



DISEÑO DE SISTEMA DE
IMÁGENES DE ALTO IMPACTO EN
CONCIENCIACIÓN DE LOS EFECTOS DEL
CALENTAMIENTO GLOBAL EN ECUADOR

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ANDREA PAOLA CALLE MENDOZA

DIRECTOR: DIS.JAIME GUZMÁN



DISEÑO DE SISTEMA DE
IMÁGENES DE ALTO IMPACTO EN
CONCIENCIACIÓN DE LOS EFECTOS DEL
CALENTAMIENTO GLOBAL EN ECUADOR

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ANDREA PAOLA CALLE MENDOZA

DIRECTOR: DIS.JAIME GUZMÁN

A mis amados padres Marcia y Andrés por guiar siempre mi camino a la satisfacción que brinda el esfuerzo de las cosas bien hechas; y enseñarme que en esa satisfacción, la perseverancia crea constancia, y la constancia, costumbre.

A mi hermana Pame, que siempre con su inigualable sonrisa, su sinceridad y su apoyo, me convenció que nuestros sueños están más cerca cuando empezamos por defender nuestros ideales.

DEDICATORIA

A Dios, por bendecir cada uno de mis pasos a nivel personal y profesional, acertando cada una de esas bendiciones en un don que refleja lo que más me apasiona: diseñar.

A mi segunda familia: Santiago, Vanessa, Isabel y Paúl. Gracias por los ánimos, la confianza y la opinión. Por los ideales compartidos, las sonrisas, las tristezas, los sustos y nuestros tantos momentos juntos. Por estar ahí en este largo pero inolvidable proceso y hacerlo completamente entrañable.

A Tata y Dianita, por el apoyo y la paciencia brindada; por cuidar de mi energía, espacio y salud día tras día.

A Pablo, por preocuparse a cada instante de mi, apoyándome siempre en el encuentro y realización de cada una de mis metas.

A Marcelo Maldonado, gran maestro y amigo. Gracias por ayudar a mi formación profesional y sobre todo por contribuir como ninguno otro a mi formación personal donde el análisis de los conceptos y principios siempre será más importante que las técnicas y tecnologías.

A Jaime Guzmán, mi director de TFC que luego de advertirme si estaría segura de escogerlo, guío y entendió aquellas cosas claras y oscuras de este proyecto. Gracias.

AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN.....	6
Calentamiento Global y Diseño	
CAPITULO I.....	7
Antecedentes	
Problemática	
Diagnóstico	
Objetivos	
Justificación	
Alcances	
Usuario	
CAPITULO II.....	18
Conceptos	
Teoría	
Referencias	
CAPITULO III.....	42
Metodología	
CAPITULO IV.....	49
Resultados	
CAPITULO V.....	55
Concepto de Diseño	
CAPITULO VI.....	61
Diseño de Marca y Sistema de Imágenes	
CAPITULO VII.....	96
Sistema de Imágenes de Alto Impacto	
CAPITULO VIII.....	106
Aplicaciones de Soporte	
CAPITULO IX.....	116
Conclusiones y Recomendaciones	
BIBLIOGRAFIA.....	119

CONTENIDO

Alrededor del mundo, el Diseño Gráfico ha dedicado especial atención sobre diversos problemas ambientales y en las últimas décadas este recurso ha sido utilizado de manera inteligente y eficaz dejando claro que el Diseño Gráfico es un recurso de comunicación social. Durante los últimos años uno de los problemas ecológicos más importantes a tratarse a nivel mundial ha sido el aumento del Calentamiento Global. Según estudios realizados, la importancia de la concienciación sobre el tema se ha vuelto un tema urgente para buscar solucionar el problema del cambio climático y sus consecuencias.

En Ecuador, el Diseño Gráfico ha incursionado lentamente en la resolución de problemas sociales, sin embargo no se ha implementado en espacios pertinentes para su exposición a nivel cultural. Las propuestas de Diseño en Ecuador con respecto al tema del Calentamiento Global son limitadas, con elementos de diseño que no demuestran otra cosa sino el simple uso de la estética sin un estudio conceptual. Se sabe que el Calentamiento Global es un problema grave alrededor del mundo y Ecuador también es altamente vulnerable como se explicará más adelante.

El uso de los conceptos bien aplicados en Diseño es un paso a la utilización de esta disciplina como recurso de comunicación social en nuestro país. Este recurso que, empleado de manera estructurada, convierte al Diseño en un sistema de comunicación efectiva capaz de generar reacciones sociales mucho más concretas. Los recursos aplicables para este sistema de Diseño y su desarrollo pueden ser innumerables, sin embargo este proyecto se concentra en el uso de las imágenes como primera instancia. Las imágenes son una parte vital del Diseño Gráfico. En este proyecto se estudiará y se pondrá en práctica las que pertenecen al grupo de Alto Impacto, característica contenida en su forma visual y la aplicación al usuario.

La estructura gráfica de diversos sistemas, la importancia comunicativa social del Diseño, el papel del usuario frente al proyecto y la coherencia conceptual del Diseñador serán temas en este proyecto.

Este TFC analiza los recursos conceptuales ecológicos aplicados a Diseño a través de la investigación y el posterior desarrollo de un sistema de imágenes de alto impacto con el fin de dar el primer paso hacia la búsqueda de la conciencia humana frente a los problemas que sufre el planeta; este hogar que nos acoge y en cuyas formas, en particular, se inspiran los Diseñadores.

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

Antecedentes, Problemática, Diagnóstico,
Objetivos, Justificación, Alcances, Usuario

ANTECEDENTES

“La era de las postergaciones, de las acciones ineficaces, de las medidas paliativas y desconcertantes, de los dilemas, está llegando a su fin. En su lugar, estamos entrando en un período de consecuencias”.
WINSTON CHURCHILL, 1936¹

El Calentamiento Global en la actualidad ya es un tópico que produce gran preocupación a nivel regional y mundial. El efecto de la preocupación causada por este problema que parece no tener solución, ha llevado a que medios ambientales involucren a ámbitos sociales, políticos y económicos en la búsqueda de soluciones.

En todo el mundo ya se ha visualizado el impacto que la naturaleza puede tener sobre la vida humana en el planeta y en nuestro país, aunque pareciera invisible, las consecuencias del fenómeno no sólo pueden verse, sino que ya pueden medirse y sentirse².

Se denomina Calentamiento Global al fenómeno observado en las medidas de la temperatura que muestra en promedio un aumento en la temperatura de la atmósfera terrestre y de los océanos en las últimas décadas debido al efecto invernadero. El efecto invernadero acrecentado por la contaminación y la acumulación de emisiones de CO₂ en la atmósfera que según algunas teorías es la causa del calentamiento global observado desde los años 80 hasta la actualidad. Existe un incremento de 0,3 grados de temperatura a nivel atmosférico en todo el mundo por lo que la población ya empieza a sentir los efectos del alta de temperatura al igual que los problemas consecuentes que le siguen: disminución de los glaciares, propagación de tormentas, la migración de aves exóticas, reaparición de enfermedades y la actual crisis alimentaria mundial están vinculadas directamente a este fenómeno³.

La teoría de la variación climática cíclica predice que el calentamiento global continuará si lo hacen las emisiones de gases de efecto invernadero. Existen ya algunos acuerdos que han realizado algunas naciones en convenciones como la Organización de las Naciones Unidas.

Uno de estos acuerdos es el Protocolo de Kyoto, acuerdo promovido por el IPCC⁴ que promueve una reducción de emisiones contaminantes (principalmente CO₂). El protocolo ha sido tachado en ciertas ocasiones de injusto, ya que el incremento de las emisiones tradicionalmente está asociado al desarrollo

1 Gore Al. "UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007. Pag. 101

2 Resultados, Capítulo IV, Pag. 49

3 Cfr: Leggett Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREEN-PEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996. Pag. 131-154

4 INTERGOVERNMENTAL PANEL ON CLIMATE CHANGE

económico. Con esto, las naciones a las que más afectaría el cumplimiento de este protocolo podrían ser aquellas zonas menos desarrolladas. Todos los países del mundo, incluyendo al Ecuador han firmado el acuerdo, menos EEUU y Australia.⁵

América del Sur colabora apenas con el 3,8% en el aumento del Calentamiento Global⁶ y sin embargo Ecuador también se suma al grupo de países con indicios de sufrir las más grandes consecuencias catastróficas del calentamiento global por su ubicación. La ubicación de nuestro país mantiene una relación cercana con las corrientes marinas y es un factor importante en el posicionamiento de los vientos⁷, factores que posteriormente tendrán efecto sobre el orden climático establecido durante siglos que han mantenido el equilibrio entre la naturaleza y el hombre.

Concluimos que el Ecuador es altamente vulnerable a los efectos del Calentamiento Global al igual que los países que conforman la región sudamericana cercanas a los océanos como lo indican los estudios realizados⁸.

La capacidad de adaptación de nuestro país a los efectos del Calentamiento Global es limitada a causa, entre otros aspectos, de la pobreza y de la falta de tecnología en desarrollo para sustentar una ecología más viable. Fenómenos locales y regionales como el de El Niño, cuyo incremento de intensidad y frecuencia minan recurrentemente la situación socioeconómica del país, o la aparición o desaparición de las estaciones climáticas locales (invierno y verano) constituyen efectos visibles que han sembrado en la sociedad ecuatoriana un cierto grado de conciencia sobre la necesidad de emprender medidas inmediatas y mediatas, para confrontar potenciales impactos directos e indirectos del calentamiento global.

5 Gore Al. "UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007. Pag. 282

6 Ibid, pag. 251.

7 Legget Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREENPEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996. Pag. 160-171.

8 Legget Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREENPEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996. Pag. 171.

PROBLEMÁTICA

“La gente no entiende que los problemas son y serán, el por qué de vivir mañana”.

ANÓNIMO

La población ecuatoriana es testigo actualmente de los cambios climáticos producidos por el Calentamiento Global y su influencia en la economía⁹. Los primeros indicios de este cambio producido por el calentamiento global van desde la variación climática a niveles más calientes en las zonas Centro Norte, el deshielo de los Andes que presentaron hielo de un 92,3% en 1997 a un 70,1% en 2008; la aparición de las tasas Climáticas problemáticas en relación con los Fenómenos de El Niño y la corriente Humboldt¹⁰ y la penosa migración del 8% de las aves y reptiles existentes en las Islas Galápagos, caracterizadas como especies propias del medio. Así mismo la contaminación del aire en Latinoamérica ha ascendido en un 5.9% debido a la deforestación indiscriminada de grandes hectáreas de bosque, haciendo cada vez más difícil la absorción del CO₂¹¹.

Bajo la visibilidad de estos efectos, algunas instituciones en el Ecuador se han unificado o han promovido sus ideas con el fin de presentar opciones de solución del Cambio Climático y su detención. Estas organizaciones nacionales son el Consejo Nacional de Desarrollo Sustentable; el Comité Nacional del Clima (CNC) y sus Grupos de Trabajo; y el Ministerio del Ambiente¹² principalmente. Estas organizaciones han iniciado campañas o programas de información y concienciación que no toda la población ecuatoriana conoce o que simplemente no tienen un sistema engranado que las haga funcionar efectivamente.

Aunque se han tenido buenas intenciones en estas organizaciones, al ser nuevas en algunos casos como el Consejo Nacional de Desarrollo Sustentable, aún no cuentan con estrategias específicas de acción sobre las cuales trabajar para el freno del Calentamiento Global en Ecuador; así mismo y luego de ver las diferentes opciones que se presentan, está claro que las estrategias que se están utilizando no son las adecuadas.

Un mínimo de la población ecuatoriana ha empezado a creer que existe un efecto externo que altera nuestras vidas de manera impresionante y ha puesto en marcha de manera individual algunas soluciones, en su mayoría improvisadas, con el fin de contribuir a una solución. Sin embargo, está claro que no se está aplicando al conocimiento del problema enfocándolo

⁹ Cambio Climático, <http://www.cambio-climatico.com/extrano-comportamiento-de-clima-en-ecuador>, Septiembre 2, 2008, 20h45.

¹⁰ Leggett Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREENPEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996. Pag.123.

¹¹ Idem Pag. 152.

¹² Oficina Nacional de Promoción del Mecanismo de Desarrollo Limpio (MDL) del Ecuador <http://www.cordelim.net/cordelim.php?c=417>, Ecuador Mayo 29, 2008. 21h25.

en la totalidad de la población, es decir, los medios que estas organizaciones están utilizando no son los efectivos, ni tampoco los adecuados para llegar a la conciencia social del problema

DIAGNÓSTICO

Se observa con claridad que los proyectos que actualmente se desarrollan no están funcionando. Las propuestas para resolver un problema global deben analizarse primero de manera individual. Esto quiere decir que lo que se proponga debe formar parte de la vida cotidiana de cada individuo que habite el país, de su medio y de las cosas que lo rodean. Para llegar a una concienciación del problema es necesario pensar en la forma de llegar hacia la población con una visión clara de lo que necesitan y requieren para informarse y actuar. Es necesario entender la gravedad del Calentamiento Global y empezar a cambiar las costumbres de vida que colaboran con el problema en Ecuador y no en referencia a otros países.

Entender una problemática y encauzar caminos de solución es la responsabilidad social que concierne al Diseñador Gráfico y le convierte en un factor importante en referencia a vías de comunicación efectiva. En este caso, conocemos que el problema del Calentamiento Global en el Ecuador, no está en la falta de acción, sino en la falta de conciencia sobre el mismo.

La disciplina del Diseño Gráfico y de Comunicación Visual es capaz de idear y proyectar medios de comunicación con fundamentos teóricos prácticos para una problemática existente o necesidad. Un diseñador gráfico puede ser un medio efectivo que a través de sus herramientas y elementos pertinentes de construcción, propone soluciones que por estar identificadas con el medio social en el que trabaja serán efectivas a través de su capacidad de persuadir, animar, intervenir, etc.

Se concluye que al ser el Calentamiento Global un problema social que se manifiesta actualmente y que requiere de soluciones urgentes, necesita del Diseño Gráfico y de Comunicación Visual para efectuar un primer acercamiento a las soluciones posibles que empiezan a través de la concientización del problema. De esta forma y cumpliendo con la responsabilidad social que tiene un diseñador en este proyecto se pondrá en ejercicio las funciones del Diseño Gráfico y de Comunicación Visual, como un recurso de comunicación social.

OBJETIVOS

El proyecto contempla los siguientes objetivos:

Objetivo Principal:

Diseñar elementos de comunicación visual (imágenes) como parte de un sistema comunicativo que a través de su estructura e impacto social, sensibilicen a la población adolescente ecuatoriana sobre las consecuencias del aumento del Calentamiento Global en Ecuador.

Objetivos Secundarios:

- Mostrar las pertinencias del Diseño Gráfico y de Comunicación Visual en una propuesta de solución de concientización para el problema.
- Proporcionar el material necesario para la construcción de proyectos (campañas, estrategias publicitarias, medios sociales) que se relacionen directamente a soluciones para el calentamiento global.
- Proyectar una posible realidad de las consecuencias del Calentamiento Global en Ecuador.
- Entender sobre la teoría del Diseño Ecológico en medios de comunicación del Diseño Gráfico y su valor social.
- Desarrollar un ejemplo de sistema gráfico que pueda usarse para temas diferentes al de este proyecto.
- Utilizar el Diseño como recurso de comunicación social (metodología proyectual).

JUSTIFICACION

*"No es cuestión de salvar el planeta, la Tierra al
final sobrevivirá. Nosotros moriremos."*
THE 11TH HOUR¹³

Justificación Social

En Ecuador, el problema del Calentamiento Global, ha pasado inadvertido por mucho tiempo, quizá demasiado. No existe una conciencia real ni tampoco suficiente información sobre el tema en general sobre lo que está ocurriendo en otras partes del planeta ni tampoco a nivel local.

Los efectos del calentamiento global tienen que ver con el cambio climático que se está produciendo en los últimos años. Este cambio climático es la principal causa de la variación del suelo que ha llevado la economía del país a los niveles más bajos de producción de la historia así como la agricultura que igualmente ha bajado su nivel de productividad. Si tomamos en cuenta que una gran parte de la población rural del país depende completamente de la agricultura, como consecuencia de este fenómeno, la pobreza en el país ha aumentado lentamente pero de forma notable. Muchos de los trabajos que se realizan en el campo o que están vinculados con la crianza de animales también se han visto afectados, datos que se han publicado a diario en los medios de comunicación en el país y a los cuales no se les ha dado la mayor atención.

Por esta razón, el calentamiento global deja de ser un problema externo al país como muchos podrían considerarlo. Está claro cuánto está afectando a la población mundial y en todo caso podría decirse que Ecuador aún no ha visto la peor parte que posiblemente se dará en un futuro no muy lejano. La falta de conciencia del tema es un problema cultural y por tanto social. En Ecuador se ha distanciado demasiado el vínculo que existe entre la coexistencia de la naturaleza y la humanidad. Las organizaciones políticas que mantienen un monopolio en cuánto a la economía del país, que en la mayoría de los casos son en beneficio propio, no han vinculado sus compañías a la preservación del medio ambiente por razones obvias.

Una vez expuestos los problemas a los que nos vemos enfrentados los ecuatorianos y en nombre al desarrollo cultural y social que

¹³ DiCaprio Leonardo, THE 11TH HOUR, Warner Bros Independent Films, Festival de Cannes Official Selection, 2007.

requiere la población, es de vital importancia empezar un nuevo mecanismo, en este caso dentro de Diseño para ser una vía de conciencia sobre los problemas que han sido dejados de lado y poco atendidos pero que ahora más que nunca, también conciernen a la población ecuatoriana.

Justificación Académica

El Diseño abre incalculables maneras de analizar realidades. La pasión de un diseñador no se ve reflejada en las formas creativas que aprende, sino en la sensibilidad con las que usa sus formas creativas para analizar, mejorar y comunicar realidades.

El diseñador cuenta con la capacidad de identificar un problema y a través de él, reflejar un objetivo. Este objetivo se ve convertido en una realidad en la creación de un proyecto cuyo propósito es darle forma a una función, buscar a través de la investigación del problema una solución, que en muchos casos pueden llegar a tener mayor fuerza que otros medios que se proponen en otras disciplinas.

La aplicación de la teoría en el campo de Diseño Gráfico y de Comunicación Visual se proyecta en el sentido de crear, manipular o hacer ver las relaciones, convirtiéndose esta disciplina en un eje indispensable de comunicación.

Jorge Frascara lo define de esta manera: "El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido"¹⁴. El diseño gráfico no es un arte y tampoco es necesario vincularlo como tal, como explica Jorge Frascara, "El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino su intérprete."

De esta forma, en el diseño gráfico, todos los elementos y los códigos utilizados en el mensaje o pieza de comunicación, deben ser compartidos por su destinatario y estar pensados en función a él mismo. Así mismo, la función del diseño gráfico y de comunicación visual es dar forma a los mensajes o necesidades existentes, lo que lo convierte en un actor social importante que mantiene también ciertas responsabilidades de manejo y ejecución de sus proyectos. Por eso es que un diseñador gráfico debe tener siempre en mente la necesidad de investigar sobre una necesidad, con la finalidad de acertar en una propuesta. El Diseño Gráfico es una disciplina inteligente que se convierte en

¹⁴ Frascara Jorge, "Diseño y comunicación", Ediciones Infinito. 2001, Pag. 52.

un medio de solución para un problema que necesita salidas urgentes y la obligación del Diseñador Gráfico para ser un verdadero actor social, papel en el que se le propone en este proyecto.

Justificación Personal

Una vez que el Diseñador vuelve su vida el Diseño, entiende que no quisiera trabajar en nada más, se apasiona de sus ideas, se vuelve abierto a las oportunidades y entiende que su vida no puede limitarse a sólo pensar. Entiende que las formas, los significados, los sentidos y su creatividad son sus armas más letales en la conversión de problemas en soluciones. Un Diseñador Gráfico entiende que su mano es capaz de crear pero también puede destruir, entiende que sus capacidades no tienen que ver con sus caprichos sino con un enorme sentido de la forma y la función aplicadas a una manera única de pensamiento y concepción.

Un Diseñador Gráfico es conciente del mundo que le rodea, del lugar en el que se desenvuelve, de los límites de su espacio. Entiende que ese mundo que le rodea se llena de problemas que no siempre tienen que ver con sus actos, pero es conciente sobre la influencia que tienen en su vida. Un Diseñador Gráfico es amigo del medio ambiente, aliado al cuidar el hogar que lo envuelve y se siente responsable de mantener ese hogar intacto, porque se inspira en sus formas, en sus colores, en el resto de sus habitantes y respeta su belleza ante todo.

Un Diseñador Gráfico mira detenidamente cada instante al buscar medios y recursos que le permitan apoyar a otros para que todos a su alrededor puedan sensibilizarse frente a los problemas; en sus pensamientos él sabe que es un actor de solución.

En Ecuador lamentablemente no hay mayores avances en lo que al cuidado y preservación de la naturaleza concierne y el Diseño no ha hecho mucho para colaborar, quizá no por falta de acción, sino por falta de cultura de otras organizaciones que pueden valerle de él.

A nivel general son pocos los esfuerzos que se realizan por crear una cultura de mantenimiento del medio ambiente, por lo que desde niños no hay mayor énfasis en este tema. La falta de conciencia sobre los problemas por los que atraviesa nuestro planeta en la actualidad se debe a este motivo.

Tomar en cuenta el crecimiento personal- profesional y apoyarlo junto con el crecimiento social que puede proyectarse a través de una carrera profesional es el mayor propósito de este proyecto. Los seres humanos muchas veces necesitamos de vías

de comunicación que dejen un mensaje y una de la más efectivas es sin duda el Diseño Gráfico. En conjunto con las capacidades intelectuales del diseñador y la responsabilidad social del mismo, se pretende presentar una propuesta de solución frente a un problema que amenaza no sólo la población ecuatoriana, sino la del mundo en general.

Es un hecho. Un Diseñador Gráfico es conciente del mundo que le rodea, del lugar en el que se desenvuelve, de los límites de su espacio: por eso entiende que su profesión también es una forma de servir para conseguir un mundo mejor.

ALCANCES

Objeto de Estudio

Este proyecto contempla como objeto de estudio los Efectos del Calentamiento Global y su incidencia a nivel local. Se limita a la intención de proyectar a futuro sobre los efectos del mismo a la población adolescente quiteña, tomando en consideración que el usuario ha sido determinado el más apto para la inserción del proyecto.

Espacio

El proyecto toma lugar en la ciudad de Quito. Se tomarán colegios de la urbe que representen la mayor cantidad de información sobre el usuario para la ejecución del proyecto. Así mismo se tomará en cuenta los íconos más importantes a nivel visual de Ecuador y de Quito en particular con el fin de crear un sistema acorde al Diseño proyectado. Estos íconos variarán de acuerdo a las necesidades del usuario.

Usuario

Los adolescentes que formen parte de la denominada adolescencia tardía entre los 16 y 18 años y que cursen los niveles superiores del ciclo diversificado.

La conciencia propia de un adolescente es un milagro portentoso difícil de explicar por su inmensa capacidad de búsqueda de

progreso y de perfeccionamiento. El poder de la mente del adolescente es cada vez más sugerente, capaz de mejores y más apasionantes aventuras. El adolescente mientras es adolescente se forma hacia la adultez y todas sus experiencias se ven guardadas para el resto de su vida. Aprende, aprehende y a través de estos mecanismos se va perfilando en una persona madura a partir de todas estas experiencias que mantiene a lo largo de esta etapa¹⁵.

Dadas estas características y tomando en cuenta que el proyecto pretende enviar un mensaje sobre las consecuencias del descuido del problema del Calentamiento Global en Ecuador a largo plazo, el usuario encaja con la intención que busca el proyecto.

Producto

A nivel gráfico y poniendo al diseñador como un individuo apto para convertir información científica en piezas gráficas aplicables, este proyecto no pretende desarrollar estrategias de promoción o distribución, sino proporcionar el material necesario para el desarrollo de proyectos relacionados al tema, que en este caso son las imágenes de alto impacto con la muestra del objeto de estudio.

Este proyecto no tiene como objetivo especificar características de procesos de reproducción de las piezas, sin embargo como parte del proyecto se proporciona sugerencias para el manejo gráfico de las mismas siguiendo parámetros de nivel conceptual y teórico que podrían tomarse en cuenta para su distribución.

¹⁵ Cfr. Izquierdo Moreno Ciriaco, EL MUNDO DE LOS ADOLESCENTES, Editorial Trillas, 2003. Pag. 16-17.

CAPITULO II

Conceptos, Teoría, Referencias

DEFINIENDO CONCEPTOS

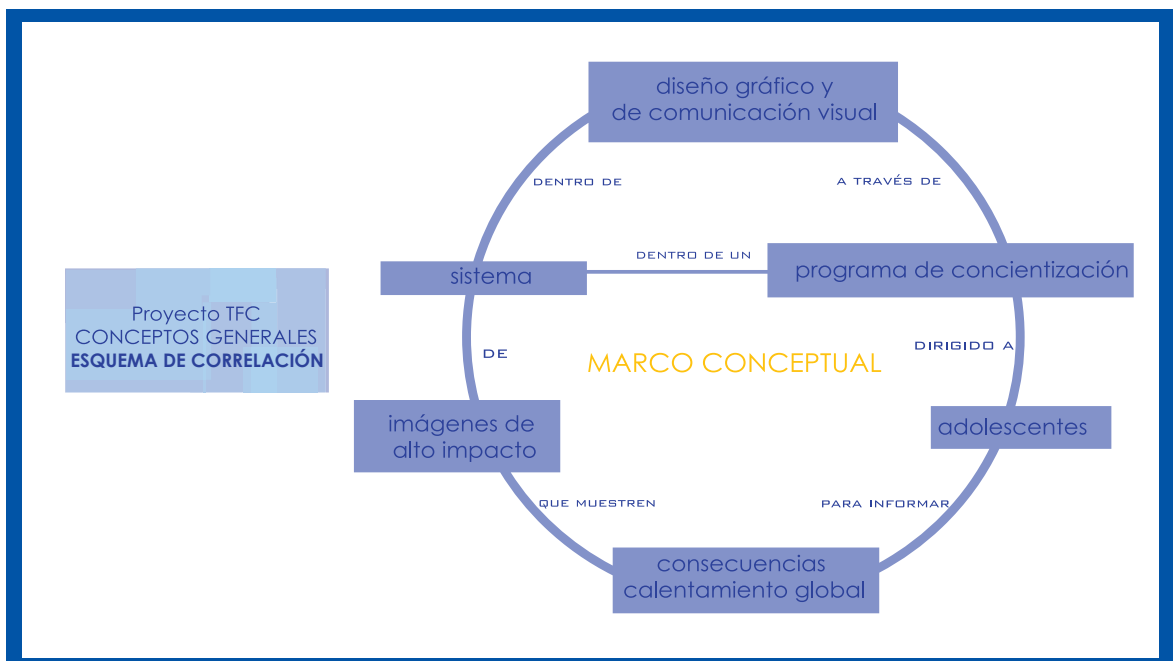
La crisis usualmente quiere decir peligro. El problema del calentamiento global alrededor del mundo se ha tratado desde diversos puntos de vista por parte de las ciencias y las disciplinas profesionales que precisamente han visualizado este peligro y han trabajado en el estudio científico.

Estos recursos han sido importantes en la exposición y resolución de posibles soluciones al problema, algunas de ellas ya aceptadas por algunos países que se han puesto en marcha para dejar de contribuir con el problema del calentamiento global.

En Ecuador los proyectos identificados para posibles soluciones en cuanto a la concientización social y cultural del problema del calentamiento global, no se han verificado como efectivos de manera general. Esto nos hace pensar que estas mismas propuestas pueden ser canalizadas de manera más expresiva a nivel visual pudiendo resultar en un mejor uso de los recursos científicos que existen. Nos hace concluir que requieren de una solución de comunicación más efectiva, es decir al Diseño Gráfico y de Comunicación Visual.

Los conceptos básicos que se utilizan dentro de Diseño Gráfico y de Comunicación Visual se canalizan en un mismo objetivo dentro de este proyecto vinculándose entre sí para darle sentido a una problemática que requiere de estos términos para su resolución.

En este capítulo a través de conceptos básicos relacionados en el proyecto, enteremos más el vínculo que existe entre el carácter social del problema y la responsabilidad social del Diseñador Gráfico y de Comunicación Visual.



CALENTAMIENTO GLOBAL

Se conoce como Calentamiento Global al fenómeno observado en las medidas de la temperatura del planeta que muestran en promedio un aumento en la misma de la atmósfera terrestre y de los océanos en las últimas décadas debido al efecto invernadero, el cual es producido por la acumulación de gases provenientes o afines al CO₂¹.

Es un problema que ha tomado mayor importancia en la actualidad puesto que las consecuencias de su aparición que al principio se creía cíclica, empiezan a originar una batalla entre el hombre y la naturaleza, cuyas consecuencias se han mostrado como catastróficas para ambas partes.

CAMBIO CLIMÁTICO

La temperatura del planeta ha venido elevándose desde mediados del siglo XX. El cambio climático es un efecto de la desnivelación de esa temperatura y por tanto consecuencia directa del Calentamiento Global².

En Ecuador el cambio climático ha alterado la agricultura y economía de los últimos años de manera notable por lo que puede observarse la vulnerabilidad del país frente al problema.

GASES INVERNADERO

Existen algunos gases que producen el efecto invernadero, sin embargo es el CO₂ el que concentra casi toda la atención. Los gases invernadero producen el efecto del mismo nombre al dejar entrar la luz solar pero retienen una parte de la radiación infrarroja rebotada por la Tierra. Esta radiación es la que calienta el aire. Por lo tanto a mayor gases invernadero, mayor será la cantidad de retención del calor y el aumento del calentamiento global.

SISTEMAS CONCEPTUALES

En Diseño, se define sistema al conjunto de elementos que en su creación gráfica siguen un patrón de concepto determinado que les permite trabajar como un todo.

Un sistema conceptual especifica aspectos importantes de creación a nivel de Diseño Gráfico: color, forma visual y composición³. Estos aspectos se convierten en reales a través de

¹ Legget Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREENPEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996. Pag. 25.

² Gore Al. UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007. Pag. 23

³ Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN. Parragón Ediciones, S.A. 2006

la investigación científica, teórica y metodológica del diseñador que se ajusta a las necesidades del usuario.

IMÁGENES DE ALTO IMPACTO

Para el Diseño Gráfico y de Comunicación visual, uno de los componentes más importantes que pueden utilizarse son las imágenes para transmitir conceptos, mensajes indirectos o sencillamente para reforzar ideas.

Se denomina Imágenes de Alto Impacto a aquellas imágenes, ilustraciones o fotografías que manejan un concepto dirigido a un grupo determinado de usuarios cuyo propósito es causar un mayor recuerdo visual⁴. Las imágenes de alto impacto pueden ser Imágenes Descriptivas o Conceptuales de acuerdo al sistema conceptual que se utilice. Este tipo de recurso siempre será el producto de una investigación previa sobre el usuario y estará únicamente dirigido a él.

PROGRAMA DE CONCIENCIACIÓN

Para el área social un Programa de Concientización constituye un conjunto de recursos de distinto tipo para crear conciencia sobre algún tema.

Un programa de concientización o campaña publicitaria es un plan de publicidad amplio para una serie de anuncios diferentes, pero relacionados, que aparecen en diversos medios durante un período específico.

Un programa de concientización se diseña en forma estratégica para lograr un grupo de objetivos y resolver algún problema crucial. Se trata de un plan a corto plazo que, por lo general, funciona durante un año o menos.

Creativos, publicistas y diseñadores gráficos son necesarios en la elaboración del mismo porque contiene un proceso de aparición de distintas etapas en las cuales se va elaborando el programa en el cual debe manejarse el mismo concepto, por lo tanto un programa es un sistema conceptual de Diseño⁵.

La evaluación del resultado de una campaña comunicacional debe ser parte integral del plan de diseño que se haya planteado por lo que requiere objetivos alcanzables, así como un usuario que sea sustancial hacia los mismos .

4 Santaella Lucía, Santaella Braga Lucía Braga, Nöth Winfried, Graciano Roque. "IMAGEN: COMUNICACIÓN, SEMIOTICA Y MEDIOS" Edition Reichenberger, 2003. Pag 19.

5 Cfr. Romeo Figueroa. "COMO HACE PUBLICIDAD, UN EFOQUE TEORICO - PRACTICO" PEARSON UNIVERSITARIO, 1999. Pag.78

ADOLESCENTES

Según la Organización Mundial de la Salud, se denomina Adolescentes a todos los individuos comprendidos entre los 10 y 19 años. Existe la adolescencia temprana que va desde los 10 a los 14 años y la adolescencia tardía que va desde los 15 a los 19 años⁶.

Desde el punto de vista biológico, los adolescentes de hoy no sólo alcanzan mayores tallas, sino que es evidente que su desarrollo emocional es mucho más amplio que el de las anteriores generaciones. En el área social, la participación del adolescente en la vida adulta y su independencia se inicia mucho más rápido por lo que se han convertido en verdaderos personajes de la vida diaria cotidiana con opiniones que pesan y se consideran en las organizaciones a nivel mundial⁷.

⁶ Izquierdo Moreno Ciriaco, EL MUNDO DE LOS ADOLESCENTES, Editorial Trillas, 2003, Pag. 12.

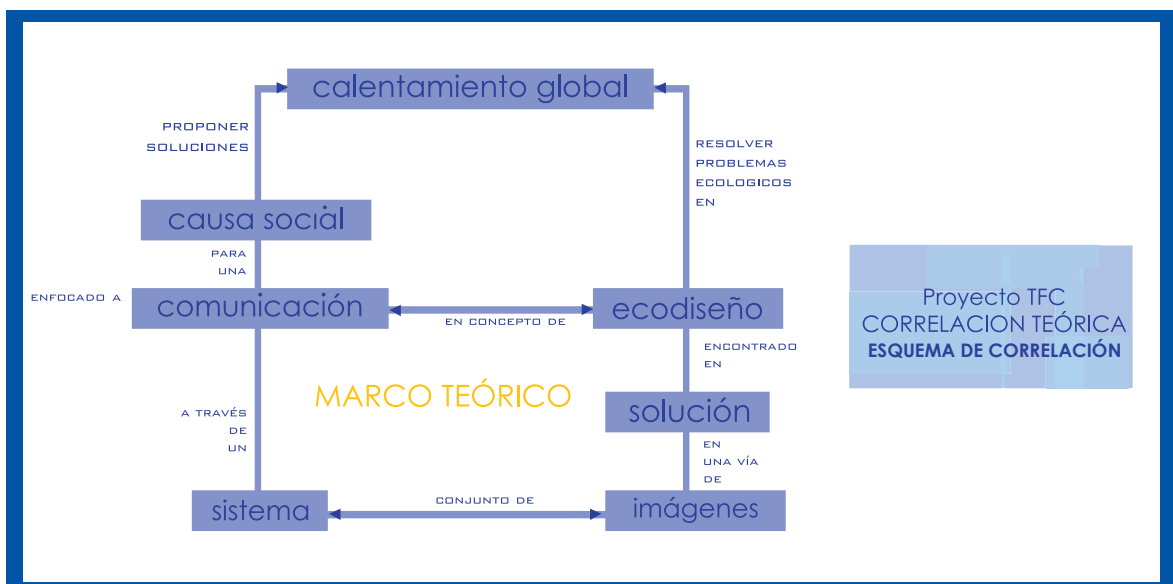
⁷ Ibid, Pag. 14.

INVESTIGANDO TEORÍA

*“El diseño podría ser muy útil para responder a
necesidades urgentes de la humanidad”⁸.*

JORGE FRASCARA

La definición de un concepto de diseño, originalmente consiste en una idea clave que permite canalizar un proyecto o un producto hacia una idea original que contiene un único significado. Dentro de esta idea llamada concepto, el diseño se define en un producto con un riguroso proceso de creación de acuerdo a esta idea. La forma detallada, estructura y complementada debe estar sustentada por teorías asociadas y referencias actuales o históricas para entender el principio mismo de su creación. En este capítulo, se define este concepto de desarrollo de diseño a través de esas teorías vinculadas de diversos autores que le dan sentido al proyecto y por tanto significado a su producto final.



⁸ Frascara Jorge, URGENCIAS DEL DISEÑO, AUDIO CONFERENCIA. Jueves 28 de Agosto 2008, Tandil, Buenos Aires, Argentina.

DISEÑO COMO RECURSO DE COMUNICACIÓN

Jorge Frascara lo define de esta manera: "El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido."⁹

En esta cita, nos queda claro que la función principal de un diseñador gráfico es la comunicación. Esta función que se nos otorga a los diseñadores conlleva el saber distinguir de una u otra forma la significación de aquello que comunicamos. Frascara lo envuelve de esta forma: "El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino su interprete."¹⁰

En esta línea Frascara enlaza completamente al Diseñador con la Comunicación. El diseño como tal se convierte en una vía que enlaza al emisor con el receptor, cuya interpretación dependerá esencialmente de los códigos empleados en el mensaje. De esta forma el Diseño se convierte en una vía comunicativa conceptual, es decir que maneja un significado que aborda todos los elementos de un proyecto a ser vistos de una manera única de interpretación.

En realidad los productos de Diseño no pueden entenderse plenamente sin los contextos sociales, políticos y económicos que conforman una sociedad. Estos contextos forman parte de la vía comunicativa utilizada por todos los miembros de la sociedad y por tanto serán empleados por el Diseñador. Así, los productos o proyectos presentados por el Diseñador no son absolutos, son condicionados y fluctuantes¹¹ pero que representan una ideología que se proyecta en esas creaciones. Para definirlo mejor diremos que las decisiones visuales involucradas en la construcción de mensajes no provienen de supuestos principios estéticos o de caprichos personales o estéticos del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual que vive la gente para la cual diseña y la realidad a la cual desea llegar a través de esos mensajes¹².

La función de las comunicaciones visuales y por tanto del Diseñador Gráfico no concluye con la producción y distribución de sus productos, sino con el efecto que haya causado en el usuario, por lo tanto esta verificación es parte del proceso de Diseño.

Dentro de este proceso de Diseño, ya hemos definido cuál es la parte concluyente, sin embargo es el inicio de este proceso



"Remember the Forest" buscando un Diseño más ecológico.
www.metropolismag.com



"The Stairs" afiche
contra el abuso infantil
www.keralawomen.gov.in

9 Frascara Jorge, "DISEÑO GRAFICO Y COMUNICACIÓN", Ediciones Infinito, 2001 Pag 53.

10 Ibid 2.

11 Cfr. Fiell Peter y Charlotte, "DISEÑO DEL SIGLO XX" Editorial Taschen GmbH, 2005. Pag.15

12 Cfr. Frascara Jorge, "DISEÑO GRÁFICO PARA LA GENTE" Ediciones Infinito, 1997. Pag 34.

dentro de la comunicación y la efectividad del Diseñador Gráfico lo que lo convierte en una realidad.

Al iniciar el proceso de Diseño como una vía comunicativa, es responsabilidad del Diseñador mirar las actitudes, el comportamiento de la gente de acuerdo a su problemática y detectar las características que puede comprender, discriminar o interpretar a su favor. La comunicación que pretenda establecer con su usuario debe estar construida sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual que tenga el usuario sobre distintos objetos, al igual que el conocimiento que posee, las habilidades de interpretación y el contexto en que se ubique¹³. La estructura de un mensaje y su forma provee fuerza a la comunicación reforzando la relación entre el diseñador y el usuario siempre y cuando se haya contextualizado los términos influyentes en el producto.

Como un recurso de comunicación entre las personas, el proyecto en Diseño ofrece una visión particular sobre el carácter y el pensamiento del diseñador y sus usuarios, sus creencias y modos de creación.

Todos estos aspectos se ven plasmados en los proyectos planteados por un diseñador gráfico cuya interpretación sobre una problemática se verán influenciados por todos estos elementos: una forma única de expresión. El diseño de comunicación visual es un recurso efectivo de comunicación siempre y cuando el diseñador maneje al proyecto como un vínculo de conocimiento del usuario donde los mensajes visuales influyan en las actitudes o comportamientos del mismo.

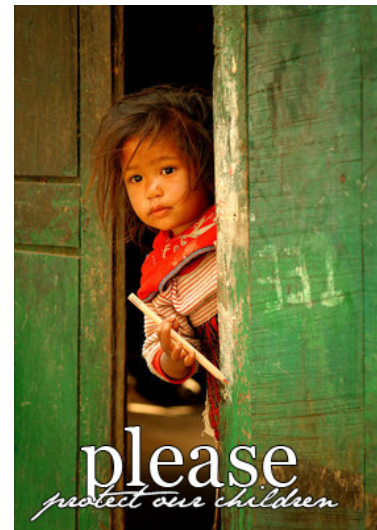
La comunicación existe porque se quiere transformar una realidad existente en otra que se desea. El diseñador es responsable entonces de todo aquello que comunica para contribuir a acciones con objetivos sociales.

DISEÑO Y SISTEMAS CONCEPTUALES

Un sistema como tal es un conjunto ordenado de elementos cuyas propiedades se interrelacionan e interactúan de forma armónica entre sí. Todos los elementos dentro de un sistema se denominan módulos y a su vez cada módulo puede ser un subsistema, dependiendo si sus propiedades son abiertas o cerradas. Un sistema de información es un conjunto de componentes que se relacionan entre sí para recolectar, mantener o eliminar datos e información de acuerdo a un objetivo que se plantea en la creación del sistema.¹⁴

¹³ Ibid 5, Pag 38.

¹⁴ Cfr. M. Stair Ralph, Reynolds George W. "PRINCIPIOS DE SISTEMAS DE INFORMACION" Cengage Learning Editores, 2000. Pag. 86



"Protect Our Children" afiche
contra el abuso infantil
www.keralawomen.gov.in



"Iconos Sociales" eventos sociales en un
mismo sistema conceptual
www.thegiant.org

En realidad a diario estamos envueltos de sistemas de información por todas partes. La sociedad se relaciona con estos sistemas en cada actividad que desarrolla a lo largo de su vida, por lo que los sistemas se han convertido en formas más concretas y organizadas de interpretar.

En Diseño, los sistemas constituyen una forma efectiva de organizar la información y canalizarla a través de lo que llamamos Concepto de Diseño. Un concepto de Diseño define distintas áreas de estudio del proyecto de Diseño que incluyen la maquetación, los formatos, la tipografía, la imagen, el uso del color; etc. que serán transmitidas por el diseñador a través del estudio del usuario.

En el Diseño Gráfico y de Comunicación Visual la relación entre concepción, planificación y producción es definida por ese concepto en el cual los objetos de diseño que surgen mantienen un mismo significado de principio a fin para mantener un sistema conceptual. El diseño no es únicamente un proceso que pretende la producción mecanizada, sino que es además un medio para transmitir ideas persuasivas, actitudes y valores sobre cómo son o deberían verse las cosas de acuerdo a objetivos propuestos. Todo este proceso es un sistema de información y el resultado un sistema conceptual, por consiguiente es imposible la organización de la información de un proyecto sin un sistema de elementos aplicables a la realidad¹⁵.

"Todos los conceptos relacionables son sistemas visuales"¹⁶. De esta manera, la definición de sistema conceptual en Diseño termina siendo el conjunto de objetos de Diseño que se manejan bajo una misma significación relacionados entre sí hacia un único tipo de comunicación llamado concepto.

DISEÑO Y EL RECURSO DE LAS IMÁGENES DE ALTO IMPACTO

El concepto de imagen hace referencia a los aspectos que pueden dar vida a una pieza de diseño. Tanto si se trata del elemento principal de una página como de un secundario, las imágenes ejercen un papel esencial en la comunicación de un mensaje, por lo que son un factor clave en la construcción de la identidad visual de una obra.

Las imágenes están encargadas de una serie de funciones, desde la transmisión de la tensión de una noticia al refuerzo de un argumento presentado en un informe. Las imágenes son efectivas porque establecen una comunicación inmediata o una idea o



"Change Bulbs" afiche en conciencia del calentamiento global
www.greenpeace.com.uk



"Donacion de Órganos" Afiche Vizoo
Advertisement Now

¹⁵ Ref. González Ruiz, Guillermo. "ESTUDIO DE DISEÑO: SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LAS IDEAS Y SU APLICACIÓN A LA REALIDAD". Editorial Emecé, 1994. Pag. 34
¹⁶ Frascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999. Pag. 47

instrucción, información detallada o una sensación que el lector puede comprender inmediatamente.

El uso de la imagen queda determinado por muchas consideraciones, incluido el impacto que se desea dar; a quién va dirigida, la estética del proyecto, la función que debe tener la imagen y lo audaz o conservador que deba ser el diseño.

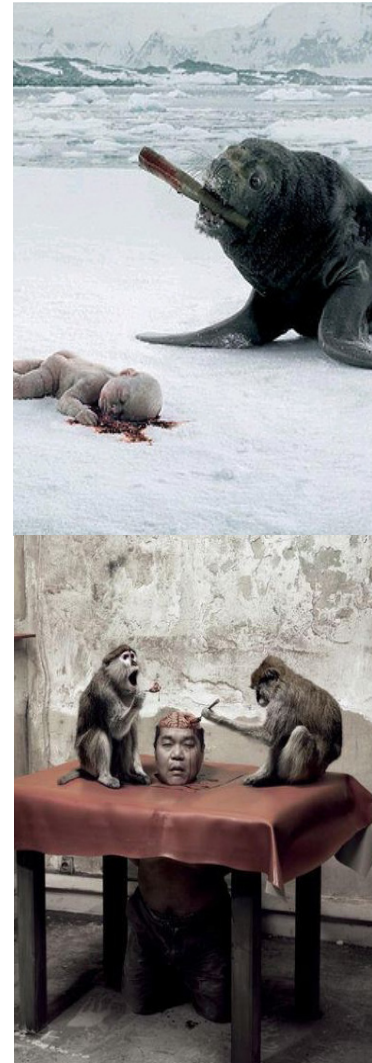
Percibir una imagen no es solamente un acto cognitivo, es decir no sólo son racionales. El mundo de las imágenes se divide en dos dominios. El primero es el dominio de las imágenes como representaciones visuales: diseños, grabados, fotografías, etc. Las imágenes en este sentido son objetos materiales que presentan el mundo al que pertenecemos y con el que establecemos relaciones visuales.

El segundo dominio de imágenes es el inmaterial, aquel que aparece como visiones, fantasías, imaginaciones, modelos. Es decir todo aquello que imaginamos.

Sin embargo, son los conceptos unificadores de los dos dominios de la imagen aquellos que permiten establecer un significado y una representación.¹⁷ Al hablar de imagen se habla de un elemento que hace referencia a los aspectos que pueden dar sentido a un Diseño. No importa si se trata del elemento principal de un página como de uno secundario, las imágenes ejercen un papel esencial en la comunicación de un mensaje por lo que son un factor clave en el establecimiento de la identidad visual de una obra¹⁸. El impacto cultural de las imágenes se debe a la compleja combinación de aspectos humanos que entra en juego en toda percepción.¹⁹ Las imágenes desempeñan a partir de esto una serie de funciones dentro del proceso de diseño. Desde la transmisión de la importancia de un evento al refuerzo de un argumento presentado por el diseñador en un proyecto, la imagen distingue una situación de otra totalmente diferente.

Las imágenes son recursos efectivos en el diseño porque establecen una comunicación inmediata o una idea o instrucción, información detallada o una sensación que el usuario puede comprender e interpretar inmediatamente. Si es así, la imagen posee una gran efectividad.

"La imagen quizá sea el aspecto más fascinante del diseño"²⁰, puesto que las imágenes pueden tener un profundo impacto en el resultado y el éxito de una obra debido a la reacción emocional que provocan en el usuario. Estos aspectos emocionales se



"Animals Feel" Afiche contra el maltrato animal
Advertisement Now

17 Cfr. Santaella Lucía, Santaella Braga Lucía Braga, Nöth Winfried, Graciano Roque. "IMAGEN: COMUNICACIÓN, SEMIOTICA Y MEDIOS" Edition Reichenberger, 2003. Pag 54.

18 Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006 Pag. 82

19 Frascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999.

20 Idem. Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006

ven determinados por muchas consideraciones, una de ellas es el impacto que se desea dar.

Como una introducción a definir la importancia de la imagen de alto impacto en el Diseño Gráfico, es necesario entender que el mundo de todos los objetos o proyectos de diseño, el éxito de una imagen no está determinado por la visualización de la misma en forma cuantitativa y cualitativa, sino en el valor emocional que este simboliza.

Toda imagen visual se transforma en un mero juego de formas y colores definidos por el diseñador a través de la cual se expresa un concepto. En el concepto de alto impacto se busca llegar al usuario desde el lado visual hacia el ámbito emocional que responde a un deseo percibido por sobrecarga sensorial que termina en una sobrecarga de información visual.²¹ Este tipo de imagen se denomina de alto impacto en el ámbito de diseño y comunicación, sin embargo esta definición tiene que ver con las características de la imagen y no con una definición de mercado.

Las imágenes de alto impacto también se caracterizan por una violencia que puede evidenciarse de manera sensorial. Esto implica que los usuarios se sientan lastimados y/o puedan ver el dolor ajeno a través de estas imágenes. Ciertas campañas que utilizan este recurso han sido descalificadas en los medios por su alta carga emocional calificándolas de inadecuadas como recurso de comunicación. Este problema se resuelve cuando se define un usuario y se especifica la clasificación de la imagen en relación con las necesidades sociales de la problemática enfrentadas al usuario.

Los medios electrónicos han acostumbrado a la sociedad a ver una imagen más dinámica y los medios impresos tratan a veces de imitar este tipo de imagen. Para eso se utiliza la imagen de alto impacto que intenta representar una sobrecarga sensorial sobre algún tipo de problemática. El diseñador se adueña de este recurso para representar mejor sus ideas conceptuales de solución frente a un objetivo, sin embargo aquí es donde entra la responsabilidad social que se le otorga para llevar a una conciencia medida en el usuario²².

EL DISEÑO “VERDE” Y SU IMPACTO SOCIAL

Sin duda la preocupación por los eventos que se han ido desarrollando a través de los años en relación a distintos temas sobre Ecología, han venido creando nuevos movimientos de conserva-



"Aides" Afiche en conciencia al Sida
Advertisement Now

21 Cfr. Frascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999. Pag.45

22 Frascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999. Pag. 83.

ción en distintas disciplinas en todo el mundo.

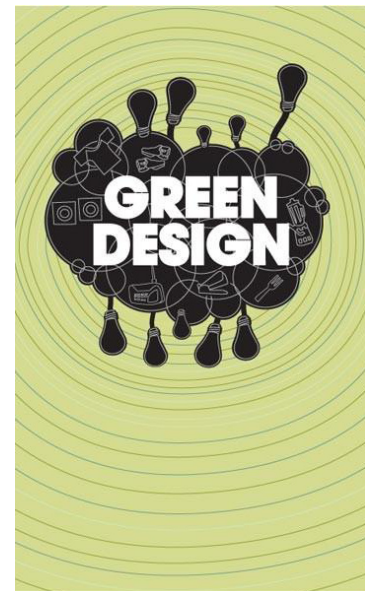
El Diseño Gráfico no ha sido la excepción. Se han venido desarrollando nuevas tendencias que protegen el medio ambiente en especial en lo que concierne a la producción de tecnologías sobre objetos impresos. La necesidad ecológica de preservar la naturaleza aún en los productos de consumo con nuevos diseños, y especialmente su disposición en el mercado, ha sido el origen de este nuevo movimiento que se desarrolla en la actualidad²³.

Este mismo movimiento se ha convertido también en una vía de Diseño completamente diferente a la existente antes de constatar los problemas ecológicos que simples procesos de producción estaban creando. Este movimiento en Diseño se lo ha denominado "Green Design" o Diseño "Verde"²⁴ y empezó a tomar fuerza gracias a la influencia de ciertos autores, entre ellos Víctor Papanek que han criticado la manera en que se ha llevado la vía comunicativa del Diseño Gráfico hacia un efecto consumista que no ha colaborado de ningún modo con la concientización social sobre los problemas ecológicos. Papanek plantea el lado ético del Diseño. Lo explica en dos sentidos. En primer lugar, que el Diseño debe seguir normativas ecológicas como cualquier otra profesión, al tiempo en que se desarrollen conceptos protectores del planeta específicamente para las sociedades. De este primer punto, se propone como segundo punto que el Diseño contemple los aspectos de Ecología para mantener a la sociedad conciente de los problemas que la rodean²⁵.

Se plantea entonces como conclusión que el Diseño "Verde" es una contribución agradable a lo que usualmente se hace en torno al Diseño normal. Bajo esta conclusión el diseñador gráfico debe sostener la relación de Diseño con la ética y la ecología para llevar una adecuada práctica de la profesión.²⁶

En esta línea se ha venido trabajando desde que se ha visto la urgencia de frenar ciertos comportamientos de las sociedades que empeoran el aspecto externo del planeta. Los Diseñadores se han ido vinculado a diferentes firmas que respaldan la idea de Papanek, convirtiéndose algunas de ellas en ejemplos claros de la aplicabilidad del Diseño responsable ecológico.

Dentro de estas firmas, organizaciones como Greenpeace, Core Industries, Planet Green, Friends of the Herat, la reciente Climate Crisis, Renourish²⁷ entre otras ya han puesto su concepto de



Símbolo del movimiento ecológico Green Design
www.greendesign.com



Símbolo del movimiento ecológico Green Design
www.greendesign.com

23 Cfr. Papanek Victor, "THE GREEN IMPERATIVE: NATURAL DESIGN FOR THE REAL WORLD", Thames and Hudson S.A., 1995 . Pag 80.

24 Idem Pag 81.

25 Ibid 18, Pag 43.

26 Papanek Victor, "DESIGN FOR THE REAL WORLD: HUMAN ECOLOGY AND SOCIAL CHANGE" Pantheon Books, 1971. Pag 52.

27 <http://www.re-nourish.com/sustain/index.php?blog=7>, Sep 17, 2008 20h31.

imagen y diseño dentro de este sugerido por Papanek hace 30 años. La urgencia con la que el planeta requiere soluciones que frenen situaciones críticas en cuanto a su mantenimiento ecológico y climático han puesto a prueba al Diseño en una forma nunca antes vista al disminuir el uso tecnológico y limitar los índices de producción²⁸.

Sin embargo esta misma situación ha sido aprovechada por los Diseñadores a nivel mundial, que involucrados en las firmas ecológicas han ajustado sus necesidades a lo básico, por lo que se ha disminuido la producción innecesaria y exagerada de medios gráficos. Esto ha permitido que los Diseñadores se exijan más en buscar soluciones visuales efectivas a primer impacto utilizando la imagen como un recurso efectivo que comunica y contribuye a la construcción de la cultura²⁹, en este caso ecológica.



BRIAN DOUGHERTY with CELERY DESIGN COLLABORATIVE

Cartel de Promoción
"Green Graphic Design"
www.greendesign.com

²⁸ Fiell Peter y Charlotte, "DISEÑO DEL SIGLO XX" Editorial Taschen GmbH, 2005. Pag. 72

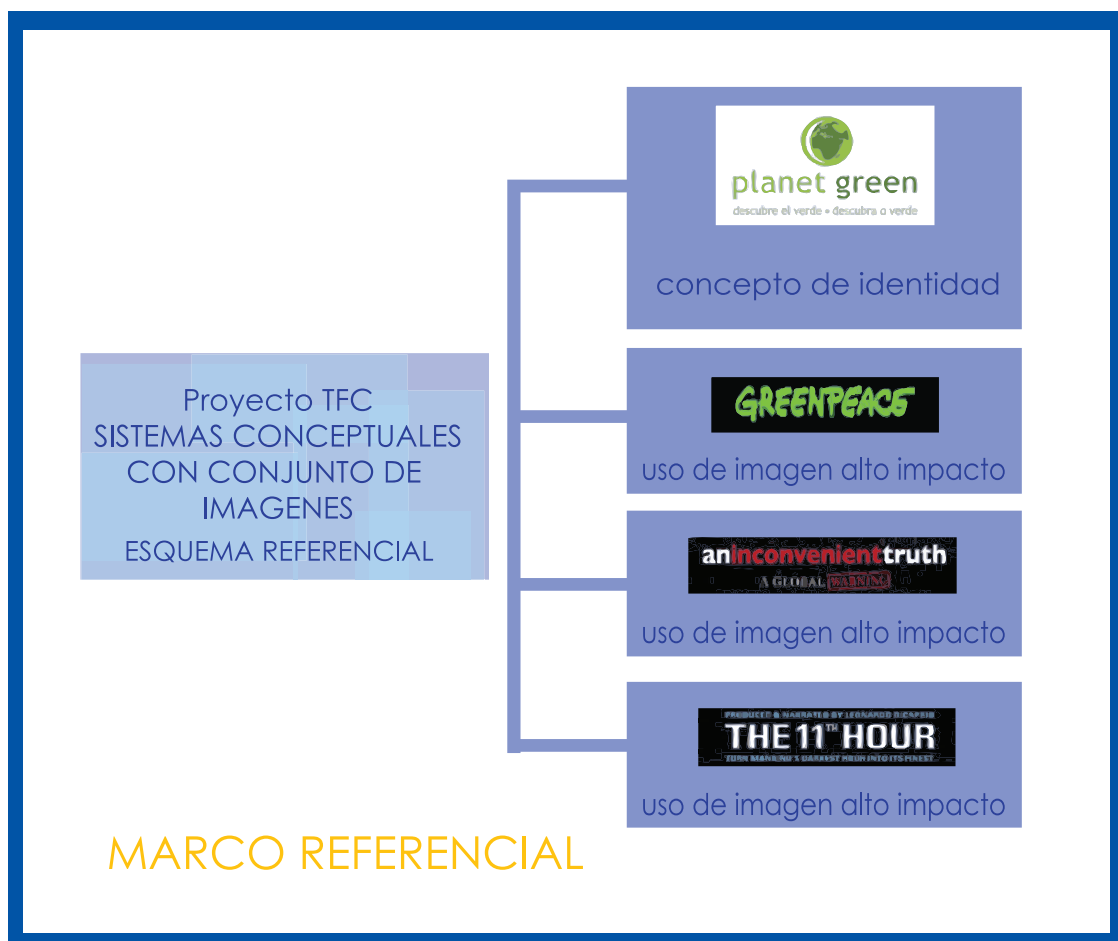
²⁹ Frascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999. Pag 63

“Diseña todo aquel que idea medidas de acción dirigidas a cambiar situaciones existentes por situaciones preferibles”.

HERBERT SIMON³⁰

La línea conceptual que sigue un sistema se define a través del sentido que se le otorgue a los elementos que conforman ese sistema. Buscar referencias y analizarlas es parte del trabajo del Diseñador Gráfico con el objetivo de llegar a los conceptos básicos que definen esa línea conceptual con el fin de comprobar o negar su efectividad.

En esta sección se verán las principales referencias que se manejan dentro del mismo concepto y recursos que contiene el proyecto.



³⁰ <http://www.frasesypensamientos.com.ar/autor/herbert-simon.html>, Lunes 29, Septiembre, 21h30.

PLANET GREEN

El 4 de junio de 2007, Discovery Communications lanzó Planeta Verde en Latinoamérica, el “primer y único canal de televisión con 24 horas de vida ecológica”³¹. Con programación original y una sólida presencia en línea, Planet Green demuestra tener los contenidos más informativos para la conservación del medio ambiente.

Planet Green se creó a través de la iniciativa de las empresas con el compromiso de documentar, preservar y celebrar el planeta. Es el primer canal que se mantiene las 24 horas del día en la ciencia ecológica de la vida cotidiana. El canal está dedicado a hacer una diferencia proporcionando herramientas, información y contenidos que muestren las formas de preservar el planeta. Dentro de la programación que se maneja, el canal a más de entretener envía formas para reducir los problemas ecológicos de la actualidad.

Planet Green está dirigido a la gente que quiere entender la forma de “vida verde”, es decir buscar las maneras más ecológicas de vivir para hacer la diferencia al proporcionar vías e información para cumplir con el desafío crítico de la protección de nuestro entorno.

La imagen corporativa del canal fue pensada en función de la combinación de elementos relacionados con el planeta, por lo que se aprecia una clara abstracción de la Tierra en el logotipo acompañado de una sans serif centrada sobre el isotipo. Esta imagen fue la creada en un principio y distribuida en los canales de televisión como series dentro de los canales de Discovery Networks Latinoamérica.

La nueva identidad, diseñada en la Nueva York Open, es un círculo verde junto con un pesado sans serif diseñada por Chester Jenkins. El logotipo simplifica las formas anteriores del logotipo original³². Para este proyecto se toma como referencia esta pieza gráfica debido a la estructura con que se maneja. La cromática también podría ser un factor importante dentro de la conceptualización de un nuevo logotipo que mantenga relación con la importancia de la preservación del medio ambiente.



31 Discovery Communications, <http://corporate.discovery.com/brands/us/planet-green/>, Enero 14, 2009, 22h17.

32 Brand New, Planet Green, http://www.underconsideration.com/brandnew/archives/its_a_green_world_after_all.php, Enero 14, 22h54.



GREENPEACE

Greenpeace es una organización ambientalista global que tiene su sede en Amsterdam y 28 oficinas nacionales y regionales alrededor del mundo, logrando presencia en 42 países con oficinas propias. Estas oficinas nacionales y regionales son en gran parte autónomas al llevar a cabo las estrategias globales acordadas de las campañas dentro del contexto local en que ellos operan y en buscar el apoyo financiero necesario de socios para financiar este trabajo que tienen fines netamente ambientalistas³³.

La organización tiene como objetivo principal desarrollar campañas para crear conciencia sobre los problemas del planeta causados mayormente por el descuido y el abuso de los recursos por parte del hombre. Esta causa que denomina la existencia de sus nombre Green "Verde" Peace "Paz" es también la forma en la que se lanzan las campañas con conceptos agresivos que se enfocan en crear una conciencia social sobre los problemas que se presentan. Como la organización lo indica: "Queremos Paz, y que esa Paz sea Verde. Paz Verde." Los componentes de Greenpeace hacen de este su lema³⁴.

En relación al tema, Greenpeace fue una de las organizaciones que más presionó para que se apruebe el Protocolo de Kyoto, dando un paso dentro de los tópicos relacionados con el freno del Calentamiento Global³⁵. Así mismo en la actualidad Greenpeace desarrolla dos campañas principalmente para la concientización del Calentamiento Global: Keep Our Oceans Alive (Mantén nuestros océanos vivos) que tiene como objetivo concienciar sobre la desaparición de los océanos; y Grow Up, Cool Down (Crece, Enfríate) directamente relacionada con el deshielo de los glaciares.

El concepto ya mencionado de Greenpeace es su marca de Diseño. Tomando en cuenta los parámetros de los que se habló en la filosofía de Diseño Verde, se analizarán las siguientes características de Diseño en los modelos tomados de las campañas de la galería a continuación:



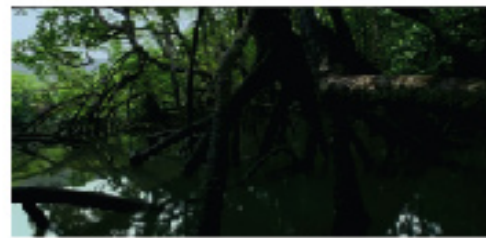
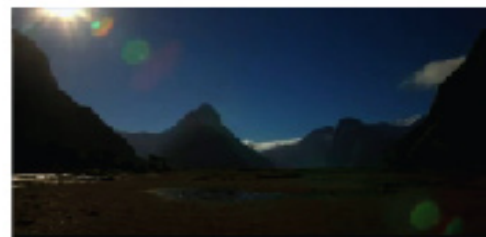
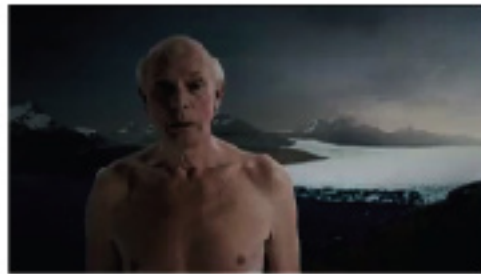
33 Brown Michael, May John. LA HISTORIA DE GREENPEACE, Editorial Raíces, 1989. Pág. 23.

34 Cfr. Brown Michael, May John. LA HISTORIA DE GREENPEACE, Editorial Raíces, 1989. Pág. 58-69.

35 Gore Al. "UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007. Pág. 356.



**CARTELES: COMBINACIÓN CONCEPTO
- IMAGEN DE ALTO IMPACTO.**



**VÍDEOS EN TV: COMBINACIÓN DE IMÁGEN DE ALTO IMPACTO
Y MANIPULACIÓN GRÁFICA DE LAS MISMAS.**

UNA VERDAD INCÓMODA



Una Verdad Incómoda (An Inconvenient Truth) es una película y documental que muestra los daños que ha sufrido la Tierra debido al aumento de las emisiones de CO₂ que causa el calentamiento global. El documental fue publicado en DVD por Paramount Home Entertainment el 21 de noviembre de 2006 en Estados Unidos y posteriormente se estrenó en las salas de cine de todo el mundo. Este documento es de autoría de Al Gore, estadounidense y ex candidato a la presidencia de los Estados Unidos, quien ha efectuado una amplia investigación sobre el calentamiento global y emprendido campañas informativas para su prevención.

Por la autoría de este documental Al Gore fue ganador del premio Nobel de la Paz en octubre de 2007, premio que comparte con el Grupo Intergubernamental de expertos sobre Cambio Climático (IPCC, por sus siglas en inglés) de Naciones Unidas.

Regresando al punto de estudio, Al Gore presenta una propuesta gráfica que sigue el concepto de la utilización de las imágenes de alto impacto en Diseño Ecológico con el fin de concienciar sobre los problemas del Calentamiento Global en todo el mundo y sus futuras repercusiones.

En esta muestra se observa muy claramente el papel que cumple el Diseñador en esta nueva época perteneciente al Diseño "Verde". Al Gore lo menciona incluso dentro de su obra cuando se refiere a "estas mágicas imágenes fueron compuestas por un amigo mío, Tom Van Sant"³⁶. Tom Van Sant es un diseñador gráfico y artista. Así mismo y a lo largo de esta obra, se presentan diferentes aportes de Diseñadores que colaboran con el concepto ecologista de Al Gore.

Se puede observar las mismas líneas fotográficas y cromáticas en la utilización de los recursos gráficos dentro de la composición de los siguientes elementos gráficos:

³⁶ Gore Al. "UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007. Pag 42.



**CARTELES PUBLICITARIOS DE LA PELICULA:
IMAGEN DE ALTO IMPACTO.**



an inconvenient truth
A GLOBAL WARNING

**ESCENAS DE LA PELÍCULA: USO DE SISTEMA DE IMÁGENES
DE ALTO IMPACTO**

THE 11TH HOUR

La décima primera hora es un largometraje documental, creado, producido y narrado por Leonardo DiCaprio, en el estado del ambiente natural.

Fue dirigida por Leila Conners Petersen y Nadia Conners y financiada por Adán Lewis, Pedro André Senizergues y Doyle Brunson, y distribuida por los cuadros de Warner Independent. Su estreno mundial fue en el 2007 en el Festival de película anual de Cannes.

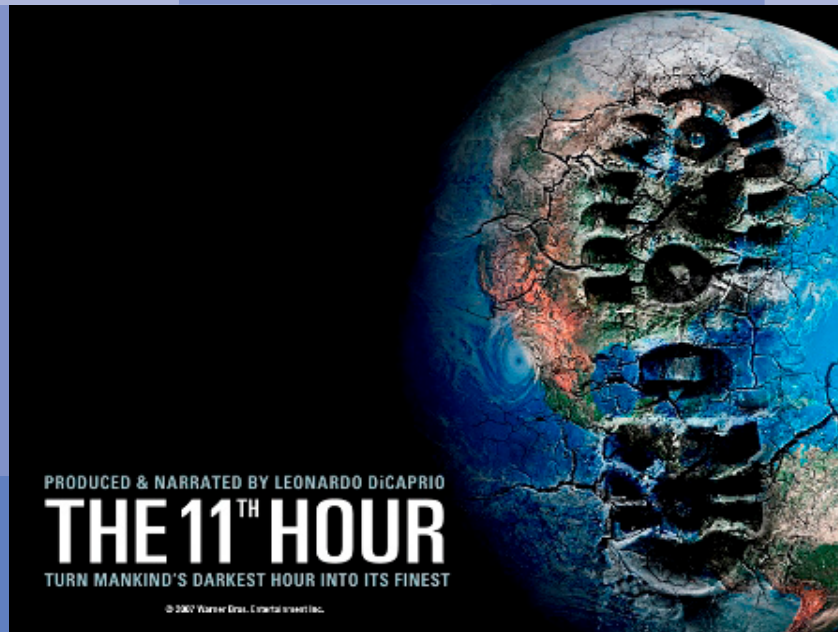
Fue lanzada el 17 de agosto del 2007, en el año en el cual el cuarto informe de agravamen del panel IPCC del calentamiento del planeta de Naciones Unidas fue publicado.

Su objetivo es brindar una mirada sobre la crisis ecológica actual, concretada en fenómenos tales como la sequía, el hambre, las inundaciones o la lluvia ácida, entre otras secuelas que el planeta sufre a causa del cambio climático.

Las intervenciones de Paul Hawken, Stephen Hawking, William McDonough o Mijaíl Gorbachov sirven de testimonio para comprender el estado crítico de la vida en nuestro planeta, mientras se nos insta a ponernos del lado de la acción frente al problema.

En diseño como referencia se destaca la eficacia con la que el diseñador sintetiza los temas de la película y convierte sus elementos en una manera de llamar la atención del público. Como referencia se ha tomado el cartel y trailer de la película, la página web y las imágenes de alto impacto pertenecientes a la película. A diferencia de *An Inconvenient Truth* que mantiene la muestra fotográfica agresiva, este documental maneja otro tipo de concepto que se asocia más con la relación del usuario y su impacto en el planeta.





**SISTEMA CONCEPTUAL: IMAGEN DE ALTO IMPACTO,
MANEJO DE HERRAMIENTAS DE MODIFICACION**

CAPITULO III

Metodología

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

La metodología de investigación es una disciplina que ayuda a la organización de un proyecto brindándole la mayor cantidad de información como sea posible. La recopilación de los datos y su empleo depende del buen uso de la metodología por lo que es necesario que se busque los recursos necesarios de investigación para llegar a la resolución de la investigación en resultados concretos y aplicables.

La finalidad de realizar un esquema metodológico es la de señalar el orden sistemático de investigación que se ha seguido en un proyecto. Es decir, la metodología dirige el proyecto a través de las directrices de realización de un tema en un orden de prioridades que mantengan un orden lógico¹.

En diseño, la metodología depende de las decisiones del diseñador para llegar al usuario. La metodología que se utiliza en este proyecto es la planteada por Bruno Munari, diseñador industrial y gráfico que plantea “un método proyectual basado en la resolución de problemas”².

Bruno Munari considera que el diseñador debe ser un proyectista que dentro del sistema estético pueda dar resultados objetivos para resolver las necesidades del usuario. Según su principio metodológico la lógica describe el problema de manera estructural por lo que el resultado será en consecuencia su forma. Un diseño bien realizado es el producto del oficio del diseñador que ha focalizado su forma de acuerdo a lo que conoce sobre el problema. La exactitud en la solución propuesta por el diseñador es lo que Munari define como “consecuencia de lo justo”³.

El diseñador ha de aprender que es un informador intencional y por lo tanto debe propiciar que el significado de sus mensajes serán lo más coherente posibles. La metodología propuesta por Munari hacia la proyección de un proyecto en diseño es el punto más importante de la comunicación visual.

La metodología de Bruno Munari⁴ en los medios formales de diseño se conoce como MÉTODO PROYECTUAL y contempla

1 Cfr. Tamayo Mario, METODOLOGIA FORMAL DE LA INVESTIGACIÓN CIENTIFICA, Editorial Limusa, 2005. Pág. 34

2 Munari Bruno, CÓMO NACEN LOS OBJETOS, APUNTES PARA UNA METODOLOGIA PROYECTUAL, Editorial GG Diseño, 1993. Pag. 11.

3 Munari Bruno, EL ARTE COMO OFICIO, Editorial Labor, 1968, Pag 45.

4 Munari Bruno, CÓMO NACEN LOS OBJETOS, APUNTES PARA UNA METODOLOGIA PROYECTUAL, Editorial GG Diseño, 1993. Pag. 11.

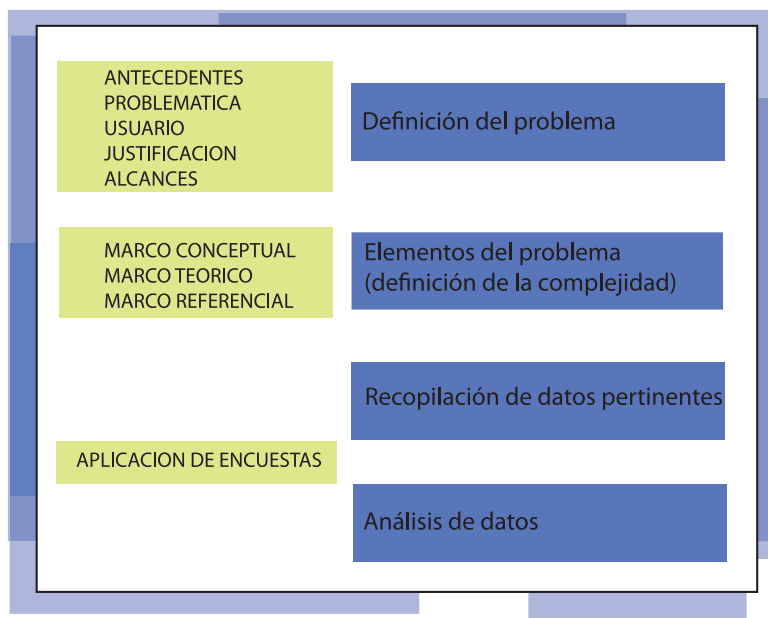
las siguientes etapas:

- Definición del problema
- Elementos del problema (definición de la complejidad)
- Recopilación de datos pertinentes
- Análisis de datos
- Fase Creativa
- Fase Tecnológica
- Experimentación (Unión de Fase Creativa y Fase Tecnológica)
- Modelos o Producto
- Verificación o Conclusiones

Este proyecto consideró pertinente utilizar el Método Proyectual desde su inicio. Se contemplan todas las fases establecidas por Munari con el fin de comprobar la precisión de esta metodología al momento de resolver problemas que necesiten de un producto.

De acuerdo a esto el proyecto tiene su división investigativa y creativa como se explica a continuación:

FASE INVESTIGATIVA



FASE CREATIVA



Definición del problema

Luego de definir el objeto de estudio dentro del primer capítulo de este proyecto, se establece como problema la falta de concienciación sobre el aumento del calentamiento global en el Ecuador. En el proyecto se especifica los datos que justifican el proyecto y sus alcances para la resolución.

Elementos del problema (definición de la complejidad)

El segundo capítulo de este proyecto contiene dentro de sus Marco Conceptual y Marco Teórico la información que se destina a la investigación de los recursos teóricos que pueden enfocarse desde Diseño en relación al objeto de estudio y al problema en particular con el objetivo de buscar toda la información posible sobre lo que puede hacerse con el producto final del proyecto y la comprobación de su efectividad.

Recopilación de datos pertinentes

Esta metodología se basa en la comunicación social. Por lo que dentro de este paso se realiza la búsqueda de toda la información que pueda obtenerse del usuario al cual se encuentra dirigido el proyecto. Esta es una tarea importante puesto que confirma los datos presentados en primera instancia y ayuda sobremanera al diseñador a conocer las necesidades del usuario al acercarse a él y poder interpretarlas adecuadamente.

Técnica de Investigación

ENCUESTA

Por ser una técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, se consideró que su contenido sería el más representativo de un colectivo más amplio de usuarios⁵.

A través de la encuesta es posible conseguir mediciones cuantitativas y cualitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de los usuarios.

Resultados

Recopilación y numeración de todas las encuestas efectuadas en una base de datos que ordene de manera jerárquica la información obtenida. Esto permite darle una sugerencia al Diseñador sobre el mensaje que necesita interpretar de sus usuarios.

Fase Creativa

Se contemplan los posibles productos que se desarrollaran en cuanto al proyecto buscando cumplir con los objetivos planteados inicialmente. Para esta fase se tomará en cuenta toda la parte investigación, el usuario y lo que se conoce de el para desarrollar el CONCEPTO DE DISEÑO. Todo el sistema que va desarrollarse como objetivo del proyecto debe acoplarse al Concepto de Diseño.

Fase Tecnológica

Se buscan las posibilidades y tecnologías de producción del producto. Las técnicas a utilizarse, tamaños, colores y todo lo que envuelva la producción del sistema.

Experimentación (Unión de Fase Creativa y Fase Tecnológica)

Se acopla las tecnologías seleccionadas junto con los bocetos del producto. Es decir, se le da una forma real al objeto de acuerdo a la información sobre producción que se haya escogido. En esta etapa el producto de este proyecto podrá tener una forma concreta que debe ser verificada y aprobada.

Modelos o Producto

Con el producto aprobado se realiza todas las especificaciones que este contenga en conjunto con su distribución. El producto es el fin de la fase creativa que al igual que la fase investigativa se ve obligada a la búsqueda de todas las posibilidades y escoger las más aptas para los usuarios. En el proyecto se contempla el

5. Cfr. Tamayo Mario, METODOLOGIA FORMAL DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, Editorial Limusa, 2005.

objetivo principal que es DISEÑAR UN SISTEMA DE IMÁGENES DE ALTO IMPACTO. Este sistema de diseño dirigido hacia el concepto creado y la investigación sobre el objeto de estudio deben ser el producto final.

Verificación o Conclusiones

Se especifican todos los datos que resulten del uso del producto o que tengan relación con él. En esta sección se incluirán todas las formas de preservar el producto al igual que los datos que hayan sido comprobados tras su concepción.

Este proyecto se inició tomando en cuenta la metodología de Bruno Munari por considerarse la más apta dentro del campo de la producción de un modelo partiendo de un producto.

Diseñar es un proceso donde se concibe un proyecto y éste constituye elementos tendientes a ser objetivos aún cuando el diseñador no lo sea⁶. Por este motivo el diseñador debe disponer de un método que le permita realizar su proyecto con la forma adecuada, las técnicas precisas y la forma que corresponda a las funciones de su producto.

6. Cfr. Munari Bruno, EL ARTE COMO OFICIO, Editorial Labor, 1968, Pag 59.

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN TEÓRICA

Al terminar la parte investigativa teórica del proyecto es necesario realizar una retroalimentación sobre los temas estudiados y su vinculación con los objetivos planteados con respecto al producto.

La importancia de utilizar el diseño como una herramienta efectiva en lo que a la comunicación social concierne, se ha considerado en la mayoría de las sociedades que han visto en esta disciplina una forma inteligente de comunicar sobre temas que no han recibido suficiente atención a nivel social.

En Ecuador, el Diseño Gráfico no es un fuerte en cuanto a comunicación corresponde. Las vías comunicativas que se toman en cuenta todavía no contemplan un análisis de lo que a conceptos gráficos se refiere, por tanto no hay la fuerza teórica ni la importancia debida sobre los temas que pertenecen a un diseñador en su carácter de actor social.

El problema del Calentamiento Global en realidad sólo constituye un medio para fundamentar los conceptos de diseño en este proyecto. La causa es tan importante como su aplicación gráfica. Los conceptos de sistemas de Diseño y la utilización de la imagen que ya se ha desarrollado alrededor del mundo, puede también estudiarse y aplicarse nuestro país en cualquier tema social.

Es importante entonces definir toda la teoría que puede pertenecer a un conjunto de ideas para definir un concepto y a través de él, un sistema. De esta forma se concluye con las ideas creativas claras basadas en las teorías aplicativas de forma que puede crearse un producto que satisfaga las necesidades del usuario.

CAPITULO IV

Resultados

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Características de la encuesta:

8 preguntas Cerradas de Opción Múltiple

Localidad: Quito, Ecuador (6 Colegios)

Rango de Edad: 16 – 18 años

Objetivo General

Obtener una noción general de la opinión del usuario acerca del problema del calentamiento global en Ecuador para aplicar los conceptos de diseño pertinentes dentro del proyecto.

Objetivos Específicos

- Comprobar con exactitud los datos propuestos en la justificación del planeamiento del proyecto¹.
- Obtener información sobre la relación de conocimiento del usuario y el objeto de estudio.
- Buscar un mayor acercamiento hacia los posibles productos que resultarán del proyecto.
- Insertar al Diseñador a la investigación de campo y su importancia frente al proyecto.

Objetivos por Preguntas

La encuesta presentó dos objetivos para los grupos de preguntas. Estos objetivos fueron:

- Obtener información sobre el conocimiento de los adolescentes frente a la problemática y comprobar lo planteado como justificación en la investigación del proyecto.

- *¿Conoces por qué se produce el Calentamiento Global?*
- *¿Sabes cómo afecta el Calentamiento Global al Ecuador?*
- *¿Piensas que estás bien informado sobre el Calentamiento Global en Ecuador?*
- *¿Conoces alguna campaña sobre los efectos del Calentamiento Global en Ecuador?*

- Tener un acercamiento hacia los datos útiles que podrían desarrollarse gráficamente en los productos finales del proyecto.

- *¿Qué acciones cotidianas colaboran con el Calentamiento Global?*
- *El clima en los últimos años ha sido:*
- *¿Consideras que los efectos del Calentamiento Global en Ecuador ya son visibles?*
- *¿Cómo piensas que estará Ecuador en 50 años frente al Calentamiento Global?*

¹ Capítulo I, Antecedentes, Problemática, Pag. 10

MODELO DE LA ENCUESTA

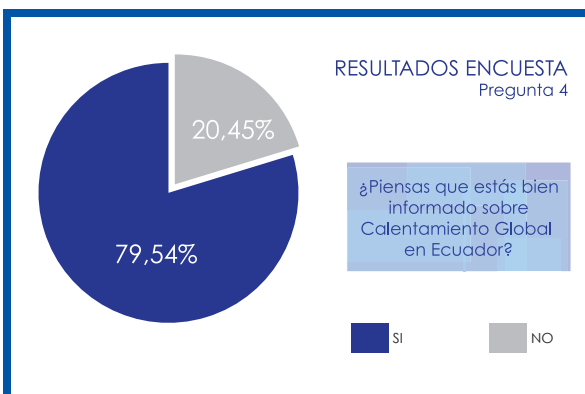
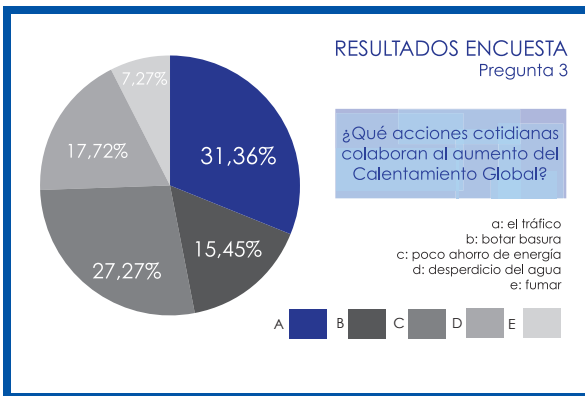
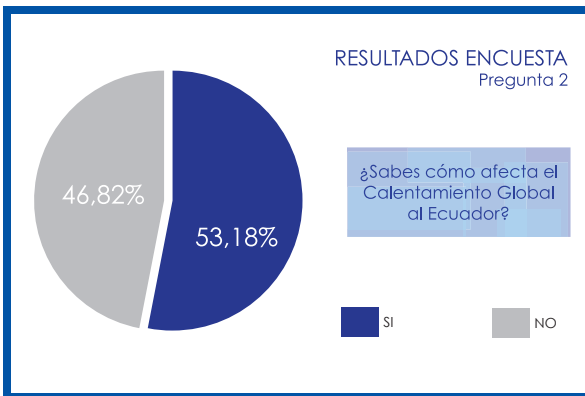
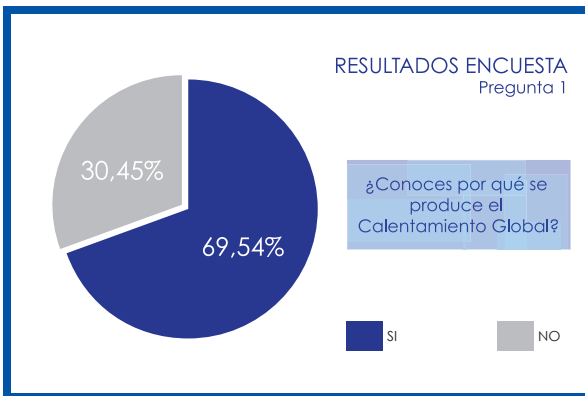
		PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES CARRERA DE DISEÑO	
		CAMPAÑA DE CONCIENTIZACION DE EFECTOS DE CALENTAMIENTO GLOBAL EN ECUADOR TRABAJO DE FIN DE CARRERA: ANDREA CALLE	
EDAD ____ SEXO ____M __F__			
1	Conoces por qué se produce el calentamiento global?	SI	NO
2	Sabes cómo afecta el calentamiento global al Ecuador?	SI	NO
3	Que acciones cotidianas colaboran con el calentamiento global? a. el tráfico c. poco ahorro de energía e. fumar b. botar basura d. desperdicio del agua		
4	Piensas que estás bien informado sobre Calentamiento Global en Ecuador?	SI	NO
5	Conoces sobre alguna campaña sobre los efectos del calentamiento global en el país?	SI	NO
6	El clima en los últimos años ha sido: a. irregular, sin estaciones b. muy caliente c. igual que siempre		
7	Consideras que los efectos del Calentamiento Global en Ecuador ya son visibles?	SI	NO
8	Cómo piensas que estará Ecuador en 50 años frente al Calentamiento Global? a: existirán más fenómenos naturales d: existirán problemas económicos b: los días serán muchísimo más calurosos e: la fauna y flora se verán dañadas c: existirá escasez de agua		

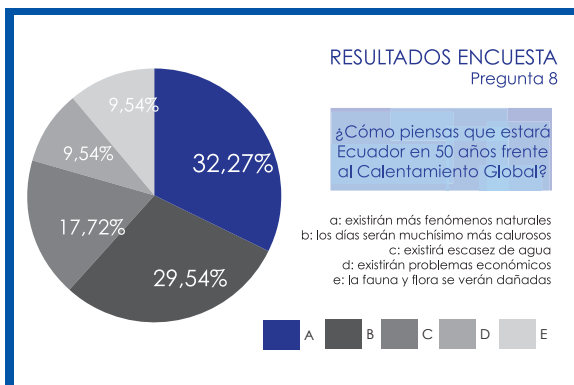
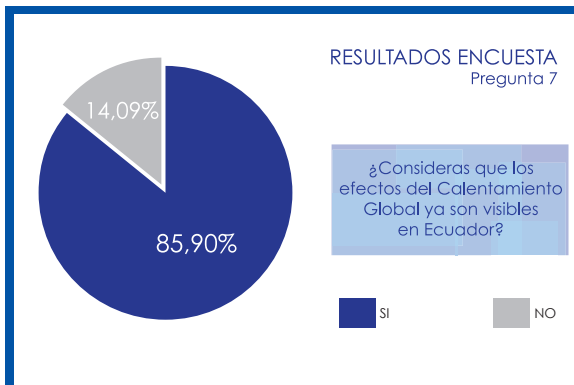
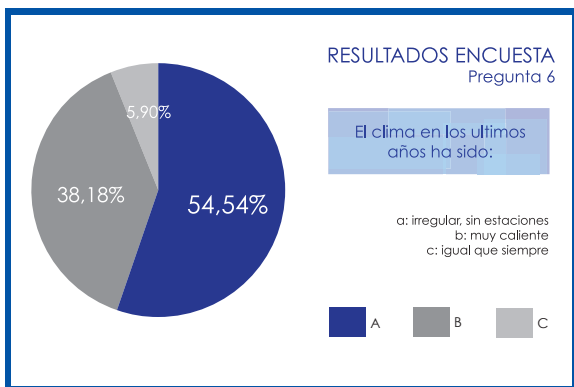
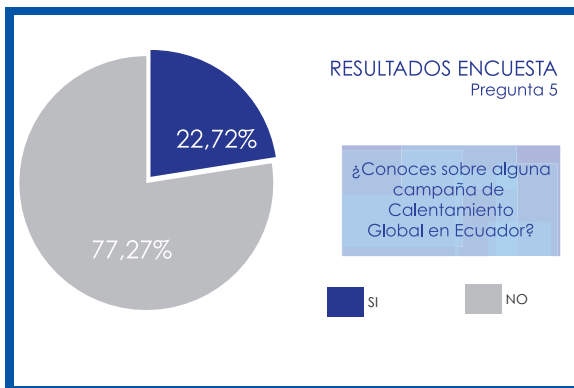
PROCESO DE APLICACIÓN DE LA ENCUESTA

La encuesta fue aplicada a 6 colegios de la ciudad de Quito. Se realizaron 220 encuestas. Esta técnica se realizó a la hora de salida de los colegios tomando en cuenta que los estudiantes tengan entre 16 y 18 años. Las encuestas se desarrollaron durante los meses de Diciembre y Enero con un tiempo de 3 minutos aproximadamente por alumno.

RESULTADOS

Tras hacer el conteo de las respuestas obtenidas en la encuesta y realizar el conteo porcentual se obtuvo los resultados mostrados en los cuadros a continuación.





CONCLUSIONES

- El 69,54% de la población adolescente afirma conocer por qué se produce el calentamiento global, sin embargo el 53,18% de los encuestados no conoce cómo afecta el calentamiento global al Ecuador. Esto confirma los datos planteados en la problemática del proyecto.
- Un 79,54% afirman estar bien informado sobre el calentamiento global, sin embargo al revisar el resultado del resto de preguntas donde se especifican detalles referentes al tema, se concluye que no existe dicha situación debido a que el porcentaje de respuestas acertadas es menor.
- Según los resultados, se aprecia que la población encuestada está conciente sobre las acciones que se proponen como causa del problema, ubicando al tráfico y al poco ahorro de energía como los dos más importantes.
- Se observa que los encuestados están concientes de que Ecuador está siendo afectado por el calentamiento global y afirman ser testigos de los efectos que este produce.
- Los encuestados afirman que en un período de 50 años, Ecuador podría tener más fenómenos naturales, su clima más caliente y escasez de agua. Esto demuestra que los encuestados tienen noción de los efectos del calentamiento global como problema ambiental en nuestro país.

RECOMENDACIONES PARA DISEÑO

- Para el desarrollo del proyecto debería considerarse los resultados como enfoques principales para la ejecución de las piezas gráficas que resultarán como productos finales.
- Es necesario incorporar los resultados con el concepto planteado para el sistema.
- El sistema como elemento de interpretación gráfica debe sostener los resultados vinculados entre sí para acercarse más a la intención del proyecto.
- Los productos finales de Diseño deberán incluir los resultados concretamente para ser realmente efectivos para el usuario.

TEMAS DE LAS IMAGENES DE ALTO IMPACTO POR RESULTADOS DE ENCUESTAS

destrucción fauna y flora
contaminación del aire
escasez de agua
aumento fenómenos naturales
climas más calientes
altos niveles de basura
desperdicio de energía

CAPITULO V

Concepto de Diseño

CONCEPTO DE DISEÑO

Manejar un concepto de diseño es ordenar, disponer armoniosamente los elementos de un conjunto para obtener los mejores efectos de armonía y expresión de acuerdo a una idea que ya ha sido estudiada¹. En cada producto de diseño hay una reflexión sobre la realidad que radica en una reinterpretación de las necesidades, los deseos, los gustos y los anhelos de las personas.

Diseñar es un aspecto de la creación visual que se desarrolla organizadamente con un propósito dirigido hacia una idea o un significado que es otorgado por el concepto de elaboración. El concepto de diseño entonces organiza la diagramación y el ordenamiento de los elementos gráficos que componen una pieza, expresando de forma concreta la idea con que se la elabora.

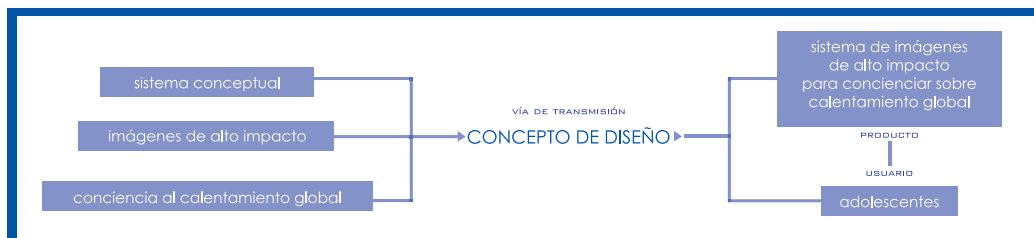
El concepto de Diseño es en realidad el concepto creativo que permite la concreción de un producto definiendo las cualidades formales del mismo. Estas cualidades tienen que ver con el aspecto o forma, el "tacto" es decir cómo interactúa el usuario con el objeto, y el uso. Por lo tanto, el diseño siempre es un propuesta estética, sensorial y funcional².

Lo más importante que aporta el concepto del diseño es que se lleva a cabo a partir de una forma renovada de ver el mundo y una nueva manera de interpretar las necesidades del usuario.

En este proyecto el Concepto de Diseño es la idea promovida por la unión de los conceptos anteriormente mencionados³.

De acuerdo a la idea a transmitirse, el proyecto tiene como prioridad manejar dos características principales:

- Transmitir y correlacionar todas sus piezas gráficas con la misma intención.
- Lograr imágenes de alto impacto para el usuario a través del desarrollo de un concepto gráfico.



¹ Georgina Pino, LAS ARTES PLASTICAS, Universidad Nacional Autónoma de México, 1992. Pag. 69

² Cfr. Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006, Pag 76.

³ Marco Conceptual. Pag 19.

CONCEPTOS DE DISEÑO EN MARCA Y LOGOTIPO

En un sistema, debe existir una característica importante que defina la totalidad del mismo. En Diseño, esta característica envolvente es la marca. La marca es la identificación de un sistema de elementos comunes. Es la suma del nombre y el símbolo respectivamente que le da identidad e individualidad a un producto. Es un signo estímulo, asociativo e inductivo que se incorpora a los sistemas mentales buscando lograr impacto memorizante⁴.

La marca viene definida como un figura o pieza gráfica que permite que el sistema sea recordado por el usuario y que debe ser complementada por el logotipo. Un logotipo es un elemento gráfico que representa a un sistema aplicado por un usuario, es decir, es la clave del reconocimiento de un conjunto de propósitos. El logotipo debe siempre vincularse con el sistema, la marca y sus objetivos.

El logotipo para imagen de una compañía puede ser escudo, geométrica, con su color; dibujo abstracto, imagen real, bandera o monograma. El logotipo sobre el producto se llega a identificar con él y así, este se convierte en un símbolo que puede tener connotaciones favorables con el sistema que representa⁵.

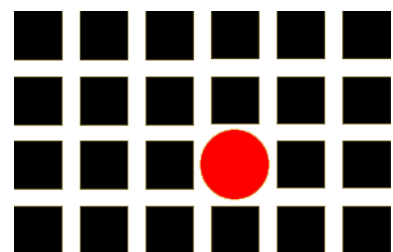
Tomando en cuenta todos estos datos, la construcción del logotipo del sistema se realiza con las siguientes especificaciones:

- Debe contener información sobre el lugar al cual pertenece el problema.
- Debe tener relación con el nombre o marca del sistema.
- Debe ser fácilmente reconocible.
- Debe acoplarse a los intereses del usuario.
- Debe contener elementos gráficos (símbolos o tipografías) que simulen la degradación o el daño provocados por el aumento del problema del calentamiento global.

En términos de conceptos gráficos, se pueden utilizar muchos recursos de modulación y diagramación para lograr un producto. En diseño puede hablarse de repetición, traslación, gradación, progresión, superposición, radiación, anomalía entre otros. Sin embargo son estos conceptos los que han sido considerados para la forma de la marca en este proyecto.

4 Cfr. Filippis Jorge, Glosario de Diseño, Nobuko Ediciones, 2006. Pag 118.

5 Cfr. Martínez Guillén María del Carmen, 2+2 Estratégicamente 6. Ediciones Díaz de Santos, 2006, Pag. 213.



Repetición y Anomalía
Conceptos de Diseño
Filippis Jorge, Glosario de Diseño,
Pag 42.

Al hablar de repetición, traslación y progresión se considera que habrá un orden específico que deben seguir los módulos con los cuales se trabaja. Estos conceptos gráficos crean una sensación de armonía en la figura que se obtenga de la interacción de los módulos.

En gradación se exige un cambio gradual hecho de manera ordenada, muy parecido a progresión, cuyos movimientos son regulares y graduales.

Anomalia es la presencia de la irregularidad en un diseño en el cual prevalece la regularidad, es decir, para aplicar anomalía, hay que recordar que debe existir una estructura repetitiva. Anomalía es en sí, un lugar dentro de la estructura donde existe un módulo contrario o diferente al resto de módulos.

Finalmente, la superposición es un concepto que toma como muestra un recurso de interrelación de formas básicas en el diseño gráfico⁶.

Los conceptos gráficos que contengan formas repetitivas y por consiguiente crean una sensación de armonía, orden y estabilidad no pueden ser considerados para la creación de la marca del sistema de este proyecto.

Se descarta el uso de estos conceptos debido a que no cumplen con la especificación de buscar modulaciones que simulen degradación.

Por toda la información que se maneja dentro de los objetivos expuestos por las especificaciones del sistema y tomando en cuenta cómo funciona el concepto de superposición, se concluye que es el oportuno para funcionar en relación a los objetivos de la marca.

Superposición

En diseño, la superposición de planos permite llegar a una forma compleja a partir de formas simples que se complementan entre sí. Para la construcción de la marca se utilizará este concepto gráfico debido a que se propone la superposición de símbolos que contengan la información requerida y relacionada con el tema, de forma que cumpla con los requerimientos de la pieza gráfica que se mencionó anteriormente.

A partir de la configuración de la posición de los símbolos que se mostrarán en el diseño, que resultará en un conjunto de datos reconocibles para el usuario.



Superposición de Planos
http://www.interarteonline.com/Jesus_Fopiani/Altas/superposici%F3n%20de%20planos.jpg, Mayo 12, 2009. 15h34

⁶ Cfr. Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006, Pag 89.

CONCEPTO DE DISEÑO EN EL SISTEMA DE IMÁGENES

Para definir un concepto en las piezas gráficas más importantes de este proyecto, es decir las imágenes, se puso en consideración los resultados de la investigación de campo y la relación con el conjunto de teorías que sustentan la existencia del proyecto.

Luego de la investigación que se efectuó y formando uso de los temas teóricos y conceptuales, se concluye que para llegar al concepto del sistema de imágenes en diseño, es necesario convertir una idea ambiental en un recurso de composición gráfica.

Como se estudió anteriormente, el diseño gráfico ha incursionado en la concreción de las ideas ambientales en conceptos de diseño que permitan comunicar estas ideas.



El Concepto Ambiental

Conservación

Se entiende por conservación a un conjunto de medidas necesarias para mantener o restablecer los hábitats naturales y las poblaciones de especies de fauna y de flora silvestres en un estado favorable⁷.

En el medio ambiental, la palabra conservación es ampliamente utilizada para denominar las vías de cuidado y preservación de los recursos del planeta, así mismo para vincular la relación entre el ser humano y la Tierra.



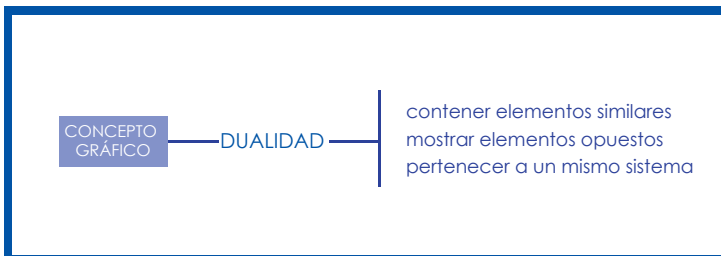
7 Cfr. Monteforte Mrio, Cariño Micheline, DEL SAQUEO A LA CONSERVACION, Instituto Nacional de Ecología, 2008, Pag. 53

El Concepto Gráfico

Dualidad

La dualidad es un concepto de se refiere a la relación que existe entre dos situaciones, circunstancias o piezas que se muestran de manera contradictoria; así, las relaciones presencia-ausencia, sólido-intangible, visible-escondido, activo-pasivo, cierto-falso, femenino-masculino⁸.

En diseño la dualidad es un concepto que contrapone dos situaciones gráficas, es decir, complementa dos ideas que sostienen alguna similitud pero transmiten sensaciones o significados diferentes⁹.



La importancia de la conversión de un concepto aplicado a una disciplina ajena en similitudes a Diseño Gráfico, pone a prueba la versatilidad del Diseño para comunicar al usuario de manera efectiva.

A través de la definición de estos conceptos de creación se iniciará la fase de diseño de las imágenes dentro del sistema.



Dualidad en Objetos (Ying, Yang)
Ambrose Gavin, Harris Paul
"THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE
DESIGN". Pag 154.

8 Cfr. Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006, Pag 154.

9 Cfr. Filippis Jorge, Glosario de Diseño, Nobuko Ediciones, 2006. Pag 56.

CAPITULO VI

Diseño de Marca y Sistema de Imágenes

DISEÑO DE MARCA

Como se explicó anteriormente, la marca servirá para crear una identidad del sistema. Para el diseño de la marca se efectúa la construcción de dos especificaciones:

- El nombre del sistema
- El logotipo

Nombre del Sistema

(Campaña - Programa de Concientización)

Luego de la investigación realizada sobre la problemática, se plantea la importancia del tiempo como la primera instancia a tomar en cuenta.

Por lo tanto se conservará la palabra TIEMPO como una referencia de nombre para la marca. En conjunto con el nombre de la marca, se propone una promesa o slogan que complementa a la marca.

Relacionando la palabra *tiempo* y tomando un límite de cinco propuestas para definir de mejor manera el nombre, propusieron las siguientes opciones:

- En Tiempo
- A Tiempo
- Dentro del Tiempo
- Juventud a Tiempo
- Ecuador a Tiempo

Para definir el nombre de la marca se marcó el siguiente procedimiento:

- Se descartan los nombres que tengan similitud con algunas marcas ya existentes debido a que esto puede generar confusión o correlación con sistemas con otros temas. Es una prioridad para la marca distinguirse de cualquier otro proyecto con el cual pudiera tener relación a través del nombre. Debido a esta situación, se descartan "*Ecuador a Tiempo*" y "*Juventud a Tiempo*".
- Se descartan nombres que no transmitan la idea de alerta o conciencia en un corto período de tiempo al calentamiento global. Esto es importante debido a que el sistema debe entrar en la categoría de prevenir sobre los efectos del calentamiento global para lograr una conciencia sobre el tema. Bajo este requisito, se descartan "*Dentro del Tiempo*" y "*En Tiempo*".
- Se considera la opción de nombre como "*A tiempo*" debido a que no se ubica en las opciones que descartan al resto de nombres concluyendo que este sería el nombre que mejor se acopla a la marca para el sistema.

“A Tiempo”

El nombre de la marca se define “a tiempo”. Se escogió este nombre por no poseer similitudes comunes con otras marcas ya existentes. Al mismo tiempo se entiende que su denominación es sugestiva y funciona con el propósito de lograr conciencia sobre el poco tiempo que tiene Ecuador para la búsqueda de soluciones referentes al Calentamiento Global.

Se mantiene la disposición del nombre de la marca en su totalidad conservando las dos palabras “a tiempo”, complementando su significado con el slogan “conciencia al calentamiento global” concluyendo con la identidad total del sistema.

Para la propuesta gráfica de la marca se cumple con los requisitos propuestos en el concepto de diseño para marca y logotipo¹.

ESTRUCTURA GRAFICA DE LA MARCA

Para la estructura de la marca se pensó en los requerimientos que se explicaron anteriormente, por lo tanto se realizó una degradación en uno de los símbolos escogidos como se muestra a la derecha.

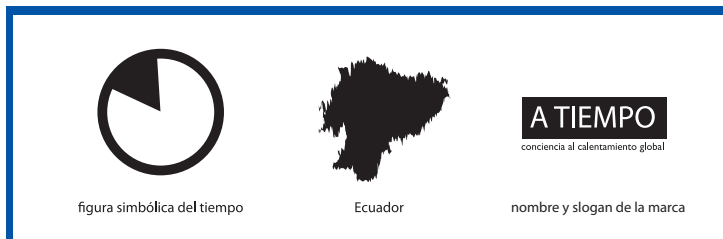
Dentro del concepto de superposición, se buscó los símbolos que representen la idea del sistema es decir tiempo, Ecuador, nombre de la marca y slogan.

Símbolos para la marca

Mapa de Ecuador: Debido a que se trata de un proyecto que trata sobre los efectos del calentamiento global en Ecuador, se considera importante que el logotipo contenga información sobre la locación.

Reloj: Es el símbolo que representa el tiempo.

Nombre y Slogan de la marca: deben ser incluidos en la totalidad de la marca.



Bocetos de las Propuestas Previas de Integración de la Marca

¹ Concepto de Diseño para Marca y Logotipo, Pag. 58

Tipografías

Se toma tipografías que muestren una degradación o destrucción, que contengan elementos de peso o que se encuentren invadidas por unas figuras que no pertenezcan a la tipografía en sí.

Luego de un análisis de las distintas tipografías que podrían haberse usado, se escogen "Times and Times Again" (degradación de la clásica Times New Roman) y "Marksukehoitus".

Se realiza una combinación de las dos tipografías dentro de la marca. Los caracteres A y M serán de la tipografía "Times and Times again" mientras que los otros se mantienen en "Marksukehoitus". Estos caracteres (a-m) se mostrarán diferentes en el nombre con la intención de mostrar la posibilidad de cambio de pensamiento al lograr conciencia sobre el problema a través de la marca.

Desarrollo de la Marca

TIMES AND TIMES AGAIN*

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

MAKSUKEHOITUS*

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

*tipografías obtenidas de www.dafont.com

integración de las dos tipografías en logotipo

a tiempo
A TIEMPO

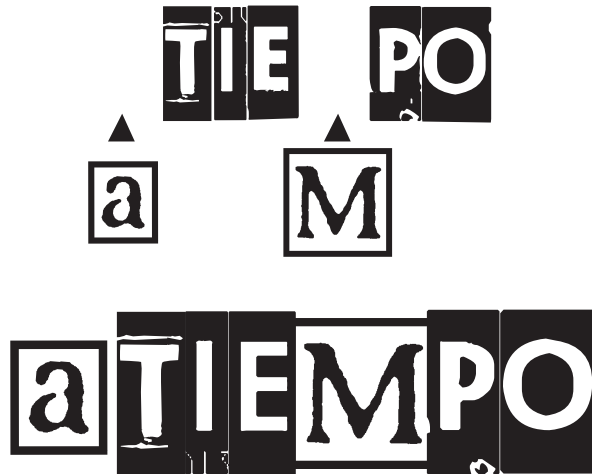
ATIEMPO

integración de las dos tipografías en logotipo

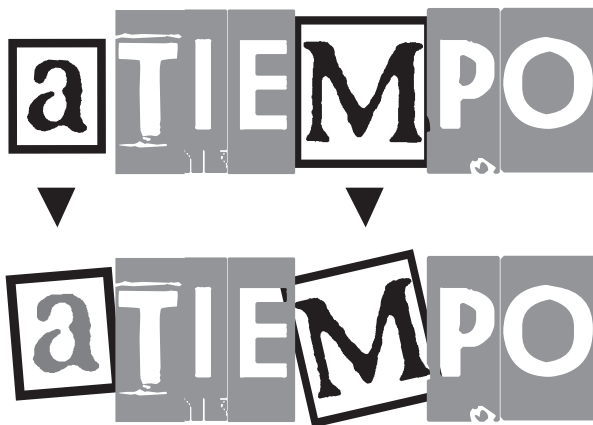
aTIEMPO

Modificaciones para la Propuesta

inserción de cuadrado en una de las tipografías



INSERCIÓN DE ELEMENTOS
Y ESCALA DE TIPOGRAFÍAS
a través de esta
modificación se busca
mantener el equilibrio
en cuanto al peso de
las tipografías en su
integración.



ROTACIÓN
darle movimiento
a la integración
tipográfica.



RESULTADO EN
POSITIVO-NEGATIVO
propuesta final de
tipografía.

SLOGAN:

conciencia al calentamiento global

APLICACIÓN DE LA TIPOGRAFÍA AL SLOGAN

TIMES AND TIMES AGAIN

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

conciencia al calentamiento global

ISOTIPO

Construcción por Superposición

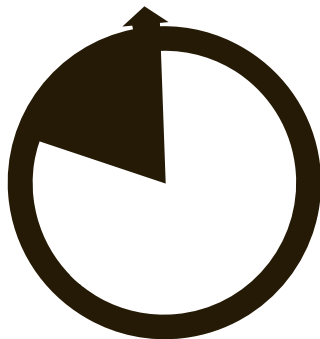


figura simbólica del tiempo

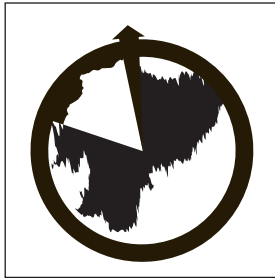


mapas del Ecuador (original y modificado)

integración de los íconos por
superposición



integración de tipografía, isotipo y slogan



conciencia al calentamiento global

propuestas de integración



LOGOTIPO FINAL



COMPORTAMIENTO DE LA MARCA



Cromática

PROPUESTAS DE COLOR

Para la elección del color se busca cumplir con los siguientes requisitos:

Contener tonalidades de colores cálidos que son los planteados a usarse respecto al tema.

Mantener el equilibrio observado en la escala de grises en la marca del sistema.

Provocar alto contraste encajando en el concepto de agresividad.

Buscar jerarquía de los elementos de la marca a través del color.





Propuestas de Color para la marca


CROMÁTICA DEFINITIVA PARA LA MARCA

Se tomó como propuesta final para la marca, el logotipo con mayor contraste y cuyos colores denotaran alerta o peligro. De este modo, se determinó que los colores pertenecientes a la gama de los rojos y naranjas son los más aptos para la marca.



 pantone 871
C 20 M 25 Y 60 K 25

 pantone 717 C
C 0 M 53 Y 100 K 2


 pantone 485 C
C 0 M 95 Y 100 K 0

 pantone black C
C 0 M 13 Y 49 K 98

 R 163 G 145 B 97

 R 240 G 139 B 29

 R 238 G 50 B 36

 R 0 G 0 B 0

UTILIZACIÓN DE LA MARCA

Mínimos libres permitidos



Tamaño mínimo permitido



USOS NO PERMITIDOS



no se permiten inclinaciones
de ningún tipo



no se permiten cambios en la cromática
del logotipo, sólo en slogan como se
especifica más adelante.

APLICACIÓN DE LA MARCA EN FONDOS

Fondos de soporte



En colores diferentes al blanco, existirá un vaciado.

Fondos imprimibles



El color negro exige detrás un sólido blanco para el logotipo.

Fondos Texturados



Se exige el mismo recuadro blanco que se especifica para los fondos negros con una transparencia del 50%.

Puede haber cambios en la cromática del slogan si fuese necesario sólo a blanco y negro.

VARIACIONES DE COLOR

En escala de grises



En un solo color



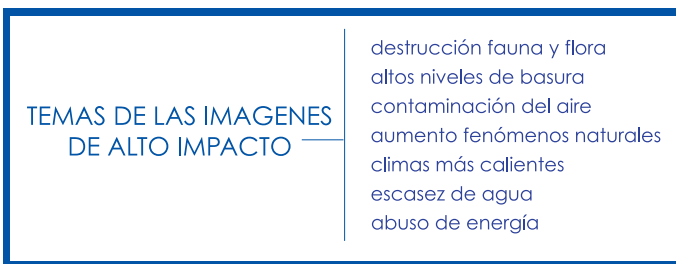
SOLUCIÓN PARA TAMAÑOS MENORES AL MÍNIMO PERMITIDO

El logotipo se utiliza de manera horizontal acompañado de un recuadro negro sobre el cual se coloca su slogan. Esta forma puede minimizarse de acuerdo a las necesidades del usuario.



DISEÑO DEL SISTEMA DE IMÁGENES DE ALTO IMPACTO

Como se mencionó anteriormente para el desarrollo del sistema de alto impacto, las imágenes manejarán el concepto de dualidad. Se proponen siete imágenes que contendrán la información que se obtiene del vínculo entre el concepto de Conservación y el concepto de dualidad y la información obtenida del usuario en las encuestas realizadas.



El resultado de las encuestas así como el análisis de la investigación de las teorías y las referencias propuestas para el proyecto, se resumen en los temas escogidos, con los cuales se trabajará de manera textual, es decir, las imágenes contendrán exactamente la información que se propone en los temas. De acuerdo a estos temas seleccionados que fueron explicados en el capítulo sobre concepto de diseño, se trabaja en dualidad con el objetivo de brindar una gráfica que permita conocer el antes y el después de las ubicaciones mencionadas en las imágenes.

El desarrollo creativo de las imágenes se efectúa a través de fotografías que acompañen y complementen las ideas para construir la temática de la imagen. Igualmente la posición con la que se manejará la diagramación ayuda al entendimiento de los temas por el usuario.

Para mantener el sistema, las imágenes se mantendrán constantes las siguientes características:

- Posición horizontal
- Tamaño
- Relación cromática
- Desarrollo de izquierda a derecha
- Ubicación de la imagen.
- Contenido de humanos en las fotografías.
- Inclusión de los símbolos del sistema total es decir; logotipo y slogan individual para cada imagen de acuerdo al tema.
- Tipografías iguales en todas las imágenes

Las imágenes de desarrollarán tomando en cuenta estas características. Cada una de ellas contendrá un slogan que hará referencia al tema a tratarse.

Se manejará cada una de las imágenes de dos modos:

- Imagen Total: la conversión global con la muestra de las modificaciones que se realizó en la imagen original.
- Imagen en concepto de dualidad.: muestra de la imagen original acompañada de su conversión. A través de esta técnica se busca aplicar el recurso gráfico conllevado por el concepto, es decir, aplicar la teoría de la dualidad en el sistema.

El producto final del sistema por consiguiente contendrá dos tipos de imágenes con el fin de que las propuestas de aplicación mencionadas en este proyecto puedan ser llevadas a cabo.

PROCESO DE TRATAMIENTO DIGITAL DE LAS IMAGENES

Como uno de los objetivos de este proyecto consta mostrar una situación a futuro consecuencia del calentamiento global. Para lograr este objetivo, cada una de las imágenes tiene una situación que ha sido analizada de manera científica y cuya justificación se encuentra mayormente en lo que el usuario espera del producto.

Haciendo referencia a estas situaciones, este proyecto se concentró en la búsqueda de todo el material necesario para la conversión de distintas localidades donde podrían verse reflejados los efectos producidos por el calentamiento global.

Como se muestra dentro de esta sección, cada una de las imágenes ha sido trabajada de manera independiente buscando para cada una los mejores procesos digitales que permitan recrear cada una de las realidades.

Así mismo se muestra una reseña explicativa de cada una de las imágenes indicando los efectos que se muestran en cada imagen, la explicación teórica, la justificación de la imagen, el material fotográfico e ilustrativo que se utiliza y el slogan que acompañará a la imagen cuando esta sea mostrada dentro del sistema.

Como procesos básicos, dentro del tratamiento digital trabajado para llegar al sistema de imágenes, para todas las fotografías e ilustraciones se realizaron los siguientes procesos.

- Fotografías iguales en tamaño
- Igual resolución para todas las fotografías
- Fotomontaje
- Adición de elementos
- Supresión de elementos de la imagen original
- Manipulación del ambiente de la fotografía

IMAGEN 1

EFFECTO: DESTRUCCIÓN DE FAUNA Y FLORA

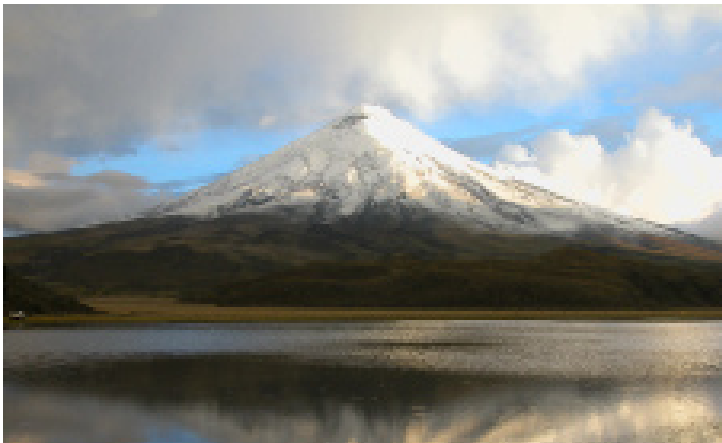
TEORÍA: Estudios realizados señalan que el calentamiento global ya ha producido deshielos y los seguirá produciendo². Estos deshielos podrían continuar en el futuro provocando cambios en el suelo y su humedad, dañando la fauna y flora de estas regiones.

JUSTIFICACIÓN: De acuerdo a las encuestas, el usuario reconoce la destrucción de fauna y flora como una de las posibilidades para el futuro con respecto al calentamiento global³.

UBICACIÓN: Cotopaxi, Laguna de Limpiopungo

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Ministerio de Turismo, Picassa Google Photo Album, Santiago Suárez.

FOTOGRAFIA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:

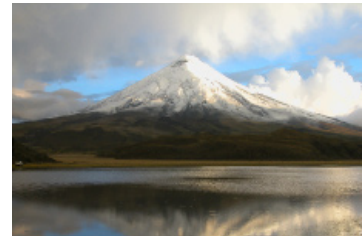


SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otros Paisajes".

² Problemática, Pag. 10

³ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



ministerio de turismo, galería sierra
cotopaxi_241.jpg



picassa google photo album
7357_3.jpg



picassa google photo album
seq345_3.jpg

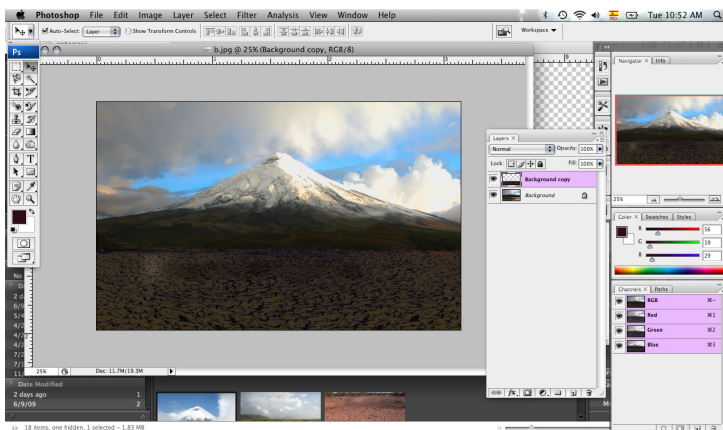


santiago suárez
P15684.jpg

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Se realizan las extracciones necesarias de todas las fotografías para la composición de la imagen. Esto se realiza con la herramienta de filtro *Extract* y las herramientas de selección con un feather de 1px, con el fin de evitar que existan perfilados notables en los cortes fotográficos. Se van ubicando los elementos de acuerdo a la composición pensada y se iguala la tonalidad del color de todas las fotografías en la imagen con la herramienta de filtro *Imagen, Adjustments, Photo Filter*.



Se realizan las modificaciones de la nieve y el resto de detalles en un layer copia de la fotografía original con las herramientas de clonación, difuminación y desenfoque. Se ven el resto de detalles, sombras iluminación y la ubicación final. Para la muestra de la imagen en dualidad de realiza una máscara sobre la imagen original hasta la mitad de la misma.

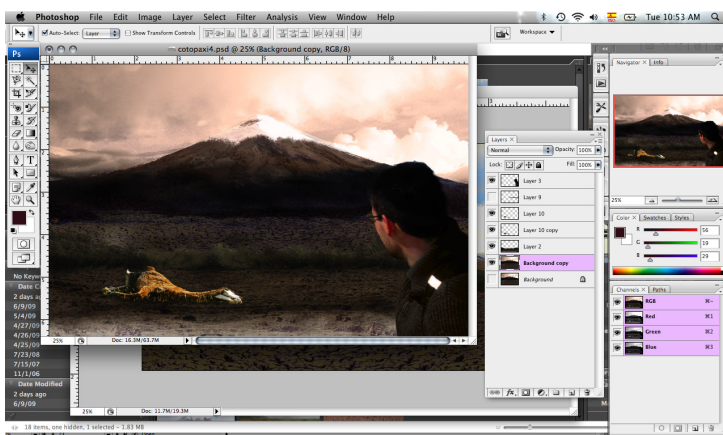


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN DUALIDAD



IMAGEN 2

EFFECTO:ALTOS NIVELES DE BASURA

TEORÍA: Los altos niveles de basura serán un hecho si el calentamiento global continúa debido a los espacios para la reorganización de la misma serán limitados por la sobrepoblación tecnológica y de producción de energía⁴.

JUSTIFICACIÓN: De acuerdo a las encuestas, el usuario responde suponiendo que existirán mayores problemas con la basura lo que podría llevar a puntos críticos al tema⁵.

UBICACIÓN: Manabí, Playa Canoa

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Ministerio de Turismo, Picassa Google Photo Album, Andrea Calle.

FOTOGRAFIA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:



SLOGAN:“Serán Otros Tiempos, Serán Otros Problemas”.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



andrea calle
DSC2341.jpg



picassa google photo album
20080723elpp_3.jpg



ministerio de turismo, galería costa
pla342_23.jpg

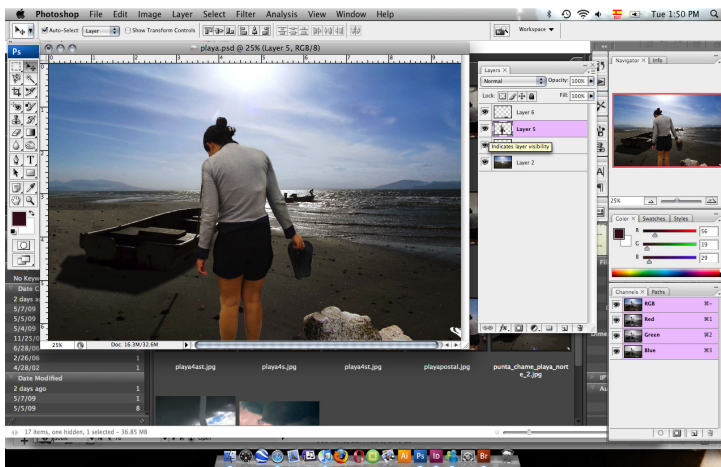
4 Cfr. Roddick Anita, George Susan. "TOMATELO COMO ALGO PERSONAL: Cómo te afecta la globalización y vías eficaces para afrontarla" Intermón Oxfam Editorial, 2004. Pag 42.

5 Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Luego de tener las imágenes en los requerimientos necesarios se procede a hacer los perfilados y extracciones correspondientes para la composición. Los perfilados con las herramientas de selección se realizan con un *feather de 1px*. Se extraen los elementos innecesarios de cada fotografía con la herramienta de clonar. Se inicia la ubicación de todos los elementos de la composición tomando en cuenta sombras e iluminaciones.



La fotografía de basura modificada (repetición de elementos, perspectiva, iluminación) se coloca sobre la composición actual. Se reordenan los elementos extraídos de forma que esta fotografía forme parte de la fotografía de la playa. Con las herramientas de *borrar* y *difuminar* se van eliminando los elementos innecesarios en la fotografía, así como las secciones que no se necesiten. Al final se realiza un *Hard Light* en la capa para fundir el efecto. Se realizan los ajustes de color y filtros necesarios para unificar la imagen. Para la muestra de la imagen en dualidad se realiza una máscara sobre la imagen original hasta la mitad de la misma.

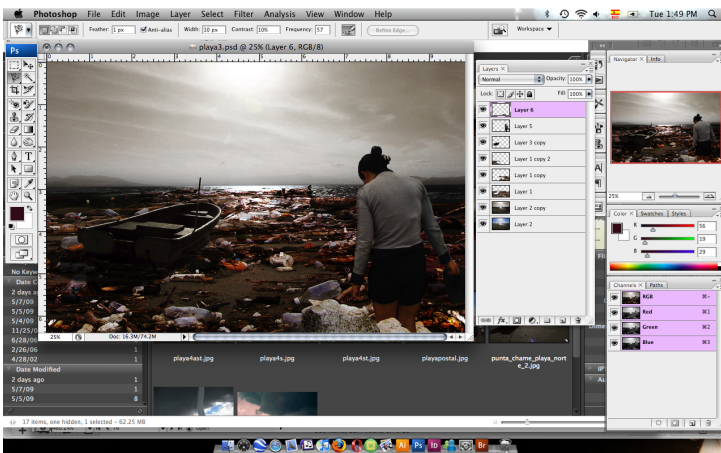


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



IMAGEN 3

EFFECTO: CONTAMINACION DEL AIRE

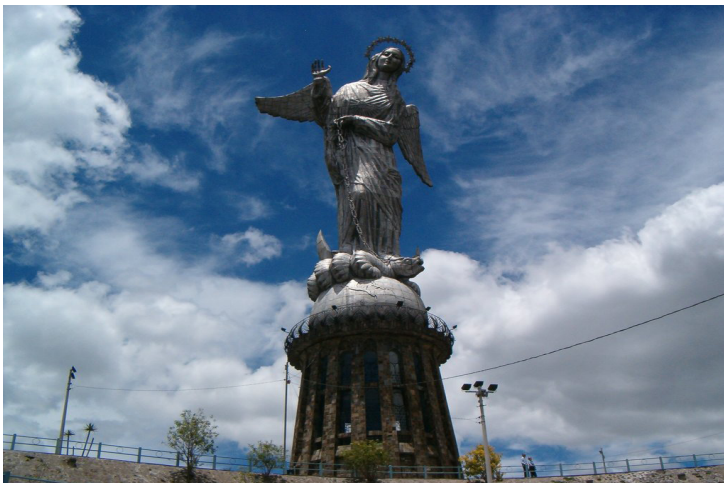
TEORÍA: El nivel de contaminación ascenderá a medida que la vegetación sea cada vez más incapaz de absorber y transformar los gases derivados del CO₂ producidos principalmente por las grandes ciudades y el aumento de la población⁶.

JUSTIFICACIÓN: La contaminación del aire es uno de los problemas más mencionados al aumento del calentamiento global según el usuario⁷.

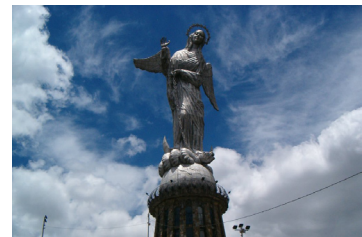
UBICACIÓN: Pichincha, Quito.

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Picassa Google Photo Album, Andrés Calle, Andrea Calle.

FOTOGRAFIA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:



IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



andrés calle
DSC4732.jpg



picassa google photo album
masc234_7.jpg

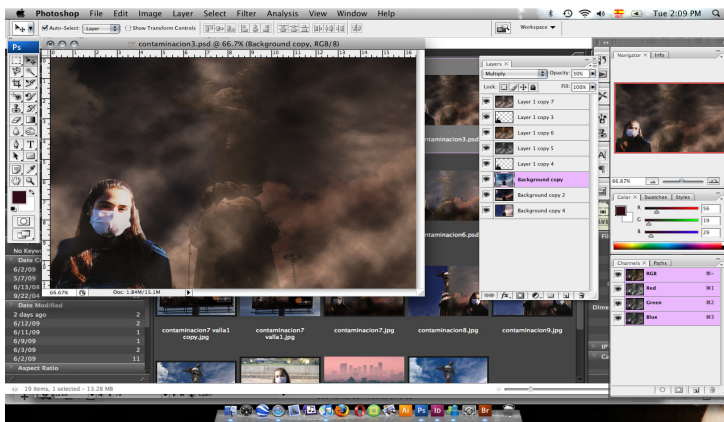
SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otros Respiros".

⁶ Cfr. Roddick Anita, George Susan. "TOMATELO COMO ALGO PERSONAL: Cómo te afecta la globalización y vías eficaces para afrontarla" Intermón Oxfam Editorial, 2004. Pag 31,
⁷ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramientas: Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3

En esta imagen se realiza en primera instancia una eliminación de los elementos no necesarios para la composición (nubes, cables, etc). Se miden los niveles de luz y sombra en las dos fotografías. Posteriormente se realizan los perfilados y extracciones con las herramientas de selección múltiple. Se colocan los elementos dentro de la imagen. Se hacen otras capas adicionales con la textura de nubes y se realizan los cambios de color respectivos así como los efectos para hacer más real la textura.



Con Illustrator se dibuja un conjunto de rectángulos que simulen los edificios y se los pasa como pixeles a photoshop. Se realizan las difuminaciones respectivas. Se igualan todos los colores y se crea la máscara la mostrar las dos partes de la imagen.

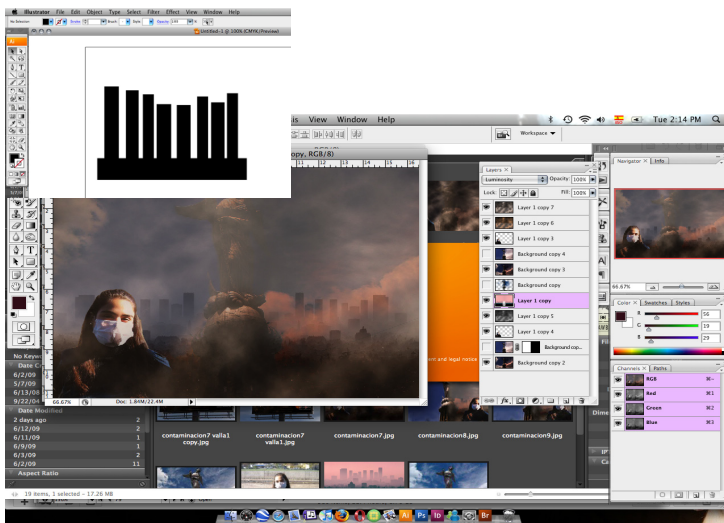


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



IMAGEN 4

EFFECTO: AUMENTO DE FENÓMENOS NATURALES

TEORÍA: Fenómenos como el Niño y su agresividad en los últimos años serán observados con mayor fuerza a consecuencia del calentamiento global⁸.

JUSTIFICACIÓN: Los fenómenos naturales son reconocidos por el usuario como una de las mayores amenazas a la estabilidad ambiental y económica del Ecuador.⁹

UBICACIÓN: Guayas, Guayaquil

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Ministerio de Turismo, Picassa
Google Photo Album, Andrea Calle.

FOTOGRAFIA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:



SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otros Daños".

⁸ Problemática, Pag. 10

⁹ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



ministerio de turismo, galería costa
rotonda_42.jpg



andrea calle
PIC1523j.jpg



picassa google photo album
tornado_pca2427.jpg

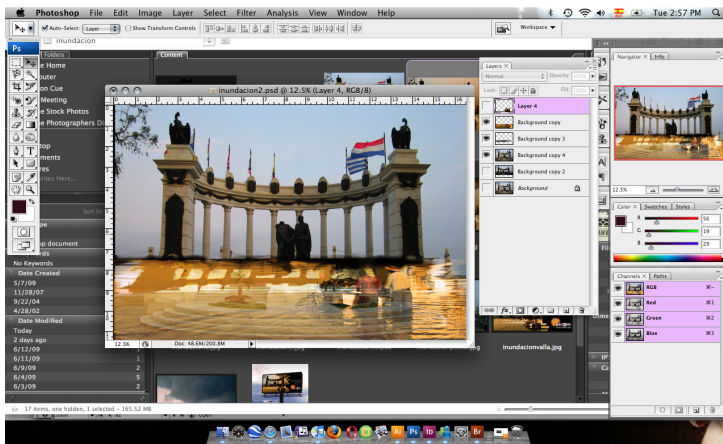


andrea calle
P13402.jpg

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Se realiza las extracciones de la fotografía original y las fotografías adicionales. Haciendo una copia de la fotografía principal se dan detalles de luz y la eliminación de ciertas partes para simular destrucción. Se hacen varias copias de esta imagen para lograr la construcción de esta manera. Posteriormente se empiezan a colocar las sombras necesarias en toda la fotografía con el efecto de *Multiply*. A continuación se colocan las otras fotografías cuadrando las perspectivas. Se utiliza la fotografía de textura sobre el agua en desaturada para lograr los efectos en la parte inferior y las sombras.



Se realizan los ajustes de color en la fotografía y se eliminan detalles. Se inserta la fotografía del tornado donde se controlan los tamaños y los espacios a ocuparse. Se miden los niveles de la fotografía y se igualan los colores. Para la imagen en dualidad, se realiza la máscara sobre la imagen original.



IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



IMAGEN 5

EFFECTO: CLIMAS MÁS CALIENTES

TEORÍA: Se ha confirmado según estudios que la acumulación de los gases invernadero ha provocado un calentamiento del clima en los últimos años¹⁰. Si esta tendencia aumenta, sería casi imposible la exposición directa al sol como lo hacemos en la actualidad.

JUSTIFICACIÓN: La variación climática a niveles más calientes son evidencia del calentamiento global de acuerdo al usuario¹¹.

UBICACIÓN: Galápagos, Isla Fernandina

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Ministerio de Turismo, Picasa Google Photo Album.

FOTOGRAFÍA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:



SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otros Malestares".

¹⁰ Problemática, Pag. 10

¹¹ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



ministerio de turismo, galápagos
is_fernandina682.jpg



ministerio de turismo, galápagos
is_fernandina346.jpg



picassa google photo album
sunburn5625.jpg



picassa google photo album
sea_wolf_dsc1535.jpg



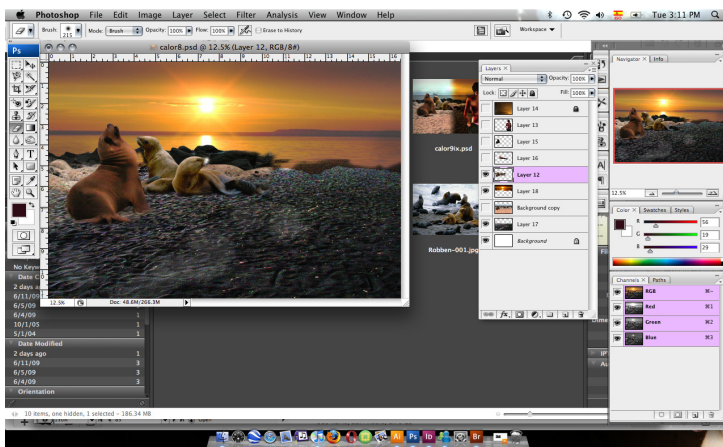
picassa google photo album
seawolf46.jpg

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Se perfilan las imágenes de acuerdo a los elementos que se necesiten de ellas. Con estos elementos se realizan las repeticiones necesarias para la composición y el cambio de perspectiva con las herramientas de *Crop*, *Free Distort*.

A continuación se hacen las transformaciones respectivas en el cielo con las herramientas de *sobreexposición*, *contraste* e *iluminación*.



A continuación se colocan las fotografías adicionales y se igualan los colores. Se hacen las extracciones necesarias para la composición. Para los detalles de quemaduras, se utilizan las herramientas de *sobreexposición* y *clonación*. Para la muestra de la imagen se crea una máscara sobre la imagen original.

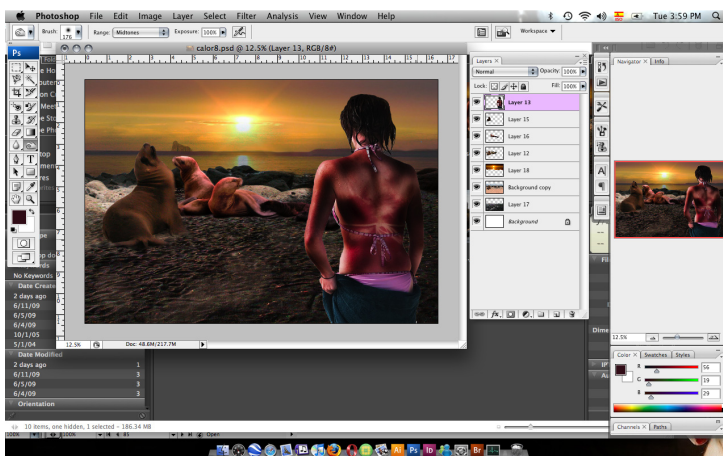


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



IMAGEN 6

EFECTO: ESCASEZ DE AGUA

TEORÍA: En algunas regiones de mundo la escasez de lluvia se ha vuelto evidente provocando incendios incontrolables. Para el ser humano, la escasez de agua transformará de manera dramática el funcionamiento del cuerpo, causando daños en la piel en primera instancia¹².

JUSTIFICACIÓN: La escasez de agua es uno de los puntos mayormente mencionados según el usuario como uno de los problemas que podrían observarse a futuro debido al Calentamiento Global¹³.

UBICACIÓN: Napo, Laguna de Papallacta.

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Ministerio de Turismo, Picassa Google Photo Album, Andrea Calle.

FOTOGRAFÍA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:

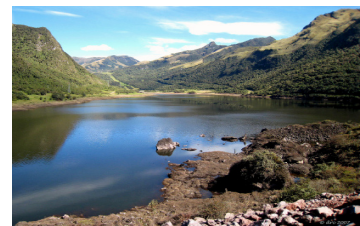


SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otras Dolencias".

¹² Cfr. Roddick Anita, George Susan. "TOMATELO COMO ALGO PERSONAL: Cómo te afecta la globalización y vías eficaces para afrontarla" Intermón Oxfam Editorial, 2004. Pag 42.

¹³ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



andrea calle
P1536.jpg



ministerio de turismo, galería sierra
sierra24.jpg



picassa google photo album
incendio85.jpg

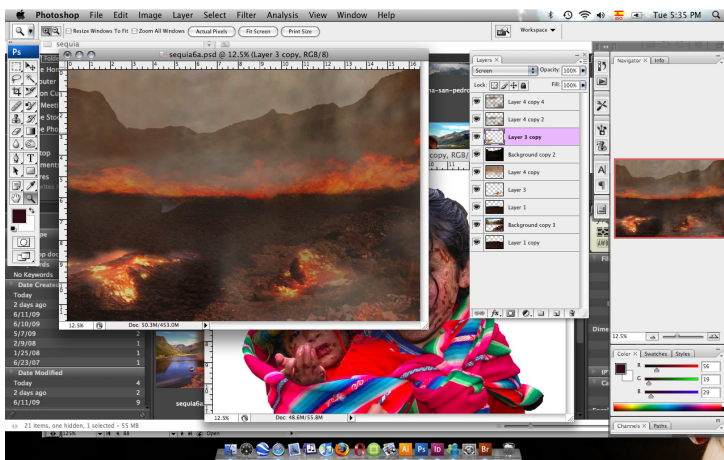


picassa google photo album
incendio95.jpg

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Es necesario el cambio de las perspectivas de todas las fotografías para que encajen dentro de la fotografía original. Para recrear el fuego es necesario la repetición de elementos de estas imágenes. Una vez realizado esto, las imágenes deben encajar perfectamente para continuar con el *donado* y *difuminado* del resto de elementos necesarios.



Para los efectos de los rostros de los niños es necesario hacer ajustes en las sombras e iluminaciones. Se sigue con el uso de un *Artistic Filter*, *Plastic Warp*, donde se dan los detalles necesarios para crear el mayor detalle posible en los rostros. Se prosigue al arreglo de sombras y sobreexposición. Para finalizar la imagen, se crea una máscara sobre la fotografía original.

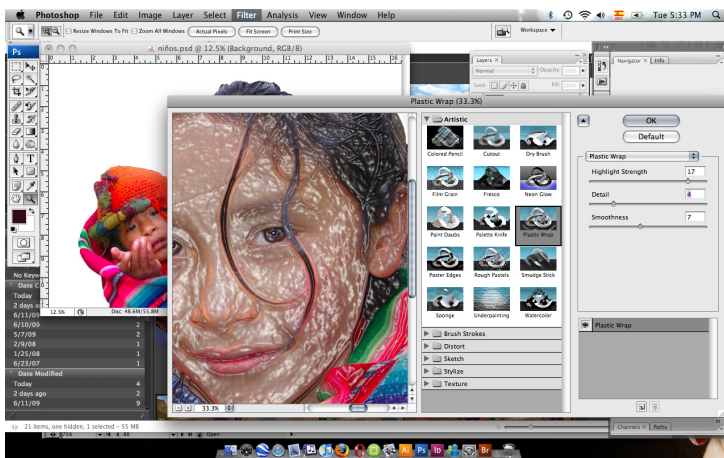


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



IMAGEN 7

EFECTO: ABUSO DE ENERGIA

TEORÍA: La necesidad por satisfacer las necesidades de la población resultará en un aumento dramático de las fuentes de energía de carbón por ser las más baratas, invadiendo de este modo previsiblemente áreas selváticas en Latinoamérica con el piso apto para el posicionamiento de estas generadoras¹⁴.

JUSTIFICACIÓN: El abuso de energía continuará a medida que el calentamiento global aumente según las predicciones del usuario¹⁵.

UBICACIÓN: Pastaza, Río Puyo.

FUENTE DE LAS IMÁGENES: Paúl Cárdenas, Andrés Calle, Andrea Calle, Picassa Google Photo Album.

FOTOGRAFÍA ACTUAL DE LA UBICACIÓN:



SLOGAN: "Serán Otros Tiempos, Serán Otros Colores".

¹⁴ Cfr. Roddick Anita, George Susan. "TOMATELO COMO ALGO PERSONAL: Cómo te afecta la globalización y vías eficaces para afrontarla" Intermón Oxfam Editorial, 2004. Pag 42.

¹⁵ Resultados de las Encuestas. Pag.52, 53.

IMÁGENES MANIPULADAS EN LA COMPOSICIÓN



andrés calle
DSC4349.jpg



andrea calle
DSC2421.jpg



paúl cárdenas
PC180982.jpg

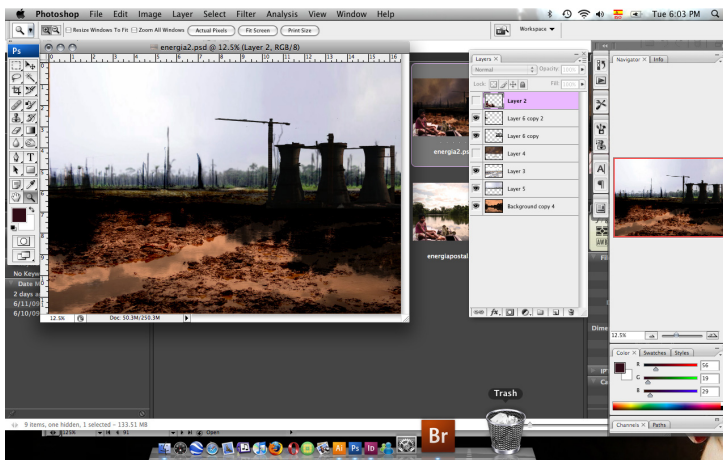


picassa google photo album
carbonfab482.jpg

PROCESO DE TRATAMIENTO GRÁFICO

Herramienta: Adobe Photoshop CS3

Se realizan las extracciones necesarias para la composición de la fotografía. La importancia de esta herramienta *Extract* radica en la perfección con la que se incluyan detalles pertinentes a la composición. Se realizan los perfilados de las demás fotografías y posteriormente se incluyen en los lugares estratégicos creando *transparencias entre las capas* y eliminando con la herramienta de *borrado* los elementos no necesarios. Son necesarios los cambios de perspectiva con *Crop* para lograr los mismos encuadres.



Para los efectos de sobreexposición se realizó un manejo con la herramienta de *contraste* y *brillo*. Así mismo se realizó variaciones en los *niveles de color*. Luego de haber puesto todos los elementos dentro de la composición se realiza la nivelación del color total de la imagen y la máscara sobre la fotografía original para la muestra.

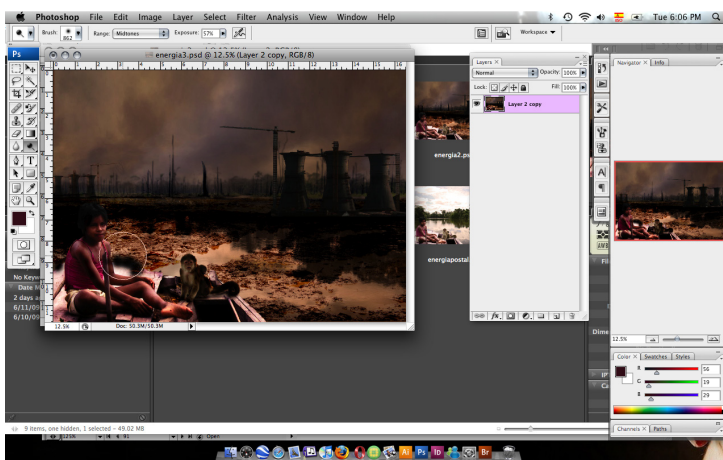


IMAGEN TOTAL



IMAGEN EN CONCEPTO DE DUALIDAD



CAPITULO VII

Sistema de Alto Impacto

ESTRUCTURA GRÁFICA DEL SISTEMA

El sistema contiene información sobre cada una de las imágenes. Para la introducción de esta información, el sistema tendrá dos tipografías:

TIMES AND TIMES AGAIN

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqr**stuv**wxyz

OPTIMUS PRINCEPS

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ

Toda la información técnica que requiera la imagen es perteneciente a estas dos tipografías.

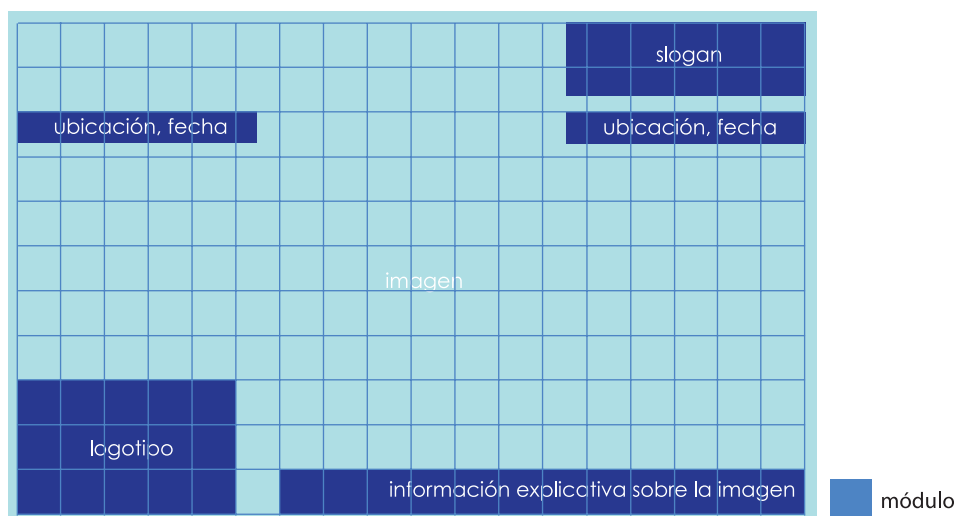
Para sostener el sistema de imágenes, se efectuó una modulación o estructuración que debe mantenerse en cada de una de las muestras que contengan las imágenes.

A través de esta malla, se explica cómo debe posicionarse cada uno de los elementos. De acuerdo a los tamaños en que se necesite mostrar el sistema, todos los elementos deben variar proporcionalmente.

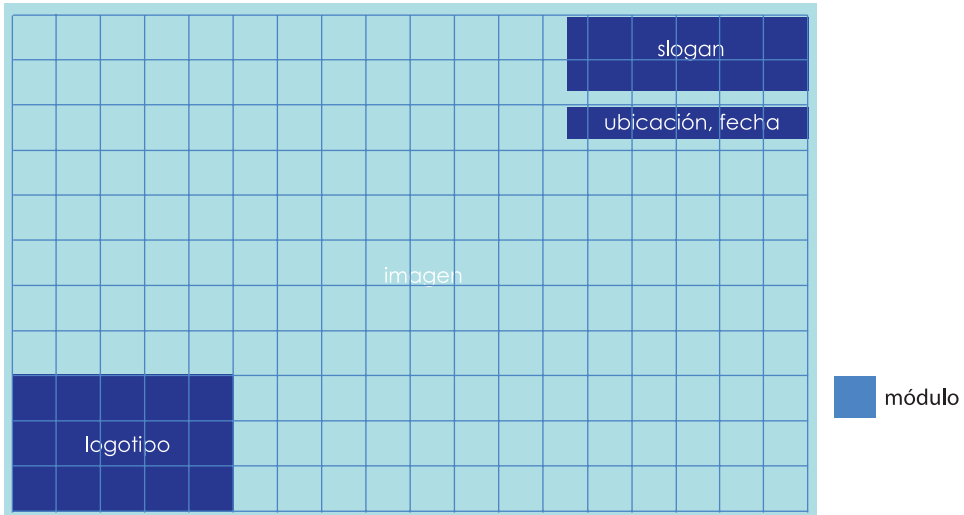
De acuerdo al espacio que presenten los soportes para la aplicación de las imágenes, esta modulación puede distribuirse en tiro y retiro, sin perder jamás la estructura propuesta donde se encuentre la imagen.

Las piezas gráficas que se desarrollen tendrán una estructura propia de diseño que podrá ser ajeno a la de las imágenes, sin embargo deben mantener relación a la modulación inicial. La modulación se conservará siempre para el sistema propuesto.

MODULACIÓN PARA IMAGEN EN DUALIDAD



MODULACIÓN PARA IMAGEN TOTAL



En la siguiente sección se aplica estas modulaciones a todas las imágenes mostrando el sistema completo.

IMAGENES EN EL SISTEMA

IMAGEN I



IMAGEN 2



IMAGEN 3



IMAGEN 4



IMAGEN 5



IMAGEN 6



IMAGEN 7



CAPITULO VIII

Recomendaciones de Aplicación del Sistema

RECOMENDACIONES DE APLICACIÓN PARA EL SISTEMA

Como se estudió en un principio, la teoría del diseño ecológico ha llevado al diseño gráfico al límite de producción y reproducción de forma que pueda limitarse al máximo el desperdicio de material y el mal uso de soportes¹.

A nivel conceptual y teórico, por todo lo anteriormente mencionado y analizado, este proyecto justifica su existencia y su producción por ser un proyecto que califica dentro de la resolución de problemas sociales, usando recursos que permiten sostener la relación ética de la profesión del diseño y la sociedad.

A nivel de reproducción, es importante sugerir que se tomen los soportes y procesos menos agresivos a nivel ecológico. Debido a este motivo, la propuesta de diseño estructural para el sistema que se presenta a continuación incluye única y sólo los elementos de diseño que son necesarios para la reproducción, es decir, no exagera en elementos de impresión que pueden descartarse o que pueden tener un mayor costo tanto ecológico como económico. Dentro de esta propuesta se enfatiza en la impresión de los elementos indispensables para el sistema.

Una vez presentado el sistema de alto impacto, se pueden sugerir algunas piezas que conlleven el sentido del sistema, es decir, que puedan beneficiarse del material en cuanto a la diagramación y estructura de las mismas.

Este proyecto tiene como objetivo la creación de un material que permita la creación de piezas gráficas en diferentes soportes que puedan ser distribuidos al público adolescente con el fin de generar conciencia sobre el calentamiento global; por consiguiente, el proyecto no contempla la creación de estas piezas sino sólo sugerir el material a utilizarse².

Un sistema de imágenes es el material más importante para el inicio, planificación y producción de un programa de concienciación.³

¹ Marco teórico, Diseño "Verde" y su impacto social. Pag.29

² Alcances, Pag.16.

³ Marco conceptual, Programa de Concienciación. Pag. 21

Para conservar el sistema como un todo, se sugieren en este capítulo ciertas piezas gráficas que pueden aportar a este objetivo y cuyas características deben ser relacionadas de manera obligatoria si el sistema se extendiera.

Las piezas gráficas en el sistema de alto impacto deberán obligatoriamente:

- Mantener la cromática del logotipo y tipografías (variaciones sólo en blanco y negro).
- Mantener la modulación de acuerdo a la malla previamente especificada del sistema de imágenes.
- Aprovechar la versatilidad de las diferentes imágenes para ubicarlas en soportes útiles.
- Mantener tipografías iniciales aunque se aumenten otras.
- Mostrar única y exclusivamente las imágenes totales o en dualidad (no se admiten piezas que compartan imágenes ajenas al sistema).
- Pertenecer a un programa de concienciación
- Mantener un sistema (un modelo de estructura y sus variaciones).

A continuación, se propone un sistema de piezas gráficas para la distribución de las imágenes. Puesto que este proyecto está basado en el objetivo de concienciar sobre un problema social, este sistema pertenece a esa intención, es decir, es una propuesta de diseño de las piezas que podrían desarrollarse de acuerdo a las estrategias publicitarias para un posible programa de concienciación.

Las piezas propuestas podrían formar parte de un sistema informativo de distribución masiva donde cada una tiene como función establecer una relación entre la intención de la imagen y el usuario tomando en cuenta el tiempo que tiene el usuario para interpretar cada pieza.

Debido a los alcances considerados dentro de este proyecto, estas piezas no especifican tamaños, métodos de impresión, soportes o procesos de distribución. Al ser sólo una propuesta de diseño sugerida para el sistema de imágenes, se puede concluir que los procesos técnicos pueden formar parte de otro proyecto donde se analicen las mejores opciones tecnológicas de reproducción tanto del presente sistema como de otros sistemas de imágenes.

PIEZAS DE DISEÑO PARA LAS IMAGENES

VALLAS Y ESPACIOS ABIERTOS

Para espacios abiertos, se debe tomar en cuenta que el usuario no tiene mucho tiempo de analizar o interactuar con la muestra gráfica. Para este tipo de circunstancias, en que se necesita informar y causar impacto al mismo tiempo en un período corto de tiempo, se propone el uso de las imágenes totales en el sistema. Se guarda congruencia de acuerdo a la diagramación y a la modulación propuesta inicialmente, conteniendo de igual forma el diseño del sistema de piezas.



Render de una de las piezas
en un soporte real

AFICHES, CARTELES, GIGANTOGRAFÍAS

Este tipo de piezas permite una mejor interacción del usuario con la información que esta le proporcione. El usuario siempre tiene mayor interacción con una pieza gráfica a la que puede acercarse, tocar y en algunos casos tener acceso personal.

En estas propuestas se considera la información científica que contiene la imagen de manera que el usuario pueda conocer más a fondo el impacto del calentamiento global para el ser humano.





VOLANTES EN TIRO Y RETIRO

Los volantes son piezas gráficas que se tornan personales a la entrega al usuario.

El usuario tiene la oportunidad de analizar, estudiar, informarse y tomar un mayor tiempo de observación de este tipo de piezas. Aprovechando esta ventaja de la que gozan este tipo de piezas gráficas, se propone la muestra de las imágenes totales, la imagen en dualidad y la información científica.

A continuación se propone un volante con un ejemplo de cómo debe usarse nuevas tipografías dentro del sistema y cuya distribución se realiza en tiro y retiro.





BOLETINES ELECTRONICOS

El boletín o correo electrónico es uno de los medios más eficaces de distribución. Aunque no se considera un medio personal, el boletín electrónico permite al usuario una mayor interacción con una pieza gráfica, dándole tiempo para analizar, calificar y preservar si fuese el caso, la información que allí se muestra. Las piezas gráficas propuestas para este medio de distribución contienen mayor información para el usuario.



SOBRE LA EXPOSICIÓN DEL SISTEMA

El sistema de imágenes fue puesto al criterio de 10 personas cuyas edades corresponden a las del usuario, es decir, de 16 a 18. Esto se llevó a cabo en Plaza de las Américas, Quito - Ecuador, con un total de 10 hojas impresas con el sistema de 7 imágenes en donde los usuarios tuvieron la oportunidad de escribir sus opiniones sobre el proyecto.

Los comentarios que se encuentran a continuación han sido editados con el fin de proporcionar únicamente la información válida para la comprobación del proyecto.

Calificación de Impacto por imágenes

Por orden de interés:

- a) IMAGEN 7, abuso de energía
- b) IMAGEN 1, daño de fauna y flora
- c) IMAGEN 6, escasez de agua
- d) IMAGEN 5, climas calientes
- e) IMAGEN 4, fenómenos naturales
- f) IMAGEN 2, altos niveles de basura
- g) IMAGEN 3, contaminación del aire

Comentarios

“Es que cuando ves estas cosas ya te mieda, parece que vamos a tener que buscar medios que contaminen menos y tal vez la ciclovía debe ser una obligación en algún tiempo porque al parecer Quito está bastante cerca de la tercera foto.”

Cristian, 16.

“Esa foto de la pobre niña si estuvo cruel y nunca me había puesto a pensar que sí podía pasar, por Baños hay zonas que ya están totalmente deforestadas.”

Fernanda, 16.

“Tenaz, es decir quién pone atención a lo que pasa con el mundo entero cuando poco nos importa botar basura en la calle y ese tipo de cosas que hacemos sin darnos cuenta, contaminamos por nuestras

comodidades sin darnos cuenta que a la final somos nosotros los que estamos perdiendo lo más importante: nuestro hogar. Es hora de que se haga algo y que los políticos pongan atención en estos temas y nos informen sobre las soluciones que pueden haber.”

Carla, 17.

“Parece mentira pero en el Ecuador casi ni nos preocupamos por lo que pasa con nuestro medio ambiente y eso también es tener culpa de que haya calentamiento global”.

Ximena, 17.

“Todos deberían ver este tipo de imágenes para ver si así hacen conciencia sobre lo que está pasando, como dice la figura, hacer conciencia a tiempo porque esto es grave y haciendo algo uno solita no basta. Super buena la idea, ya era hora”.

Carolina, 17.

“Esto es muestra de lo que estamos haciendo, dañando todo nuestro ecosistema. Si es verdad que el desarrollo tecnológico nos pide cada vez más espacio pero también es importante que pensemos que si no estamos, ¿entonces para que nos sirve el desarrollo tecnológico? si al fin al cabo nadie más lo va a usar”.

Nicole, 18

“En serio... ¿eso es lo que va pasar? es decir, ¿tan así? Aunque bueno ahí dice que sí y está la explicación y eso pero no que va qué foco. Es que no se que decir. Creo que me dolió ver eso”.

Andrés, 16

“Bien logradas, las imágenes tienen un logro sutil, como para pensar, no es tosco pero tampoco es suave. Son circunstancias cotidianas que con el toque justo para que enganche la atención y pensar al respecto. Ya era hora de que alguien piense en este problema.”

Francisco, 18.

“Grosero. ¿Esto es lo que queremos para nuestros hijos? El juez por su casa empieza. Es tan sencillo cuidar nuestro entorno, tan fácil como destruirlo. ¿Qué nos pasa? Somos tantas las personas que habitamos en el mundo cuanto es la magnitud de la contaminación, tenemos todo en el mundo, la suficiente tecnología y el dinero necesario para salvar nuestra UNICA casa, pongamos las ganas y el cambio propio, Hay que recordar que sin mundo no hay más nada y nos estamos poniendo en peligro así como lo están nuestras futuras generaciones, así manos a la obra!!!!”

Mauricio, 18.

“Me he quedado sin saber qué decir respecto al tema.. no pensé que podría ser tanto... mmm... consternación se podría decir??? como que mejor cierro la llave del agua y me pongo a reciclar...”

Pablo, 17.

Estos comentarios, calificaciones y apreciaciones del usuario hacia las imágenes no forman parte de la metodología utilizada en este proyecto, sin embargo son importantes para concluir que los objetivos previamente especificados a nivel de investigación y diseño son coherentes y alcanzables, dando paso al cumplimiento del proyecto como tal.

Al término de este proyecto de TFC se puede constatar que el estudio del usuario y la utilización de la información proporcionada por el mismo ha sido un factor importante en la resolución, interpretación y diseño de este proyecto ya que gracias a esta invaluable información se han aproximado los resultados a productos visuales concretos para el usuario, quien entiende, interpreta y piensa sobre los temas tratados en cada una de las imágenes.

CAPITULO IX

Conclusiones y Recomendaciones

CONCLUSIONES

- El usuario puede sentirse impactado por el sistema de imágenes comprobando así que es posible crear este tipo de elementos de diseño con buenos resultados en la solución de problemas sociales.
- Es posible transformar sistemas comunicativos en material importante para el desarrollo de elementos gráficos o como lo son las imágenes, donde el diseñador gráfico es capaz de interpretar ideas teóricas y transformar los puntos más importantes de estas ideas en ejes de creación que permiten comunicar.
- Los sistemas de imágenes proporcionan mayor información tanto para el trabajo del diseñador como para la difusión al usuario.
- Las imágenes de alto impacto son siempre estructuradas y tienen un fin en común. No se puede hablar de imagen de alto impacto sin cumplir con la intención que se muestra en cada una.
- El usuario define lo que espera de las imágenes de alto impacto al momento de presentar sus debilidades cognitivas con respecto a un tema. Esta información debe ser prioridad para el diseñador.
- No existe sistema comunicativo sin concepto de diseño. La importancia de la definición de un concepto de diseño para la creación de cualquier sistema o pieza individual radica en que el concepto es la interpretación propuesta por el diseñador para conectar su idea al usuario.
- Los sistemas en diseño son mucho más efectivos que la creación de piezas individuales. La formación de piezas que sostengan su estructura en un sistema contienen mayor fuerza de comunicación por la manera repetitiva en que se presentan.
- El sistema de alto impacto elaborado en este proyecto presenta una gran versatilidad. El contenido de cada imagen así como sus distintas variaciones permiten la construcción de distintas piezas sin perder el mismo sentido comunicativo.
- El diseño gráfico debe incursionar en temas ecológicos y sociales en nuestro país. Para esto es necesario que los diseñadores se

preparen en temas referentes a estrategias de comunicación y de promoción de temas relacionados a estos aspectos. Este sería un gran paso para que el diseño gráfico sea un medio importante de comunicación en Ecuador.

- El problema del Calentamiento Global en nuestro país está en receso. Si tomamos en cuenta que la población adolescente es la población que más información recibe, podría decirse que no se está dando la importancia debida a este tema. No existe demasiada información y tampoco medios que se hayan ocupado de difundir la gravedad de este fenómeno como se pudo observar en el resultado de las encuestas.

- El diseño gráfico también es diseño ecológico. Su responsabilidad no sólo está en buscar los medios menos dañinos para el medio ambiente en cuanto a producción, sino también en usar su creatividad y habilidades para sugerir el cuidado del planeta.

- El diseño gráfico es un recurso de comunicación social efectivo que empleado de manera responsable y correcta puede tener causar efectos más rápidos que los medios típicos ya existentes.

- Los sistemas como se vio anteriormente generan otros sistemas. En diseño gráfico los sistemas generan un orden que puede ocuparse en cualquier otro tema manteniendo la misma estructura y cambiando la información.

RECOMENDACIONES

- Este proyecto puede ser extendido mediante la creación de otras piezas gráficas que formen parte del sistema presentado. Siguiendo los parámetros de las imágenes se puede llegar a la ejecución de otras imágenes pertenecientes al sistema que se sostengan en los mismos ejes del concepto de diseño.

- En campañas o programas de concienciación, la versatilidad del uso de un sistema debería usarse más a menudo con el objetivo de que la información proporcionada sea más agresiva y permanente para el usuario.

- En este proyecto, el calentamiento global fue el tema de partida para la creación de un sistema de imágenes. Este mismo sistema puede aplicarse a otro tema sobre el cual se quiera trabajar tomando en cuenta que la interpretación teórica sea igual o parecida a la existente en este proyecto.

BIBLIOGRAFIA

Libros, Textos, Revistas,
Apoyo Multimedia, Internet.

LIBROS, TEXTOS Y REVISTAS

Ambrose Gavin, Harris Paul. "THE FUNDAMENTALS OF CREATIVE DESIGN". Parragón Ediciones, S.A. 2006

Brown Michael, May John. LA HISTORIA DE GREENPEACE, Editorial Raíces, 1989.

Fiell Peter y Charlotte, "DISEÑO DEL SIGLO XX" Editorial Taschen GmbH, 2005.

Filippis Jorge, Glosario de Diseño, Nobuko Ediciones, 2006.

Fascara Jorge, "DISEÑO GRÁFICO PARA LA GENTE" Ediciones Infinito, 1997.

Fascara Jorge, "DISEÑO Y COMUNICACIÓN", Ediciones Infinito. 2001.

Fascara Jorge, "EL PODER DE LA IMAGEN", Ediciones Infinito, 1999.

Georgina Pino, LAS ARTES PLÁSTICAS, Universidad Nacional Autónoma de México, 1992.

González Ruiz, Guillermo. "ESTUDIO DE DISEÑO: SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LAS IDEAS Y SU APLICACIÓN A LA REALIDAD". Editorial Emecé, 1994.

Gore Al. "UNA VERDAD INCOMODA" Editorial Gedisa, 2007.

Izquierdo Moreno Ciriaco, EL MUNDO DE LOS ADOLESCENTES, Editorial Trillas, 2003.

Legget Jeremy, EL CALENTAMIENTO DEL PLANETA: INFORME DE GREENPEACE, OXFORD UNIVERSITY PRESS, 1996.

M. Stair Ralph, Reynolds George W. "PRINCIPIOS DE SISTEMAS DE INFORMACION" Cengage Learning Editores, 2000.

Martínez Guillén Maria del Carmen, 2+2 ESTRATÉGICAMENTE 6. Ediciones Díaz de Santos, 2006.

Monteforte Mario, Cariño Micheline, DEL SAQUEO A LA CONSERVACION, Instituto Nacional de Ecología, 2008.

Munari Bruno, CÓMO NACEN LOS OBJETOS, APUNTES PARA UNA METODOLOGIA PROYECTUAL, Editorial GG Diseño.

Munari Bruno, EL ARTE COMO OFICIO, Editorial Labor, 1968.

Papanek Victor, "DESIGN FOR THE REAL WORLD: HUMAN ECOLOGY AND SOCIAL CHANGE" Pantheon Books, 1971.

Papanek Victor, "THE GREEN IMPERATIVE: NATURAL DESIGN FOR THE REAL WORLD", Thames and Hudson S.A., 1995.

Roddick Anita, George Susan. "TOMATELO COMO ALGO PERSONAL: Cómo te afecta la globalización y vías eficaces para afrontarla" Intermón Oxfam Editorial, 2004.

Santaella Lucía, Santaella Braga Lucía Braga, Nöth Winfried,

Graciano Roque. "IMAGEN: COMUNICACIÓN, SEMIOTICA Y MEDIOS" Edition Reichenberger, 2003.

Tamayo Mario, METODOLOGIA FORMAL DE LA INVESTIGACIÓN CIENTIFICA, Editorial Limusa, 2005.

APOYO MULTIMEDIA

BBC, PLANET EARTH THE FINAL DAY, BBC Science Networks, 2008.

DiCaprio Leonardo, THE 11TH HOUR, Warner Bros Independent Films, Festival de Cannes Official Selection, 2007.

Discovery Networks, BEST 2007 DISCOVERY SCIENCE, DISCOVERY CIVILIZATION, DISCOVERY CHANNEL, ANIMAL PLANET, Discovery Networks 2008.

Frascara Jorge, URGENCIAS DEL DISEÑO, AUDIO CONFERENCIA. Jueves 28 de Agosto 2008, Tandil, Buenos Aires, Argentina.

Galería Fotográfica Turística del Ecuador (CD) Ministerio de Turismo de Ecuador.

Greenpeace, VIDEO COLLECTOR'S EDITION, Greenpeace, 2007.

INTERNET

Brand New, Planet Green, http://www.underconsideration.com/brandnew/archives/its_a_green_world_after_all.php.

Cambio Climático, <http://www.cambio-climatico.com/extrano-comportamiento-de-clima-en-ecuador>.

Discovery Communications, <http://corporate.discovery.com/brands/us/planet-green/>.

FrasesyPensamientosArgentina, <http://www.frasesypensamientos.com.ar/autor/herbert-simon.html>.

Renourish, <http://www.re-nourish.com/sustain/index.php?blog=7>,

Oficina Nacional de Promoción del Mecanismo de Desarrollo Limpio (MDL) del Ecuador <http://www.cordelim.net/cordelim.php?c=417>.

