



UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES,
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

Trabajo de grado



ARMARIO DE ILUSTRACIÓN VIRTUAL

Fredy Portilla / Edison Ramos / Ramón Ortega



“ Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”. Art. I del Acuerdo N° 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

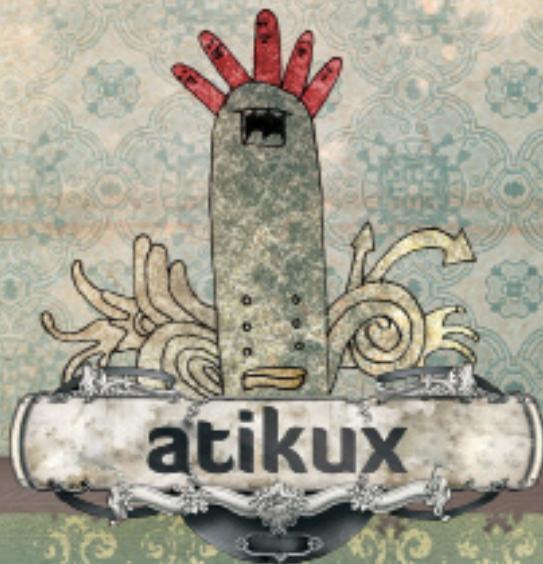
Proyecto “**ATIKUX**” : Trabajo de grado para
optar el título de Diseño Gráfico.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del jurado

Jurado

Jurado



El nombre del proyecto “**Atikux**” se deriva de la palabra **ático**, que alude al lugar de las viviendas donde se guardan diversidad de cosas utilitarias, suele ser un espacio de interacción e intimidad. La transformación de la palabra ático a atikux obedece a criterios fonéticos y de pregnancia, es un nombre más sonoro y de mayor recordación. Su relación con el proyecto se debe a que éste constituye un lugar virtual e interactivo que almacena diversidad de imágenes para ser usadas por el público.



atikux

ABSTRACT

A tikux is an illustration and multimedia project that interprets and graphically recreates the conceptual and formal content from popular traditions represented in Nariño dances: “ La vaca loca “ disease, “ La siembra y la cosecha “ and “ La caña y la molienda”.

The project articulates the research, design, illustration and interactivity in a multimedia application where users create and customize clothing. Thus, the study provides a new look and an alternative to graphically express cultural values from a contemporary view of the ancestral.



RESUMEN

ATIKUX es pionero en la interpretación y recreación gráfica de los contenidos conceptuales y formales derivados de los valores culturales de Nariño, en este caso de los bailes típicos: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda”.

El proceso creativo inicia con una exhaustiva investigación de un valor cultural, en particular de la danza, la cual se analiza e interpreta para desentrañar su esencia conceptual, expresiva, evocativa y estética. Dentro del proceso investigativo se trabajó con grupos focales pertenecientes al grupo objetivo,

jóvenes entre 13 y 24 años, a quienes se les aplicó talleres con instrumentos especialmente creados por el equipo de diseño para este proyecto. Como resultado de los talleres se identificaron, dentro de lo conceptual: ideas, emociones, sentimientos y en la parte formal: tendencias de color, textura y forma.

Los datos resultantes de los talleres se agruparon en tres categorías dentro de una RULETA CONCEPTUAL, ésta permitió, la elección de palabras claves para iniciar con el proceso de ilustración que comprende: la bocetación, la elección de un estilo gráfico, el empleo de principios retóricos de ilustración, y la aplicación de diferentes técnicas de expresión. La metodología adoptada en el proyecto coadyuvó a la creación de personajes, el desarrollo de ilustraciones conceptuales, elementos decorativos y patrones modulares.

Cómo resultado final, se articuló el material ilustrado más representativo, a una pieza multimedial, que es un espacio pensado para los jóvenes, navegable y versátil que recrea un taller de diseño y producción donde el usuario puede componer imágenes y personalizar prendas de vestir. De esta manera, Atikux busca nuevas propuestas gráficas y presenta una opción alternativa para expresar los valores culturales nariñenses de una manera original, impactante y desde una visión contemporánea de lo ancestral.

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico
San Juan de Pasto
2009

Asesoras de investigación:
Mireya Uscátegui/ Ana P. Timamán.

Asesor de Proyecto Gráfico:
Omar Franco

Diseño/Ilustración:

Edison Ramos Bastidas
Ramón Ortega Enríquez
Fredy Portilla España



INTRODUCCIÓN

1. TEMA	Pág
2. PROBLEMA	22
2.1 Descripción del Problema	23
2.2 Formulación del Problema	23
3. JUSTIFICACIÓN	24
4. OBJETIVOS	25
4.1 General	
4.2 Específicos	
5. METODOLOGÍA	26
6. MARCO TEÓRICO	27
6.1 Danza Típica	27
6.2 Ilustración	30
6.3 Referentes documentales	31
6.4 Marco conceptual	32
6.5 Referentes Gráficos	35
7. PROCESO GRÁFICO	43
7.1 Conceptos derivados de danzas	44
7.2 Tendencias de color	50
7.3 Tendencias de texturas	52
7.4 Proceso de Ilustración	54
7.5 Multimedia	76
Conclusiones	
Bibliografía	



LISTA DE CUADROS

Cuadro 1: Taller de referentes conceptuales y formales.

Cuadro 2: Formulario para la creación de personajes.

Cuadro 3: Ruleta conceptual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ilustraciones del colectivo colombiano SALSA PA VE.

Figura 2: Entornos gráficos de Ilustra XXI y SRITCITY.

ANEXOS

Anexo 1: Vídeo explicativo del proyecto ATIKUX,
formato DVD

Anexo 2: Book de ilustración, formato PDF





INTRODUCCION

A tikux es un proyecto gráfico e interpretativo sobre los valores más representativos de nuestra cultura, que se articula a una propuesta de ilustración y multimedia con el fin de recrear sus contenidos expresivos y estético-formales. En su fase inicial se focaliza en el tema de los bailes típicos y tradiciones populares de la cultura nariñense expresadas en las danzas de “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda”.

El propósito del proyecto es desarrollar un banco de ilustraciones que se mostrará a través de una aplicación multimedia dotada de unas herramientas interactivas que permitan al público componer imágenes aplicables a prendas de vestir para que éstas adquieran unos atributos visuales particulares. La premisa es tomar los contenidos expresivos y formales derivados de los valores culturales más representativos como ámbitos de la creación gráfica. De esta manera el proyecto se convierte en un espacio de expresión y configuración de imágenes para el público y de búsqueda y recreación de estéticas de ilustración para los proponentes del proyecto.

IMAGEN DE ATIKUX

Es un logotipo conformado por un símbolo que sintetiza visualmente los principales elementos de un ático (puerta, escalera y ventana); la simplificación evoca el lugar donde se guarda toda una miscelánea de objetos con los que se puede interactuar, es una caja de sorpresas y de significados. También contiene un logotipo construido a base de una fuente incisa que expresa sutilmente en sus terminaciones el movimiento y versatilidad de la danza y del proyecto en sí.

Durante el proceso de bocetación se plantearon varias propuestas bajo la premisa de expresar gráficamente el concepto ático. Algunas de ellas son las que se indican a continuación:









LA PUERTA

En esta etapa se logró el reconocimiento, identificación y análisis del valor cultural “fiestas y tradiciones populares expresadas en las danzas típicas” y sus contenidos expresivos, estéticos y formales. Aquí la danza habla, narra y canta.





I. TEMA

Ilustración inspirada en el valor cultural danzas típicas nariñenses: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda” con aplicación multimedia para la composición de imágenes aplicables a prendas de vestir..

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 DESCRIPCIÓN

La documentación textual y gráfica sobre el valor cultural danzas típicas nariñenses acusa disgregación y escasez, por esto surge la inquietud de desarrollar un estudio sobre este tema con el fin de reinterpretarlo y recrear gráficamente sus contenidos expresivos a través de un trabajo de ilustración y multimedia que posibilite la construcción de sentidos y lecturas de este fenómeno cultural.

Por otra parte, en internet se ofrece diversidad de imágenes que inducen al público al empleo de éstas de manera arbitraria, muchas veces alejadas de las características del público, por esto, y ante la insipiente oferta de propuestas gráficas que brinden a la gente la posibilidad de componer imágenes acorde a sus preferencias, se plantea el proyecto ATIKUX (ilustración y multimedia), como alternativa para llenar este vacío.

2.2 FORMULACIÓN

¿Cómo desarrollar una propuesta de ilustración inspirada en los contenidos expresivos y formales del valor cultural danzas típicas nariñenses para difundirla a través de una multimedia que permita al público componer imágenes aplicables a prendas de vestir?.

3. JUSTIFICACIÓN

La influencia de los medios masivos de comunicación y el fenómeno de mundialización han inducido al público a identificarse con ciertos valores culturales y tendencias estéticas tanto regionales como internacionales; de esta manera, surge una primera inquietud de propender por el reconocimiento de los contenidos expresivos y estéticos de la cultura regional -en este caso de tres danzas típicas representativas - a través de una propuesta de comunicación visual.

Es evidente que el auge de la Internet ha despertado en el público regional y mundial el interés por apropiarse de imágenes estereotipadas, por lo que se hace necesario brindar un espacio para la creación de imágenes tendiente a satisfacer otras expectativas del público. Por esta razón y para el caso específico de este proyecto es ineludible analizar los elementos que se desprendan de los valores culturales más representativos en general y del tema “danzas típicas nariñenses” en particular, con el fin de estructurar y ofrecer un producto gráfico acorde a las inclinaciones del público. Desde otra perspectiva, es importante considerar la atracción que producen la ilustración y los espacios interactivos de composición de imágenes en el público de la era actual, así como su aplicación en prendas de vestir, lo que permitiría seguramente que la presente propuesta de ilustración y multimedia se abra un espacio en el público que posibilite la instauración de nuevas creaciones gráficas y propuestas formales.





4. OBJETIVOS

4.1. GENERAL

Desarrollar una propuesta de ilustración inspirada en los valores culturales más representativos, en este caso las danzas típicas nariñenses: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda” para difundirla a través de una aplicación multimedia que permita al usuario la composición de imágenes aplicables a prendas de vestir.

4.2 ESPECÍFICOS

- Caracterizar desde una dimensión expresiva y formal los elementos representativos del valor cultural danzas típicas: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda”.
- Recopilar y analizar información gráfica de los elementos representativos que identifican las danzas típicas nariñenses para articularlos a una propuesta de ilustración y multimedia.
- Recrear a través de la ilustración conceptual los contenidos expresivos y estéticos identificados en las danzas típicas.
- Crear una aplicación multimedia que permita al público componer imágenes para aplicarlas a prendas de vestir.



5. METODOLOGÍA

Dentro de la metodología de enfoque cualitativo se acoge el método hermenéutico orientado a la identificación de los elementos estético-visuales y conceptuales de los valores culturales, en este caso de las danzas típicas nariñenses: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda”. Ésta comprende dos momentos: el primero para la caracterización del tema objeto de estudio y su incidencia en la cultura actual y el segundo para la recolección de datos a través de talleres de apreciación visual y de expresión en jóvenes para identificar los elementos conceptuales y formales que se puedan articular a la propuesta de ilustración y multimedia. Finalmente se aborda el proceso de reinterpretación y recreación gráfica por parte del equipo de diseño.

6. MARCO TEÓRICO

Para la posterior recreación gráfica de los contenidos derivados de los valores culturales como la danza típica nariñense, se hace necesario desarrollar los tópicos que se indican a continuación.

6.1 DANZA TÍPICA NARIÑENSE

Las danzas típicas nariñenses se ubican en la Zona Andina caracterizada por la variedad de relieve, clima y características de sus pobladores, está habitada por mestizos, blancos, mulatos y comunidades autóctonas. Tal variedad, suscita múltiples manifestaciones, tradiciones, costumbres. Es además una de las zonas con más alto número de eventos festivos lo que permite abrir espacios para el fomento y difusión de las manifestaciones típicas.

Folclor coreográfico: el bambuco es el aire típico más representativo de la Región Andina; las caracterizaciones musicales en las diversas subregiones que la conforman (complejos culturales), generan variadas formas en sus interpretaciones Danzarias, dando lugar a innumerables coreografías que expresan tradiciones o acontecimientos propios de sus comunidades.

Dada la gran variedad de interpretaciones coreográficas, el presente proyecto se centra en tres danzas típicas que exaltan las tradiciones populares más representativas del folclor nariñense, ellas son: la vaca loca, la siembra y la cosecha y la caña y la molienda.

LA VACA LOCA

Es una atracción de las fiestas populares y tradicionales de los pueblos de la región andina de Nariño. Su recorrido por calles y plazuelas anima a los espectadores por su vistosidad, su expresión artística, el acompañamiento musical (con San Juanes y Son Sureños) y las embestidas al público, lo que configura un importante espectáculo y acontecimiento.

De acuerdo al lugar en donde se realice, existe variedad de “vacas locas” en cuanto al diseño, modalidad y confección. Los tres tipos más frecuentes son:

Vaca loca de pólvora: es la más popular, se diseña en un armazón de junco (de cuatro caras) y se decora con pólvora de diferentes tipos.

Vaca loca de premios: reemplaza la pólvora por regalos y premios como juguetes, utensilios, zapatos, dulces entre otros.

Vaca loca de mechones: es recreativa, en este caso se utiliza dos palos cruzados con un mechón en cada extremo. El juego consiste en botar los mechones para luego patearlos hasta que se apaguen.





LA SIEMBRA Y LA COSECHA

En esta coreografía se representa una ceremonia que los campesinos de los pueblos de Nariño realizan en tiempo de carnavales, dando gracias a Dios por los beneficios obtenidos en la siembra y cosecha de productos, a la vez que auguran un buen año, trenzando las cintas de colores con entusiasmo y devoción, ya que si el trenzado sale bien en su "hecho y deshecho" para ellos significa que la productividad en el año será abundante o lo contrario si las cintas se enredan por error de los danzantes. Se destaca la presencia del chotur o duende blanco quien es un personaje mitológico que distrae a los participantes de la danza y los desafía y castiga cuando se mueven con lentitud.

LA CAÑA Y LA MOLIENDA

Según Luis Antonio Eraso, director del grupo de danzas del CESMAG, esta coreografía recopilada de los pueblos recolectores de la caña de azúcar conocidos como los guaycos, representa las costumbres y tradiciones de la zona occidental de Nariño. Representa toda la jornada de trabajo de fin de semana relacionada con corte de la caña, la recolección, y el acarreo a los trapiches, para obtener guarapo, cobrar la paga y festejar la labor cumplida, tomando, bailando y gozando con música de vereda.



6.2 ILUSTRACIÓN: ESTÉTICA Y FUNCIÓN

Abraham Moles se refiere a cierto tipo de imágenes como grafismo funcional, en cuya definición caben perfectamente las ilustraciones: “[...] todo conjunto de modos de representación que se basan en el uso del trazo, de la forma o de la trama, en otras palabras el conjunto de imágenes que, sobre la superficie del papel componen un mensaje complementario del mensaje ‘principal’ —o en cualquier caso diferente— que es el mensaje escrito: un conjunto de letras y signos que se desarrollan a lo largo de la línea para llenar la superficie de la página” (MOLES Abraham y JANISZEWSKI Luc. El grafismo funcional. 1992)

Y continúa más adelante, considerando al grafismo funcional como: “[...] conjunto de técnicas que, fuera de lo escrito, tiene como finalidad —y con ello miden su eficacia— transmitir datos, conocimientos e informaciones, hacer que se comprendan las relaciones entre seres o entre partes. Se trata del amplio mundo del esquema, del diagrama, de la imagen que recibe el calificativo de ‘funcional’ precisamente porque se justifica ante todo por su función y nunca principalmente por su belleza aunque, en realidad puede alcanzar, sola o en asociación con el texto, un valor estético que cada vez se buscará con mayor ahínco.” (MOLES Abraham y JANISZEWSKI Luc. El grafismo funcional. 1992)

Se podría deducir de esta definición que hay un valor estético esencial de las ilustraciones, que las distingue de aquellas imágenes que simplemente están determinadas para transportar información. Partiendo de esta definición, el proyecto ATIKUX acoge dos principios esenciales para la propuesta de ilustración; la estética y la función.

6.3 REFERENTES DOCUMENTALES

Para la documentación del proyecto, se hizo necesario la revisión de textos sobre danza típica nariñense. En la consulta de fuentes bibliográficas se encontró información general sobre algunos aspectos de la realidad del folclor Danzario de Nariño; sin embargo, en el trabajo de grado titulado: Producción coreográfica de cinco danzas de la zona andina del departamento de Nariño, basadas en la propuesta escénica del Grupo de Música y Danza Folclórica del CESMAG de Pasto, de los autores Luis Antonio Eraso Caicedo y Jesús Salcedo Rodríguez, realizada en el año 2000, se encuentran datos sobre danza típica y folclor coreográfico que representan de una manera significativa el folclor social y los valores culturales de la región nariñense.

Dicha investigación, dotó elementos teóricos y formales (planos coreográficos) y un registro audiovisual de las tres danzas típicas de Nariño, que sirvió como fuente para la identificación de los contenidos expresivos y estéticos que se articularon a la propuesta de ilustraciones y multimedia.

De modo general en el texto: Pasto, Folclor, Lugares y Personajes del autor Julián Bastidas Urresty, se trata el tema del folclor social y musical de Nariño, lo que constituye una importante fuente para la contextualización del proyecto de diseño desde una dimensión cultural.



6.4 MARCO CONCEPTUAL

DANZA

La danza en general es la expresión por medio del movimiento. Según Adolfo Salazar la danza es la coordinación estética de movimientos corporales, o según María Cristina Bozzini, se entiende como el arte del gesto expresivo, alegórico y rítmico. Danza en Alemán TANZZ y en Francés DANCE en primer lugar significó moverse bruscamente, saltar, desencajarse corporalmente; sin embargo, es posible concluir que el término danza es movimiento, coordinación, ritmo y estética. Existen varios tipos de danza como: danza clásica, moderna, contemporánea experimental y danza folclórica, siendo la última el tipo que interesa para el proyecto de diseño.

FOLCLOR

Palabra que etimológicamente significa: FOLK: comunidad, pueblo o región y LORE: tradición, suceso o acontecimiento. Es decir, el estudio del FOLKLORE conduce a decidir aquellos sucesos o acontecimientos tradicionales que un pueblo o comunidad determinada conoce y practica por ello se convierte en un saber popular. El folklore se define como tradición popular, TÍPICA, empírica y viva, este concepto emitido por el Dr. Abadía Morales hace énfasis en la tradición popular lo que implica los conocimientos, hechos y obras que se entregan de generación en generación. También incluye el término Típico refiriéndose a situaciones especiales y particulares de una región o población determinada. Lo Empírico hace alusión a lo que el pueblo sabe y conoce por sus experiencias de vida, sentimientos, sensaciones y emociones vividas por gusto propio.





ILUSTRACIÓN

Ilustrar significa “dar luz”, osea que la imagen hace visible sentidos ocultos para otras formas de comunicación. No toda imagen es ilustración. Para que una imagen lo sea debe definirse dentro de una relación de diálogo con un contexto determinado por un propósito de comunicación, sobre la necesidad de informar, de dar cuenta de un evento, de mostrar lo que no se puede ver, de demostrar o hacer evidente lo que de otro modo sería muy difícil de explicar. Lo que quiere decir que una ilustración siempre representa algo, sin esta característica no puede haber ilustración. La ilustración es entonces una representación del pensamiento definida por un énfasis contextual. Terence Dalley ofrece una definición de ilustración en los siguiente afirmación :

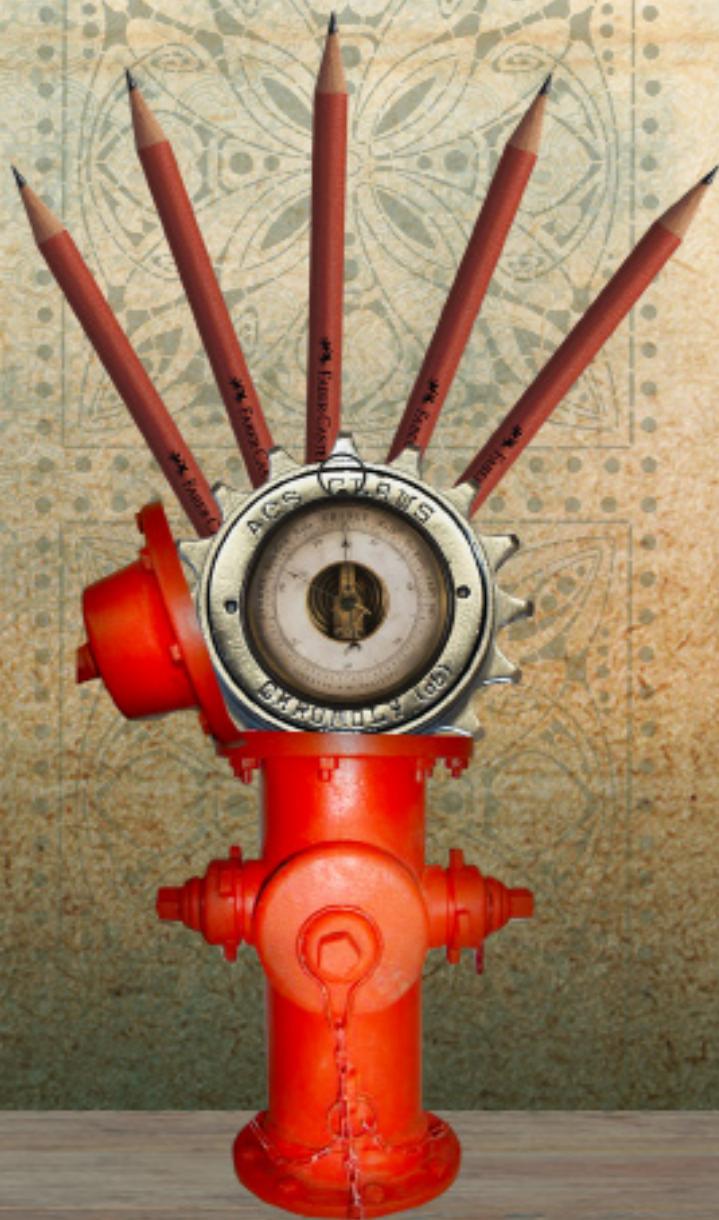
“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.” (DALLEY, Terence, Guía completa de ilustración y diseño, Madrid, Blume ediciones, 1981).

MULTIMEDIA

Según Samantha Valdes Acevedo, la multimedia es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo.

Por otra parte la hipermedia, que es un concepto asociado al presente proyecto, podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

De los términos antes definidos, se acoge la multimedia por la conveniencia para el presente proyecto ya que el empleo de textos, imágenes y animación permitirá a los usuarios componer imágenes a partir de una galería de ilustraciones y la interactividad.



6.5 REFERENTES GRÁFICOS Y VISUALES

SALSA PA VE

A finales del año 2006 el ilustrador Jorge Lewis Morales y la diseñadora gráfica Angélica Acosta Otero, consolidaron la propuesta “Salsa Pá Vé”; una exposición itinerante pensada para sitios destacados en el mundo de la salsa. La muestra, buscaba recrear canciones de la salsa clásica y reciente, enriqueciendo el imaginario gráfico de este género. Se reunió a un grupo destacado del panorama gráfico colombiano en áreas como la ilustración, la animación, la fotografía, la pintura, el diseño y el graffiti, quienes motivados por la música y las historias de la salsa, recrearon las canciones desde cada una de sus disciplinas.

Una de las ideas fundamentales, consistió en llevar las imágenes a dialogar con los sitios, con la música y las vivencias de la salsa. Igualmente establecer un contacto entre un creador gráfico y otros públicos, permitiendo que su trabajo se oxigene y dejando a un lado las condicionantes

de su quehacer cotidiano. Salsa Pá Vé, es un proyecto que permitió renovar los portafolios de sus autores, y exponerse profesionalmente y difundir su trabajo, se vincularon 26 de los mejores ilustradores colombianos, lo que advierte diversidad conceptual, estética, semántica y expresiva en las obras gráficas. El manejo de figuras retóricas como la metáfora, el símil y la exageración, así como un planteamiento vigoroso de elementos y variables visuales como la línea, la forma, el color y la textura son elementos constantes que se advierten en las obras del proyecto Salsa Pá Vé, como un modo para la exaltación de la vitalidad y el dinamismo presentes en el tema de la salsa. De otro lado la variedad de técnicas de expresión empleadas que van desde las tradicionales hasta las digitales. Las obras recrean personajes, historias, sensaciones, imaginarios e ideologías derivados de la salsa.





ILUSTRA XXI

Es una boutique on - line que ofrece prendas de vestir con diseños personalizados. Brinda variedad de posibilidades para el diseño personalizado a través de herramientas interactivas que permiten tomar decisiones a los usuarios en cuanto a: temas, tendencias y estilos gráficos, elementos de composición, modelos de camisetas y todo lo que el usuario necesita para diseñar su propia prenda. Es un sitio muy versátil, completo, complejo en su estructura pero cómodo y didáctico en cuanto a navegabilidad.

SHIRTCITY.COM

Es una nueva tienda on-line para comprar camisetas ilustradas. La peculiaridad es que trabajan con multitud de técnicas: serigrafía, vinilo, transfer, diseños artesanales (dibujos a tinta o pintura) y prendas ornamentadas manualmente.

Ofrecen diseños UNISEX, para hombres, mujeres, niños, bebés y tallas especiales, así:

- Diseños propios en serigrafía y en vinilo textil.
- Camisetas exclusivas pintadas y ornamentadas manualmente.
- Diseños personalizados. Si el usuario lo prefiere puede enviar su texto, foto o diseño para que ilustra XXI lo estampe en la camiseta básica que más le guste.
- Diseños en vinilo y serigrafía realizados por los usuarios. ilustra XXI quiere darle protagonismo y ofrecerle la oportunidad de mostrar su "arte" en la web. Por ello tiene tres concursos permanentes en el que además de ganar estupendos premios podrán difundir sus trabajos. La idea es crear una comunidad virtual de apasionados por el diseño y la ilustración, que a través de sus obras nos ayuden a promocionar nuestra cultura y patrimonio y concienciar sobre temas importantes de nuestra sociedad.



Figura I: SALSA PA VE



Figura I: SALSA PA VE

ilustra XXI

CAMISETAS

novedades

serigrafías

vinilos y transfer

pintura y ornamentación

En esta sección puedes encontrar todos nuestros **diseños para vinilo textil y transfer**.

El vinilo textil es una técnica de impresión mediante la cual el dibujo se estampa en la camiseta por transferencia térmica, da muy buena calidad de imagen y son muy duraderos. Además con los diseños en vinilo tienes la oportunidad de poder escoger el color de la camiseta y de los textos o dibujos. Dispones de acabado flex (liso) o flock (aterciopelado). Pulsa en el modelo que te guste para conocer su precio y ver la disponibilidad de camisetas y colores.



ILUSTRAXXI



Your shopping cart is empty.

T-Shirt Designer

T-Shirt Shop

Open a shop

Custom T-Shirt Printing

Personalize your own t-shirts online with your individual designs

[Customize a t-shirt here!](#)

- No minimum order amount
- Ready for shipping in 48 hours



Search Designs

GO

All Designs

[Overview](#)
Top Sellers

- Adult
- Alcohol & Drugs
- Bachelor T-Shirts
- Celebrity T-Shirts
- Children & Babys
- Country & City T-Shirts
- Flowers
- Geek T-Shirts
- Humor & Fun T-Shirts
- Just For Men
- Just For Women
- Love
- Mom & Dad

New Designs
Sale

- Music
- Pets & Animals
- Political T-Shirts
- School & Office
- Skulls & Horror
- Sports
- Style
- Summer & Holidays
- Top Sellers
- TV & Movie T-Shirts
- Vintage T-Shirts
- Winter

Catalogue

Designs

Products



Favorites

1 - 15 of 1210 T-Shirt Designs

1 2 3 4 5 ... 81 →

Top10



Yippee ki yay Motherf... T-Shirt



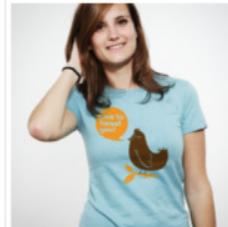
19.95 \$



Buddy Outline T-Shirt



19.95 \$



nice to tweet you T-Shirt



22.95 \$

T-Shirt of the Week: from \$ 14.95



Figura 2: SHIRTCITY





LA ESCALERA

En esta etapa se reinterpretan y recrean gráficamente los contenidos expresivos derivados de los valores culturales, en este caso particular de las danzas típicas a través de la ilustración. Los personajes y conceptos toman forma, se tiñen de color y texturas y juegan con la estética y la retórica.

1ª PARTE: IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES CONCEPTUALES

MOMENTOS COREOGRÁFICOS	1	2	3	4	5
Identifique una acción para cada momento coreográfico.					
Identifique una expresión corporal (gesto, movimiento) para cada momento coreográfico.					
A usted, ¿Qué le evoca cada momento coreográfico?					

2ª PARTE: IDENTIFICACIÓN DE REFERENTES FORMALES

Identifique los objetos más representativos de la danza.					
Relacione los personajes representativos de la danza.					
¿Qué instrumento musical, que acompaña la danza, le llama la atención? Mencione y represente gráficamente la sensación que le produce su sonido.					
Para usted, ¿Cuáles son los colores dominantes en la danza?					
Para usted, ¿Cuáles son los colores subordinados en la danza?					

Nota: Responda cada pregunta empleando una sola palabra en cada casilla.

Cuadro I: Taller de referentes conceptuales y formales.

METODOLOGÍA PREVIA AL PROCESO DE ILUSTRACIÓN

La identificación de los elementos conceptuales y estéticos de las danzas se logró a través de talleres de apreciación visual y de expresión aplicados a tres grupos focales de jóvenes. Los contenidos expresivos de las “danzas típicas nariñenses” se consignaron en el instrumento diseñado para tal fin, obteniendo un promedio de 90 datos por cada ítem del taller de referentes, los cuales se organizaron, categorizaron y priorizaron.

ESTRUCTURA DEL TALLER

- Posee dos componentes: el conceptual que se abordó mediante un taller de apreciación visual de imagen en movimiento para estudiar lo evocativo de la danza típica y el formal asumido a través de un taller de apreciación de imagen fija para determinar elementos estéticos.
- Aplicación a 30 personas divididas en tres grupos focales, así: diseñadores y artistas; coreógrafos y bailarines y muestra de jóvenes tomada aleatoriamente.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO: Explicación del taller (qué se espera y como se realizará),
IMPLEMENTACIÓN: Organización de espacio y logística (materiales, herramientas e instrumentos de trabajo).
EJECUCIÓN: Aplicación de ejercicios de apreciación visual tendientes a la identificación y análisis de referentes. Aplicación de formatos.

danza Vaca Loca

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Programa de Diseño Gráfico

Participante: Estudiante Diseñador
Artista Otro
Cual? _____

TALLER DE CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

OBJETIVO: Determinar rasgos, cualidades y atributos físicos y conceptuales que permitan la creación de personajes inspirados en los bailes típicos nariñenses.

INSTRUCCIÓN

Basado en el contenido formal de la danza, seleccione en cada recuadro una característica que permita construir un personaje con ciertos rasgos particulares.

IDENTIFICACIÓN

Sexo: M ___ H ___
Edad: Niño ___ Joven ___ Viejo ___

RASGOS FÍSICOS

Cabezón	Cachetón	Alto
Orejón	Cejón	Bajo
Ojón	Cumbambón	Gordo
Narizón	Narizón	Flaco
Muelón	Muelón	Blanco
Trompón	Trompón	Indio
Frentón	Frentón	Mulato

N°	Partes del cuerpo	Elementos de la danza	Acciones de la danza
	Cabeza	Vaca	Partiendo
	Ojos	Cascos	Acompañando
	Boca	Loco	Embistiendo
	Nariz	Volador	Abrazando
	Orejas	Flor	Brincando
	Cuello	Rastrero	Gritando
	Brazos	Tronante	Lanzando
	Manos	Cohete	Buscando
	Tronco	Tambor	Girando
	Cola	Trompeta	Saltando
	Piernas	Clarinete	Entrecruzando
	Pies	Carrasca	Cargando
	Lengua	Junco	Danzando
	Pelos	Papel	Atacando
		Regalo	Toreando
		Torta	Bailando
		Cachos	Tomando trago
		Cuero	Tocar instrumento
		Fuego	Cantando
		Alpargata	Peleando
		Refajo	Enamorando
		Pañolón	Otra
		Fleco	
		Bordado	
		Paja	
		Otro	

Número de estos elementos:

1 2 3 4 5 6 7 8

OBSERVACIONES(escriba otros rasgos que estime pertinentes)

EJEMPLO

Niño gordo con cabeza de tambor, tres brazos de papel que canta y está girando

Niño gordo con 3 Cabezas de tambor peleando

FORMULARIO PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Obtenidos los datos sobre los elementos conceptuales y formales se procedió al diseño de un instrumento que permitiera la creación de personajes; el propósito del formulario fue la construcción de perfiles de personajes para su posterior ilustración. La herramienta permitió establecer rasgos físicos, cualidades, idiosincrasia y habilidades de los mismos.

Una vez diseñado el formulario y puesto a prueba el equipo de trabajo procedió a la bocetación e ilustración de personajes acorde a la temática del proyecto y sobre todo a las inclinaciones del grupo objetivo -público juvenil-.



Cuadro 3: Ruleta conceptual.

ILUSTRACIÓN DE CONCEPTOS DERIVADOS DE DANZAS

Priorizada y categorizada la información sobre elementos conceptuales obtenidos en los talleres se procedió a la creación de una tercera herramienta útil para el equipo de diseño consistente en una ruleta que permitió la elección de palabras claves para la reinterpretación y recreación gráfica – ilustración-. En esta fase se continuó con la creación de personajes, ornamentos, formas, la ilustración de conceptos derivados de las danzas, la determinación de tendencias cromáticas, de texturas y de aplicación de principios sintácticos, formales y retóricos de ilustración.

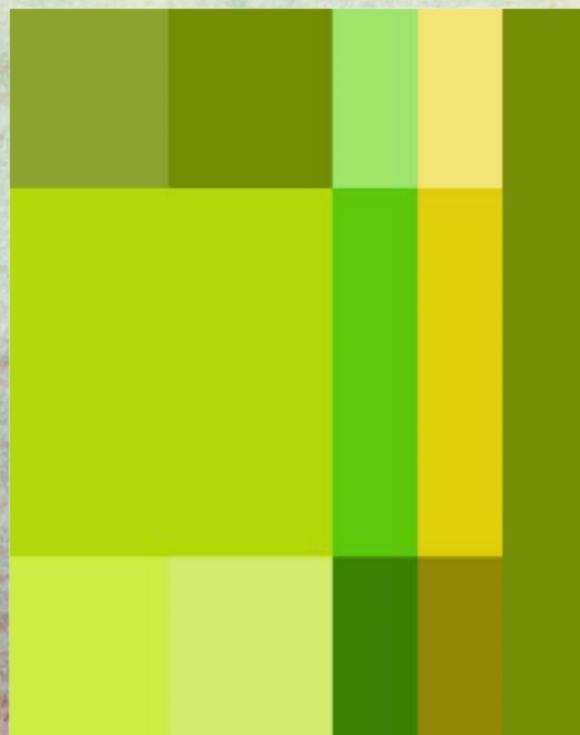
Es importante señalar que la metodología e instrumentos aplicados en el proceso de ilustración del presente proyecto es susceptible de ser aplicada con otras temáticas y con diversos públicos.

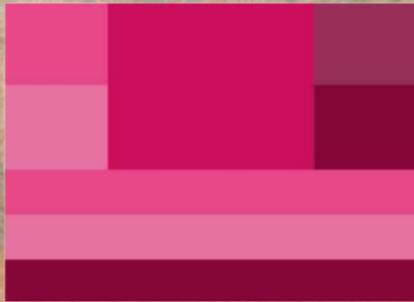
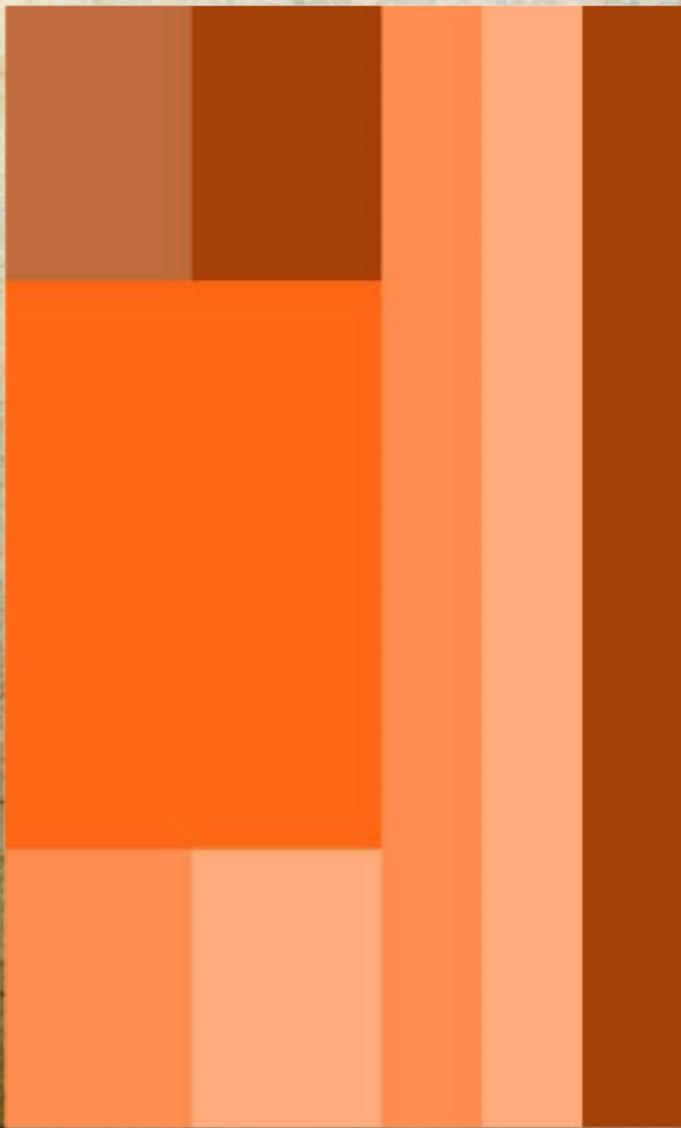
TENDENCIAS DE COLOR

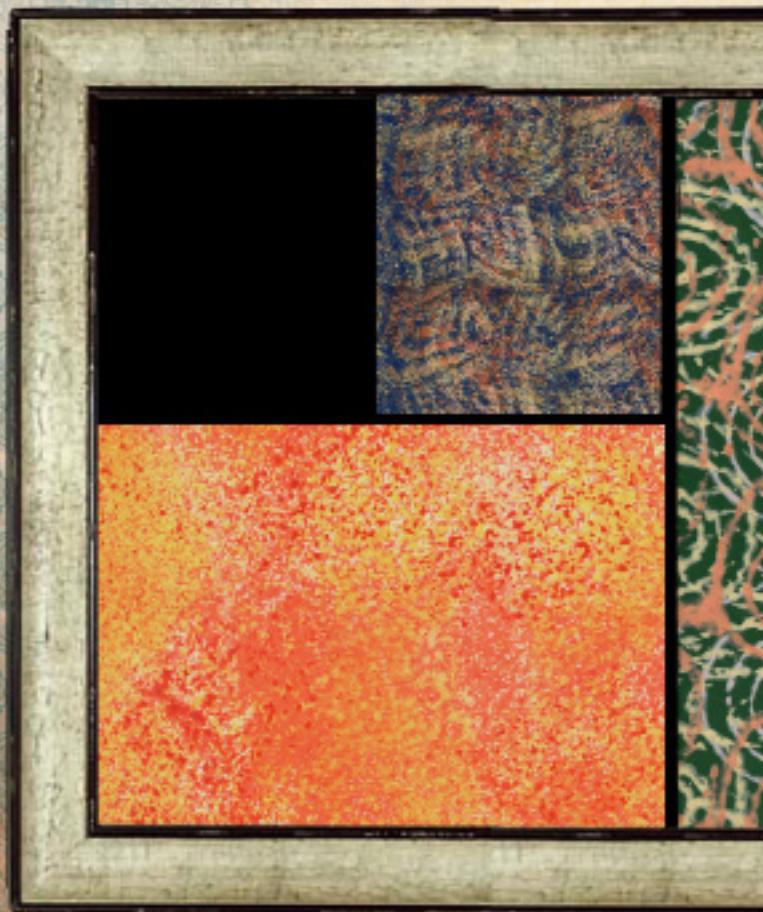
Paleta cromática obtenida en los talleres de apreciación visual y del análisis de imagen de la puesta en escena y de los trajes típicos empleados en las danzas para articularla a la propuesta de ilustración y multimedia.

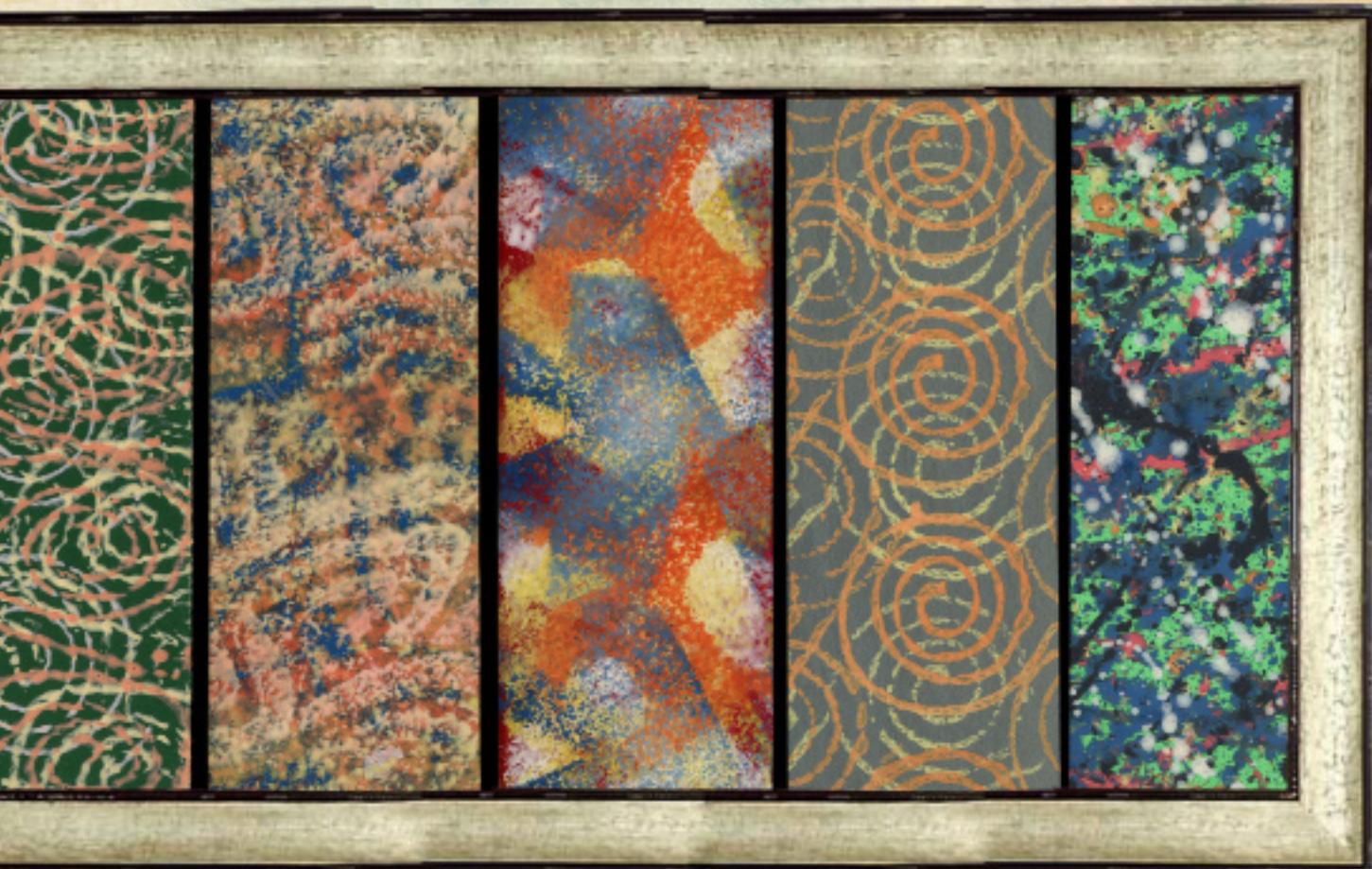
Los colores primarios y secundarios son los de mayor recurrencia en los trajes típicos de la danza nariñense. Para el caso específico del proyecto se amplió la gama cromática aprovechando las dimensiones del color como la saturación, la intensidad y la iluminación, la interacción de color y la aplicación de los esquemas armónicos de valoración, analogía y contraste por opuestos.

En el evento en que se tome como referente otro valor cultural, se aplicará la misma metodología y procedimiento.









TEXTURAS

A partir de los talleres de apreciación visual y el análisis de imagen de contenidos estéticos de las danzas, se identificaron las tendencias de texturas para integrarlas a las ilustraciones y la gráfica de la pieza multimedial. La repetición de patrones modulares con características geométricas, accidentales y orgánicas con colores contrastados son una constante en los elementos empleados en las danzas. Después de un proceso de reinterpretación y exploración se ilustraron (manual y digitalmente) varias texturas para incorporarlas al proyecto gráfico. Con el retoque digital, éstas se van transformando adquiriendo diversas apariencias.



PROCESO DE ILUSTRACIÓN

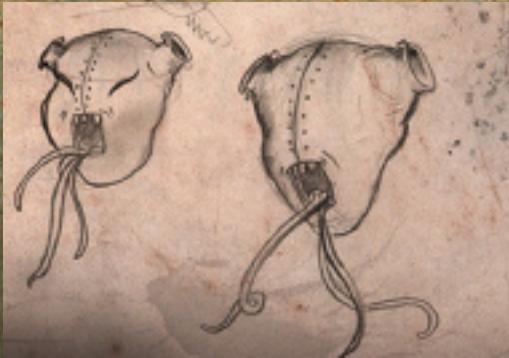
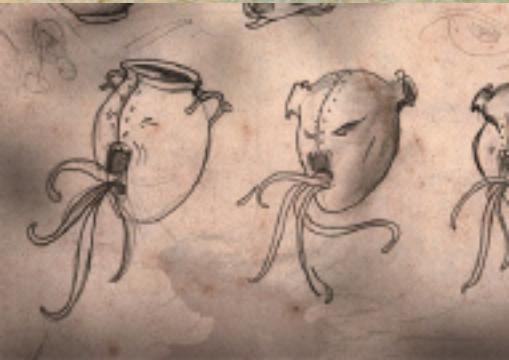
Resultados obtenidos durante el proceso gráfico. Aquí se muestra parte de las ilustraciones elaboradas por los participantes en el taller de creación de personajes con el apoyo de la metodología e instrumentos diseñados por el equipo de trabajo. Se evidencia una inclinación hacia los personajes fantásticos.





Dibujos de los participantes del taller de creación de personajes.





PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Niveles de imagen

Teniendo en cuenta los contenidos derivados de las danzas y con ayuda de las herramientas creadas por el equipo de diseño (ruleta y matrices), se procedió al proceso de ilustración.

En esta fase del proyecto se ilustra desde lo figurativo para llegar a niveles simbólicos y abstractos. La imagen se simplifica y se carga de sentidos.





PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Bocetación manual

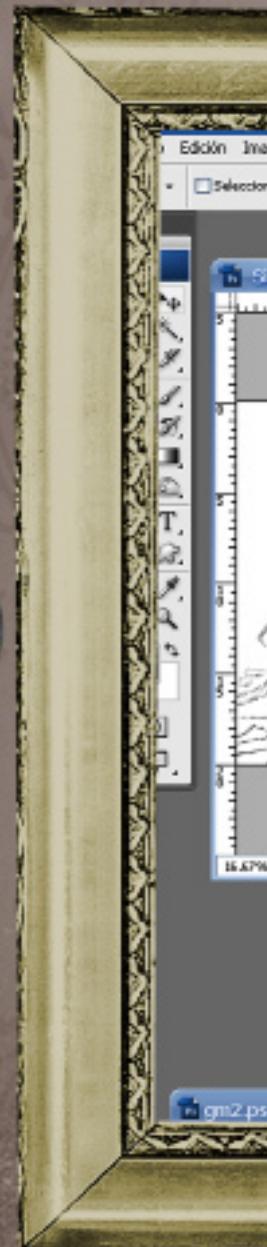
Con base en los conceptos y palabras clave derivadas de las danzas y con ayuda de las herramientas creadas por los integrantes del equipo de diseño, se procedió al proceso de bocetación previa reinterpretación de los mismos.

En esta etapa del proyecto se aplicaron principios sintácticos y formasles de ilustración, tales como: la superposición, la subordinación, la adición y sustracción, la sustitución, la analogía, la metáfora, la hipérbole, la personificación, entre otras.

PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Digitalización de imágenes

Cumplida la etapa de bocetación manual se continuó con el escaneado, vectorización, coloreado y retoque digital de las imágenes con miras a su articulación en la multimedia. En esta fase del proyecto se aplicó la paleta cromática y de texturas derivadas de las danzas, así mismo, se aplicaron principios de composición en las ilustraciones.



gen Capa Selección Filtro Análisis Vista Ventana Ayuda

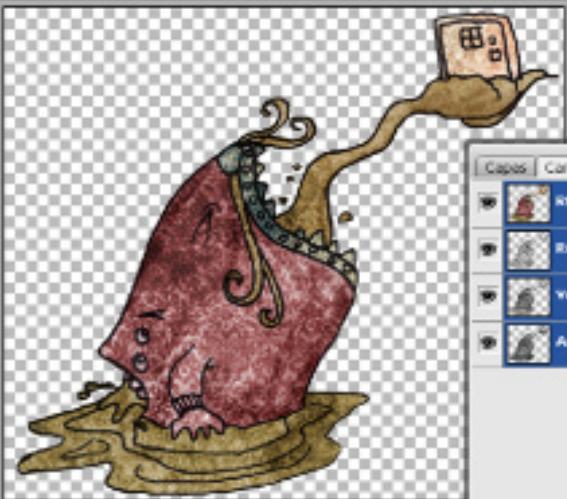
Trabaja automáticamente: Grupo Mostrar controles de infof.

Equipo de trabajo ▼

n título-1 al 16.7% (Capa 1, RGB...



10t copia2.png al 16.7% (Capa 0, RGB/8)



Capas Canales Trazados

	Rojo	Ctrl+1
	Verde	Ctrl+2
	Azul	Ctrl+3

- Navegador
- Histograma
- Información
- Color
- Muestras
- Estilos
- Capas
- Canales
- Trazados

16.67% Doc: 34.8 MB/13.3 MB



PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Trabajo de ilustración adelantado por el equipo de diseño con la ayuda de la metodología e instrumentos diseñados. Se adoptó como línea de trabajo la ilustración conceptual y de personajes un tanto fantásticos para atender las expectativas del grupo objetivo - público juvenil.









PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Ilustración de ornamentos desarrollado por el equipo de diseño con la aplicación de la metodología e instrumentos diseñados. Las formas creadas evocan sentidos y se integran a las ilustraciones permitiendo componer imágenes diversas y con variadas opciones de interrelación.





PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Aplicación a productos

En esta etapa del proceso se empezó con la aplicación de las imágenes a prendas de vestir con el fin de personalizarlas acorde a los elementos derivados de las danzas. Se crearon algunos modelos de productos (zapatos, camisetas, correas) que fueron intervenidas con las imágenes producidas en el proyecto para evidenciar la funcionalidad de las mismas.









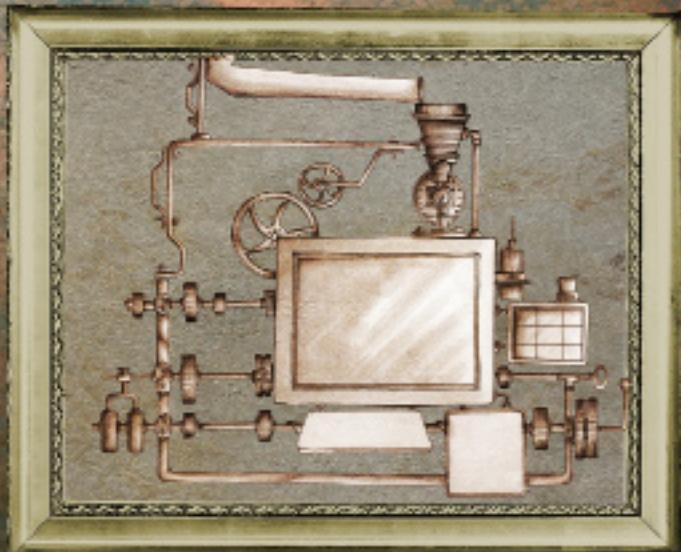
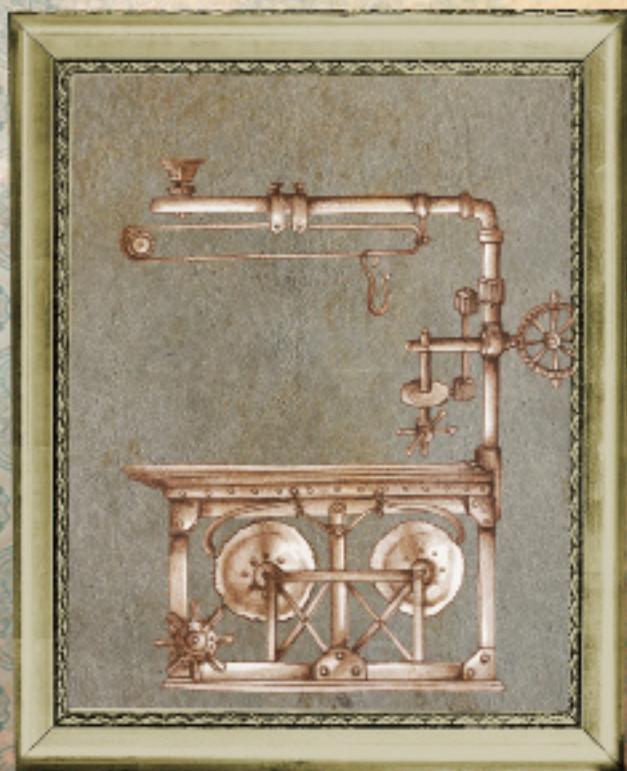
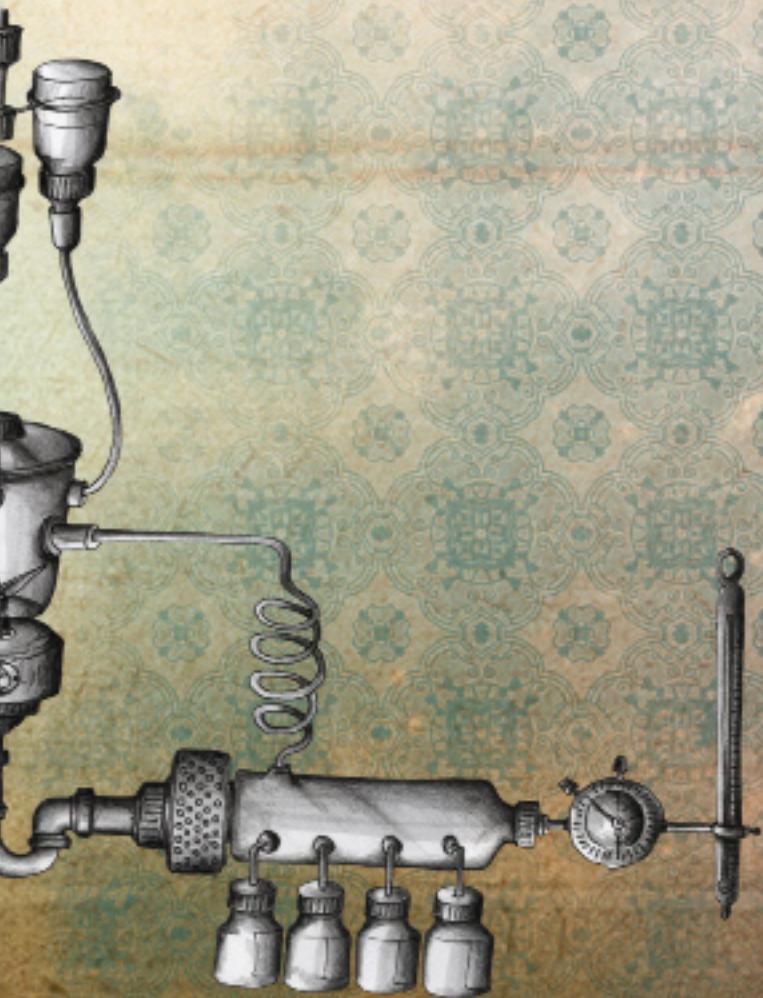


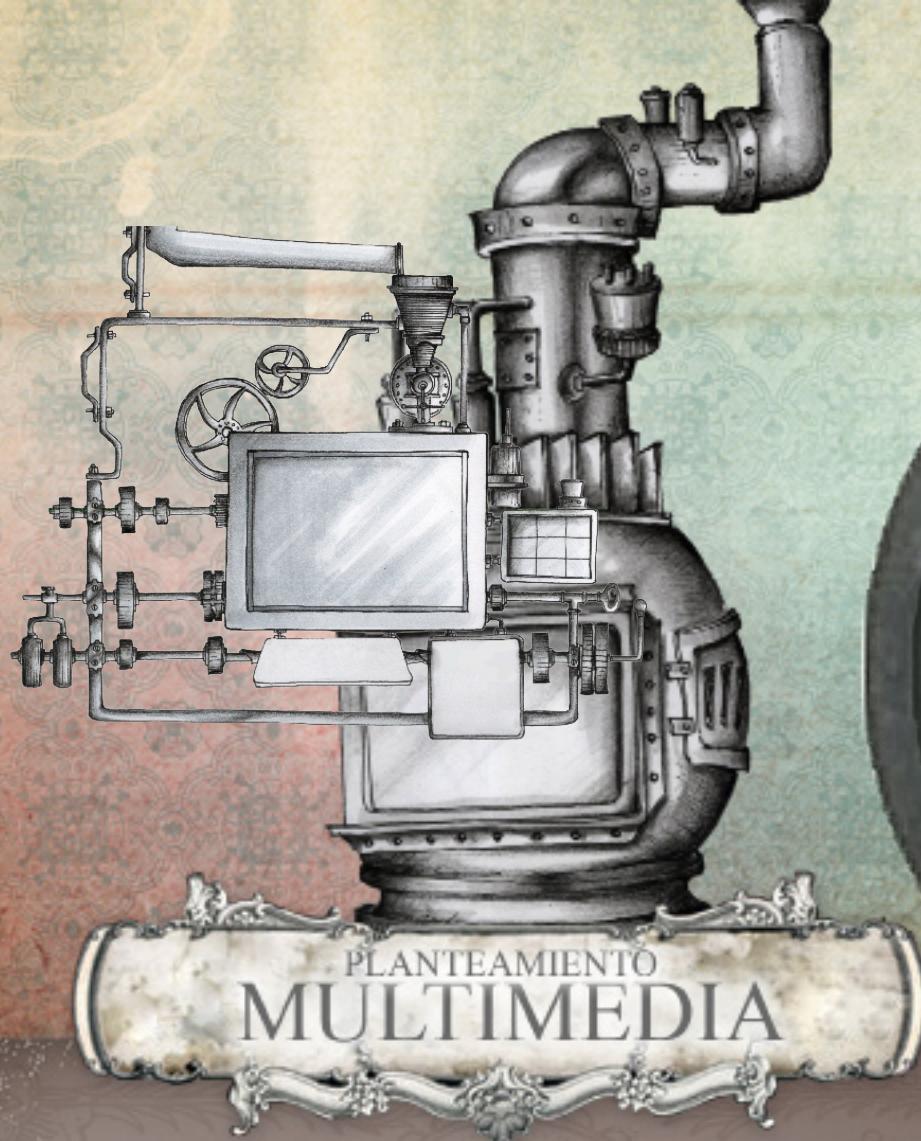
En esta fase se desarrolla la aplicación multimedia para la presentación de los resultados del proceso de ilustración. Se dota a la pieza de las herramientas necesarias para que el usuario interactúe con ella.



ILUSTRACIÓN MULTIMEDIA

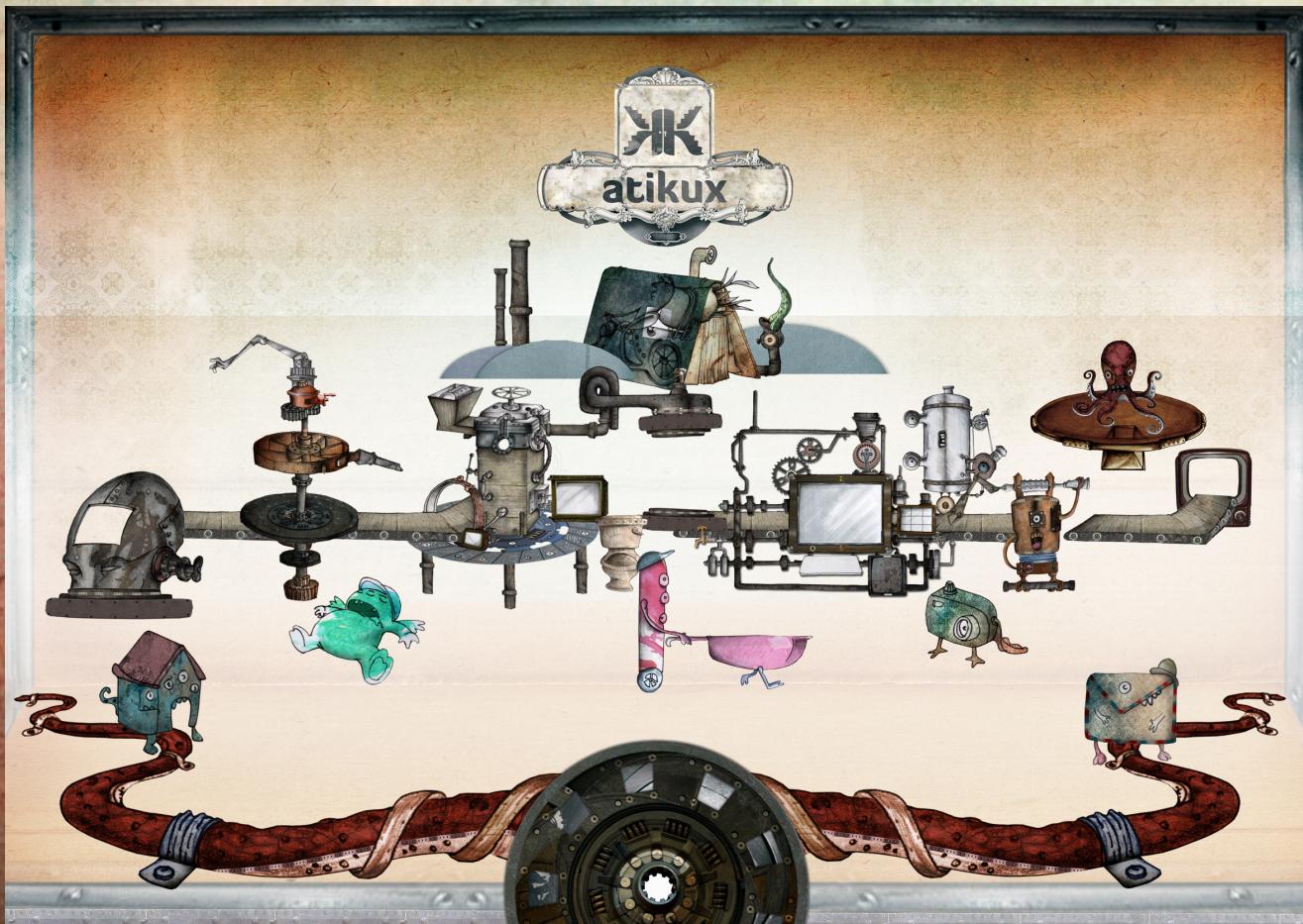
Teniendo en cuenta que todo el material de ilustración producido se articula a una aplicación multimedia, se inicia el proceso de ilustración para la misma tomando como referencia el “Atico” y sus implicaciones como lugar físico y de ensoñación. Se adopta la idea de crear una planta de producción dentro del ático para que el usuario interactúe con ella y pueda componer imágenes con usos específicos. En esta parte se ilustraron máquinas y herramientas de trabajo y producción.





Consolidado el banco de ilustraciones, las interfaces y los mecanismos de interactividad se dinamizó y potencializó el contenido informativo de la multimedia como: textos, imágenes y animación. El concepto gráfico es una alegoría al movimiento (principio de la danza) y además evoca el imaginario contenido en un ático. Esta pieza permitirá al público tomar decisiones a nivel de composición, color, texturas y la personalización de prendas de vestir de una manera fácil y entretenida .





Index de la aplicación multimedia.



Interfaz gráfica de la aplicación multimedia.



Interfaz gráfica de la aplicación multimedia.



Modelo de producto personalizado con ayuda de la aplicación multimedia.



atikux

armario de ilustracion virtual



CONCLUSIÓN

“ Las ilustraciones que nos presentan Edison Ramos Bastidas, Ramón Ortega Enríquez y Fredy Portilla España en su proyecto Atikux, agregan mundos posibles. Aun cuando estos jóvenes ilustradores se ocupan de su entorno, de las costumbres, del ritmo, de la textura y del color de una región donde un solo verde puede contener todos los colores, sus miradas agregan algo nuevo, son imaginación pura. A través de sus imágenes conviven la riqueza cultural ancestral con la urbana contemporánea, la magia del mito con los imaginarios del cine y la literatura, hacen posible algo imposible; de nuevo la ilustración es la invención de un mundo.

La combinación de técnicas que confluyen en lo digital fue una decisión acertada tanto para optimizar recursos y tiempos como para dar la textura ideal a este tipo de imaginario. En ese sentido hay un uso claro de las potencias específicas de cada medio que liberan la posibilidades expresivas convenientes a estos tres tratamientos de la ilustración, con un rasgo de unidad evidente.”

Palabras del Maestro Carlos Riaño
Sobre el Proyecto ATIKUX
Diciembre 4 de 2009

BIBLIOGRAFIA

DALLEY, Terence, Guía completa de ilustración y diseño, Madrid, Blume ediciones, 1981.

MOLES Abraham y JANISZEWSKI Luc. El grafismo funcional, 1992, Barcelona, Ediciones CEAC S.A.(Centro Internacional de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación).

W. J. T. Mitchell. No existen medios visuales. Ensayo publicado en BREA, José Luís (Editor). Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización, 2005, Madrid, Ediciones Akal- Estudios visuales-.

ABADIA MORALES, Guillermo. Compendio General del Folklore Colombiano. Bogotá: Talleres Gráficos Banco Popular. Tercera Edición. 1993.

ABADIA MORALES, Guillermo. ABC del Folklore Colombiano. Santafé de Bogotá Editorial Panamericana. Primera Edición. 1995.

CHAVEZ POSADA, Ana María. Guía Práctica para la Enseñanza de las Danzas Colombianas. U. Pedagógica Nacional. Bogotá I.

ERASO,Luis Antonio y SALCEDO, Jesús. Producción coreográfica de cinco danzas de la Zona Andina del departamento de Nariño, basada en la propuesta escénica del grupo de Música y Danza Folclórica del CESMAG de Pasto. San Juan de Pasto 2000.



