



**Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ibarra**

ESCUELA DE DISEÑO

INFORME FINAL DEL PROYECTO

TEMA:

**PROPUESTA GRÁFICA (ARQUIGRÁFICA) SOBRE COSTUMBRES Y
TRADICIONES DEL BARRIO AV. CARCHI, EN LA CIUDAD DE IBARRA**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
DISEÑO GRÁFICO Y CONTROL DE PROCESOS**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Diseño, infraestructura y sistemas sociales y ambientales para un hábitat sostenible.

AUTOR: DAYANA MORALES MEJÍA
ASESOR: Dra. MÓNICA POLANCO

IBARRA, ABRIL – 2021

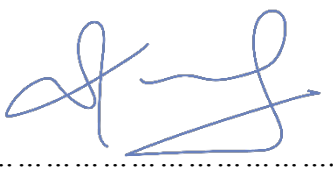
CERTIFICACIÓN DE ASESOR

Ibarra, noviembre, 2017

*Doctora
Mónica Polanco*

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final de investigación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes en la Escuela de Diseño, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI); en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

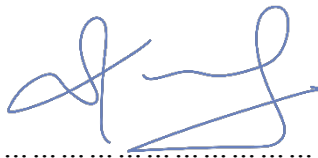
(f).....


Dra. Mónica Polanco

C.C.: 1002762191


PÁGINA DE APROBACIÓN

El jurado examinador, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI):

(f): .....

Phd. Mónica Polanco

C.C.:1002762191

(f): .....

Mgs. Darío Arboleda Jordán

C.C.: 1714907233

(f): .....

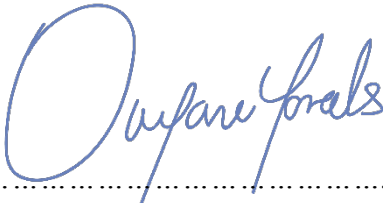
Mgs. Carolina Herrera

C.C.; 0401253059

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Dayana Morales Mejía, declaro conocer y aceptar la disposición del Art.66 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: “Forman parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero, académico o institucional de la universidad”

Ibarra, abril de 2021


f.....
C.C.:1759695156

AUTORÍA

Yo, Dayana Morales Mejía portador de la cédula de ciudadanía N°1759695156, declaro que la presente investigación es de total responsabilidad del autor, y que se ha respetado las diferentes fuentes de información realizando las citas correspondientes.



Dayana Morales Mejía
C.C.:1759695156

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: Dayana Morales Mejía con CC: 1759695156 autor del trabajo de grado intitulado: Propuesta gráfica y arquigráfica sobre costumbres y tradiciones del barrio AV Carchi en la ciudad de Ibarra, previo a la obtención del título profesional de diseño gráfico y control de procesos, en la Escuela de diseño.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede- Ibarra, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCESI el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ibarra, (día, mes y año)

(f.) 

(Dayana Morales Mejía)

C.C. 1759695156

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi querida madre María Eugenia Morales Mejía por su lucha y sacrificio, por su valentía para sacarme adelante.

A mi abuela Magdalena por estar siempre presente acompañándome con su apoyo moral que me brinda a lo largo de esta etapa, llenando mi vida de felicidad cada minuto.

A la Señora Mariana Cabascango Armas, que siempre me ha dado su apoyo y su amor incondicional, ya que ha sido una madre para mí en todo momento, por ser una mujer valiosa y mi gran ejemplo de vida.

AGRADECIMIENTO

La gratitud es una de las virtudes más elevadas del espíritu, es por esto que quiero agradecer a la Dra. Mónica Polanco, por todo lo enseñado a lo largo de estos años, enseñanzas que nunca olvidaré y pondré en práctica tanto en mi vida profesional como personal.

Un agradecimiento especial a mi familia Castaño Cabascango, por que estuvieron de una u otra forma a lo largo de mi carrera universitaria quienes me han acompañado y que con los cuales he contado en todo momento.

Índice de Contenido

	Pág.
ABSTRACT	i
RESUMEN EJECUTIVO.....	i
CAPÍTULO I.....	1
1.1 Problemática	1
1.2 Justificación	2
1.3 Objetivos.....	4
1.3.1 Objetivo General.....	4
1.3.2 Objetivos Específicos.....	4
CAPITULO II.....	5
2.1 Diseño.....	5
2.1.1 Diseño gráfico y comunicación visual.....	5
2.1.2 Diseño centrado en el usuario y territorio	5
2.1.3 Sistema.....	6
2.1.4 Sistema de comunicación visual.....	6
2.1.5 Arquigráfica.....	7
2.1.6 La señal en el espacio urbano.....	8
2.1.7 El <i>graffiti</i> , expresividad en el muro	9
2.2 ESTADO DEL ARTE.....	10
2.2.1 Espacio Urbano.....	10
2.2.2 Proyecto Internacional Juvenil Barrios del Mundo	10
2.2.3 Guatapé Colombia	11
2.2.4 Pueblos Mágicos	12
2.2.5 La Ronda	13
CAPITULO III	14
3.1 La investigación	14
3.2 Materiales y métodos	14
3.3 Investigación	14
3.3.1 Objetivo diagnóstico	14
3.3.1.1 Objetivo general diagnóstico.....	15
3.3.1.2 Objetivos específicos diagnósticos	15
3.4 Variable Diagnóstica.....	15
3.4.1 Indicadores	15
3.5 Matriz de relación diagnóstica	17
CAPÍTULO IV	18
4.1 Resultados y discusión.....	18
4.1.1 Metodología de diseño	18

4.1.2 Síntesis del proceso	21
4.2 Diseño.....	21
4.2.1 Proceso y creatividad	21
4.2.2 Estilo gráfico	22
4.2.3 Proceso creativo.....	24
4.2.4 Materiales y tecnologías para la experimentación.....	24
4.2.5 Experimentación.....	25
4.3 Propuesta final.....	26
4.3.1 Digitalización e ilustración de la creación de personajes	26
4.3.2 Propuesta de señales en fachadas	27
4.3.2.1 Digitalización, ilustración y contenido en personajes	27
4.3.2.2 Diseño	29
4.4 Juego en el solado del parque	30
4.4.1. Selección cromática	32
4.4.2 Tipografía.....	32
4.4.3 Ilustraciones del juego.....	33
4.4.4 Descripción e instrucciones del juego en el tótem	35
4.4.5. Soporte, materiales y medidas del tótem.....	36
4.4.6 Diseño e ilustración del juego	37
4.4.7 Montaje de la propuesta en el parque	38
4.5 Propuesta en la fachada de las baterías sanitarias.....	39
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Referencias bibliográficas	42
Bibliografía	43
Anexos	46

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Sistema de comunicación visual para exposición América 92.	7
Figura 2. Elementos compositivos tipográficos en la arquitectura interior y exterior del Public Theater.	8
Figura 3. Proyecto Barrios del Mundo, Bogotá.	10
Figura 4. Elementos cromáticos en la arquitectura exterior de Guatapé.	11
Figura 5. Fotografía, artesanía y gastronomía en Huamantla.	12
Figura 6. Maceteros en balcones y banderines de La Ronda forman parte del colorido del paseo.	13
Figura 7. Taller Proyecto Rayuela (Polanco, 2017).....	18
Figura 8. Bocetos de niños y adolescentes del barrio sobre juegos, personajes y leyendas del barrio.....	19
Figura 9. Infografía del proceso del diseño de la propuesta gráfica.	20
Figura 10. Proceso de diseño de la propuesta gráfica.	21
Figura 11. Propuesta gráfica en tool sobre fachada del vecindario.	23
Figura 12. Prueba del prototipo sobre fachada.	24
Figura 13. Propuesta experimental.	25
Figura 14. Creación de personajes.....	27
Figura 15. Ilustración y Digitalización del personaje Ramiro en sus ocho años.	28
Figura 16. Diseño, acotaciones, planos constructivos placa de pared.	29
Figura 17. Diseño y montaje en la fachada de los moradores del barrio.	30
Figura 18. Diseño y digitalización del juego.....	31
Figura 19. Categorización Pantone.....	32
Figura 20. Fuentes tipográficas.	33
Figura 21. Ilustraciones del juego.	34
Figura 22. Instrucciones del juego.....	35
Figura 23. Ilustraciones Soporte, materiales y medidas del tótem.	36
Figura 24. Representación del juego en el solado del parque.	37
Figura 25. Diseño y montaje en el parque del barrio.	38
Figura 26. Diseño y montaje en la fachada de los baños del barrio.	39

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Elaboración propia.....	17

ABSTRACT

The research includes a graphic proposal on the customs and traditions of a traditional neighborhood of the city of Ibarra, in the province of Imbabura, Ecuador, aimed at valued the cultural historical identity of the same (Av. Carchi neighborhood), through a proposal of design of visual communication, allowing to establish the sense of belonging to the neighbors of the Ibarreña community in general and its own inhabitants in particular , encouraging the process of identity appropriation of its citizens.

Keywords: Design of visual communication, archigraphic, customs and traditions, heritage, neighborhood.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación comprende una propuesta gráfica sobre las costumbres y tradiciones de un barrio tradicional de la ciudad de Ibarra, en la provincia de Imbabura, Ecuador, orientada a poner en valor la identidad histórico cultural del mismo (barrio Av. Carchi), a través de una propuesta de diseño de comunicación visual, permitiendo establecer el sentido de pertenencia a los vecinos de la comunidad ibarreña en general y a sus propios habitantes en particular, fomentando el proceso de apropiación identitaria de sus ciudadanos.

Palabras Claves: Diseño de comunicación visual, arquigráfica, costumbres y tradiciones, patrimonio, barrio.

El Resumen comprende cuatro capítulos cuyas temáticas se detallan a continuación.

Capítulo I

Comprende el Marco Teórico en lo referente a la identidad cultural del barrio, en donde se enmarca la problemática, la justificación, haciendo énfasis en el alcance del proyecto, sus limitaciones, la originalidad y el aporte de la propuesta, logrando la base conceptual del proyecto.

Capítulo II.

Contempla el Estado del Arte y la fundamentación teórica, los antecedentes histórico culturales del barrio Av. Carchi y sus elementos constitutivos; además bibliografía, generalidades y acotaciones necesarias permitiendo a través de su lectura, conocer sobre la importancia de la identidad cultural y la conservación y permanencia en el tiempo de ésta como elemento integrador y valoración comunitario.

Capítulo III.

Se enmarca en el diagnóstico, materiales, métodos, objetivos, variables, matriz de relación diagnóstica, todos ellos elementos que permitieron determinar la técnica y el derrotero de la investigación para establecer las características de la propuesta grafica para el barrio Av. Carchi.

Capitulo IV.

Presenta la metodología de diseño y el desarrollo de la propuesta, además abarca la descripción de los requisitos necesarios para el desarrollo del proyecto; es decir, la

elaboración de la propuesta gráfica, constituida por arquigráfica como elemento visual integrador en el espacio urbano.

Finalmente se detalla una serie de conclusiones y recomendaciones a ser considerados en futuros proyectos de la misma índole o investigaciones referentes al diseño y desarrollo de propuestas basadas en la implementación de arquigráficas en espacios de la ciudad.

CAPÍTULO I

1.1 Problemática

El barrio Bajada los Molinos, conocido como barrio Av. Carchi, forma parte del conglomerado de setenta y siete barrios pertenecientes a la ciudad de Ibarra en la provincia de Imbabura. Lo conforma un aproximado de doscientas familias constituida por adultos, adultos mayores, jóvenes y niños.

Como todo grupo social tiene sus propias costumbres, juegos y tradiciones, que desde hace varios años se han ido perdiendo u olvidando. Actualmente se observa su aculturación debido a la asimilación de costumbres ajenas a las propias, ya sea por la intervención de los medios de comunicación, la migración, los cambios sociales y culturales en la organización familiar: vestimenta, gustos musicales y formas de comportamiento que tergiversan la mirada hacia lo propio, desconociendo sus raíces y su historia.

El barrio cuenta con un parque que ocupa la linealidad de la Av. Carchi constituyéndose en un espacio público en donde interactúan sus vecinos en su mayoría niños, adolescentes y adultos mayores.

Según Joselito Bolaños (Bolaños, comunicación personal, 2018), este barrio fue uno de los primeros asentamientos de la ciudad siendo el único acceso a Ibarra desde el norte del país a mediados del siglo pasado. A pesar de la importancia estratégica que tuvo en sus inicios, actualmente forma parte del conglomerado urbano, pero los vecinos de la ciudad, así como las personas foráneas desconocen su historia y su acervo cultural barrial. Los juegos tradicionales y las leyendas que surgieron en el lugar han sido olvidadas y en las últimas décadas la localidad está perdiendo sus tradiciones. A pesar de ello, existe en el

barrio una tradición oral sobre historias y leyendas que en alguna medida se traslada a los jóvenes y niños, pero que no se traslada hacia afuera de su pequeña comunidad, no siendo reconocido por el resto de la población ibarreña. Los juegos tradicionales desaparecieron con el paso del tiempo, las leyendas del lugar han sido olvidadas y en estas últimas décadas las familias fundadoras del barrio, protagonistas de su historia, están perdiendo el sentido de pertenencia al espacio que habitan.

Según Cabezas (2007), la apropiación del espacio público, por parte de la ciudadanía que lo habita, se manifiesta en hechos concretos que evidencian la identificación con la comunidad en su sentido más significativo. Frente a esta problemática real, nace la necesidad de buscar la manera más pertinente de promover su puesta en valor, para que se fomenten y permanezcan a través del tiempo los elementos constitutivos de sus costumbres y tradiciones.

El diseño gráfico, como disciplina transversal y modificadora del entorno social y del hábitat se constituye en un medio para fomentar la puesta en valor y el pertinente uso del espacio público, por lo cual la disciplina valida la propuesta gráfica sobre las costumbres y tradiciones para el barrio Av. Carchi.

1.2 Justificación

Atendiendo a la problemática, el proyecto de investigación se perfila como una manera pertinente en la preservación y puesta en valor del barrio de la Av. Carchi para beneficio de sus habitantes y de la comunidad en general.

En este contexto, dar a conocer, preservar y mantener la identidad de este conglomerado humano, para los vecinos y futuras generaciones, en el conocimiento y valoración de sus

raíces, es lo que motivó la propuesta, por lo tanto, el tema se abordó desde la disciplina del diseño gráfico integrado a su función comunicadora a través de la gráfica en el espacio público, específicamente en lo que se denomina arquigráfica, es decir la comunicación visual para resaltar a través de elementos gráficos, un tema, un concepto determinado. En nuestro caso, la identidad y pertenencia de los vecinos al barrio Av. Carchi.

Para lograr el objetivo, que fue potenciar costumbres, tradiciones, juegos y leyendas, facilitando un espacio de referencia barrial que se distinga entre la comunidad ibarreña y a la vez produciendo la apropiación del espacio público por los vecinos del barrio y de la ciudad, se tuvo en cuenta la recuperación de manifestaciones de identidad a través de un acercamiento con los moradores del sector, revitalizando sus prácticas y conocimientos culturales para poner en valor no sólo el acervo cultural material (solado del parque y frentes de casas alineadas en la avenida Carchi) así como el patrimonio inmaterial reflejado a través de historias contadas desde la oralidad de sus habitantes.

Por lo expuesto precedentemente, el proyecto abordó una problemática de comunicación visual, y por tanto, de tipo social y de inclusión como parte de un sector de la ciudad que necesita hacerse presente en el contexto urbano como una forma de preservar su presencia y a la vez recrear el espacio para el bienestar de los vecinos y de visitantes.

Para ello, la propuesta de diseño se basó en el concepto de empoderamiento y fortalecimiento de tradiciones y costumbres locales para que sea valorado por sus moradores, las nuevas generaciones y por la ciudadanía en general. En función de estos conceptos, se trabajó en la creación de personajes. Los protagonistas son los antiguos moradores que con sus personalidades y liderazgos han dejado huella y son reconocidos en barrio. A través de las características que los identifica, sus memorias y anécdotas fueron fundamentales para ser representadas gráficamente en este proyecto. Se destacaron

rasgos y cualidades de los protagonistas por medio de tres propuestas graficas diseñadas para espacios específicos como la fachada de las tuberías sanitarias del barrio, el parque, y las fachadas de las casas de los moradores.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Poner en valor la identidad histórico cultural del barrio Av. Carchi, mediante una propuesta gráfica, que permita establecer un sentido de pertenencia a la comunidad urbana en general y a los vecinos en particular.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar acerca de las costumbres y tradiciones del barrio Av. Carchi. los criterios y opiniones de sus dirigentes y comunidad sobre la pérdida y la importancia de la identidad cultural.
- Realizar un estudio de campo en donde se promueva la inserción de los vecinos en la propuesta a partir de anécdotas, reflexiones e involucramiento en la propuesta.
- Recopilar y analizar propuestas llevadas a cabo a nivel local, nacional e internacional relacionadas con temas como corrientes artísticas, turismo, patrimonio cultural, identidad cultural, urbanismo, costumbres, tradiciones y saberes de un pueblo o comunidad.
- Diseñar una propuesta gráfica basada en una metodología de diseño dirigida al barrio Av. Carchi.
- Socializar la propuesta gráfica con los representantes del barrio y los moradores del sector.

CAPITULO II

2.1 Diseño

2.1.1 Diseño gráfico y comunicación visual

Según Frascara (2015), el sentido que se le da al diseño de comunicación visual engloba los aspectos más representativos del ser humano, como el cambio positivo en las personas, mediante sensaciones, experiencias vividas, logrando comportamientos, conocimientos y actitudes favorables. El autor plantea la resignificación del diseño de comunicaciones visuales, indicando a través de él un cambio de actitud y comportamiento en el contexto social. Indica que para que funcione la comunicación, ésta debe estar centrada en el usuario, por lo cual debe identificarse sus necesidades y actuar desde la comunicación visual de manera comprensible y convincente. Esto trae por añadidura el cambio de actitudes y comportamiento social.

2.1.2 Diseño centrado en el usuario y territorio

Es en el diseño centrado en el usuario (Frascara, 2008), que enfocamos nuestro interés: el involucramiento y la toma de una postura crítica ante las historias de un grupo humano determinado en donde surge la idea de pertenencia y de consolidación dentro del hábitat. El sentido de cohesión que tienen los habitantes del barrio Av Carchi permitió iniciar las acciones necesarias para la propuesta gráfica.

Ledrut (1976), enuncia que la estructuración sociológica de la ciudad tiene lugar a través de un doble proceso: por un lado, individualizándose respecto a su entorno y por otro, conformando un acervo cultural que lo agrupa como constructo social de pertenencia al territorio, en este caso, el barrio.

2.1.3 Sistema

En el capítulo *En lo profundo, diseño y sistema*, Mazzeo (2017), plantea el quehacer del diseño desde una concepción sistémica, afirmando que esta concepción ha decaído, pero que aún se mantiene en la Academia. Esta idea no sólo se aplica a la metodología del acto de diseñar, sino también al objeto a construir o proyectar. Siendo el Diseño una disciplina proyectual que, según la autora, ha sufrido (en el buen sentido) la influencia de la arquitectura que lo ha llevado a la construcción de piezas comunicacionales similares, en donde se conjugan no sólo lo sistémico metodológico, sino el producto comunicacional. En este caso la propuesta gráfica se constituye en un sistema identitario del barrio Av. Carchi.

2.1.4 Sistema de comunicación visual

La generación de espacios en donde la señal incide no solamente como factor de ordenamiento del flujo del público –que sería su fin primordial-, sino además como constructora de paisaje, como constructora de identidad, de espacios de comunicación, con el afán de hacer el lugar legible y con la expresión fundamental de contribuir al aspecto escenográfico constituyendo un sistema. Así lo plantea Shakespear (2003) cuando hace referencia a la señal como constructora del espacio comunicacional, como vemos en la monumentalidad de las flechas (fig. 1) utilizadas para la exposición de América 92 en el puerto de la ciudad de Buenos Aires. El sistema configuró, mediante señales volumétricas, una suerte de monumento al signo flecha.



Figura 1. Sistema de comunicación visual para exposición América 92.
Fuente: Señal de diseño, memoria de la práctica, Shakespear, (2006)

2.1.5 Arquigráfica

Giménez (2015), identifica la importancia de la arquigrafía o arquigráfica (ambas acepciones están contempladas en el léxico del diseño y la arquitectura) con la identidad visual, la necesidad de generar a través de la gráfica en la monumentalidad una comunicación corporativa, que permita ser reconocida por el usuario. La autora expone también el enfoque funcional de la arquigráfica en locales comerciales.

La arquigráfica contempla la utilización de elementos de comunicación visual a través de elementos gráficos adaptados a la arquitectura, así como elementos plástico visuales que en algunos casos cumplen una función estético semiótica como podemos ver en algunas metrópolis en donde impera el *graffiti*. En este caso debemos reconocer que los límites entre un medio expresivo y otro (arquigráfica y *graffiti*), si bien utilizan el mismo soporte tridimensional, en el primero prima la comunicación visual y en el último lo estético expresivo propio de las artes plásticas, pero ambos mantienen límites permeables que generalmente implican una ósmosis entre ambas expresiones.

Paula Scher a mediados de la década de los 90's utilizó la arquigráfica para la promoción del *Public Theater* de New York (fig. 2), exponiendo la identidad corporativa con una simbología que se tomó las paredes de las instituciones culturales de la ciudad, logrando

una presencia notoria en donde se conjugó tipografía y *graffiti*, con una clara intención comunicativa. Esto provocó la conciencia social y posicionó al teatro, lo que le valió a Scher el Premio Beacon en 1996¹.

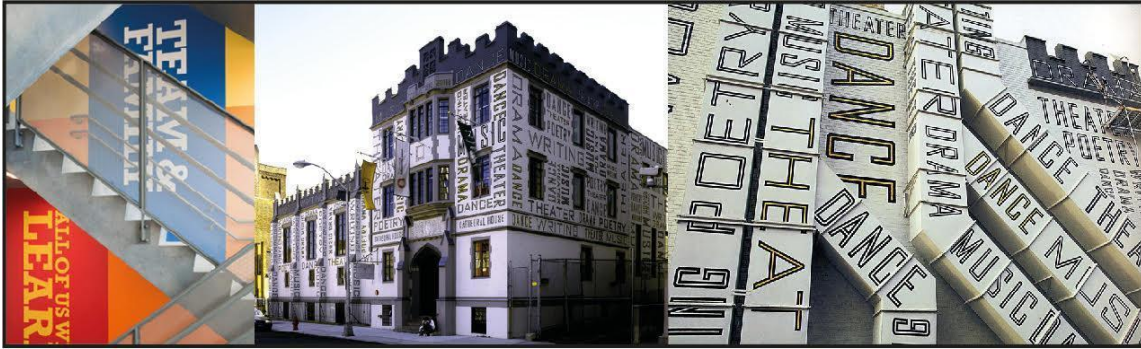


Figura 2. Elementos compositivos tipográficos en la arquitectura interior y exterior del Public Theater.
en: www.agenciatelling.com/paula-scher/

La arquigráfica se presenta como parte del sistema gráfico en el proyecto de diseño, incorporando espacios urbanos como un callejón, un parque, un barrio, etc. en donde la visualidad propuesta contribuye junto a la señalética a la impronta necesaria que hará que ese espacio urbano tenga un sello que lo caracterice y lo individualice del resto.

2.1.6 La señal en el espacio urbano

Los sistemas de señalización urbano deben observar una conducta basada en tres polos: secuencialidad, previsibilidad y estructura.

Los tres polos actúan al unísono en la percepción del mensaje:

- El primero por la reiteración constante y secuencia en el paisaje.

¹ El Premio Beacon lo otorga la compañía IBM anualmente a aquellos proyectos innovadores, que tengan logros extraordinarios a la hora de proporcionar soluciones a sus clientes. En: <https://buntplanet.com/press/BuntPlanet-IBM-Beacon-Award-Estrategia-Empresarial.pdf>

- El segundo, a través del emplazamiento sistemático, que hace previsible su localización.
- El tercero por su conformación estructural: forma, dimensión, color, contenidos y aspectos visuales del signo.

Es interesante ver como interviene la arquitectura con el diseño gráfico ya que, el primero aporta al espacio ya sea este comercial, institucional empresarial o urbano. En nuestro caso, este comunicar desde la visualidad es llevado a cabo en un espacio de la ciudad, con el fin de poner en valor características identitarias de un barrio del centro histórico que ha sido invisibilizado con el pasar de los años. El barrio Avenida Carchi, como se lo conoce, ha sido un ícono de la ciudad como ruta obligada de entrada al norte de Ibarra y con el tiempo ha ido perdiendo esta característica, más aún desde que cambió el sentido de circulación en su avenida.

2.1.7 El *graffiti*, expresividad en el muro

El *graffiti*, forma artística de expresión cultural urbana, en la mayoría de los casos practicado por los jóvenes, es un potencial referente de grupos que a través de él intentan significar un sector determinado de territorio. A pesar de ser relacionado con el vandalismo, por sí mismo, sus imágenes fungen de referentes de una identidad manifiesta en el casco urbano (Tella y Robledo, 2012). En este sentido, se apropia de muros para dejar su impronta y ejercer su derecho a expresarse y representar en la ciudad fuertes contenidos políticos, culturales y sociales.

2.2 ESTADO DEL ARTE

2.2.1 Espacio Urbano

Iglesia (2011) en su definición sobre cultura y medio ambiente hace alusión a un texto de Alexander que comenta “todo medio ambiente, grande o pequeño es la corporización tridimensional de la cultura”. En nuestro caso, el espacio urbano es donde se asienta esta cultura colectiva, como un espacio vivido, identitario y por su puesto destacado.

2.2.2 Proyecto Internacional Juvenil Barrios del Mundo

El proyecto Internacional Juvenil Barrios del Mundo y su enfoque comunicativo, desarrollado en la comunidad de Suba, en el barrio Lisboa de la ciudad de Bogotá (fig. 3), según Cárdenas (2006), remite a las identidades juveniles en esta ciudad, en donde se plantean expectativas de los jóvenes a través de la generación de espacios autónomos de participación en el espacio público por medio de obras gráficas. Se aprecia el proceso de concientización de pertenencia al barrio por parte de los jóvenes (fig. 3). Es interesante de qué manera se recorta la imagen a partir de los marcos que seleccionan los vecinos del lugar.

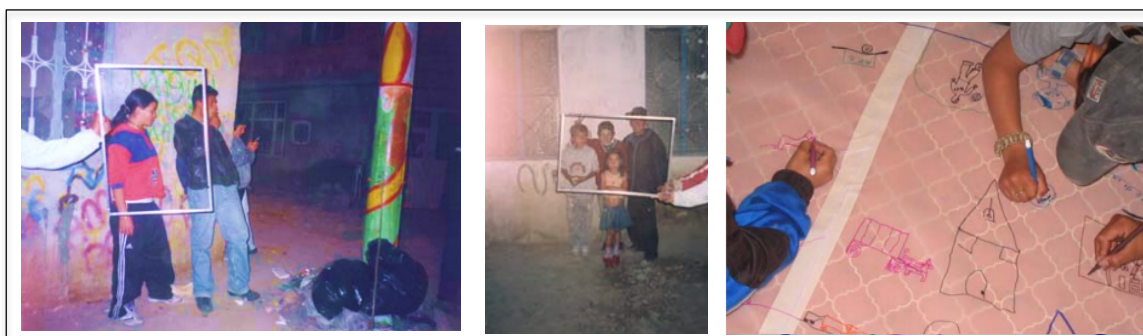


Figura 3. Proyecto Barrios del Mundo, Bogotá.

En: https://www.lasexta.com/viajestic/curioso/uno-de-los-pueblos-mas-coloridos-del-mundo_201801175a61077f0cf22d7f92e8431e.html

Generalmente barrios populares en Latinoamérica han sido intervenidos desde la gráfica como una manera de posicionarlos ante el espectador visitante, pero en donde el protagonismo está impuesto por sus habitantes. Según Urgell (2008), el individuo se identifica con su espacio público y llega a reafirmar su identidad a través de la trascendencia ante sí mismo y ante el espectador.

2.2.3 Guatapé Colombia

Asimismo, en Guatapé, Colombia, encontramos obras de arte hechas en concreto creadas por José María Parra para decorar su hogar y que poco a poco se hicieron públicas en el pueblo. Estas imágenes (fig.4) ilustran la historia de esta comunidad y sus actividades, destacándose por su cromática, posicionadas en el espacio público turístico donde se encuentran cafés culturales, así como negocios que venden miniaturas de la propuesta (Dávila, 2017).



Figura 4. Elementos cromáticos en la arquitectura exterior de Guatapé.
En: [Uno de los pueblos más coloridos del mundo \(lasexta.com\)](http://Uno.de.los.pueblos.más.coloridos.del.mundo(lasexta.com))

2.2.4 Pueblos Mágicos

Los Pueblos Mágicos, una propuesta que se constituyó en México a partir del Ministerio de Turismo en 2001 para poner en valor la riqueza histórico cultural de comunidades en todo el país, reconociendo sus atributos históricos, simbólicos, acervo cultural y natural es otro referente a tomar en cuenta; en donde la práctica constante y sistemática del involucramiento de sus habitantes ha generado un impulso del turismo rural y urbano. En sus portales (fig.5) se rememoran las actividades de las familias vecinas. La trascendencia que tienen estos personajes inanimados enuncia la historia del sitio. Acompaña el emprendimiento la cromática de los zócalos.



Figura 5. Fotografía, artesanía y gastronomía en Huamantla.
En: [https: Pueblos Mágicos de México \(elclima.com.mx\)](https://Pueblos Mágicos de México (elclima.com.mx))

2.2.5 La Ronda

En Quito, la calle La Ronda (fig.6) integra el acervo cultural de la ciudad, rememorando a través de gráficas monumentales como improntas de su identidad: juegos tradicionales, platos típicos adornan y dan cuenta del quehacer del lugar desde sus inicios (Dávila, 2012).



Figura 6. Maceteros en balcones y banderines de La Ronda forman parte del colorido del paseo.

En: <https://www.pinterest.cl/pin/291537775858144465/>

CAPITULO III

3.1 La investigación

La investigación se inscribe dentro del campo amplio Artes y Humanidades, en el campo específico de las Artes, del cual el Diseño como disciplina proyectual conforma el campo de la Comunicación Visual en el cual se inserta la propuesta. En este sentido el proyecto implicó la investigación- acción. Definimos a ésta como la intervención de una disciplina (en este caso, el Diseño) en un conglomerado humano que se beneficia a través del proyecto creativo de la propuesta por su implementación, en la cual toda la comunidad aportó. La investigación-acción, según Lewin (citado por Ynoub, 2016), uno de sus principales promotores, permite lograr de manera simultánea avances en el campo teórico y cambios sociales deseados y se ajusta dentro de la mirada colectiva de la sociedad; en nuestro caso, el colectivo de vecinos del barrio Av. Carchi.

3.2 Materiales y métodos

El conocer y actuar junto al grupo implicado permitió dar respuesta a la problemática enunciada. Para ello, el conocimiento y reflexión participativa de los vecinos enfocó el derrotero de la investigación-acción participativa coadyuvando a dar respuesta al problema a partir de sus propios recursos (conocimiento y reflexión, intervención, acción y resolución).

3.3 Investigación

3.3.1 Objetivo diagnóstico

Por constituirse esta investigación en una investigación-acción el componente social aportado por los moradores del espacio urbano a intervenir influyó positivamente en

el objetivo del diagnóstico, que consistió en una acción conjunta enfocada al desarrollo de la propuesta de diseño.

3.3.1.1 Objetivo general diagnóstico

Realizar un estudio de campo en relación a la necesidad de diseñar una propuesta gráfica, en donde se promueva la inserción de los moradores del barrio, partiendo de relatos de anécdotas y experiencias vividas por ellos, logrando que se involucren participativamente todos los moradores del sector.

3.3.1.2 Objetivos específicos diagnósticos

1. Recopilar historia, anécdotas y experiencias de los moradores del barrio por medio de entrevistas.
2. Registrar los sitios más emblemáticos en cuanto a identidad enunciados por los moradores y visitantes del barrio.
3. Organizar los datos obtenidos para el desarrollo del concepto de la propuesta.

3.4 Variable Diagnóstica

Variable N° 1: Historia

Variable N° 2: Sitios emblemáticos

Variable N° 3: Contenido

Variable N° 4: Elementos gráficos

3.4.1 Indicadores

Variable N° 1: Historia

Indicadores

- Anécdotas
- Experiencias
- Recuerdos
- Testimonios
- Vivencias
- Relatos

Variable N° 2: Sitios

Indicadores

- Parque
- Calles
- Puente antiguo
- Puente nuevo
- Cancha deportiva
- Rio Tahuando

Variable N° 3: Contenido

Indicadores

- Juegos tradicionales
- Leyendas
- Cultura
- Tradiciones

Variable N° 4: Elementos gráficos

Indicadores

- Iconografía
- Fotografías
- Color
- Tipografía
- Ilustración
- Arquigráfica

3.5 Matriz de relación diagnóstica

Objetivo	Recopilar historia, anécdotas y experiencias de los moradores del barrio por medio de entrevistas	Verificar los sitios más concurridos y transitados por los visitantes y moradores del barrio	Clasificar la información obtenida para conocer datos espásticos de cada una de las anécdotas historias que contribuirán con el desarrollo d la propuesta	Generar a partir de las historias bocetos gráficos que serán testeados con la ayuda de los moradores del barro y profesionales en el diseño
Variable	Historia	Sitios	Contenido	Elementos gráficos
Indicadores	<ul style="list-style-type: none"> ● Experiencias ● Recuerdos ● Testimonios ● Vivencias ● Relatos ● Anécdotas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Parque ● Calles ● Puente antiguo ● Puente nuevo ● Cancha deportiva ● Río Tahuando 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegos tradicionales ● Leyendas ● Cultura ● Tradiciones 	<ul style="list-style-type: none"> ● Iconografía ● Fotografías ● Color ● Tipografía ● Ilustración ● Arquigráfica
Técnica	Entrevista	Entrevista	Entrevista	Entrevista
Fuente	Moradores del barrio.	Moradores del barrio, personas que transitan el barrio.	Moradores del barrio e investigadora.	Artistas gráficos y diseñadores.

Tabla 1. Elaboración propia
Fuente: entrevista.
Elaboración propia.

CAPÍTULO IV

4.1 Resultados y discusión

4.1.1 Metodología de diseño

Es importante indicar que esta propuesta se originó a partir de un proyecto integrador de aula, en la asignatura Taller Experimental Gráfico en el sexto nivel de la Carrera de Diseño Gráfico y Control de procesos, en la cual se sometió a un tribunal evaluador para definir cuál de todas las propuestas sería la seleccionada para ser expuesta como resultado pertinente de aprendizaje. El proyecto fue escogido y a partir de allí se lo incluyó como tema de Titulación de la Carrera.



Figura 7. Taller Proyecto Rayuela (Polanco, 2017).
Elaboración propia.

El proceso de diseño, por tanto, contó con un amplio abanico de datos tanto cuantitativos como cualitativos, lo que permitió profundizar en el desarrollo de la propuesta. Cabe mencionar que la investigación mixta fue la que primó en todo el proceso, tomando en

cuenta los nuevos paradigmas epistemológicos de la ciencia (Ynoub, 2016). Este punto de partida dicotómico en la investigación permitió el aporte sustancial de las Ciencias Sociales, en las que se instala en este caso, el Diseño como disciplina humanística integradora.

Al inicio del proyecto, se recopiló información en base a historias, hechos, tradiciones y relatos de habitantes del sector. Como instrumento para la recolección de información se utilizó la entrevista abierta (no dirigida) a cinco vecinos del lugar: Antonieta Bolaños, profesora de colegio; Luis Vaca, dedicado al transporte público; Joselito Bolaños, periodista retirado; Dña. Maruja, ama de casa y Cecilia Gudiño, docente; todos ellos originarios del barrio, por lo tanto, aportaron con un detalle minucioso sobre su historia y tradiciones. Asimismo, se integró en un *focus group* a niños y adolescentes del barrio para que interactúen con aportes sobre juegos, personajes, leyendas, en la valoración de las mismas y en su sentido de pertenencia al espacio urbano.



Figura 8. Bocetos de niños y adolescentes del barrio sobre juegos, personajes y leyendas del barrio. Permitieron la interpretación dando origen a los personajes
Elaboración propia.

La propuesta de diseño se basó en la investigación-acción, puesto que se dirige a un resultado proyectual, un “proyecto de diseño” al cual se llegó por una estructura metodológica en donde se relacionó lo intuitivo con lo cognitivo, integrando los aportes formales tanto de los involucrados (habitantes del barrio) y el de la investigadora a cargo

de captar aquellos datos relevantes que permitieron desarrollar un concepto comunitario identitario para llegar al proyecto final. Por tanto, la estrategia implicó una retroalimentación constante entre los vecinos del barrio y la investigadora.

La propuesta consistió en revivir las memorias de los residentes del barrio, a través de las experiencias representadas gráficamente como experiencias y recuerdos, como lavar la ropa en el río disfrutando el momento con los niños del barrio, así mismo se tomó en cuenta juegos tradicionales de sus juventudes, como travesuras de los niños, una de las cuales consistía en subirse en la parte de atrás de los camiones y camionetas que transitaban lentamente para facilitar la travesura. De igual manera, historias y leyendas fueron tomadas en cuenta para la propuesta.

En la infografía (figura 9) se puede visibilizar la interacción que se llevó a cabo en el proceso, siendo la serie de las acciones, las que determinaron el contenido y los procedimientos que permitieron llegar al diseño de la propuesta gráfica.



Figura 9. Infografía del proceso del diseño de la propuesta gráfica.
Elaboración propia.

La investigación realizada sobre el barrio, sus moradores y conceptos de autores como Cárdenas (2006), Dávila (2017), Frascara (2008), Giménez (2015), Ledrut (1976), Mazzeo (2017) y Shakespear (2006) dieron sustento teórico a la propuesta, resultando ser la amalgama pertinente para llevarla a cabo. Es así que el diseño gráfico integrando la gráfica en el espacio público en su función comunicadora -lo que denominamos arquigráfica- condujo a la solución de resaltar y poner en valor el espacio urbano, en este caso de un pequeño pero icónico barrio de la ciudad de Ibarra, llevándonos a la conclusión de que a través de elementos gráficos se puede resaltar un tema y un concepto determinado.

Para obtener estos resultados se realizó un estudio y una investigación exhaustiva y sistemática enfocada en dar solución a la problemática en el espacio tridimensional. Los vecinos oriundos del sector han sido los protagonistas de la recopilación de la información con sus historias, tradiciones y relatos contados a través de conversaciones sinceras y emotivas de su pasado. Asimismo, se realizó un relevamiento fotográfico y planimétrico, y grabaciones de historias de adultos y líderes del barrio que dieron vida a las ilustraciones sobre los acontecimientos cotidianos de la comunidad. Durante el proceso de diseño, la interacción de los vecinos en la propuesta favoreció su convalidación al final del mismo.

4.2.2 Estilo gráfico

Entendemos por estilo gráfico una serie de características constituidas por elementos de diseño y que combinadas constituyen un lenguaje visual característico que componen una pieza de comunicación; como ejemplo de esta definición tenemos el tratamiento de las imágenes, el estilo de las fuentes, las gamas cromáticas, el uso de iconos, su nivel de abstracción, la implementación de texturas y los formatos que se utilizan.

Podemos indicar tipologías propias, así como hibridaciones (Mancilla 2006), en donde la autora enuncia que, a partir de las nuevas tecnologías y programas de diseño, se ha dado una “producción frenética de estilos”. En esta propuesta, la línea gráfica que regula el diseño se basó en la ilustración compuesta por formas simples y planas en el juego compositivo de los personajes integrados en el espacio. Otro componente que se incorpora al sistema en el espacio urbano es el material y su tratamiento (tool grabado) que constituye el soporte del sistema en las fachadas, el cual se complementa con el tótem que regula el juego del solado en el parque (figura 11).



Figura 11. Propuesta gráfica en tool sobre fachada del vecindario.
Elaboración propia

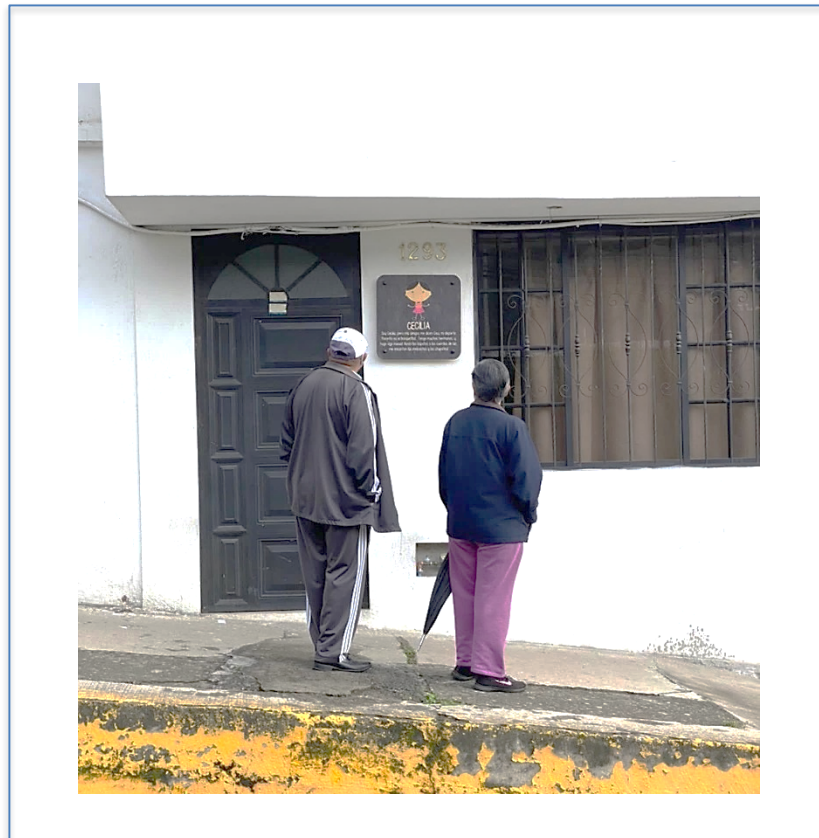


Figura 12. Prueba del prototipo sobre fachada.
Elaboración propia.

4.2.3 Proceso creativo

Para el desarrollo de la propuesta tomamos como guía la información recopilada de referentes de diseño y de las respectivas entrevistas realizadas a los moradores del barrio, comunicadores sociales y diseñadores gráficos.

En el desarrollo proyectual se utilizaron softwares de diseño.

4.2.4 Materiales y tecnologías para la experimentación

Los datos recopilados permitieron experimentar una propuesta de diseño alternativo; para que esto fuera posible se utilizaron sombras e iluminaciones, en juego monocromo. Las fotografías que se utilizaron fueron del río, de los niños jugando en el sitio, mujeres lavando ropa, camioneta, niño trepando y niño caminando; imágenes que conformaron el

fotomontaje para la zona de los baños públicos. La ilustración fue realizada en programa Adobe Ilustrador y para el montaje de la propuesta se utilizó Adobe Photoshop.

4.2.5 Experimentación

Al inicio de la propuesta se llevó a cabo una experimentación con distintas técnicas expresivas, collage, considerando la inclusión de fotografías de los personajes en el río: mujeres lavando ropa, camioneta, niños trepando, caminando, jugando, todo ello encaminado a crear un fotomontaje comparando la fachada antigua con la de la propuesta final de experimentación.

Por tratarse de un sistema gráfico con varias propuestas se vio la necesidad de realizar una línea gráfica amigable con los niños, razón por la cual no se tomó en cuenta el fotomontaje propuesto para la fachada de los baños (figura 12) puesto que las ilustraciones no fueron amigables con el grupo infantil.



Figura 13. Propuesta experimental.
Elaboración propia.

4.3 Propuesta final

Finalmente, la propuesta consistió en la creación de personajes icónicos que han sido y siguen siendo hasta en la actualidad objeto de reconocimiento en el barrio, los protagonistas principales como los antiguos moradores que por su personalidad, experiencia y carisma han dejado huellas y son reconocidos en el barrio. A través de sus características se ha identificado a cada uno de los seis vecinos que a través de memorias y anécdotas permitieron establecer la narración visual en la representación gráfica.

Tres fueron las propuestas diseñadas para los diferentes espacios físicos: fachada de las tuberías sanitarias en el parque, fachadas de las casas y solado lineal del parque.

Parte de los objetivos de la propuesta fue considerar la construcción de un sistema gráfico con la intervención de los moradores del barrio, en donde la metodología proyectual puso de relevancia el concepto de pertenencia comunitaria, por tanto, su aceptación y acogida por los residentes del barrio, ya que se logró un corpus de memorias de sus residentes, en donde juegos, tradiciones y costumbres de la infancia formaron parte de la recopilación que permitieron establecer la propuesta identificando a sus personajes más significativos, cumpliendo el objetivo principal: Poner en valor la identidad histórico cultural del barrio Av. Carchi, mediante una propuesta gráfica, que permita establecer un sentido de pertenencia a la comunidad urbana en general y a los vecinos en particular.

De esta manera, se ha logrado que los integrantes de la comunidad vean reflejados en esta propuesta parte de su identidad e historia, reforzando la autoestima. Cabe mencionar la satisfacción de los moradores por el proyecto, que se amplía en Conclusiones.

4.3.1 Digitalización e ilustración de la creación de personajes

En esta sección se procede a desarrollar las ilustraciones de cada uno de los personajes, los que fueron creados con características y cualidades de los protagonistas, llegando a

ser el núcleo madre de este proyecto, utilizando las herramientas Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador, partiendo de las fotografías, y entrevistas recopiladas. Para ello, la ilustración se basa en el dibujo infantil caricaturesco, entendiendo que es el que más acorde se presenta para dar vida a los personajes; como se mencionó con anterioridad, se desechó la técnica de fotomontaje que se propuso en la impronta de las baterías sanitarias.

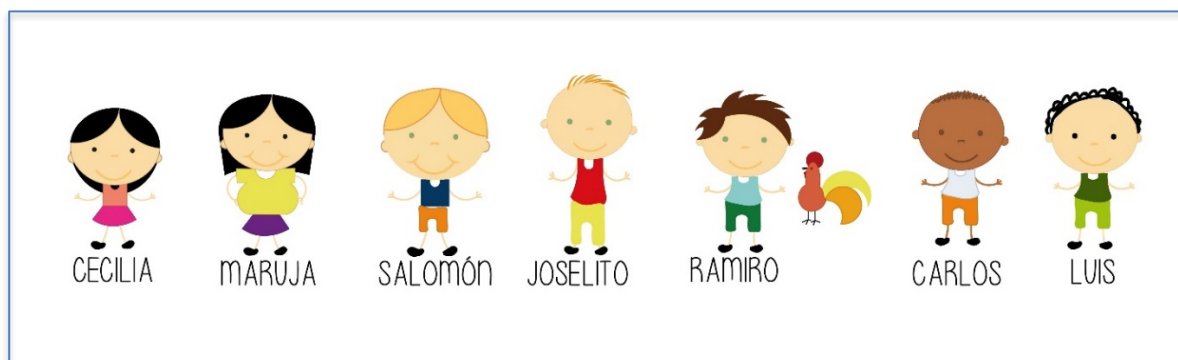


Figura 14. Creación de personajes.
Elaboración propia.

4.3.2 Propuesta de señales en fachadas

Una vez terminado el proceso de ilustración y color, se continuó con la impronta de cada personaje en el soporte (tool) para ser implantado en las fachadas de los respectivos domicilios. En este caso, cada soporte cuenta con la ilustración del personaje y una descripción de su convivencia en la comunidad (figura 14).

4.3.2.1 Digitalización, ilustración y contenido en personajes

Los seis personajes protagonistas que residen en el barrio actualmente, cuyos hogares fueron objeto de señales identitarias a lo largo de la avenida Carchi, dieron vida a las ilustraciones, que ya digitalizadas se implantan en la fachada de cada una de las casas. Esto permite un acercamiento y conocimiento de la historia de la comunidad, cuyos protagonistas, ahora adultos mayores, ejercen un liderazgo reconocido por los vecinos. El proyecto se orientó a que fueran reconocidos por el resto de la ciudadanía al formar

parte de un sistema diseñado para ello. Por ejemplo, los relatos que en cada una de las fachadas se van a exponer, dando cuenta de anécdotas, historia, etc.



Figura 15. Ilustración y Digitalización del personaje Ramiro en sus ocho años.
Elaboración propia

Texto que acompaña a cada uno de los personajes.

Carlos Gudiño Chalá:

Hola soy Carlos, pero mis amigos me dicen Calolo, me gusta explorar e ir de caminata a las montañas, voy con mis amigos de pesca al rio Tahuando juego vóley y futbol, soy el más amiguero del barrio, soy alegre y divertido.

Cecilia Gudiño:

Soy Cecilia, pero mis amigos me dicen Ceci; mi deporte favorito es el basquetbol. Tengo muchos hermanos, y hago algo inusual: ¡lanzo los zapatos a las cuerdas de luz, me encantan las melcochas y los chupetes!

Salomón Ortiz:

Me llamo Salomón, a mí me gusta subirme a los árboles y coger guabas, disfruto con mis amigos en ir al molino de agua y jugar en el río, mi mejor amigo es Rubén Gudiño. Me gusta ver la televisión en el patio de la abuela Alegría. Ella siempre nos convida con chochos y tostado.

Joselo Bolaños:

Hola soy Joselo, pero mis amigos me llaman Joselito, me gusta jugar en los potreros con ellos: Mis juegos favoritos son las cogidas, los trompos y las tortas, mi pasatiempo coleccionar los tillos, y los billusos, me encanta bajar por la avenida en los carros de madera que nosotros mismos fabricamos.

Luis Vaca:

A mí me dicen Lucho, pero me llamo Luis. Me gusta correr y saltar en los tapias de barro, mi deporte favorito es el basquetbol. Jugamos con mis amigos en la cancha y también me gusta subirme en la parte de atrás de los camiones, disfruto subir y bajar por los postes de luz a toda velocidad.

Maruja:

Hola soy Maruja me encanta disfrazarme en navidad, mi pasatiempo es cantar y lavar ropa en el río Tahuando con mis hermanas; cuando estoy en el río mis hermanos nos traen la comida y se ponen a jugar con nosotros en el río.

4.3.2.2 Diseño

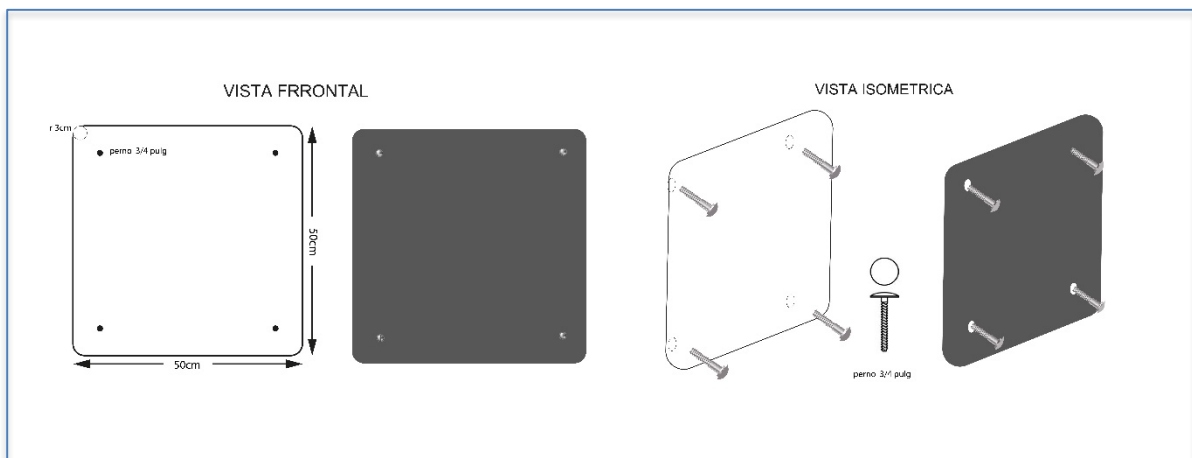


Figura 16. Diseño, acotaciones, planos constructivos placa de pared.
Elaboración propia

Materiales

Plancha de tool de 4mm grabada con tecnología plasma.

Pintura automotriz con filtro UV

Pernos ¼ pulgada

4.3.2.3. Montaje de la propuesta

El montaje está realizado en la fachada de la casa del señor Gudiño Chala ya que es uno de los personajes protagónicos de la propuesta.



Figura 17. Diseño y montaje en la fachada de los moradores del barrio.
Elaboración propia.

4.4 Juego en el solado del parque

La propuesta contempla un juego en el solado del parque, centro de recreación de los niños del vecindario. Se basa en información de las anécdotas de los moradores, hoy adultos, que también se encuentran en las fachadas de las casas, en donde se interrelaciona a manera de sistema permitiendo que desde lo lúdico se conozca y valore la historia de la comunidad.

La propuesta para la construcción del juego, consiste en un recorrido implantado sobre el solado proyectado con formas y contra formas de círculos (figura 18), con una cromática

en donde predominan colores brillantes. Vale indicar que, para esta selección cromática, se interactuó con los vecinos que tuvieron una participación activa en el proyecto.

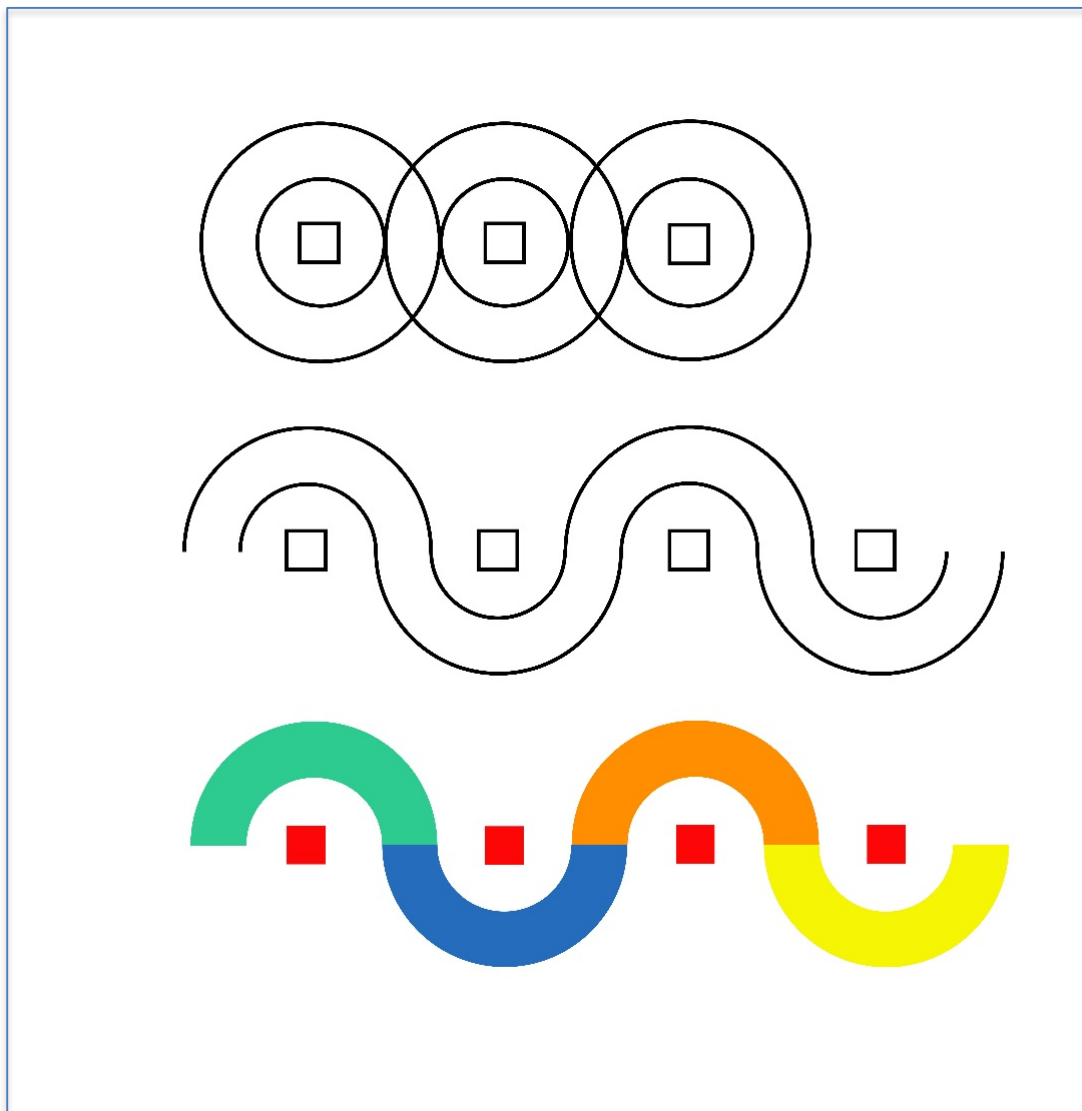


Figura 18. Diseño y digitalización del juego.
Elaboración propia

4.4.1. Selección cromática

La selección de color fue objeto de un trabajo comunitario con los niños del barrio. Se realizó un taller en donde pintaron sus colores preferidos para el juego. En base a eso se determinaron las muestras de color que corresponden a Pantone.



Figura 19. Categorización Pantone.
Elaboración propia.

El producto para el pintado del solado se ha considerado una resina acrílica específica por su adherencia, penetración que a la vez tiene propiedades anti deslizantes, con resistencia a la abrasión producida por el alto tránsito. Dentro del mercado podemos señalar las marcas Recufloor, Réflex, Tersuave, Monto y Pisoacril

4.4.2 Tipografía

Las fuentes tipográficas utilizadas en el proyecto corresponden a: Smile libre, Please write me a song y Helvética bold. (Figura 19). En el caso de la primera fuente no contempla mayúsculas ni signos, por tal razón se completa la selección tipográfica con las otras fuentes.

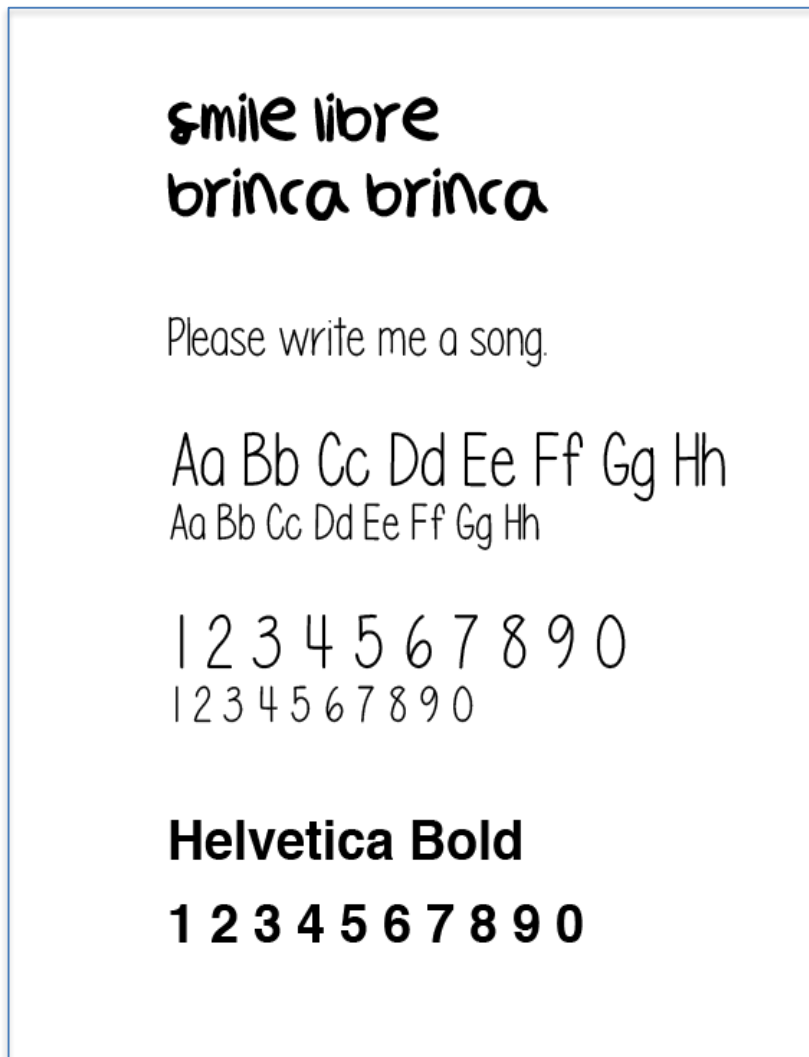


Figura 20. Fuentes tipográficas.
Elaboración propia .

4.4.3 Ilustraciones del juego

Cada ilustración (figura 20) representa momentos de la vida de los pobladores en el barrio, fueron recopiladas mediante hechos que sucedieron en la infancia de los vecinos, encontrando en ellas anécdotas, juegos y actividades que realizaban en el espacio público.



Figura 21. Ilustraciones del juego.
Elaboración propia.

4.4.4 Descripción e instrucciones del juego en el tótem


el juego de la Av. Carchi

Brinca Brinca es un juego de saltos, leerás la historia del barrio Av. Carchi, para poder avanzar saltando de número en número evitando caer al suelo.

Aprenderás y conocerás acerca de los juegos, tradiciones y costumbres.

Salta, disfruta y aprende con Brinca Brinca

Instrucciones del juego.

1. Elige un personaje y empieza la carrera.



CECILIA MARIUJA SALOMÓN JOSELITO RAMIRO CARLOS LUIS

2. Para poder avanzar tienes que saltar sobre los números, deberás leer la historia del barrio.

3. Si caes al suelo encontrarás indicaciones que deberás seguir para continuar jugando.

! Diviértate jugando!

Figura 22. Instrucciones del juego.
Elaboración propia

4.4.5. Soporte, materiales y medidas del tótem

Tool negro 4mm, pernos de 1 ½ "

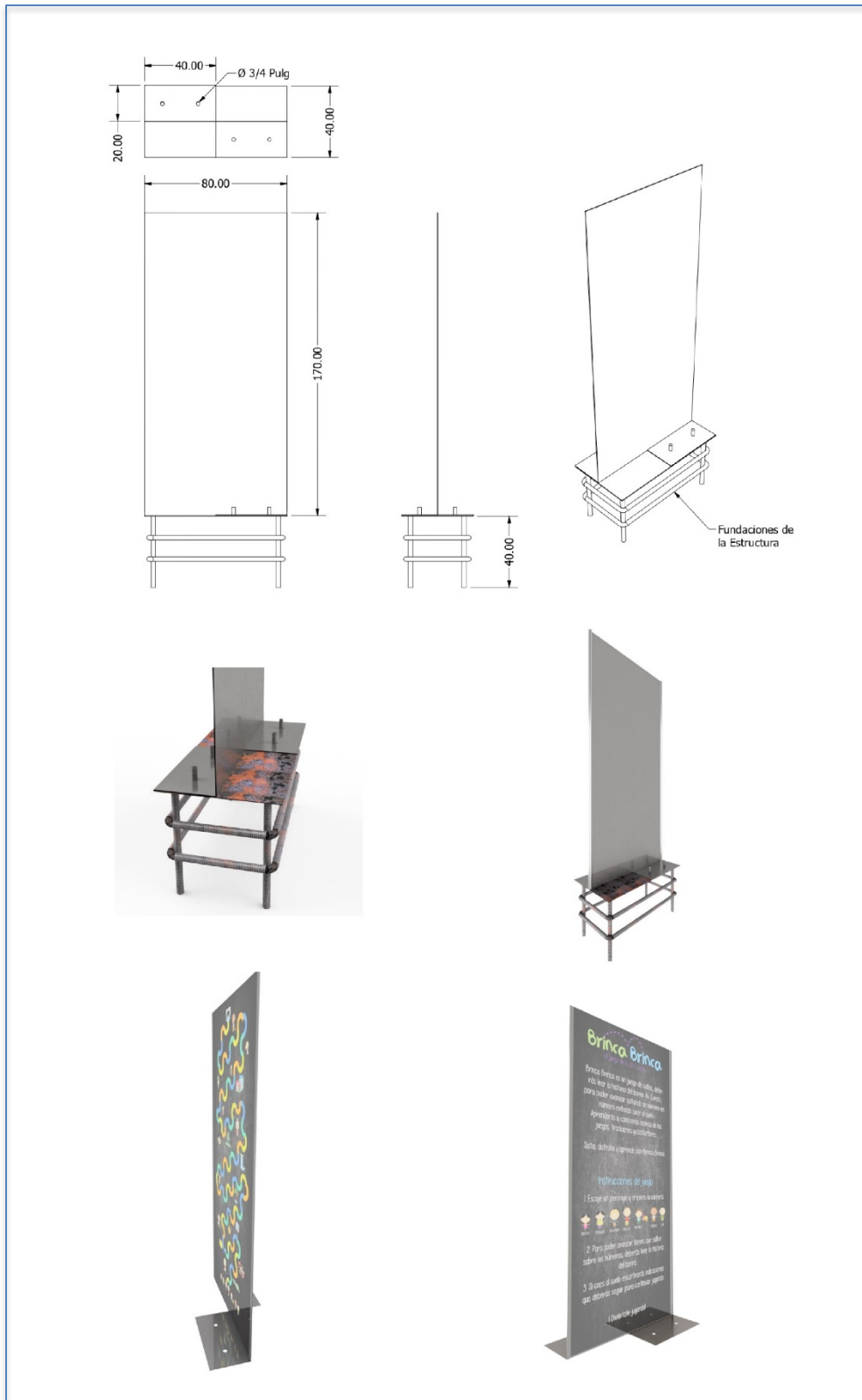


Figura 23. Ilustraciones Soporte, materiales y medidas del tótem.
Elaboración propia.

4.4.6 Diseño e ilustración del juego

El juego esta creado con toda las anécdotas y las experiencias de los moradores del barrio, en el cual vas a aprender y conocer sobre las costumbres, juegos y tradiciones.

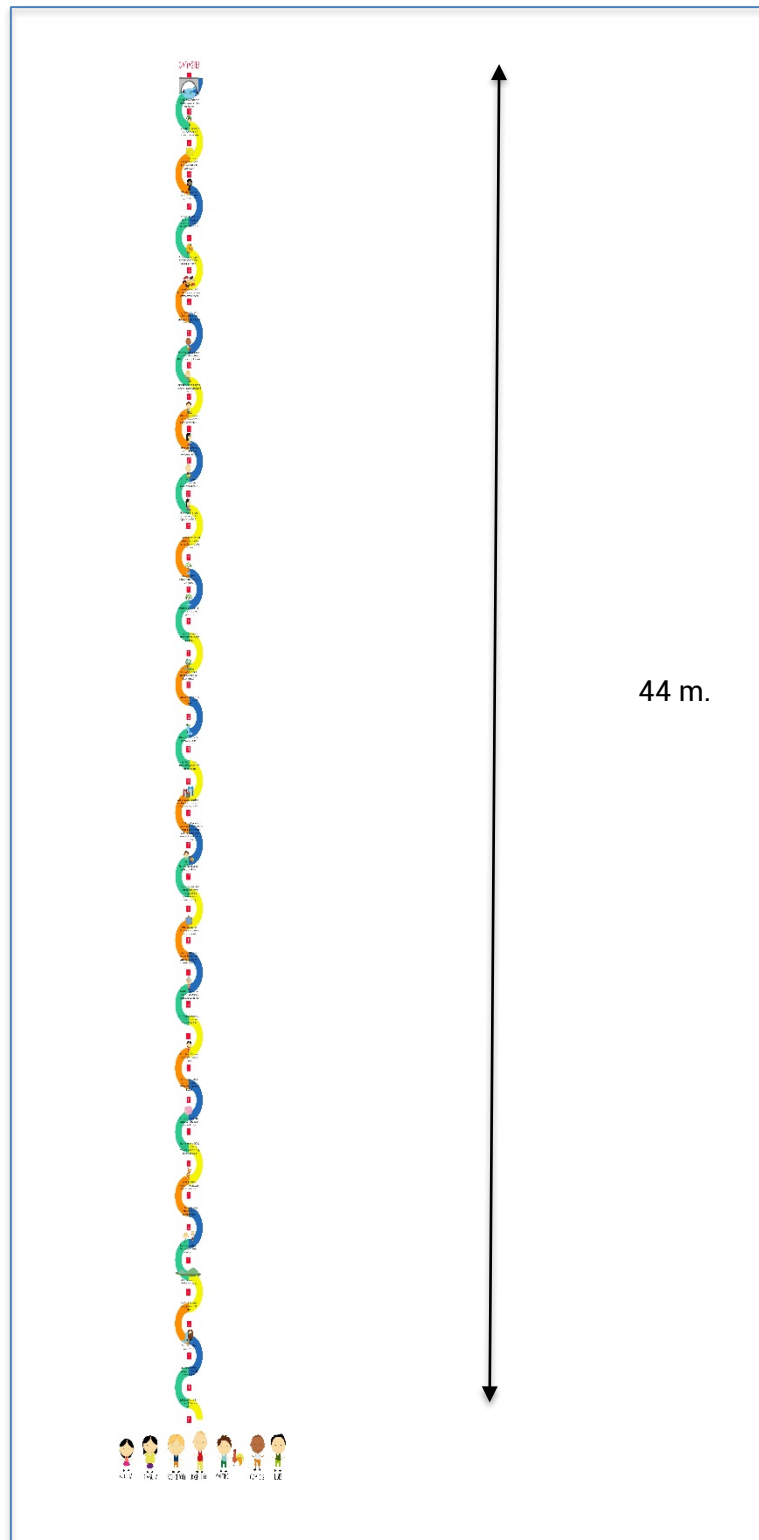


Figura 24. Representación del juego en el solado del parque.
Elaboración propia.

4.4.7 Montaje de la propuesta en el parque



Figura 25. Diseño y montaje en el parque del barrio.
Elaboración propia

4.5 Propuesta en la fachada de las baterías sanitarias

La creación de esta propuesta, es una ilustración en la fachada de las baterías sanitarias ubicadas en el parque de barrio, que será uno de los espacios donde se realizará la propuesta final. Consiste en ilustrar algunas vivencias de los personajes protagónicos, así mismo se toma en cuenta las leyendas del barrio y una de sus típicas travesuras tradicionales, que era subirse en la parte de atrás de los camiones que transitaban por la avenida. El río es una escena fundamental de la niñez de mis personajes.



Figura 26. Diseño y montaje en la fachada de los baños del barrio.
Elaboración propia

Conclusiones

- El desarrollo de propuesta gráfica sobre las costumbres y tradiciones del barrio Av. Carchi ha sido parte de una experiencia gratificante y significativa en mi proceso de formación académica. El resultado del proceso gráfico y la investigación generada en el barrio con los moradores, ha permitido un aprendizaje mutuo entre moradores, que vieron reforzada la memoria de recuerdos, conjuntamente con valores como la amistad, el respeto, la solidaridad y la participación ciudadana, cuyo proceso se evidencia en la devolución que los vecinos del barrio pusieron de manifiesto (documento en Anexos).
- Los conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas, y actitudes adquiridas durante este proceso, fueron producto en su inicio de un proyecto de aula en la asignatura Taller Experimental Gráfico, lo que pone de manifiesto que la práctica profesional en el transcurso de la Carrera, permite avanzar hacia proyectos de Titulación, enriqueciendo no sólo trabajos en las asignaturas, sino en aportes a la sociedad.
- La esencia de esta propuesta gráfica, fue el trabajo en equipo con los moradores del barrio, ya que apoyaron con información, ideas y toda la disposición para la ejecución de la propuesta, por tanto, la participación ciudadana es esencial en todo tipo de proyectos similares para el empoderamiento de los mismos.
- La recopilación y el análisis de las propuestas llevadas a cabo a nivel local, nacional e internacional sirvieron para la optimización y clasificación de la información que se utilizaron para la propuesta final del proyecto.
- La socialización de la propuesta gráfica con los representantes del barrio, posibilitó el empoderamiento de los espacios públicos por los moradores del

sector (pag. 53), fue acogida de manera favorable, al sentirse protagonistas de la iniciativa.

Recomendaciones

- Se sugiere que este tipo de investigación-acción pueda ser replicada en barrios tradicionales de la ciudad, así como en el territorio nacional, lo que permitiría un mayor empoderamiento de sus pobladores. Para ello es recomendable la formación de equipos inter y multidisciplinarios en donde la función de sociólogos y educadores no esté ausente. De igual manera la participación de la empresa privada y pública.
- Asimismo, es deseable que este tipo de proyectos sean transversales a disciplinas de otras Escuelas, lo que permitiría un mayor enriquecimiento de parte de los estudiantes. La participación en proyectos de vinculación con la sociedad puede ser un foco de desarrollo a futuros trabajos finales de carrera.
- Evidenciar el trabajo realizado en este caso, así como otros de similares características que fueran destinados al mejoramiento de espacios urbanos a partir de su difusión a las autoridades municipales por parte de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ibarra, lo que permitiría el involucramiento de los organismos administrativos de la ciudad para su concreción, tomando en cuenta que es más eficaz el compromiso institucional que el de personas particulares.

Referencias bibliográficas

Augé, M. (2006). Los no lugares. *Espacios del anonimato, Una antropología sobre la modernidad*. Editorial Gedisa: Barcelona

Bettin, G. (1982). *Los sociólogos de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona

Cabezas, M. (2007). Imaginario urbano: Expresión gráfico – plástica en el espacio público (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

Cárdenas, C. (2006). Imágenes de Trabajo. Reflexiones hacia una Antropología Visual Aplicada. El caso del Proyecto Internacional Juvenil Barrios del Mundo y su enfoque comunicativo. *Revista Chilena de Antropología Visual*. Número 8, p. 4.

Dávila, E. (2017). Guatapé el pueblo más colorido de Colombia. *El Espectador*. Recuperado de <http://www.elespectador.com/>

Dávila, E. (2012). La Ronda es tradición, juegos, música en vivo, comida y canelazos. *El Telégrafo*. Recuperado de <http://www.eltelegrafo.com/>

Frascara, J. (2015). Diseño Gráfico y Comunicación. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/372549152/Diseno-Grafico-y-Comunicacion-Jorge-Frascara>

Galindo, J. (2008). Comunicación, ciencia e historia. McGraw hill. Recuperado de <http://es.wikipedia.org>

Giménez, P. (2015). La importancia de la Arquigráfica en una Identidad visual. Recuperado de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2015/la-importancia-de-la-arquigrafia-en-una-identidad-visual/>

Jiménez, M. (2010). Teoría de la comunicación interna. Recuperado de <http://www.monografias.com>

Ledrut, R. (1976). *Sociología urbana. Colección “Nuevo urbanismo”*. Instituto de estudios de administración local: Madrid.

Mazzeo, C. (2017). ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño? Editorial Infinito. Argentina.

Shakespeare, R. (2008). Diseño Shakespeare realiza la nueva señalización de los vagones del Subte. Recuperado de <https://grafica.info/disenos-shakespeare-subte/>

Tella, G. & Robledo, L. (2012). Los grafitis y la inclusión social de los jóvenes. Buenos Aires (Argentina): Diario Perfil, Suplemento El Observador, p. 54-55.

Urgell, J. (2008). Patrimonio Urbano, normativa local: construcción de la ciudad. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Urbano.

Ynoub, R. (2016). Elementos para re-examinar la relación entre “lo cualitativo lo cuantitativo”. IV Congreso Internacional de Epistemología, Universidad Nacional de Lanús, Buenos Aires, Argentina, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ca0AyjmMX-0>

Bibliografía

Augé, M. (2006). Los no lugares. *Espacios del anonimato, Una antropología sobre la modernidad*. Editorial Gedisa: Barcelona

Bettin, G. (1982). *Los sociólogos de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona

Cabezas, M. (2007). Imaginario urbano: Expresión gráfico – plástica en el espacio público (tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

Cárdenas, C. (2006). Imágenes de Trabajo. Reflexiones hacia una Antropología Visual Aplicada. El caso del Proyecto Internacional Juvenil Barrios del Mundo y su enfoque comunicativo. *Revista Chilena de Antropología Visual*. Número 8, p. 4.

Cátedra, M. (2012). Paisajes de antropología urbana. Genuève Ediciones.
<https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/59734>

Dávila, E. (2012). La Ronda es tradición, juegos, música en vivo, comida y canelazos. *El Telégrafo*. Recuperado de <http://www.eltelegrafo.com/>

Dávila, E. (2017). Guatapé el pueblo más colorido de Colombia. *El Espectador*. Recuperado de <http://www.elespectador.com/>

Dondis, A. (2017). La sintaxis de la imagen. Editorial GG, Barcelona.
estudios de administración local: Madrid.

Frascara, J. (2015). Diseño Gráfico y Comunicación. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/372549152/Diseno-Grafico-y-Comunicacion-Jorge-Frascara>

Galindo, J. (2008). Comunicación, ciencia e historia. Mcgraw hill. Recuperado de <http://es.wikipedia.org>

García Martínez, O. A. (Comp.). (2019). La gráfica urbana entre lo público y lo privado: expresión, cultura e imagen en seis localidades de Bogotá. Fundación Universitaria San Mateo. <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/172413>

Giménez, P. (2015). La importancia de la Arquigráfica en una Identidad visual. Recuperado de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2015/la-importancia-de-la-arquigrafia-en-una-identidad-visual/>

Jiménez, M. (2010). Teoría de la comunicación interna. Recuperado de <http://www.monografias.com>

Ledrut, R. (1976). *Sociología urbana. Colección "Nuevo urbanismo"*. Instituto de

Lupton, E. y Cole Phillips, J. (2009). Diseño gráfico, nuevos fundamentos, Editorial Gustavo Gili, Barcelona <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/77815?page=17>

Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016). Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Editorial Gustavo Gili. <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/93375>

Márquez, F. (Ed.). (2019). Patrimonio: contranarrativas urbanas. Editorial Universidad Alberto Hurtado. <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/128123>

Mazzeo, C. (2017). ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño? Editorial Infinito. Argentina.

Munari, B. (2018). Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales. Editorial GG, Barcelona.

Niggli, A. (1981). Historia de la comunicación visual. Editorial Gustavo Gili.

Poulin, R. (2016). Fundamentos del diseño gráfico. Promopress, Barcelona.

Shakespear, R. (2008). Diseño Shakespear realiza la nueva señalización de los vagones del Subte. Recuperado de <https://graffica.info/disenos-shakespear-subte/>

Tella, G. & Robledo, L. (2012). Los grafitis y la inclusión social de los jóvenes. Buenos Aires (Argentina): Diario Perfil, Suplemento El Observador, p. 54-55.

Torres Zárate, G. Montejano Castillo, M. y Pastrana Salcedo, T. (2013). Espacios, de lo vernáculo a lo urbano. Plaza y Valdés, S.A. de C.V.
<https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/39168>

Tschicold, J. (1991). The Form of the Book: Essay on the Morality of Good Design.
Hartley y Marks, Washington.

Urgell, J. (2008). Patrimonio Urbano, normativa local: construcción de la ciudad. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Urbano.

Ynoub, R. (2016). Elementos para re-examinar la relación entre “lo cualitativo lo cuantitativo”. IV Congreso Internacional de Epistemología, Universidad Nacional de Lanús, Buenos Aires, Argentina, en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ca0AyjmMX-0>

Anexos

Entrevistas

Antonieta Bolaños 12/10/2017 / transcripción

El barrio la AV CARCH era un barrio tranquilo y siempre hubo muchas familias como la Familia Salazar, familia Vallejo que vivíamos en el barrio había cierta amistad lo que me corresponde a mi cuando era adolescente recuerdo que con el grupo de amigos y a migas del barrio acostumbrábamos a jugar aquellos juegos que hoy ya se han perdido llamados juegos tradicionales se compartía general mente las noches a partir de la 7 y 30 de la noche, salíamos a jugar en la calle, la calle era en empedrada el frente de las casas estaban, estaban ocupadas no ocupadas si no que eran terrenos que estaban cultivados y apenas Vivian los dueños que eran la familia machado en la parte norte de la avenida Carchi cerca del puente del Tatuando habían unos terrenos que también cultivaban especial mente con pepeno en el época del maíz también cultivaban maíz pero había gran extensión al final de las casas que existían en la avenida Carchi una gran extensión de espacio verde que antes le decíamos portero y ahí nos reunimos a jugar especial mente el sábado en la tarde y domingo en la tarde todos los niños y adolescentes del barro los reunimos ah a jugar.

También duraste las fiestas de Ibarra acostumbraban hacer alguna programación especialmente el baile popular generalmente en la calle. En ese entonces el baile que hoy también se costumbre hacer en algunos barrios se llamaba verbena y convocaba gente de otros barrios general mente bailamos con orquestas de la ciudad hoy se hace con disco móvil y de otras formas.

La avenida Carchi siempre fue el ingreso a la ciudad de Ibarra, el puente que hoy se circula ese no existía bajo ese puente hay el puente antiguo prácticamente que a veces ocasionaba alguno otro accidente de tránsito por la forma que estaba estructurada la avenida para tomar el puente. Ha transcurrido prácticamente ya 50 años de lo que yo me estoy refiriendo inclusive al final a la atura del puente había un molino que de esos molinos antiguos que se movía con la fuerza del agua pero todo eso ha desaparecido inclusive hay pocos vecinos que yo les conocí que viven ahí, todavía la mayoría de personas son habitantes nuevos que han llegado de otros barrios o nuevas provincia ahora hay la directiva del barrio pero no convocan para la mayoría de existencia de las personas que viven en el barrio. Con la llegada de la televisión se acabaron los juegos tradicionales y no se diga ahora con la tecnología y la información los niños tienen otro tipo de juegos.

Los juegos tradicionales en esa época era por ejemplo jugar a la cogida, en manera de competencia el que corría con mayor velocidad, las bolas, los trompos, las tortas se hacían un

pequeño orificio en la tapia porque eran paredes de barro entonces ahí se hacía un orificio a la base de la tapia y a cierta distancia se lanzaban manojos de tortas las que entraban en el orificio servían para ganaban las que estaban ahí y usted perdía las que no lograba introducir en el orificio. Pero si era un juego bastante agradable porque usted de alguna manera cumplía con ciertas normas de que exige el juego había que respetar la distancia los turnos respetar el hecho que se perdían las tortas que no lograba introducir en el orificio, nos daban mucha alegría las tortas son unos frijoles grandes aplanados y bastantes aplanados y de distintos colores mientas más raros eran sus formas y sus colores de las tortas se les daba otro valor. se jugaba también a los billuzos que no son si hoy las cajetillas de tabaco en ese entonces solo venían envueltos con solo papelito con la maraca del tabaco y eso se coleccionaba y se hacía un dobles en la mitad también se coleccionaba las tapas de las botellas que le llamábamos los pillos igual mente se jugaba con esas, los billuzos tenía un valor dependiendo de la marca del cigarrillo en ese entonces consumía piel roja era un cigarrillo colombiano y otras marcas de cigarrillo de eso dependía de eso el valor, se le daba puntaje 5 puntos 10 puntos según eso se apostaba por que inclusive se jugaba haciendo un circulo en el suelo y se ponía los billuzos esos sobres se llamaba billuzos.

Se jugaba a la rayuela, pero también había un juego creo que era propio del barrio, subían los camiones por la avenida Carchi como es un poco inclinada reducían la velocidad y acostumbrábamos a subir colgadas del camión en la parte de atrás y subíamos hasta el inicio calle sucre y ahí nos soltábamos por que como es plano cogía mayor velocidad ahí regresábamos corriendo esperando otro carro general mente subían pequeños camiones que subían con mercadería o a veces subían cargados con tomate que pedían de Pimanpiro Bueno esos son los famosos juegos inclusive cuando juagamos a las cogidas acostumbramos a subirnos a las tapias que habían frente a las casas, cuando usted baja las casas de la izquierda existieron siempre las casas de la derecha no existían ahí habían terrenos hay Vivian solamente la familia machado era propietarios de esos terrenos el límite de los terrenos ellos eran unos terrenos eran unos tapias de barro y teníamos tanta habilidad que corríamos por esos tapias para que no nos atrapen los chicos o los jóvenes con los que jugábamos coreamos con grandes velocidades por los tapias y saltábamos porque querían atraparnos de los pies saltábamos para que nos cojan y luego nos bajamos por los postes de luz nos bajamos abrazados y también nos subíamos porque a la altura del tapial del poste hacia unos huequitos para poner los pies subíamos arrimados a toda velocidad, es una pared pero es de barro, los tapias son hechos con tierra.

La historia comienza cuando su nombre era la Bajada de los Molinos, por la existencia de una casa grande junto al puente viejo que poseía unos molinos de rueda de piedra, que giraban con la fuerza del agua del río Tahuando y molían granos como el trigo y el maíz que traían los campesinos o los dueños de sembríos cercanos.

Se estima que los primeros habitantes del barrio, ahora conocido como la Avenida Carchi, llegaron hace poco más de 90 años, cuando apenas había un sendero de tierra, rodeado de potreros, bosques de eucaliptos y con el paso del tiempo las autoridades municipales fueron adecentando esta vía que se volvió vital para la conexión del comercio con la provincia del Carchi y los vecinos de Colombia que comenzaban a mover mercadería con dirección a la capital ecuatoriana, así como la producción de granos y papas.

Entre los núcleos familiares más antiguos del barrio se encuentran: familia Machado, quienes viven cerca del río en una casa tipo hacienda y de donde surgieron altos oficiales de la policía que llegaron a ser generales. La familia Gudiño Chala que llegaron desde la zona cálida del valle del Chota y ahora habitan sus nietos quienes se dedican a actividades comerciales; familia Bolaños Revelo, quienes viven más de 70 años, ellos implementaron iniciativas productivas –hoy les llamarían emprendedores- hacían pan, fabricaron cartucheras para los soldados del 41, tenían una fábrica artesanal de caramelos y melcochas cuyo mercado eran los cantones de la provincia y los colegios de la ciudad de Ibarra.

Lo más divertido eran las fiestas de Navidad, cuando por el barrio circulaba una camioneta azul de la aduana, que llegaba desde Yahuarcocha cargada de fundas de caramelos y juguetes que habían decomisado en sus puestos de trabajo y entregaban a cada familia una dotación. Aprender a nadar en ese entonces en el río Tahuando era una experiencia que se combinada con largas caminatas por los bosques de eucaliptos, subir a los árboles de aguacate y guabas para calmar el hambre de niños y jóvenes.

En estas últimas décadas el barrio Avenida Carchi envejeció junto a personajes que contaban historias fantásticas, como el señor Abelardo Bolaños, quien entretenía a sus ayudantes en la fábrica de caramelos (muchachos del barrio) con amenas historias que hacían más atractiva la jornada laboral.

Luis Vaca 30/11/2017 / transcripción

Esta vía única de acceso a la ciudad blanca mantuvo el empedrado hasta inicios de los años 80, cuando el asfalto permitía que intrépidos jóvenes del barrio y otras zonas llegaran con sus coches de madera o patines para bajar a velocidades temerarias esquivando los autos que ingresaban hasta la calle Sucre.

Esta avenida tenía un espíritu diferente, divertido e intenso en los años 80, en donde se combinaba la amistad sin obstáculos, se compartía todo y sin límites. Los juegos tradicionales como los trompos, las tortas, los cromos, zumbambicos, la chiva barbona o los marros y las leyendas de la viuda negra, los chanchitos de oro, el duende del río y otras más, eran compartidas bajo la luz de la luna, sin que faltaran los temerosos o supersticiosos que iban a dormir temprano antes que se volvieran realidad sus peores pesadillas.

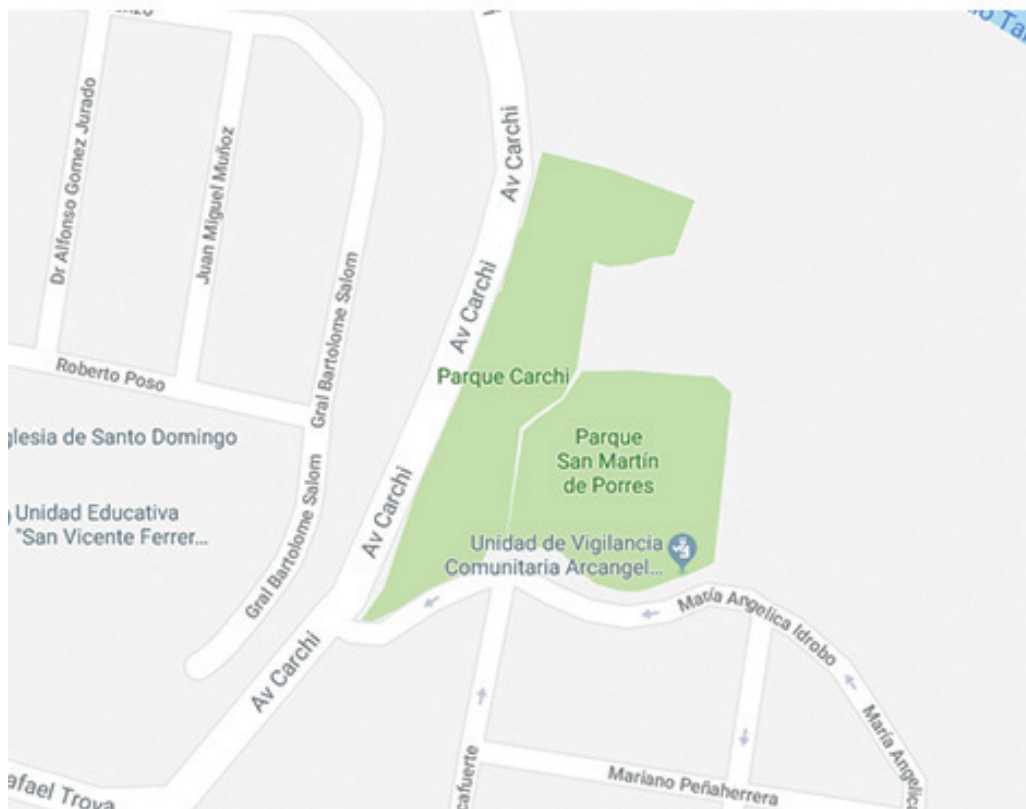
Cecilia Gudiño 22/04/2018

Link al audio de la entrevista:



ENTREVISTA Av Carchi.m4a

Levantamiento fotográfico







Ibarra 30 de marzo del 2021

CARTA DE APROBACIÓN

Una vez concluido el proyecto Propuesta gráfica y arquigráfica sobre costumbres y tradiciones del Barrio Avenida Carchi, ejecutado por la Srta. Dayana Morales Mejía, la Comisión de Vecinos declara:

Haber revisado el proyecto y mostrar su conformidad con la propuesta de diseño que se presenta, tenemos el grato placer de felicitarle por su iniciativa de rescatar y poner en valor las costumbres y las tradiciones del barrio AV. Carchi y a nosotros como protagonistas.

La propuesta debería implementarse en un área de los espacios verdes del parque, la misma que aportaría al rescate cultural y tradicional del barrio.

Atentamente



Sr. Cecilia Gudiño Jara

Moradora del barrio AV. Carchi