

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO

Disertación previa a la obtención del título de:
Diseñador gráfico

***Diseño de estrategias para la resignificación
del Patrimonio Cultural ecuatoriano:
Tradición oral quiteña***

Sebastián Alejandro Cevallos Ferrín

Directora: Mtr. Pilar Flores

Quito, marzo de 2008

Agradecimientos

A Pilar Flores, cuya amistad, guía y aporte no sólo hicieron este trabajo posible, sino que también ayudaron a redescubrirme a través de mi arte. Su amistad me ha abierto los ojos hacia un mundo de quehacer artístico que antes había ignorado o, peor aún, negado.

A mis padres, ejemplos de entereza y honestidad, cuyo apoyo y motivación incondicionales han sido esenciales durante mi vida, y que ayudaron a formar la persona que soy hoy en día. A mi padre, Arturo, por introducirme a ese mundo maravilloso y fantástico de los cómics y la ciencia ficción; y a mi madre, Rosa, cuyo aporte permanente ayudó a encaminar, cristalizar y concluir el proyecto.

A Celso Rojas, quien a través de su amistad me ha enseñado sobre las sutilezas, ironías y goces del quehacer artístico y personal.

A Cecilia Velasco y Marcelo Maldonado, por sus valiosos aportes a este trabajo.

A todo aquel que de una u otra forma ha ayudado con su grano de arena en la elaboración de este proyecto, amigos, compañeros de estudio y docentes.

A mi perro Hedwig, que me acompañaba, moviendo su colita, todas las largas noches de trabajo e insomnio durante el último año y medio.

Prólogo

Quisiera empezar describiendo la motivación detrás de la realización del presente trabajo, elemento que me permitió explotar al máximo las posibilidades que el proyecto planteaba. Que me hacía volver a él con el mismo entusiasmo cada vez, aportando al proyecto algo de lo que, en mi opinión, se habla muy poco en los trabajos de fin de carrera de Diseño: el disfrute.

Desde una temprana edad me vi atraído por el mundo de los cómics y de la ciencia ficción, por sus personajes y, en especial, sus monstruos. La fascinación con ese tipo de imágenes se vio alimentada por mi reciente descubrimiento de algunas leyendas y mitos ecuatorianos; leer esos relatos abrió un nuevo camino de posibilidades creativas. La elaboración del trabajo de fin de carrera me presentó la oportunidad de encontrar una forma de unir estos intereses personales con el campo del Diseño Gráfico. Vincular mi fascinación por los monstruos y los relatos populares a la resolución de un problema a través del Diseño fue la principal motivación tras la realización del trabajo que se presenta a continuación.

La posibilidad de utilizar los conocimientos adquiridos durante la formación académica, combinados con los talentos desarrollados en el marco de mi actividad personal para difundir o llamar la atención sobre las interesantes leyendas ecuatorianas generó mucho disfrute durante la realización del trabajo. El disfrute al realizar las diferentes actividades fue constante, desde los primeros planteamientos del proyecto, pasando por todas las etapas de investigación y de diseño de los productos, hasta la contemplación de los mismos, una vez terminados. Este disfrute confirió al proyecto un carácter altamente personal, que no sólo aportó a mi formación como diseñador, sino también a un redescubrimiento a través de la elaboración de las diferentes ilustraciones. El proyecto deja un camino largo y variado aún por explorar, el cual es mi esperanza se convierta en mi forma principal de expresión y sustento; como suelo remarcar en tono burlón y serio a la vez: *Me gustaría vivir de diseñar monstruos.*

En la primera parte del trabajo se describen y analizan diferentes comportamientos formales y teóricos considerados necesarios para el planteamiento de los diferentes productos, así como una descripción de la metodología empleada en el trabajo. En la segunda parte se describen las diferentes posibilidades objetuales planteadas en el trabajo, seguidas del desarrollo de las diferentes resignificaciones y el proceso de elaboración y versiones finales de los productos resultantes. Finalmente, el trabajo se cierra con las conclusiones y recomendaciones, que no solo se centran en el proyecto, sino también en la formación impartida en la Carrera de Diseño.

Diseño de estrategias para la resignificación del Patrimonio Cultural ecuatoriano:

Tradición oral quiteña

- 1 Introducción
- 7 Metodología de trabajo

Fundamento Teórico

- 9 Hibridación cultural: ¿ventaja o desventaja?
- 13 Distopías del pasado
- 17 La fractalidad como base de estructuración de sistemas objetuales
- 20 La “Generación Y” y el nuevo sensorium
- 24 Planteamiento del comportamiento de la estrategia

26 Desarrollo de productos gráficos

Posibilidades Objetuales

- 27 Objetos gráfico / relato
- 28 Objetos gráfico / frase y objetos gráficos
- 30 Objetos contenedores

Aplicación de la estrategia a diferentes relatos

- 30 La capa del estudiante
- 38 Desarrollo del cómic
- 57 La casa 1028
- 60 Desarrollo de estética y personajes
- 70 Desarrollo del cómic

Desarrollo de productos

- 86 Marca
- 89 Ilustración para camisetas
- 100 Ilustración para cuadernos
- 104 Ilustración para automóviles
- 110 Ilustración para separadores de página

116 Conclusiones y recomendaciones

118 Bibliografía

Introducción

El objetivo principal del proyecto planteado es diseñar una estrategia para alcanzar la resignificación de la tradición oral quiteña, lo que podría dar pie a un plan piloto que se aplicaría en otros sectores del país o ámbitos del Patrimonio Cultural. El público objetivo principal de esta estrategia es la población juvenil de entre 16 y 20 años de edad.

Para lograr que los productos resultantes de la aplicación de la estrategia sean atractivos para el público objetivo principal se plantearon diferentes objetivos específicos. El primero es diseñar productos innovadores, que a través del impacto visual logren pregnancia en los usuarios, despertando así su curiosidad acerca de las leyendas resignificadas. Vinculado con este objetivo, el siguiente consiste en comprender los comportamientos de los objetos neo-barrocos y la hibridación cultural, con el fin de aplicarlos al diseño de productos que apelen más eficientemente al grupo objetivo principal. Finalmente, el tercer objetivo es utilizar diferentes soportes y formatos para los productos a diseñarse, añadiendo así al concepto de innovación e impacto.

Dado que la innovación se encuentra dentro de los objetivos del estudio, es necesario explicar como se la entenderá dentro del proyecto. El Manual de Oslo define la innovación como la introducción de un producto, servicio o método nuevo, o significativamente mejorado (OCDE y EUROSTAT, 2006, p. 56). Para que algo sea reconocido como innovación debe cumplir ciertos criterios, de los cuales el principal es el elemento de novedad. Sin embargo, el mismo manual define diferentes niveles de novedad para considerar las innovaciones, los cuales son: nuevo para la empresa, nuevo para el mercado y nuevo para el mundo (OCDE y EUROSTAT, 2006, p. 69). Por ejemplo, una empresa que implemente, por primera vez, un método de control de calidad, ya empleado por otra empresa, está incurriendo en una innovación, aunque ésta sería de nivel mínimo para reconocerla como tal. Una innovación es nueva para el mercado cuando la empresa que la lanza o implementa es la primera en hacerlo en su mercado (entendiendo éste como la empresa y sus competidores); mientras que una innovación es nueva para el mundo cuando la empresa es la primera en lanzarla en todos los mercados y sectores, nacionales e internacionales, tal nivel de innovación es cualitativamente superior a los dos anteriores (OCDE y EUROSTAT, 2006, p. 70).

También se distinguen diferentes tipos de innovación, dependiendo de su naturaleza: innovación de producto, innovación de proceso, innovación de mercadotecnia e innovación de organización. De principal interés para el proyecto es la innovación de mercadotecnia, pues comprende métodos de comercialización o posicionamiento de los productos, nuevos o significativamente mejorados, a través de cambios en sus características formales con el fin de aumentar el volumen de ventas, abrir nuevos mercados o posicionarlos de manera diferente (OCDE y EUROSTAT, 2006, p. 60). Si se toma a los relatos como el producto en el que el proyecto intervendrá, resignificarlos para hacerlos más atractivos a la población juvenil actual consiste en posicionarlos de manera diferente, aumentando así su “volumen de venta”, es decir haciendo que una mayor cantidad de personas los conozcan. De esta manera, el proyecto busca

innovar principalmente en el ámbito formal, con un nivel de novedad para el mercado, pues algunos de los métodos planteados ya son aplicados en otros países, mas no en el Ecuador.

Un componente importante de la innovación son los procesos de Investigación y Desarrollo Experimental (I+D). El *Manual de Frascati* define a la I+D como el trabajo creativo y sistemático desarrollado para incrementar el volumen de conocimiento, y su utilización para crear nuevas aplicaciones. (OCDE, 2002, p. 30) Dentro de la I+D se diferencian tres actividades, la investigación básica, la investigación aplicada y el desarrollo experimental. La investigación básica se realiza para obtener nuevos conocimientos, pero sin buscar darles aplicaciones específicas; se hace con la idea de generar la base de conocimientos que ayudarán a resolver problemas actuales o futuros. Los resultados de estas investigaciones no se ponen a la venta, sino que se publican o se difunden directamente entre los científicos. (OCDE, 2002, p. 81-82) La investigación aplicada se diferencia de la investigación básica, en que se la realiza con fines de aplicar los resultados a una actividad o producto específico. Desarrolla las ideas planteadas en la investigación básica y las hace operativas; sus resultados suelen patentarse o mantenerse como secretos comerciales. (OCDE, 2002, p. 82-83) Finalmente, el desarrollo experimental consiste en trabajos fundamentados en conocimientos existentes para la fabricación de nuevos materiales, productos, dispositivos, sistemas, procesos, o mejorarlos sustancialmente. (OCDE, 2002, p. 83)

En el proyecto propuesto, presentes en diferentes etapas, se encuentran las tres actividades de la I+D. El componente de investigación básica engloba la totalidad del trabajo, pues si bien el proyecto se realiza considerando la factibilidad de su aplicación, ésta no es el objetivo final. La búsqueda, exploración y desarrollo de las posibilidades que se plantean a través de la resignificación del Patrimonio Cultural, constituyen el verdadero motor del trabajo realizado, lo cual, unido al disfrute de la ejecución dieron como resultado el texto que se presenta. El investigar los comportamientos de los objetos neobarrocos y de la hibridación cultural, para aplicarlos a la resignificación del Patrimonio Cultural constituye el elemento de investigación aplicada, pues tiene un objetivo definido. El componente de desarrollo experimental se ubica en el proceso de diseño de los diferentes productos, no tanto en sus características técnicas o de usabilidad, sino, como se explicó anteriormente, en su aspecto formal.

La época actual se caracteriza por la convivencia de objetos clásicos y neo-barrocos. Los objetos clásicos se caracterizan por ser formalmente simétricos, coherentes y equilibrados. Conforman sistemas “sencillos” y autorregulables, cuyas condiciones iniciales se mantienen de modo constante. Estos sistemas dependen de la repetición de estructuras genéricas y la idealización del pasado, que permite establecer movimientos, ismos y tendencias culturales.

Por la repetición estructural antes mencionada, un sistema cultural “clásico” tiende a la entropía, es decir, al equilibrio total de la energía interna que, una vez alcanzado, pierde su sentido. Las lecturas “correctas” de los objetos clásicos estabilizan el sistema poco a poco hasta el punto de dispersión; sin embargo, de vez en cuando se producen lecturas anómalas o no autorizadas, que rompen con las condiciones iniciales del sistema, desequilibrando la energía

interna. Conforme proliferan y se estabilizan estas lecturas, el sistema cambia poco a poco, hasta convertirse en uno nuevo. Los objetos neo-barrocos pueden identificarse como susceptibles de lecturas anómalas de los cánones clásicos, por sus características formales como el exceso, la inestabilidad y la fragmentación. Según Omar Calabrese, pueden definirse como “arte degenerado” desde la perspectiva en que escandalizan y provocan al alterar los valores genéricos de un sistema de objetos clásicos. (Calabrese, 1994, p. 76)

El exceso en los objetos neo-barrocos puede ser tanto de forma como de contenido o, en el caso en que converjan los dos, esta presencia implica un virtuosismo del objeto. Por otro lado, la inestabilidad se encuentra tanto en los objetos neo-barrocos como en muchas de las teorías científicas actuales. En el caso de los objetos, se manifiesta por la creación de “formas informes” que adquieren la forma de aquello a lo que se acercan, y que ignoran los valores clásicos de homologación (bueno – bello – conforme – eufórico, y malo – feo – deforme – disfórico¹) para crear nuevas lecturas. Un ejemplo de lo informe son los monstruos de las películas, por ejemplo el *Alien* de H. R. Giger (*Alien: El Octavo Pasajero*²). La criatura de por sí no tiene una “forma” clara, es en parte humana, dragón y máquina; además, los cortos lapsos en los que aparece durante la película hacen difícil su identificación. Su comportamiento es disfórico, generado por el elemento de suspenso en la historia; y malo, pero durante el filme, el científico del reparto lo identifica como una criatura perfecta, esto es, conforme y bella. (Calabrese, 1994, p. 113)

La fragmentación o disposición en fractales también es una característica importante en los objetos neo-barrocos. Desde el descubrimiento de los fractales y sus características principales (pseudo-aleatoriedad, gradualidad y carácter teragónico³), la noción de las dimensiones ha cambiado drásticamente. Desde un punto de vista euclidiano, se concibe la existencia de dimensiones “enteras”: punto igual cero, línea igual uno, plano igual dos, etc... Pero los fractales abrieron el paso a la concepción de “dimensiones fractas” que se encuentran entre las dimensiones preconcebidas. Esta fragmentación del espacio ha pasado tanto a los objetos como a su transmisión y recepción.

La transmisión y recepción fragmentadas son parte importante en el desarrollo de las estrategias de resignificación planteadas. Los objetos culturales están adaptados a ser transmitidos por fragmentos. Como ejemplo, podemos tomar los programas comunicativos de variedades, que son objetos contenedores en su máxima expresión, al combinar dentro de sí una considerable cantidad de textos que se entregan secuencialmente. La recepción está igualmente fragmentada. Tomemos como ejemplo la publicidad en la televisión, que está tan arraigada en la percepción cotidiana, que es prácticamente imposible concebir actualmente la televisión sin

¹ La diferencia eufórico-disfórico corresponde a la apreciación tímica de un objeto, es decir la respuesta pasional que éste provoca en quienes lo observan. Disfórico correspondería a que dicho objeto no produciría emociones en el espectador.

² *Alien*, 1979 (Reino Unido, EE.UU.), dirigida por Ridley Scott.

³ De estas características se habla más en detalle en el capítulo dedicado a los fractales.

la presencia de la publicidad. Otro ejemplo aun más drástico es el “síndrome del pulsador” o *zapping*, un proceso en el cual el espectador junta muchos fragmentos de textos de diferentes tiempos y espacios (pero vueltos contemporáneos por su proximidad) en un palimpsesto que aparenta cierta coherencia (Calabrese, 1994, p. 144). Los jóvenes están particularmente adaptados a esta forma de transmisión y recepción; presentan mayor velocidad gestáltica⁴ y una respuesta perceptiva más acelerada.

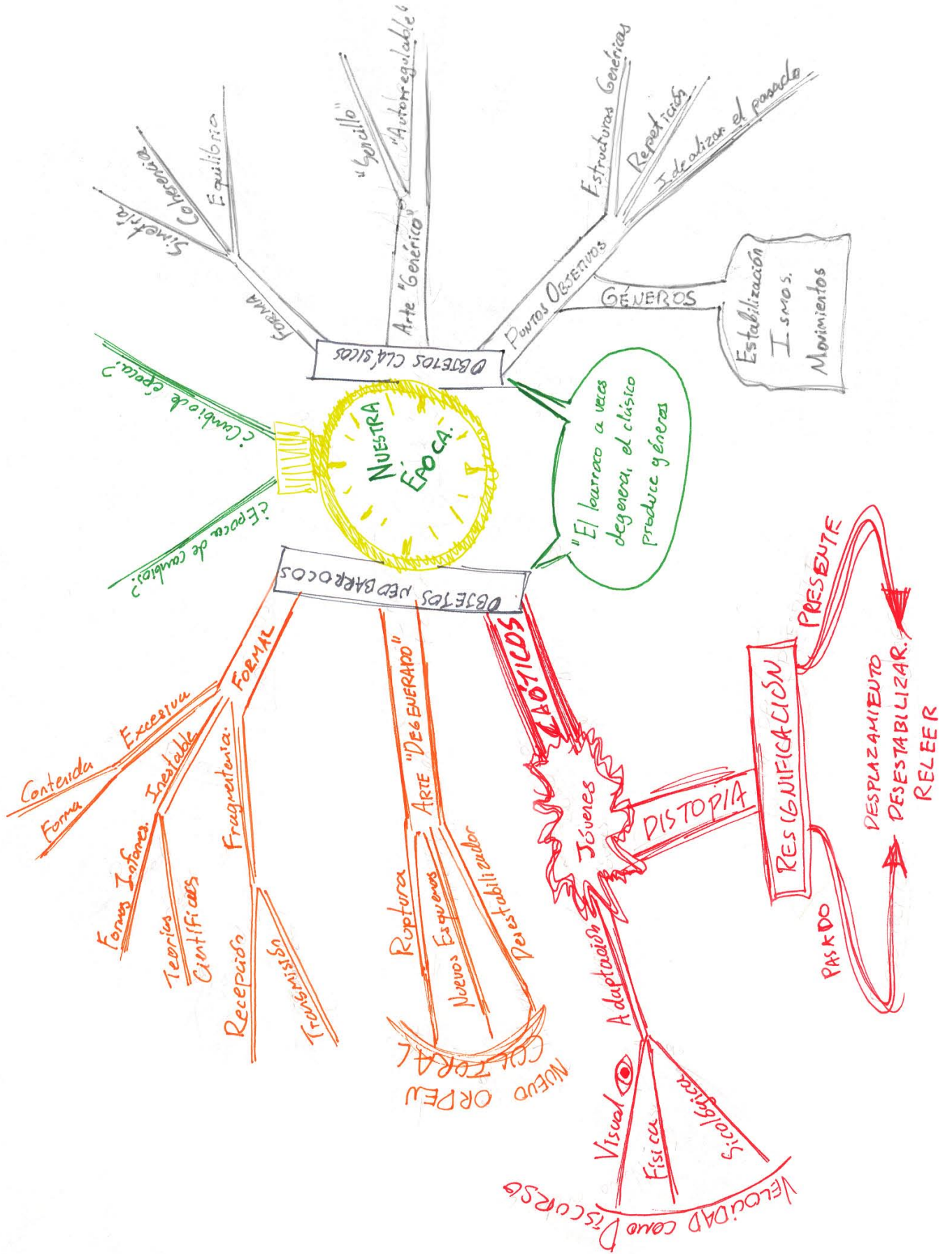
Las características antes mencionadas convierten a los objetos neo-barrocos en objetos caóticos; para este proyecto se entiende al caos como la probabilidad de desorden, equidistante al orden dentro de un sistema influenciado por turbulencias o perturbaciones cíclicas, en el que las condiciones iniciales nunca se repiten, lo que lo hace impredecible en el proceso. Cabe anotar que los objetos clásicos y neo-barrocos no existen en espacios cíclicos o causales, sino que conviven en relaciones de intertextualidad, lo que significa que ambos se complementan y definen a su opuesto. “*El clásico crea géneros, y el neo-barroco los degenera*” (Calabrese, 1994, p. 207). Sin embargo, un objeto neo-barroco puede estabilizarse y convertirse en un nuevo canon clásico.

La resignificación planteada en el proyecto se apoya en operaciones de desplazamiento, en las que el pasado y el presente pueden estabilizarse o desestabilizarse de acuerdo a las lecturas generadas. En nuestro caso específico, se pretende desestabilizar el pasado al releerlo desde la óptica del presente, esto es, generar lecturas anómalas o no autorizadas de los relatos tradicionales quiteños para apelar al gusto juvenil y así dar a las historias nueva vida. Las lecturas estarán presentes tanto en la interpretación misma de los relatos, como en la forma de transmitirlos.

Una característica de los fractales que se aplicará al sistema de objetos a desarrollarse es la pseudo-aleatoriedad; el orden se manifestará a través de ciertos elementos y estructuras comunes dentro de los objetos que se plantearán. Siguiendo esta lógica, el sistema de objetos que se plantee mantendrá estructuras y comportamientos base que servirán de elemento de cohesión y coherencia, con el fin de que los productos se entiendan como parte de un sistema al ser consumidos. De esta forma, se identificarán futuros productos como parte del sistema por la relación estructural con sus antecesores previamente consumidos. El conocer la estructura base del sistema será el único requisito para generar nuevos productos, lo que permitirá la proliferación de lecturas anómalas que, a su vez, generarán nuevos métodos o medios de transmisión.

Uno de los puntos fuertes de la disertación fue la metodología de trabajo, en la cual se logró integrar el elemento de aleatoriedad a ámbitos que, generalmente, son de carácter lineal; enriqueciendo así, el proceso de diseño.

⁴ La teoría de la Gestalt o de la “forma”, plantea que los seres humanos perciben su entorno como un conjunto, es decir, que identifican patrones y formas similares, en lugar de percibir cada objeto por separado. La velocidad gestáltica se refiere a la rapidez con la que el observador puede identificar dichos patrones.



INNOVACION

I+D

Trabajo Creativo Sistemático

- Nuevos conocimientos Inv. Básica
- Generar base de conocimiento Sin objetivo
- Nuevos conocimientos Inv. Aplicada
- Objetivo específico
- Aplicaciones de Inv. Básica

CARACTERÍSTICAS

NOVEDAD
MEJORA SIGNIFICATIVA

Introducción
Métodos Pruebas
Pruebas Iterativas

Nueva para la empresa
Nueva para el mercado
Nueva para el mundo
Ruptura Radical

Fuente de
Cur. Técnicas
Materiales
Componentes
Usos
Mejorar Calidad
Rebajar costo producción
Mejorar prestación servicio

Equipos
Métodos
Técnicas

I. de Producto

I. de Proceso

TIPOS

I. de Organización

I. de Mercado/Tecnica

Generalización
Nuevos canales
Posicionamiento

Diseño
Formal
Marca
Envase

Relaciones Externas
Colaboración
Integración
Externalización

Práctica Empresarial
Org. del lugar de trabajo

Reducir costo administrativo
Mejorar satisfacción

Metodología de trabajo

Para desarrollar la base teórica y procesos formales que gobernarían el desarrollo del presente proyecto, se revisó la obra *La Era Neobarroca*, de Omar Calabrese, que fue uno de los pilares fundamentales para el fundamento teórico, por su apoyo en definir los comportamientos formales y culturales que caracterizan a los objetos de la actualidad.

Si bien Calabrese abordaba con lujo de detalles los comportamientos de éstos, no aportaba mayor información sobre otro de los pilares base del proyecto, la hibridación cultural. Buscar la resignificación del Patrimonio Cultural implicaba entender el funcionamiento de dicho proceso, principal forma de cambio en el mundo globalizado. La obra *Culturas Híbridas*, de Néstor García Canclini, fue la principal fuente de información sobre el fenómeno de la hibridación en la cultura latinoamericana.

En el caso del comportamiento del público objetivo propuesto, sin embargo, no se pudo hallar estudios ecuatorianos específicos pues, al parecer, en el Ecuador no se promueven tales líneas investigativas. Los principales aportes para el tema fueron textos encontrados en el Internet y, en vista de las carencias, se investigaron contenidos referentes al mundo latinoamericano.

Para comprender los aspectos pertinentes de cada tema estudiado se utilizaron mapas mentales. Así, en el caso de Calabrese, se crearon mapas mentales para cada comportamiento formal pertinente; mientras que con García Canclini se trabajaron mapas mentales que abordaban características importantes de la hibridación cultural; y, para el estudio del público objetivo, se creó un solo mapa mental, que resumía las características del grupo.

Uno de los aspectos más importantes del desarrollo del proyecto fue la aplicación extensiva de mapas mentales en el campo teórico. El mapa mental se diferencia del mapa conceptual en que el primero refleja mejor los comportamientos de la mente, ayudando a establecer conexiones intuitivas entre los temas que aborda. Otra diferencia clave entre éstos es que el mapa mental insta a usar recursos gráficos, para volverse más expresivo y personal. La estructura básica de todo mapa mental consta de un centro definido, del cual se desprenden varias ramas o conexiones que, a su vez, pueden llevar a un nuevo centro y seguir ramificándose conforme la persona desarrolle más los temas. Para mostrar cómo el uso de este recurso ayudó al planteamiento teórico del proyecto, se adjuntan los mapas mentales correspondientes a cada capítulo.

Al fomentar la creación de relaciones intuitivas durante su desarrollo, los mapas mentales aportaron esa característica al planteamiento de la estrategia. Por ejemplo, al definir los objetos que se crearían para demostrar la aplicación de la estrategia, se empezó por enumerar posibilidades aleatorias e intuitivas, para luego buscar las posibles conexiones que podrían vincularlos. Tras hacer dichas conexiones, se procedió a depurar la lista y a escoger los objetos más impactantes visualmente, procurando, además, tener una variedad de soportes sobre los cuales aplicar las ilustraciones desarrolladas.

Cabe notar que, al desarrollar el proyecto, no se abordó primero el elemento teórico, para luego plantear el elemento práctico; sino que los dos se trataron simultáneamente. Esto, por dos razones: en primer lugar, para que los esfuerzos creativos no se enfocaran únicamente en uno de los aspectos, lo que podría haber restado calidad a cualquiera de los dos. La segunda razón para proceder de este modo fue buscar una mejor interacción procurando que se nutran entre sí. Al desarrollar los planteamientos teóricos y formales básicos junto a las posibilidades de la estrategia y sus objetos, se tuvo un panorama de qué tipo de planteamientos hacían falta para sustentar los objetos, así como nuevas posibilidades objetuales o territorios formales que explorar.

Al tratarse de un proyecto en el que los productos se enfocaron principalmente al ámbito de la ilustración, el desarrollo de los elementos pertinentes fue un paso muy importante. El proceso se inició con la búsqueda y estudio de referentes, no sólo formales o estructurales, sino también de ambiente y manejo cromático. Algunos ejemplos de fuentes de referentes fueron muestras de arte (*Procesos*, de Hernán Cueva) y artículos con los que los jóvenes mantenían contacto (cómic, películas, videojuegos) para lograr un estilo que resultara atractivo para ellos, como se verá más adelante, en los capítulos dedicados al diseño de los objetos de cada relato.

Una vez definidos los referentes, se procedió al desarrollo de los “momentos o personajes”⁵, en el que el proceso de elaboración de bocetos fue muy rico. En dicho territorio, se contó con la ventaja de explorar un proceso de desarrollo casi cien por ciento digital, desde las primeras ideas y apuntes, hasta las ilustraciones terminadas. Proceso fructífero gracias al uso de una Tableta Gráfica *Wacom Intuos3*, que permitió trasladar toda la riqueza y soltura del trazo en la vida real hacia el mundo digital (como se notará en las etapas del desarrollo de las ilustraciones). Esto amplió las posibilidades de experimentación y libertad creativa al, prácticamente, eliminar el “miedo a equivocarse” que a veces se experimenta al enfrentarse a un proceso de ilustración, lo que no debe entenderse como una despersonalización del desarrollo creativo, sino como un traslado de medios y técnicas de trabajo tradicionales a un entorno digital, lo que se conoce en la actualidad en el mundo de la ilustración como enfoque “tradigital”.

La totalidad del proyecto se volvió un espacio de experimentación, por las formas no convencionales de desarrollo que se abordaron desde la metodología de trabajo. Se aplicaron de manera extensiva los mapas mentales como mecanismo de ordenamiento del pensamiento, se exploró los procesos de retroalimentación entre el desarrollo de la teoría y la práctica y se fomentó la experimentación formal durante la creación de los objetos gráficos. Gracias a ello, el proyecto cuenta con un aporte importante en la innovación dentro del campo del Diseño Gráfico.

⁵ Esto se describe en detalle en el capítulo de aplicación de la estrategia.

Fundamento teórico

Hibridación cultural: ¿ventaja o desventaja?

Antes de entender el fenómeno de la hibridación cultural en las sociedades modernas, es necesario conocer los comportamientos culturales de dichas sociedades como antecedente. Según Néstor García Canclini, la modernidad está caracterizada por cuatro proyectos principales: un proyecto emancipador, un proyecto expansivo, un proyecto renovador y un proyecto democratizador (García Canclini, 2001, p. 51).

Para el enfoque de este trabajo, es de especial importancia el proyecto renovador de la modernidad, que se caracteriza por la tendencia a la innovación constante y a la reforma de signos desgastados por su excesivo consumo (aunque, en el caso del Patrimonio Cultural, se podría decir que es su falta de consumo lo que, en cierto sentido, lo ha desgastado). Dentro de estas lógicas de innovación excesiva, surge la necesidad de la diferenciación, que puede obtenerse por dos caminos distintos: la divulgación (al aumentar el rango del “mercado” en el que se incide, se obtienen más “ganancias”, es decir, se amplía el público objetivo para una mayor incidencia del producto divulgado), y la distinción (la recreación de los signos contribuye a combatir la masificación de estructuras y soluciones desgastadas).

Como punto de partida para entender el comportamiento de los fenómenos de hibridación cultural, podemos tomar como ejemplo el mundo del arte. Según García Canclini, el arte de la modernidad se caracterizó por no estar sujeto a convenciones políticas o religiosas de lo que era “culto” o no, sino que tenía convenciones generadas en el propio mundo del arte, lo que aumentó considerablemente las posibilidades de trasgresión y, por lo tanto, de surgimiento de nuevas tendencias artísticas. Esto le dio al arte una suerte de “autonomía condicionada”, a través de convenciones que establecían los niveles de cooperación y comprensión, cuyos resultados se expresaron en la integración y la discriminación: en un extremo se formaba un “mundo del arte” con saberes opuestos al saber común (considerado indigno de formar parte de la obra de arte) y, en el otro extremo, se experimentaba con innovaciones que erosionaban las convenciones, combinando lenguajes “clásicos” y “vulgares” para lograr rupturas vanguardistas y relaciones inesperadas entre el arte y el público (García Canclini, 2001, p. 57-58).

Estos dos procesos complementarios explican brevemente por qué la hibridación cultural está presente en la sociedad moderna. Sin embargo, cabe anotar que la tendencia a la ruptura total ha disminuido con las incursiones en las expresiones posmodernistas. El arte posmoderno ya no busca una ruptura constante hacia lo desconocido, sino que utiliza las imágenes del pasado, las fragmenta, desplaza y parodia para insertarlas en un nuevo contexto. No se busca innovación al ciento por ciento, sino el mostrar el pasado de una forma no convencional (que es uno de los pilares en los que se basa este trabajo). Un ejemplo claro de esto es la cita neobarroca, de la que se hablará más adelante.

Se pretende abordar la resignificación del Patrimonio Cultural dentro de la hibridación cultural; para ello, es necesario explicar el extremo opuesto: el tradicionalismo. Según García Canclini, éste se fundamenta filosóficamente en “una conciencia ontológica entre la realidad y la representación” (García Canclini, 2001, p. 160). El patrimonio se vuelve un fiel reflejo de la identidad nacional, que se celebra y perpetúa masivamente a través de la fiesta cívica, de la celebración de hitos fundadores y de sus héroes protagonistas o fetiches que los representen. Se asume la celebración y promoción del patrimonio como forma de hermetismo cultural, como mecanismo para protegerse de los extraños. Se busca que el pueblo se identifique con el capital cultural que posee, pero desde las lecturas vigentes planteadas por los grupos hegemónicos. El fundamentalismo patrimonial, como lo define García Canclini, se convierte en el método con el que dichos grupos demuestran su hegemonía, apropiándose de los bienes históricos y promoviendo su transmisión. El punto de vista de dichos grupos es que el patrimonio sólo puede preservarse, restaurarse y difundirse.

El tradicionalismo, entonces, se convierte más bien en un proceso de pérdida de sustancia del concepto del Patrimonio Cultural, pues la identidad termina apoyándose únicamente en la pertenencia a un territorio y la formación de colecciones.

El conquistar un territorio implica apropiarse de sus recursos y su gente (fuerza de trabajo). Procesos de reconquista devuelven los objetos a sus dueños originales, con lo que se reconquista el patrimonio o, por lo menos, una parte fundamental de éste. La reconquista celebra la memoria de lo perdido y lo reconquistado a través de las colecciones de signos que la evocan (García Canclini, 2001, p. 183). La posición tradicionalista deviene, entonces, en que ciertas instituciones (principalmente aquellas que poseen o conservan tales colecciones) se vuelvan “guardianes de la verdadera cultura”, refugios frente a la transgresión que representa la cultura de masas (García Canclini, 2001, p. 191).

Cabe reconocer que el tradicionalismo ayudó a preservar el patrimonio, y en cierta manera, democratizarlo. Sin embargo, en la actualidad ya no resulta eficiente seguir la tendencia humanista de la reconciliación de clases y etnias escindidas (García Canclini, 2001, p. 184). En la actualidad, el concepto del Patrimonio Cultural ha cambiado, ya no implica un ente estático o una inamovible memoria del pasado, sino que supone un proceso social que cambia, evoluciona, se reconvierte y es apropiado de diferentes maneras por diferentes grupos.

Para entender mejor la resignificación, se la puede analizar desde la diferenciación entre arcaico, residual y emergente, planteada por Raymond Williams. Lo arcaico pertenece al pasado y se reconoce así por quienes lo reviven de forma “especializada”. Lo residual se formó en el pasado, pero aún existe en el presente. Y lo emergente está constituido por los nuevos significados, valores, prácticas y relaciones sociales (García Canclini, 2001, p. 189). Las posturas tradicionalistas se aferran al concepto de lo arcaico, ignorando lo emergente. No logran articular la recuperación histórica con las nuevas formas y significados que se generan en la cultura de masas.

La resignificación busca, entonces, promover la evolución e incorporación de las nuevas lecturas dentro de la sociedad, con lo que no se busca restar valor a los elementos del pasado. Si bien es cierto que hay bienes históricos que merecen ser valorados, no debe confundirse esta postura con el conservadurismo hegemónico que promueven ciertas tendencias políticas, y que debe abolirse la tendencia de reivindicar “lo auténtico”, de cerrarse frente a la “adulteración” que las nuevas posturas aplican. Desde ese punto de vista, el patrimonio se convierte en más que una colección de objetos “auténticos”; se vuelve un proceso con el fin de dar bases compartidas para la reelaboración, de acuerdo a las bases del presente (García Canclini, 2001, p. 193). El proyecto se fundamenta en este proceso para la generación de lecturas anómalas⁶, que ayuden a difundir el patrimonio entre un público al que las instituciones “guardianas” -cuya misión es transmitirlo desde una perspectiva tradicionalista-, todavía no terminan de comprender: la nueva generación de jóvenes, más conocida como Generación Y.⁷

⁶ Este término se explica a cabalidad en el capítulo de Distopías del Pasado.

⁷ Más adelante se destina un capítulo entero a la descripción de las características de la Generación Y.

Distopías⁸ del pasado

Junto a las nuevas tendencias formales y teorías científicas, en la actualidad también se experimenta un cambio radical en la forma de percibir el espacio cultural y los objetos que se generan dentro de él. El espacio cultural ya no se entiende como un ente estático e inamovible, sino como un sistema variable y en constante evolución y cambio. Las nuevas aproximaciones fragmentarias e inestables entran en conflicto con la percepción clásica de la realidad, planteando un panorama de complejidad. Según Calabrese, los nuevos productos se ocupan de valorizar estas lógicas de lo complejo y su origen en el conflicto de percepciones (Calabrese, 1994, p. 187). Logran esto a través de dos comportamientos principales: primero, la distorsión, en el que los objetos generados tratan al espacio cultural como un ser elástico, lo pliegan y doblan a su antojo, y logran que éste se adapte a sus intenciones comunicativas y, segundo, la perversión, que no debe entenderse en el sentido estricto de la palabra, sino como la tendencia a utilizar el “desorden estructurado” como recurso para dotar a los objetos de una apariencia “perversa”.

Un comportamiento bastante común en los nuevos objetos culturales es lo que Calabrese llama la cita neobarroca. Es el comportamiento de citar uno o más textos (en sentido amplio) dentro del objeto cultural que se genere. El arte posmoderno lo utiliza mucho; como se mencionó en el capítulo de hibridación cultural, las nuevas obras de arte están llenas de referencias a otras obras, y llega, incluso, a convertir la obra en un *collage* de citas. Un ejemplo claro de la cita neobarroca lo podemos ver en la película *Indiana Jones: En Busca del Arca Perdida*⁹, pues está llena de fragmentos de otros textos; la toma inicial del filme, por ejemplo, es igual a la de *Las Minas del Rey Salomón*; e incluso llega a hacer una “cita al futuro”: una escena de similares características se repite en la secuela *El Templo de la Perdición*¹⁰ con resultados completamente diferentes.

Toda sociedad reconstruye su pasado, y al hacerlo crea una utopía del mismo. El historiador lo reconstruye, el crítico lo interpreta y el divulgador lo explica (Calabrese, 1994, p. 194). Sin embargo, el artista renueva el pasado, puede crear una utopía o, por el contrario, una distopía del pasado, lo que se conoce como operación de desplazamiento, y básicamente consiste en dar al pasado relevancia desde la óptica del presente o viceversa. En estas operaciones, la cita es un aspecto fundamental, pues su uso permite experimentar con las dos vertientes principales del desplazamiento, la estabilización y la desestabilización.

Al hacer un desplazamiento para estabilizar las ideas del pasado o del presente, se pueden obtener dos resultados, dependiendo del punto de partida que se tome. Se puede estabilizar el ideal del pasado, y usarlo para evocar lo que nos falta en el presente, como es el caso del cla-

⁸ “Una distopía es una utopía negativa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal, es decir, en una sociedad opresiva, totalitaria o indeseable. El término fue acuñado como antónimo de utopía y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia (frecuentemente emplazada en el futuro cercano) en donde las tendencias sociales se llevan a extremos apocalípticos.” (Wikipedia, 2007)

⁹ *Raiders of the Lost Ark*, 1981 (EE.UU.), dirigida por Steven Spielberg

¹⁰ *Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984 (EE.UU.), dirigida por Steven Spielberg

sicismo y del tradicionalismo. Por otro lado, podemos utilizar las ideas “estables” del presente para normalizar el pasado, que puede entenderse como el descubrir los misterios ancestrales. Tomando el camino de la desestabilización también se puede llegar a dos resultados diferentes. Por un lado, se puede tomar una lectura improbable del pasado, y así generar lecturas anómalas en el presente, o usar una teoría improbable de la actualidad para crear una idea fantástica del pasado (Calabrese, 1994, p. 194).

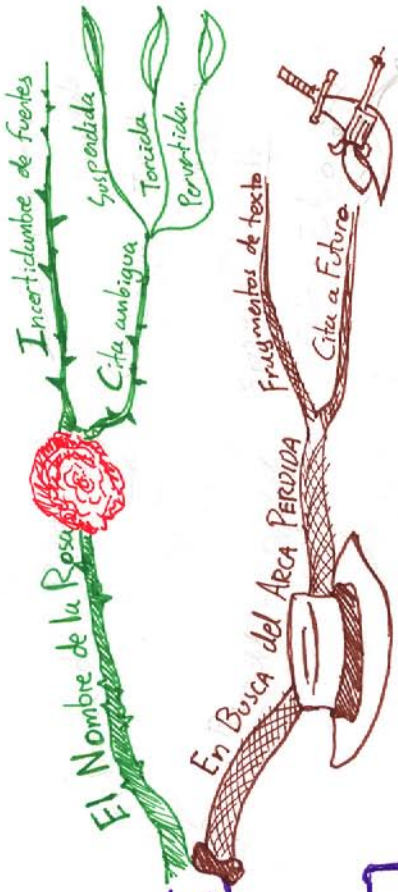
En este último caso, existe un ejemplo que juega en las dos vertientes de desestabilización, el caso de los OVNIS y su supuesta conexión con las culturas ancestrales. Es importante notar cómo este comportamiento desestabilizador aparece tanto desde el pasado como desde el presente. Las interpretaciones de antiguos jeroglíficos y representaciones ancestrales han llevado a los ufólogos a teorizar que seres extraterrestres ayudaron en la construcción de estructuras monumentales como las pirámides de Egipto. Se parte de un hallazgo incierto del pasado (la iconografía que es libremente interpretada por los ufólogos) y se combina con las teorías improbables del presente (que nuestro planeta es constantemente visitado por alienígenas curiosos). Esto genera lecturas anómalas de nuestro presente (teorizando que probablemente la raza humana es la creación de alguna raza extraterrestre con delirios de grandeza) e ideas fantásticas del pasado (que las sociedades de la Antigüedad convivían en paz y armonía, o mantenían un mayor contacto con estos seres).

Cuando el usuario entra en contacto con un objeto cultural, ocurre el proceso del “consumo productivo”, en el que el objeto entra en conflicto con las percepciones subjetivas del consumidor y se transforma durante el proceso, transformación que puede tener dos resultados: por un lado, lo que se conoce como “lectura autorizada”, que consiste en aquella que el sistema cultural ha asignado por defecto a dicho objeto -es la lectura “clásica” o aceptada por todo el sistema-, por otro lado, puede ocurrir que al ser el objeto consumido productivamente, el consumidor desarrolle una “lectura no autorizada” o “anómala”, que implican nuevas posturas (fragmentación, parodia, desplazamiento). En algunos casos, dichas lecturas pueden manifestarse durante un corto período, para luego desaparecer, retornando a un estado de equilibrio. Sin embargo, según Calabrese, cuando existe una proliferación de lecturas anómalas, el sistema empieza a fluctuar por el conflicto creado entre la percepción “clásica” y las nuevas lecturas. Eventualmente, dichas lecturas empiezan a estabilizarse y crean un nuevo orden cultural (Calabrese, 1994, p. 167) que, a su vez, genera nuevos productos que entran en la dinámica del consumo productivo y las diferentes lecturas reiteradamente.

Para este proyecto, se utilizaron las operaciones de desplazamiento, a fin de generar lecturas anómalas de objetos del pasado al desestabilizarlos desde la óptica del presente. Al mirar los relatos de la tradición oral quiteña, unos conocidos y otros no tanto, con una visión más “moderna”, se buscó crear lecturas no autorizadas y, con ellas, entrar en la dinámica del consumo productivo. Así, será posible leer de forma diferente las leyendas clásicas quiteñas para hacerlas atrayentes al público de las nuevas generaciones audiovisuales o, por el contrario, las nuevas lecturas podrían generar cierto repudio en los estamentos más tradicionalistas

Diseño de Estrategias para la Resignificación del Patrimonio Cultural Ecuatoriano

del sistema cultural, que buscarían reinsertar las lecturas autorizadas. En todo caso, ambos resultados divulgarían los relatos de la tradición oral quiteña, uno de los objetivos de la estrategia desarrollada aunque, en el caso del proyecto, la resignificación es uno de los pilares fundamentales.



CITA NEO-BARROCA

DISTOPÍA DEL PASADO

ARTISTA REVUEVA

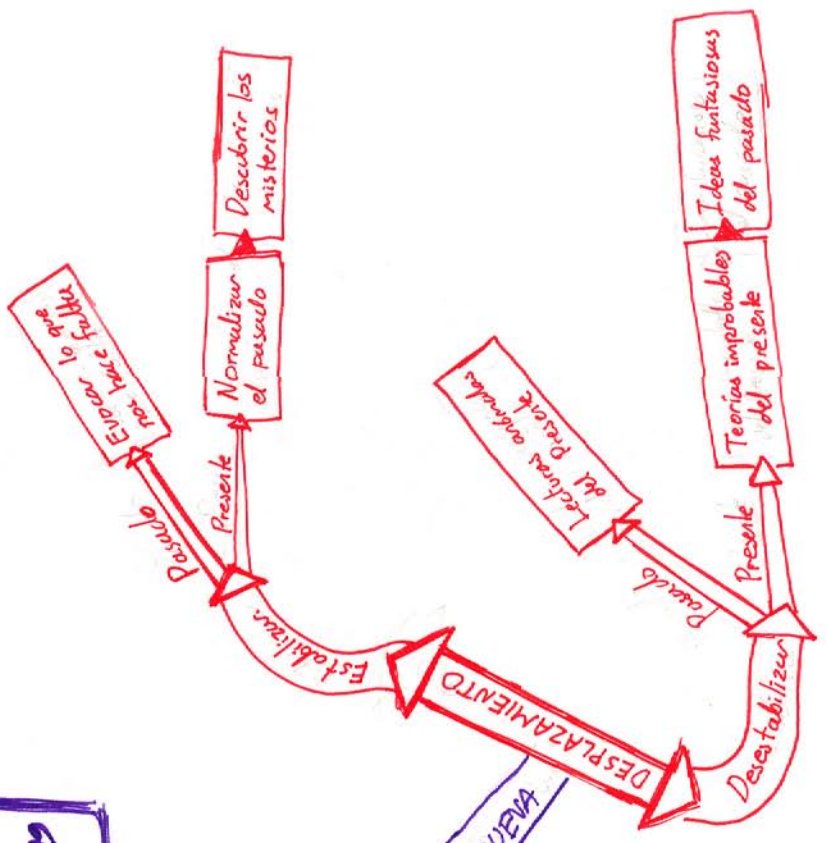


DISTORSIÓN

PERVERSIÓN



Historiografía / Historiografía
Crítica / Interpretación
Privilegiado / Explica



La fractalidad como base de estructuración de sistemas objetuales

Iniciaremos este capítulo explicando la naturaleza de los fractales y sus relaciones espaciales, para luego enfocar dicho análisis hacia la estructuración de sistemas de objetos complejos y abiertos. En la era neobarroca, las nociones de la dinámica orden/desorden han cambiado desde una perspectiva determinista o clásica (en la que se considera que los fenómenos tienen un orden preestablecido, y que el desorden meramente corresponde al no entendimiento de la lógica subyacente de un fenómeno específico) hacia una posición más relativista, en la que la irregularidad cambia dependiendo del marco de referencia bajo el cual se realice el análisis (Calabrese, 1994, p. 133).

“El término fractal fue introducido en 1964 por Benoît Mandelbrot, derivado del adjetivo latino fractus (interrumpido).” (Román, 2006, p. 21)

Un fractal posee tres propiedades básicas: la pseudo-aleatoriedad (*randomización*), quizá la más importante desde el punto de vista del proyecto realizado, que les confiere una apariencia desordenada, pero que en el fondo está regida por un esquema o estructura ordenada o previsible estadísticamente; la segunda propiedad es la gradualidad, pues la estructura base de un fractal se repite a cualquier nivel de observación, es decir que cada parte puede ser una representación del fractal completo. Por último, según Calabrese, todo objeto fractal tiene un carácter “teragónico” (definiendo etimológicamente el término desde *teras* = monstruo, *tera* = 10^{13} , *gono* = lado), la cantidad de lados lo convierte prácticamente en polígonos monstruosos (Calabrese, 1994, p. 138).

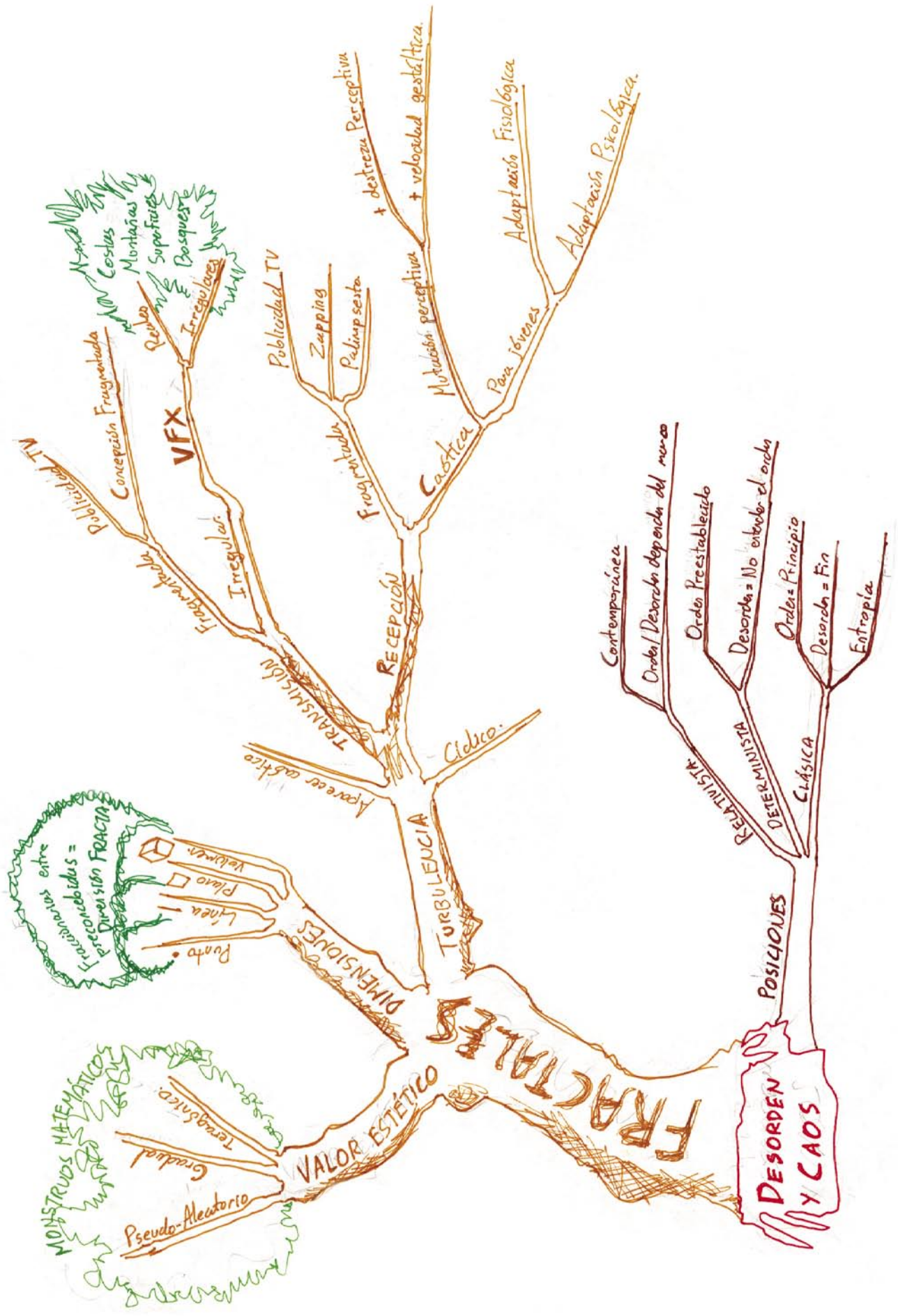
Estudiar objetos de dichas características ha requerido repensar las nociones de las dimensiones establecidas por la geometría euclidiana. Al hablar de fractales también se habla de “dimensiones fractas” o fraccionarias para medirlos. Si dichas dimensiones pueden existir a nivel de objetos, ¿pueden existir dentro de un sistema social como el patrimonio cultural?

Al ser objetos definidos por la irregularidad, los fractales pueden convertirse en “turbulencias” (fenómenos de aparición caótica y carácter cíclico) dentro de un sistema ordenado, al que fuerzan a cambiar para adaptarse al nuevo fenómeno.

Los objetos desarrollados dentro del sistema propuesto, en apariencia obedecerán principalmente al carácter pseudo-aleatorio de los fractales, pues las ilustraciones para cada objeto de las leyendas resignificadas a pesar de variar, ya sea en la técnica utilizada o en los personajes que se muestren, mantendrán una serie de elementos básicos que las vinculen, establecidos en la etapa de diseño de las resignificaciones. Así, aunque se represente un personaje en diferentes técnicas o formatos, siempre estarán presentes los elementos básicos que lo definen y diferencian. Ciertos elementos y estructuras siempre se repetirán dentro de algunos de los objetos de diferentes leyendas, para lograr un vínculo más claro entre éstos, y que así se los interprete como parte de un solo sistema. El mejor ejemplo se verá en el capítulo de desarrollo de los separadores de página. Otro elemento que se repetirá invariablemente en la mayoría de

objetos, independientemente de la leyenda que resignifiquen, será la marca del sistema, como elemento principal de vinculación entre todos los objetos desarrollados.

El aparente comportamiento caótico del sistema, a la vez, tiene la ventaja de que no existe un objeto central o principal alrededor del cual gira el sistema, sino que cualquiera podría volverse el centro. El sistema se volverá policéntrico y variable; a la vez que quedará abierto para añadirle nuevos objetos, pues la estructura base que los rige ya habrá sido establecida y será fácilmente observable en los productos desarrollados.



La “Generación Y” y el nuevo sensorium

En 1784 Emmanuel Kant escribió *¿Qué es la Ilustración?*¹¹, tratando de analizar el momento histórico por el cual atravesaba la humanidad, y tratando de esclarecer qué exactamente era ese fenómeno histórico y filosófico conocido como Ilustración (*Aufklärung*). En 1984 se publicó el texto *¿Qué es la Ilustración?*¹² de Michel Foucault en el cual analizó el texto de Kant para establecer ciertos paralelismos entre la Ilustración y el acontecer de la Modernidad.

Para empezar, Foucault establece tres principales maneras en que la filosofía analizaba su propio presente; primero, juzgándolo como perteneciente a una determinada época, diferenciada por características propias o separada del resto por algún acontecimiento histórico. La segunda, analizando los signos del presente para prever acontecimientos futuros. Y, por último, tomando al presente como punto de partida para una transición hacia el nuevo mundo (Foucault, 1984).

Kant se preguntó si se vivía una “Época Ilustrada”, y su respuesta fue que se vivía una “Época de Ilustración”, que recién se estaba abriendo campo y en la que disminuían los obstáculos para que el ser humano hiciera uso libre de su razón (Kant, 1784). Esto lleva a pensar si la Ilustración era un proceso que involucraba a todo el conjunto de la humanidad, o era, más bien, un cambio en la noción de lo que era ser humano (Foucault, 1984). Ese razonamiento conduce a Foucault a preguntarse, de igual manera, si la modernidad es verdaderamente una época, o puede considerarse más como una actitud, como un conjunto de rasgos de una época, en medio de una ingenua y arcaica pre-modernidad, y una inquietante y enigmática post-modernidad (Foucault, 1984).

Tras considerar lo anterior, se puede asegurar que, en la actualidad, estamos atravesando una época de cambios (tecnológicos, sociales, políticos) que está abriendo paulatinamente el camino hacia el cambio de época, pues mucho se habla de la “era de la información”, de la “edad mediática”, del *Homo Videns*. Este principio de cambio de época también va acompañado de un cambio de generaciones; somos testigos del nacimiento de la *Generación Y*, de los nuevos jóvenes y las nuevas formas de entender y percibir el mundo que los rodea.

Para comprender en qué consiste lo que los sociólogos refieren ahora como la *Generación Y*, se empezará por explicar brevemente las características de las generaciones que la preceden. Los “abuelos” de esta nueva generación son los conocidos como *baby-boomers*, llamados así por la explosión demográfica que representaron, y se extiende desde los años 40 hasta 1959. Para los *baby-boomers*, el éxito se identifica con grandes proyectos, dejar un gran patrimonio o herencia, con la altura a la que lograron subir en la escalera política y económica (Riesco, 1999). Personas como el ex presidente estadounidense Bill Clinton o el cineasta Steven Spielberg pertenecen a esta generación.

¹¹ Kant, E. (1784) *Was ist Aufklärung?* en: Orozco, 1999.

¹² Foucault, M. (1984) *What is Enlightenment?* en: Orozco, 1999.

Después de los *baby-boomers* está la *Generación X*, definida así probablemente por falta de un mejor nombre o por la incapacidad de los medios de acercarse a ellos. Esta generación comprende las décadas de los 60 y 70, y sus miembros se caracterizan por un marcado cinismo y desilusión frente a los valores de sus padres (Riesco, 1999). Fue la generación del *Anti-establishment*, de la música *Grunge*, de MTV y de la comida chatarra.

Los hijos de la *Generación X* son los ahora llamados *Generación Y*, que abarca a los nacidos desde 1980 hasta el 2000. Quienes pertenecen a esta generación vivieron el cambio tecnológico vertiginoso que supuso la aparición del Internet, además de las comunicaciones móviles y la democratización de la información; por estas razones también se suele referirse a ellos como la “Generación del Internet” o la *iGeneration* (haciendo referencia al reproductor multimedia *iPod* producido por la compañía *Apple*).

En una de sus ponencias, el Dr. Julio A. Fonseca (Reconocido psicólogo y experto en temas de la juventud y Director del Centro para el Desarrollo Personal de la Universidad del Sagrado Corazón en San Juan, Puerto Rico) hace un análisis de las principales características de la *Generación Y*, y el reto que esto supone en la educación de sus miembros. Según Fonseca, los jóvenes de la actualidad desafían a sus padres (miembros de la *Generación X*) no por indisciplina, sino porque el acceso constante a la información que les brindan medios globalizados como la televisión y el Internet les ha dado poder. La *Generación Y* se ha criado con ese poder, puesto que un joven de quince años puede conocer más cosas que las que un *baby-boomer* conocía a sus treinta años (Fonseca, 2003).

Al estar expuestos constantemente a los estímulos visuales que brinda la tecnología actual, los jóvenes de la *Generación Y* han desarrollado más el hemisferio derecho del cerebro, hemisferio que gobierna los procesos creativos de la mente, característica que les permite realizar simultáneamente cantidad de actividades. Los miembros de la *Generación Y* pueden hacer sus tareas, actualizar su *blog* personal, bajar contenidos del Internet y escuchar su música favorita en su reproductor MP3, todo al mismo tiempo; porque su percepción está entrenada en el caos. Para entender esto con más claridad se puede comparar a los “habitantes” de los siglos XIX, XX y XXI.

“En el siglo XIX aprendimos a leer, en el siglo XX aprendimos fundamentalmente a escuchar, aprendimos el valor de la palabra, de la comunicación. Y en el novísimo XXI, da la impresión de que el desafío es aprender a mirar.” (Muleto, 2004)

En el siglo XIX se inventa la escuela pública, y con ella, la subjetividad del carácter de ser ciudadano se expresaba a través de la práctica escolar de la lecto-escritura. En el siglo XX, ya no se era un ciudadano, sino un escucha; se aprendió la importancia de la palabra hablada gracias a dos figuras principales, Freud y Saussure. Con Freud, la experiencia de la palabra consiste en captar lo implícito en lo explícito. Mientras que Saussure desentraña la función comunicativa de la lengua, que hasta ese entonces no era evidente para los estudiosos y los especialistas; el

lenguaje, antes, se entendía únicamente como la gramática, la historia de la lengua, la evolución de la lengua. Saussure revela el carácter de institución social de la lengua, como lazo entre los individuos e instrumento de la comunicación, principal dinámica social (Muleto, 2004).

Y ahora, en el siglo XXI, ya no hay lectores o escuchas, sino espectadores. Todavía es difícil definir la figura del espectador, principalmente porque aquellos que tratan de hacerlo son parlantes, están entrenados en la experiencia de la interpretación, de la palabra, no en la experiencia de la conexión, de la multiplicidad (Muleto, 2004). Los espectadores pueden conectar dos o tres vías de comunicación simultáneas y no sobresaturarse por el exceso de información. El espectador fue criado en el “síndrome del pulsador” o *zapping*, percibe gran cantidad de fragmentos de textos variados y los une en un pastiche, en el cual, increíblemente, puede diferenciar cada uno. Su percepción está adaptada a la velocidad del video-clip, a la sobre estimulación y al bombardeo de imágenes y colores.

Todas las características de los jóvenes de la *Generación Y*, el acceso a la información, el desarrollo del hemisferio derecho del cerebro, la cultura mediática, la sobre estimulación y la velocidad en la percepción, constituyen lo que se conoce como el *Nuevo Sensorium*, esto es, la nueva forma de percibir el mundo que nos rodea. Al enfocar la estrategia a jóvenes de 16 y 20 años, los objetos planteados deben apelar a este *nuevo sensorium*, si se quiere que resulten atractivos para ellos. Al tener un mayor desarrollo del hemisferio derecho del cerebro, a la mayoría de jóvenes de la actualidad no les atrae la lectura, sino la estimulación visual, las formas caóticas, lo novedoso, lo *In*. Por tales razones, los objetos planteados buscan no sólo una resignificación del relato en sí mismo, sino del medio en el que es transmitido, de los personajes que lo pueblan, tratando de adaptarlos al *nuevo sensorium*. En pocas palabras, se trata de poner *In* a los relatos populares quiteños.

Al considerar los requerimientos y características para que un producto resulte atrayente para el público objetivo, se llegó a la conclusión de que la ilustración sería la principal herramienta para lograr una resignificación que pueda apelar a los jóvenes de la actualidad. La aplicación de la ilustración no solo permitiría la exploración dentro de los elementos que la compondrían y las técnicas con las que sería representada, sino que también abriría grandes posibilidades en los formatos y soportes, pues únicamente requeriría adaptarse al soporte en el que fuera a aplicarse. Por el desagrado que muchos jóvenes de la actualidad tienen hacia la lectura, se planteó el cómic como objeto central de la estrategia, pues a través de él se puede narrar una historia combinando texto e imagen. Sin embargo, al tratarse de una propuesta inclusiva, no se descartó que una porción de la población de jóvenes sí disfrute del acto de leer, por lo que se planteó diferentes niveles de información (entendiéndose como la proporción entre imagen y texto dentro del objeto) para los objetos planteados¹³.

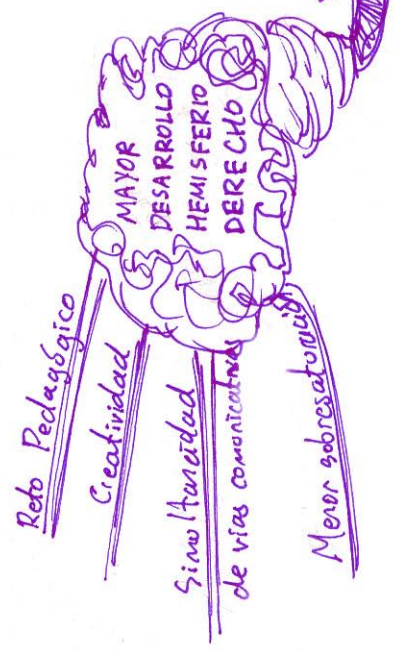
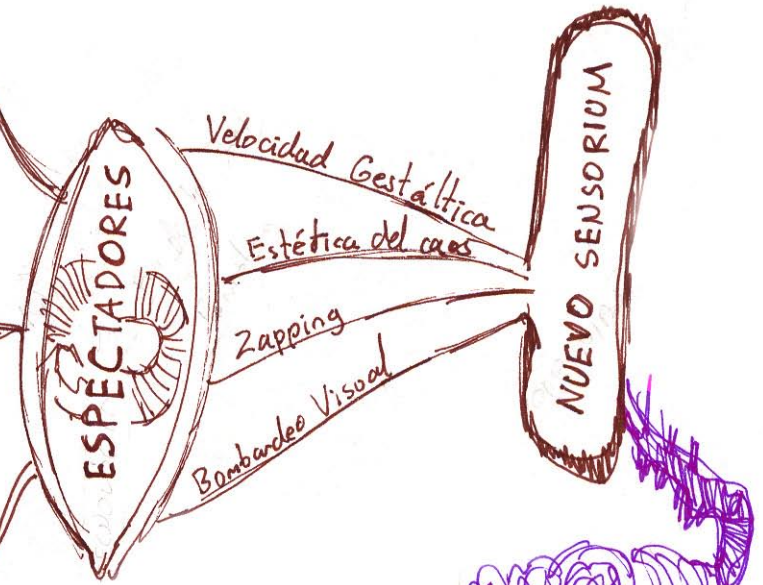
¹³ Los niveles planteados se explican en detalle en el capítulo de posibilidades objetuales.

GENERACIÓN Y PRECEDIDA

CAMBIO DE ÉPOCA
MODERNIDAD
 No es época, sino actitud
 Conjunto de rasgos
 Abrir el camino
CAMBIO TECNOLÓGICO

GENERACIÓN X
 1960 - 1979
 Anti-establishment
 Cinismo
 MTV
 Grunge

BABY BOOMERS
 Grandes Proyectos
 1940 - 1959
 Dejar un gran patrimonio



Planteamiento del comportamiento de la estrategia

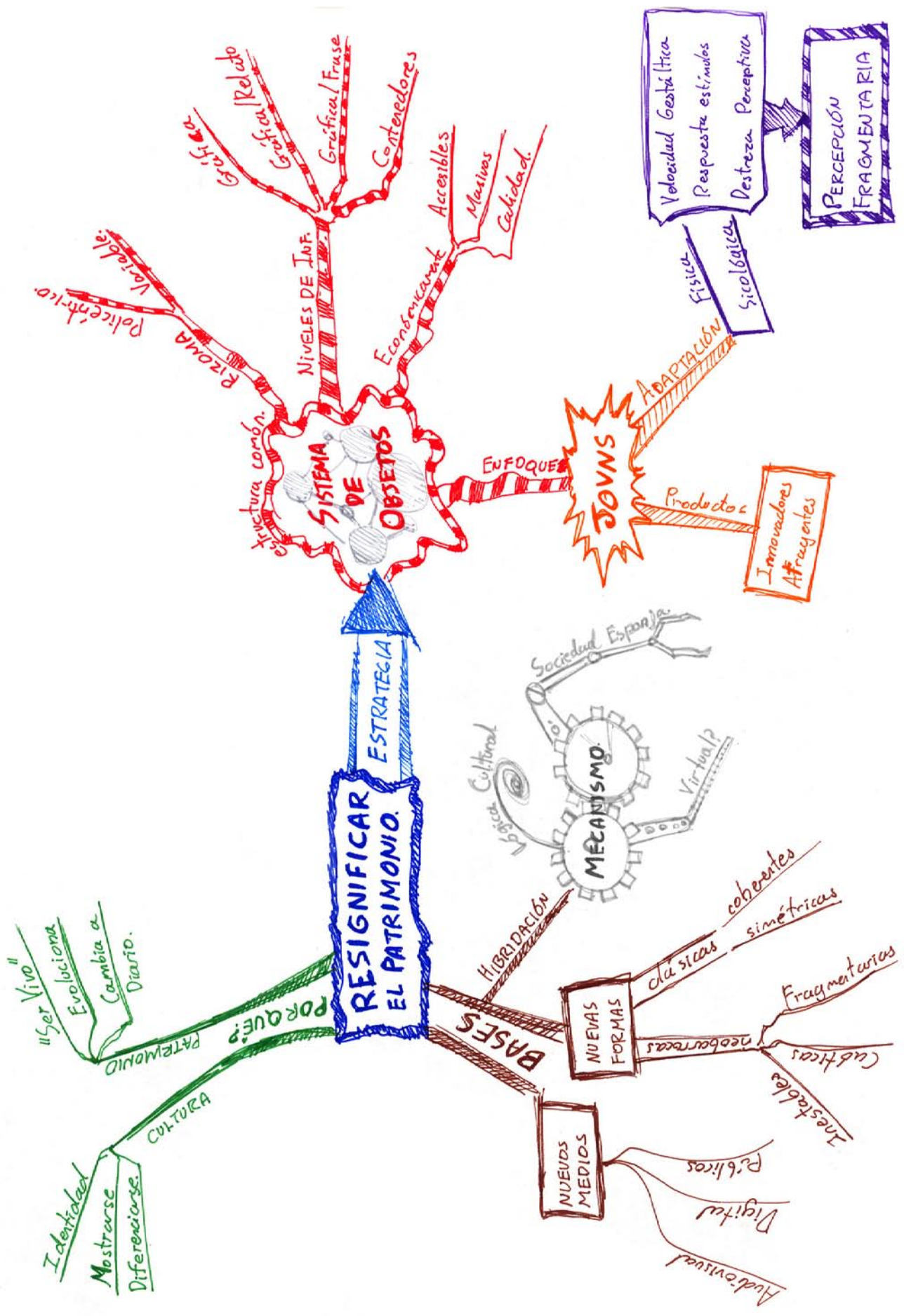
Además de partir del comportamiento de los fractales para plantear la estrategia, se tomó en cuenta también el trabajo del artista conceptual Sol Lewitt, quien realiza sus obras de arte a través de sistemas de instrucciones, a veces sencillas y otras veces muy complejas, que son seguidas por un grupo de asistentes bajo su supervisión. Es decir que la obra “física” no es realizada por el mismo Lewitt, pero la obra “en sí” es el sistema que gobierna las distintas variaciones que pueden producirse al seguir las instrucciones.

Lewitt usa este método para eliminar la subjetividad de sus trabajos artísticos. Según él, la subjetividad evita que el espectador comprenda a cabalidad la idea o fundamento teórico que está detrás de la obra presentada (que es lo más importante en el arte conceptual). En su texto *Paragraphs on Conceptual Art*, Lewitt lo explica de la siguiente manera:

“Trabajar con un plan preestablecido es una forma de evitar la subjetividad. También obvia la necesidad de diseñar cada trabajo. El plan diseñaría cada trabajo. Algunos planes requerirán millones de variaciones, y otros sólo un número limitado, pero ambos son finitos. Otros planes implican la infinidad. En cada caso, sin embargo, el artista seleccionaría las formas y reglas básicas que gobernarían la solución del problema. Después de eso, entre menos decisiones tomadas en el curso de completar el trabajo, mejor. Esto elimina lo arbitrario, lo caprichoso y lo subjetivo dentro de lo posible. Esta es la razón para utilizar este método.” (Lewitt, 1967, traducción propia)

Siguiendo este razonamiento, la estrategia desarrollada comprende una serie de pautas básicas sobre cómo debe llevarse a cabo la resignificación. A diferencia de lo planteado por Lewitt, la estrategia no busca eliminar por completo la arbitrariedad o la subjetividad de la ecuación; de hecho, la resignificación de un relato puede partir de un mero capricho del autor. Sin embargo, el capricho es sólo el punto de partida, pues el planteamiento y posterior desarrollo de los objetos debe ceñirse a la idea de que no son objetos puramente artísticos, sino que tienen una intención comunicativa (como cualquier objeto de diseño).

La estrategia gobernará principalmente los pasos que el diseñador deberá seguir para lograr la resignificación del relato seleccionado, y la posterior aplicación de dicha resignificación a productos tangibles. En este trabajo se plantea una serie de posibilidades de aplicaciones objetuales; sin embargo, no deben interpretarse como las únicas direcciones de aplicación posibles. La estrategia se centra en desarrollar un lenguaje formal básico que gobernará el estilo de cada relato, y que se aplicará luego a través de la ilustración para las diferentes posibilidades objetuales; es decir que, estrictamente, no se están diseñando objetos, sino que se diseñan aplicaciones de la ilustración en variedad de soportes y formatos.



Desarrollo de productos gráficos

Una vez establecida la estructura base que gobierna al sistema objetual (que es únicamente una pauta a seguir) se procede con el desarrollo de los diferentes componentes de éste. Los sistemas planteados, en su carácter variable y policéntrico, variarán también en la cantidad y tipo de objetos que los compongan, ajustándose a las posibilidades ilustrativas del relato correspondiente.

Sin embargo, el proceso para desarrollar los componentes es el mismo en cualquier caso. El primer paso es establecer elementos gráficos y el ambiente con el que se va a tratar el relato, a través de la realización de una ilustración del momento o personaje más importante o impactante. Ya desde este punto, las posibilidades se extienden pues, dependiendo del punto de vista, creatividad o incluso actitud del diseñador, el momento o personaje escogido puede variar considerablemente de forma. El ambiente puede corresponder al original del relato, o siguiendo la lógica de la resignificación, cambiarse para generar nuevas posibilidades de lectura (ejemplo que se verá en el abordaje de dos diferentes relatos para el desarrollo del proyecto).

Al plantear la ilustración del momento o personaje escogido, el diseñador establece elementos pertinentes y el ambiente general en el que se tratará el relato; como se mencionó anteriormente, éste puede variar considerablemente: desde mantenerlo fiel al relato original, pasar por una distopía cyberpunk, una fantasía neogótica o cualquier posibilidad que se plantee. Una vez establecidos los elementos básicos de la “identidad” que se le conferirá al relato, se procede a la realización del cómic (éste es el único objeto que se repite en cualquier sistema planteado).

El cómic es el objeto en el que el autor cuenta con completa libertad para experimentar dentro de las posibilidades estructurales, cromáticas e ilustrativas que ofrece el ámbito, posibilidades que luego se aplicarán en el resto de productos a diseñarse. Tal como sucede con el ambiente, el diseñador es libre de seguir la estructura “clásica” del cómic, o experimentar con nuevas opciones de narración visual.

Nuestro cómic está planteado como un producto de nivel económico medio, por lo que debe ser asequible para un amplio margen de la población. Se limitó el número de páginas a un mínimo de 12 y un máximo de 16 (incluyendo portada y contraportada) para mantener bajos los costos de producción y no extender demasiado los relatos.

Al terminar, se tendrá una cantidad considerable de “escenas” y “momentos” del nuevo relato (nuevo porque su narración y elementos ya han sido influenciados por la resignificación del diseñador), que serán el punto de partida para la elaboración del resto de objetos del sistema. Se puede tomar los momentos más impactantes del cómic y aplicarlos en las diferentes posibilidades objetuales planteadas; esto no significa un mero “copiar y pegar” la viñeta en otro producto, sino tomar la dinámica del momento y aplicarlo en otro marco (el nivel de ilustración o la técnica puede variar completamente para adaptarse a su nuevo soporte, proceso de producción o finalidad).

Posibilidades objetuales

Al ser una estrategia enfocada a jóvenes de 16 a 20 años, las posibilidades exploradas apelan a dicho grupo objetivo, lo que no debe considerarse una camisa de fuerza; algunos de los objetos más impactantes e innovadores están pensados específicamente para llamar la atención del grupo (lo que no evita que cualquiera pueda interesarse por ellos) mientras que posibilidades más “clásicas” pueden atraer de modo más general. El cómic, por ejemplo, si bien es un ámbito que se percibe más cercano al mundo juvenil, puede atraer a niños y adultos por igual.

Se ha dividido a los productos en cuatro categorías o niveles, de acuerdo a la cantidad de información que contienen:

1. **Gráfico / Relato:** Puede definirse como un nivel “completo” de información. Son productos donde convergen el relato completo y la información gráfica establecida al iniciar la estrategia.
2. **Gráfico / Frase:** En estos productos la información textual se reduce a una frase perteneciente al relato o que exprese la esencia de éste. Sirven a propósitos de difusión, por su impacto gráfico.
3. **Gráfico:** Son productos donde no hay información textual, únicamente existe el vínculo gráfico con el relato. También sirven a un propósito de difusión y de enganche, el impacto causado por el gráfico atraerá nuevos usuarios o será reconocido por usuarios habituados a los sistemas objetuales.
4. **Contenedores:** Son objetos que recopilan objetos o “momentos” de diferentes sistemas. Pueden contener cualquiera de los niveles de información anteriores. Están pensados como productos de élite, por lo que están enfocados a un nivel económico más alto.

Cabe considerar que muchos de los productos no se diseñan desde cero, sino que se utilizan como soportes de las ilustraciones desarrolladas durante el proyecto.

Objetos gráfico / relato

Como se mencionó inicialmente, estos objetos contienen la mayor carga informativa dentro del sistema, pues entregan el relato entero junto a la o las ilustraciones pertinentes. Las otras categorías apuntan a la difusión de estos objetos, lo cual no implica que el proceso pueda funcionar a la inversa.

La primera posibilidad es que el usuario perciba cualquiera de los objetos de los otros niveles de información y sienta curiosidad por averiguar a qué corresponden las frases o gráficos, lo cual lo llevará hacia los productos de “información completa”, donde su curiosidad será satis-

fecha. El carácter de colección de los objetos llevará al usuario hacia los nuevos sistemas que se planteen a partir del que lo enganchó. El segundo escenario posible es que el primer contacto del usuario con el sistema sea a través de los productos “completos”, y que éstos lo ayuden a identificar los productos que se desprenden.

Al plantear productos en este nivel de información, deben considerarse soportes y medios en los que puedan convivir textos relativamente largos y las ilustraciones pertinentes; o que la narración textual se integre a la ilustración. El producto más importante de este nivel de información es el cómic que se desarrolla en las primeras etapas de la estrategia. Si bien no se narra el relato textualmente, la narración está dada por la secuencia de imágenes que se presenta. Las otras posibilidades que se contemplan dentro de este nivel de información son los cuadernos y las tarjetas coleccionables.

El segmento poblacional al que se intenta llegar mayoritariamente se encuentra cursando el colegio o la universidad, por lo que el uso de un cuaderno es cotidiano. En el caso de este producto, debe diseñarse una ilustración para la portada, y el relato se coloca en forma de texto en la portada interna. La ilustración debe tener la posibilidad de ajustarse a los diferentes formatos de cuadernos, desde los pequeños hasta los de tamaño universitario, así como tomar en cuenta si el cuaderno es grapado o espiralado.

Objetos gráfico / frase y objetos gráficos

Los objetos de este nivel de información están enfocados principalmente hacia la difusión del sistema a través del impacto que pueden causar en los usuarios. Como se explicó anteriormente, estos objetos buscan despertar la curiosidad del usuario y dirigirlo hacia los productos con carga de información completa.

Por su naturaleza específica de difusión, estos productos buscan medios y soportes en los que se pueda explotar el impacto como principal medio de expresión. Dentro de estas dos categorías existen posibilidades objetuales en formatos grandes, como por ejemplo pósters o afiches coleccionables; su tamaño puede variar desde el formato estándar A3 (30 x 42 cm) hasta, incluso, formatos más grandes como 70 x 100, u otros formatos, en tanto la ilustración se adapte con fluidez a ellos. Estos productos pueden distribuirse de manera gratuita como extras en publicaciones enfocadas a jóvenes, como revistas de variedades o musicales, o por sí solos en tiendas de pósters. Los tamaños posibles permiten una mayor presencia de la ilustración, acompañada de la frase pertinente en el caso de los objetos gráfico / frase, con lo cual se logra el impacto propuesto.

Siguiendo la misma lógica, otra posibilidad objetual que entra en ambas categorías es la del diseño de ilustraciones para camisetas. Se toma este producto específico por el tamaño que brinda para la aplicación de la ilustración y por adaptar la estrategia a la reciente tendencia de moda urbana para jóvenes; se ha tomado como referente empresas como *Cholo Machine*,

Maqueño Republik y *Copo Studio*. Estas empresas hallaron un nicho de mercado en la producción de moda sencilla para jóvenes ecuatorianos (aunque su éxito se ha extendido a otros segmentos poblacionales): unas, a través del uso de frases coloquiales o dichos típicos de los ecuatorianos; y otras, a través de la aplicación de estilos de ilustración innovadores en los textiles. Al apoyarse en este auge de la moda urbana, las ilustraciones desarrolladas para textiles buscan llamar la atención del usuario y convertirse en una opción de vestimenta.

Dentro de la categoría de objetos gráficos, se desarrolló una posibilidad innovadora para la difusión del sistema, de igual manera apoyada en un fenómeno juvenil en desarrollo en el Ecuador, el *tunning* o personalización automotriz. El *tunning*, como se lo conoce popularmente, consiste en el mejoramiento estético y mecánico de un automóvil, con el objetivo de reflejar la personalidad del dueño, o simplemente de resaltar frente al resto de autos con aspecto “de fábrica”. Las modificaciones pueden variar de acuerdo al gusto o nivel económico del dueño; desde sencillos adhesivos de marcas relacionadas con el mundo automotriz o diseños en forma de llamas, extensivos trabajos de aerografía en la carrocería, modificaciones completas del motor para aumentar su desempeño, hasta la modificación extensiva del interior del vehículo, incluyendo, pero no limitado a: nueva tapicería, nuevos asientos, equipos de sonido de gran potencia y toda una serie de *gadgets*, como reproductores de DVD u ordenadores portátiles.

Esta forma de expresión está cobrando fuerza en el Ecuador, con muchos adeptos y algunos eventos especializados que se han realizado desde hace tres años, aproximadamente. Tomando en consideración esto, se plantea la posibilidad de desarrollar productos enfocados a la personalización de automóviles, lo que presenta ciertas ventajas para la difusión del sistema. La primera, es el impacto que pueden causar automóviles con un alto grado de ilustración aplicada en sus carrocerías. En segundo lugar, está la capacidad de desplazamiento con la que cuenta el soporte, al volverse una forma de publicidad móvil; cabe notar que este método de difusión ya se explota en el Ecuador, con la diferencia de que el vehículo no es la publicidad en sí, sino un simple soporte móvil, como en el caso de buses públicos, camiones con vallas montadas y caravanas de triciclos que circulan por la urbe; a diferencia de las anteriores, el auto se volvería la publicidad por sí mismo. El tercer beneficio del soporte es la existencia de espacios específicos para su exhibición, como los espectáculos de *tunning*, que se llevan a cabo en el país. El o los productos de esta línea se enfocan hacia un segmento específico de la población (los fanáticos del *tunning*) como posibilidad de personalización, mientras que aquellos que observen el vehículo en las calles pueden sentirse atraídos hacia el sistema de objetos de espectro más amplio.

Al ser ésta una propuesta no excluyente, se tomó en cuenta las diferencias en los niveles económicos de los posibles usuarios, por lo que se plantearon alternativas de personalización tanto de nivel económico medio, como de nivel económico alto. Las aplicaciones van desde pequeños adhesivos, ilustraciones sencillas impresas en vinil adhesivo, hasta posibilidades de aerografía extensa en la carrocería. En la medida de que se trata de un proyecto de diseño gráfico,

las aplicaciones de personalización se enfocan al mejoramiento estético de la carrocería del vehículo, pues los aspectos mecánicos o de desempeño no son de competencia del proyecto.

Objetos contenedores

Dentro de esta categoría se desarrollan productos que recopilan objetos o “momentos” de los diferentes sistemas, enfocados hacia un nivel económico más alto, pues su calidad los hace productos de lujo. Dentro de las posibilidades contempladas en el proyecto se ha considerado el desarrollo de un calendario con las mejores ilustraciones publicadas durante el año, además de una edición de lujo de todos los cómics publicados. Otra posibilidad, accesible a todo el público, es la creación de un catálogo web que contenga los relatos y las ilustraciones publicadas, y que podría considerarse un objeto gráfico / relato, si bien su naturaleza es más acorde con la de un contenedor. Aunque no se publica una sola vez al año como las posibilidades antes planteadas dentro de este ámbito, contiene toda la información de los relatos resignificados a lo largo del proyecto.

Aplicación de la estrategia a diferentes relatos

Para mostrar las posibilidades que pueden generarse al aplicar la estrategia, se han escogido dos relatos populares quiteños. Cada uno estará dotado de un ambiente diferente, con lo que la apariencia de ambos variará notablemente, no solo en los aspectos del contenido, sino también en la forma, cromática y sensación general

La Capa del Estudiante

“Julio: mes de plenitud, de tónica pujanza, de luces amables, en que es grato sentirse un poco emperezados. Mes de calma y de los mejores crepúsculos que nos hacen sentir en el cuerpo un ardiente ímpetu juvenil y da a nuestras pupilas un reflejo levemente melancólico. Reinado del sol que nos quema la piel y pone en nuestras almas ansias de dicha, de paz, de entrega... Julio secó los rosales del jardín pero hermoseó los campos que rubios y voluptuosos ofrendan su pulpa dorada a los mortales, llenándoles sus arterias de sangre, de savia, de vida... Mes que repleta los graneros y las arcas del rico avariento. Mes de las golondrinas, de los pajarillos todos que tejen sus nidos de amores en la frondosidad de la huerta, cuando las aves rebuscan sus más sonoros trinos y los campesinos trabajan, sueñan y cantan... Mes del estudiante. Ansiado por el que aprovechó en el aula; temido por el que despilfarró el tiempo, la mocedad, el dinero. Época de inquietudes, de exámenes, de arrepentimiento tardío de los negligentes. De angustias para el sin fortuna que no puede acicalarse con la ropa nueva.

Y es en Julio de 1798 cuando Juan de la Vega, mozo de veinte y cinco años, de noble abolengo, descendiente de españoles arruinados y en orfandad completa de padre, madre y dinero, notó que sus botas de charol que un día relucieron al sol dominguero se tornaban cómplices de los dedos curiosos que, rompiendo suelas y cuero, miraban sorprendidos el desigual empe-

drado de las calles de Quito. Amargó a Juanito tal descubrimiento. ¿Pero cómo remediar tal desventura? ¿Cómo presentarse a rendir sus exámenes con estas botas desvergonzadas que a lo mejor al extender las piernas se reirían de los adustos profesores?

Mal estudiante no fue Juanito. Aunque bohemio y divertido, nunca faltó a las clases. Soñoliento y cansado de la farra, cumplió sus deberes estudiantiles. Esta cualidad le ganó el afecto de sus profesores. Su alegría y desprendimiento le hicieron querido entre sus compañeros. Estaba seguro del buen éxito de sus exámenes; pero, no se atrevía a presentarse con un calzado tan deteriorado. Lo que sí poseía, y con orgullo, era una magnífica capa de estilo español que heredara de su padre. El fino y rico paño negro conservóse intacto a través de los años y sus vueltas de terciopelo escarlata estaban tan sedosas y brillantes como cuando lucieron sobre los hombros de su ascendiente. Pero lo que menos necesitaba por lo pronto era la regia capa española. Pensó cambiarla por un vestido y botas nuevas. Se arrepintió enseguida. ¿Cómo podía un caballero estar sin capa? La empeñaría. ¿Pero cuándo y cómo podría rescatarla? Y tendrá que recluirse por las noches en su cuartucho, pues jamás se atrevería a salir, ni una sola noche, sin su compañera de aventuras a cuya aristocracia debía sus éxitos amorosos. En este conflicto se hallaba Juanito cuando irrumpió en su mísero cuarto de estudiante una banda juvenil. Notaron la tristeza del mozo. Interrogándole la causa, y él contestó:

-No doy examen.

Sorprendiéndose la muchachada: -¿Por qué? Tú, tan aprovechado y estudioso y que tienes escrita una tesis tan brillante... Si fueras como nosotros, se comprende. ¿Pero tú...! No es posible, Juanito. Dinos qué te pasa. Las indecentes botas mostraron la desnudez de los dedos. Rieron de buena gana los compañeros de Juan. Por tan poquita cosa perder un año de estudios... Generosos, le ofrecieron ayuda. Y las monedas fueron cayendo de los rebuscados bolsillos a la rústica mesa del estudiante pobre. Cada uno puso todo el dinero que llevaba consigo. Ya solo faltaba un peso para tener la necesaria cantidad. Ofreciéndola para luego el más adinerado. Mas como nunca falta el envidioso de las cosas buenas, allí estaba listo para amargar al muchacho.

¿Por qué gracia le regalamos las botas a Juanito? Que haga algún merito, que se las gane -dijo Pepe Estrella, que siempre envidió el talento y la guapeza de Juan de la Vega.

-Estoy listo a ganármelas -respondió Juan-. ¿Qué quieren que haga?

Y el malévolo insinuó: -Que esta noche vayas al cementerio de El Tejar. En el sitio abandonado que hay a la izquierda cerca de la quebrada, en la vieja pared donde enterraron a la suicida, tu novia, que pongas un clavo. Nosotros te esperaremos en el puente de la Recolección de El Tejar y al rayar la aurora iremos a ver si el convenio ha sido cumplido.

Escalofriante sorpresa sacudió el alma de los mozos que recordaron con terror el terrible castigo que fue impuesto al espíritu de la suicida, que un día fue requerida de amores por Juan de la Vega. ¿Quién no sabía en Quito que el alma de la suicida estaba pendiente de un hilo invisible bajo el arco del puente de El Tejar? Todos los vecinos oían en las noches sin luna el quejido angustioso y persistente de la atormentada. Su cuerpo yacía abandonado en una lejana pared fuera del sitio bendecido del cementerio; pues en aquella época era prohibido enterrar a un suicida en lugar sagrado.

Blancor de angustia hubo en el rostro bello y varonil del mozo de las botas rotas. Pero audaz y valiente aceptó el reto. Dijo: no es verdad que el alma de la pobre niña sufra tortura. Yo, arrepentido de mi falta, llevo flores silvestres a su tumba, que las cojo en las cercanías del cementerio. Voy todas las mañanas a pedirle perdón... Pero... a la noche... No sé... Es algo demasiado terrible para mí... No tengo miedo de consuelo. Sé que me ha perdonado y que ella, a su vez ha sido perdonada, que su alma no está en pena... Iré... ¿A qué hora nos vemos?

-A las doce de la noche, en el puente de la Recolección –contestaron los estudiantes.

Y la cita que le diera la muchachada quedó vibrante en el alma del estudiante, que pagaba demasiado caro sus botas nuevas.

Juan de la Vega quedó solo con su recuerdo. La imagen de Consuelo golpeó su cerebro... Apasionada, espiritual, recatada y digna era aquella chiquilla primaveral que un día sintió por él un amor dulce, pero que a veces se tornaba en devoradora e impetuosa pasión. Y fueron felices hasta que un día una vieja zahorí se acercó a la niña, con pretexto de pedir limosna, y en su baraja mugrienta, manejada con pericia de gitana, leyó como en un libro fatídico y misterioso su destino lleno de lágrimas y traiciones... El hombre de bonita cara amaba a otra... se casaría con la otra y harían un viaje por unas aguas amargas... abandono... muerte... indicaban las copas... las espadas... Todo era verdad. Él, Juan de la Vega, le traicionó por mejorar su situación económica, pero la amaba... La niña se bebió un veneno... Y su almita romántica y soñadora quedó en vilo bajo el tétrico puente de El Tejar, como un eterno castigo a su pecado de amor...

Una... dos... tres... hasta doce, dieron lentas las horas las campanadas de las artísticas torres de la iglesia de San Francisco. No era lunada la noche, pero el infinito estaba cuajado de muchos rutilantes que alumbraban débilmente la adormida ciudad donde todos los candiles y faroles mataron sus luces pálidas y mortecinas, pues hacía más de tres horas que sonó la queda. Soledad, silencio, oscuridad y misterio estaban enseñoreados de la romántica Quito. El sereno profanó el silencio con su paso cansado y la voz alcohólica:

-¡Las doce han dado y serenoooo...!

Diseño de Estrategias para la Resignificación del Patrimonio Cultural Ecuatoriano

La linterna, con una vela de sebo dentro, que llevaba en la mano, proyectó su luz opaca sobre la silueta de un hombre que avanzaba en dirección a la Recolectación de El Tejar. Llega al puente y se junta con un grupo de cinco hombre arrebuados en sus capas. Hablan en voz baja unos momentos y entregan a de la Vega un martillo y un clavo. Los mozos quedan a la espera bebiendo aguardiente en una botella que pasa de boca a boca.

Con aleteos de emoción en el corazón avanza el estudiante hasta la tapia del cementerio de El Tejar. Ágilmente la salta; toma para la izquierda, pasa el sitio donde entierran a los pobres y queda inmóvil a pocos pasos de la destruida pared donde duerme la suicida. El golpe escalofriante del misterio inunda de sudor su frente. Presiente en las sombras la figura magra de la muerte, señora de los mortales e inquietud de toda vibración humana. Refulge el martillo en la mano temblorosa y sus golpes resuenan lúgubres en la noche callada y solitaria. Se hunde el hierro fácilmente en la humedad del muro... y el muchacho viróse para alejarse rápidamente de aquel sitio... pero... ¡oh pavora!... Alguien le sujeta la capa... Quiere huir y no puede. Horrorizado, sin atreverse a volver la cabeza, se imagina que la descarnada mano de su amada lo retiene para vengar su traición de ayer y la profanación de ahora. Los minutos de mortal angustia rompen las arterias del corazón del mozo, cuyo cadáver, como un pingajo, ha quedado detenido por su capa española que, por dolorosa casualidad, se clavó al muro...

Pasan las horas... El viento susurra su eterna canción moviendo con aleteos de vampiro la elegante capa. A la distancia se oyen las campanadas de la madrugada que tristemente tañen el toque de las Ave Marías..." (Pérez de Oleas, 1962, p240-245)

Hay ciertos aspectos sobrenaturales presentes dentro de este relato que, sin embargo, se prestan a ser interpretados como meros rumores de los pobladores o productos de la imaginación del protagonista, causados por el sentimiento de culpa por haber llevado al suicidio a su amada. Se planteó narrar esta historia de forma tal que todo elemento sobrenatural presente se entienda como parte de una alucinación esquizofrénica de Juan de la Vega. El relato se centrará en el protagonista y en las visiones terroríficas provocadas por el sentimiento de culpa. Básicamente se trasladará el elemento sobrenatural hacia la psiquis del protagonista, lo que amplía considerablemente las posibilidades de representación; en el relato original, este elemento está presente en los momentos decisivos, pero con el nuevo enfoque, el elemento estaría presente con mayor constancia.

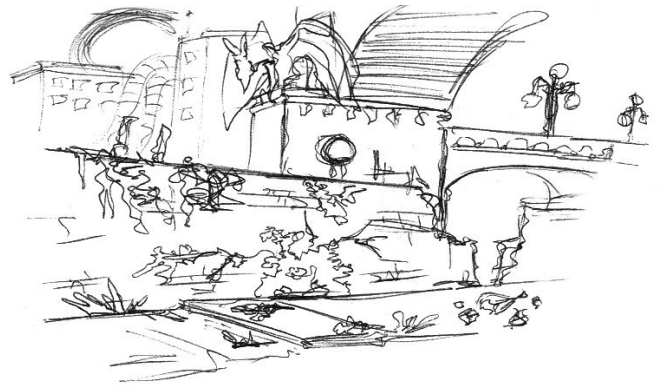
Además de la proliferación de objetos neo-barrocos, la época actual también se caracteriza por una explosión de actividades ocultistas o esotéricas. Para este trabajo, las ciencias ocultas son definidas como:

"Ciencias que apoyan la existencia de fuerzas ocultas no medibles por medios convencionales, cuya manipulación puede resultar en consecuencias empíricas o en la alteración de

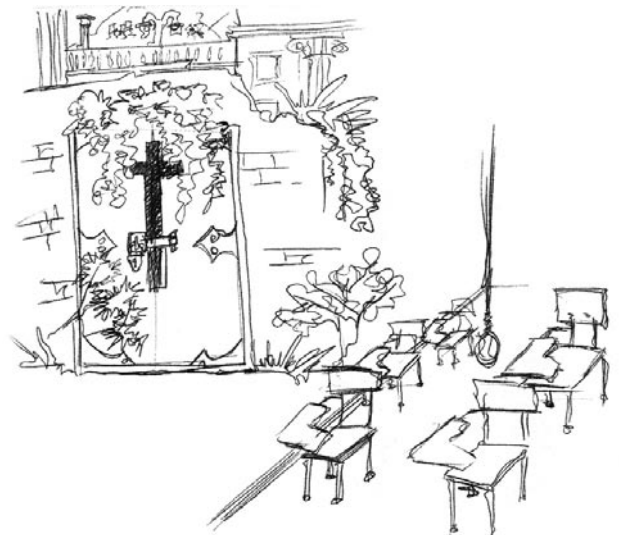
acontecimientos. Su manipulación requiere el adquirir destrezas que son transmitidas de forma organizada. Su gnosis está basada en sistemas esotéricos, que fundamentan su accionar.” (Eliade, 1997, p.70-71)

La propagación de elementos ocultos justifica el énfasis sobrenatural puesto en la resignificación planteada, apelando al apego por lo oculto que la crisis cultural ha creado en los jóvenes.

Para iniciar el planteamiento de los objetos, se ilustró el momento más impactante. Se escogió ilustrar la tumba de Consuelo, pues el hecho de que estuviera fuera del cementerio sugería ideas de muros desgastados por la humedad, cubiertos de moho o vegetación profusa, lo que confería al relato un ambiente sumamente tétrico. Se añadieron elementos que ayuden a establecer mejor el ambiente general del relato; por una parte se probó planteando una tumba que no está bajo la tierra, sino en el mismo muro, con una pesada puerta de piedra cerrada con enormes cerrojos de hierro fundido. También se colocó una gárgola coronando la tumba, como un elemento que espanta a los malos espíritus o demonios y, finalmente, un elemento fuera del contexto general de la imagen, pero que aporta mucho al elemento sobrenatural de la misma. Se trata de un pupitre de los que se pueden encontrar en los colegios de la ciudad, desgastado por el tiempo, elemento que no pertenecería a una tumba en ninguna situación común, por lo que su presencia se vuelve inquietante e intrigante dentro de la ilustración.



Primeros bocetos de la tumba de Consuelo



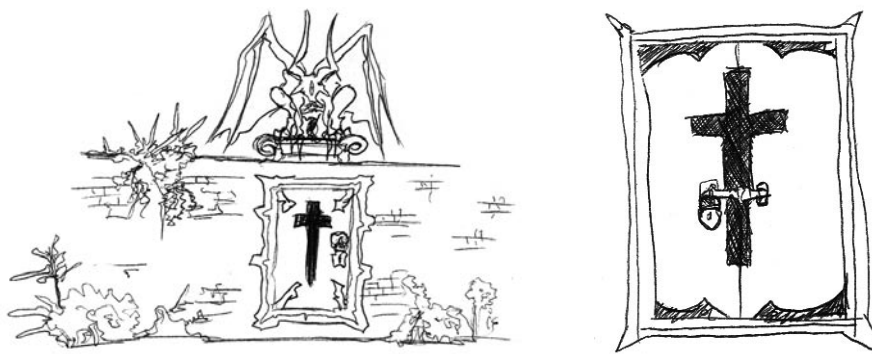
Unificación de elementos fuera de contexto

Se probó con dos opciones de composición: la primera fue en formato horizontal, con la tumba ubicada en el muro exterior del cementerio. Nubes del firmamento nocturno para dar la sensación general de oscuridad en la pieza y un diseño de gárgola un poco fuera de lo convencional se harían presentes. Sin embargo, la ilustración carecía aún del sentimiento tétrico que se le quería conferir al relato, lo cual llevó a la segunda opción.



Primera opción para la ilustración de *La Capa del Estudiante*

Se optó por una composición vertical, ubicando la tumba en un estrecho y alto pasillo, oculto en algún recoveco del cementerio. La gárgola adoptó una pose más tradicional, lo que ayudó a darle ese aspecto de inmovilidad y postura vigilante que las caracteriza. La estrechez del espacio fue inspirada en la observación de espacios en películas de terror como *Silent Hill*¹⁴ y *Terror en Amityville*¹⁵, donde los interminables y oscuros corredores añaden tensión al ambiente de miedo general. De igual forma, se mantuvo el pupitre como elemento fuera de contexto, que aumenta el elemento sobrenatural.



Detalles de la puerta de la tumba

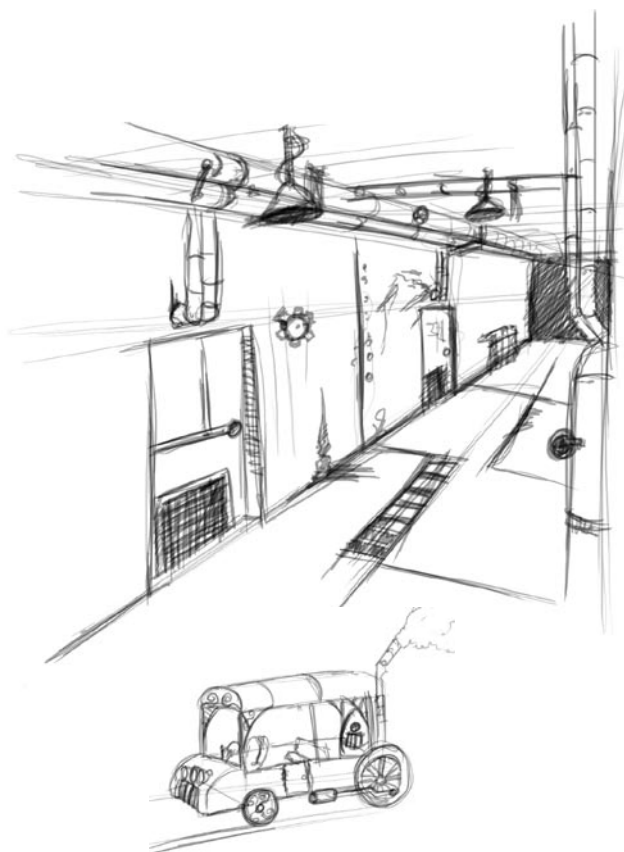
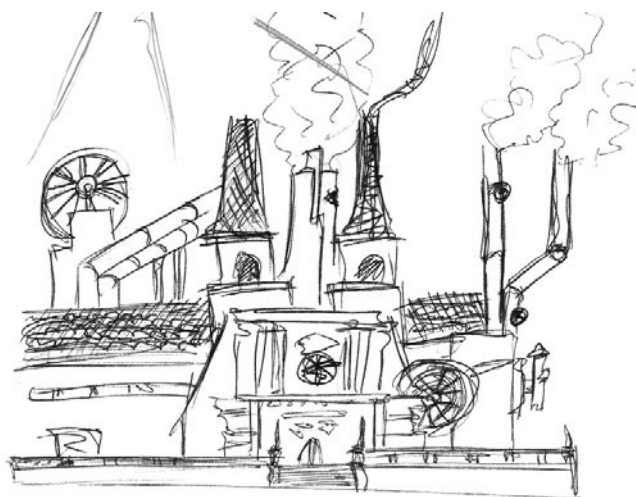
¹⁴ *Silent Hill*, 2006 (Canadá, Francia), dirigida por Christophe Gans, adaptada del videojuego Silent Hill de Konami.

¹⁵ *The Amityville Horror*, 2005 (EE.UU), dirigida por Andrew Douglas, remake del filme The Amityville Horror (1979).



Versión final de la ilustración para *La Capa del Estudiante*

Una vez concluida la ilustración, se estableció el ambiente que se aplicaría al relato, y se consideró necesario que los muros de la tumba fueran de piedra antigua, por lo que se optó por mantener el aspecto colonial del relato; sin embargo, para que éste no cobrara una sensación excesivamente “clásica”, se decidió añadir elementos de estética *Steampunk*¹⁶ para crear un ambiente y arquitectura fuera de lo tradicional. El plantear el elemento *Steampunk* dentro del ambiente también funcionó para aumentar el nivel de “oscuridad” de la siguiente manera: al tratarse de una ciudad donde todo funciona a base de vapor, la presencia de tuberías para transportarlo sería evidente; adicionalmente, las fuentes de calor que evaporarían el agua emitirían humo hacia la atmósfera, oscureciendo el firmamento y reduciendo la cantidad de luz solar que llegaría a la ciudad. Las



Ideas para la estética *Steampunk*, Iglesia de San Francisco, corredor y vehículo a vapor

tuberías con sus válvulas y escapes sacarían de lo tradicional a la arquitectura colonial, y los nubarrones que cubrirían la ciudad transmitirían aún más la sensación de oscuridad, frío y tristeza que se quiere lograr en el relato.

¹⁶ El *Steampunk* se caracteriza por mostrar sociedades antiguas en las que se ha desarrollado adelantos científicos de la actualidad con la tecnología y recursos disponibles de la época. El ejemplo más claro sería una nave espacial de hierro fundido que funcionara a base de carbón y vapor de agua, construida en una sociedad post-industrial. Otros ejemplos que se pueden citar de la estética *steampunk* son la película *Wild Wild West* (1999, EE.UU, dirigida por Barry Sonnenfeld) y el programa de televisión *Los Picapiedras* (1960, EE.UU, Hanna-Barbera Productions).

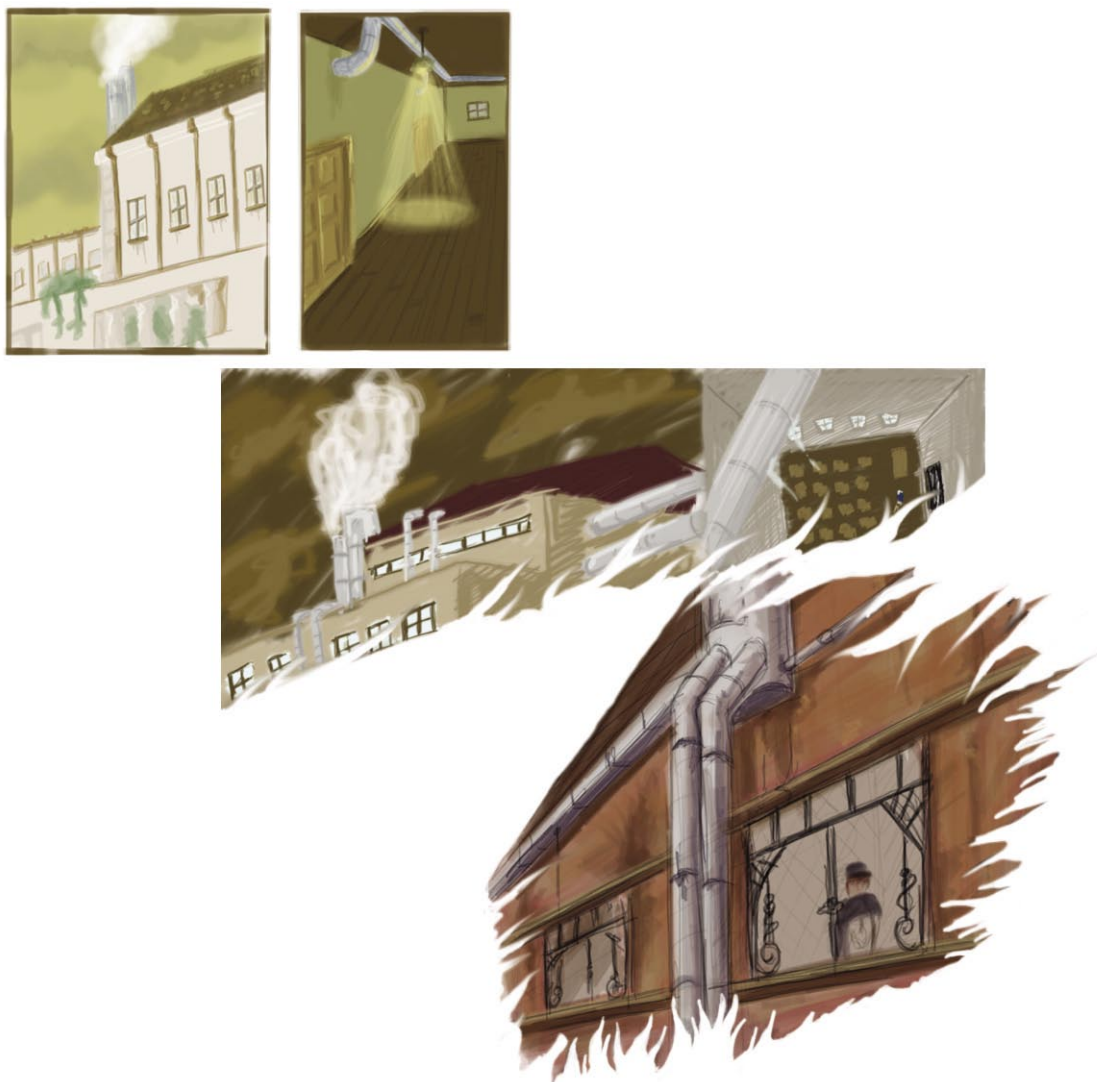
Desarrollo del cómic

Una vez definida la resignificación y el ambiente general del relato, se empezó con el planteamiento del cómic. Al tratarse de un relato que se desenvolvería en dos mundos diferentes (la mente de Juan y el mundo real), se optó por diferenciarlos a través del manejo cromático. El mundo imaginario, de las pesadillas de Juan, fue representado por medio de una cromática oscura, combinando el negro y el rojo en los fondos, para lograr la sensación de terror que experimentarían los personajes al enfrentarse a la aparición de Consuelo. Los elementos arquitectónicos se ilustraron de tal forma que dieran la impresión de estar contruidos de metal, que combinado con tonos rojizos y ocres adquiriría el aspecto de estar oxidado. La cromática y diseño de la dimensión oscura o infernal de la película *Silent Hill* fue el principal referente para adoptar dicha cromática.

El mundo real, por otro lado, se representó con una cromática de tonos sepia. Esto, para dar la sensación de antigüedad y por correspondencia al período histórico que se buscó representar. Además de los tonos sepia, ciertas partes de las viñetas se colorearon para resaltar objetos dentro de ellas (pupilas, labios, cabellos y otros detalles); principalmente para romper la continuidad cromática y, además, lograr cierta reinterpretación de la viñeta desde el detalle resaltado. La diferencia cromática entre los dos mundos también se utilizó para establecer que Juan interpreta sus visiones como parte del mundo real, lo que lo lleva a su virtual perdición.

Cabe anotar que existe un tercer mundo dentro del relato, el mundo de los recuerdos, que Juan sí diferencia de los otros dos. Al principio, se planteó un esquema cromático propio para dicho mundo, pero la escasa cantidad de viñetas dentro de la historia no lo justificaba, por lo que se decidió unificarlo con el mundo real. Para diferenciarlos, sin embargo, se manejó el recurso de la *voz en off* del cómic. Este recurso transmite al lector que el texto de la escena está siendo narrado por un personaje fuera de ella (en este caso Juan), y se logra al utilizar globos de texto que no tienen conexión con los personajes de la escena. Al no hacer explícito quién está “hablando” dentro de la viñeta, el lector asume que es una narración externa.

En la composición de las páginas y viñetas se buscó también generar una ruptura en la forma en la que normalmente se concibe al cómic. Generalmente, se tiende a previsualizar un cómic como un grupo de viñetas ordenadas en estructuras cuadrículares, o en el formato de tira cómica que se utiliza en los periódicos. Por lo tanto, al realizar el cómic de *La Capa del Estudiante*, se optó por deshacerse del marco delimitador de la viñeta, y diagramar usando una estructura más intuitiva. La viñeta sigue existiendo dentro del cómic, pero ya no está limitada a un espacio de 4 lados o delimitada explícitamente por un marco, lo que permitió mayor libertad de experimentación al momento de diagramar las páginas; sin embargo, exigió mayor atención a la composición de las viñetas y páginas, para lograr que éstas se articularan de manera coherente para que el lector pueda seguir la historia con claridad.



Evolución en la representación de viñetas y cromática del cómic de *La Capa del Estudiante*

Las páginas que comprendían el mundo imaginario y sobrenatural presentaron un reto al momento de romper la estructura del cómic y lograr una transición suave entre viñetas, por el hecho de que el color predominante en el fondo era el negro, los elementos se cortaban bruscamente y molestaban a la vista. Para solucionar tal dificultad se utilizó el recurso de las *rasgaduras*, que consistía básicamente en ilustrar rasgaduras en los bordes de los elementos que limitaban con el fondo negro de la página, logrando así, además de suavizar la transición, transmitir la idea de que se trata de un mundo que está siendo “absorbido por la oscuridad”. Este recurso se aplicó extensivamente en el resto de ilustraciones desarrolladas, como se verá en sus capítulos correspondientes.

Ya que uno de los objetivos del trabajo consiste en llamar la atención sobre las leyendas quiteñas a través la resignificación, se hace necesario mencionar las versiones originales de las que se partió. En el caso de leyendas muy conocidas, esto sirve de anclaje para el lector, pues así

puede apreciar claramente el nivel de resignificación entre la versión original y la planteada en el cómic que se le presenta. Y en el caso de leyendas que no están muy difundidas entre la población, el resumen se utiliza como elemento establecedor del contexto, el cual puede despertar la curiosidad por la leyenda original en el lector, a fin de comprobar que cambios sufrió ésta al ser resignificada. Además del resumen de la leyenda original, en la portadilla también se incluyen la marca del sistema, elemento de vinculación entre los productos, y los créditos de guión e ilustración del cómic.

La caja de texto para el resumen se ubica a una distancia de 2 cm desde el borde superior, 1 cm desde el izquierdo y 2 cm desde el derecho. La caja de texto tiene un ancho de 14 cm y su altura varía de acuerdo a la longitud del resumen incluido. Para conservar la uniformidad entre los diferentes cómics se establecieron tipografías específicas para los diferentes elementos de la portadilla. El resumen de la leyenda utilizará la fuente Adobe Caslon Pro, el título en tamaño de 15 puntos, centrado y en formato de negrita itálica, mientras que el texto del resumen tendrá tamaño de 13 puntos, justificado y en formato regular. Ambos elementos se manejarán con un espacio intertipo de 10, pudiendo éste variar en ± 10 para reubicar palabras que quedarán en una sola línea al final del párrafo, una variación mayor se vuelve muy notoria por lo que no debe pasarse del límite establecido.

Debajo del resumen se incluye la marca del sistema, a una distancia de 8 cm desde el borde inferior, y 6,7 cm desde el izquierdo. La marca tiene un tamaño de 3,5 x 4 cm, y sólo presenta uno de los elementos del logotipo, los cuales se explicarán más adelante. Bajo ésta se ubican el nombre de la leyenda resignificada y los créditos de los autores, a una distancia de 3 cm y 2,25 cm desde el borde inferior, respectivamente. La razón para que el título se repita es porque éste puede variar entre la leyenda original y la resignificación propuesta, como se verá en *La Casa 1028*. Estos elementos utilizarán la tipografía Minion Pro, el título en tamaño de 17 puntos y formato negrita itálica, mientras que los créditos tendrán tamaño de 13 puntos y formato *semibold*. Ambos elementos manejarán un espacio intertipo de 25, y estarán centrados en la página (8,5 cm desde el borde izquierdo hasta el centro del texto).

El color de fondo de la portadilla debe integrarse con suavidad a la primera página del cómic, pero sin distraer de ésta. En el caso de los cómics desarrollados para este proyecto el color predominante en las primeras páginas fue el negro, por lo que se optó por manejar la portadilla con ese color de fondo y el texto en color blanco; para suavizar la transición entre ambos se permitió a las viñetas de la primera página invadir ligeramente el área de la portadilla. Lo importante al momento de elegir el color fondo y del texto radica en que ambos presenten un buen contraste para que no sean difíciles de leer.



LA CAPA DEL
ESTODIANTE





ESTÁ ALLÍ...

JUAN...



NO

VUELVAS

A DESARME...

NUNCA

NUNCA

NUNCA

NUNCA

¡¡WWWAAAAAAHHH!!



UHMM... BIEN...

¿ENTONCES, TUS EXABRUPTOS EN MEDIO DE LAS CLASES SON CAUSADOS POR ESTAS... VISIONES?

NO SON VISIONES

¿QUÉ QUIERES DECIR?

...ES ALGO DE OTRO MUNDO

SE LLAMABA CONSUELO...

ERA DIFÍCIL
DE CREER...

QUE UNA CHICA COMO ELLA
PUDIERA ENAMORARSE DE
UN HIJO DE NOBLES
EMPOBRECIDOS.

ERA UN AMOR TIERNO
Y PRIMAVERAL...

QUE A VECES SE
CONVERTÍA EN
ARDIENTE PASIÓN



PERO...

LA TENTACIÓN MERODEA EN CADA ESQUINA...

Y YO SUCUMBI...



CONSUELO LO DESCUBRIÓ...

Y ELLA...



ELLA...



... SANTO CIELO...

Y DESDE ESE MOMENTO...

JUAN..



¡¡CONSUE...!!

TAN SOLO...

VEN CONMIGO...

GGK

GWF

GAH

¡¡GRRRAAHHH!!



JUAN... NECESITAS AYUDA... YO...

¡NO! ¿NO LO ENTIENDE?
¡ELLA NO ME DEJARÁ!
¡NUNCA!

¡SIEMPRE ESTARÁ ACECHÁNDOME!
¡NADIE PUEDE AYUDARME!
¡NO SE DETENDRÁ HASTA QUE PAGUE POR MIS ERRORES!

¡JUAN, TIENES QUE CALMARTE,
TODO ESTÁ EN TU MENTE,
NO ES REAL!

¡UMPH!

¡NOOO!
¡ALÉJATE!



SOLO TENGO UNA OPCIÓN PARA TERMINAR CON ESTO...

Y ASÍ EL ALMA DE CONSUELO PODRÁ DESCANSAR...

HAHH
HAHH
HAHH
HAHH

¡DEBO DARME PRISA!





...LA TUMBA DE CONSUELO...

ESTO SE TERMINA
AQUÍ CONSUELO.

FRUSH

CLUNK

ESTÁ... HECHO...

ANF ANF
ANF ANF

JUAN



AHORA

ESTAREMOS
JUNTOS...

¡SIEMPRE!



A LA MAÑANA
SIGUIENTE...

14



FIN

La Casa 1028

“Durante la época colonial, las corridas de toros eran un espectáculo destinado para las personas de la aristocracia criolla. En estas fiestas los personajes quiteños acudían con sus mejores galas para demostrar su poder económico.

Las chiquillas quiteñas no podían faltar a las fiestas taurinas ya que era la mejor ocasión para que sus padres encuentren al mejor esposo para sus hijas. En una de estas ocasiones se encontraba en la plaza de toros una jovencita de cabello claro, ojos grandes color miel, de mediana estatura que era cortejada por varios jóvenes adinerados. Bella Aurora era su nombre, provenía de una de las mejores familias de la ciudad, y como todas las demás iba a la fiesta a admirar el festival.

Los toreros se lucían con sus técnicas y sus trajes de luces, demostraban ser los mejores en su campo, deslumbrando al público con cada uno de sus movimientos. Los toros salían al ruedo, uno tras otro para terminar sus vidas en manos de los lidiadores.

Sin embargo un gran toro negro fue la atracción de la corrida, a la que asistió Bella Aurora, su tamaño y rudeza impactaron a todos los presentes, su fortaleza y porte dejó perplejo al matador, quien no pudo con aquel animal. Pero algo mucho más que su porte llamó la atención en aquel día.

El toro luego de dar una cornada a su victimario y eliminarlo del ruedo, dirigió su mirada fija a la joven quiteña, una mirada extraña llena de fuego y pasión que salía de sus ojos. Bella Aurora se reflejaba en las grandes esferas del animal y, temerosa, huyó de la plaza.

El toro al quedar impactado con la hermosura de la chiquilla corrió por todo el ruedo rompiendo el cerco del lugar y escapando de la Plaza.

Las personas aterradas por el suceso, se escabullían desesperadas buscando refugio para escapar de la furia del toro. Sin saber que éste solo buscaba a la delicada Bella Aurora para contemplarla una vez más, ya que se había enamorado de ella.

Mientras tanto Bella Aurora, por el temor que sintió se escondió en su casa, la 1028, ubicada en las calles Guayaquil y Chile (donde hoy se encuentra el Edificio Guerrero Mora), el enamorado animal siguió el olor de la joven y llegó hasta su casa.

Ella se encontraba de pie en medio del patio, el toro al verla corrió para tenerla cerca, sin darse cuenta de que en su intento la envistió, causándole una mortal herida.

Bella Aurora cayó al piso muriendo en un instante, el toro se quedó perplejo destrozado por haberle ocasionado tan terrible fin a su amada niña.

Diseño de Estrategias para la Resignificación del Patrimonio Cultural Ecuatoriano

De pronto el patio de la casa 1028 se lleno de personas, los toreros ingresaron decididos a acabar con la vida del animal, lo ataron y le clavaron una daga en la cabeza, muriendo en el patio junto a Bella Aurora. Mientras el toro daba su último aliento en sus ojos se reflejaba la imagen de aquella joven a quien amara por el resto de la eternidad” (Diario El Comercio, 2007)

Para mostrar las diferentes posibilidades que pueden surgir al aplicar la estrategia, se procuró buscar una resignificación más drástica del relato. A diferencia de *La Capa del Estudiante*, relato en el que se cambiaron pocos elementos y la historia se mantuvo más fiel al original; en *La Casa 1028* se desplazó por completo el contexto y los aspectos formales originales, lo que sirvió para contrastar los dos extremos de resignificación posibles dentro de la estrategia. Se optó por trasladar el relato a un ambiente futurista, con una predominante estética *Cyberpunk*¹⁷, además de cambiar varios elementos narrativos del original.

En un futuro distante, la humanidad ha llegado al pináculo del desarrollo tecnológico, siendo uno de sus pilares fundamentales la robótica. Los robots más avanzados pueden verse en el “Coliseo”, un espectáculo al más puro estilo de los juegos romanos, en el que las luchas entre titanes metálicos son el principal atractivo. En este momento entra el personaje del toro, a quien se lo conoce como Unidad 1.0.28. Representa un nuevo nivel tecnológico en la robótica, con avances tales como fibras “tecnomusculares” que emulan el comportamiento de sus pares naturales, permitiéndole una mayor gama de movimientos sin la necesidad de complejas articulaciones mecánicas; además de “potenciadores” de energía que pueden aumentar exponencialmente su fuerza por breves períodos de tiempo. Sin embargo, un oscuro secreto, y quizá el mayor avance tecnológico que se haya desarrollado hasta la fecha, se oculta dentro de la Unidad 1.0.28, pues no está gobernada por una red neural de Inteligencia Artificial como sus otros competidores, sino por un cerebro humano reanimado, que le permite utilizar procesos naturales de cognición para evolucionar en el combate de modo más rápido que cualquier otro robot contrincante. Este avance se mantiene como un gran secreto, pues es parte de un proyecto militar clasificado para desarrollar una nueva generación de súper soldados cibernéticos.

En su vida pasada, 1.0.28 fue un simple soldado del Ejército, quien pereció durante un conflicto armado. Al morir, dejó sola a su prometida Bella Aurora, quien desde entonces se sumió en la melancolía por haberlo perdido. El cerebro del soldado fue recuperado, reanimado y colocado dentro de la Unidad 1.0.28, para luego ser enviado al Coliseo como método para

¹⁷ El *Cyberpunk* consiste en relatos que se ambientan en un futuro no tan distante al nuestro actual, en el que el desarrollo tecnológico ha llegado a niveles nunca antes imaginados; a pesar de ello, las sociedades *Cyberpunk* se caracterizan por encarnar modelos anti utópicos, pues los avances son utilizados por grandes corporaciones como método de control social. Este género suele plantear cuestiones referentes al veloz desarrollo de la tecnología de la información, y hasta qué punto este modelo puede llegar a deshumanizar a la sociedad a la que pretende servir. Algunos filmes que se desarrollan en una atmósfera *Cyberpunk* son *Blade Runner* (1982, EE.UU., dirigida por Ridley Scott), *Ghost in the Shell* (1995, Japón, dirigida por Mamoru Oshii y *Matrix* (1999, Australia y EE.UU., dirigida por Larry y Andy Wachowski).

probar su eficiencia en combate. Los recuerdos del soldado fueron borrados y su personalidad suprimida, lo que lo hace apenas consciente de su previa existencia. Al menos, eso se pensó.

Por una fortuita casualidad, un día Bella Aurora asiste con sus amigas al Coliseo, en un intento por olvidar la pérdida de su prometido. El combate principal enfrenta a 1.0.28 y al último modelo Mantis, de la Corporación Nexis. Se desarrolla una batalla campal entre los dos contrincantes. Al final, 1.0.28 casi sucumbe ante las afiladas cuchillas del Mantis. La lucha está casi decidida, cuando un grito de aliento de Bella Aurora despierta algo dentro de 1.0.28, permitiéndole reaccionar y derrotar a su oponente. Momentos después, al examinar a 1.0.28, los técnicos descubren una anomalía en sus patrones neurológicos, algo que jamás habían visto. Tarde se dan cuenta de que los recuerdos de la vida pasada del soldado han regresado a la superficie, y ahora 1.0.28 es completamente consciente de su pasado y busca escapar para reunirse con su querida Bella Aurora. Los jefes del proyecto no permitirán que su oscuro secreto salga a la luz pública y tratan de detenerlo usando a sus contrincantes del Coliseo; a pesar de todo, 1.0.28 consigue vencerlos y escapar.

Al llegar al hogar de Bella Aurora, sin embargo, se encuentra con una amarga sorpresa. Los jefes del proyecto, al analizar la información de su combate contra el Mantis, lograron identificar a Bella Aurora como la fuente de su despertar, la localizaron, hicieron prisionera y apostaron a su mejor robot de combate para capturar a 1.0.28 al llegar a la casa de su prometida. Tras un enfrentamiento titánico, en el que tanto 1.0.28 como la estructura del edificio en el que están reciben daños considerables, éste logra vencer a su oponente al tiempo en que el sitio empieza a colapsar. Los jefes del proyecto quedan aplastados bajo los escombros, mientras que Bella Aurora y 1.0.28 logran escapar.

Al asentarse el polvo, Bella Aurora es testigo de una terrible visión. Durante su escape 1.0.28 utilizó sus potenciadores más tiempo del recomendado; esto, combinado con el daño sufrido durante su combate anterior, terminó por hacer estallar las fibras tecnomusculares. Bella Aurora se acerca a 1.0.28, que yace destrozado en el suelo; sin entender todavía los acontecimientos por los que ha atravesado, le pregunta a su salvador quién es y por qué se arriesgó para salvarla.

La Unidad 1.0.28 jamás fue diseñada con un módulo de voz que le permitiera comunicarse con los humanos, pero algo increíble sucedió en ese momento. Una voz ronca y entrecortada surgió del interior del cráneo del robot.

- A...urro...ra...ya...es...toy...de...v...vuelta – dijo – Ya...no...llo...llores...más...

Al oír esto, Bella Aurora finalmente entiende quién es realmente su salvador, y aunque trata de responderle, ya es muy tarde. Los daños a los circuitos de 1.0.28 terminan por apagar su CPU. Ante tan increíble revelación, Bella Aurora no puede evitar desplomarse llorando sobre el “cadáver” de su recién recuperado amante.

En la resignificación de este relato, se utilizó mucho más el recurso de la Cita Neobarroca; por ejemplo, el elemento de la reanimación corporal y su uso para la creación de una raza superior de soldados es la trama principal de la película *Soldado Universal*¹⁸, así como algunos elementos del diseño de los personajes están inspirados por otras obras de ficción, como se verá más adelante.

Desarrollo de estética y personajes

A diferencia de *La Capa del Estudiante*, en este caso, para fijar los principales referentes del ambiente general del relato, se empezó ilustrando al personaje principal (el Toro). El primer paso fue realizar un estudio de las características morfológicas básicas de un toro, con el fin de entender su estructura base y así tener un fundamento sólido para la exageración a la que sería sometido el personaje. Al tratarse de un robot diseñado para el combate, se optó por convertirlo en un bípedo, tanto para acercarlo a su contraparte humana, como para darle una mayor gama de movimientos y posturas que adoptar durante el combate. Esta decisión enfocó el estudio de referentes hacia el Minotauro de la mitología griega (como principal ejemplo de un toro antropomorfo).

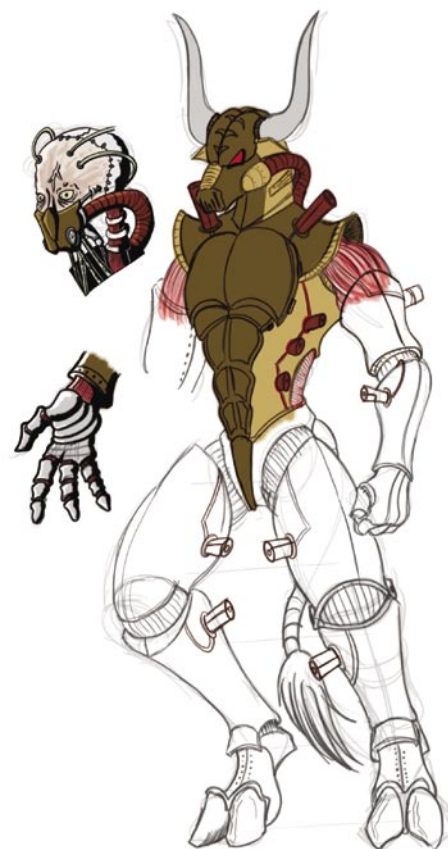


Estudio de referentes, toros y Minotauro

Después de realizar el estudio de referentes, se procedió a esbozar versiones primigenias de la Unidad 1.0.28. Los primeros intentos resultaron en robots de gran tamaño, insinuando grandes “músculos” y portando enormes armas de mano; sin embargo, estos enfoques resultaban demasiado conocidos o “clásicos”, por lo que se decidió buscar otras posibilidades. Los

¹⁸ *Universal Soldier*, 1992 (EE.UU.), dirigida por Roland Emmerich

primeros intentos constaban de una excesiva influencia subconsciente del referente del Minotauro, a quien por lo general se imagina como una enorme criatura que blande un hacha de proporciones gigantescas; por lo tanto, se optó por darle a la Unidad 1.0.28 un aspecto más desgarrado y delgado, sin perder la ilusión de fuerza física, pero buscando un equilibrio entre agilidad y fuerza bruta. Otro de los problemas de los bocetos iniciales fue la excesiva “robotización” de la cabeza, lo que causaba la pérdida del carácter de toro en el robot. Al ser la cabeza el único elemento del animal original que se mantendría en el nuevo cuerpo, ésta debía referir lo más posible a su origen, por lo que los siguientes intentos exploraron una cabeza maciza compuesta de muy pocas piezas para mantener el aspecto del original.



Primera idea de la Unidad 1.0.28

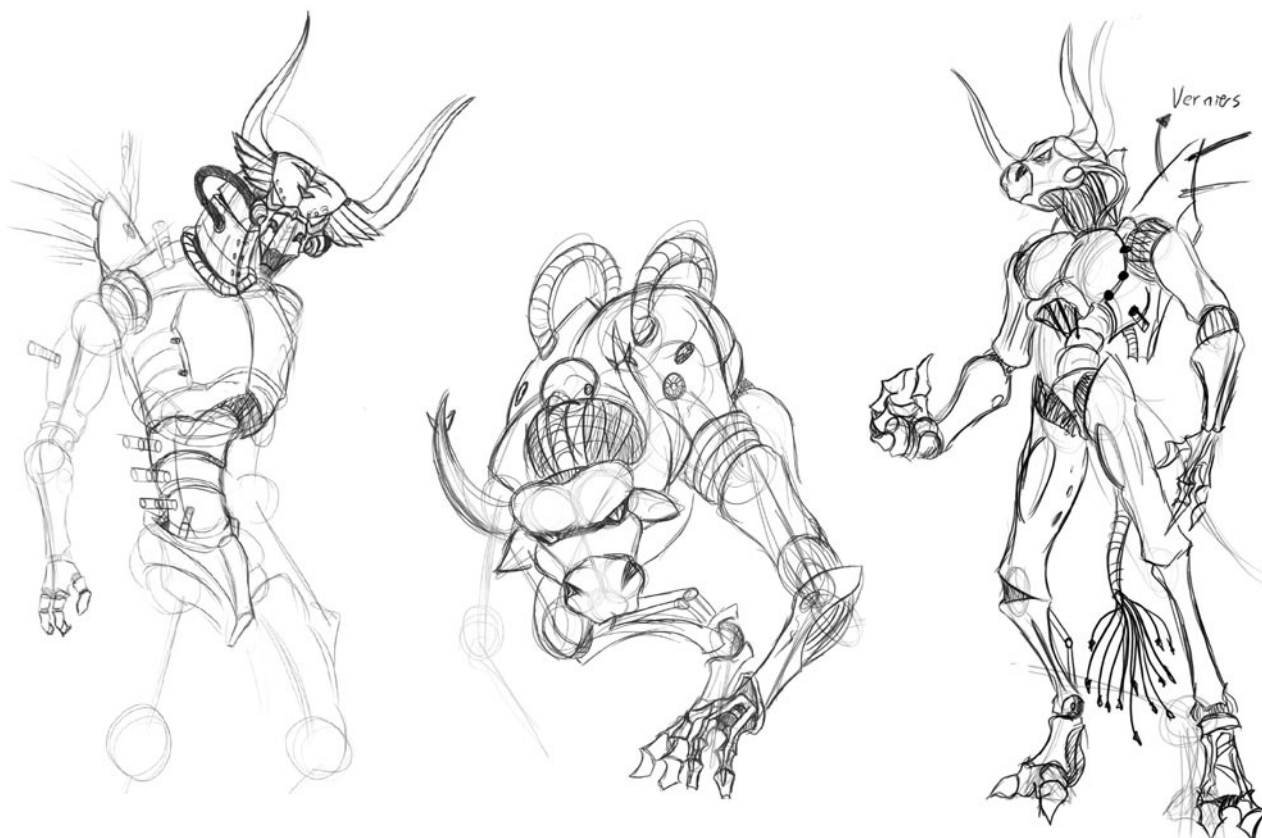
Otro de los elementos originales que se trasladó al nuevo cuerpo fue la cola que, en la vida real, es utilizada como abanico para alejar a las moscas. Al tratarse de un robot de combate, se adaptó este comportamiento natural, dotando de terminaciones puntiagudas a las hebras de la cola, que



Etapas de robotización de la cabeza

podrían usarse como mecanismo de defensa. Para aumentar aún más el carácter defensivo de esta parte, se diseñó que las puntas, al impactar en el contrincante, enviaran pequeños pulsos electromagnéticos, neutralizando temporalmente los sistemas eléctricos de éstos. (En el caso de luchar contra otro robot, podrían utilizarse para inutilizar temporalmente el movimiento de alguna de sus articulaciones, dejándolo vulnerable ante los ataques).

En los diseños siguientes, se redujo considerablemente el ancho de la sección del abdomen para lograr el aspecto desgarbado que se buscaba, también se procedió a encorvar la postura de 1.0.28, tanto para mantener la actitud amenazante de un toro a punto de embestir, como para que el torso macizo protegiera la región del abdomen, que por su delgadez sería vulnerable. Un estudio de la musculatura humana, en especial de la mano, ayudó a plantear el aspecto “tecnorgánico” que contribuiría a darle un valor agregado al diseño del personaje.



Evolución de la Unidad 1.0.28: simplificación de la cabeza y exageración del aspecto desgarbado

Por lo tanto, se optó por tratar de mostrar lo más posible las fibras tecnomusculares que constituirían la “marca” del mismo; así mismo, las manos y pezuñas mostrarían toda una serie de tendones artificiales para mantener el aspecto tecnorgánico.

El mostrar gran cantidad de las fibras tecnomusculares planteó un problema práctico pues, al tratarse de fibras, éstas serían muy fáciles de destruir, lo que llenaría al personaje de puntos débiles y lo haría casi inefectivo en combate; la solución fue exponer las fibras únicamente en las partes internas de las extremidades, de tal manera que no resultaran blancos fáciles. El aspecto de las fibras es una combinación de los músculos humanos y mecanismos similares encontrados en las unidades NS-5 de la película *Yo, Robot*¹⁹. Al mismo tiempo se incluyeron los “potenciadores” de fuerza, se planteó su funcionamiento como el de un supercapacitor (cuyo

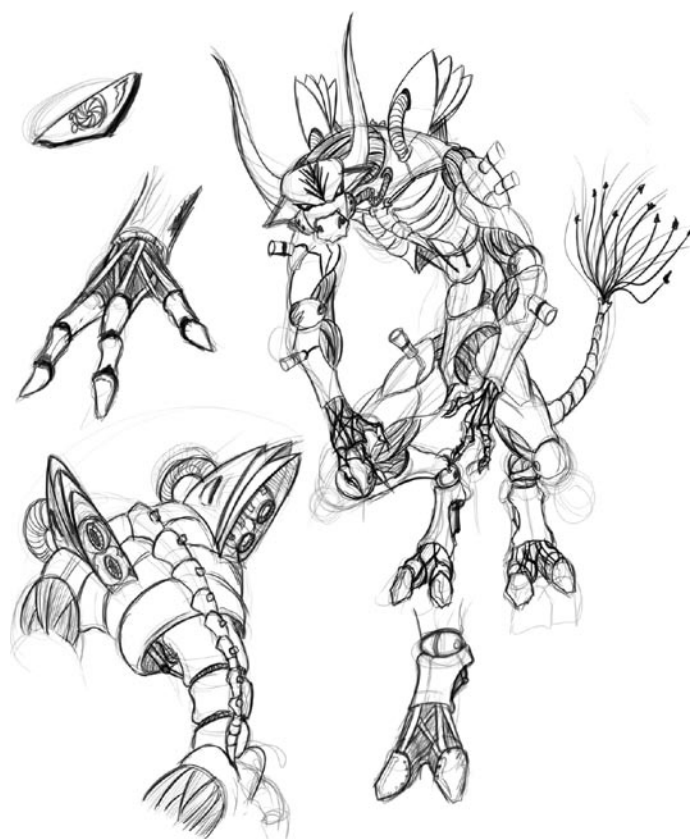
¹⁹ *I, Robot*, 2004 (EE.UU.), dirigida por Alex Proyas

comportamiento es similar al de una batería, es decir, almacena cierta cantidad de energía, con la diferencia de que el supercapacitor la libera toda en un instante) para los músculos. Al estar controladas únicamente por impulsos eléctricos, las fibras podrían aumentar su velocidad de respuesta y fuerza, al ser expuestas a cantidades mayores de energía, los potenciadores se introducen entre las fibras y liberan una gran carga eléctrica que aumenta por mucho la fuerza de 1.0.28, pero solo pueden usarse por breves períodos, para permitirles recargarse y no forzar en extremo las fibras. El aspecto y comportamiento de estos mecanismos fue inspirado por el villano Vilgax de la serie de televisión *Ben10*²⁰

En las versiones finales del personaje, se incluyeron dos propulsores montados en la espalda, no con el fin de ser un medio de transporte constante, sino para darle breves momentos de aceleración para ataques sorpresa o para alejarse rápidamente de alguna amenaza. La razón fue mantener el peso del personaje lo más reducido posible, para darle la agilidad que se buscaba, y que ésta resultara creíble; movilizarse constantemente usando los propulsores hubiera requerido una gran cantidad de combustible, que aumentaría su peso y le restaría velocidad. Además, la reserva de combustible podría convertirse en un importante punto débil, pues podría estallar al ser alcanzada por algún ataque del enemigo.

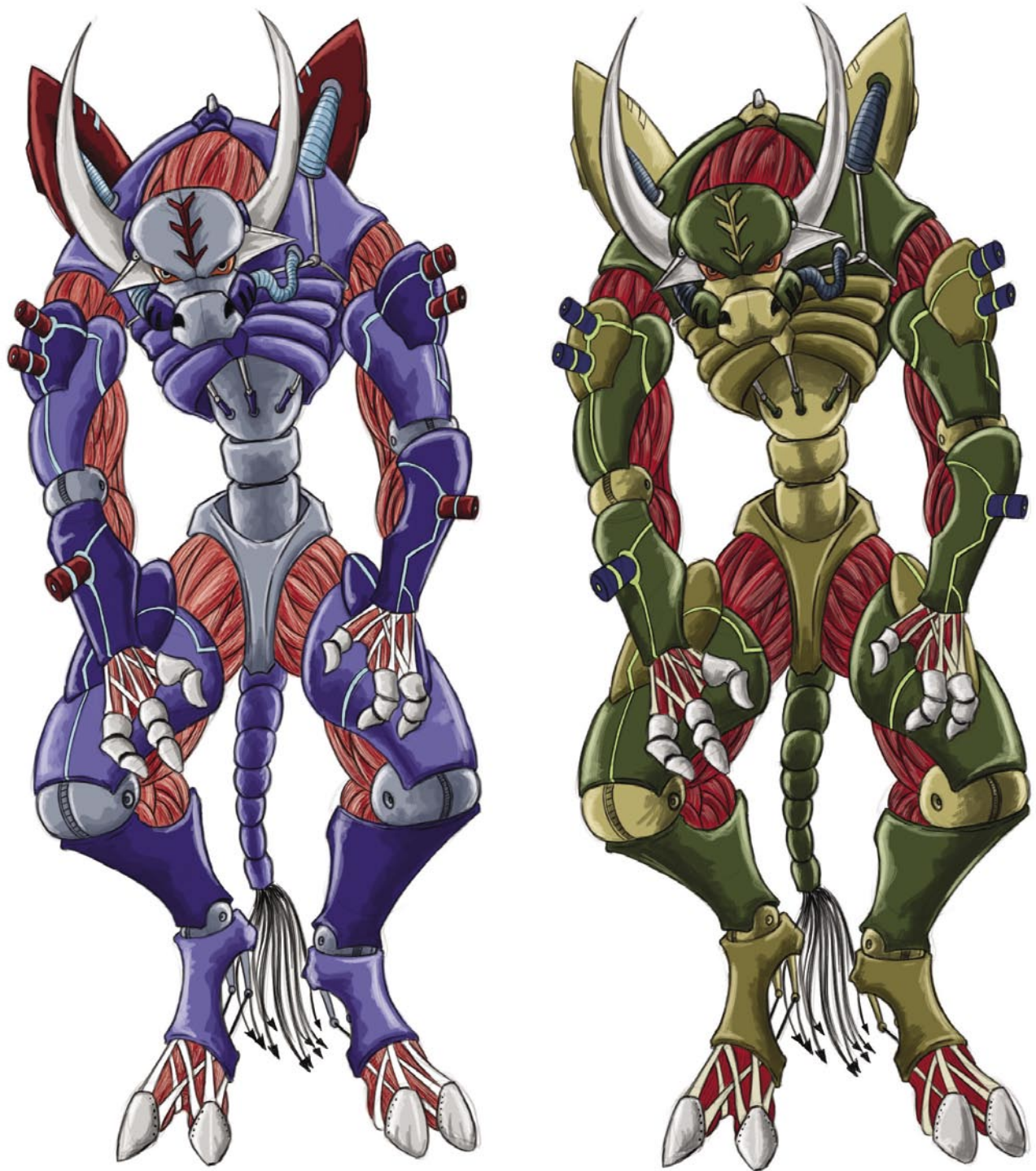
Una vez definida la estructura del personaje, se procedió a las pruebas cromáticas. Como primer intento, se probó con una combinación de tonos azules eléctricos y grises metálicos para conferirle un aspecto futurista y mecánico; las fibras se trabajaron con tonos rosas y rojos para emular los músculos humanos y comunicar a primera vista el comportamiento de los mecanismos.

Sin embargo, el esquema de color resultó poco convincente, por lo que se exploró una versión diferente. Al tratarse de un robot de combate, se probó con una gama de colores verdes y ocre, pues se relacionaban con esquemas militares de color, además de que podrían servir como camuflaje; también se aumentó el nivel de rojo en las fibras para oscurecerlas un poco más y así resaltar las estrías blanquecinas que emulan la carne expuesta. Para darle un



Detalles de la versión final de la Unidad 1.0.28

²⁰ *Ben 10*, 2006 (EE.UU.), Cartoon Network Studios



Pruebas cromáticas en la versión final de la Unidad 1.0.28

aspecto un poco más futurista, se añadieron “líneas de luz” que se generan desde los potenciadores, como insinuación del recorrido del sistema eléctrico del personaje. Este esquema de color se definió para usarse en las ilustraciones de los productos que deriven del cómic, pues, como se explicará en el siguiente capítulo, el cómic se desarrolló usando blanco y negro.



Primeras ideas para Bella Aurora

Una vez terminado la Unidad 1.0.28, se procedió a diseñar a Bella Aurora. La estética *Cyberpunk* que dominaría el relato abrió grandes posibilidades para explorar, principalmente en el área de las ropas que usaría el personaje. Una parte importante de la moda *Cyberpunk* son las alusiones al mejoramiento del cuerpo a través de maquinaria, por lo que es común encontrar circuitos, cables y otros componentes tecnológicos como decoración de los trajes de dicha tendencia. Los primeros intentos buscaron generar un traje de gala, que indicara el estatus social de Aurora, con toques futuristas, principalmente a través del ceñimiento del mismo, patrones de circuitos marcados y accesorios mecánicos (como unos grandes auriculares). Durante ese proceso, al mirar las diferentes propuestas se optó por tomar 2 vertientes, una más formal que se convertiría en su traje de gala, y la otra más informal para que la utilice en sus ratos libres.

Los patrones de circuitos pasaron de ser parte del vestido a estar dibujados directamente sobre la piel de Aurora, dejando a discreción del lector decidir si eran tatuajes acordes a la moda, o más bien evidencia de las mejoras tecnológicas que

dicho futuro ofrecería a sus habitantes. En cuanto al peinado del personaje, simplemente se experimentó con formas descabelladas y poco concebibles en la actualidad, además de convertir los accesorios que mantendrían la forma de dicho peinado en elementos futuristas.



Propuestas para cabello y vestido de gala



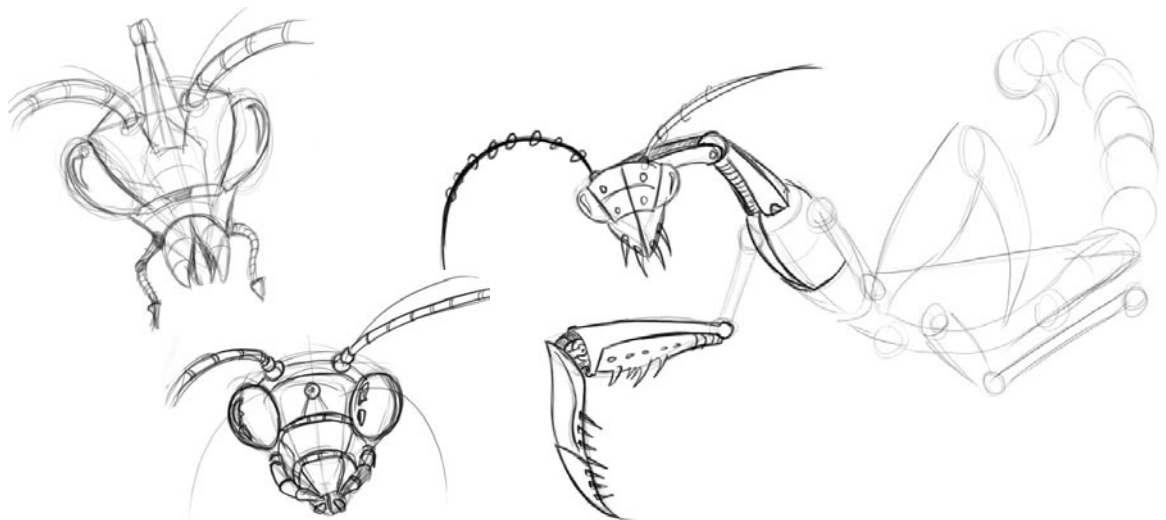
Versión final de Bella Aurora

Otro de los personajes importantes del relato es el robot modelo Mantis, principal antagonista de 1.0.28 en la primera parte. Para iniciar el proceso de diseño se estudió a la mantis religiosa como principal referente, prestando especial atención a la morfología y estructura de la cabeza. La estructura general del cuerpo se cambió por propósitos prácticos, en la mantis religiosa el torso y el abdomen forman una línea recta, lo que hacía necesario dotar al robot de patas largas para que sus brazos (principal medio de ataque) quedaran en la posición correcta



Estudio de referentes, mantis religiosa

para alcanzar al enemigo. En lugar de eso se planteó acercar el abdomen al suelo, para darle una mayor superficie de contacto y evitar que pueda ser derribado fácilmente, y permitir que el torso se mueva independientemente, creando un ángulo de casi 90 grados entre éstos. Con el abdomen tan cercano al suelo se requería una forma rápida para que el Mantis girara con fluidez, por lo que se propuso inicialmente dotarlo de dos orugas de tanque para que pudiera girar 360 grados sobre un mismo punto. Sin embargo, dicha idea se descartó para dar paso a una solución más acorde al nivel de desarrollo tecnológico planteado en el relato.

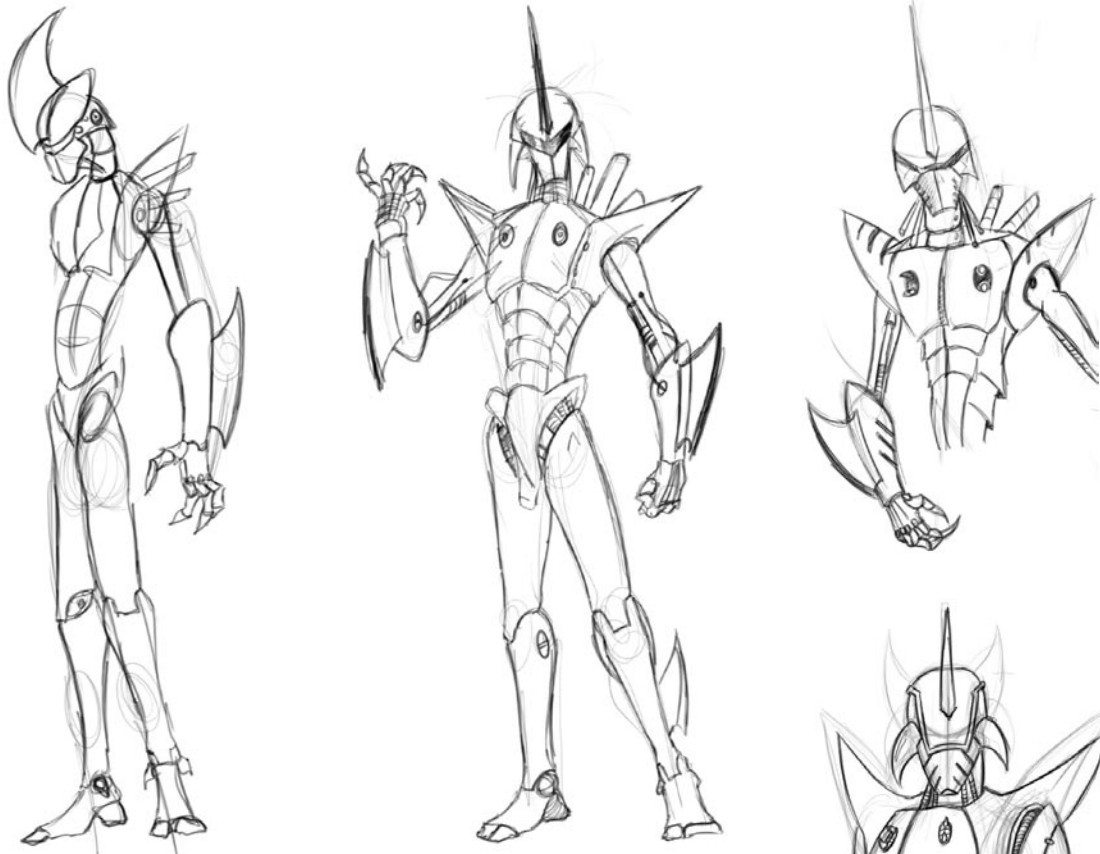


Primeras ideas para la cabeza y el cuerpo del Mantis

La razón por la que los robots actuales se diseñan con ruedas u orugas es darles grandes posibilidades de movilidad en terrenos irregulares. Sin embargo, si se piensa detenidamente, miembros con movilidad individual proveen mejores posibilidades de adaptación al terreno, el problema es que aún no se ha llegado al nivel tecnológico para desarrollar robots caminantes (es más sencillo controlar 4 ruedas que 4 patas con 3 articulaciones cada una). La sociedad que se plantea en el relato ya llegó a tal nivel de tecnología, por lo que se cambiaron las orugas del Mantis por 6 patas cortas (3 a cada lado del abdomen). Al ser más cortas que las de su par natural, éstas se moverían más rápido con menor esfuerzo, brindándole más posibilidades de movimiento que las orugas de tanque. Las garras de la mantis religiosa sirven principalmente para agarrar con fuerza a su presa, están dotadas de bordes serrados en la parte interior para lastimarla el momento que la sujeta; en el robot se les añadió la función de atravesar al oponente, convirtiéndolas en filosas cuchillas; los bordes serrados se convirtieron en puntas retractables y se trasladaron al interior del antebrazo, para mantener la posibilidad de triturar al oponente si no puede atravesarlo. Más adelante se le añadió una cola flexible que termina en un aguijón de escorpión para dar otra opción más de ataque cuerpo a cuerpo. Finalmente se montaron un lanzacohetes y un arma *gatling* en los hombros, y se añadieron “lanzacables” retractables en el abdomen, éstos cumplirían la función de atar a un oponente que estuviera demasiado lejos para ser atacado con las garras o la cola, y así jalarlo dentro del rango de ataque del Mantis.



Versión final del Mantis

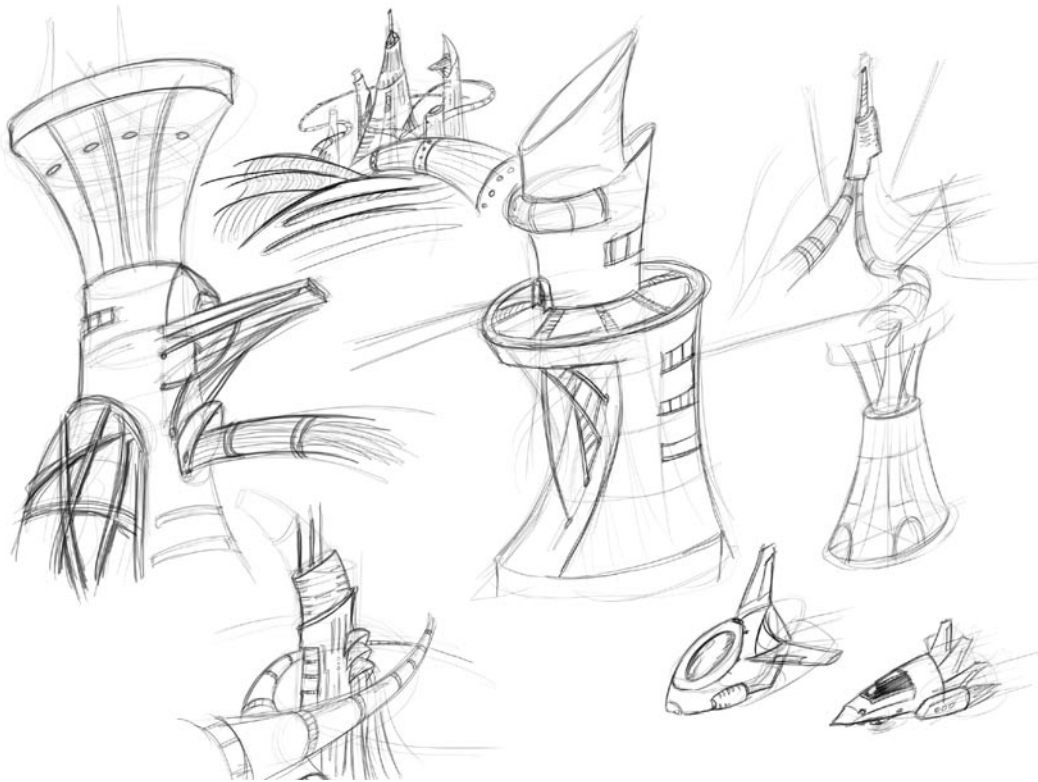


Evolución del Prototipo X

Por último, se encuentra el principal antagonista de 1.0.28 en la segunda parte de la historia, el Prototipo X. Un robot militar experimental con enormes capacidades de combate. A diferencia de 1.0.28, que se concentra en la fuerza física y el poder explosivo, este contrincante confía principalmente en su agilidad y velocidad. Esta consideración enfocó el diseño del personaje hacia una figura muy esbelta, delgada y flexible. Un estudio del cuerpo humano definió la forma general del personaje. La velocidad en el ataque estaría acompañada con gran destreza en artes marciales, permitiéndole realizar proezas acrobáticas mientras ataca y se defiende. Adicionalmente, se le añadieron cuchillas en los antebrazos y pantorrillas para dañar a sus oponentes, pues su pequeño tamaño y complexión ligera le impedirían dañar a oponentes más grandes, como 1.0.28.

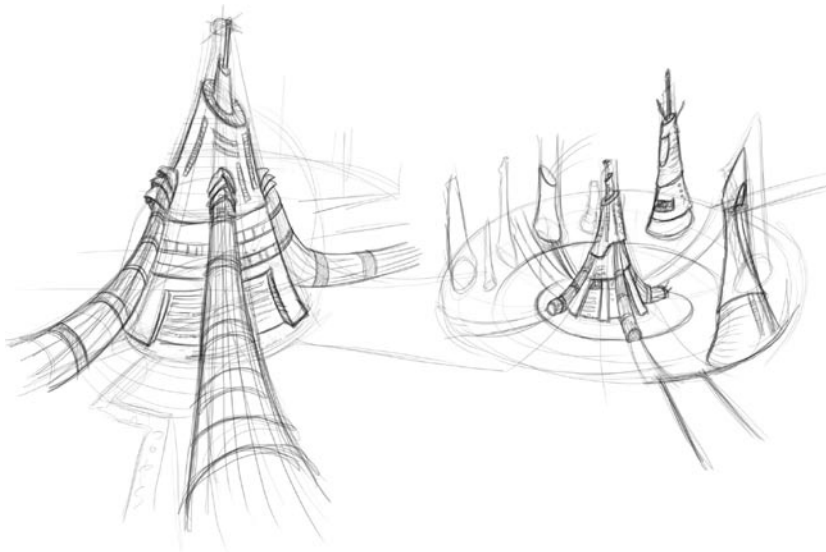


Versión final del Prototipo X

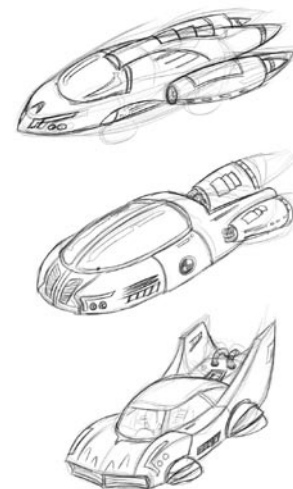


Ideas para edificios y carreteras

El *look* tecnoorgánico y la estética *cyberpunk* aplicados en el diseño de los personajes también enfocaron el diseño del ambiente futurista del relato. Se trabajó con el concepto de una gigantesca metrópolis, llena de rascacielos que suplen suficiente espacio habitacional para la creciente población humana. En el centro de la ciudad se encontraría el principal edificio: el Coliseo. Para lograr un aspecto orgánico, se plantearon edificios con formas curvas, principalmente conos deformados, rodeados por largos tubos que formarían las “carreteras” de la ciudad.



Ideas para El Coliseo



Ideas para vehículos

Desarrollo del cómic

Siguiendo la lógica de demostrar las diferentes posibilidades que ofrece la aplicación de la estrategia, se optó por desarrollar el cómic de *La Casa 1028* en una estética de blanco y negro. Parte importante de la estética escogida fue el uso del alto contraste en el manejo de sombras, en lugar del claroscuro. Se optó por el alto contraste con el fin de usarlo como recurso para dirigir la atención del lector hacia los elementos importantes de las viñetas. Sin embargo, un cómic realizado por completo en alto contraste habría cansado con facilidad a los lectores; por lo tanto, para permitir “momentos de descanso” dentro de la lectura, se planteó que el recurso del alto contraste se utilizara en toda la página saltando un *spread*²¹.

En los *spreads* que no utilizarían por completo el alto contraste, se plantearon diferentes recursos para dirigir la lectura. El primero consistía en oscurecer la línea de aquello que se quería destacar en la viñeta, dejando el resto en un estado similar al *boceto*²², mostrando las líneas de construcción de los personajes, edificios, etc. El segundo recurso fue limitar el uso del alto contraste a la viñeta o elemento más importante de la página, además, su uso eliminaba la sensación de vacío que adquirirían las páginas a comparación de sus pares en alto contraste.

En cuanto a la composición y diagramación de las viñetas, *I.O.28* sigue las mismas pautas que *La Capa del Estudiante*, eliminando la viñeta cuadrangular y optando por una diagramación menos ortodoxa. Al igual que el cómic anterior, el elegir ese esquema de diagramación planteó el reto de manejar el ritmo y composición de las páginas con mucha atención, para lograr que el lector siguiera las viñetas en el orden correcto.

²¹ En diseño editorial, un *spread* se compone de dos páginas adyacentes cuando un libro está abierto.

²² Esta estética, con las líneas subyacentes expuestas, fue uno de los descubrimientos más importantes durante el proceso de desarrollo.



U23-I7-09.4



¡OH VAMOS! ¡ACOMPÁÑANOS BELLA AURORA!



NO HAS SALIDO EN MÁS DE UN MES...

SABEMOS QUE SIGUES TRISTE POR HABER PERDIDO A TU PROMETIDO. PERO YA ES HORA DE QUE LO OLVIDES.

Y NADA MEJOR PARA ESO QUE UNA VISITA AL COLISEO.

UHHMM... NO LO SÉ...
AÚN ES MUY PRONTO...

¡AUGH, NO SEAS ASÍ!

¡TE VAS A
DIVERTIR!

SIGH...
ESTÁ BIEN, IRÉ
A CAMBIARME.

¿LISTAS?
VÁMONOS
ENTONCES

ZUUUUMM





EL COLISEO

ES MAGNÍFICO

¡LLEGAMOS JUSTO A TIEMPO!

¡DAMAS Y CABALLEROS!
¡Y AHORA, EL EVENTO PRINCIPAL DE ESTA NOCHE!
¡LA LUCHA POR EL CAMPEONATO!!

ARENA
PALCOS

¡¡EL RETADOR!! ¡PESANDO
MÁS DE 7 TONELADAS!

5
¡FABRICADO POR LA CORPORACIÓN
NEXIS! ¡EL TERROR EN EL
CAMPO DE BATALLA!

KT LAK

¡EL MANTIS!

¡Y DEFENDIENDO SU TÍTULO COMO CAMPEÓN
INVICTO! ¡EL INSUPERABLE! ¡EL INVENCIBLE!

¡¡SHIII!!!

¡¡VAAAMOS!!





¡RECIBAN CON UN APLAUSO A!

ESTOY SEGURO QUE ESTARÁ MUY COMPLACIDO CON EL DESEMPEÑO DE LA UNIDAD, GENERAL.

¡¡ LA UNIDAD 1.0.28 !!



¡EL COMBATE TERMINARÁ CUANDO UNO DE LOS DOS SEA DESACTIVADO, O SEA INCAPAZ DE CONTINUAR!
¿COMPETIDORES LISTOS?!

¡¡COMIENCEN!!

¡EL RANGO DE ATAQUE DEL MANTIS LE IMPIDE A I.O.28 ACERCARSE PARA CONTRAATACAR!



¡¡EL MANTIS LOGRÓ ATRAPAR A 1.O.28 CON SUS LANZACABLES!!



¡NO PUEDE SER!



¿¡PERDIÓ!?



¡¡INCREIBLE!! ¡1.O.28 YACE EN EL LÍMITE DE LA DERROTA! ¿PODRÁ RECUPERARSE?



¡¡NO TE RINDAS!!



PKSSH

KRAK

PKSSH

FUASH

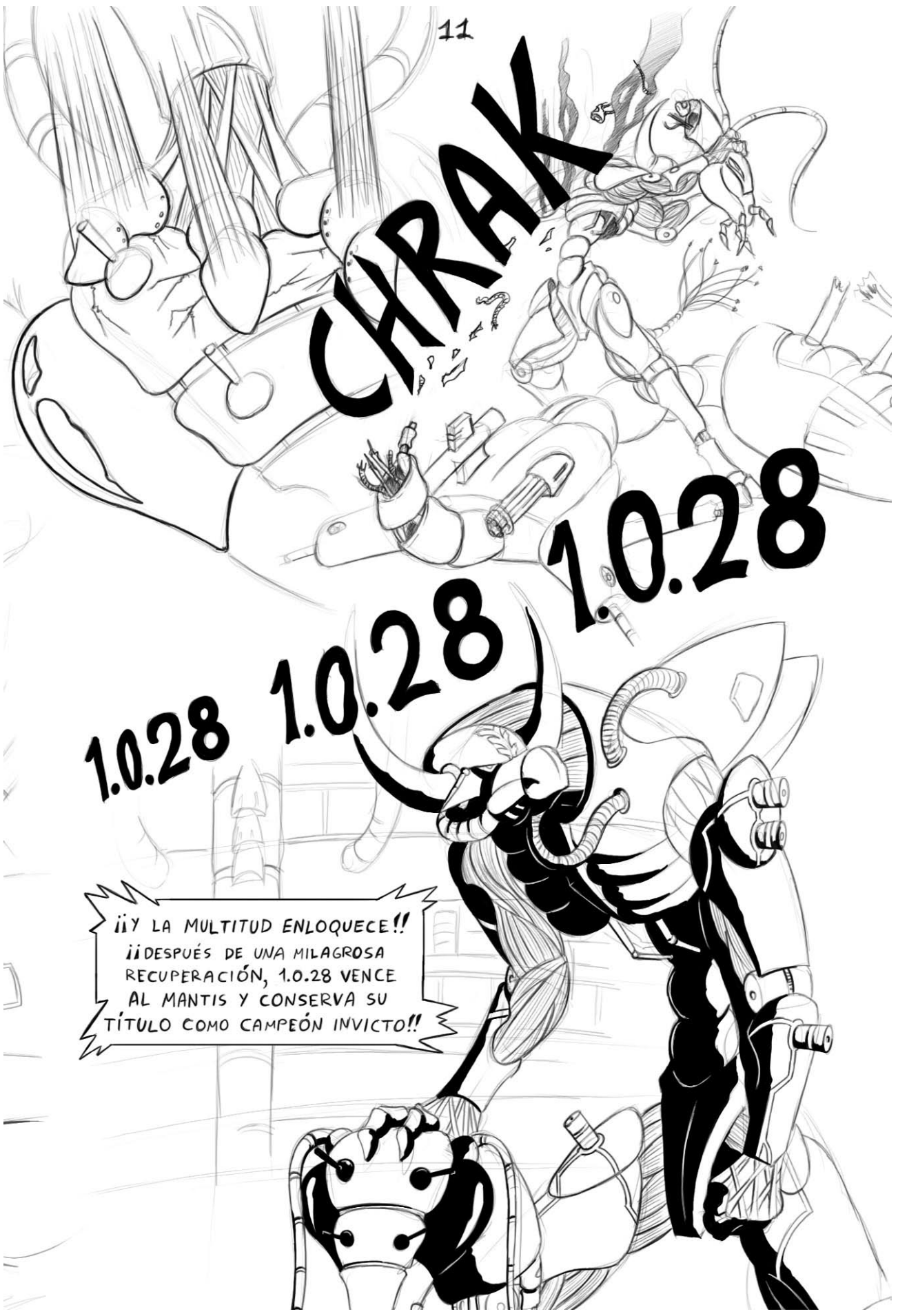
SSKKRR!

TROOMP

CHRAK

1.0.28 1.0.28 1.0.28

¡¡Y LA MULTITUD ENLOQUECE!!
¡¡DESPUÉS DE UNA MILAGROSA
RECUPERACIÓN, 1.0.28 VENCE
AL MANTIS Y CONSERVA SU
TÍTULO COMO CAMPEÓN INVICTO!!



¡Y CON ESO NOS DESPEDIMOS POR EL DÍA DE HOY, DAMAS Y CABALLEROS!
¡ASISTAN LA PRÓXIMA SEMANA PARA MÁS APOTEÓSICOS COMBATES ROBÓTICOS!

ZOOM 24x VER 1.0.2B GRABANDO...

¡BELLA AURORA!

EL ESPECTÁCULO YA TERMINÓ, DEBEMOS IRNOS.

OH, LO SIENTO, ME DISTRAJE POR UN MOMENTO...

MIENTRAS TANTO...

DIAGNÓSTICO COMPLETO...

¿Y BIEN GENERAL, QUÉ OPINA?

VERDADERAMENTE IMPRESIONANTE.



SÓLO ESPERO QUE ENTIENDA LO QUE EL EJÉRCITO ARRIESGA AL FINANCIAR SU PROYECTO.

NATURALMENTE, LA OPINIÓN PÚBLICA NO VE CON BUENOS OJOS LA REANIMACIÓN CEREBRAL. PERO EL "DONADOR" MURIÓ EN COMBATE, LEGALMENTE PODEMOS HACER LO QUE QUERAMOS CON ÉL.

ADEMÁS, SUPRIMIMOS SU MEMORIA; 1.0.28 NO TIENE NINGÚN RECUERDO DE QUIEN FUE EN SU VIDA PASADA.

COMIENZA DESCARGA DE INFORMACIÓN...

RED NEURAL INESTABLE

VER 1.0.28

REPRODUCIR...

AURORA
AURORA
AURORA
AURORA
AURORA
AURORA

AURORA

¡ADVERTENCIA! ¡ACTIVACIÓN NO AUTORIZADA!

TUWIIII

¡ESTO... NO ES POSIBLE!
¡COMPUTADORA, DESACTÍVALO!

KRIK

CRISH

COMANDO IGNORADO
LA UNIDAD NO RESPONDE

SHRIK

¡SE HA VUELTO
LOCO! ¡HAGA ALGO!

CRASH

KATLUMP

¡FALLA DE SEGURIDAD!
¡FALLA DE SEGURIDAD!

A
U
R
O
R
A

¡¡AURORAAA!!

CONTINUARÁ...

Desarrollo de Productos

Marca

La marca desarrollada es el principal elemento de vinculación entre los diferentes objetos propuestos. Dado que el principal foco de los objetos debían ser las ilustraciones, la marca no debía ser demasiado llamativa. Como concepto base se tomó la evolución del patrimonio a través de la resignificación, para lo cual se optó por utilizar una espiral como punto de partida (elemento que connota evolución) para el isotipo. Tras esbozar algunas ideas rápidas se notó que adquirirían cierta reminiscencia a una huella digital. Se decidió entonces incorporar dicho elemento en la marca. La identidad también puede



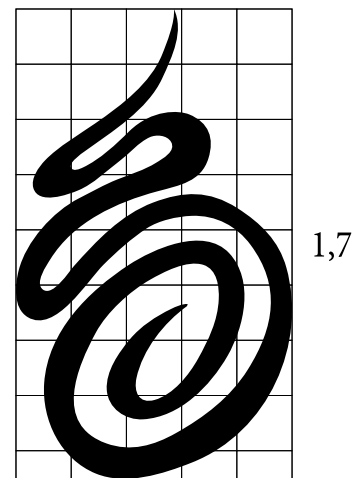
Ejercicio de formas orgánicas



Evolución del isotipo

experimentar cambios a través de la resignificación de los relatos, por lo tanto, la marca no sólo expresa una evolución del patrimonio, sino de la identidad misma. Tras observar algunos ejemplos de huellas digitales, se abstrajeron algunas de sus formas características, en especial los arcos concéntricos de la parte superior, y se incorporaron a las ideas preliminares.

Para que la marca no se volviera demasiado geométrica y esquemática se realizaron varios intentos de dibujarla a mano alzada con un pincel y tinta china, de tal forma que hubieran ciertas imperfecciones en el trazo. Posteriormente se digitalizó uno de los intentos más interesantes, y se procedió a redibujarlo utilizando vectores (para asegurar que pudiera variarse el tamaño sin riesgo de perder detalle). Varias de las imperfecciones se eliminaron por simplificar el isotipo, pero se mantuvo el flujo natural del isotipo, lo cual eliminaba la rigidez que, probablemente, hubiera resultado de haberlo dibujado directamente en la computadora. El isotipo se inscribe en un área rectangular, en la que la proporción entre ancho y altura es de 1 a 1,7.



1

Proporciones del isotipo



Marca final, positivo y negativo

El logotipo se compone de dos partes. La primera parte corresponde al nombre del equipo de diseñadores o ilustradores que trabajarían utilizando el sistema de resignificación propuesto, es decir, que la marca no corresponde al sistema, sino a la “entidad”, utilizándolo para generar las resignificaciones. Tras analizar las características importantes de las ilustraciones desarrolladas para el proyecto, se optó por utilizar el término *No se qué* en el nombre del equipo. Como se mencionó en el capítulo de metodología de trabajo, el proceso creativo de las diferentes ilustraciones se caracterizó por su riqueza, tanto en su aspecto formal como conceptual. Las ilustraciones y bocetos previos a éstas resultan atractivas a la vista por el elemento del *No se qué*, aquello que el espectador puede identificar como presente en la obra, pero que es incapaz de definir. Por lo tanto, se eliminaron los espacios en la frase para convertirla en una sola palabra, resultando el nombre del equipo en *Nosequé*. La tipografía escogida para la primera parte del logotipo fue la fuente *Mistral*, principalmente por su aspecto de trazo natural, que emula muy bien la escritura manual, y cuya forma se conlleva con la soltura del trazo del isotipo. Por la característica cursiva de la tipografía no se varía el espacio intertipo para evitar romper la continuidad del texto. La altura de esta parte del logotipo equivale a una tercera parte de la altura del isotipo.

La segunda parte del logotipo varía en relación a los logotipos convencionales, en que ésta es susceptible de cambio. Dado el énfasis que se dio al ámbito de la ilustración dentro del proyecto, éste adquirió un carácter muy artístico y, siguiendo la lógica en que los nombres de los artistas se vuelven marcas en sí mismos, se propuso que el nombre, o pseudónimo del autor de las ilustraciones se integre al logotipo. Sin embargo, cabe anotar, que el texto será el único elemento que variará dentro de la marca, elementos como la ubicación del logotipo, la tipografía y la proporción en relación al isotipo se mantendrán para asegurar la coherencia entre las posibles manifestaciones de la marca. La tipografía escogida para esta parte del logotipo fue la fuente *Institution*, por su carácter geométrico y esbelto, por su contraste con el estilo de las partes anteriores. El tamaño de la letra se establece en base al tamaño de la letra en el

nombre del equipo; el nombre o pseudónimo del autor tiene un tamaño de letra equivalente al 42% del tamaño de la primera parte del isotipo. La tipografía se manejó en formato de versales para generar un horizonte de texto más uniforme, a la vez que se aumentó 400 puntos el en espacio intertipo y se aumentó 10% la escala vertical. Ya que este elemento está sujeto a variación, la longitud del texto no deberá exceder el ancho combinado de tres isotipos, pues una longitud mayor resulta en la interpretación de ambos como elementos separados.

De esta manera el isotipo y el nombre del equipo se establecen como *marca paraguas* para los diseñadores o ilustradores que trabajen utilizando el sistema, respaldan al autor de las ilustraciones. Conforme los productos sean consumidos, la marca se irá arraigando más en la percepción del público, hasta el punto en el que pueda funcionar únicamente utilizando el isotipo y el nombre del autor (que a futuro podría incluso ser una reproducción de la firma del mismo).

La marca está diseñada para funcionar monocromáticamente, permitiendo así una gran variedad de combinaciones entre colores de fondo y figura, para que de esa manera pueda adaptarse a cualquier ilustración en la que se la aplique. La única consideración que debe hacerse al plantear las combinaciones, es que exista un buen contraste entre los colores del fondo y de la marca, para asegurar la legibilidad y legibilidad de la marca. Adicionalmente, el ancho mínimo al que puede reducirse la marca es de 2 cm, sin embargo, en tamaños menores a los 3,5 cm se debe prescindir de la segunda parte del isotipo, pues se vuelve difícil de leer a partir de ese tamaño, por lo tanto, aplicaciones dentro de ese rango de tamaños se utilizarán en productos no relacionados directamente con el sistema (tarjetas de presentación, papelería, publicidad, etc...)



Correctos



Incorrectos

Ilustración para camisetas

Para las ilustraciones de estos productos se trabajó una versión puramente lineal, en la que las “sombras” estaban dictadas por el valor (grosor) de la línea; así como una versión con sombra sólida, es decir un solo valor tonal para las sombras. Esto con el fin de explorar las diferentes posibilidades de representación dentro de la ilustración. El carácter monocromo de las ilustraciones da la ventaja de gran variedad de combinaciones para satisfacer los gustos de los consumidores; se puede ir desde blanco sobre negro y viceversa, hasta probar con diferentes colores de línea y camisetas, tomando siempre en cuenta mantener un buen contraste entre los dos, para asegurar la legibilidad de la ilustración. Durante el desarrollo de estas aplicaciones también se establecieron las frases que identificarían a cada leyenda y vincularían los diferentes objetos gráfico/frase.

Para *La Capa del Estudiante* se mostró a los dos personajes principales, Juan y el espectro de Consuelo. La escena fue inspirada por el clímax del relato, en el momento en que Juan alucina que el espectro de Consuelo está a sus espaldas. Juan muestra una expresión de terror absoluto frente a tal visión, mientras que el espectro lo mira con una sonrisa macabra, acariciando su barbilla y hombro. En la versión de sombra sólida, el área de rostro del espectro se volvió una sola con el cabello para aumentar el aspecto sombrío y aterrador del personaje. La actitud que adoptó Juan durante el relato ayudó a establecer la frase que vincularía los diferentes objetos; según la resignificación planteada el elemento sobrenatural era producto del sentimiento de culpa de Juan por haber causado la muerte de Consuelo; sus recuerdos lo acechaban, y eventualmente terminaron destruyéndolo, acosado incesantemente por la visión del espectro de Consuelo. Tomando en cuenta eso se planteó la frase “*Nunca mires atrás*” como elemento de anclaje y vínculo entre los objetos gráfico/frase del relato, pues en conjunción con las diferentes ilustraciones crea cierta inquietud y expectativa sobre a qué pertenecen tales visiones. No se utilizó una tipografía establecida para la frase, sino que se la ilustró para que pareciera haber sido escrita raspando en la pared, con reiterados trazos y diferencias en el tamaño y forma de las letras. Se escribió la frase en formato de versales (donde todas las letras son mayúsculas, pero aquellas que corresponden a las minúsculas mantienen la altura que les corresponde), pues por la forma de ilustrar la frase tal formato permitiría una mejor legibilidad del texto.

NUNCA MIRES ATRÁS



NUNCA MIRES ATRÁS



NUNCA MIRES ATRÁS



NUNCA MIRES ATRÁS



En el caso de 1.0.28 también se trabajó una ilustración con los dos personajes principales, con 1.0.28 abrazando a Bella Aurora en una actitud protectora. 1.0.28 utiliza todo su torso y brazos para protegerla, mientras que su postura encorvada y mirada transmiten agresividad hacia quien pretenda acercarse. Bella Aurora adopta una posición y expresión más tranquila, transmitiendo así una sensación de entrega hacia 1.0.28. En conjunto, la imagen connota sensaciones tanto de intimidación, por la postura y actitud de 1.0.28, así como de ternura, por la interacción entre los dos personajes. En el caso de este relato, la frase se desarrolló tras observar varios trabajos del ilustrador español Luis Royo, caracterizados por la combinación de elementos monstruosos o futuristas con figuras humanas cargadas de erotismo. La pregunta que surgió al observarlos fue ¿por qué resultan tan atractivos? La interacción entre dos elementos opuestos, el metal frío y carente de vida, con la carne cálida y pulsante fue la respuesta. Tal dicotomía ayudó a la creación de un pequeño poema:

“En un abrazo de carne y metal, de sangre y electricidad, la historia se repite”

Poema que ilustra el sentimiento del relato y la calidad de resignificación de éste, expresa la interacción entre 1.0.28 y Bella Aurora, y el hecho de que la historia se esté repitiendo en un futuro distante. La longitud del mismo resultaba poco práctica para aplicarlo como frase vinculante, así que se tomó la última parte *“La historia se repite...”*. De esa forma la frase creará expectativa en los usuarios, pues estos se preguntarán de qué historia se trata. Se planteó utilizar una tipografía sin serif con aspecto geométrico para que recordara al texto que aparecería en una computadora. Se probaron diferentes tipografías existentes, pero todas presentaban uno de dos problemas, el estilo futurista de la tipografía volvía la frase ilegible, o la tipografía no lograba articularse con el estilo de la ilustración, volviéndose un elemento que había sido “pegado” a ella. De tal manera que, al igual que en *La Capa del Estudiante*, se optó por dibujar la frase. Para mantener un bloque más uniforme en la frase, acorde al carácter robótico del relato, también se utilizó el formato de versales, de tal forma que no existieran astas ascendentes y descendentes (como en el caso de la t y la p).

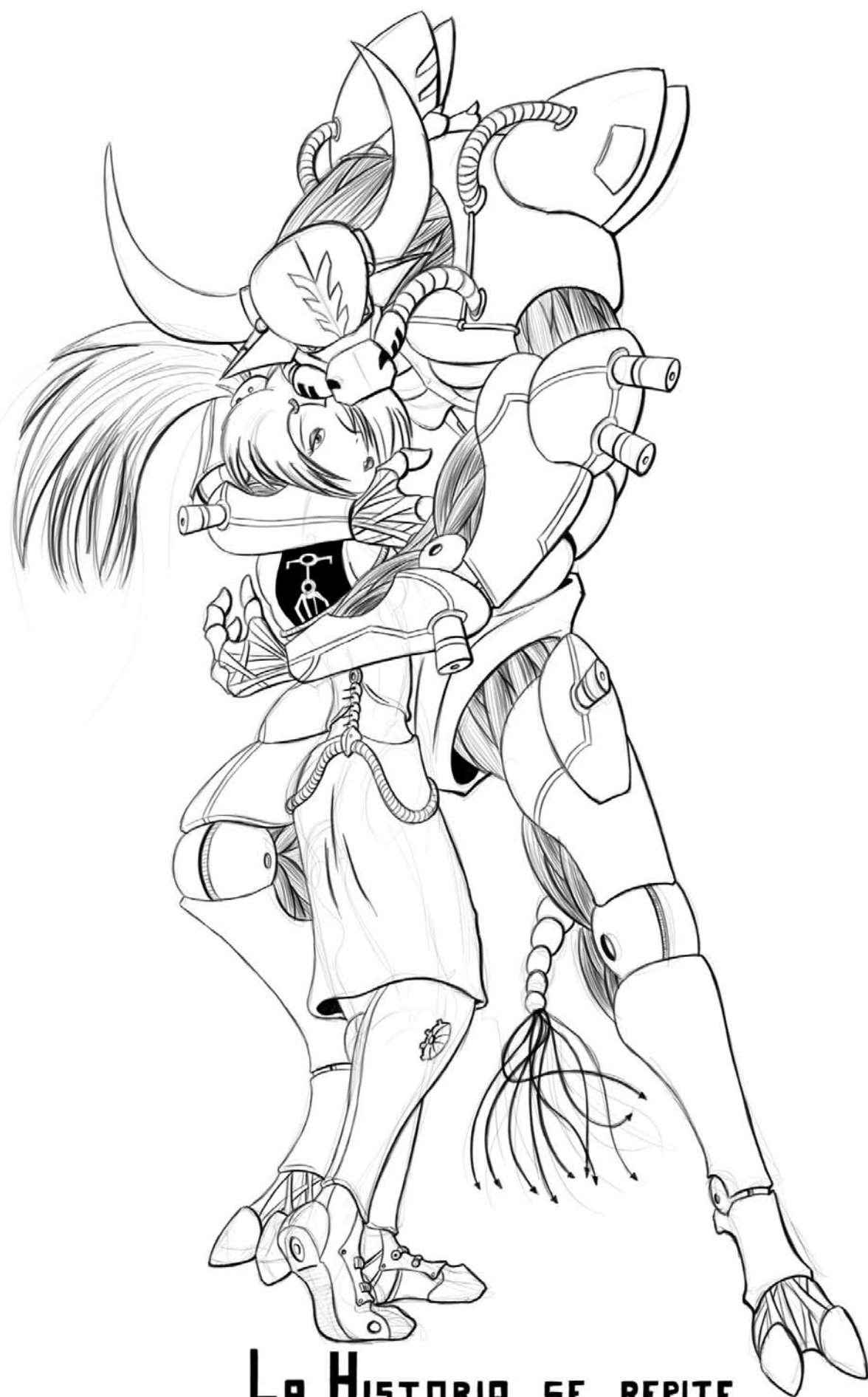
Se trabajó una segunda opción de ilustración, que permitiera una variabilidad en su tamaño (la primera no puede reducirse tanto como ésta, por el nivel de detalle de la ilustración) y colocación en la camiseta. Dicha opción consistió en una versión vectorizada de la cabeza de 1.0.28, lo cual permitiría su reproducción tanto a través de técnicas serigráficas, como con el uso de impresiones en transfer y estampados. Se añadió el texto *Unidad 1.0.28* en el espacio que quedaba entre los cuernos para balancear el diseño y darle un aspecto más sólido dentro de la camiseta. Al igual que la ilustración anterior, el carácter monocromo permite un alto nivel de combinaciones cromáticas.



LA HISTORIA SE REPITE...



LA HISTORIA SE REPITE...



LA HISTORIA SE REPITE...



LA HISTORIA SE REPITE...



Ilustración para cuadernos

Aprovechando las diferentes posibilidades estéticas que surgieron durante el desarrollo de las ilustraciones para camisetas, y la similaridad del formato de los soportes, se optó por aplicarlas en las tapas de cuadernos universitarios. Sin embargo, para que resultara mucho más llamativa para los usuarios, esta vez se dejó de lado la estética en blanco y negro, para desarrollar una aplicación a todo color (a diferencia del método de impresión de las camisetas, la impresión offset permitiría un mayor nivel de detalle sin dificultar el proceso de impresión).

El mayor reto al adaptar las ilustraciones fue mantener la *fuerza*²³ presente en sus versiones blanco y negro; parte de dicha fuerza se logró por la interacción entre los personajes explicada anteriormente, pero el resto se la confería la estética de boceto aplicada.

En el caso de *La Capa del Estudiante*, la principal fuente de fuerza se daba por las expresiones de los personajes, las cuales se acentuaron aún más al ilustrarlos a color, tanto por las sombras en el rostro de Juan, como por los tonos azulados de la piel del espectro. En esta versión se varió ligeramente la cromática del cabello del espectro, utilizando tonos anaranjados para crear los brillos en el cabello, de tal forma que sirvieran como color de contraste, y no se confundieran con el cabello de Juan. Para suavizar la transición de los personajes hacia el fondo, en la parte superior se utilizaron tonos rojizos para conferir un aura “fantasmagórica” a la ilustración, en la parte inferior, en cambio se utilizó el recurso de las rasgaduras²⁴ desarrollado para las viñetas del cómic.

²³ Dentro de este trabajo se entiende la fuerza de una ilustración como ese elemento que le confiere “vida”, que le da personalidad, que provoca que la misma salte fuera de la página. En algunos casos resulta bastante obvio reconocerlo, sea el estilo, la pose o la cromática. Sin embargo en algunas ocasiones se reduce a un “no se qué”, un elemento que el espectador sabe que está ahí, pero es incapaz de definir.

²⁴ Este recurso se explicó en detalle en el capítulo de desarrollo del cómic de *La Capa del Estudiante*.

NUNCA MIRES ATRÁS




Nosequé
S. CEVALLOS

En la ilustración de 1.0.28 el mayor problema de pérdida de *fuera* se presentaba al momento de ilustrar a 1.0.28, la textura metálica de su cuerpo resultaba demasiado plana y limpia, anulando completamente su personalidad, si bien las fibras tecnoorgánicas tenían un aspecto más orgánico, no compensaban lo suficiente como para ignorar la “esquemmatización” del elemento metálico. Para corregirlo, se procedió a “dañar” el metal, es decir, añadir abolladuras, rajaduras, quemaduras y demás daños que el personaje, al ser un robot de combate, habría sufrido a consecuencia de sus encuentros. Al incorporar dichos elementos se logró romper la monotonía que transmitía el metal, regresándole así su *fuera* al personaje. El segundo sector de pérdida de *fuera* se presentó en la falda de Bella Aurora, al ser uno de los sectores de color plano más grandes de la ilustración. Al añadir las sombras y brillos que dieran la sensación de volumen y dobleces, la tela adquiriría el aspecto de estar hecha de plástico. Esto se solucionó añadiendo una textura compuesta de hexágonos y cuadrados para emular algún tipo de tela futurista; se prestó mucha atención al detalle, deformando la textura para que correspondiera con el volumen y pliegues de la falda, y al mismo tiempo se cuidó que no resulte un elemento demasiado llamativo que desviase la atención de los rostros de Aurora y 1.0.28. La textura está presente, pero únicamente es evidente cuando el espectador hace una inspección detallada de la ilustración.

Para finalizar la ilustración, se trabajó el fondo con un tono azul de baja saturación para que no resultase muy vibrante y cansara a los usuarios. Se añadieron bocetos esquemáticos de varios elementos (un diagrama del brazo de 1.0.28, un detalle del motor del auto de Bella Aurora, e incluso uno de los bocetos del aspecto de los edificios), para dar la idea de planos de diseño. Inicialmente se planteó aplicar una textura cuadrícula blanca en todo el fondo para expresar mejor el aspecto de planos, pero ésta resultaba demasiado llamativa y distraía del foco principal, así que se optó por bajar considerablemente su intensidad, y mostrarla únicamente en el área ocupada por los bocetos. Al igual que las camisetas, la frase del relato se ubica en la parte inferior de la ilustración. Finalmente se añadió un marco parecido al que se ve en el “Sistema Operativo” de 1.0.28 en una de las viñetas del cómic.

VER. 1.0.28


Nosequé
S. CEVALLOS



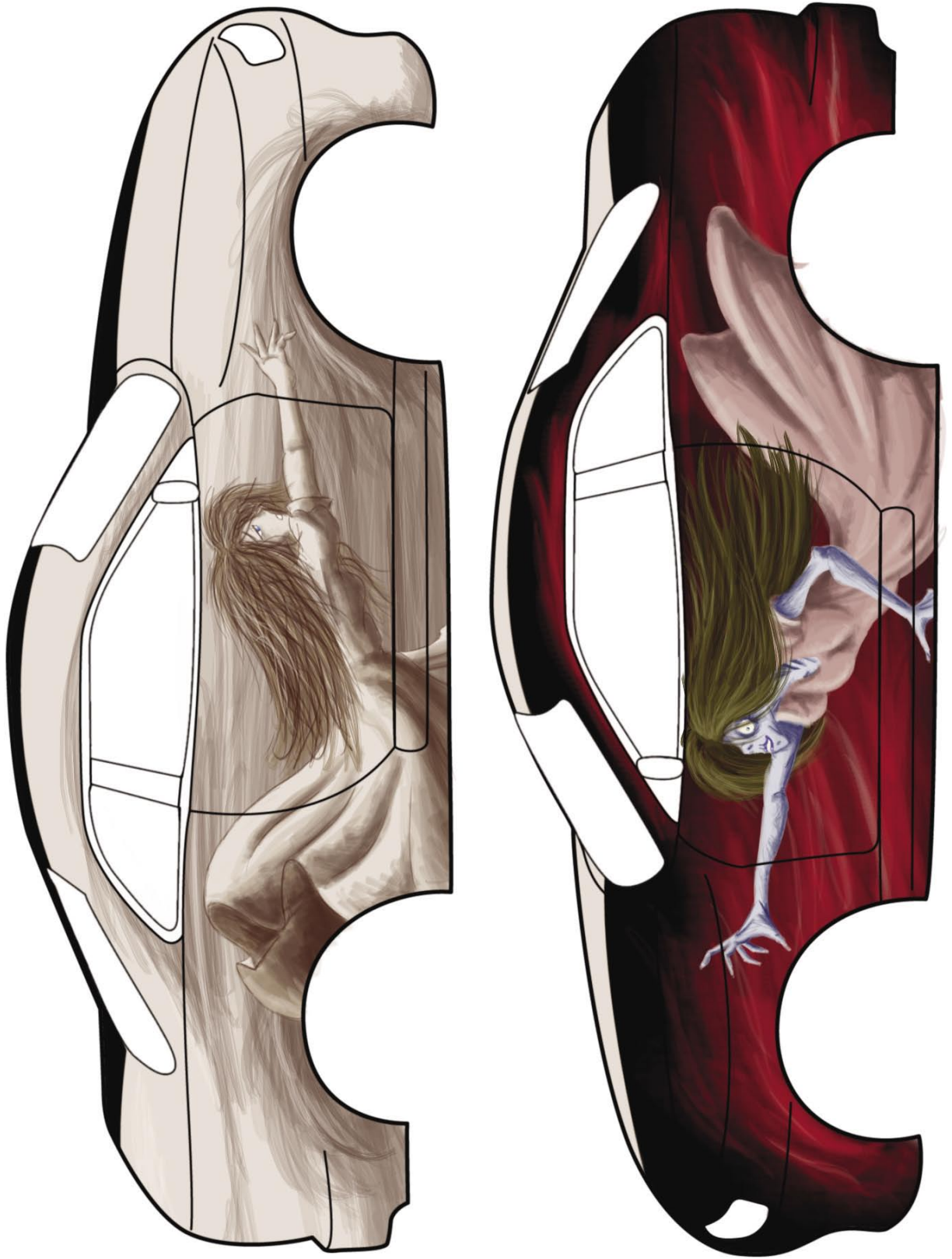
LA HISTORIA SE REPITE...

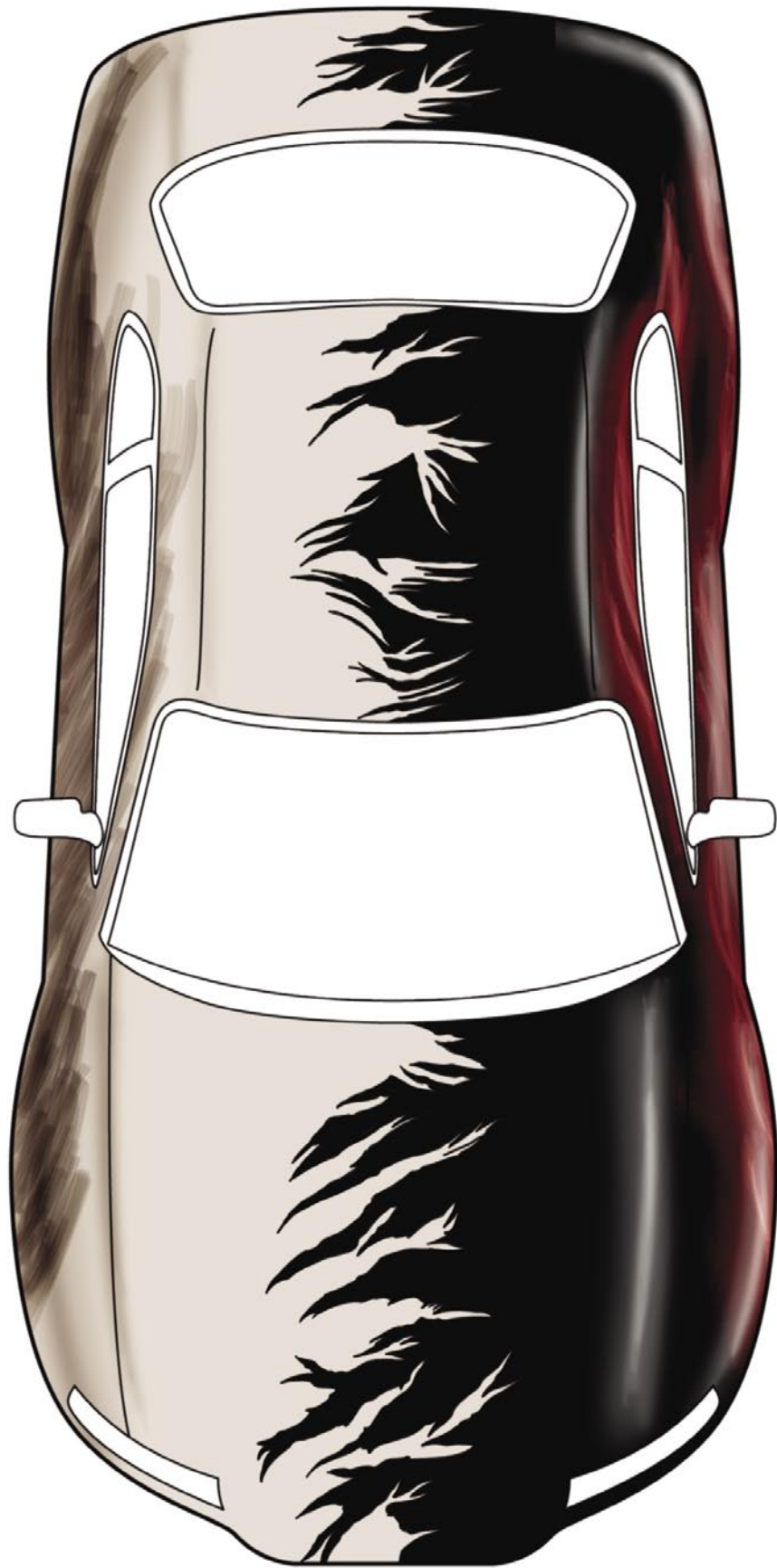
Ilustración para automóviles

Como se explicó en capítulos anteriores, la finalidad de desarrollar aplicaciones de ilustración en automotores es lograr un gran impacto en los espectadores, tanto por la temática de éstas, así como el soporte inusual en el que se presentan. Las áreas más prácticas para ubicar los elementos principales de las ilustraciones son los costados y el capó del vehículo, pues son las áreas que ofrecen mayor espacio y, tanto conductores y peatones, pueden verlas con facilidad. El techo también ofrece un buen espacio para trabajar, pero resulta difícil ver lo que se pinta sobre él desde una posición normal, por lo que es aconsejable mantener una intervención mínima de la ilustración en esa área. Para crear las ilustraciones se pueden utilizar los personajes, escenas o incluso elementos ambientales diseñados para los relatos.

La ilustración del relato de *La Capa del Estudiante* se desarrolló manejando un concepto de dualidad, partiendo de los dos “mundos” que se mostraron en el cómic. El personaje que se ilustró para servir de ejemplo fue Consuelo, pues mostraba un cambio radical en su apariencia en los dos mundos, apoyando así al concepto de dualidad. En el lado izquierdo del vehículo, correspondiente al mundo real, se utilizaron tonos sepia para ilustrar a Consuelo; extendiendo su brazo, como si tratara de alcanzar algo o a alguien (probablemente el sentimiento que experimentó al enterarse de la traición de Juan). Cabe anotar, que al igual que en el cómic, también se aplicó el recurso de dotar de color a algún elemento importante de la ilustración, en este caso el ojo de Consuelo; tomando en cuenta el tamaño de la ilustración, éste no resultaría en un elemento demasiado pequeño como para no ser percibido, tras una inspección más cercana, claro está.

En el lado derecho del vehículo, en cambio, se utilizó la cromática del mundo de la mente de Juan, caracterizado por su oscuridad. Se partió de una base negra en todo el costado, utilizando tonos rojizos para marcar la posición del personaje y suavizar la transición de éste hacia el fondo. La misma posición que Consuelo adoptó en el lado izquierdo se representó en el derecho, pero mostrando su aspecto de espectro. En este caso, su posición se traducía hacia querer alcanzar a Juan, pero con motivos diferentes. Ambas ilustraciones se trabajaron de forma que no resultaran en un simple “reflejo” de la pose, sino que dieran la impresión de tridimensionalidad, cada costado muestra la pose tal como la vería el espectador desde dicha posición, resultando así en la posibilidad de rodear el vehículo y “caminar entre los dos mundos” que se mostraron en el cómic. La línea recta que se formaba en el centro del vehículo, donde ambas cromáticas se encontraban, resultaba demasiado brusca, por lo que se dibujaron rasgaduras en dicha área, para transmitir la idea de transición entre ambos mundos.





Para la ilustración de 1.0.28 se adoptó la estética de boceto y alto contraste aplicada en el cómic, también se destinó un sector del vehículo para cada personaje importante del mismo. El capó lo ocupó 1.0.28, pero sólo se ilustró un plano de detalle de su rostro, para dar énfasis a su mirada y al detalle de los ojos. El tamaño del plano permitió añadir pequeños detalles, como remaches, relieves y abolladuras para dar más carácter al personaje. Para no cortar bruscamente la ilustración se optó por dejar la frente de 1.0.28 en negro, únicamente con el “isotipo” del personaje en blanco. El resto de elementos, como los bordes de la frente, cuernos y mangueras de aire se desvanecen en el fondo negro al llegar a los otros personajes. Finalmente, se ilustró el nombre del personaje a manera de bloques de metal con quemaduras y abolladuras provocadas por el combate. En el costado izquierdo se ubicó un plano medio de Bella Aurora con expresión nostálgica, su cabello se utilizó como medio de conexión con la ilustración del capó, de esta forma se logró una transición más suave. En el costado derecho se ilustró un plano corto del Mantis, sin embargo, por su calidad de antagonista la transición entre éste y 1.0.28 está mucho menos suavizada, usando como elemento de conexión una de las antenas del Mantis. En el espacio sobrante de ambos costados se optó por ilustrar diferentes edificios de la ciudad, tanto para balancear la composición como por su diseño y estética característicos. En la parte posterior del vehículo se colocó la frase “La historia se repite” (frase que unifica los productos del relato) rodeada de líneas que recordaban a las “líneas de luz” de 1.0.28 y los tatuajes de los personajes humanos para anclar el diseño y generar expectativa en aquellos que no hubieran tenido contacto con el cómic.



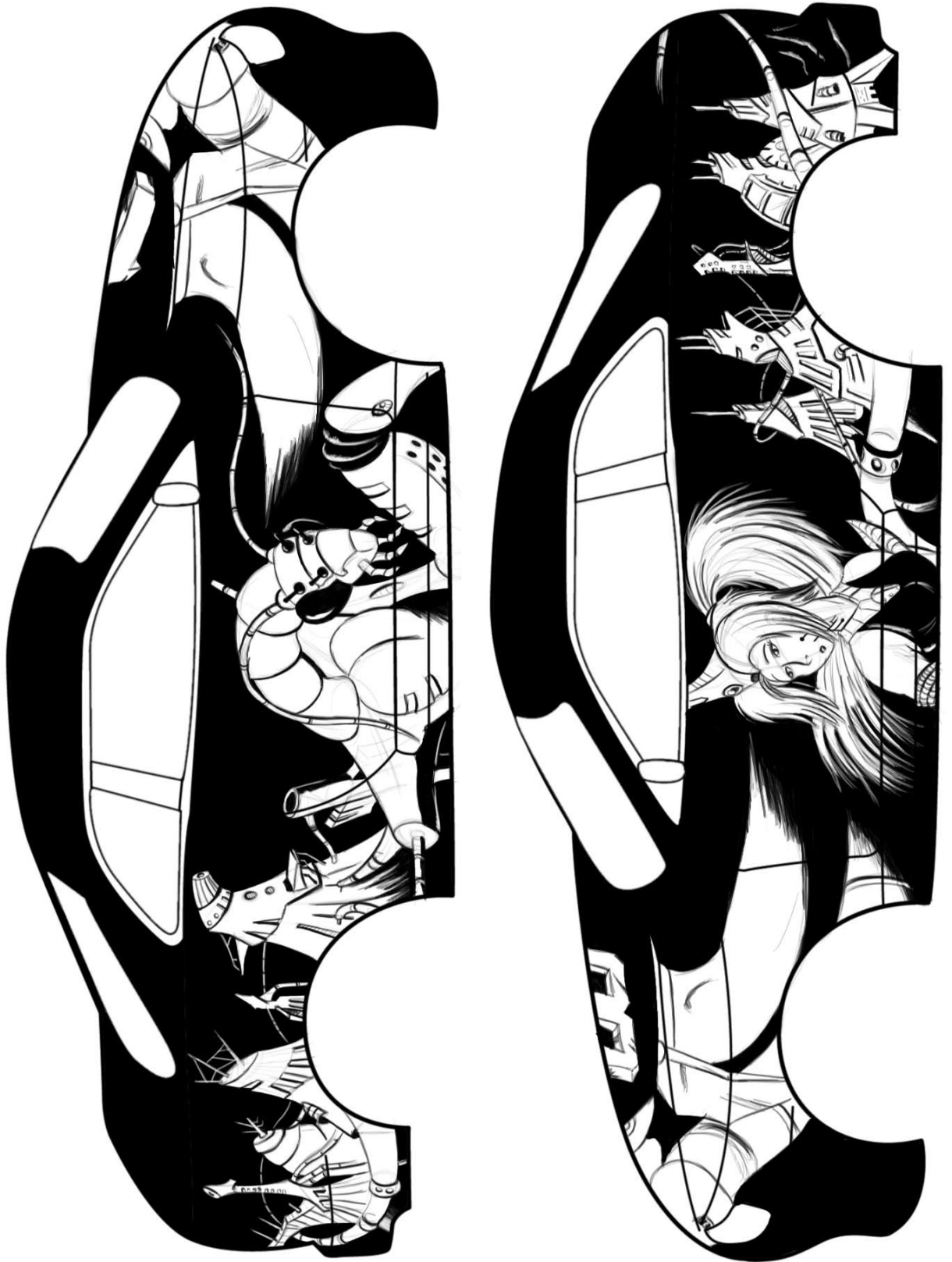




Ilustración para separadores de página

Dentro de los objetos gráfico/frase se diseñaron separadores de página de 5 cm de ancho por 20 cm de alto. Las ilustraciones que podrían aplicarse en éstos podrían mostrar a los personajes, escenas o locaciones importantes de los relatos. Se destinó un espacio de 5 cm de alto en la parte inferior del separador en el cual la ilustración debería tener una intervención mínima, para que no compitiera con la marca del sistema, que se colocaría allí, invariablemente de la leyenda que se ilustrara. Ese espacio y el formato vertical de los separadores requirió que las ilustraciones se adaptaran para aprovechar al máximo el espacio disponible. El reverso de los separadores adquiere el color que se usará en la zona de seguridad, para que exista una transición entre el frente y el reverso. El único elemento presente en el reverso es la frase correspondiente a la leyenda, elemento que sirve de anclaje a la ilustración.

Para cada leyenda se diseñaron diferentes separadores. En el caso de *La Capa del Estudiante*, en el primero se ilustró la tumba de Consuelo. Se utilizó un ángulo de picada para dar prioridad a la gárgola dentro de la composición, así como para que el suelo quedase ubicado en el área de la marca, y así, simplemente reduciendo gradualmente los detalles en éste lograr una transición suave hacia el color sólido de dicha área. Se ilustró la escena simulando la técnica de la aguada con tinta china para, únicamente a través del uso de variaciones de sombras, lograr el ambiente sombrío de la escena.

En otros dos separadores se ilustró el espectro de Consuelo, siguiendo el concepto de dualidad se mostraron dos “estados” de dicho personajes. El primero muestra una versión “tranquila” del espectro, en la que el rostro se mantiene muy cercano a su par humano, a excepción de las fosas nasales y los tonos azulados que le confieren su aspecto espectral. La posición en la que se la colocó es la misma que en la primera viñeta en la que se la vio de cuerpo completo en el cómic, encaramada en la pared al estilo del Hombre Araña²⁵, posición que resultaría imposible para un ser humano común y corriente, añadiendo así al elemento sobrenatural del personaje. Dicha posición también ayudó a la interacción con el área de seguridad, pues el único elemento que la invadiría sería la mano de Consuelo, por lo cual hubo que prestar atención a su posicionamiento. La combinación de facciones humanas y espectrales, la cromática del espectro y la posición poco natural que adopta ayudan a generar un sentimiento de inquietud frente a la ilustración.

El segundo separador de Consuelo, en cambio, muestra una versión más fantasmagórica del espectro, en el que los rasgos del rostro, principalmente la boca, se exageraron mucho más. La boca muestra una abertura anormal, posible gracias a que la piel de los cachetes está pudriéndose y rasgándose. Se utilizó el cabello para cubrir la región de los ojos y así conferir más misterio al personaje, comportamiento inspirado por el espectro *Sadako* de la serie de películas de horror *El Aro*²⁶. Se escogió ilustrarla de pie, para mostrar con mucha claridad la cuerda en

²⁵ *Spider-Man*, 1962 (E.E.U.U.), creado por Stan Lee y Steve Ditko.

el cuello del espectro, así como las facciones esqueléticas del torso. Ya que tal posición haría que el vestido invadiera el área de seguridad se utilizó el recurso de las rasgaduras aplicadas en las viñetas del cómic, para dar la impresión de que el espectro se funde con el fondo, o la oscuridad. En ambas ilustraciones se utilizaron tonos rojizos para suavizar la transición del personaje hacia el fondo, así como para dotarle de una cierta “aura” fantasmagórica. Cabe notar que en ambas ilustraciones también se aplicó la estética de boceto, pues las líneas de construcción se dejaron visibles.

²⁶ *Ring*, 1998 (Japón), dirigido por Hideo Nakata, adaptación de la novela de Koji Suzuki.



Frente



Reverso



Frente



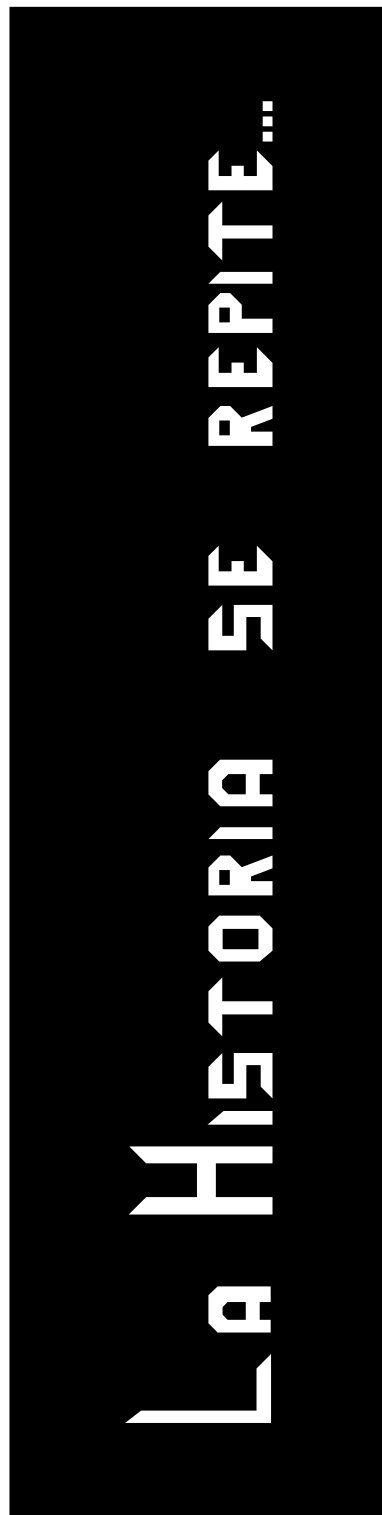
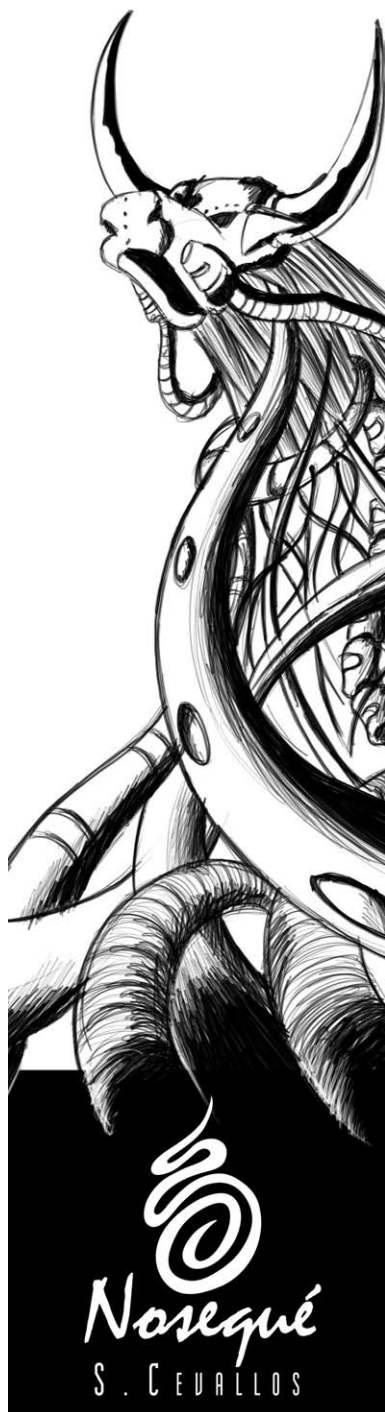
Reverso

Para 1.0.28 se diseñaron separadores con los personajes principales, el primero muestra a Bella Aurora en su traje de gala, abrazándose a sí misma con una expresión de tristeza. Para evitar monotonía en la pose se inclinó ligeramente su cabeza hacia un lado, y se utilizaron elementos como la falda y el cabello para romper la simetría de la pose. Esto resultó en una imagen que da la impresión de que Aurora se encuentra mirando al vacío, agravada por el recuerdo de su prometido. Aprovechando el tono negro del traje de gala se lo fundió con el área de seguridad, simplemente desvaneciendo progresivamente los brillos que daban la ilusión de pliegues y volumen en la falda.

En otro separador se ilustró a la Unidad 1.0.28, pero de una manera diferente. Los únicos elementos del personaje presentes son la cabeza y parte del cuello. De éstos surge toda una maraña de mangueras y cables, e incluso un elemento parecido a una columna vertebral. La escena ilustra de forma un poco macabra el proceso de ensamblaje de 1.0.28, en donde convergen dos actitudes diferentes, primero hay cierta vulnerabilidad involucrada, pues 1.0.28 se encuentra desmantelado y desactivado, incapaz de moverse o reaccionar, pero aún así hay una expresión de fuerza en él; principalmente por el ángulo contrapicado de la ilustración, que da la impresión de estar mirándolo desde abajo, así como por la expresión del rostro, que mantiene su mirada característica (a pesar de que las pupilas no son visibles, signo del estado de inactividad del robot). Las mangueras que salen de la cabeza de 1.0.28 se funden y desaparecen en la zona de seguridad, al tratarse de elementos predominantemente blancos, se optó por fundirlas mediante el uso de sombras en las mismas.



Frente



Reverso

Conclusiones y recomendaciones

Al finalizar el trabajo se puede concluir que los objetivos planteados se cumplieron a cabalidad; es decir, se diseñó una estrategia de resignificación que incluye productos innovadores enfocados a la juventud de hoy. Se lograron aplicar los conceptos formales estudiados para generar resignificaciones de las leyendas quiteñas. Otro de los aspectos que debe rescatarse como resultado del desarrollo del proyecto fue lograr integrar al diseño gráfico una práctica cotidiana del autor, aumentando así el disfrute mientras se trabajaba en el proyecto.

Un resultado inesperado del proyecto fue lograr una innovación en el proceso de diseño. Al integrar elementos de aleatoriedad al mismo se permitió una mayor flexibilidad en el desarrollo del sistema de objetos. A pesar del aparente desarrollo caótico que tal método supondría, al final se obtuvo dos líneas de productos que mantienen la coherencia entre sí, identificándolos claramente como parte de un solo sistema.

Con relación a los resultados del proyecto planteado, se recomienda fomentar el desarrollo de proyectos o líneas investigativas sobre el fenómeno de la resignificación del Patrimonio Cultural, no sólo en el ámbito de la tradición oral, sino también del resto de manifestaciones de éste. Así mismo, se recomienda a los estudiantes buscar temas y aproximaciones innovadoras al desarrollo del Trabajo de Fin de Carrera (TFC), incluyendo aspectos de sus prácticas personales, es decir, buscar cómo articular sus gustos, pasatiempos, intereses, etc. para resolver un problema utilizando el diseño.

Durante el desarrollo del proyecto se pudo llegar a establecer conclusiones relativas a la formación impartida en la Carrera de Diseño. Por ejemplo, existen escasas materias (una materia optativa) en las que se aborde el ámbito de la ilustración, o se imparte la formación en técnicas aplicables a ese ámbito, más no el proceso de investigación y diseño de la ilustración en sí.

Como recomendación, debería ponerse mayor énfasis en la formación de ilustradores, pues es otro ámbito en el cual la Facultad podría posicionarse como formadora de ilustradores de calidad. Se podrían establecer varias materias optativas, con la ventaja de que podrían participar estudiantes de la Carrera de Artes. Éstas abordarían aspectos teóricos, dado que en las existentes actualmente se abordan aspectos técnicos.

Otra de las conclusiones establecidas durante el desarrollo del proyecto está relacionada con los reglamentos formales para la elaboración de los TFCs. Si bien la Universidad establece normas y pautas que gobiernan dicho aspecto, en el caso de los TFCs de diseño, el aspecto formal del documento debería diferenciarse de los TFCs de las otras unidades académicas. Durante el desarrollo del proyecto, el diseño del documento final fue una de las principales preocupaciones, pues no se sabía hasta que punto, o si se permitía, variar la estructura interna. Tras

mantener conversaciones con el Director de la Carrera de Diseño (Arq. Diego Hurtado) y el Subdirector de la Biblioteca General (Ing. Rodrigo Estrella) esas dudas fueron despejadas.

En relación a este punto, se recomienda añadir una cláusula al reglamento para la elaboración de TFCs en la PUCE. Tal cláusula debería contener los requerimientos mínimos que los TFCs de Diseño deberían cumplir. Adicionalmente, tales requerimientos deberían explicitarse en la materia Seminario de Tesis.

Uno de los objetivos de la universidad es promover la investigación, por lo tanto, la última recomendación consiste en que fomente nuevas líneas de investigación dentro de la PUCE, no sólo en el diseño, sino en todas las unidades académicas pertenecientes a ella. Como fue el caso de la investigación del público objetivo en este proyecto, al parecer no existen estudios específicos sobre la juventud ecuatoriana, lo que abriría un campo de investigación nuevo para las unidades académicas involucradas en la ciencias sociales. Todas las unidades académicas se beneficiarían de los resultados de tales líneas investigativas. En el caso específico de diseño, tales líneas podrían incluir investigación y aplicación de los nuevos conceptos formales y teóricos generados en el mundo del diseño, así como el desarrollo de metodologías innovadoras para su enseñanza y aplicación.

Bibliografía

Referencias:

Calabrese, O. (1994). *La Era Neobarroca*. Ediciones Cátedra, Madrid

Eliade, M. (1997). *Ocultismo, Brujería y Modas Culturales*. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona

Foucault, M. (1984) *¿Qué es la Ilustración?*. En Orozco, L. (1999) *La Formación Integral en las Instituciones de Educación Superior. Mito y Realidad*. Universidad de los Andes, Bogotá

García Canclini, N. (2001) *Culturas Híbridas*. Editorial Paidós Argentina, Buenos Aires

Kant, E. (1784) *¿Qué es la Ilustración?*. En Orozco, L. (1999) *La Formación Integral en las Instituciones de Educación Superior. Mito y Realidad*. Universidad de los Andes, Bogotá

OCDE. (2002) *Manuel de Frascati*. FECYT

OCDE y EUROSTAT. (2006) *Manual de Oslo, Guía para la Recogida e Interpretación de Datos sobre Innovación*. Grupo Tragsa S.A.

Pérez de Oleas, L. (1962) *La Capa del Estudiante*. En Freire, E. (1994) *Quito: Tradiciones, Leyendas y Memoria*. Editorial Libresa, Quito

Román, R. (2006) *Mandalas del Mundo II*. Editorial Océano, Barcelona

Documentos con acceso en el World Wide Web:

Diario El Comercio (2006). *La Casa 1028*. Recuperado el 21 de mayo de 2007, de http://www.elcomercio.com/solo_texto.asp?id_noticia=50841

Fonseca, J. (Diciembre, 2003). *Conociendo la Generación "Y"*. Resumen de ponencia en Novena Conferencia Anual del College Board, Oficina de Puerto Rico y América Latina. Recuperado el 11 de junio de 2007, de <http://oprla.collegeboard.com/ptorico/academia/diciembre03/conociendo.html>

Lewitt, S. (Junio, 1967). *Paragraphs on Conceptual Art*. Recuperado el 17 de enero de 2007, de <http://www.sinc.sunysb.edu/Stu/kswenson/lewitt.htm>

Diseño de Estrategias para la Resignificación del Patrimonio Cultural Ecuatoriano

Muleto. (Noviembre, 2004). *Espectadores, los Alumnos del Siglo XXI*. Recuperado el 11 de junio de 2007, de http://www.dialogica.com.ar/muleto/2004/11/espectadores_los_alumnos_del_s.php

Riesco, J. (Junio, 1999). *Ha Llegado la Generación Y, Formada por Jóvenes Educados en la Cultura del Internet*. Recuperado el 13 de junio de 2007, de <http://web.jet.es/danet/generaciony.htm>

Wikipedia. (Julio, 2007). *Distopía*. Recuperado el 3 de agosto de 2007, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Distop%C3%ADa>