



Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación
Escuela de Publicidad y Diseño Gráfico

Tesis de grado para la obtención del título de Comunicadora
Social en Publicidad y Diseño Gráfico

Tema:

Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica
en el diseño

Autora:

María José Cobos Carrera

Director: Emerson Chicaiza

Quito, Noviembre de 2014

Amy contigo aprendí a crear nuevas páginas en blanco...

Agradecimientos

Este proyecto no se hubiera realizado sin la dedicación de mis profesores quienes día a día formaron con bases sólidas los conocimientos que hoy en día puedo aplicar sintiéndome una profesional capaz de ejercer mi carrera, a mi director Emerson Chicaiza quien se apersono de que esta investigación se haya llevado a cabo.

Gracias a mis padres por alentarme y luchar conjuntamente conmigo para así poder finalmente culminar mis sueños, y enseñarme la importancia de obtener mi título.

Y finalmente a un ser supremo y superior que ha guiado mi vida de la mano junto a mi trabajo esfuerzo y dedicación que me ha brindado las capacidades físicas e intelectuales para surgir en la vida como un ser autónomo e independiente, capaz de aportar a la sociedad.

Certificación

Yo, María José Cobos Carrera, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1725566846, egresada de la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación de la Escuela de Publicidad, declaro que soy la autora exclusiva de la presente investigación y que esta es original, auténtica y personal. Todos los efectos académicos y legales que se desprenden de la presente investigación, serán de mi sola y exclusiva responsabilidad.

Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la UIDE, según establecido en la ley de Propiedad Intelectual, reglamento de leyes.

María José Cobos

Yo, Emerson Chicaiza, portador de la cédula de ciudadanía N° 1712368826 docente de la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, declaro que la alumna María José Cobos es la autora exclusiva de la presente investigación y que esta es original, auténtica y personal. Todos los efectos académicos y legales que se desprenden de la presente investigación, serán de su sola y exclusiva responsabilidad.

Emerson Chicaiza

Director de trabajo de titulación

Resumen

El presente documento es un estudio sobre la factibilidad de la aplicación de una nueva tendencia en madera dentro de la gráfica del diseño. Dicha investigación se llevó a cabo dentro del Distrito Metropolitano de Quito, tomando en cuenta referentes locales y analizando cómo el diseño gráfico ha evolucionado a través de los años en el Ecuador.

Se analizaron diferentes tipos de diseño, enfocados, principalmente, en el diseño gráfico, donde se han tomado en cuenta temáticas específicas como: historia del diseño, estilos del diseño, semiótica, tendencia, moda, entre otros.

El estudio realizado busca ampliar los conocimientos del diseño gráfico, con la finalidad de generar nuevas tendencias, a través de la utilización de la madera como objeto visual. Esto permitió plantear una novedosa línea gráfica como aplicación del estudio realizado. A su vez, mediante dicha aplicación se busca favorecer y enriquecer al diseño ecuatoriano, generando novedosos estilos para ser implementados.

La investigación concluye con la creación de una obra bibliográfica que documenta la aplicación que se realizó con la madera (el eucalipto) a través de módulos.

Abstract

The following document is a study to prove whether or not graphic design made on wood can be a successful strategy to establish a trend. The study took place in Quito and It analyzed the evolution of graphic design in local businesses compared to the rest of the country.

Different types of design were analyzed and the study was focus in graphic design's areas such as: history, styles, trend, fashion, etc.

The study's goal was to amplify graphic design knowledge and to generate new trends. Wood will be the main visual object I will try to find a new and more innovative alternative to the Ecuadorian graphic design.

The study will conclude with a documented bibliography of the finding of wood as a mean of graphic design through modules.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I.....	9
TENDENCIAS DEL USO DE LA MADERA COMO UNA NUEVA APLICACIÓN GRÁFICA EN EL DISEÑO.....	9
1.1 Justificación del problema y su definición	9
1.2 Formulación del problema.....	10
1.3 Objeto de estudio	10
1.4 Campo de acción de la investigación.....	11
1.5 Objetivo general	11
1.6 Objetivos específicos	11
1.7 Marco Teórico	11
1.8 Idea a defender que se propone.	15
1.9 Variables - independientes y dependientes.	15
1.10 Marco metodológico o metodología investigativa.	16
1.11 Población o muestra	17
1.12 Resultados obtenidos.....	18
2. CAPITULO II.....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA	19
2.1 Definición de semiótica - simplificación de la forma.....	19
2.2 Estilos en el diseño gráfico	35
2.3 Tendencias.....	65
2.4 La Madera (Eucalipto).....	73
3. CAPITULO III.....	79
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	79
4. CAPITULO IV	92
PROPUESTA.....	92
4.1 Introducción.....	92
4.2 Objetivos	93
4.3 Brief.....	94
4.4 Metodología de diseño.....	96
4.6 Aplicación del documento bibliográfico.	100
4.7 Alcances.....	106
CONCLUSIONES	107

RECOMENDACIONES.....	109
BIBLIOGRAFÍA.....	110
ANEXOS.....	111

CAPÍTULO I

TENDENCIAS DEL USO DE LA MADERA COMO UNA NUEVA APLICACIÓN GRÁFICA EN EL DISEÑO

1.1 Justificación del problema y su definición

Cuando se habla de tendencias, se basa principalmente en el concepto básico que refiere a la mera inclinación y orientación hacia algún tipo de idea u opinión sobre alguna temática, objeto o fenómeno sociocultural.

Las tendencias suelen estar asociadas principalmente a temas como política, religión, arte, moda, entre otras. Uno de los significados que proporciona la Real Academia Española¹ para definir el término tendencia es: “Idea religiosa, económica, política, artística, etc., que se orienta en determinada dirección o fin.”

Debido a que las nuevas tendencias van adquiriendo evoluciones inmediatas en el transcurso de los años en diferentes ámbitos de estudio, la investigación a tratar se basará principalmente en la implementación de una nueva aplicación visual en cuanto al diseño gráfico, como una forma de renovación y ampliación de conceptos visuales.

Tomando como referencia frases populares y conocidas como *Una imagen vale más que mil palabras*, se ha notado que en su mayoría, diseñadores y

¹ <http://www.rae.es/RAE/Noticias.nsf/Home?ReadForm>

artistas, buscan plasmar un nuevo estilo en cuanto a sus diseños e imágenes, con un fin innovador y fresco a proyectar.

Por esta razón se ha decidido dedicar esta temática de estudio a una nueva implementación del diseño mediante la madera y lo que esta proyecta visualmente, debido a que no se han encontrado registros de algún tipo de documento o investigación que muestren un claro enfoque a lo que deseamos indagar.

Es importante estudiar leyes básicas de diseño, basado en el estudio de la Gestalt, el color, la forma, la semiótica, entre otras asignaturas, las cuales brindarán una visión clara a la conclusión final del proyecto.

A su vez, se cree prioritario hacer un análisis profundo de las características de la madera en todos sus aspectos visuales, incluyendo lo que esta comunica, su simbología, colores, formas, etc.

La madera como una nueva tendencia de aplicación gráfica en el diseño, renueva la idea de comunicación visual, creando nuevas formas de expresión y aportando con nuevas técnicas de imagen.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo utilizar la madera como objeto visual en la aplicación gráfica del diseño?

1.3 Objeto de estudio

Comunicación visual

1.4 Campo de acción de la investigación

La investigación se desarrollará dentro del campo del diseño y el desarrollo de nuevas tendencias de comunicación visual, a su vez comprende el estudio de la madera enfocándose específicamente en el eucalipto.

1.5 Objetivo general

Aplicar una nueva tendencia gráfica, implementando la madera como soporte de una estrategia de comunicación visual.

1.6 Objetivos específicos

- Analizar semióticamente la comunicación visual que proyecta la madera como un elemento aplicado al diseño.
- Examinar las leyes que aplican a los principios del diseño, para su implementación en la tendencia a crear.
- Determinar las tendencias en otras áreas de estudio, en cuanto a la implementación y uso de la madera.
- Definir el uso de la madera en un campo del diseño.

1.7 Marco Teórico

Se realizó un análisis respecto a las tendencias gráficas y de diseño y a su vez se involucró temas relacionados con los principios básicos del diseño y sus aplicaciones gráficas, mediante respaldos visuales, teorías, estilos implementados y estudios semióticos. Por otro lado, se realizó el análisis de la madera utilitaria

para otras áreas de estudio como guía para que posteriormente, se buscara el estudio de la comunicación visual que genera este elemento - madera.

Se cree necesario tratar dentro del análisis de nuestro proyecto conceptos tales como:

- *Semiótica: Se conoce como semiótica a la teoría que tiene como objeto de interés a los signos. Esta ciencia se encarga de analizar la presencia de éstos en la sociedad, al igual que la semiología. Ambos conceptos son tomados como sinónimos por el diccionario de la Real Academia Española, aunque los expertos establecen algunas diferencias. (Nieto, 2010)*
- *Principios básicos del diseño: Se piensa que el diseño es simplemente la finalidad de embellecer la apariencia de un objeto, gráfico en si el exterior de las cosas. Sin embargo el diseño va más allá de un simple adorno o postura que adopta un objeto. El diseño debe cumplir, como toda ciencia, reglas y estándares que permitan hacer de esta una creación visual adecuada y eficaz y así, cumplir exigencias prácticas para enviar un mensaje o comunicar lo deseado. Dentro de los parámetros o principios básicos del diseño a seguir que puedan catalogar a este como rítmico, armonioso ante los ojos del público tenemos que conocer cuatro reglas esenciales: *el contraste, la alineación, la repetición y la proximidad* (Wong W. , 2010); Wucius Wong en su libro “Principios del diseño bidimensional y tridimensional” plantea varios principios básicos: *la forma, repetición, estructura, similitud, gradación, radiación, armonía, contraste, concentración, textura y espacio.**

- *Ley de Gestalt: Las leyes de la Gestalt explican el origen de las percepciones a partir de los estímulos. Fueron establecidas por el psicólogo Max Wertheimer y sus partidarios, en el contexto de la línea de investigación de la escuela alemana de la psicología de la Gestalt.*

Las leyes de la Gestalt apoyan el principio de que el todo es algo más que la suma de sus partes, idea que desde principios del siglo XX intentó sustituir a la de que las sensaciones son el resultado de la simple suma de percepciones individuales. (Munari, 2010).

- *Comunicación visual: Se entiende por comunicación visual al conjunto de manifestaciones expresivas que hacen visible la identidad de una empresa, productos, objetos, gráficos, pintura, escultura etc., que permiten establecer diferencias visuales que se asocian a una organización cuando se hace reconocer frente a las demás, es decir lo que les caracteriza singularmente. El lenguaje visual hace referencia (Munari, 2010) al conjunto de elementos gramaticales y sintácticos que operan en cualquier imagen visual. Podríamos entender por lenguaje visual, al conjunto de principios que rigen las imágenes y que pueden ser de gran utilidad a quienes las producen. A lo largo de la historia se han determinado algunas cualidades de la imagen, que en definitiva han definido sus propiedades como lenguaje autónomo. Algunas de estas propiedades tienen que ver con la sintaxis de la imagen, esto es, las relaciones que surgen entre diversas imágenes cuando están relacionadas visualmente.*

- Tendencias: *La tendencia es, según (Worldpress, 2008) una corriente o preferencia hacia determinados fines. Al término tendencia también se lo asocia como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo o manifestación social que regula las selecciones de las personas. Una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo de tiempo o en un lugar.*
- Madera: *La madera es un material ortótropo, con distinta elasticidad según la dirección de deformación, encontrado como principal contenido del tronco de un árbol. Los árboles se caracterizan por tener troncos que crecen cada año, formando anillos, y que están compuestos por fibras de celulosa unidas con lignina. Las plantas que no producen madera son conocidas como herbáceas. Una vez cortada y seca, la madera se utiliza para distintos fines en distintas áreas como son: fabricación de papel, como leña para alimentar el fuego, para la construcción, el diseño industrial, la carpintería, entre otros fines. En este estudio se utilizar la madera como un objeto de comunicación visual mediante aplicaciones del diseño, estudiamos su forma, estructura color, y las diferentes instancias de gráficos que se pueda obtener de la misma. (S.A, 2011)*
- Estilos y tendencias del diseño gráfico: *En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí, dando lugar al diseño. Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que*

el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto en curso entre los ya experimentados tenemos: el minimalismo, barroco, clásico, gótico, manierista, neoclásico, romántico, renacimiento, todos estos responden a dos clasificaciones principales el diseño industrial enfocado en la construcción y elaboración de objetos y el diseño artístico y gráfico. (Leal, 2011)

Esta terminología ha sido tomada en cuenta dentro de la investigación a tratar, ya que el conjunto de todas estas temáticas ayudaron a plantear el objeto de estudio y a su vez será una herramienta para la aplicación que se busca obtener.

1.8 Idea a defender que se propone.

Es posible tomar a la madera como referente visual y aplicarla en el ámbito del diseño gráfico, como una nueva tendencia compositiva aplicada a representaciones.

1.9 Variables - independientes y dependientes.

Independiente:

- La madera como un objeto visual

Dependiente:

- Aplicación en el ámbito de la gráfica del diseño

- Generar una nueva tendencia.

1.10 Marco metodológico.

Es pertinente utilizar dos teorías claves que servirán como herramienta de estudio de nuestra investigación: Palo Alto (cinco axiomas) y el estructuralismo *“Las lenguas son algo más que sistemas de trasmisión de pensamiento, son vestiduras invisibles que envuelven nuestro espíritu y predeterminan la forma de todas sus expresiones simbólicas” SAPIR*

Dichas teorías ayudaron, dentro del campo de investigación, a utilizar un método analítico y deductivo de todo tipo de comunicación que se pueda encontrar a través de nuestro elemento principal del estudio -la madera- y lo que este comunica. A su vez, basándonos en investigaciones previamente realizadas obtendremos la aplicación en la gráfica del diseño, debido a que no se encuentran registros de un estudio similar, por esta razón la investigación será una implementación de investigaciones y principios ya planteados en el diseño.

Por otro lado, se cree conveniente, a manera de grupo focal, hacer un estudio cualitativo del caso una vez aplicado, debido a que se cree conveniente conocer la percepción de posibles receptores, que tengan conocimiento del tema, acerca de la nueva tendencia a adquirir mediante el uso de la madera como un objeto visual en el diseño.

Como objeto de estudio y análisis se profundizaron conocimientos referentes a la temática, especialmente al diseño y a la madera, para poder realizar la aplicación propuesta, con bibliografía de exponentes que han preestablecido parámetros elementales para el estudio de estas disciplinas. Se usaron métodos de investigación teóricos analíticos pues es fundamental empezar una investigación sobre una base plantada en casos similares ya expuestos en Ecuador. A su vez diferentes teorías y leyes que han sido utilizadas por décadas atrás las cuales han llevado a la evolución del diseño. Por otro lado, es conveniente utilizar el método inductivo deductivo dentro de la investigación de campo que se realizó y la aplicación de la propuesta final, y por último la investigación experimental analizando qué partes del eucalipto pueden ser aprovechables para aplicar a la temática.

1.11 Población o muestra

La muestra consta de jóvenes y adultos, habitantes del sector norte de la ciudad de Quito, de estrato socio-económico medio, medio alto y alto. El número de rango de habitantes en el sector es de: 442.527 personas.

De ellos se escogió aleatoriamente pequeñas muestras, mediante las cuales se podrá indagar acerca de las nuevas tendencias de diseño y a su vez saber su opinión sobre la aplicación realizada.

La muestra se compone principalmente de publicistas, diseñadores gráficos, artistas, y personas con conocimiento previo de semiótica y

comunicación visual, debido a que los mismos podrán dar una visión objetiva de problemas y soluciones comunicacionales en dicha aplicación a realizar.

1.12 Resultados obtenidos.

En base a las investigaciones realizadas llevar a cabo la aplicación de la madera como un objeto visual utilitario en cuanto a la gráfica del diseño, y con esto a su vez establecer una nueva tendencia, de manera eficaz.

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

2.1 Definición de semiótica - simplificación de la forma

Es fundamental tomar teorías básicas de semiótica como una introducción, debido a que el estudio de los signos y símbolos forma parte de la comunicación visual. Por otro lado, esto servirá como herramienta en el momento en el que se estudiará las diferentes composiciones visuales que posee nuestro objeto principal de análisis: los arboles; como son, su forma, tamaño, magnitud, color etc.

Se ha seleccionado tan solo unos pocos exponentes que aclaran y explican el tema:

- **El signo**

Analizando la etimología, la palabra *Semiótica* se deriva de la raíz griega semeîon (signo) y sema (señal) definiendo a la semiótica como el estudio de los signos (Daniel Chandler, 1998). Existen dos grandes exponentes del estudio de la semiótica, de los cuales nos serviremos como referente para el análisis que se realizará, dichos expertos en la materia son: Saussure y Pierce.

Pierce² consideraba que la semiótica o la semiología es la base de la propia lógica, describiendo a la lógica como la ciencia general de los signos.

² Pierce es un filósofo considerado como padre de la semiótica moderna

Plantea que la semiótica se basa como eje principal en el signo el cual se divide en tres partes fundamentales:

- **Relación del triple signo**

- Representamen.- Es el signo como tal, la representación de un algo.
- Objeto.- Es lo que se fundamenta el representamen, es la idea del signo que se tiene materializado en la mente.
- Interpretante.- Este corresponde a un punto más complejo en donde el representamen y el objeto se unen para que la mente cree el signo que está interpretando.

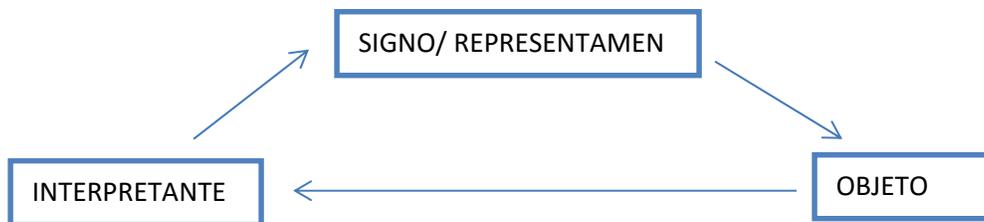


Figura 1. Organizador gráfico del TRIPLE SIGNO.
Fuente bibliográfica: (Daniel Chandler, 1998)
Realizado por: María José Cobos

En base al aporte de Pierce con la triada será factible analizar la madera del Eucalipto desglosando su forma, color, tamaño y la percepción que se tiene acerca de la misma en el campo de estudio y a su vez lo que esta comunica como signo visual para quienes se encuentran en contacto con la misma. En una breve analogía para comprender la triada, se puede decir que en este caso el

Representamen es el tronco visible como tal del árbol de *Eucalipto*. Una vez visto podríamos decir generalidades que identifican a este tipo de madera como tal, su color café verdoso, su corrugada textura, el tamaño, etc.

En el objeto se baja claramente en la idea de un árbol común son las mismas características que tienen varios, es decir hojas, tronco raíces ramas, etc.

Por ultimo en el interpretante se ve materializada la idea del Eucalipto según una experiencia personal, la mayoría de personas quizás no lo recuerdan por su forma visual si no por su característico olor medicinal.

Dentro del estudio que realizó Pierce (Daniel Chandler, 1998), se establece como eje fundamental de la Semiótica de una manera más profunda al signo como tal, dándose a notar de esta manera que cualquier objeto de estudio que este sea puede tener una complejidad diversa de significados, tomando hasta como ejemplo la asociación del número de aros que lleva el tronco de un árbol con la edad del mismo e incluso el color que tiene y el significado que puede tener para los diferentes interpretantes quienes observen cualquier objeto. Es por esta razón que es de gran conveniencia el análisis minucioso del significado de los signos y su clasificación.

- **El signo se clasifica en**

- **Ícono.-** Es un signo que tiene la cualidad de representar a un objeto con caracteres o características propias del mismo, así dicho objeto no exista es lo más cercano a la representación de la realidad.



Imagen 1. Icono teléfono

Fuente: <http://www.bing.com/search?FORM=U223DF&PC=U223&q=icono+telefono>

Este es un ícono que representa un teléfono o una llamada telefónica, según el intérprete. Esto es lo más cercano a la realidad, debido a que el gráfico muestra un teléfono y las ondas de llamada.

- **Índice.-** Es un signo más complejo, debido a que denota un acontecimiento sucedido o por suceder del objeto. Señala indicio o acontecimiento.



Imagen 2. Huella de zapato

Fuente: <http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.photocase.es>

Este índice señala una huella de zapato. Esta huella de zapato para el interpretante puede denotar que alguien pasó por ese charco de lodo. Lo mismo pasa con los sonidos, imágenes y objetos. Por ejemplo la naturaleza se comunica en base de índice, el sonido de los truenos avisa que se aproxima una tempestad.

- **Símbolo.**- Es un signo que se refiere al objeto que denota una virtud o una ley. Usualmente los símbolos se establecen por ideologías y leyes comunes, para que este pueda ser interpretado de la misma manera para todos los públicos.



Imagen 3. Símbolo de la Paz

Fuente: <http://www.bing.com/search?FORM=U223DF&PC=U223&q=signo+paz+y+amor>

El símbolo de paz y amor es un signo establecido por la sociedad en mutuo acuerdo. Si en la antigüedad se hubiera mostrado a una persona este signo, quizás no hubiera entendido que se trata o su interpretante hubiera sido totalmente distinto a lo que ahora se conoce como “*signo de amor y paz*”. Del mismo modo sucedería con las letras del abecedario, las cuales fueron creadas para la comunicación y todos podemos interpretar cuando vemos un símbolo de la letra **ese** como una **S**.

Pues bien, comparándolo con el objeto de estudio, esta simplificación del signo se podría decir que un ícono del Eucalipto sería una agrupación de bosques debido a que este tipo de árboles por lo general se encuentran acompañados por cientos de su misma especie o a su vez un ícono sería un dibujo del eucalipto como tal, el índice estaría representado por el olor característico de la planta; imaginando que un interpretante camina a varios metros lejos de un sembrío de Eucalipto reconocería rápidamente que se aproxima al mismo identificándolo solo por su olor, y finalmente como símbolo podemos utilizar a la palabra Eucalipto o a su vez la forma de sus hojas fáciles de conocer por su tono verde blanquecino.

- **Existen dos clases de signos**

Pierce (Daniel Chandler, 1998) a parte de su definición y primera clasificación del signo consigue dividir al mismo en una segunda clasificación.

- Naturales.- Son signos que están representados por la naturaleza y ya están preestablecidos por el interpretante, muchos de dichos signos se generaron como un mecanismo de instinto o defensa del ser humano. Por ejemplo:

Los truenos que avisan una tempestad, el cambio de color de verde a rojo un fruto que señala maduración, el sonido de un río a lo lejos que indica

que hay agua, entre otros. **El olor único del eucalipto, puede indicar que se aproxima un sembrío del mismo.**

- **Artificiales.-** Son signos creados por el hombre para poder comunicarse o dar a conocer algo a un sin número de interpretantes, por ejemplo los logos de las marcas, símbolos como el de reciclaje, las letras del abecedario, los números, el significado de los colores, entre otros.

Por otro lado plantea la simplificación del signo para que este sea entendido como se lo quiere comunicar a su interpretante.

- **Simplificación del signo:**

Connotación.- Es el significado que el interpretante le da al signo, es decir lo que el objeto representa para el mismo. Por ejemplo:



Imagen 4. Corazón rojo

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=corazon>

La connotación que el interpretante le puede dar es amor.

Denotación.- Es el significado puro del signo, la definición del mismo y lo que este desea transmitir. Por ejemplo:



Imagen 5. Corazón rojo

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=corazon>

La denotación del mismo ejemplo, es que este signo representa un corazón en la imagen que se puede visualizar.

En la investigación la denotación será del objeto que se utilice -madera del eucalipto- y a la connotación de la misma será más visible en la parte de la aplicación cuando se generen módulos repetitivos a partir de zonas oscuras o envejecidas y se le destine cromática a la madera con la finalidad de que cada interpretante tenga una diferente percepción de lo que le estará comunicando los módulos diseñados.

Codificación.- Es el momento en el que el interpretante le da un significado a un signo. Por ejemplo los diseños que se obtendrán podrán ser codificados por su interpretante como diseños inspirados en objetos naturales.

Decodificación.- Es cuando el interpretante ha procesado la información que el signo trasmite. Por ejemplo “dichos diseños son inspirados en objetos naturales, especialmente en la madera con la finalidad de generar una nueva tendencia gráfica”, podría ser la denotación que le de algún interprete que se encuentre en contacto con la aplicación que se busca obtener.

- **Significado, significante y referente**

Pues bien, ahora pasemos al estudio que hizo Saussure³ sobre la semiótica, según el archivo bibliográfico (Daniel Chanderl, 1998) Saussure defiende que la semiótica es un sistema de signos que expresan ideas y por esta razón la compra con la lingüística, la escritura y la psicología social, Saussure coloca al signo como una entidad psíquica de dos caras, la imagen acústica y el concepto de esto depende un signo.

El signo lingüístico o Saussureano es la combinación de:

- Significado.- Es el contenido de lo que el objeto desea transmitir.
- Significante.- Es la materialidad del signo.
- Referente.- Es la realidad externa, es el objeto real al que alude el signo

Por ejemplo:

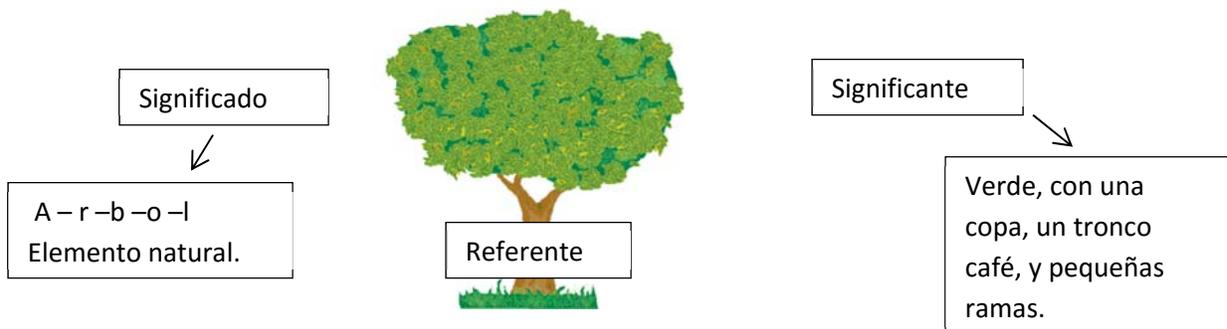


Imagen 6. Árbol Vector

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=arbol&FORM=HDRSC2>

³ Saussure fue el primero en definir el estudio lingüístico y dar importantes teorías acerca de la semiótica.

Saussure (Daniel Chandler, 1998) define que: todo signo envía un mensaje el cual tiene a su vez dos mensajes, el uno llega al consciente y el otro al subconsciente de la mente humana; dependiendo del interpretante. Dentro de la semiótica que plantea Saussure la lingüística que ha de depender del sintagma que no es otra cosa que la unión de signos en orden jerárquico los cuales formarán una estructura que dará un sentido a algo.

- **Escala de iconicidad**

Otro de los autores que hace un gran aporte en cuanto al estudio de los signos es Abraham Moles (Gonzales, 2012), psicólogo que crea este sistema con la finalidad de ordenar las imágenes en escala de iconicidad es una taxonomía que se basa en la semejanza entre una imagen y su referente. Es una convención construida para representar mediante una serie, ordenada de mayor o menor, los diferentes tipos de imágenes de acuerdo a su nivel o grado de iconicidad. Se escalan del 1 al 11 y son:

1.- Representación figurativa

En este nivel las imágenes tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación.



Imagen 7. Arte abstracto

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=pintura+abstracta+&FORM>

2.- Esquemas arbitrarios.

En este nivel, las imágenes no representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico.

Por ejemplo: Una señal de tránsito



Imagen 8. Señal de precaución

Fuente:

<http://www.bing.com/images/search?q=se%C3%B1aletica+icono&FORM=HDRSC2>

Se podría comparar este nivel de iconicidad con el icono, dentro de la clasificación de los signos que se pudo ver anteriormente. A su vez, se podría obtener esta escala graficando al eucalipto con sus características visibles externas y por otro lado se conseguiría la representación figurativa si se toma tan solo una parte de la madera para crear el diseño de un módulo con el mismo objeto.

3.- Esquemas motivados.

En este nivel las imágenes son esquemas motivados y tienen todas las características sensibles abstraídas. Tan sólo restablecen las relaciones orgánicas.



Imagen 9. Mapa de Quito

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=mapa&source=lnms&tbm>

4.- Pictogramas.

Pues bien ahora en el pictograma se puede observar que este nivel las imágenes son pictogramas y tienen todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas, se puede ver claramente una imagen que representa un objeto y sus características mayormente visibles en la realidad como el aviso de personas discapacitadas.



Imagen 10. Aviso persona discapacitada

Fuente: <http://www.bing.com/search?FORM=U223DF&PC=U223&q=icono+discapitado>

5.- Representación figurativa no realista.

Se produce identificación, sin embargo las relaciones espaciales están alteradas. Por ejemplo la caricatura de Albert Einstein donde se muestra a este tan conocido personaje con características con las que se lo recuerda un tanto exageradas, el cabello alborotado la cabeza más grande que su cuerpo y marcadas arrugas, con la finalidad de dar énfasis a lo que resalta.

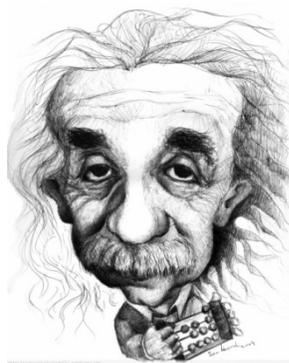


Imagen 11. Caricatura Albert Einstein

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=einstein+dibujado&FORM=HDRSC2>

En el objeto de estudio a investigar se podría usar esta escala de iconicidad con la finalidad de resaltar las partes más llamativas y vistosas de la madera.

6.- Pintura realista.

En este nivel podemos observar la pintura de representación realista que restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional.



Imagen 12. Pintura realista-Gustave Courbet

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=realismo+en+pintura+&FORM>

7.- Fotografía en blanco y negro.

Esta escala de iconicidad es una de las herramientas más usadas dentro del análisis a realizar con la madera ya que la fotografía blanco y negro podrá enfatizar partes importantes del eucalipto y servirá como material de archivo una vez realizada la aplicación.



Imagen 13. Fotografía mariposa

Fuente:

<http://www.bing.com/images/search?q=imagen+blanco+y+negro&FORM=HDRS>

8.- Fotografía en color.

En esta etapa podemos ver la fotografía en color y es cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio.



Imagen 14. Fotografía mujer

Fuente:

<http://www.bing.com/images/search?q=fotografia+a+color&FORM=HDRSC2#view=detail&id>

9.- Hologramas.

En este nivel vemos las imágenes de registro estereoscópico que restablecen la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio.



Imagen 14. Holograma mujer

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=holograma&FORM=HDRSC2>

10.- Modelo tridimensional a escala.

Restablece todas las propiedades del objeto y existe identificación pero no identidad.



Imagen 15. Escultura

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=escultura&FORM=HDRSC2>

11.- Imagen natural.

Cualquier percepción de la realidad obtenida directamente a través de la visión.

Por ejemplo.



Imagen 16. Flor rosada

Fuente: <http://www.bing.com/images/search?q=flor&FORM=HDRSC2#view=detail&id>

2.2 Estilos en el diseño gráfico

Se cree conveniente saber hasta dónde ha llegado el diseño y que de todos estos estudios realizados anteriormente pueden ser una herramienta de respaldo e incluso una guía a seguir para implementar una nueva gráfica con la madera.

En esta parte de la investigación se apegará el capítulo tres como una manera más certera de generar las preguntas a los entrevistados ya teniendo una noción de lo que se hablará y el desvío que tendrá la investigación es por esto que esta parte se considera clave para el análisis.

- **¿Qué es el diseño gráfico?**

El diseño gráfico o también conocido como diseño en la comunicación visual, es una de las tendencias más usadas en la actualidad

debido a que de esta forma se pueden transmitir ideas, hechos, pensamientos, valores procesados y sintetizados mediante la imagen y la gráfica, en diferentes lineamientos y con diferentes finalidades como para uso social, cultural económico, estético y tecnológico, hacia grupos sociales previamente establecidos. (Dabner, 2008)

El color, la forma, la textura entre otros principios han sido factores que han ido determinando los diferentes tipos de estilos en cuanto al diseño a través del tiempo, muchos de estos estilos son influencias de tendencias artísticas que fueron evolucionando descubriendo nuevas formas de plasmar la gráfica mediante distintos mecanismos los cuales ahora conocemos como estilos en el diseño gráfico.

Es importante tratar este tema para el proyecto debido a que de los principios del diseño se derivaran las diferentes propuestas para la implementación del eucalipto como una nueva tendencia gráfica, optando por utilizar los modelos más convenientes para la aplicación del mismo.

- **Estilos de diseño**

Se pueden plasmar diferentes tipos de diseño que a través del tiempo se han destacado y han ido evolucionando. A través del tiempo los mismos han sido mezclas o derivados de los que ya existían o por lo menos poseen características similares de los mismos. Para poder tener antecedente histórico de los estilos de diseño que existe se ha creado la siguiente infografía cronológica de los mismos.

Historia del Diseño Gráfico

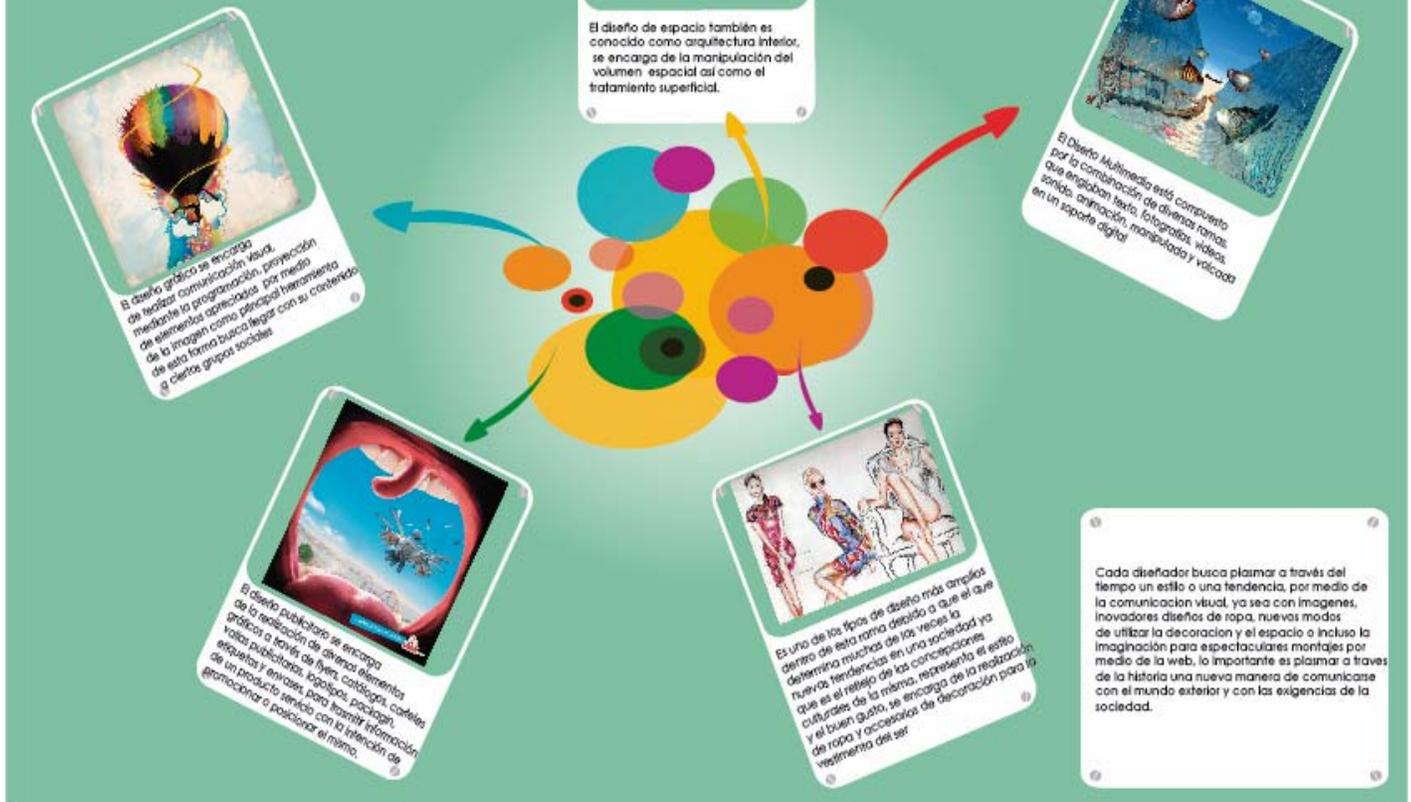


Infografía 1. Historia del diseño.
 Fuente bibliográfica: (Daniel Chanderl, 1998)
 Realizado por: María José Cobos

- **Tipos de Diseño**

El diseño a lo largo del tiempo se ha desarrollado en varias ramas no solo en el ámbito gráfico que es la prioridad dentro de la investigación a tratar sino también en la arquitectura y construcción, en la moda cuando hablamos de prendas de vestir, diseño digital y de espacios (interiores), publicitario y multimedia. Todos estos cumplen la función del diseño porque tienen una parte gráfica, creativa y conceptual y a su vez así se desarrolle en cualquiera de las diferentes áreas cumplen con comunicar visualmente al receptor y finalmente desempeñan un papel funcional para sus diferentes áreas, como por ejemplo en el caso del diseño interior cumple con la función de comunicar dependiendo las tonalidades y las formas que se utilicen y a su vez su funcionalidad está en ambientar un espacio incluso embellecer un lugar dependiendo el caso, lo mismo sucede con las prendas de vestir no solo cumplen con la función de cubrir el cuerpo y dar abrigo si no también con comunicar belleza, estilo, moda, brindarle incluso un cierto tipo de personalidad a quien la use, dependiendo el tipo de ropa que se utilice. Y así se podría dar un sin número de ejemplos con los diferentes tipos de diseño. Para conocer de una manera clara de que se encarga cada uno de estos se ha implementado la siguiente infografía.

TIPOS DE DISEÑO



Infografía 2. Tipos de diseño.
Fuente bibliográfica: (Daniel Chanderl, 1998)
Realizado por: María José Cobos

- **Principios del diseño**

Aunque muchas personas piensan que el diseño es una manera artística visual que requiere de imaginación y creatividad, hay que recalcar que, como toda ciencia y estudio, tiene principios y bases en las que se guía para poder ser ejecutado y comunicar de una manera correcta lo visualmente esperado, para la investigación a realizar es de gran importancia conocer las leyes básicas del diseño y para esto se ha tomado como referente la escuela de Gestalt y Los principios básicos de diseño de (Wong W. , 2010)

Mediante el análisis que se realice de cada una de estas leyes, podremos observar que principios podrían servir de apoyo para la aplicación que se tiene como objetivo, ya que es una de las herramientas fundamentales por donde se debe partir una vez resultado la parte de visualización e investigación de campo que se realizó con la madera.

Ley de la Gestalt y su influencia en la generación de conceptos visuales:

La ley de la Gestalt surgió en Alemania a principios del siglo XX, fue la primera teoría de la percepción que se opuso sistemáticamente a la teoría del cubo con su registro positivo de estímulos, entablando que las imágenes no responden a un ojo inocente sino más bien a los sentidos que describen los mensajes que tiene sus propiedades inherentes sometidos a la dureza de repulsión o atracción (Tomás Llorens, 1979), el psicólogo Max Wertheimer y sus partidarios deciden explicar la comunicación visual de las percepciones a través de estímulos.

La ley de la Gestalt se apoya en la teoría que explica cómo la mente se configura, a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas). En nuestra experiencia del medio ambiente, esta configuración tiene un carácter primario por sobre los elementos que la conforman, y la suma de estos últimos por sí solos no podría llevarnos, por tanto, a la comprensión del funcionamiento mental. (Tomás Llorens, 1979) Este planteamiento se ilustra con el axioma: El todo es mayor que la suma de sus partes, con el cual se ha identificado con mayor frecuencia a esta escuela psicológica.

Existen 13 leyes y son:

1. Ley de la Totalidad

El todo es diferente a la suma de sus partes.

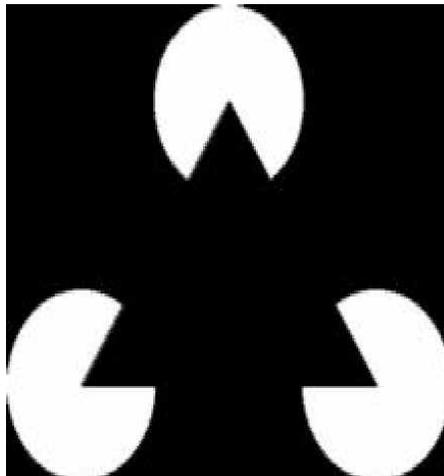


Imagen 17. Ley de totalidad

Fuente:

<https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+la+totalidad+gestalt&tbm=isch&imgil>

2. Ley de la Estructura

Una forma es percibida como un todo, independientemente de las partes que la constituyen.



Imagen 18. Ley de estructura

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+la+totalidad+gestalt&tbm>

3. Ley de la Dialéctica

Toda forma se desprende sobre un fondo al que se opone. La mirada decide si “x” elemento pertenece a la forma o al fondo.



Imagen 19. Ley de dialítica

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+la+dialitica+gestalt&tbm>

4. Ley del Contraste

Una forma es tanto mejor percibida, en la medida en que el contraste entre el fondo y la forma sea más grande.



Imagen 20. Ley de contraste

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+contraste+gestalt&tbm>

5. Ley del Cierre

Tanto mejor será una forma, cuanto mejor cerrado esté su contorno.

Por ejemplo

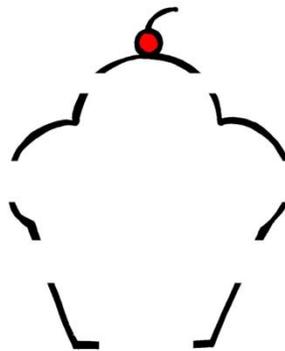


Imagen 21. Ley de cierre

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+la+cierre+gestalt&tbm>

6. Ley de la Compleción

Si un contorno no está completamente cerrado, el espíritu tiende a cerrarlo. Por ejemplo

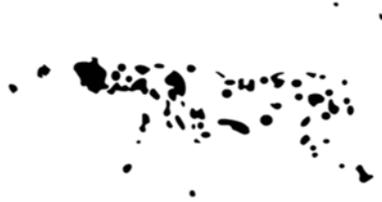


Imagen 22. Ley de composición

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+composición&source=Inms&tbn>

7. Noción de Pregnancia

El concepto “pregnancia” se relaciona, también, con la idea de “impregnación”. Es decir, aquello con lo que nos quedamos impregnados cuando miramos.

Esta forma cargada de información, la fuerza de la forma es la dictadura que la forma ejerce sobre los ojos.

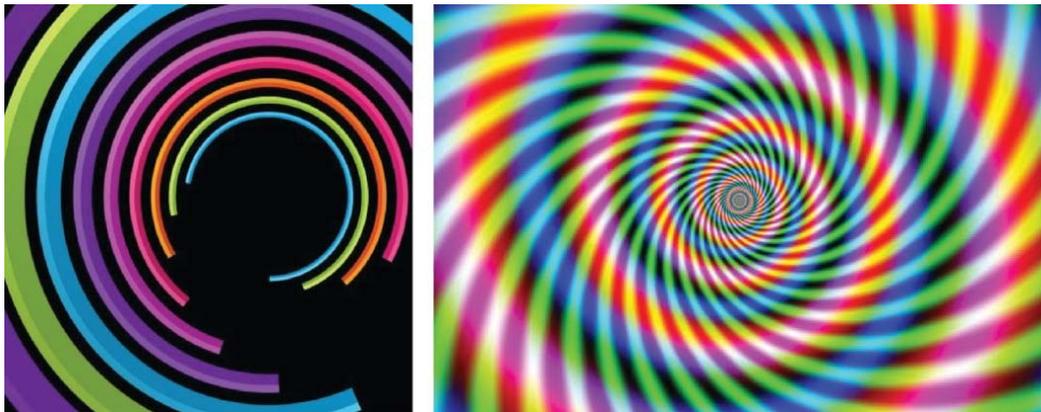


Imagen 23. Pregnancia

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+composición&source=Inms&tbn>

8. Principio de Invariancia Topológica

Es la rama de las matemáticas dedicada a la estudio de aquellas propiedades de los cuerpos geométricos que permanecen inalteradas por transformaciones continuas.

Una buena forma resiste a la deformación que se la aplica.

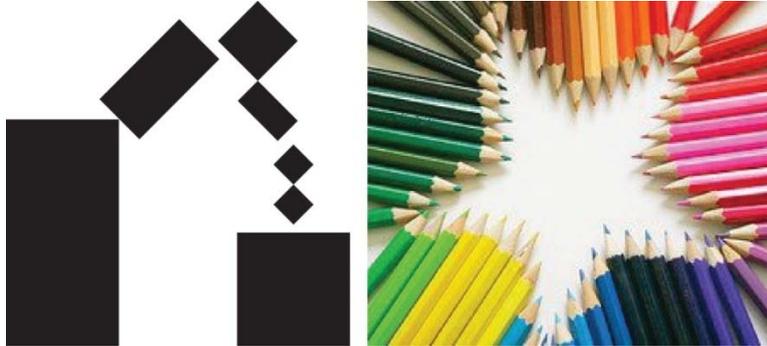


Imagen 24. Invariancia Topológica

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+composición&source=Inms&tbm>

9. Principio de Enmascaramiento

Una buena forma resiste a las perturbaciones a las que está sometida.



Imagen 25. Enmascaramiento

Fuente:

<https://www.google.com.ec/search?q=principio+de+enmascaraminto&source=Inms&tbm>

10. Principio de Birkhoff

Una forma será tanto más pregnante, cuanto mayor sea el número de ejes que posea.

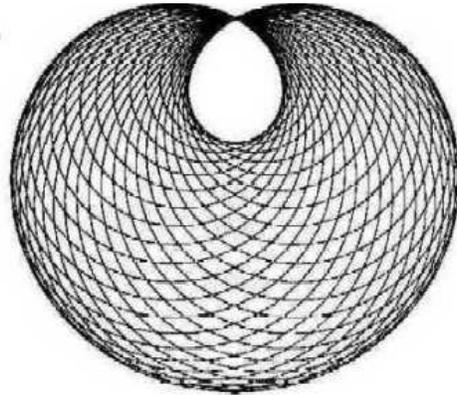


Imagen 26. Birkhoff

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+composición&source=lnms&tbm>

11. Principio de Proximidad

Los elementos aislados, pero con cierta cercanía tienden a ser considerados como grupos.



Imagen 27. Proximidad

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=ley+de+composición&source=lnms&tbm>

12. Principio de Memoria: Las formas son tanto mejor percibidas cuanto mayor sea el número de veces presentadas.

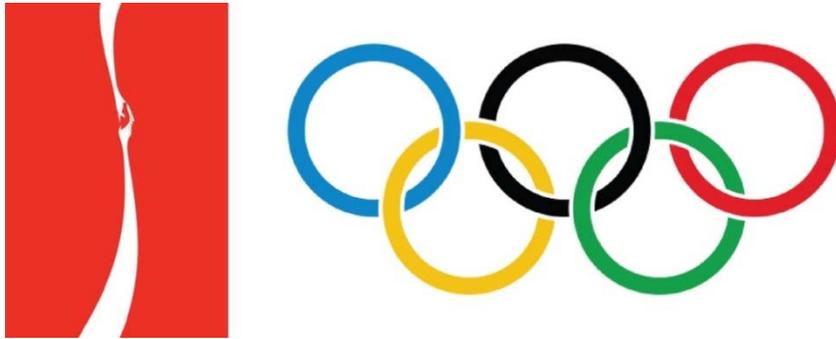


Imagen 28. Memoria

Fuente:

<https://www.google.com.ec/search?q=principio+de+memoria&tbm=isch&tbo=u&source>

13. Principio de Jerarquización:

Una forma compleja será tanto más preguntante en cuanto la percepción esté mejor orientada: de lo principal a lo accesorio (jerarquizadas).



Imagen 29. Jerarquización

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=principio+de+memoria&tbm>

Estas leyes y principios aplicables en el diseño ayudan a tener una visión más amplia dentro de nuestra investigación y a su vez son herramientas útiles para la aplicación de que se pretende obtener, debido que cuando se generen módulos diseñados en base a madera se puede establecer una de estas leyes haciendo de dichas aplicaciones diseños funcionales y vistosos ante los ojos del receptor.

Cabe recalcar que en la mayor parte de módulos que se establezcan no se podrá denominar a cada uno de ellos con una ley debido a que en las composiciones que se realicen puede establecerse varias de estas según la conveniencia del creador y lo que quiera comunicar a través de los diseños, esto es lo que le convierte en innovadora a la propuesta planteada.

Por ejemplo se puede mezclar la noción de pregnancy con la ley de contraste a través de la madera que se obtenga y dependiendo de la cromática que se utilice obtenido así un módulo más complejo y llamativo, tomando en cuenta que no se busca establecer complejidad de análisis o de captación por parte del perceptor, si nos más bien generar diseños atractivos y útiles, ya sean estos sencillos o complejos por su forma y composición.

Entendidos en el tema como son: diseñadores, publicistas, artistas plásticos, entre otras ramas relacionadas podrán tener una análisis más crítico acerca de las aplicaciones y hacer uso de las mismas a conveniencia, ya que como se mencionó anteriormente la base de este proyecto se encuentra en incrementar nuevas tendencias de diseño y aportar con las mismas.

Otro de los grandes exponentes quien hizo un gran aporte en cuanto a leyes y principios básicos del diseño es Wong quien plantea que; (Wong W. , 2010) El diseño es un proceso de creación visual con un propósito a diferencia del arte

(pintura y escultura) este busca cumplir necesidades y exigencias prácticas, debido a que una unidad de diseño busca comunicar de una manera visual algo hacia un receptor.

Wucius Wong⁴ crea una teoría basada en una lista de elementos que influyen dentro del ámbito del diseño y mediante los cuales se derivan las distintas formas y expresiones de comunicación visual, planteando que varios de estos elementos se acoplan y están entrelazados entre sí para responder a una perfecta comunicación visual, los que se piensan convenientes que van a hacer uso dentro del tema planteado como proyecto son:

1. Forma

El punto, la línea o el plano cuando son visibles se convierten en forma, los mismos que deben tener por muy pequeños que sean un tamaño, una forma, un color y una textura, el volumen en este caso es imaginario. Esta es una de las leyes que sin duda se encontrará dentro de los módulos planteados debido a que la composición más básica que se obtenga tendrá una forma, ya sea compleja o simple.



Imagen 30. Forma
Fuente: (Wong W. , 2010)

⁴ Wucius Wong, pintor, crítico, artista, pedagogo y escritor uno de los pensadores revolucionarios del diseño en Hong Kong

2. Repetición

La repetición es el método más simple para el diseño. La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía, ya que cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo, y dependiendo de su número y tamaño nos determinará aspectos tan importantes del diseño como el espacio y el peso visual de los elementos. Esta segunda ley aportara con complejidad a la figura que se quiera obtener ya que no solo podrá basarse en su forma sino también en que sus módulos estén visualmente compuestos de una forma armónica y rítmica una vez obtenida la figura.

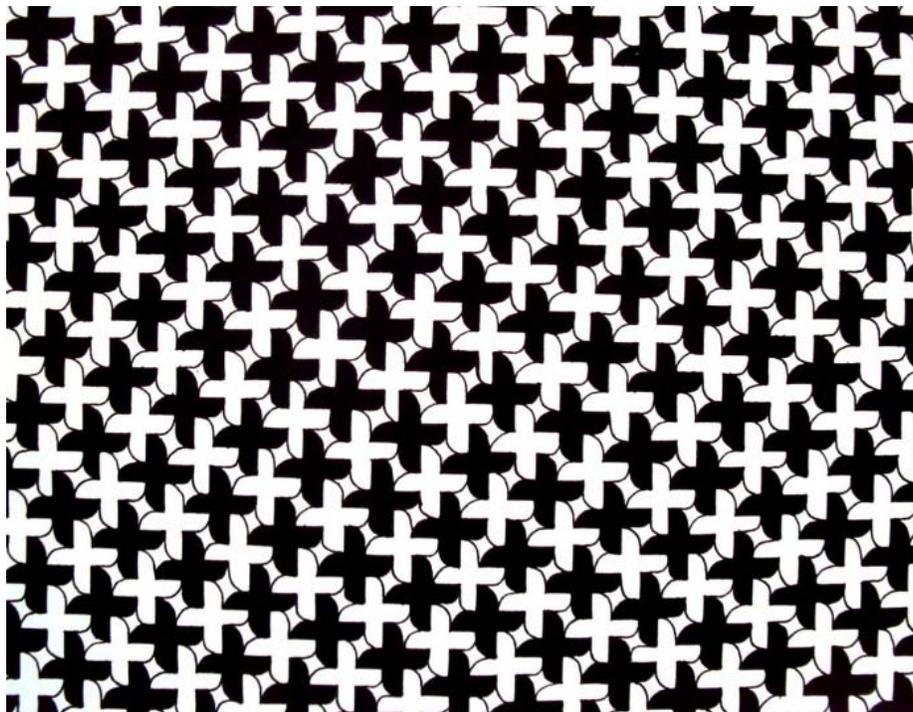


Imagen 31. Forma
Fuente: (Wong W. , 2010)

3. Estructura

La estructura por lo general impone orden y predetermina las relaciones entre las figuras de un diseño, es la que gobierna la posición de un diseño puede ser: formal, semiformal e informal, visible o invisible, activa o inactiva.

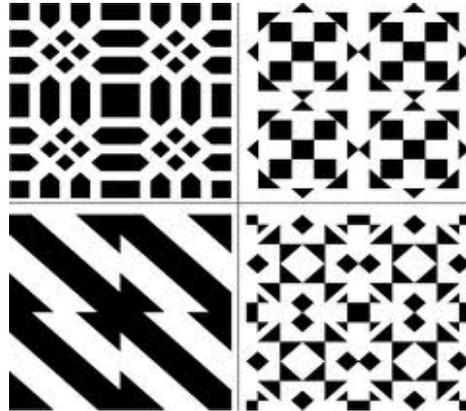


Imagen 32. Estructura
Fuente: (Wong W. , 2010)

4. Similitud

Las figuras pueden ser parecidas pero no idénticas cuando se produce similitud debido a que si fueran idénticas estarían en repetición, la similitud no tiene la estricta regularidad de repetición, pero mantiene un grado considerable de la sensación en general.

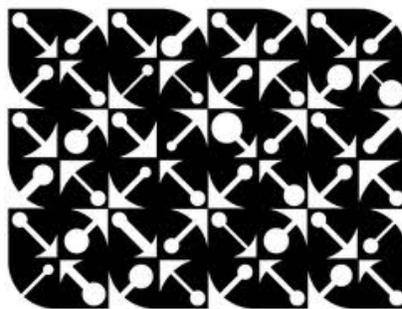


Imagen 33. Similitud
Fuente: (Wong W. , 2010)

5. Gradación

La gradación es más estricta que la similitud exige no solo un cambio gradual sino que también sea de una forma ordenada, genera una ilusión óptica y crea también progresión, lo que conduce a una culminación. Dentro de la gradación puede cambiar: el tamaño o proporción, la dirección, deslizamiento, curvatura, reflexión y composición.

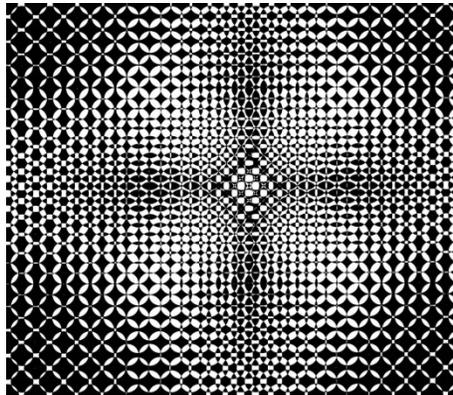


Imagen 34. Gradación
Fuente: (Wong W. , 2010)

6. Radiación

Es el caso especial de la repetición de módulos, que giran regularmente la rededor de un centro, de tal manera que surgen efectos de variación óptica según la estructura de radiación. Dentro de la radiación existen tres estructuras básicas: estructura centrípeta, centrífuga y concéntrica.

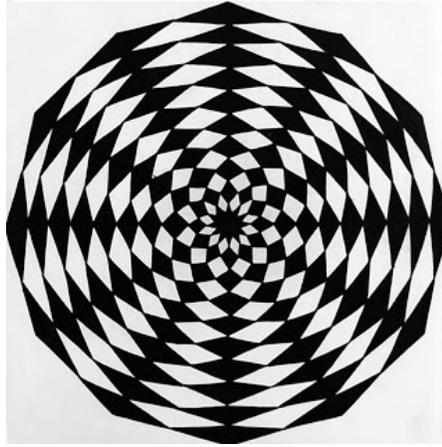


Imagen 35. Radiación
Fuente: (Wong W. , 2010)

7. Armonía

Es la presencia de la irregularidad en un diseño, en el cual aún prevalece la regularidad, Marca un grado de desviación de la conformidad general lo que resulta en una interrupción leve o considerable dentro de la disciplina en general, es decir es un elemento singular dentro de una uniformidad. Como podemos darnos cuenta cada ley sigue su secuencia partiendo de la primera, sería imposible tener armonía sin el conjunto de módulos y sin el principio de la forma, cada vez se genera complejidad dentro de los módulos y esto es lo que genera distintas composiciones.

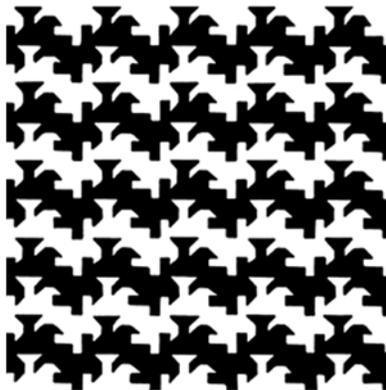


Imagen 36. Armonía
Fuente: (Wong W. , 2010)

8. Contraste

Existe contraste cuando una forma está rodeada de espacio en blanco. Hay contraste cuando una línea recta se pasa por una curva, cuando una forma es mucho mayor que otra, cuando coexisten direcciones horizontales y verticales. Permite resaltar el peso visual de uno o más elementos o zonas de una composición mediante la oposición o diferencia apreciable entre ellas, permitiéndonos atraer la atención de espectador hacia ellos.

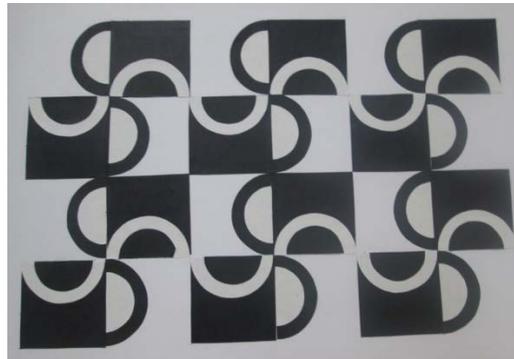


Imagen 37.Contraste
Fuente: (Wong W. , 2010)

9. Concentración

La concentración a una manera de distribución de los módulos o elementos en un plano visual, que pueden estar aparentemente reunidas en ciertas zonas del diseño. La distribución aquí suele ser dispareja e informal. A veces con un sitio de reunión densa o distribución tenue, que se convierte en el centro de interés.

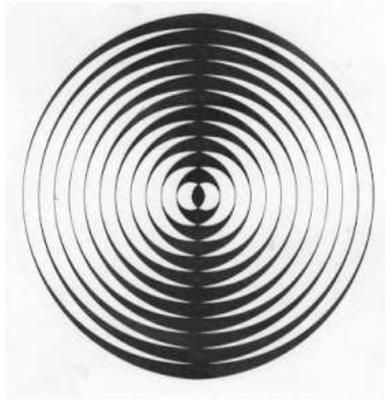


Imagen 38. Contraste
Fuente: (Wong W. , 2010)

10. Textura

Es la característica de la superficie de una figura, cierta superficie debe tener varias características como son: lisa, rugosa, decorada, opaca, brillante, blanda, dura. La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil, la textura habitualmente añade riqueza a un diseño.

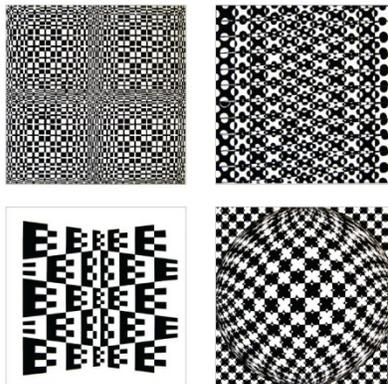


Imagen 39. Textura
Fuente: (Wong W. , 2010)

11. Espacio

La naturaleza del espacio es muy compleja debido a que puede ser percibida de diferente forma, existen espacios negativos y positivos, lisos o ilusorios, ambiguos o conflictivos

Todas estas leyes se emplean dentro de los módulos que se desean obtener a través de la madera con diferentes partes de la misma y con algunas características esenciales que se puedan construir, los principios básicos del diseño se encontrarán presentes en su mayoría dentro de cada composición debido a que estos plantean no solo una forma vistosa de percepción visual si no también una manera intrínseca de comunicación visual.

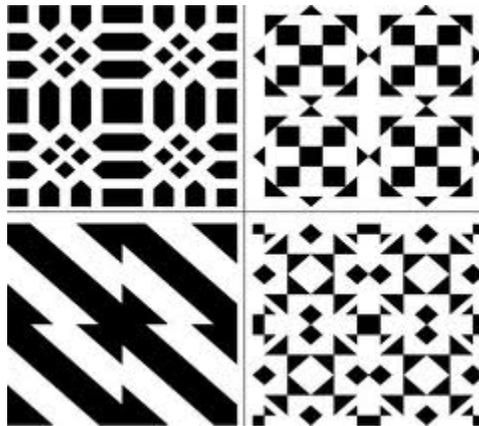


Imagen 40.Espacio
Fuente: (Wong W. , 2010)

Se puede notar que estas leyes están preestablecidas incluso dentro de la misma naturaleza, antes de sufrir algún cambio alterado, si tenemos la madera sin antes obtener de esta las partes más llamativas es posible darse cuenta que cumple varias de estas leyes por no decir todas.

Sin embargo lo que se pretende es jugar con todos estos principios, combinarlos y hacer de esto una nueva propuesta siendo los mismos la base de donde parte la generación de nuevos módulos.

Es una verdad decir que todo lo que podemos observar a nuestro alrededor es por efecto de la luz, lo que nos permite distinguir entre un color u otro y todo lo que se encuentra en nuestro entorno, Wucius Wong plantea también los principios básicos del color y define dentro de sus teorías que (Wong W. , 2008) el sol es una de las principales fuentes de luz natural, su iluminación determina el estándar de nuestra percepción de color, a su vez está claro que existen también fuentes de luz artificiales, las cuales ayudan a distinguir las diferentes cromáticas que poseen los objetos. A continuación se analizaran varios de los principios que clasifican y determinan el color, como este puede ser manipulado y sus variaciones.

1. Blanco y negro

El negro es el color más oscuro de los colores concebibles, se lo considera como ausente de luz, al contrario del blanco que es el color más claro de los colores concebibles, también se lo considera opaco, ambos juegan un rol importante el blanco muchas de las veces es utilizado para recibir color mientras que el negro es usado para tapar el color, el negro y el blanco una vez juntos crean un contraste de tonos más acentuados con un máximo de legibilidad y economía de medios, son ideales para dibujar, esbozar, imprimir y escribir.

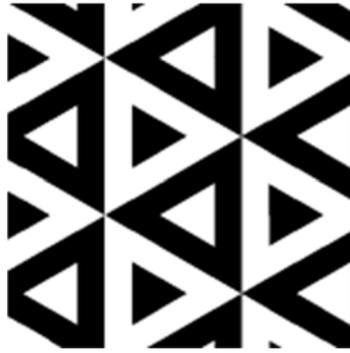


Imagen 41. Blanco y negro
Fuente: (Wong W. , 2008)

2. Colores neutros

La mezcla entre pigmentos tanto negros como blancos en proporciones variables forman colores neutros, existe un sin número de gradaciones de grises sin embargo se han establecido solo nueve y se las ha dividido en grupos: gris extremadamente oscuro, gris muy oscuro, gris oscuro, gris intermedio oscuro, gris intermedio, gris intermedio claro, gris claro, gris muy claro, gris extremadamente claro.

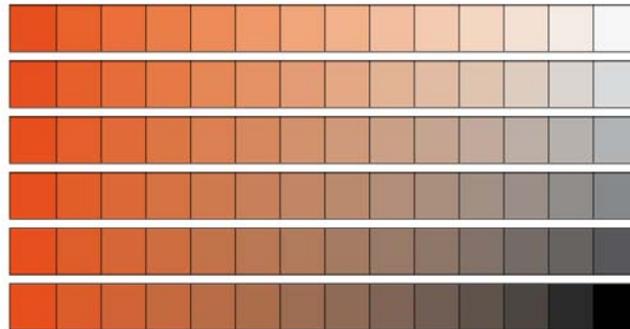


Imagen 42. Colores neutros
Fuente: (Wong W. , 2008)

3. Colores cromáticos

Los colores cromáticos son aquellos espectros de luz, relacionados con los colores del arcoíris, los colores neutros no pertenecen a esta gama, todo color cromático puede describirse de tres modos. El tono es el atributo que permite clasificar a los colores como rojo, amarillo, azul, etc. Cada color tiene un derivado según sus mezclas al rojo le podemos llamar rojo anaranjado si este se mezcla con el amarillo para eso se han destinado diferentes tonalidades con valores numéricos e incluso letras que los identifican, a su vez la intensidad y la saturación es otra de las formas de catalogar un color según su pureza.



Imagen 43. Colores cromáticos
Fuente: (Wong W. , 2008)

4. Tono

El tono suele ser confundido con el color, pero hay una diferencia el tono es el único que produce las variaciones de color es decir el tono rojo tiene colores como rojo anaranjado, rojo brillante, rojo oscuro etc. La naturaleza nos proporciona diferentes tipos de tonos sin embargo el ser humano a lo largo de la historia se ha esforzado por crear nuevas tonalidades, los tonos primarios son el rojo, amarillo y el azul de estos derivan la gran variedad de tonos que se conocen. Sin embargo esta mezcla debilita la intensidad y la pureza del color, considerando que el naranja el verde y el púrpura son colores secundarios.

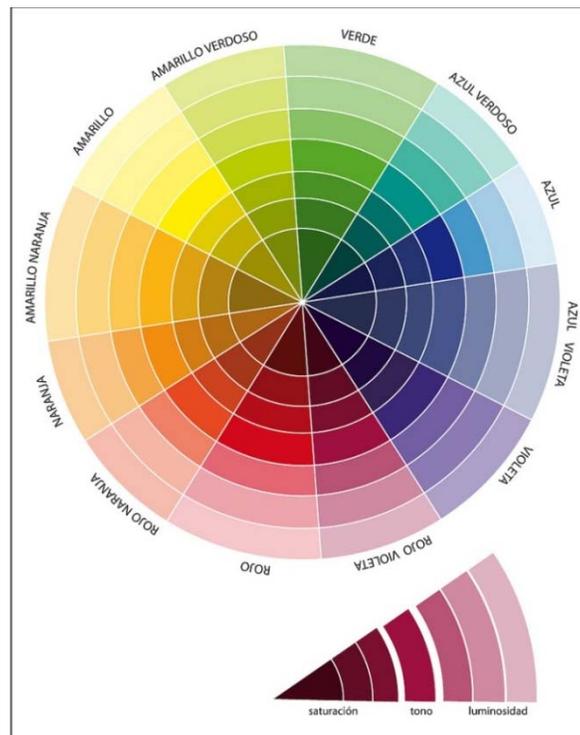


Imagen 44. Tono
Fuente: (Wong W. , 2008)

5. Tonos complementarios

Los tonos diametralmente opuestos al círculo cromático se denominan tonos complementarios, círculo tiene seis tonos rojos, azul amarillo, naranja, púrpura y verde, cuando su tono y su complemento se mezclan estos forman los tonos complementarios, que son tonos más grisáceos de color fangoso o marrones.

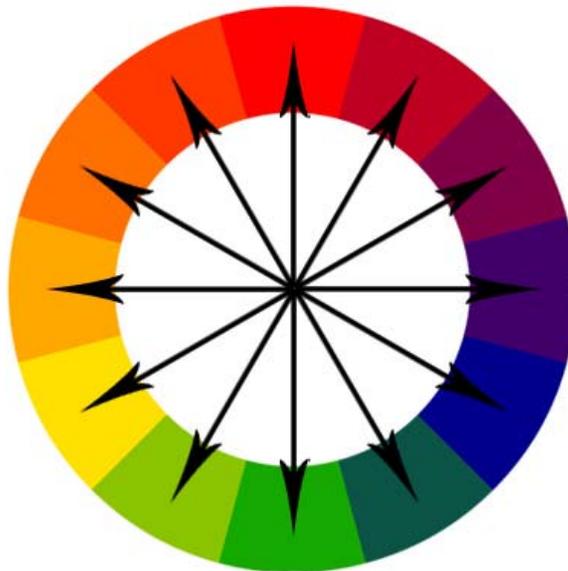


Imagen 45. Tonos complementarios
Fuente: (Wong W. , 2008)

6. Armonía del color

La cultura, raza, edad, son fenómenos que van variando durante el pasar de los años la varias combinaciones de color nos demuestran una amplia gama de los mismos sin embargo se establecen parámetros para crear combinaciones acertados entre tonalidades que sean agradables a la vista humana, la analogía y el contraste son pues dos vías que permiten

establecer que tipos de tonalidades deben mezclarse o acoplarse. Pues es así que cuando se habla de armonía de color se refiere a la combinación de tonos para la creación de un todo.

ARMONÍA DE LOS COLORES

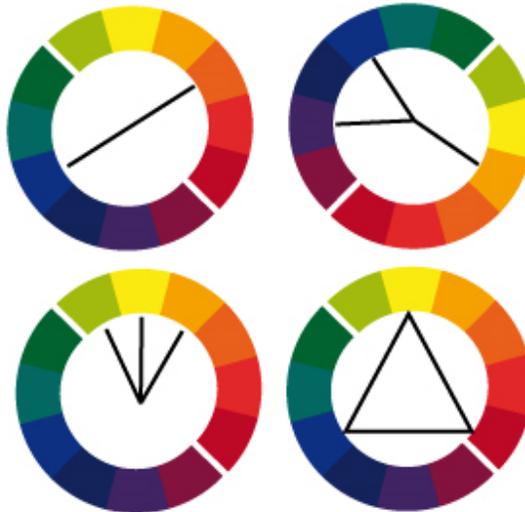


Imagen 46.Armonía del color
Fuente: (Wong W. , 2008)

7. Contraste simultáneo

El contraste simultáneo se refiere a los cambios aparentes del tono, valor o intensidad que son creados por los colores adyacentes. El estímulo visual hace que el tono genere una segunda imagen que hace que se sitúe en el tono complementario de la imagen original. Eso ocurre con mucha frecuencia cuando un color envuelve a otro -el color envuelto es alterado por el envolvente-

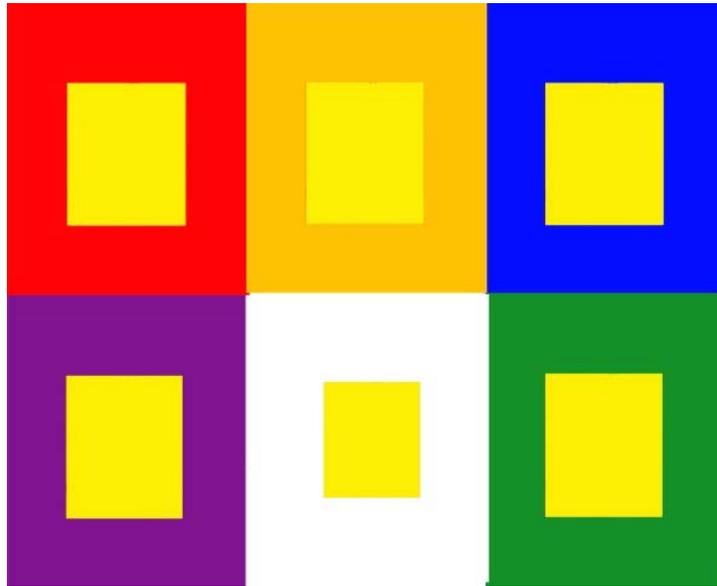


Imagen 47.Contraste simultáneo
Fuente: (Wong W. , 2008)

8. Circulo cromático

Los tonos se han venido definiendo a partir de las décadas clasificando en tonos primarios al cian es un azul pálido y verdoso, magenta es un rojo claro tendiendo a purpura y amarillo que es un tono más frío de lo que se considera un amarillo puro, cuando se superponen el magenta y el amarillo se crea un color que tiende al naranja; el amarillo y el cian generan un verde vivo, y la mezcla del magenta y el cian generan un purpura, a esto se le conoce como círculo cromático, con los 6 principales tonos de donde nacen los colores.

El círculo cromático un referente para entender más la teoría del color puede establecer de una manera lúdica las mezclas que existen en con los diferentes tonos y la composición de los mismos cuando se les agregas matices blancos y negros.

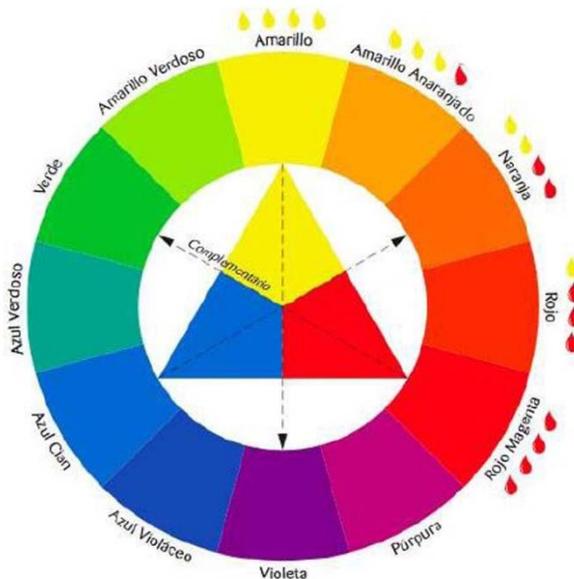


Imagen 48. Circulo cromático
Fuente: (Wong W. , 2008)

La cromática y los principios del color le darán mayor fuerza a los módulos que se realizaran en cuanto a la comunicación visual que se desea plasmar a través del mismo en varias partes del mundo existe el significado de cada color que podemos observar en el círculo cromático y de sus derivaciones.

Es importante el target a quien se dirige esta investigación y su ubicación geográfica debido a que no es lo mismo generar módulos de un color para países orientales que para países occidentales; cada parte del mundo tiene una diferente percepción de los colores y la asimilación de los mismos es distinta, ya sea por cultura o por creencias que posea los diferentes agrupamientos de población.

El color juega un papel muy importante cuando se quiere comunicar algo, hay colores que dentro de un ambiente dan la impresión de ser más grandes de lo que aparentan mayormente esto sucede con los colores claros, otros colores

comunican alegría o dan vitalidad a un espacio, algunos proporcionan sobriedad y seriedad a un lugar cuando hablamos de tonalidades como el café por ejemplo.

Es de gran importancia saber que se quiere comunicar y a quien se quiere llegar con los diferentes colores que se use no es lo mismo hablarle con un fucsia a una persona joven o un adulto joven a tratar de llegar con colores más oscuros como un azul marino, negro o café a una persona adulta o adulta mayor.

Incluso dentro de las creencias y cultura de un grupo de personas necesario saber con qué tonalidad (color) hablarle al receptor, en países occidentales el color negro representa luto, sin embargo si tratamos con países orientales cambia totalmente la percepción del mismo tono figurando al negro un color festivo y al blanco dándole el carácter de luto.

Por esta razón es importante saber que se quiere comunicar y a qué tipo de personas llegar ya que como se menciona anteriormente el diseño es una forma de comunicación visual, y con esta parte de la investigación se puede concluir y obtener varias técnicas y bases de diseño para la aplicación de los módulos que se tiene como objetivo.

2.3 Tendencias

En esta parte de la investigación se plantean varias interrogantes acerca de las tendencias debido a que este es un punto clave para definir qué tipo de aplicación se realizará en la propuesta del proyecto, de esto depende generar una idea innovadora y de aporte en el ámbito del diseño.

Por otro lado es importante conocer cómo surge y se genera una tendencia para saber cómo y de qué forma llegar a la sociedad a través de los diseños que se plantean en la propuesta de la investigación y a su vez conocer el ciclo de vida de este producto final. Ya que se puede obtener una idea clara de cómo se forma y como muere una tendencia.

- **¿Qué es una tendencia?**

La tendencia es una corriente o preferencia hacia determinados fines (RAE, 2013). Al término tendencia también se le asocia como sinónimo de moda, definiendo a moda en un sentido de tratarse de una especie de mecanismo o manifestación social que regula las selecciones de las personas. En nuestra sociedad es muy conocida el término moda o “a la moda” cuando se habla de cualquier cosa que sea usada por un gran número de personas de una forma repetitiva y constante.

En muchas ecuaciones un muy notorio este fenómeno cuando hablamos de prendas de vestir, como por ejemplo años atrás era muy común observar jóvenes todos vestidos con pantalones de basta acampanada, actualmente esto sería una ridiculez por lo general la mayor parte de la población hablando específicamente del distrito metropolitano de quito tienden a usar pantalones de basta tubo.

De esta forma se pueden observar un sinnúmero de casos no solo con el vestir de la gente si no también con objetos, viviendas, decoración, incluso ideologías; ya que el ser humano va sufriendo cambios

constantemente y a su vez con las influencias externas, asociando así a la terminología tendencia con moda.

Sin embargo se puede definir que (FIGURACIÓN, 2013) una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo de tiempo o en un lugar. Las tendencias se generan en el transcurso del tiempo, la mayoría de estas tiene su nacimiento, crecimiento y declive, para que posteriormente se implante una nueva tendencia la cual remplazará a la anterior, o en algunas ocasiones se derivará de la anterior.

El cambio de tendencia puede depender de varios aspectos como son: un acontecimiento histórico, fisiológico, científico y político, la moda y en sí mismo la industria cultural son factores que intervienen y actúan como detonantes para cambiar el dinamismo de una actual tendencia, y de esta manera artistas y diseñadores pueden plasmar de una manera nueva y diferente la realidad.

- **¿Cómo se genera una tendencia?**

Actualmente la pluralidad de uso de materiales y lenguas nos lleva a obtener un sinnúmero de expresiones artistas que hacen parte de la comunicación visual.

Ante esta gran variedad y complejidad de obras, por la continua innovación de creativos quienes buscan a diario representar de una manera diferente la forma de ver el mundo, surgen varios tipos de diseños los

cuales se derivan de mezclas o raíces de estilos ya implantados anteriormente.

Dichos estilos se encuentran predeterminados por nombres establecidos como son: el minimalismo, barroco, neoclásico, entre otros, dichos estilos forman parte de la tradición en cuanto a la gráfica del diseño, de los cuales se han derivado subgéneros.

Sin embargo cabe recalcar que por el mismo echo con la variedad de subdivisiones y nuevas creaciones de diseño gráfico, que perduran tan solo por un lapsus de tiempo o una etapa se ha considerado conveniente sustituir a la palabra estilo por una noción más dinámica llamada tendencia .

La tendencia es más inclusiva que el estilo porque reúne grupos de obras que guardan relación en cuanto a técnica, expresividad, elementos formales y de significación. De este modo, una misma obra puede pertenecer a distintas tendencias. Desde 1960 se amplió considerablemente el abanico de tendencias y subtenencias.

- **¿Cuáles son los referentes para generar una tendencia?**

Actualmente el valor que obtiene una obra de arte o cualquier expresión visual se lo da por la novedad, debido a que una obra de arte que en la actualidad sea considerada como importante inmediatamente al pasar un corto lapso de tiempo será considerada obsoleta.

La misma que se verá remplazada por una nueva innovación, el rápido e incesante consumo de las sociedades capitalistas han influido para

que incluso dentro del campo visual diferentes tipos de tendencias se vayan renovando casi diariamente, y esto permite a creativos el campo de la exploración y búsqueda de siempre plasmar algo nuevo, así sepa que ese algo de manera inmediata pasará de moda.

Es por esta razón, que a las tendencias se las asocian con la moda debido a su repentino cambio al pasar del tiempo. Ahora bien para llamar tendencia a una nueva propuesta de comunicación visual se basa en los siguientes referentes.

- Una tendencia debe ser individualista
- Una tendencia debe ser transgresiva
- La tendencia se la define como conceptual
- Para generar una tendencia basta con que un grupo de personas empiecen a acoplar esta propuesta a sus estilos para considerarla como tal.
- La tendencia tiene un ciclo de vida

- **Tendencias actuales en el ámbito del diseño gráfico**

Sin duda se puede evidenciar claramente el tipo de tendencia que se está usando hoy en día cuando hablamos de diseño, especialmente el gráfico, se puede observar la similitud de pontones en la cromática, los distintos estilos de tipografías, grandes imágenes en ambientes minimalistas, entre otras en los distintos anuncios publicitarios, revistas, comerciales etc. Parecería que todas siguen la misma línea gráfica.

Una vez más aquí, se puede notar este fenómeno de tener similitudes en el diseño gráfico, y esto no tiene nada que ver con que los creadores de graficas hayan hecho una copia o por falta de creatividad simplemente, el uso de una cromática parecida, tipografías similares es la nueva tendencia.

A continuación se podrá observar un sinnúmero de aplicaciones gráficas más utilizadas actualmente, mediante un desglose que se ha realizado el cual nos permite saber cómo se encuentra la comunicación visual hoy en día.

Tipografías

Lo retro está de moda en este campo. Se llevan las tipografías old-fashion reminescentes de los años 40 o 50. También se están llevando mucho las tipografías de mano alzada, de tal forma que muchos diseñadores han dado el salto a crear sus propias fuentes y tipos para proyectos gráficos, entre las principales tenemos:

- Benthem

A B C D E	A B C D E
F G H I J	F G H I J
K L M N O	K L M N O
P O R S T	P O R S T
U V W X Y	U V W X Y
Z 1 2 3 4	Z 1 2 3 4
5 6 7 8 9	5 6 7 8 9
0 : ; ' " , . / ?	0 : ; ' " , . / ?
! & \$! & \$

- Weston

- Metrópoli

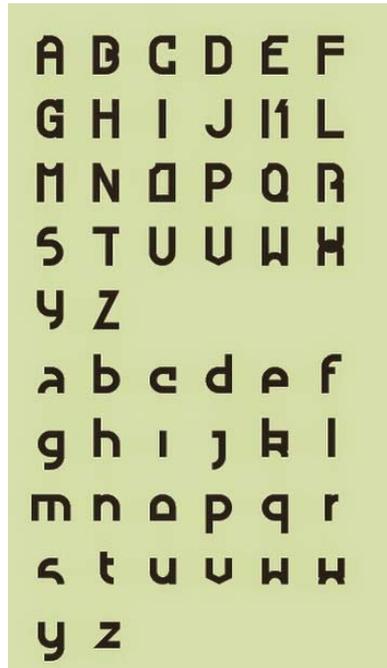
A B C D E F G H I J K L M
 N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 Á É Í Ó Ú Ç / , ' " : ; - ¡
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Mocha Guión



Mocha Script

- Nougatine



Colores

En cuanto al área del color, el pantone ha marcado tendencia y tras su elección del color esmeralda como color del año 2013, ha habido un gran uso de este verde en diseño gráfico, pero también ha habido otros. El verde, azul, gris, y tonalidades azuladas, coral, menta, aguamarina, el verde bosque, el rojo samba son los principales colores más usados durante estos tiempos.

Formas Geométricas

Otra tendencia clara ha sido el constante uso de las figuras geométricas. El minimalismo se ha impuesto utilizando como herramienta la simplificación de todo

tipo de gráficas a su máximo nivel. Como en la fuente tipográfica Century Gothic que es parte de tipos vanguardistas donde está representado el minimalismo.

Otras tendencias

La nueva moda de usar la tecnología para hacer más visual la comunicación también es una de las formas en las que se ha destacado las tendencias de hoy en día con el programa de Instagram y sus filtros han provocado que la fotografía también vuelva el diseño retro. El uso de filtros para crear imágenes de estilo vintage, ha marcado clara tendencia. Estamos ante una moda que tardará en pasar y que se ha implantado con suma facilidad. Y además, las grandes marcas han hecho uso de esta tendencia durante todo el año.

2.4 La Madera (Eucalipto)

- **Uso de la madera en el ámbito del diseño**

La madera es uno de los elementos más maleables que ofrece la naturaleza, el descubrimiento de su uso y sus aplicaciones ha sido un gran aporte para diferentes ámbitos incluyendo dentro de estos al diseño. Los evidentes usos que tenemos con dicho material principalmente podemos observarlos en técnicas de uso como son en diversos diseños arquitectónicos, y a su vez en diseños de interiores y espacios, aportando no solo calidad visual en cuanto a lo que está comunicando sino también al confort y supliendo diferentes necesidades de quienes la usan.

En el diseño industrial también se usa madera como uno de los elementos más acertados para la creación de muebles, estanterías, muebles de oficina

etc., incluso para la decoración este elemento suele ser uno de los favoritos para los diseñados por su variedad de colores, formas y texturas, otra de las ventajas que ofrece son sus abaratados costos a comparación del plástico y el metal.

Es por esta razón que se ha considerado importante la investigación de este elemento como objeto de estudio para implementarlo dentro de la gráfica del diseño, dando otro sentido, esta vez no como un objeto de uso, sino más bien como un elemento de comunicación visual, dentro del proyecto a tratar se ha pensado conveniente estudiar uno de sus tantos derivados el cual es el eucalipto en su forma natural, saber qué es en sus formas, colores, texturas y tamaños ofrecen, cuando un receptor realiza contacto visual con dicho material.

- **El Eucalipto**

El Eucalipto es uno de los arboles zonales más numeroso en el Distrito metropolitano de Quito, por su rápido crecimiento sin demasiados cuidados; este crece en las zonas secas de los espacios que conforman la flora de la ciudad, podemos observar esta especie en sinnúmero de parques, laderas, valles, etc.

A pesar de que esta especie sea perteneciente a Austria se ha asentado en diferentes zonas de Latino américa como son Paraguay, Uruguay Ecuador, entre otras. El eucalipto llega a los Andes equinocciales aproximadamente en el siglo XIX ocupando varias zonas incluso como

objeto de ornamentación, son tan comunes estos árboles que muchos piensan que son arboles de la zona a pesar de su proveniencia.

Pero su instancia en la Sierra ecuatoriana se debe que hace más de 150 años fueron entregadas varias cajas de semillas al presidente Gabriel García Moreno por Austria, quien las acepto debido a que el paisaje Serrano había cambiado mucho después de la fundación española, los bosques de Quito habían desaparecido es por esta razón que gracias a la facilidad de adopción de esta especie ahora ocupa gran parte de la zona, esto escavando un tanto en la historia de su implementación.

Ahora bien las características que esta magnífica especie de aromáticas hojas, corteza indeleble y madera dura, son poseer hojas blancuzcas con el borde orientado hacia el sol, su corteza es rota en jirones, las flores son pequeñas y presentan una tapadera cónica que se desprende en el proceso de la floración, es un árbol que permanece verde de rápido crecimiento helicoidal de la corteza, posee dos tipos de hojas: en las ramas jóvenes crecen hojas aovadas y opuestas, mientras que las características hojas alargadas, en forma de hoz, se forman en las ramas adultas. Tanto las hojas como los tallos y las cápsulas florales huelen a esencia y poseen un sabor amargo.

- **Beneficios del Eucalipto**

Principalmente los beneficios que se han encontrado en el uso del eucalipto son medicinales por su propiedad antiséptica principalmente en vías respiratorias, sus hojas son muy usadas para la realización de infusiones y su aromático olor descongestiona problemas respiratorios a su vez el aceite que este desprende es utilizado para la implementación de ungüentos entre otros productos.

También el eucalipto cuando su madera está procesada es usada para la creación de modulares, muebles, estanterías y otros productos industriales, la construcción también es participe al usar esta madera como referente para la realización de diseños arquitectónicos y de interiores.

Esta especie también es utilizada de forma natural como un objeto ornamental y de decoración, a su vez el delicioso aroma que desprende sus hojas y raíces es uno de los motivos por los cuales diferentes parques siguen creando sembríos de los mismos para que sus visitantes puedan obtener los beneficios de este aire purificado y aromatizado.

No se ha evidenciado algún tipo de uso o benéfico masivo del cual el eucalipto sea protagonista, a parte de las mencionadas anteriormente. Por esta razón se piensa que sería de gran aporte utilizar una plata que no ha sido explotada en el ámbito del diseño mediante una idea novadora, y a su concienciando a la población las interesantes características de la naturaleza.

- **Ventajas del uso del Eucalipto**

Las ventajas que ofrece esta especie, no solo dependen de los beneficios mencionados anteriormente, sino también de su accesibilidad dentro de la zona, el mismo hecho de poder encontrar al eucalipto por doquier hace más fácil su uso e implementación en varias áreas, por otro lado otra de las ventajas es su costo, no es un árbol que requiera meticulosos cuidados y por esta razón sus abaratados precios.

Debido a que esta especie no se encuentra en peligro de extinción por su rápido crecimiento en cualquier tipo de circunstancias permite que personas interesadas en extraer sus beneficios no tengan la penalización de estar destruyendo algún tipo de árbol que este por extinguirse.

- **Justificación del uso del Eucalipto para la gráfica del diseño**

Se ha considerado conveniente utilizar el Eucalipto como objeto de estudio debido a que es interesante saber cómo una especie que no es de la zona ha llegado a tener tanta acogida en la Sierra Ecuatoriana especialmente en la ciudad de Quito, tanto así que sus habitantes toman al eucalipto como una pertenencia nativa, es por esta razón que ha sido de gran interés conocer más sobre sus beneficios y lo que esta especie ofrece.

Por otro lado el Eucalipto es uno de los árboles más representativos dentro de la ciudad de Quito, no se necesita ser entendido en el tema para que un habitante, en su cotidianidad reconozca esta especie, por la variedad de sectores donde este está ubicado.

A su vez este árbol ofrece tantos beneficios, que sería interesante poder encontrar una nueva aplicación y generar una nueva ventaja y razón por la cual mantener viva a esta especie.

Otro de los factores que se consideraron para hacer uso del eucalipto como objeto de investigación es su fácil accesibilidad, y su amplia variedad de especies, ya que por el mismo echo de considerar a esta especie como un árbol que no se encuentra en peligro de extinción existe la mayor posibilidad de su manipulación y estudio sin perjudicar al mismo.

CAPITULO III

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se realizó la recopilación de información mediante investigación de campo, así como información bibliográfica, que permitió contrastar los diferentes puntos de vista de varias personalidades que trabajan o están relacionados con el ámbito del diseño, incluidos con el conocimiento que se tiene una vez estudiada la fundamentación teórica.

La metodología que se usó fue cualitativa debido a que de esta forma se podía llegar de manera específica al conocimiento que se quería obtener para la investigación, se pensó conveniente realizar una encuesta de diez preguntas dirigida únicamente a gente entendida con el tema del diseño gráfico y con lo que trata el tema de la tesis. La encuesta está establecida en diferentes áreas que apoyan a la investigación a realizar y también son una pauta para el planteamiento de la propuesta. Para esto se ha considerado realizar diez preguntas abiertas, con un contenido profundo y de la que se obtuvo la riqueza de conocimiento de los encuestados y su valiosa opinión.

La entrevista consta de 10 preguntas divididas en 3 áreas: una de conocimiento general, donde se plantean conceptos básicos de donde parte la investigación, y la percepción de dichos conceptos aplicados a nivel regional; otra, sobre referentes del diseño. Por medio de estas se obtuvo una clara idea de qué tipo de diseño se ha caracterizado en el país para generar un refuerzo, en el caso de que el diseño gráfico esté mostrando deficiencia en Ecuador y aportar como se

desea en la propuesta que la investigación planteada; y finalmente una tercera fase que corresponde a la visión que tienen los entrevistados del diseño sobre el Ecuador, conociendo como influyen las tendencias en el Distrito Metropolitano de Quito y guiándonos para poder llegar a nuestro grupo objetivo con la aplicación de los diseños que se implementaron.

Se entrevistó a los profesionales en las materias de:

- Diseñadores gráficos: 3
- Publicistas: 2
- Arquitectos: 3
- Artistas plásticos: 2

Esto debido a que al ser una investigación de carácter cualitativo, no se requirió la aplicación de una fórmula matemática que determine el número de entrevistas que se deberían realizar, más bien se seleccionó en base a criterios de índole profesional, que permitieron tener un acercamiento más real a la idea que se buscaba desarrollar. Y de esta forma no divagar, ni perder el enfoque del tema.

Dentro de la investigación era importante basarse en parámetros que puedan ser de aporte para este proyecto. Por esta razón, los criterios que se consideraron para la realización de la entrevista, fueron:

- Para los docentes:
 - o Ser profesionales entendidos en el tema

- Tener experiencia profesional
- Tener relación con el campo del diseño gráfico
- Para los profesionales:
 - Tener relación con el campo del arte
 - Manejar claramente la terminología usada dentro de la Fundamentación teórica del proyecto
 - Haber desarrollado algún proyecto relacionado con el diseño grafico

Los perfiles que formaron parte de la investigación son:

Master Medardo Idrovo, quien por más de 22 años es docente de la Escuela de Diseño de la Universidad del Azuay, profesional con una amplia trayectoria, no solo académica, sino de relación con proyectos vinculados a la fotografía y la comunicación visual en la provincia donde reside.

Uno de los profesionales entrevistado fue el Publicista Marcelo Granja, quien tiene una trayectoria de 15 años en el ámbito del diseño y la publicidad destacándose por generar tarjetas de regalo en 3D, siendo uno de los principales distribuidores en la ciudad de Quito y a nivel nacional. También tiene experiencia como proveedor de distintas jugueterías con novedosas figuras armables en base a madera, generando una nueva tendencia en el ámbito de implementos infantiles de juego.

Otra entendida en el tema fue la Master Paulina Castro docente de la facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de las Américas. Maestra destacada en

artes plásticas, ha participado en varios talleres de arte dados en Ecuador impartiendo los conocimientos adquiridos en distintos cursos extranjeros en los que ella ha participado con éxito.

El Arq. Raed Gindeya, Director de la Facultad de Arquitectura de la UDLA, quien tiene en su formación profesional una gran fortaleza encaminada a la formación de profesionales en las áreas de la comunicación visual y el diseño, sobre todo con el manejo de módulos y estructuras modernas, aplicadas al diseño arquitectónico.

Daniel Terán, docente de la facultad de arquitectura de la Universidad de las Américas, especializado en diseño de interiores y espacios, ha estado relacionado en el ámbito del diseño por más de 12 años consecutivos, formando profesionales y dicta clases en maestría, ha participado en seminarios relacionados con el diseño.

También se contó con el aporte del Arq. Patricio Malo encargado del área de urbanismo y diseño arquitectónico de la UDLA. Docente durante más de 18 años y entendido en el tema por más de 25 años, nos brinda un gran aporte con su experiencia y conocimientos acerca de áreas como módulos y generación de los mismos, conocimientos amplios sobre el estilo y la estética.

Anabela Chávez, licenciada en Diseño de Modas, docente de la facultad de diseño en la Universidad Tecnológica Equinoccial, formando a profesionales durante varios años, ha colaborado con el aporte de conocimientos extranjeros. Se ha contado con el apoyo de Chávez en diversos centros de exposiciones

como la CEMEXPO participando y obteniendo éxito con un grupo de estudiantes sobre textiles innovadores 2014.

Nancy Navarrete, diseñadora de modas exitosa en el ámbito profesional, ha aportado con variedad de ejemplares en diferentes desfiles de modas en Ecuador. Ha exportado, también, sus diseños desde el Azuay. Nancy ha revolucionado la moda dentro del país con diseños innovadores en base a productos ecuatorianos como el maíz.

Una vez realizado todo este estudio, se planteó un cuestionario de 10 preguntas, que buscaban determinar cuál debería ser el proceso más adecuado para poder realizar la propuesta que se planteó.

A continuación se podrá observar el análisis de cada una de las preguntas que se realizaron con las respuestas más relevantes y de mayor aporte por parte de los entrevistados:

Entre las preguntas, en la primera se buscó establecer las principales diferencias entre moda, tendencia y estilo. En las respuestas más relevantes podemos mencionar que; el estilo está marcado de una manera atemporal, arraigado por técnicas establecidas ya anteriormente. De este se derivan las distintas aplicaciones en cualquier tipo de diseño, se puede definir como una forma de concebir la estética y darle un nombre a un determinado ambiente, gráfico u objeto creado, como por ejemplo el minimalismo.

La moda, por el contrario, está asociada a lo momentáneo y fuertemente al consumismo, debido a que se piensa que la moda es el impulso que genera la

repetición de un *algo*, generando así la popularización de su uso. Muchas de las veces la moda es creada para influenciar a un determinado grupo de personas para que adquieran algo, luzcan de una forma determinada, tengan un pensamiento común y estacional o con la finalidad de sembrar la necesidad de sentirse incluido dentro de un círculo social. El término moda es muy utilizado dentro del ámbito del diseño de modas (creación de prendas y accesorios de vestir). Claramente podemos notar que la ropa es algo que cambia de moda estacionariamente, cada determinado tiempo.

Por mencionar un ejemplo: cuando visitamos un centro comercial durante un determinado periodo, es usual encontrar en los escaparates de las tiendas de vestir, accesorios, pantalones, blusas y camisas similares a otras tiendas cercanas. Incluso muestran las mismas tonalidades. Una vez pasada la temporada, se genera una nueva colección de ropa y todos los escaparates reemplazan la ropa anterior, abaratando sus costos e incluso poniéndola en los saldos de la tienda, ya que saben que sus consumidores preferirán la nueva moda.

Cuando hablamos de tendencia, muchas de las personas suelen confundir o asociar a este término con moda, ya que ambos sufren un mismo fenómeno: “morir cuando han nacido” como menciona uno Raed Gindeya director de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de las Américas. Y ciertamente la mayoría de las respuestas de los entrevistados coinciden con este criterio, tanto la moda como la tendencia tienen un ciclo de vida corto a diferencia del estilo que se mantiene a través de los años.

Una vez analizada la primera pregunta cabe esclarecer, según varias fuentes de estudio, que el estilo se define como: el conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a un artista, una obra o un período artístico y le confieren una personalidad propia y reconocible dejando huella a través del tiempo porque marca estéticamente y visualmente una denotación de cultura, gustos y personalidad del autor a su vez intervienen varios signos para su construcción signos y simbologías que se encuentran en un determinado tiempo como por ejemplo el renacimiento, el estilo gótico, el minimalismo en la actualidad entre otros (FIGURACIÓN, 2013).

La moda (Press, 2008-2014) tiene que ver con los gustos, costumbre o uso, obedece a extrañas combinaciones y coincidencias en el tiempo y el espacio, evoluciona y lleva a su etapa más elevada por medio del consumismo y a su vez a su muerte tan pronto llegue una nueva moda, se populariza por medios comunicacionales y sociales por donde se hace conocer, marcando las costumbres de una época o tiempo determinado.

La tendencia: es una corriente o preferencia hacia determinados fines (RAE, 2013). Al término tendencia se le asocia también como sinónimo de moda, definiendo a moda como una especie de mecanismo o manifestación social que regula las selecciones de las personas. En nuestra sociedad es muy conocido el término moda o “a la moda” cuando se habla de cualquier cosa que sea usada por un gran número de personas de una forma repetitiva y constante.

La tendencia se establece por caracteres culturales y sociológicos de una región y no está asociada con el consumo, sino más bien con una ideología planteada e influenciada por un grupo de personas de una manera geográfica. Se empieza a generar una tendencia cuando se encuentran elementos comunes y se personaliza acoplándose según un conjunto de gente.

Según las respuestas que se obtuvo anteriormente sobre moda tendencia y estilo se puede ver que existe un panorama claro desde el punto de vista del profesional, pero existe confusión desde el punto de vista de la sociedad, debido a que mucha gente entiende que moda, estilo y tendencia son términos similares o sinónimos. Por esta razón, la investigación realizada anteriormente hace un análisis claro acerca de las diferencias de las mismas para de esta forma saber las falencias en cuanto a conocimientos de la población y aportar con la investigación aclarando radicalmente esta terminología.

Otra de las preguntas que se realizó, corresponde a la influencia de los estilos de diseño en el Ecuador, ante lo cual, las respuestas que se obtuvieron permitieron ver que no existe un diseño marcado en el Ecuador, sino más bien, el Ecuador es un reproductor de diseños externos, que se van acoplando a la realidad nacional, y que no son originales.

Esta es una realidad que se puede ver con mucha frecuencia en los países Latinoamericanos. Cabe mencionar que debemos sacar de este contexto a países como México y Colombia, que son ejemplos de la evolución del Diseño, siendo en muchas de las ocasiones, un referente a nivel mundial.

En la tercera pregunta se plantea si el diseño es una expresión visual artística. Aquí coinciden diciendo que el diseño si fue considerado en los años ochenta como una expresión visual artística netamente. Sin embargo, al pasar los años fue considerado como ciencia y ahora se estudia como tal.

El diseño no solo es el conjunto de gráficos adecuados para generar belleza visual, sino también para aportar con funcionalidad a los diseños que se generen, creando también una apariencia visual comunicativa, adaptándose a las necesidades del usuario. Como por ejemplo: cuando se genera la ilustración de una página web, muchas de las veces se manejan colores corporativos, formas y tipografías; el conjunto y la armonía de la unión de estos es una expresión artística, sin embargo se acomoda a lo que el cliente requiera y lo que desea comunicar a través de dicha página.

En cuanto a cómo se genera una tendencia, los entrevistados responden a esto con la idea de que se forma a través de cambios socioculturales en la sociedad adaptándose a las determinadas necesidades de grupos humanos. De estas necesidades locales la gente empieza a generar apego sobre algo influenciando a más personas y apoyadas en medios de comunicación se empieza a desarrollar el fenómeno de la tendencia, es decir la preferencia al apego de un objeto, ideología, forma de pensar, etc.

También se genera una tendencia cuando un grupo de personas están de acuerdo entre sí en algo, llegando a un común denominador. Se piensa

también que tener de lado el poder de comunicar lo que se quiere expresar y el apoyo de la gente hace que una tendencia tenga éxito.

Pero cuando se tocó el tema de que si existía algún tipo de tendencia que se ha destacado en el Ecuador el 90% de los encuestados respondieron que desconocen alguna, muchos de ellos con respuestas irónicas como: “¿existe tendencias en el diseño en Ecuador?”, teniendo de esta forma claro que no existen tendencias representativas y todo lo que se conoce en el país con relación al diseño viene como influencia extranjera.

En la interrogante acerca de si el estilo en el diseño ya está preestablecido y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado del mismo, se obtuvo en su mayoría respuestas afirmativas por parte de cada uno de los entrevistados, afirmando que el estilo ha sido una base para los nuevos tipos de gráficos mostrados en la actualidad.

Actualmente existe un sinnúmero de diferentes tipos de diseño que son denominados como nuevos estilos por parte de sus creadores, sin embargo no se dan cuenta que dichos diseños son tan solo un derivado de estilos ya planteados como son el minimalismo, pop art, pop up, entre otros o muchas de las veces no solo mezclas de diferentes tipos de estilo llegando así a obtener un mestizaje de estilos.

Esto es muy frecuente observar en países Latinoamericanos, los cuales no han generado ningún tipo de aporte significativo en cuanto a la gráfica del diseño por el contrario, basándose en técnicas establecidas en otros países

extranjeros y en lo que se encuentra en boga principalmente en países norteamericanos. Según la opinión de los entrevistados se puede sacar como conclusión que Latinoamérica genera replicas para mantener actualizado e innovada la parte gráfica en el país. Incluso, muchas de las veces realizando copias malogradas y deformando así conceptos y bases de diseño establecidas.

Sin embargo, se puede mencionar que dentro del área gráfica uno de los factores con los que ha llegado a introducirse en países sudamericanos el diseño, es en cuanto a la utilización de los diferentes programas creadores de gráficos, los entrevistados opinan que de esta manera se muestra a una población experta en la parte técnica pero deficiente en la parte conceptual.

Finalmente, la décima pregunta buscaba determinar el perfil de proyecto que se debería plantear desde el campo visual, basada en los criterios y experiencias que los profesionales entrevistados aportan al desarrollo del mismo.

De ahí, que los resultados generales que se obtuvieron de la última interrogante, permitan sustentar que existe un amplio interés por poder ver cómo se puede plasmar, en el campo gráfico, una relación con la madera, mediante la generación de módulos visuales, que permitan crecer en el diseño y llegar a estructuras más grandes basadas siempre en módulos compositivos.

Los entrevistados opinan que este es un proyecto interesante de investigar, debido a que de esta forma se podrá dar un aporte y valor agregado en cuanto al diseño gráfico dentro del país. A su vez, generará nuevos conocimientos de

aplicación en múltiples áreas del diseño como: diseño de interiores, de textiles, industrial, entre otros.

Muchos de los encuestados sugieren que es una buena manera de destacar la belleza de la naturaleza y todo lo que esta puede ofrecer al ser humano sin la necesidad de atentar contra la misma: “Sería una forma de hacer que la gente se detenga a observar los colores las formas y todo lo que tiene una planta en su estado natural” nos dice una de las docentes de artes plásticas de la Universidad de las Américas la Master Paulina Chávez.

También coinciden varios de ellos que actualmente el Ecuador se encuentra en una etapa en la que la cultura sustentable y sostenible se ha vuelto importante para la población, ya que la gente ha generado más conciencia acerca de los daños ambientales que sufre el país. Por esta razón, esta sería una forma de llegar a la gente con un mensaje de cuidar la naturaleza, dándose cuenta de todo lo que se puede sacar de ella y a su vez de que los árboles son especies que se pueden extinguir a causa de daños ambientales.

De todos los resultados que se obtuvieron en la investigación de campo, podemos concluir que el proyecto de generación de módulos visuales puede ser una alternativa innovadora en el diseño, que si bien es cierto, se han generado ya aplicaciones basadas en animales, flores y otros casos, no se ha considerado a la madera y en especial al eucalipto como un elemento base

para el diseño que es lo que trata de ejecutar como producto final este proyecto.

Si bien el Ecuador no tiene un estilo marcado en el diseño, con el pasar del tiempo se ha ido acoplado a los diferentes requerimientos de la sociedad, no solo a nivel local sino también a nivel global, permitiendo que poco a poco se vaya generando una conciencia en la sociedad ecuatoriana, de que sí existe la capacidad de generar conceptos visuales adaptados a la realidad local.

Es cierto también, que se debe fortalecer la formación a nivel de la educación superior en la parte de la identificación de los tres conceptos claves, que son: definir que es moda, tendencia y estilo, ya que esto nos permitirá sustentar la propuesta dentro del ámbito del diseño y sobre todo, el poder evidenciar que a partir de objetos o elementos naturales se pueden obtener tendencias que pueden ser reproducibles en todo ámbito, como son la ropa, elementos comunicacionales, elementos corporativos, etc.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 Introducción

La madera es uno de los elementos más maleables que ofrece la naturaleza, durante varios años ha sido muy utilizada en el área de la construcción y la industria principalmente, dentro del diseño industrial, de interiores, y espacial la madera se ha venido destacando por diferentes características que esta ofrece como son: su textura, cromática, forma y maleabilidad, aportando no solo calidad visual en cuanto a lo que esta comunica si no también confort y supliendo diferentes necesidades de quienes la usan

Dentro de la madera, en el Distrito Metropolitano de Quito podemos encontrarnos con uno de los ejemplares zonales más destacados por cubrir grandes bosques y encontrarse presente en laderas, montes, parques, incluso alrededor de grandes carreteras de la ciudad, se habla del Eucalipto, uno de los arboles zonales más numeroso en el DMQ, por su rápido crecimiento sin demasiados cuidados, conformando la flora de la ciudad y destacándose por sus habilidades curativas y el delicioso aroma de sus hojas.

Observando la gran importancia que tiene este árbol por la fácil identificación de la gente que habita en el DMQ y por cubrir grandes

extensiones de bosque en los principales parques de la ciudad, se decide crear este proyecto utilizando al eucalipto como producto estrella dentro de la aplicación de esta investigación, debido a que durante el análisis realizado se pudo descubrir que el Eucalipto es conocido únicamente por sus benéficos curativos especialmente en enfermedades de vías respiratorias, sin embargo no se conoce más acerca de su esencia y lo que este puede aportar.

Por esta razón que se decide crear un archivo bibliográfico usando a la madera del eucalipto como una nueva implementación grafica a través de módulos basándose principalmente en la forma natural del árbol, su cromática, forma, edad, textura, entre otras características principales que lo destaquen.

De esta forma mediante el archivo bibliográfico que se logre obtener se podrá aportar en el ámbito del diseño gráfico, creando de esta manera una nueva tendencia a través de recursos naturales como son la madera y dando a conocer a la gente la importancia que tiene la naturaleza y los grandes aportes que puede hacer esta incluso en su forma natural.

4.2 Objetivos

Crear módulos visuales a través de la madera del Eucalipto que permitan tanto individual y en conjunto generar conceptos adaptados al entorno, generando una nueva tendencia en el ámbito del diseño gráfico.

4.3 Brief

- **Visión general del proyecto:**

La visión general del proyecto es realizar módulos visuales mediante la madera del eucalipto, dichos módulos visuales estarán basados únicamente en la cromática, forma textura y cambios que ha sufrido la madera ya sea por el transcurso del tiempo o los fenómenos naturales que intervinieron en la misma, y sin la intervención de la mano del hombre en dichas alteraciones.

De esta forma aportar en la gráfica del diseño con una novedosa tendencia que puede ser aplicada en diferentes campos del diseño de una forma funcional, aportando a futuros investigadores y a diseñadores quienes requieran encontrar una nueva alternativa de diseño.

- **Antecedentes:**

Según los estudios realizados anteriormente en el proyecto tienen la entera constancia de ser la primera investigación e implementación de diseño que se realiza en base a madera de eucalipto para la generación de módulos, por esta razón se tiene la capacidad de llamar único a esta investigación.

- **Valor agregado del proyecto:**

Con la finalidad de crear conciencia en la gente de toda la riqueza que se puede obtener a través de la naturaleza en este proyecto se realiza la implementación de módulos naturales que generan sensaciones visuales a través de la madera sin que esta sufra alteraciones de ningún tipo de alteraciones. A su vez este proyecto mostrará varias de las aplicaciones en

donde se podría implementar dichos módulos dando una pauta a diseñadores e investigadores sobre una nueva tendencia de diseño que puede servir de ayuda y material de soporte.

- **Público objetivo:**

El público objetivo al que busca dirigirse esta investigación es masivo debido a que los módulos constaran con diferentes procesos visuales para que su aplicación sea quién se dirija al público no el modulo que se realice.

- **Descripción de las actividades que se realizaran:**

Principalmente las actividades a realizar son; contar con una investigación detallada acerca del tema, recolectar la documentación fotográfica adecuada y de imágenes que sirvan como respaldo dentro de la aplicación, realizar el análisis de las fotografías semióticamente y finalmente implementar los módulos basándose tanto en principios de diseño como de color.

- **Estrategia:**

Principalmente la estrategia a utilizar es basándose en la escala de iconicidad partir por general módulos que comunique sensaciones visuales que puedan ser aplicadas a distintas áreas del diseño, por otro lado otra de las estrategias indirectas es que a través de los productos finales y aplicaciones que se logre obtener crear conciencia en la gente de los recursos naturales que ofrece la naturaleza y las infinidad de aplicaciones que se pueden realizar sin la manipulación ni alteración de la misma.

- **Alcances:** El estudio realizado y la aplicación del mismo en base a los módulos de diseño que se logran obtener podrán ser aplicables a

diversidad de objetos que se requieran en las diferentes áreas de diseño, generando un nuevo aporte en el área de la comunicación visual.

- **Que se quiere comunicar:** La conciencia que se debe tener en cuanto al respeto a la naturaleza a través de objetos visuales que fueron obtenidos tan solo por la forma que ofrecen los árboles en su estado natural.
- **Por qué:** Porque se esta forma diseñadores y futuros investigadores podrán realizar nuevos estudios e implementaciones graficas sin la necesidad de manipular la naturaleza, y a su vez obtendrán nuevas alternativas gráficas y de comunicación.
- **Que quiero lograr con mi mensaje:**
 1. Informar que el eucalipto es un árbol que en su forma natural que puede llegar a tener diferentes presentaciones gráficas.
 2. Persuadir y posicionar al público objetivo generando una nueva tendencia visual mediante la utilización de módulos en base a madera en el área del diseño, aplicando así dichos módulos en diferentes objetos que pueden ser incluso llevados al área comercial.
 3. Crear recordación y con el pasar del tiempo la gente asocie una forma visual del eucalipto que puede obtener en diferentes objetos y en su estado natural

4.4 Metodología de diseño

- **Generación de ideas**

Con la finalidad de crear conciencia en la genta acerca de todo lo que puede ofrecer la naturaleza, basándose en uno de los arboles más

reconocidos dentro de la fauna que existe en los alrededores del DMQ se toma al árbol de eucalipto como objeto de estudio visual, para posteriormente mediante su textura, cromática, y forma, crear novedosos módulos que aportaran dentro del área del diseño como una nueva tendencia en la comunicación visual.

Lo que se busca es primeramente tener al eucalipto dentro de su habitat natural sin haber sufrido alteraciones ni manipulación por ningún tipo de objeto ni la mano del hombre, tan solo por fenómenos naturales como son el aire el viento, el fuego entre otros, se tomará en cuenta únicamente el tronco del eucalipto y todo lo que se encuentre dentro de la madera y haga parte de la misma.

Dentro de un análisis profundo se llegó a conocer estudios sobre semiótica y leyes básicas que se aplican en el diseño para usar estos como herramienta dentro de la aplicación del proyecto y de esta manera obtener el producto final; un documento bibliográfico en el cual se observa los diferentes módulos que tanto solos como en conjunto pueden formar conceptos visuales aplicables a distintas áreas del diseño.

Una vez obtenido este documento lo que se desea generar es una nueva tendencia en cuanto a la gráfica del diseño se refiere, incrementando conocimientos para nuevos estudios y la facilidad de crear diversas aplicaciones en cualquier área del diseño (grafico, modas, publicitario, arquitectónico, etc.) ya sea con fines comerciales o simplemente pedagógicos. Formando así con estos módulos una alternativa de uso útil dentro de la comunicación visual.

- **Conceptualización:**

Inspirándose en las características que tiene la madera del eucalipto, visualmente se estudia el tronco de este árbol de una manera externa, observando a distintos troncos de eucaliptos q se encuentran en bosques y laderas principales de la ciudad de Quito, se toma en preferencia a eucaliptos que puedan dar formas marcadas y colores vivos, arboles de distintas edades, grosores y procesos de crecimiento, a su vez aquellos que han sufrido cortes o resquebrajamientos para de esta forma obtener las mejores formas visuales que más convengan.

Posteriormente se llega a tener semióticamente hablando una escala de iconicidad de nivel 10 ya que se contara con la imagen del árbol visto naturalmente, por medio de fotografía a full color y resolución tanto en colores como a blanco y negro para estudiar detalles visuales más profundos como son cavidades y formas que en fotos a color no se suele apreciar.

De esta forma iremos bajando a los niveles de iconicidad hasta llegar al 3 y el 1 que son los principales que nos llevara a la simplificación de la forma como tal que se desea obtener en pequeñas partes de la madera o retazos de las misma que visualmente se acoplen a los principios básicos de diseño que se estudiaron anteriormente.

Con la ayuda de herramientas de diseño, se sectorizarán formas para crear los módulos los cuales tendrán un concepto visual ya sea individual o en conjunto, cada módulo tendrá una forma única. Todos los

módulos que se recopilen harán parte del documento bibliográfico que se desea conseguir.

Finalmente una vez creados los módulos se llevara a la parte de aplicación la en la cual se fijara la cromática y la construcción del conjunto de módulos si así fuera el caso dependiendo del público objetivo al que se quiera llegar y dependiendo en que elementos se encontraran estos módulos vialmente apreciados por la gente.

- **Construcción de elementos visuales:**

- Sitio de estudio, donde se encuentren arboles de eucalipto.
- Fotografía de árboles.
- Selección de fotografías.
- Cambio de fotografía a color a alto contraste – escala de grises.
- Identificación de texturas y formas que se puedan observar en las fotografías.
- Utilización de adobe ilustrador como herramienta base para vectorizar la fotografía y construir el módulo.
- Combinación de módulos, basado en los principios básicos del diseño según Wucius Wong.
- Colocar un color de fondo para que el módulo repetitivo resalte, los colores varían según la forma y la aplicación.
- Generación de módulos en conjunto.
- Aplicación en distintas áreas del diseño a manera de un soporte gráfico.
- Creación del documento bibliográfico.

4.6 Aplicación del documento bibliográfico.

En el documento bibliográfico, se establece un estilo de carácter lúdico y dinámico, mediante el cual el lector podrá observar y conocer la forma en la que se formaron los distintos módulos obtenidos que se lograron obtener a través de la investigación y a su vez las aplicaciones que se pueden realizar en diferentes artículos tanto publicitarios como de uso cotidiano.

El tono es informativo y convincente, ya que se trata de un libro en el cual se indica el resultado de un proceso investigativo previamente realizado.

En cuanto a la tipografía para la construcción del libro se estableció:

- Título: Century Gothic
- Descripción: Century Gothic y Times New Roman

Para el título del libro se usara Century Gothic como tipografía base, combinando letras en regular y bold.

La referencia del libro también se encuentra con la tipografía Century Gothic todas en mayúsculas, acentuación regular y marcando las vocales “o” con acentuación bold.

La cromática de las páginas del libro variarían dependiendo el módulo, cada módulo tendrá un código y un color correspondiente para las páginas que traten del mismo. Finalizando las páginas de cada código con una aplicación al diseño implementado.

En la parte inferior izquierda cada hoja membretada principal de un módulo tendrá el nombre del libro “ekograf” al igual que con la pagina que se finaliza la aplicación del diseño.

Las dimensiones del libro son de 20 cm de alto x 20 cm ancho obteniendo un cuadrado perfecto como archivo bibliográfico.

En cuanto a la distribución del libro, se establece de la siguiente forma:

- Portada



- Créditos
- Introducción
- Nombre del libro

ekograf

MODULOS VISUALES SIMULTANEOS

- Fotografía de Eucalipto
- Índice



Ekograf

	Pag.
■ Módulo 001-MJ	11
Aplicación módulo 001-MJ	16
■ Módulo 002-SP	21
Aplicación módulo 002-SP	27
■ Módulo 003-DX	31
Aplicación módulo 003-DX	37
■ Módulo 004-JK	41
Aplicación módulo 004-JK	47
■ Módulo 005-EM	51
Aplicación módulo 005-EM	56
■ Módulo 006-RJ	61
Aplicación módulo 006-RJ	67

Índice

- Descripción del Eucalipto



...aprendes a encontrar el valor de lo simple, cuando te detienes, por un momento en el tiempo a observar como Dios te mima, con la creación natural que ven tus ojos, cada mañana al despertar. Cuando te detienes por un momento a contemplar la suavidad, con la que se mueven las verdes hojas de una rama o la firmeza con la que soporta fuertes vientos el tronco de un viejo árbol y el proceso tan largo que tuvo que pasar, para convertirse en un ente natural.

Digno de respeto y admiración, reafirmando sus raíces.

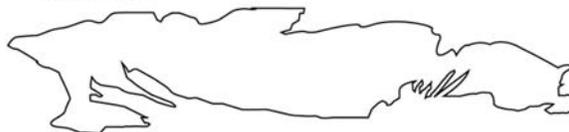
MajoC

- Creación del módulo base



Fotografía tomada a las 09:15 am, en el parque Metropolitano de Quito, por medio de la cual se genera el módulo 003-DX, girado 180°, para la aplicación de submódulos simultaneos.

Módulo positivo

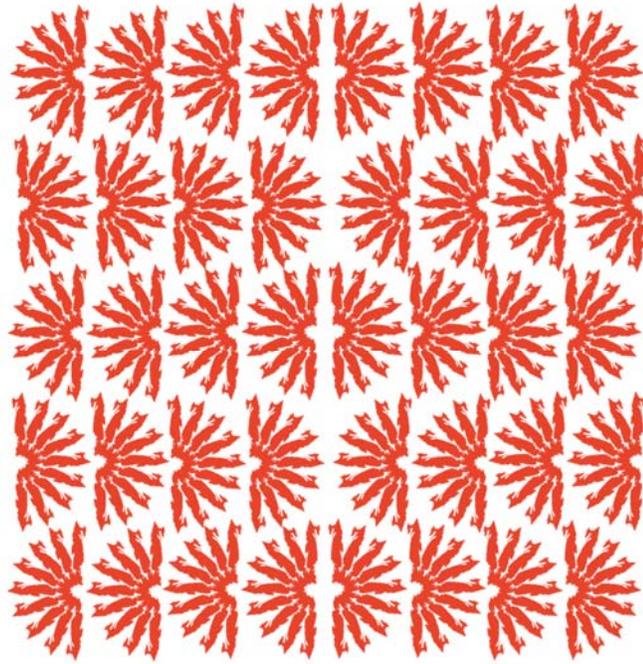


Módulo negativo



31

- Creación de módulos simultáneos



39



- Aplicación del módulo a artículos



30



Aplicación del módulo 002-SP
en portadas de cuadernos y agendas

- Explicación de la simbología del índice



- Reconocimientos



María José Cobos Carrera
"ekograf"
Proyecto de Tesis de grado
QUITO-ECUADOR

4.7 Alcances

Se busca tener este documento bibliográfico disponible para diseñadores y entendidos en el tema, interesados por una nueva alternativa de diseño, principalmente dentro de la biblioteca de la Universidad Internacional del Ecuador, como un aporte de proyecto de tesis.

Este libro es el producto final de la investigación realizada anteriormente contiene la explicación de la creación del módulo y sus aplicaciones.

CONCLUSIONES

A pesar de que la madera ha sido explotada y utilizada para ámbitos tanto arquitectónicos como industriales, realizando muchas de las veces la tala indiscriminada de árboles con el objetivo de obtener beneficios de este ente natural a través de esta investigación se demuestra que la madera (el eucalipto) puede ser un soporte visual adecuado para la implementación de módulos de diseño, sin la necesidad de que esta sea manipulada o alterada. A partir de esa premisa se llegó a las siguientes conclusiones:

- La madera (eucalipto) es uno de los elementos visuales más expresivos de la naturaleza por su color, forma, dimensiones, texturas entre otras características de un pequeño fragmento se pueden obtener infinidad de formas las cuales agrupadas entre si generan módulos visuales simultáneos vistosos ante el ojo humano no solo por su perfecta simetría si no también por las increíbles formas que se puede obtener.
- Con la ayuda de leyes establecidas de principios básicos de diseño se puede implementar la abstracción semiótica de las formas del primer elemento que es el árbol en su estado natural hasta la creación de módulos simultáneas repetitivos con una complejidad de forma y diseño.
- Según el marco investigativo realizado se puede decir que la implementación de una nueva tendencia en base a madera puede ser una idea interesante y atractiva para diseñadores y entendidos en el tema a su vez de esta forma se puede generar nuevos conocimientos propios del país como un gran aporte al conocimiento dentro del área del diseño.

- Se han delimitado varias aplicaciones mediante las cuales se demuestra la utilidad de los módulos realizados a manera de ejemplo, demostrando la funcionalidad de los mismos.
- Los módulos realizados son únicos e innovadores dentro del mercado por lo cual mediante el documento bibliográfico y el conocimiento de posibles lectores se pueda implementar a través del libro una nueva tendencia grafica en base a madera.

RECOMENDACIONES

- El árbol es un ente vivo y natural, que merece todo el respeto por parte del ser humano, este puede ser utilizado como objeto visual dentro de la gráfica del diseño.
- Los módulos simultáneos que presenta el documento bibliográfico creado pueden ser utilizados en una gran variedad de artículos publicitarios, promocionales y de uso cotidiano.
- Los módulos creados pueden ser implementaciones innovadores útiles en cualquier área del diseño (moda, grafico, arquitectónico, interior, etc.).
- La aplicación cromática en los módulos puede variar dependiendo su uso y su aplicación, el documento bibliográfico tan solo exhibe una muestra de una infinidad de aplicaciones y color que se puede usar en cualquier módulo creado.
- No se puede alterar la línea grafica de ningún módulo debido a que esto permite que tengan simetría y puedan ser módulos simultáneos, cada módulo puede tener la escala que se requiera siempre y cuando sea proporcional al módulo principal.
- No es recomendable alterar el modulo base o principal, se puede realizar nuevas conjugaciones de módulos sin alterar nada de la figura obtenida de la fotografía y la atracción de la misma.
- Ningún módulo o parte del libro puede ser reproducida sin permisos del autor, por protección de la propiedad intelectual.

BIBLIOGRAFÍA

- (2008). Diseño gráfico Fundamentos y practicas. En D. Dabner, *Diseño gráfico Fundamentos y practicas* (pág. 191). Barcelona: Blume.
- Daniel Chanderl, V. H. (1998). Semiótica para pricipiantes. En D. Chandler, *Semiótica para pricipiantes* (pág. 196). Abya Yala.
- FIGURACIÓN, T. A. (04 de 2013). *BuenasTareas.com*. . Obtenido de BuenasTareas.com.
- Gonzales, P. P. (2012). *Shilldeshare*. Obtenido de Shildeshare:
<http://es.slideshare.net/doblemilor/niveles-de-iconicidad-15007178>
- Leal, A. (10 de marzo de 2011). *Scribd*. Obtenido de Scribd:
<http://es.scribd.com/doc/57923337/ESTILO-Y-TENDENCIAS-DEL-DISENO-GRAFICO>
- Munari, B. (1979). Diseño y comunicación visual. En B. Munari, *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Nieto, S. (30 de abril de 2010). *slideshare*. Obtenido de
<http://www.slideshare.net/sjnietoc/la-semiotica-de-la-imagen-3958203>
- Press, W. (2008-2014). *Definición.DE*. Obtenido de <http://definicion.de/moda/>
- RAE. (2013). *Real Academia de la Lenua Española*. Obtenido de Real Academia de la Lenua Española: <http://www.rae.es/search/node/tendencia%20type%3Aacademico>
- S.A, S. (2 de agosto de 2011). *Inmunizadora SERYE S.A*. Obtenido de Inmunizadora SERYE S.A:
http://www.inmunizadoraserye.com.co/index.php?option=com_content&view=article&id=21&Itemid=1
- Tomás Llorens, J. M. (1979). El sentido de orden. En J. M. Tomás Llorens, *El sentido de orden* (pág. 493). Barcelona: Gustavo Gill S.A.
- Wong, W. (1995). Fundamentos del Diseño. En W. Wong, *Fundamentos del Diseño*. Gustavo Gilli.
- Wong, W. (2008). Principios del Diseño en color. En W. Wong, *Principios del Diseño en color* (pág. 212). Gustavo Gill.
- Worldpress. (2008). *Definición.de*. Obtenido de Definicion.de:
<http://definicion.de/tendencia/>

ANEXOS

- Platilla de entrevista

Universidad Internacional del Ecuador

Facultad de CC.SS. y Comunicación

Escuela de Comunicación

Entrevista No. 001

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora:

Fecha:

Lugar:

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre:

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular:

Correo electrónico:

Introducción:

Estimado (a) entrevistado (a):

La presente tiene como finalidad conocer su opinión acerca de temas que involucran la comunicación visual, especialmente en el área del diseño gráfico; a su vez generar un análisis según sus conocimientos y experiencia en el área para saber cuan factible sería generar una nueva tendencia de diseño en base a madera, considerando que usted es un experto en el tema a tratar nos será de gran ayuda su aporte a este proyecto. Los datos obtenidos serán utilizados como fundamento de la investigación de campo para la tesis de pregrado anteriormente mencionada.

Guía de Preguntas:

- 1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?
- 2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?
- 3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?
- 4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?
- 5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?
- 6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?
- 7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?
- 8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que a aportado con mayor impacto en el Ecuador?
- 9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?
- 10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Gracias por su colaboración

- Entrevistas realizadas:

Universidad Internacional del Ecuador

Facultad de CC.SS. y Comunicación

Escuela de Comunicación

Entrevista No. 001

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 18H00

Fecha: 12 de marzo del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Marcelo Granja

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular:

Correo electrónico: mgranja@publicom.org

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Moda. Asociada al consumo, Moda quizá pueda considerarse como algo que está presente en una sociedad por un tiempo determinado y que es abandonado/a conforme pasa el tiempo. Tendencia, algo no necesariamente asociada al consumo, es algo que muchos siguen pero con cierta independencia personal, usa elementos comunes y añade algo personal. Estilo, lo miro como algo mucho más personal e individualizado, para nada asociado al consumismo general, elementos propios que definen algo, una presencia.

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Hay estilo de diseño en Ecuador?, hay propuestas propias basadas en teorías nacionales o por lo menos latinoamericanas relacionadas con la percepción, estética, cosmovisión etc.? Los estilos son foráneos, y han desarrollado un diseño encasillado en criterios que en muchos casos no considera nuestras realidades

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

No es una forma de expresión visual artística, el diseño debe ser una comunicación visual creativa, centrada en el otro y que considere sus contextos socioculturales.

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

A fuerza de mucha publicidad, un poco de suerte o en haber acertado en el uso de determinados elementos que son reconocidos por muchas personas.

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

No conozco cuales podrían llamarse de esa manera

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

N/S N/C

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

N/S N/C

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que a aportado con mayor impacto en el Ecuador?

Cada uno tiene su espacio, y cada uno ni más ni menos porque son diferentes, complementarios en determinado momento pero diferentes.

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

En el Ecuador si

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera? Podría ser interesante, todo es un tema de resolución gráfica, basado en un concepto fuerte Gracias por su colaboración disculpa amigo pero mi ignorancia tecnológica me impidió subir el archivo, en todo caso lo tengo grabado, si me indicas o tengo quien lo haga te lo mando

Universidad Internacional del Ecuador

Facultad de CC.SS. y Comunicación

Escuela de Comunicación

Entrevista No. 002

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora:09H00

Fecha:18 de junio del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Julio Herrera

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular: 0984256559

Correo electrónico: julioh@gmail.com

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Ciertamente la moda y la tendencia son derivadas del estilo, pienso que el estilo esta ya plasmado dentro de toda expresión de diseño y se generó muchos años atrás a partir de que se formaron diferentes estilos como pop art, arte moderno, gótico, minimalista entre otros se ha creado varias derivaciones de los mismos pero es a lo que yo denominaría una nueva tendencia, la que dura un determinado tiempo como por ejemplo por citarlo así tendencia es cuando sacaron a la moda los cuadernos jean book todos querían uno sin embargo fue un bum que duro quizás un par de años por lo mucho y desapareció a ese deseo de que la gente haya deseado tener un cuaderno con estas características lo llamo moda y tendencia al estilo que se acomodó a esa temporada.

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Por mi experiencia puedo decir que los estilos en Ecuador han sido reciclados de modas extranjeras todo lo que funciona en países del norte viene a ser una novedad en Ecuador, tuvimos la gran influencia del pop up en restaurante y centros de diversión, y si recurrimos a diseño arquitectónico el estilo gótico se adueña de nuestras iglesias, al igual que el minimalismo en los edificios del Quito Tennis, todo lo que funciona en el extranjero viene a ser un eco en nuestro país.

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Si de cierto modo es una expresión visual artística, se plasma y deja a imaginación o criterio de su expectante el mensaje que desea transmitir, sin embargo también es funcional y comunicativa.

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Se genera una tendencia con un grupo de personas interesadas por algo en especial que tienen el poder de influenciar a más personas hasta que empiezan a ser partícipes del fenómeno de la moda.

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Todo depende de los distintos agrupamientos sociales considero que las tendencias es un fenómeno social influenciado por la moda, en Ecuador existe una gran capacidad especialmente por parte de los jóvenes en ser seguidores de tendencias con facilidad y a su vez ser abandonadores de la misma con la misma rapidez.

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

En el área del diseño arquitectónico se puede observar la influencia de las tendencias

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Desconozco

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El arquitectónico, y en pequeña magnitud el diseño de modas.

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

Ciertamente así es

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Pienso que podría ser innovador e interesante pero pasaría lo mismo que los cuadernos jean book sería una moda por un tiempo después desaparecerá. Pero a su vez sería una buena propuesta gráfica

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 004

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 12H00

Fecha: 28 de mayo del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Paulina Castro

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular: 0999221509

Correo electrónico: pcastro@udla.edu.ec

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Moda es lo que esta in en ese momento, tendencia es algo que podemos crear y estilo que alguien puedo establecer una persona.

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

En ecuador no tenemos un estilo establecido ampliar esa área, aplicación a casos locales, nazca e inca en Perú pero aquí no lo tenemos. No hay estilo establecido

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Expresión visual si pero artística no necesariamente, el diseño podría ser más técnico mas funcional, pero el artista visual es creador de arte pura.

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Influyen mucho la publicidad o los medios, de cómo llama la atención en la gente, Italia cuna del diseño

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

No existe una tendencia definida o clara ahorita está entrando el Lettering aquí gente no lo a explotado.

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Desconozco

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Desconozco

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El diseño industrial por que se ven cosas que ha creado gente.

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

En toda base de diseño te dan ciertos parámetros básicos y creas lo que sea

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Interesante, Ecuador tiene mucha materia prima nadie le hace caso, hay muchos elementos que se pueden usar como paja toquilla, totora, tagua y hacer elementos nuevos con más cosas nos gracias.

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 004

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 15H00

Fecha: 28 de mayo del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Raed Gindeya

No. Teléfono convencional: 026018569

No. Teléfono celular:

Correo electrónico: contact@kiasmanet.com

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

El estilo atemporal

Moda es estacional pasa

Tendencia es geográfica

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

El diseño en Ecuador se ha influenciado instrumental pero jamás en la estética y principio pero jamás hay escuela ni movimientos, solo en lo técnico, solo a llegado al a herramienta

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Totalmente, es un excelente referente de la cultura artística de una sociedad,

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Por influencias externas

Visual

Importancia geopolítica, según los equilibrios de poder

Por intereses locales o necesidades locales

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Son interpretaciones malas de tendencias extranjeras

Carecen de una valoración de lo vernacular o local

.

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Se nota que se influencio bastante el arte pop y por alguna razón la publicidad comercial sombras y neón

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Desconozco

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El diseño gráfico por los medios que son masivos y es la única cultura visual que tiene la gente

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

La visual o la estética popular es lo que predomina y de ahí hay ramas que intentan acoplarse

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Una tendencia que pueda revalorar lo orgánico a lo táctil.

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 005

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 15H30

Fecha: 28 de mayo del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Daniel Terán

No. Teléfono convencional: 3828360

No. Teléfono celular:

Correo electrónico: jd.teran@udlanet.net

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Moda es un lineamiento masivo no controlado es forzado e influenciado por modelos a seguir (aspiracional)

Tendencia, es una evolución lógica de un proceso o resultados que permite modificar actitudes y consideraciones respecto a un objeto

Estilo es una línea definida específica de una tendencia

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Si, principalmente por el poder económico actual y por defecto sus arquitectos en que escuela de diseño estudiaron, actualmente tendencia cubista minimalistas, buscados pero su relaciones sociales. Y la escuela SF toma ciertos modismos

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Fue una forma de expresión visual artística en los 80, el diseño arquitectónico ha vuelto a tomar su carácter de ciencia y se aleja totalmente del arte

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Es una evolución del pensamiento, explorar nuevos métodos y desarrollar nuevas tendencias

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Tendencia purista cubista minimalista que no acaba de defenderse y no acaba de entenderse por qué ya se ha vuelto moda

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Lo menciono arriba

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Salen de algo que ya conoces porque encuentras deficiencias y cambias tu visión respecto de algo y cuando adoptas un método distinto generas tendencia

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

Dependiendo del momento, es circunstancial. El diseño gráfico de moda por el gobierno y el industrial nuevo por limitación de importaciones

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

Siempre se generan nuevos

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

La madera no puede ser una tendencia, se podría volver una tendencia como conciencia del uso de la madera de una manera más sostenible.

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 006

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 16H00

Fecha: 28 de mayo del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Patricio Malo

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular: 0992720576

Correo electrónico: h.malo@udlanet.net

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Tendencia es cuando una forma de diseñar a tenido un proceso el cual apoya esta forma de diseñar

Moda cuando se ha tomado un forma de diseño y se la ha popularizado su uso

Estilo cuando definimos una temática y sobre esa generamos una forma de diseño

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

El minimalismo últimamente dentro del diseño, el eclecticismo todo lo que es construcción es la forma constante de construir ahora

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Si de alguna manera es grafico es visual y es una representación también de la idiosincrasia o de los ecuatorianos con ciertas influencias externas

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

A partir de una moda o un estilo en base a una asociación con una forma de interpretación propia sobre algún tema en particular o una forma de vida

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Realmente o existe una claridad en las tendencias en el Ecuador son mucha moda en muchos caso modas importadas con las que nos identificamos y se empiezan a replicar en la mayor parte de las veces sin un significado claro

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

El modernismo como tendencia arquitectónica en una gran etapa de la vida en Ecuador pero al momento prima el eclecticismo o una búsqueda rápida de una moda replicada anteriormente sin que llegue a ser propiamente una tendencia

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Puede partir de una idea común de un grupo poblacional para representar algo o un conglomerado en general

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

Los aportes no han sido muy significativos estamos en un proceso de generar aportes propios ya que en muchos de los caros en estas ramas del diseño las influencias externas han determinado el producto que se hace aquí

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

En Ecuador si

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Si se tiene la idea de generar una reflexión de una cultura sostenible sobre el uso y la escases de la madera con la finalidad de generar conciencia.

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 008

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 11H00

Fecha: 15 de julio del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Anabela Chavez

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular:0992529128

Correo electrónico: agchavez@ute.edu.ec

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Moda vigente en un momento determinada y en un eterno determinado

Tendencia es momentánea nace y empieza a su muerte son cañones a seguir

Estilo algo más permanente, es una forma de concebir la estética

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Han influenciado como referentes estéticos que el diseñador los puede adoptar criterio

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Si pero no solo artístico, el diseño nos lleva hacia la concentración de un producto funcional que va a servir debe adaptarse a las necesidades y debe ser funcional

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Las tendencias son el resultados de los cambios culturales en sociedades y las tendencias salen del mismo ser humano nacen de las necesidades y gustos de los diferentes grupos humanos, laboratorios que interpretan necesidades y las transforman

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Las tendencias conjunto de cánones a nivel universal, adaptar tendencias a las realidades del entorno donde desarrolla el diseño a su elección Janpol Gotie

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Si hablamos de moda apego hacia lo que es el estilo norteamericano, no siempre es la mejor pero es la mayor influencia, ahora ya no tanto

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

El diseñador usa las tendencias y otros conceptos y elementos para crear un concepto y de ese concepto nace el diseño pero la tendencia es solo una parte

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El grafico porque es más conocido entendido difundido en todo el país por la cantidad de escuelas la moda no se entiende bien y arquitectura en una cierta forma

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

Claro en la historia del arte y moda han estilos preestablecidos y el diseñador puede utilizarlos para crear concretos

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Consideraría que los diseñadores deberían estar mejor informados para apropiarse de ellas para generar algo adicional

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 009

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 11H50

Fecha: 12 de julio del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Gerardo Parraga

No. Teléfono convencional: 2549216

No. Teléfono celular:

Correo electrónico: Gerardo_parraga313@hotmail.com

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

Estilo arraigado

Moda es el momento

Tendencia de lo que tú te influyas

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Un estilo modernista por que se crean espacios que no son aptos de una manera comercial influenciando negativa

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Si por que el arte es parte de la cultura de un lugar debe identificar

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Es algo visual primeramente y se empieza a propagar más y se crean series

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Todavía no hay una tendencia clara y que se debería propagar porque no tenemos identidad como área social y natural las construcciones en bambú

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Actualmente no podría mencionar alguna lo clásico lo gótico todo es copia

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Las tendencias funcionales porque él lo artístico se sigue la tendencia extranjera

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El diseño interior y arquitectónico

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

Si solo son derivados

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Interesante porque es un material no explotado no se toma en cuenta y ha sido desplazado y una nueva idea para el diseño

Universidad Internacional del Ecuador
Facultad de CC.SS. y Comunicación
Escuela de Comunicación

Entrevista No. 0010

Tesis de pregrado: “Tendencias del uso de madera como una nueva aplicación gráfica en el diseño”

Datos de la entrevista:

Hora: 12H20

Fecha: 12 de julio del 2014

Lugar: Quito

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre: Jorge Alomoto

No. Teléfono convencional:

No. Teléfono celular:

Correo electrónico: jorgealomoto@gmail.com

Guía de Preguntas:

1) ¿Cuáles son las diferencias que usted considera entre moda, tendencia y estilo?

N/S

2) ¿Cómo cree que ha influenciado los distintos estilos de diseño en el Ecuador?

Influencia económica y extranjera a la adquisición de marcas orientalizas

3) ¿Considera que el diseño es una forma de expresión visual artística?

Si porque es para personas que podrían entender conceptos módulos y estética

4) ¿Cómo cree que se genera una tendencia?

Se puede generar por algo cultural identidad y visual

5) ¿Qué opinión tiene sobre las tendencias en el Ecuador?

Todavía no hay una tendencia clara y que se debería propagar porque no tenemos identidad como área social y natural las construcciones en bambú

6) ¿Qué tipo de tendencia ha influenciado en el Ecuador con mayor impacto (si puede mencionar alguna)?

Actualmente no podría mencionar alguna lo clásico lo gótico todo es copia

7) ¿Cómo se enfocan las tendencias en el diseño?

Las tendencias funcionales porque él lo artístico se sigue la tendencia extranjera

8) ¿Qué rama del diseño (gráfico, modas, arquitectónico, industrial, etc.) considera usted que ha aportado con mayor impacto en el Ecuador?

El diseño industrial y de modas a si sea copiado no e s muy accesible

9) ¿Considera que los estilos ya están preestablecidos y los nuevos tipos de diseño son tan solo un derivado de los mismos?

Si solo son derivados

10) ¿Qué opinión tiene en cuanto a generar una nueva tendencia a través de la madera?

Me parece una buena idea porque es jugar con elementos naturales y sería una forma de generar conciencia