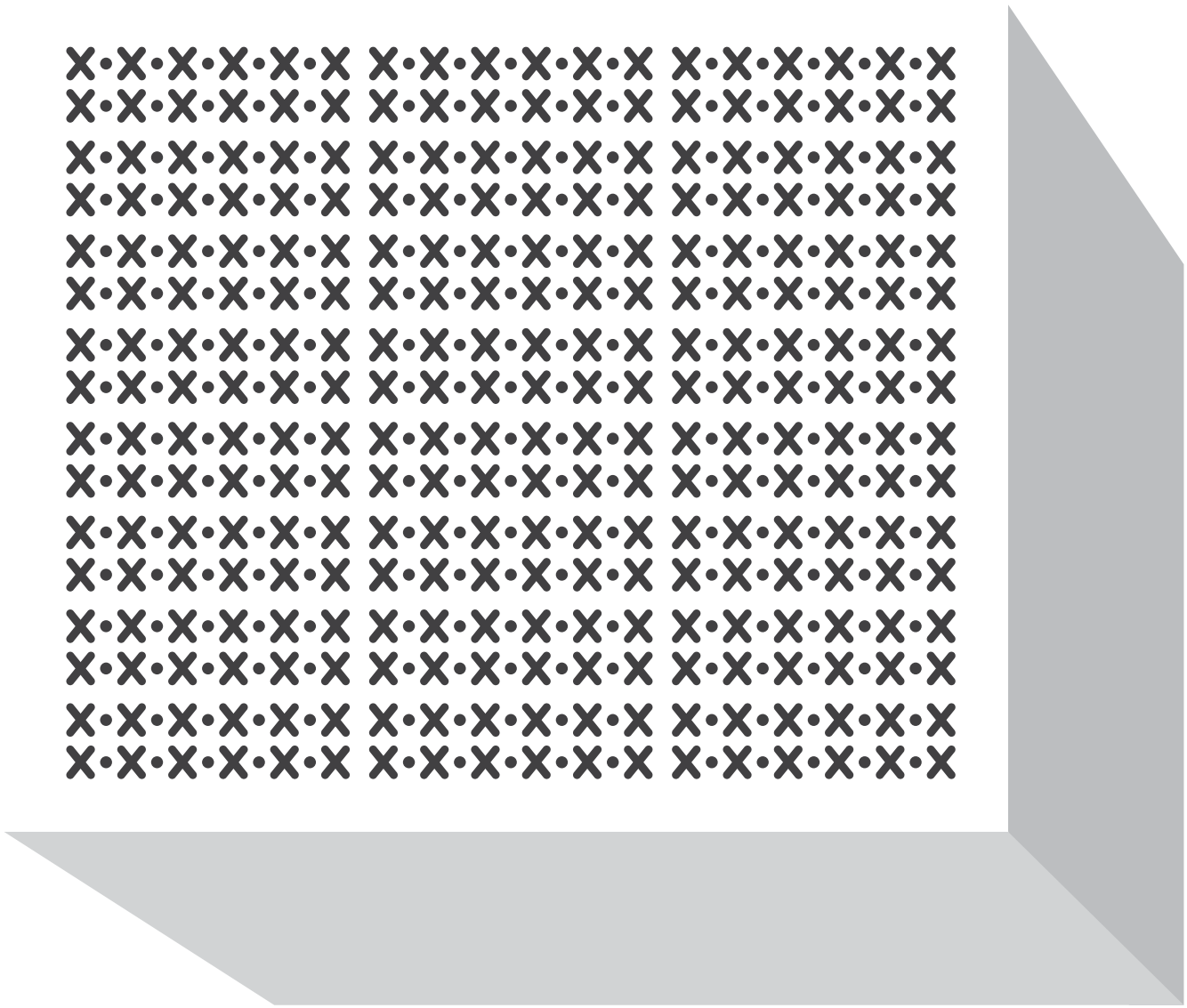


Macro Símbolo: Uku

4.1.3 Elaboración de texturas

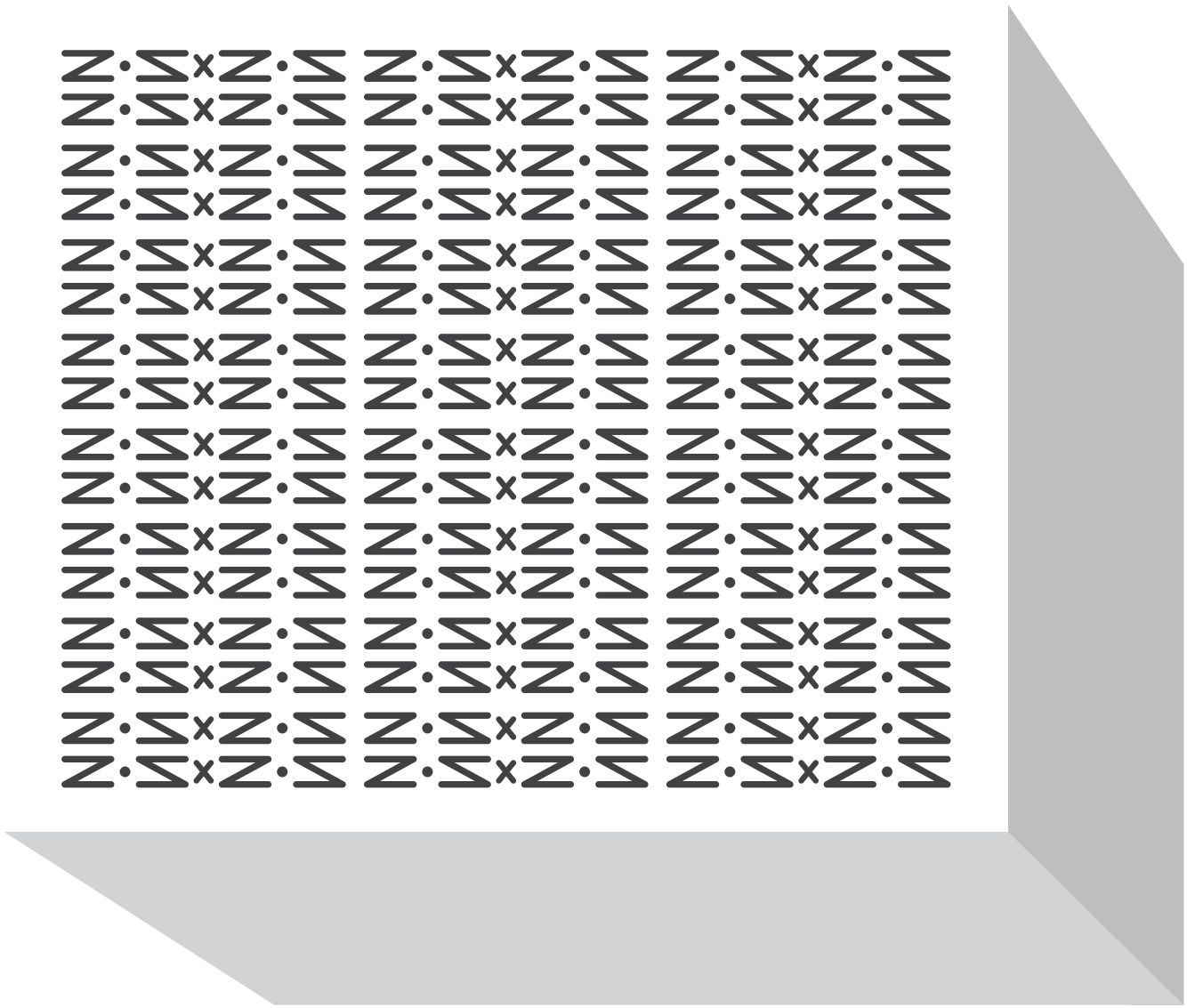
Las texturas se elaboraron con el propósito de plasmar la funcionalidad de la gráfica en módulos repetidos generando un supermódulo, utilizando técnicas y fundamentos del diseño como repetición de módulos y reflejo.

Estas texturas podrán ser aplicadas en varios elementos o productos pero en este proyecto la misma será aplicada a la idea escogida en el capítulo anterior; en pocas palabras será aplicada principalmente en textiles en conjunto con elementos extras.

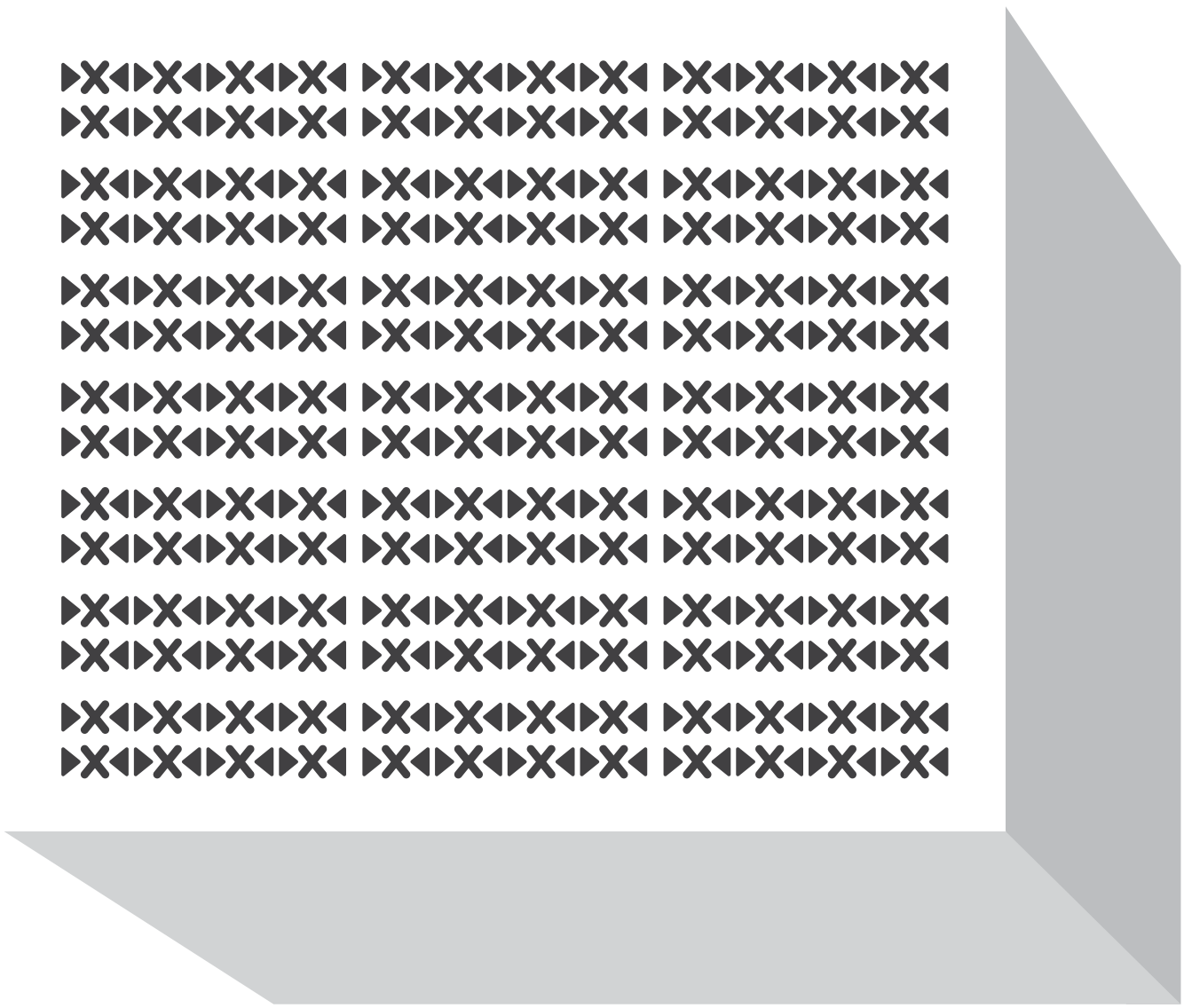


Símbolos usados: Unión, Alma/Esencia

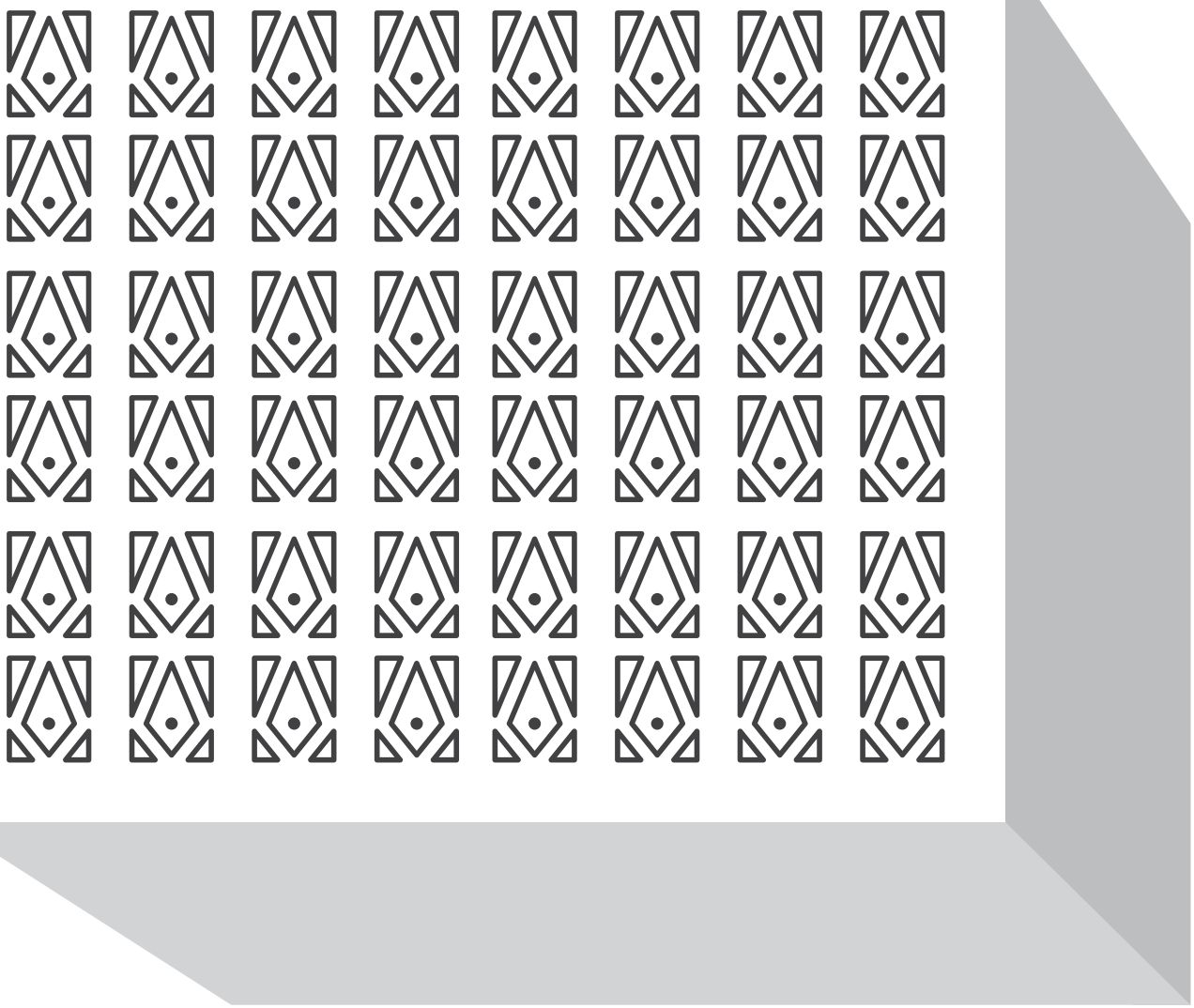
Símbolos usados: Abundancia



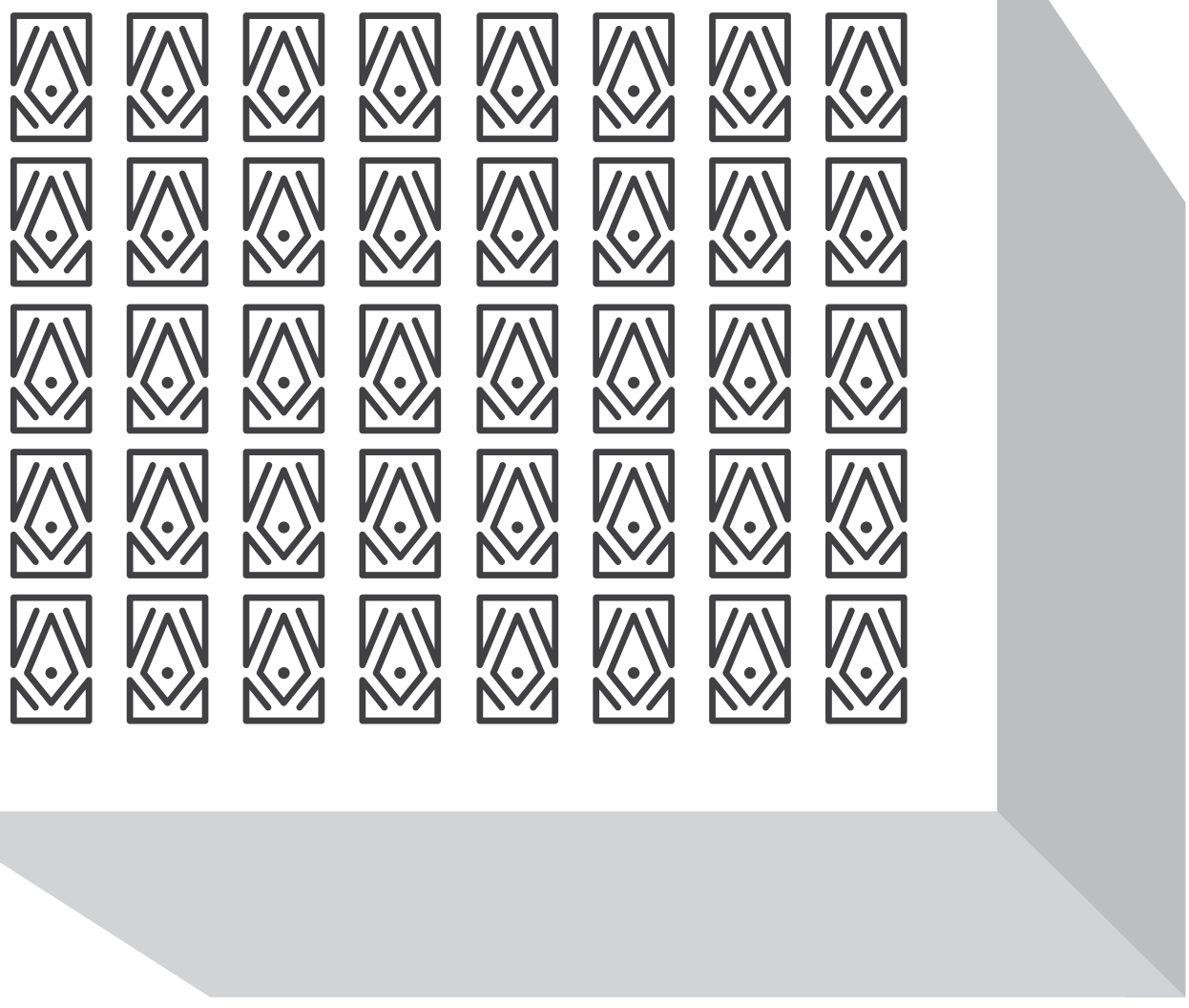
Símbolos usados: Puente de vida



Símbolos usados: Unión, Contenedor de vida

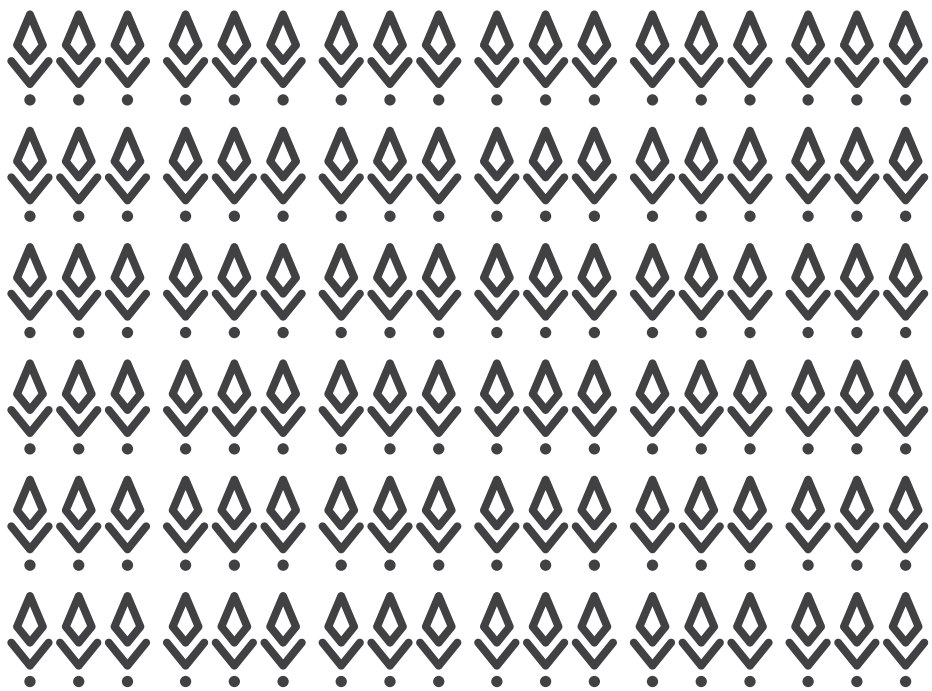


Símbolos usados: Mama Quilla/Luna

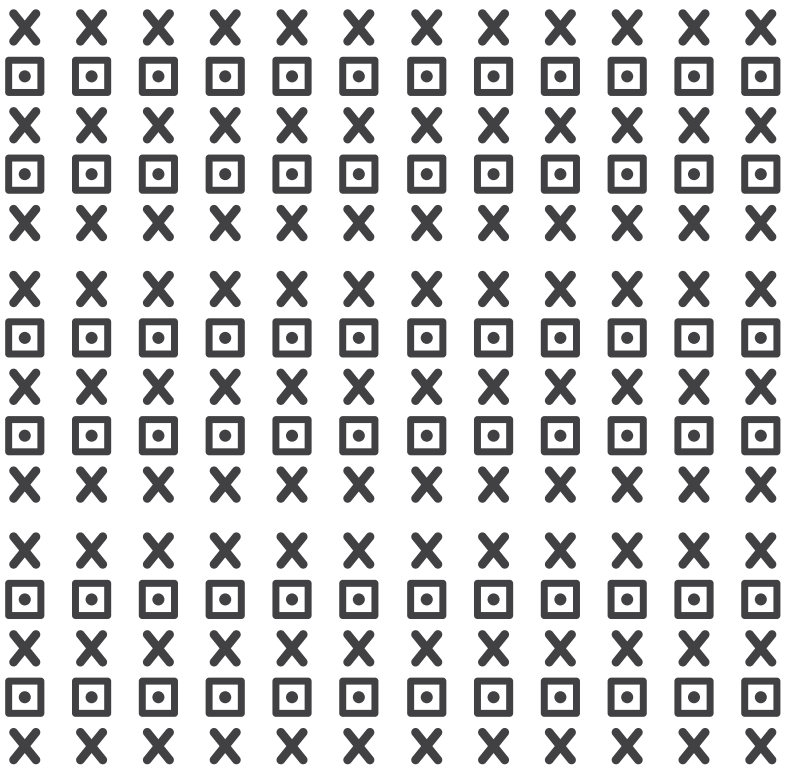


Símbolos usados: Inti/Sol

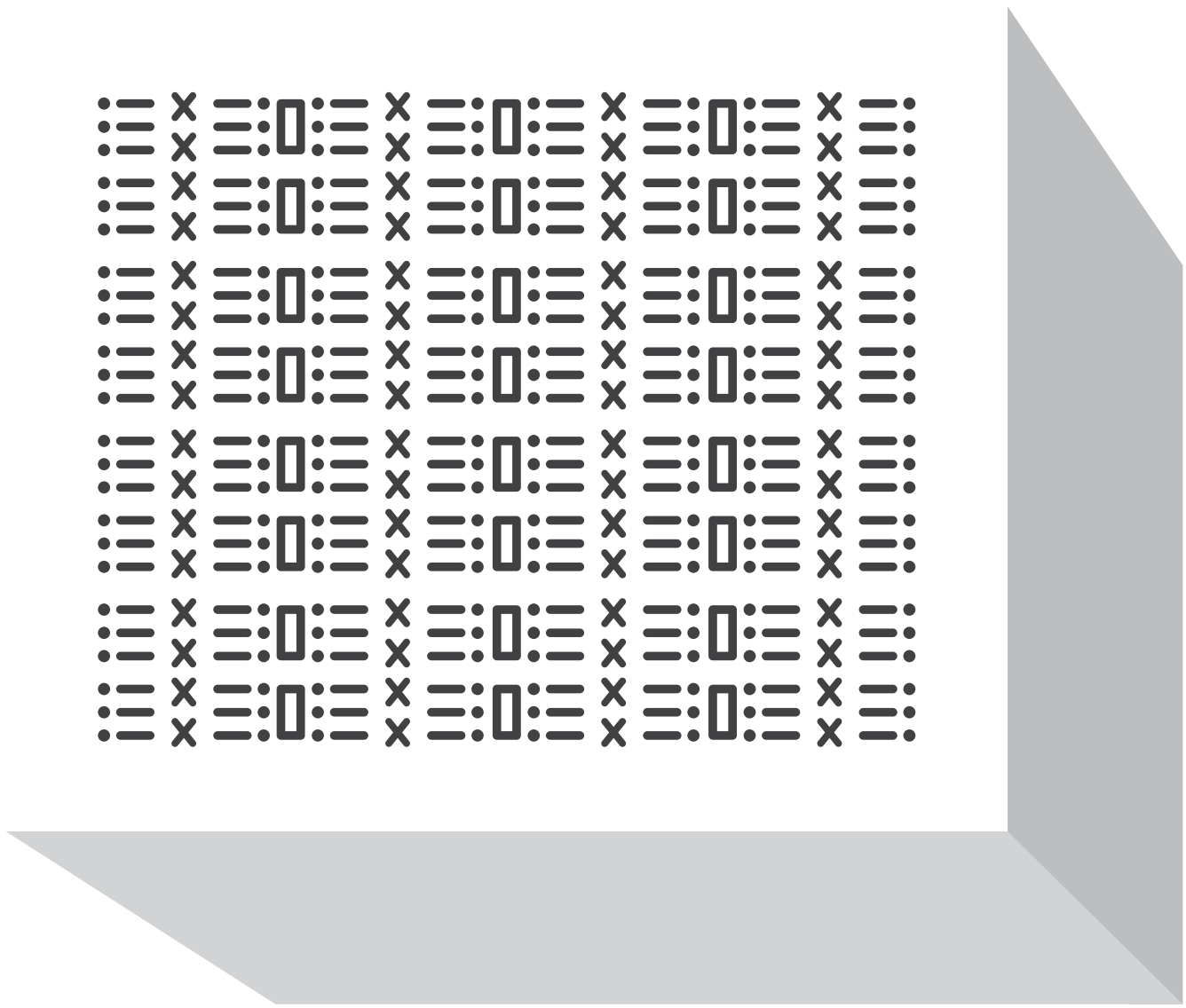
Volver a índice



Símbolos usados: Montañas/Cordilleras

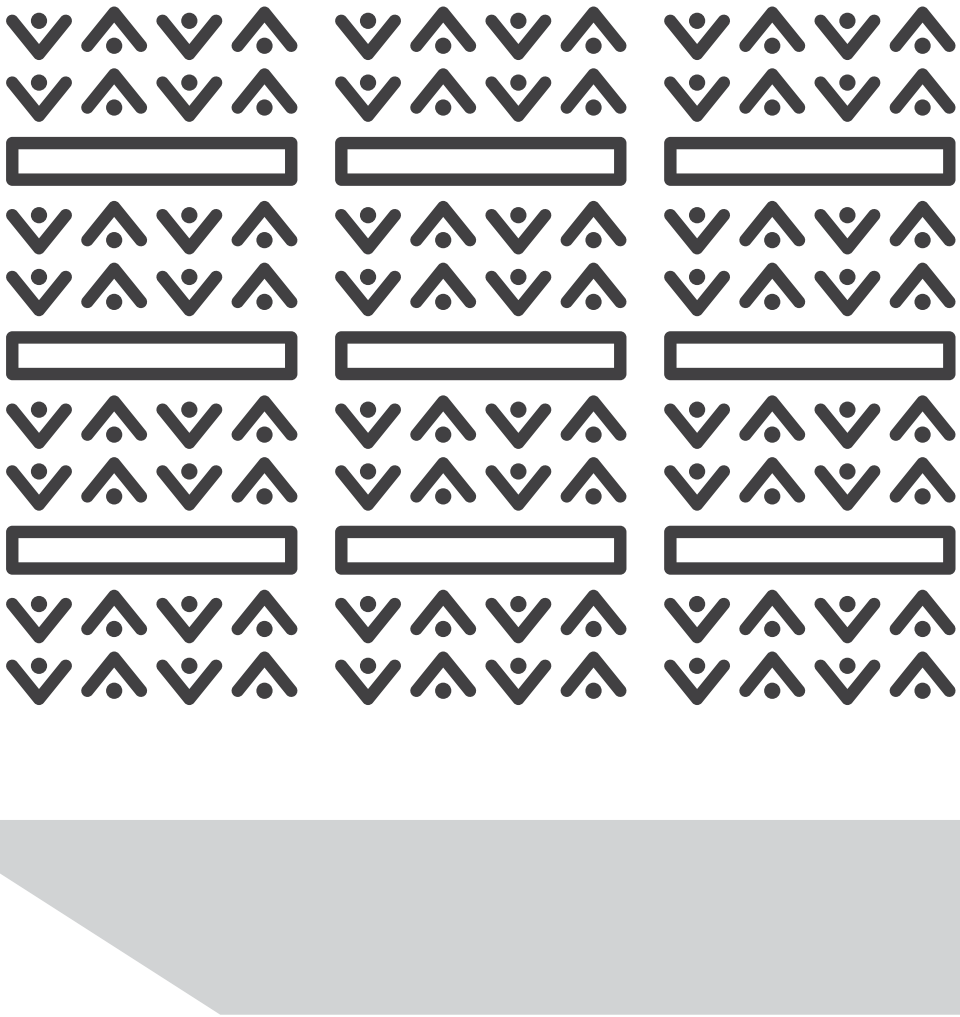


Símbolos usados: Unión, Edificar

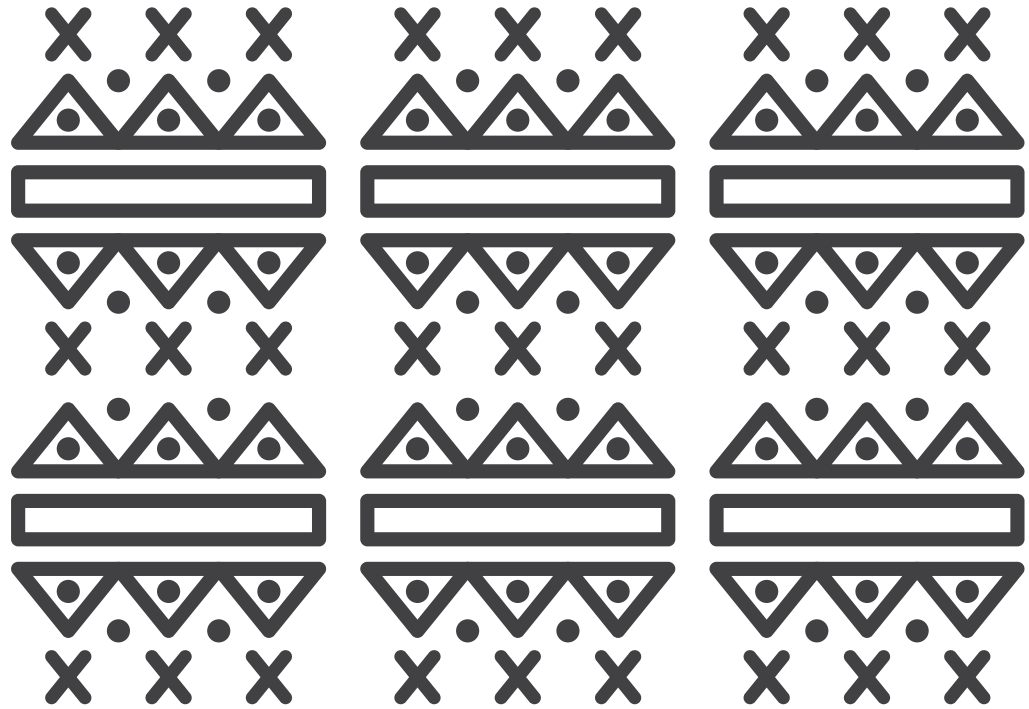


Símbolos usados: Unión, Decisiones/Caminos recorridos

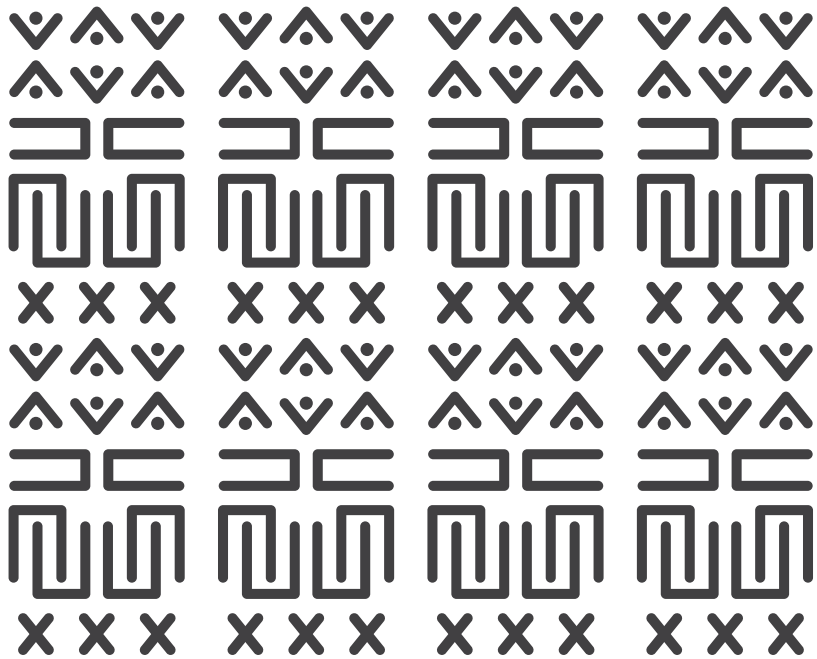
Volver a índice



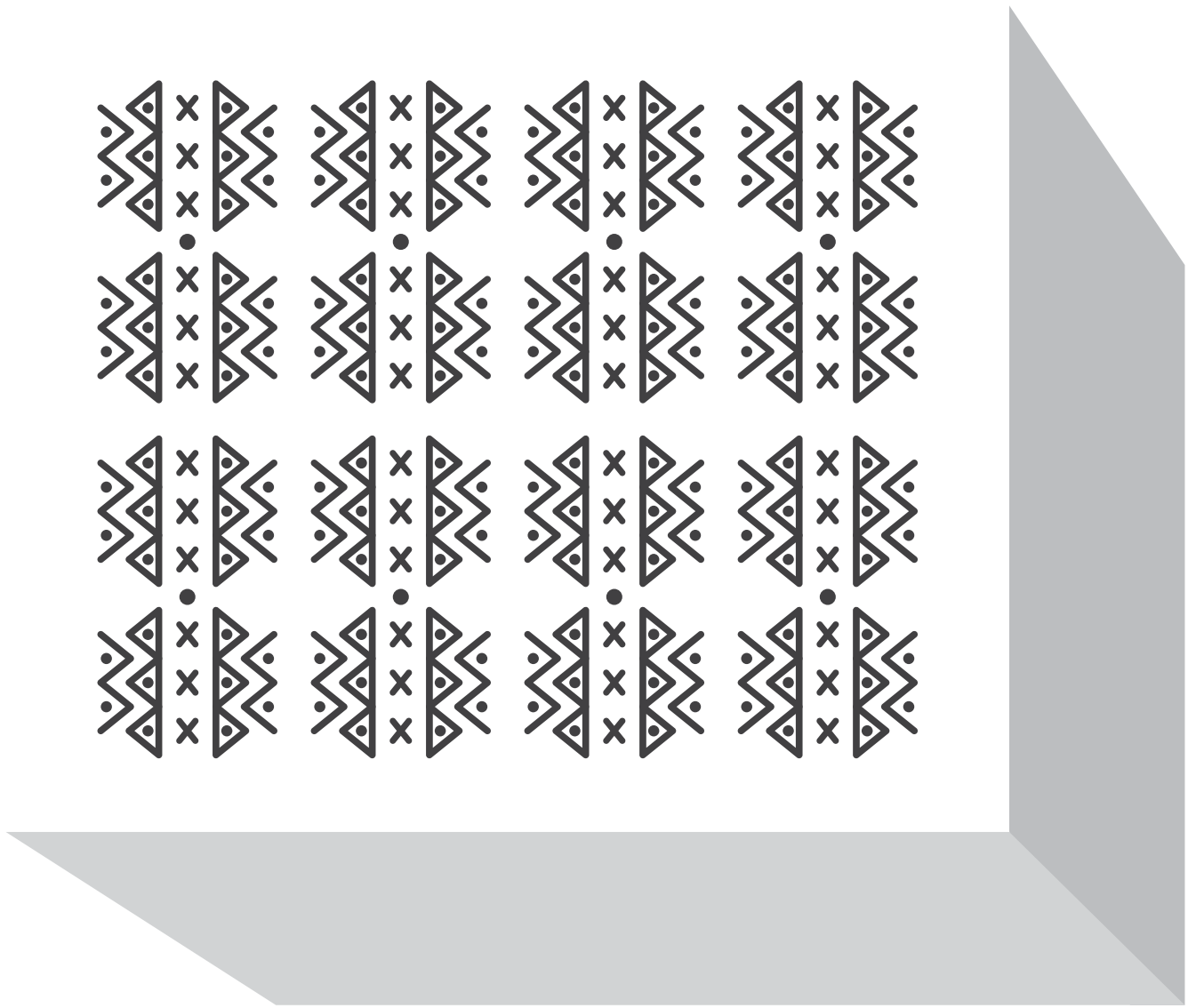
Símbolos usados: Abundancia



Símbolos usados: Contenedor de vida, Unión, Alma/Esencia



Símbolos usados: Fuerza, Unión, Abundancia



Símbolos usados: Ofrenda, Contenedor de vida, Unión

4.1.4 Aplicación de gráfica

La grafica elaborada se aplicó principalmente en vestimenta de aventura como casacas para acampar. Los gorros y pantalones son una prenda extra.

La aplicación es argumentada en el capítulo anterior en donde se escogió la idea final.

Para la aplicación textil nos ayudó Víctor Mejía quien es propietario de una casa deportiva en la cual se confeccionaron todas las prendas. Víctor nos ayudó con ejemplos de telas y terminados; al final se escogió la técnica de sublimado para la aplicación de la gráfica en las prendas, tanto en texturas como en individual y como tela principal se escogió “Prada” siendo esta una tela muy resistente y funcional. Posterior a la confección de las prendas se empezó con la sesión de fotos respectivas en donde tuvimos la ayuda de Kelvy Sarmiento como fotógrafo; las fotos fueron realizadas en el Parque Nacional Cajas en la provincia de Azuay.

Prototipos

Bolsillo con simbolo

cinta con textura

cinta con textura
en hombros

Textura
en casaca

Volver a índice

Bolsillo con simbolo y
parte frontal con textura

Bolsillo

Bolsillo

Simbolo en la
parte de atras.

TINKU

UNIÓN

Tomebamba-Ecuador
2018

cinta con textura
en hombros
Textura
en casaca

Volver a índice

Volver a índice

Volver a índice

XX
XX
TINKU
UNIÓN
Tandamba-Ecuador
2018

UNIÓN

TINKU
UNIÓN
2018

TINKU
UNIÓN

Volver a índice

Volver a índice

Con el objetivo de hacer que este proyecto transcienda y no sea solo un requisito para obtener el título de diseñador gráfico; se decidió elaborar una marca para en un futuro poder seguir elaborando más símbolos, gráficos, texturas y aplicarlos en vestimenta de aventura o vestimenta deportiva en conjunto con muchas aplicaciones más que se pueden experimentar con este tipo de sistema.

Para ello se comenzó con un proceso en busca de un nombre adecuado para la marca, el cual tendría que transmitir de una forma más general la cultura andina y transmitir identidad. Muchas marcas utilizan nombres con palabras o frases en quechua o también en kichwa pero se olvidan de seguir aplicando esa línea en sus productos, se olvidan en mostrar al usuario su significado y más que nada se olvidan de educar al usuario, algo que en este proyecto es completamente diferente ya que la idea es justamente enseñar poco a poco y educar al usuario el significado de los símbolos con su respectiva traducción, hacer que los productos en los que se aplica la gráfica sirvan como medio de comunicación, que el usuario realmente crea en lo que está vistiendo y sepa que lleva puesto identidad.

Con todos estos puntos sobre la mesa se llegó a la conclusión de que un nombre adecuado sería “La Raza del Sol”; la razón de este nombre viene de un momento en el proceso de este proyecto en el cual nos encontrábamos en un conversatorio con el Dr. Juan Cordero Iñiguez quien es director y propietario del Museo de culturas aborígenes en la ciudad de Cuenca, en su libro “Signos de identidad Cuencana” se habla en un apartado de una forma poética sobre nuestra cultura y que provenimos del sol. Este atributo tiene un significado muy identitario ya que más de uno conoce al Dios Inti o Dios Sol y su papel en la cultura andina, siendo este una deidad muy poderosa que era venerada por muchos; esta característica tiene interpretaciones muy puras y ricas en significado ya que se podría de decir que somos una raza de abundancia, de calor, de vida, de luz y de poder.

Después de concretar el nombre de la marca se comenzó con el proceso de diseño el cual tomo los aspectos más significativos de la gráfica y del sistema propuesto en este proyecto, los cuales se pueden apreciar en el trazo y en la simplicidad. Se tomó él cuenta factores como la funcionalidad y por ello se elaboró un logotipo; esto quiere decir que solo se trabajó con tipografía, la cual fue elabora desde cero con trazos y características graficas propias. Para mayor simplicidad se trabajó solo con las iniciales, es decir “L.R.D.S.” y con el nombre completo en la parte inferior “LA RAZA DEL SOL” la cual está elaborada con la tipografía “Gotham Regular”

GOTHAM

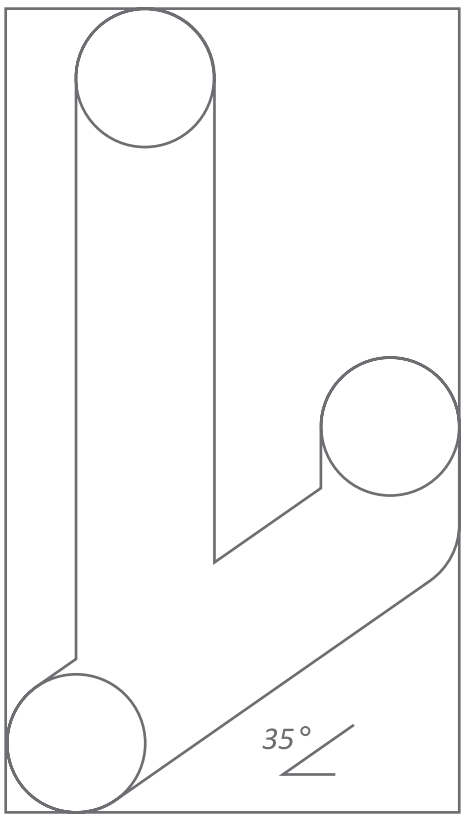
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

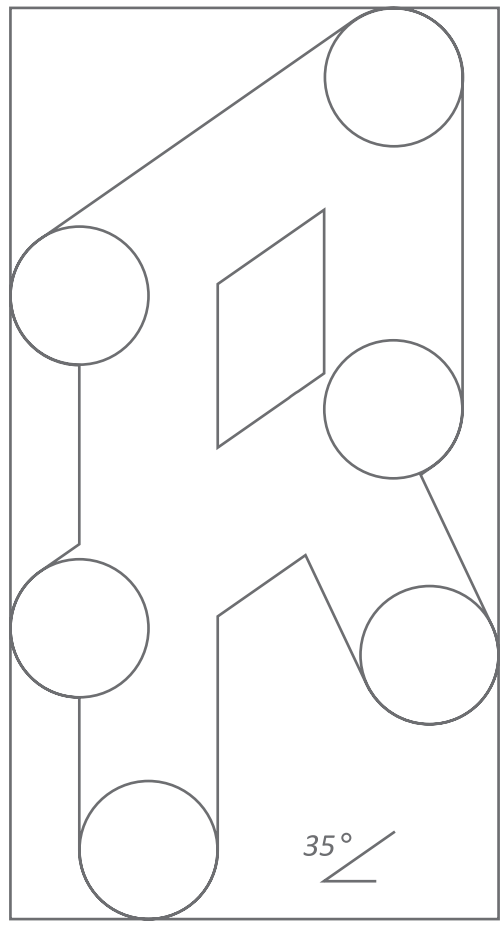
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

L A R A Z A D E L S O L

Para la elaboración del logotipo de tomo en cuenta el dinamismo que es lo que pretende transmitir esta marca, es por ello que tiene trazos diagonales en las iniciales “L.R.D.S.”

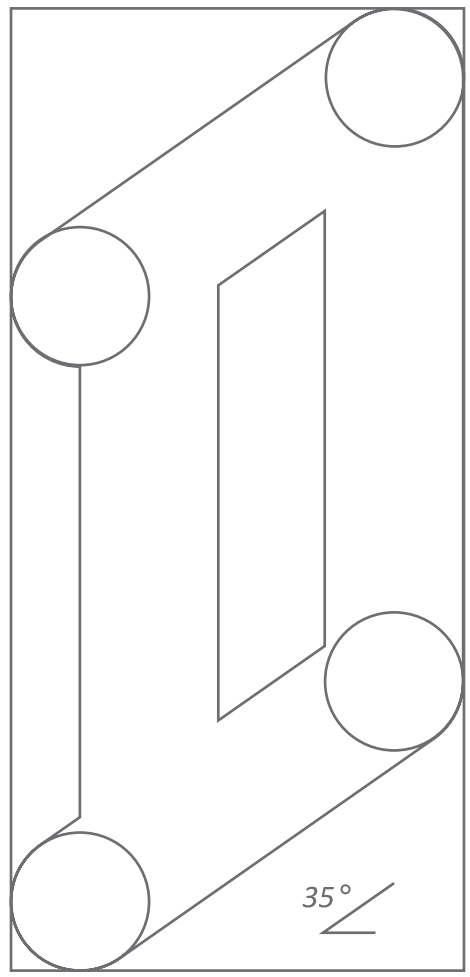


“LA”

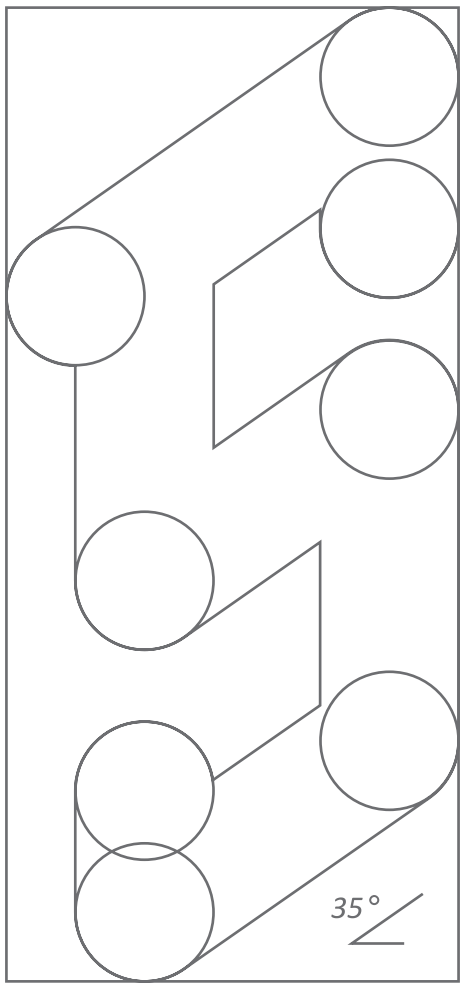


“RAZA”

Volver a índice



“DEL”



“SOL”

1x
L.R.D.S.
1/12x
LA RAZA DEL SOL

Espacio alrededro del logotipo

L.R.D.S.
LA RAZA DEL SOL

LA

LA RAZA DEL SOL

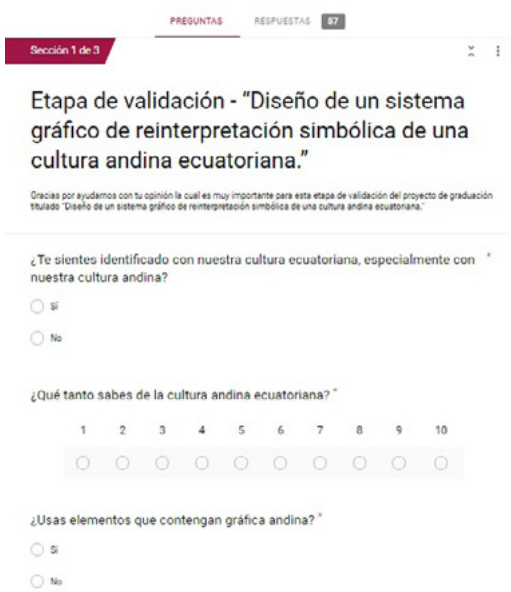
Volver a índice

4.1.5 Validación

Para esta etapa se utilizó un formulario generado por Google Forms, en donde se muestra la gráfica y el sistema generado mediante imágenes de los diferentes macro símbolos y sus respectivas aplicaciones en texturas y en los elementos textiles mencionados.

El encuestado calificó la gráfica con un rango de aceptación de 1 a 10, siendo 1 la calificación más baja y 10 la más alta. Se utilizó redes sociales como medio para difundir el enlace de la encuesta; al final se encuestó aproximadamente a 60 personas.

Para el porcentaje de aceptación se tomó en cuenta las calificaciones dadas desde 7 hasta 10; las cuales están presentes al final de la validación.


PREGUNTAS RESPUESTAS 57

Sección 1 de 3

Etapa de validación - "Diseño de un sistema gráfico de reinterpretación simbólica de una cultura andina ecuatoriana."

Gracias por ayudarnos con tu opinión la cual es muy importante para esta etapa de validación del proyecto de graduación titulado "Diseño de un sistema gráfico de reinterpretación simbólica de una cultura andina ecuatoriana."

¿Te sientes identificado con nuestra cultura ecuatoriana, especialmente con nuestra cultura andina? *

Si

No

¿Qué tanto sabes de la cultura andina ecuatoriana? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿Usas elementos que contengan gráfica andina? *

Si

No

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Sección 2 de 3

Sistema gráfico

Califica del 1 a 10 (siendo 1 la más baja y 10 la más alta) el siguiente sistema gráfico elaborado. Ten en cuenta para tu calificación: si sientes que este sistema puede ser aceptado y si sientes que la estética funciona como una nueva propuesta gráfica.

Macro símbolo (Hombre) *

Hombre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Mujer) *

Mujer

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo Alto

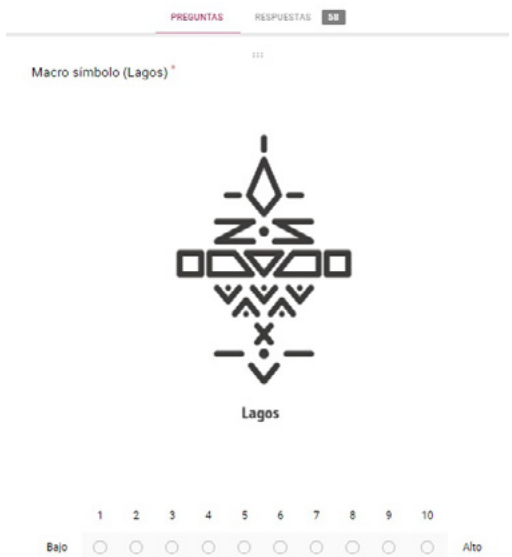
PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Vida) *

Vida

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo Alto

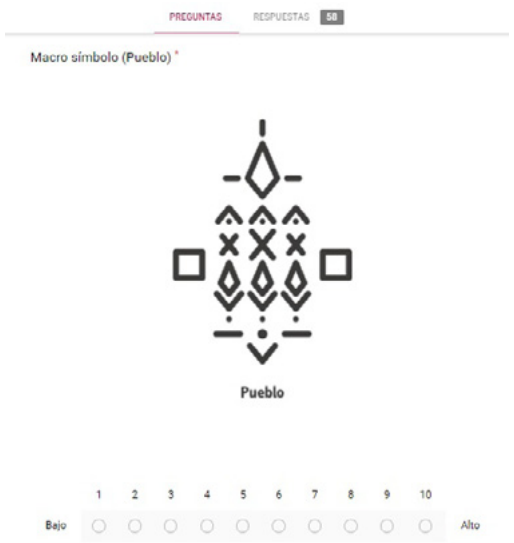

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Lagos) *

Lagos

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo Alto


PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Pueblo) *

Pueblo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Bosques) *

Bosques

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Guerrero) *

Guerrero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Quilla/Mama Luna) *

Quilla/Luna

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Inti/Sol) *

Inti/Sol

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Cóndor) *

Cóndor

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Puma) *

Puma

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bajo ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Alto

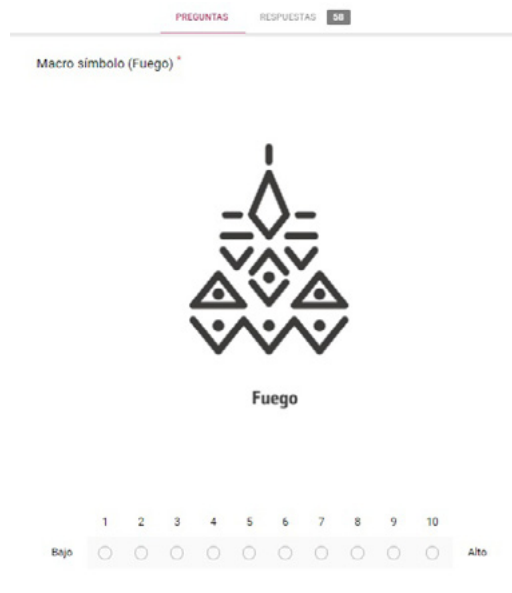
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Serpiente) *
Serpiente
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Guacamaya) *
Guacamaya
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

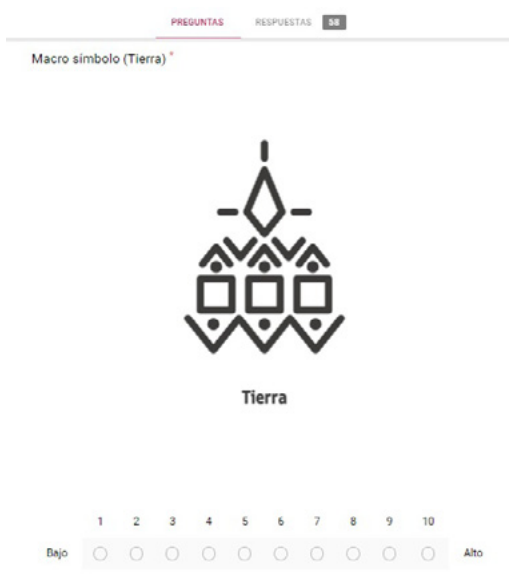
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Oro/Riqueza) *
Oro/Riqueza
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

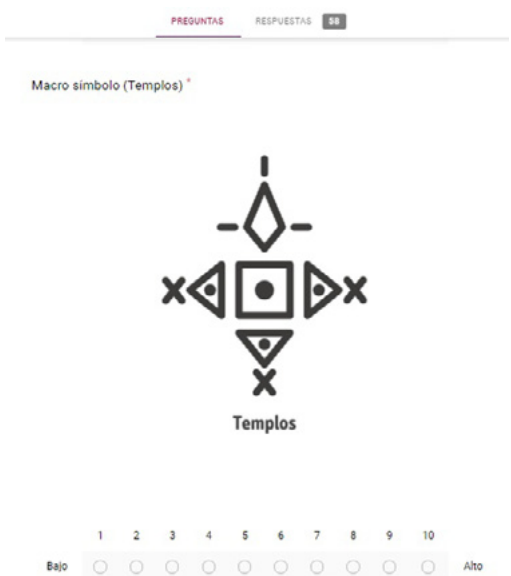
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Wiraqucha/Dios de los báculos) *
Wiraqucha/Dios de los báculos
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Aire) *
Aire
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

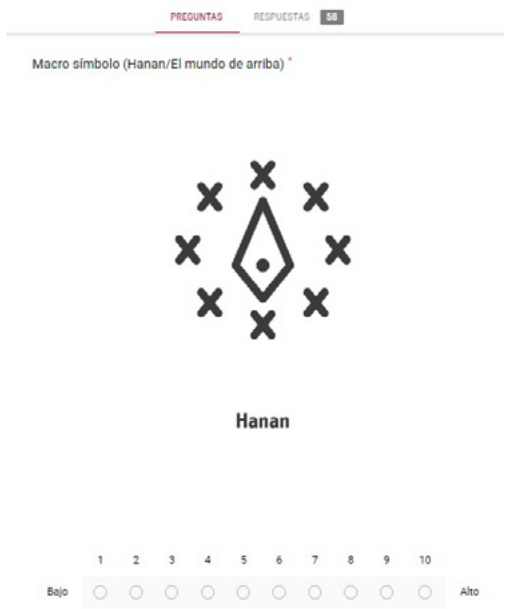

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Fuego) *
Fuego
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

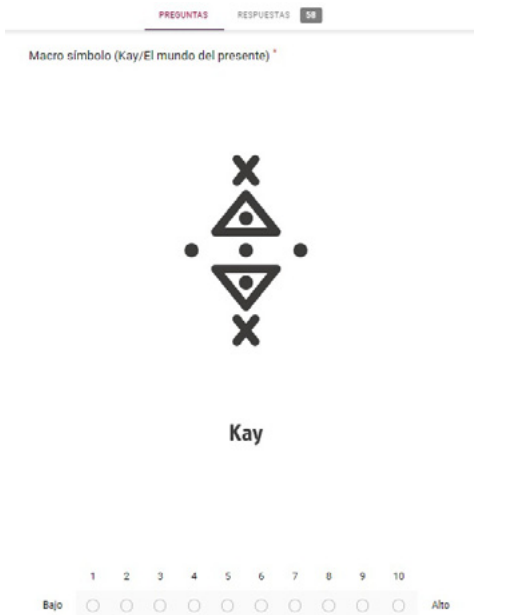
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Agua) *
Agua
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Tierra) *
Tierra
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

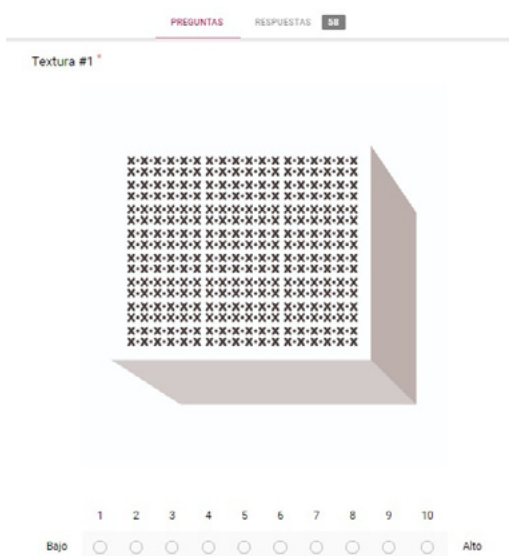

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Templos) *
Templos
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

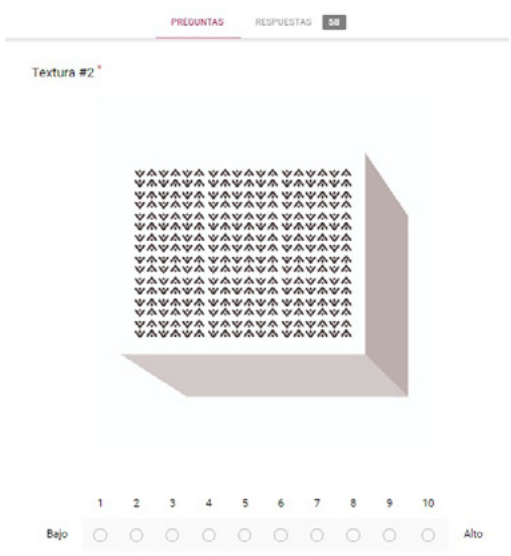
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Rituales) *
Rituales
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

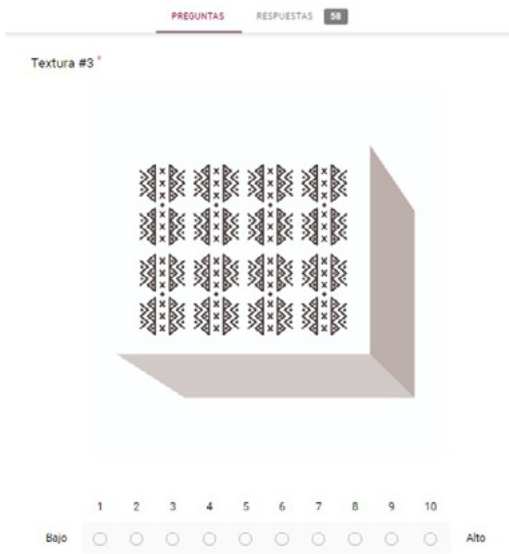

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Hanan/El mundo de arriba) *
Hanan
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

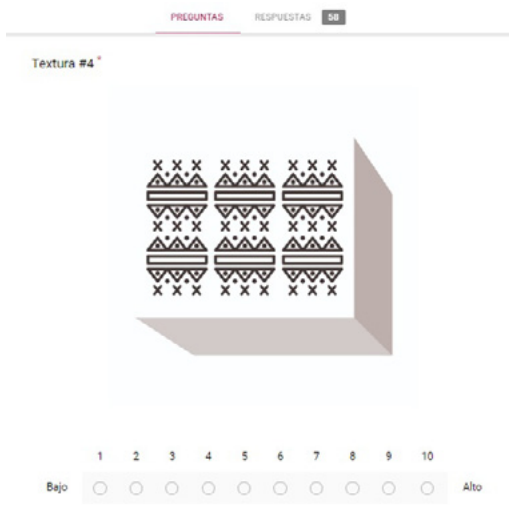

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Kay/El mundo del presente) *
Kay
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

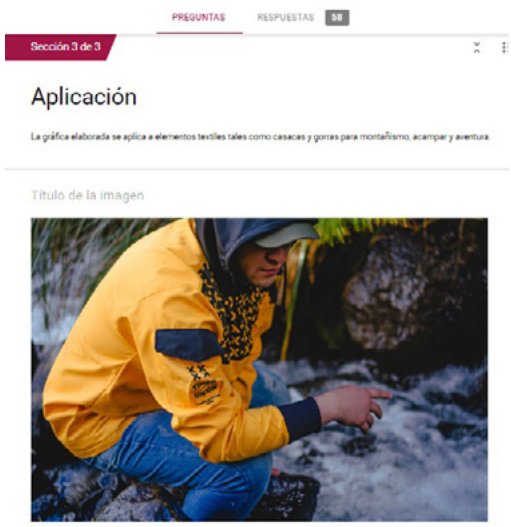
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Uku/El mundo de abajo) *
Uku
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

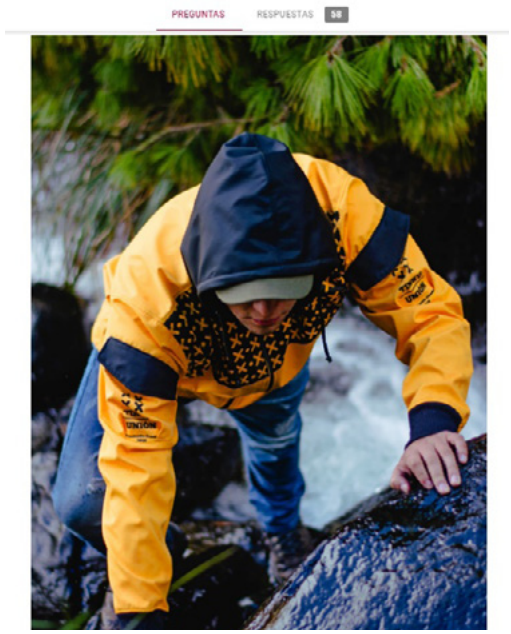

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Textura #1 *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

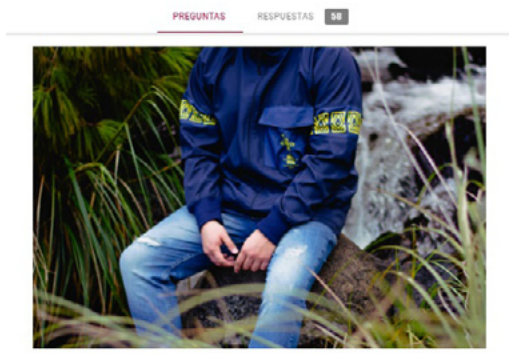

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Textura #2 *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Textura #3 *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

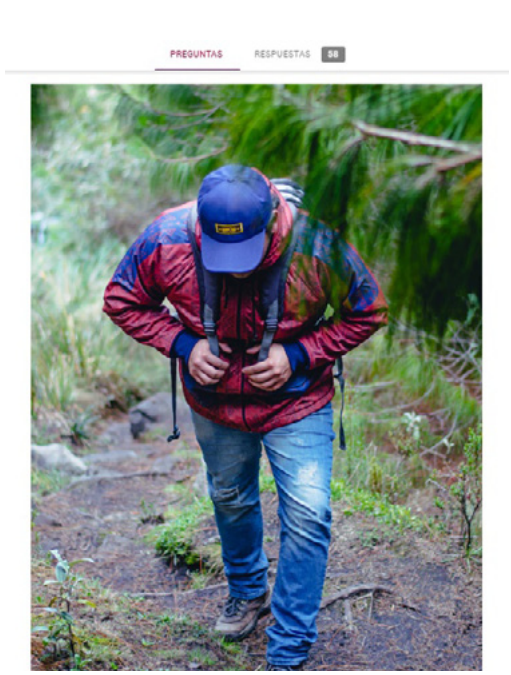

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Textura #4 *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

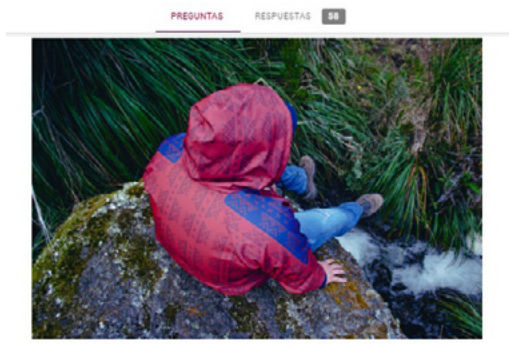

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Sección 3 de 3
Aplicación
La gráfica elaborada se aplica a elementos textiles tales como casacas y gorras para montañismo, acampar y aventura.
Título de la imagen

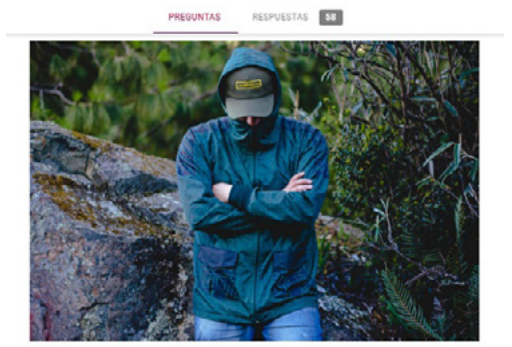

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58

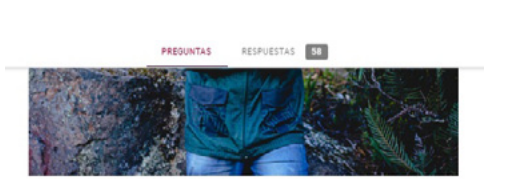

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58

Título de la imagen
Califica la gráfica aplicada en los elementos textiles que acabas de ver. *
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bajo
Alto

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

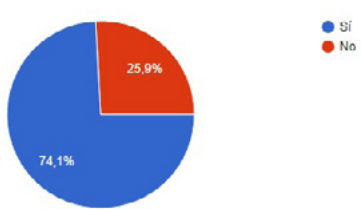
58 respuestas

RESUMEN INDIVIDUAL

Se aceptan respuestas

¿Te sientes identificado con nuestra cultura ecuatoriana, especialmente con nuestra cultura andina?

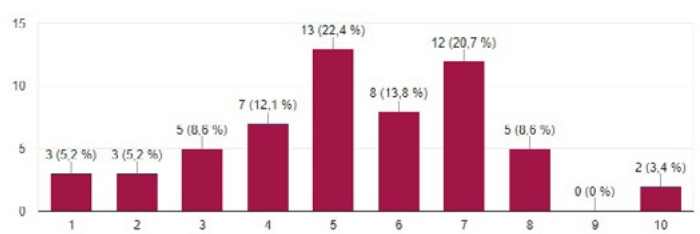
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

¿Qué tanto sabes de la cultura andina ecuatoriana?

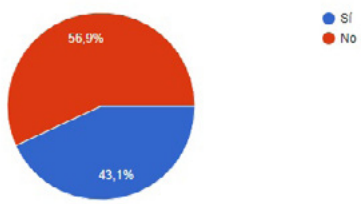
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

¿Usas elementos que contengan gráfica andina?

58 respuestas

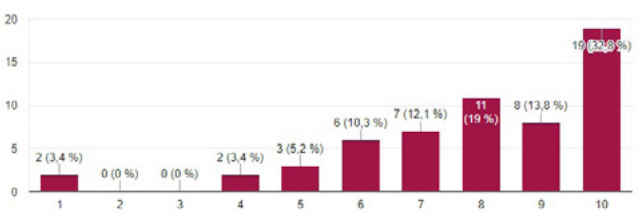


PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Sistema gráfico

Macro símbolo (Hombre)

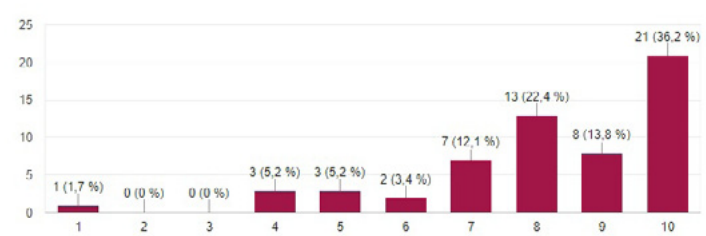
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Mujer)

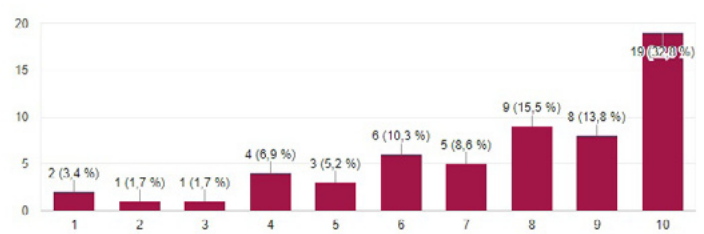
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Vida)

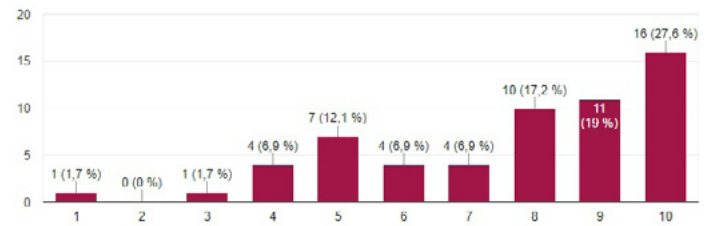
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Lagos)

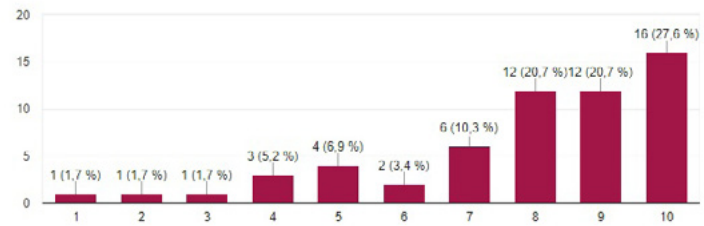
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Pueblo)

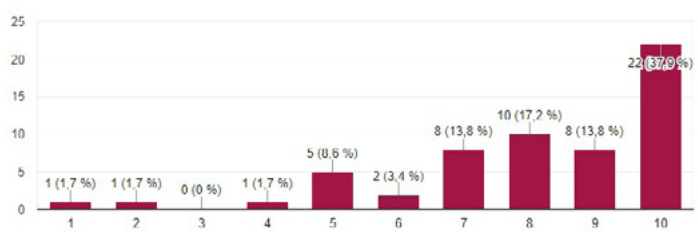
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Bosques)

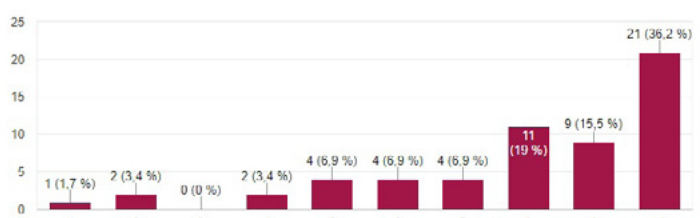
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Guerrero)

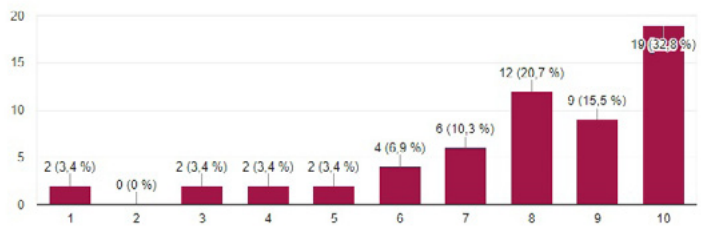
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Quilla/Mama Luna)

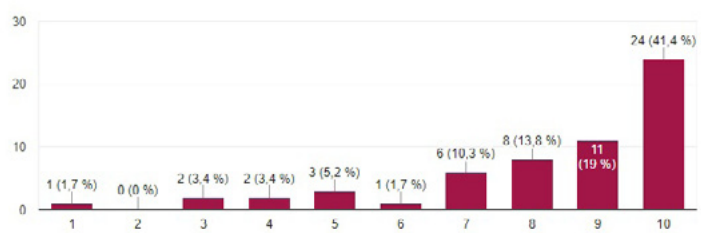
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Inti/Sol)

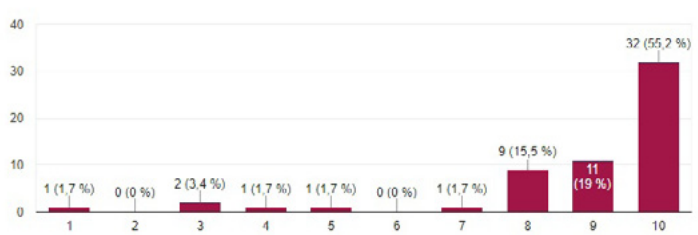
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Cóndor)

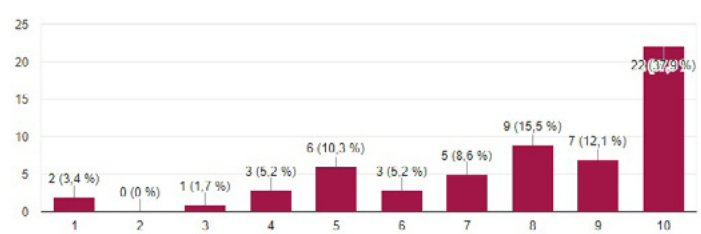
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Puma)

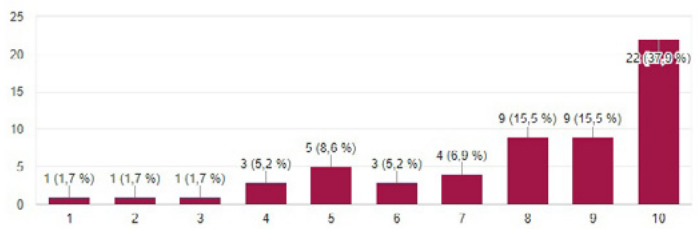
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Serpiente)

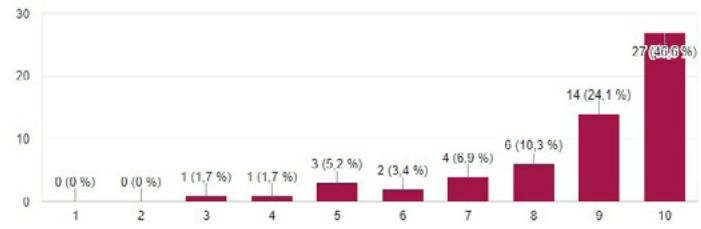
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Guacamaya)

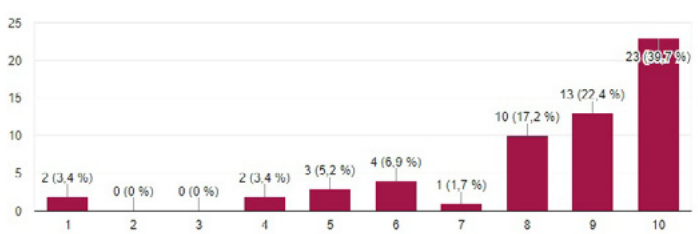
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Oro/Riqueza)

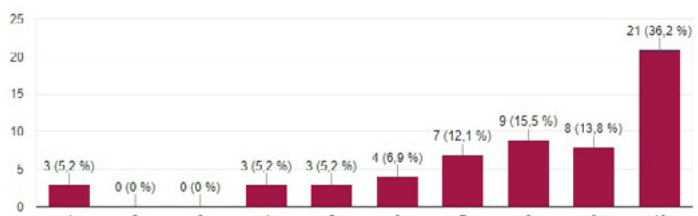
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Wiraqucha/Dios de los báculos)

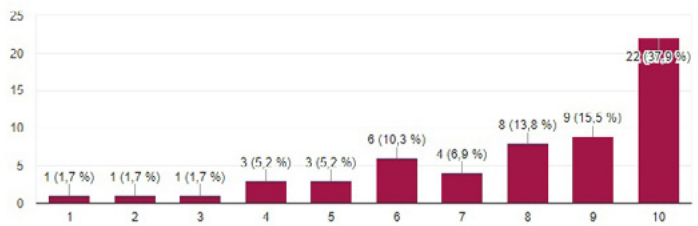
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Aire)

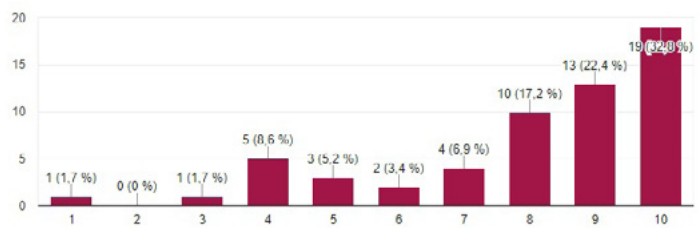
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Fuego)

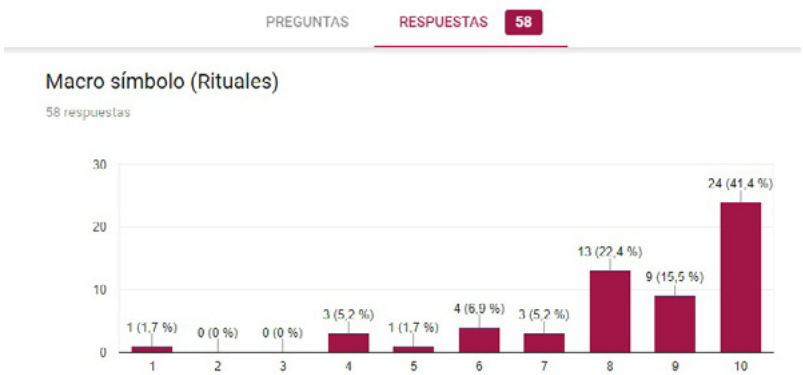
58 respuestas



PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Agua)
58 respuestas
25
20
15
10
5
0
1 (1,7 %)
0 (0 %)
1 (1,7 %)
5 (8,6 %)
2 (3,4 %)
3 (5,2 %)
5 (8,6 %)
13 (22,4 %)
8 (13,8 %)
20 (34,5 %)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Tierra)
50 respuestas
20
15
10
5
0
2 (3,4 %)
0 (0 %)
1 (1,7 %)
6 (10,3 %)
4 (6,9 %)
2 (3,4 %)
3 (5,2 %)
13 (22,4 %)
8 (13,8 %)
19 (32,8 %)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

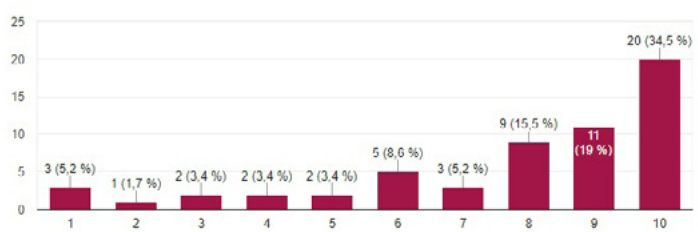
PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Templos)
58 respuestas
25
20
15
10
5
0
1 (1,7 %)
0 (0 %)
1 (1,7 %)
3 (5,2 %)
4 (6,9 %)
3 (5,2 %)
3 (5,2 %)
9 (15,5 %)
11 (19 %)
23 (39,7 %)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10


PREGUNTAS
RESPUESTAS 58
Macro símbolo (Rituales)
58 respuestas
30
20
10
0
1 (1,7 %)
0 (0 %)
0 (0 %)
3 (5,2 %)
1 (1,7 %)
4 (6,9 %)
3 (5,2 %)
13 (22,4 %)
9 (15,5 %)
24 (41,4 %)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Hanan/El mundo de arriba)

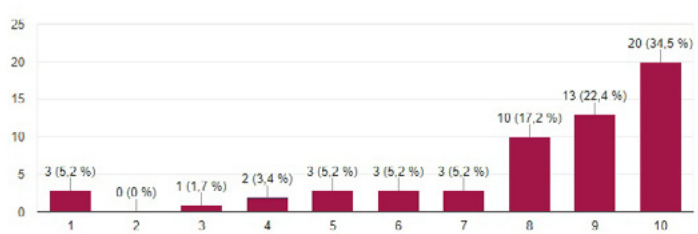
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Kay/El mundo del presente)

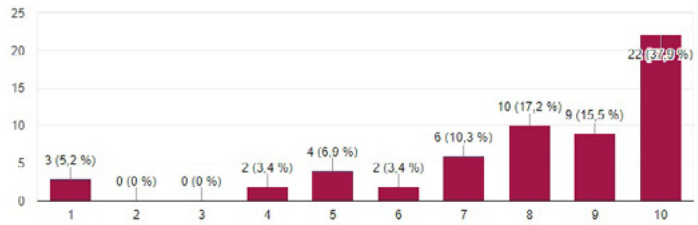
58 respuestas



PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Macro símbolo (Uku/El mundo de abajo)

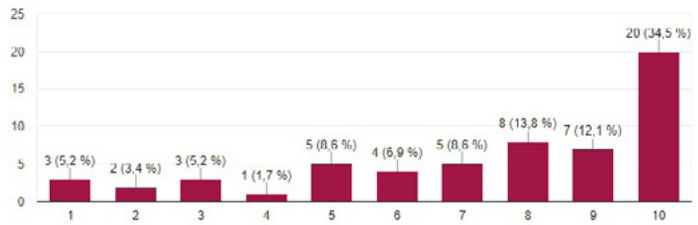
58 respuestas

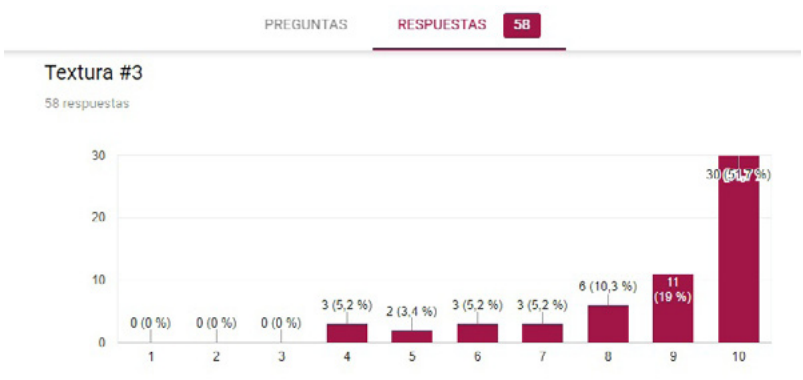


PREGUNTAS RESPUESTAS 58

Textura #1

58 respuestas





Macro símbolos
80.56% de aceptación

Texturas
80.16% de aceptación

Aplicación
96.55% de aceptación

Conclusiones

El desarrollo de este proyecto expandió el conocimiento hacia lo andino y hacia lo gráfico; viajando en el tiempo para conocer su historia, su origen, sus creencias y su ideología pero también hizo posible ver el mundo que nos rodea con los ojos de un hombre andino, interpretar el mundo con una mentalidad andina y renacer con una identidad renovada. La oportunidad de poder reinterpretar de manera gráfica una cultura, es sin duda una experiencia gratificante al igual que proponer a la sociedad una imagen completamente nueva de una cultura a la cual estamos en contacto diariamente.

El proceso de este proyecto es sumamente importante ya que para la generación de los símbolos propuestos no se tomó en cuenta la gráfica ya generada por la cultura sino más bien nos adentramos en su cosmovisión, en sus creencias, en su cultura, origen y desde su perspectiva y punto de vista interpretamos su mundo. Como diseñadores gráficos debemos inclinarnos más a una línea de creación que a una de apropiación, debemos proponer a la sociedad nuevas ideas funcionales y no escondernos en las sombras de ideas que ya fueron pensadas y tan solo adaptarlas a un objetivo nuevo.

Recomendaciones

- Ser originales.
- Creer en lo que diseñan y proponen.
- Respetar la cultura.
- Buscar su identidad.
- Disfrutar el proceso.

Bibliografía

Amaru, J. Q. (2012). INKA PACHAQAWAY – Cosmovisión andina. Lima: PACHAYACHACHIQ – Investigación y Estudios Inkásicos.

Arias, P. G. (2002). La cultura: Estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Quito: Ediciones Abya-Yala.

Bruce-Mitford, M. (1997). El libro ilustrado de los signos y simbolos. Colonia del Valle: Editorial Diana.

Bustos, A. (18 de Diciembre de 2009). Blog de Lengua. Obtenido de blog.lengua-e.com: https://blog.lengua-e.com/2009/que-es-un-logograma/

Durand, J. R. (2002). Introducción a la iconografía andina. Lima: IDESI.

Fernandez, G. (1991). La cosmovisión andina de siempre y la cosmología occidental moderna. PRATEC.

Gomis, A. (1993). Las civlizaciones fluviales. Egipto y Mesopotamia. Madrid: AKAL.

Iñiguez, J. C. (2011). Signos de identidad cuencana . Cuenca.

Landeo, C. (27 de Diciembre de 2017). Behance. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/60223585/Pictogramas-Andinos

Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2016). Diseño Grafico: Nuevos Fundamentos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Morón Tone, E. F. (2009). Identidad latinoamericana como chakana en el marco de la filosofía intercultural desde Josef Estermann. Cuadrante, 11.

Nieves, D. G. (2013). Estudio de los signos y símbolos de la cultura cañari, aplicado al diseño de mobiliario para un espacio habitable. Cuenca.

Panofsky, E. (1981). El significado de las artes visuales. Barcelona: Alianza Editorial.

Pichisaca, I. Q. (2001). HISTORIA DEL PUEBLO CAÑARI. Revista Yachaikuna, 7.

Rivadeneira, C. L. (1 de Noviembre de 2013). Behance. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/10488523/Catazho-Diseno-iconografico

Tiposde.com, G. E. (2010). Tiposde.com. Obtenido de http://www.tiposde.com/escritos/escritura/escrituraideografica.html

Wong, W. (1992). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. . Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona-España.

Índice de imagenes

Imagen 1 - https://www.mixcloud.com/radioelobservador/

Imagen 2 - https://www.facebook.com/

Imagen 3 - https://www.facebook.com/

Imagen 4 - https://www.behance.net/gallery/10488523/Catazho-Diseno-iconografico

Imagen 5 - https://www.behance.net/gallery/10488523/Catazho-Diseno-iconografico

Imagen 6 - https://www.behance.net/gallery/10488523/Catazho-Diseno-iconografico

Imagen 7 - https://www.behance.net/gallery/10488523/Catazho-Diseno-iconografico

Imagen 8 - https://www.behance.net/gallery/60223585/Pictogramas-Andinos

Imagen 9 - https://www.behance.net/gallery/60223585/Pictogramas-Andinos

Imagen 10 - https://www.behance.net/gallery/60223585/Pictogramas-Andinos

Imagen 11 - https://www.behance.net/gallery/60223585/Pictogramas-Andinos

Imagen 12 - https://www.behance.net/gallery/26055787/South-American-Camelids

Imagen 13 - https://www.behance.net/gallery/26055787/South-American-Camelids

Imagen 14 - https://www.behance.net/gallery/26055787/South-American-Camelids

Imagen 15 - https://www.behance.net/gallery/26055787/South-American-Camelids

Imagen 16 - https://www.behance.net/gallery/28690141/Khurus-Tipografia-ilustraciones-y-patterns

Imagen 17 - https://www.behance.net/gallery/28690141/Khurus-Tipografia-ilustraciones-y-patterns

Imagen 18 - https://www.behance.net/gallery/28690141/Khurus-Tipografia-ilustraciones-y-patterns

Imagen 19 - https://www.behance.net/gallery/28690141/Khurus-Tipografia-ilustraciones-y-patterns

Imagen 20 - https://www.facebook.com/

Imágenes del producto final - Kelvy Sarmiento

ABSTRACT

Title: Graphic design system of a symbolic reinterpretation of an Andean Ecuadorian culture

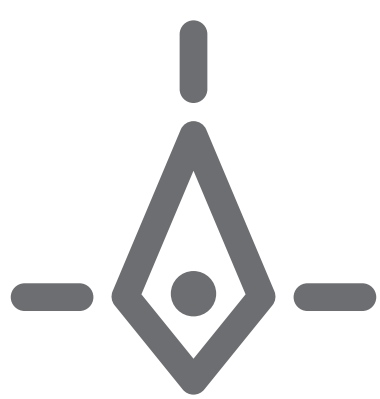
There is a huge lack of identity and sense of belonging in our country, to the extent that we see people from other countries dressed in traditional outfits and we, as citizens of this culture, dress reputable and popular foreign brands. This project does not try to rescue the culture of our country, but tries to show it in a new, fresh, and non-traditional perspective. Through a graphic reinterpretation, this project aimed to create a symbol system with the meanings that represent the most valuable of the Andean culture and its connection with the universe and the world.

Key words: ownership, contemporary, tradition, cosmovision.

Luis Andrés Jaramillo Coellar
Code: 70228

Juan Lazo
Thesis Director

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by,

Karina Durán