

JOSÉ DANIEL
FUENMAYOR ESPAÑA



MiHH



Muñecos Textilis Vudu

Proyecto de Diseño Gráfico
Departamento de Diseño
Facultad de Artes
Universidad de Nariño

Pasto 2010

DISEÑO DE MUÑECOS DE TRAPO APLICANDO ESTÉTICAS DEL DISEÑO GRÁFICO POSMODERNO,
TENIENDO EN CUENTA AL ECODISEÑO EN LA REUTILIZACIÓN DE DESECHOS INDUSTRIALES TEXTILES,
PRODUCIDOS EN MICROEMPRESAS FABRICANTES DE ROPA EN LA CIUDAD DE PASTO.

JOSÉ DANIEL FUENMAYOR ESPAÑA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO GRÁFICO
PASTO COLOMBIA
2010



DISEÑO DE MUÑECOS DE TRAPO APLICANDO ESTÉTICAS DEL DISEÑO GRÁFICO POSMODERNO,
TENIENDO EN CUENTA AL ECODISEÑO EN LA REUTILIZACIÓN DE DESECHOS INDUSTRIALES TEXTILES,
PRODUCIDOS EN MICROEMPRESAS FABRICANTES DE ROPA EN LA CIUDAD DE PASTO.

JOSÉ DANIEL FUENMAYOR ESPAÑA

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

ASESOR
ANA TIMARÁN
DISEÑADORA GRÁFICA
DOCENTE UNIVERSIDAD DE NARIÑO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO GRÁFICO
PASTO COLOMBIA
2010

NOTA DE RESPONSABILIDAD

"Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad del autor"

Artículo 1 del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966,
emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN

ADRIANA BASTIDAS
DISEÑADORA INDUSTRIAL
JURADO

OMAR FRANCO
DISEÑADOR GRÁFICO
JURADO

ALBERTO VEGA
DISEÑADOR GRÁFICO
JURADO

San Juan de Pasto, Noviembre 5 de 2010

AGRADECIMIENTOS

Varias personas generosamente proporcionaron al autor asistencia, información y material pictográfico. Afortunadamente es posible agradecer a cada uno de ellos en este proyecto.

La ayuda y bondad de este grupo fueron tan cruciales en este esfuerzo, que deseo expresar mi profunda y sincera gratitud.

Anita Timarán

Asesora de proyecto.

Adriana Bastidas

Asistencia en investigación.

William Obando

Por apoyar la idea y su aporte con ecodiseño

Astrid Lorena Naspírán

Asistencia en investigación y corrección de estilo.

Mario Madroño

Material de investigación y entrevistado en el Proyecto.

Jhon Benavides y Omar Franco

Docentes entrevistados en el Proyecto.

Juan Carlos España

Conocimiento y material en la puesta en escena.

Las diversas **Microempresas fabricantes de ropa**

Facilitaron las encuestas y aportaron con la materia prima reutilizada.

Mis compañeros de diseño

Por apoyar la idea.

Cocopollo

Espacio en su tienda.

Mi Público

Apoyar el proyecto comprando los MIHHO'S



dedicado a:

mi mami
clara



mi papá

mi nucita
hermosa



mis hermanillos
charin y victor



RESUMEN

El proyecto denominado "Diseño de muñecos de trapo aplicando estéticas del diseño gráfico posmoderno, teniendo en cuenta al ecodiseño en la reutilización de desechos industriales textiles, producidos en microempresas fabricantes de ropa en la ciudad de Pasto"; se fundamenta bajo la teoría y concepto de ecodiseño, ya que es una herramienta útil a la hora de trabajar con materiales que pueden ser reciclados o reutilizados.

De acuerdo a lo anterior, se detecta en la ciudad de Pasto, una cantidad importante de desperdicios textiles más comúnmente llamados retazos de tela, provenientes de microempresas fabricantes de ropa, los cuales teniendo en cuenta preliminares investigaciones, se comprueba que no han sido utilizados de la mejor manera posible.

Así mismo, el presente proyecto se fortalece con la intervención del diseño gráfico posmoderno, con el cual se amalgama la riqueza visual otorgada de la exploración en los retazos de tela, junto a las formas y conceptos propios del vudú. Deconstrucción y Apropiación, son los temas tratados en el estudio del proyecto, el cual es posible visualizar tanto en el diseño de los muñecos como en toda la imagen que los acompaña, es decir, en las diferentes piezas como etiquetas y empaques.

Finalmente, cabe aclarar que el diseño de los muñecos vudú, no implica una carga mágica necesariamente, si bien se ofrece una serie de elementos alegóricos al vudú, el usuario es quien decide el poder hacer o no magia vudú con los muñecos.



ABSTRACT

The project called "Design of rag puppets applying aesthetics of postmodern graphic design, taking into account the ecodesign in the reuse of industrial textile residues, produced in microcompanies that make clothes in Pasto city"; has its basis in the theory and concept of ecodesign, because it is an useful tool when it is time to work with materials which can be reused.

According to these ideas, it is detected in Pasto city, an important quantity of textile wastes which are commonly remnant, they comes from microcompanies manufacturer of clothes, and taking into account preliminary investigations, it is proved that they are not used in the better way.

So, the present project has its strength with the intervention of postmodern graphic design, with it the visual richness of exploration in remnant is fusioned with forms and own concepts of voodoo.

Deconstruction and Appropriation are the themes worked in the study of the project, where it is possible to visualize in the puppet design and in the image it has. It means, in the different pieces like tags and envelopes.

Finally, it is important to clarify that to design the voodoo puppets it's not necessary a magic charge, it is true that it offers some elements like allegory to voodoo but the user is who decide to do voodoo magic with the puppets or doesn't do it.

Tabla de Contenido



Introducción. 19

Tema / Problema. 20-25

Marco Teórico-conceptual.

Ecodiseño. 27-34

Vudú. 35-43

Diseño Gráfico Posmoderno. 45-55

Proceso Gráfico. 57-101

Escenario de Práctica Real. 102-103

Conclusiones. 104

Bibliografía. 105

Anexos. 106-107

LISTA DE FIGURAS

	Página
FIGURA 1. Ecodiseño	29
FIGURA 1.1 Ecodiseño	30
FIGURA 1.2 Ecodiseño	30
FIGURA 1.3 Ecodiseño	30
FIGURA 1.4 Ecodiseño	34
FIGURA 2 Vudú	35
FIGURA 2.1 Vudú	35
FIGURA 2.2 Vudú	36
FIGURA 2.3 Vudú	36
FIGURA 2.4 Vudú	37
FIGURA 2.5 Vudú	37
FIGURA 2.6 Vudú	38
FIGURA 2.7 Vudú	39
FIGURA 2.8 Vudú	39
FIGURA 2.9 Vudú	40
FIGURA 2.10 Vudú	40
FIGURA 2.11 Vudú	40
FIGURA 2.12 Vudú	41
FIGURA 2.13 Vudú	42
FIGURA 2.14 Vudú	42
FIGURA 2.15 Vudú	43
FIGURA 2.16 Vudú	43
FIGURA 2.17 Vudú	43
FIGURA 3 Diseño Gráfico Posmoderno	46
FIGURA 3.1 Diseño Gráfico Posmoderno	47
FIGURA 3.2 Diseño Gráfico Posmoderno	48
FIGURA 3.3 Diseño Gráfico Posmoderno	48
FIGURA 3.4 Diseño Gráfico Posmoderno	48
FIGURA 3.5 Diseño Gráfico Posmoderno	49
FIGURA 3.6 Diseño Gráfico Posmoderno	49
FIGURA 3.7 Diseño Gráfico Posmoderno	49
FIGURA 3.8 Diseño Gráfico Posmoderno	50
FIGURA 3.9 Diseño Gráfico Posmoderno	50
FIGURA 3.10 Diseño Gráfico Posmoderno	50
FIGURA 3.11 Diseño Gráfico Posmoderno	51
FIGURA 3.12 Diseño Gráfico Posmoderno	51
FIGURA 3.13 Diseño Gráfico Posmoderno	51
FIGURA 3.14 Diseño Gráfico Posmoderno	52
FIGURA 3.15 Diseño Gráfico Posmoderno	52
FIGURA 3.16 Diseño Gráfico Posmoderno	53
FIGURA 3.17 Diseño Gráfico Posmoderno	53
FIGURA 3.18 Diseño Gráfico Posmoderno	54
FIGURA 3.19 Diseño Gráfico Posmoderno	55
FIGURA 3.20 Diseño Gráfico Posmoderno	55
FIGURA 3.21 Diseño Gráfico Posmoderno	55
FIGURA 3.22 Diseño Gráfico Posmoderno	55
FIGURA 4 Bocetos	58
FIGURA 4.1 Bocetos	59
FIGURA 4.2 Bocetos	60
FIGURA 4.3 Bocetos	61
FIGURA 5 Muñeco vudú	62
FIGURA 5.1 Muñeco vudú	62
FIGURA 5.2 Muñeco vudú	62
FIGURA 5.3 Muñeco vudú	63
FIGURA 5.4 Muñeco vudú	63
FIGURA 6 Moldes	64
FIGURA 6.1 Moldes	64
FIGURA 7 Muñeco vudú	65

FIGURA 7.1 Muñecos vudú	65
FIGURA 8 Bocetos Muñecos vudú coleccionables	67
FIGURA 8.1 Muñecos vudú coleccionables	68
FIGURA 9 Muñecos vudú coleccionables	68
FIGURA 9.1 Muñecos vudú coleccionables	69
FIGURA 9.2 Muñecos vudú coleccionables	69
FIGURA 9.3 Muñecos vudú coleccionables	69
FIGURA 9.4 Muñecos vudú coleccionables	69
FIGURA 9.5 Muñecos vudú coleccionables	70
FIGURA 9.6 Muñecos vudú coleccionables	70
FIGURA 9.7 Muñecos vudú coleccionables	71
FIGURA 9.8 Muñecos vudú coleccionables	71
FIGURA 9.9 Muñecos vudú coleccionables	71
FIGURA 9.10 Muñecos vudú coleccionables	71
FIGURA 10 Bocetos Muñecos vudú coleccionables	72
FIGURA 10.1 Bocetos Muñecos vudú coleccionables	73
FIGURA 10.2 Muñecos vudú coleccionables	74
FIGURA 10.3 Muñecos vudú coleccionables	74
FIGURA 10.4 Muñecos vudú coleccionables	75
FIGURA 10.5 Muñecos vudú coleccionables	75
FIGURA 10.6 Muñecos vudú coleccionables	75
FIGURA 11 Muñecos accesorios	77
FIGURA 11.1 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.2 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.3 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.4 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.5 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.6 Muñecos accesorios	78
FIGURA 11.7 Muñecos accesorios	79
FIGURA 11.8 Muñecos accesorios	79
FIGURA 11.9 Muñecos accesorios	79
FIGURA 11.10 Muñecos accesorios	79
FIGURA 11.11 Muñecos accesorios	79
FIGURA 11.12 Muñecos accesorios	79
FIGURA 12 Etiquetas	81
FIGURA 12.1 Etiquetas	82
FIGURA 12.2 Etiquetas	83
FIGURA 12.3 Etiquetas	84
FIGURA 12.4 Etiquetas	85
FIGURA 12.5 Etiquetas	85
FIGURA 12.6 Etiquetas	85
FIGURA 13 Empaques	86
FIGURA 13.1 Empaques	87
FIGURA 14 Referentes Texturas	88
FIGURA 15 Diseño de Texturas	89
FIGURA 16 Arte final empaques	91
FIGURA 16.1 Arte final empaques	93
FIGURA 16.2 Arte final empaques	94
FIGURA 17 Diseño de vèvès	95
FIGURA 17.1 Diseño de vèvès	96
FIGURA 18 Arte final Empaques tradicional	98
FIGURA 18.1 Arte final Empaques tradicional	99
FIGURA 19 Diseño de exhibidor	101
FIGURA 20 Escenario de práctica real	102
FIGURA 20.1 Escenario de práctica real	103

LISTA DE GRÁFICAS

GRÁFICA 1. Porcentaje de microempresas que generan desperdicios textiles?	Pág: 32
GRÁFICA 2 Qué hace con los retazos de tela?	Pág: 32
GRÁFICA 3 Conoce el destino final de los retazos de tela?	Pág: 33
GRÁFICA 4 Tipo de telas utilizadas en las microempresas?	Pág: 33

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1.
Formato encuesta

Pág: 107

Anexo 2.
Formato entrevista

Pág: 108, 109

GLOSARIO

Animismo: engloba diversas creencias en las que seres personalizados sobrenaturales (o espíritus) habitan objetos animados e inanimados. Si bien dentro de esta concepción caben múltiples variantes del fenómeno.

Cosmología: utilizada por primera vez en 1730 en el *Cosmología Generalis* de Christian Wolff, el estudio del Universo tiene una larga historia involucrando a la física, la astronomía, la filosofía, el esoterismo y la religión.

Demiurgo: ordenador divino del cosmos. (esta voz se encuentra en la filosofía platónica, aplicada a Dios como ordenador supremo del mundo).

Diseño Posmoderno: se percibe como la explosión creativa en el ámbito de la comunicación visual, ya que los diseñadores han vuelto a examinar las reglas existentes y han forjado nuevos enfoques. Como resultado de este desafío el diseño gráfico se ha convertido en una disciplina mucho más abierta, diversa y quizá también, original.

Ecodiseño: se entiende como la incorporación sistemática de aspectos medioambientales en el diseño de los productos, al objeto de reducir su eventual impacto negativo en el medio ambiente a lo largo de todo su ciclo de vida. Afecta directamente a la adquisición de materias primas, la producción de los componentes, el ensamblaje del producto, la distribución y demás procesos requeridos.

Loas: en el Vudú son espíritus dedicados a servir a los humanos.

Magia Contaminante: (Ley de Contacto), las cosas que una vez estuvieron en contacto se actúan recíprocamente a distancia, aun después de haber sido cortado todo contacto físico. Donde el mago deduce que todo lo que haga con un objeto material afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formando parte de su propio cuerpo.

Magia Homeopática: (Ley de semejanza), lo semejante produce lo semejante, o que los efectos semejan a sus causas. Donde el mago deduce que puede producir el efecto que desee sin más que imitarlo.

Magia Simpatética: o ley de simpatía, leyes o principios de la magia, la cual contiene dos

fundamentos: la magia homeopática y la magia contaminante.

Reciclar: Concepto perteneciente a la teoría de las tres R. Someter una materia a un mismo ciclo, para incrementar su vida útil.

Reducir: Concepto perteneciente a la teoría de las tres R. El cual procura por la reducción de uso de materiales no biodegradables y así mismo reducir el impacto hacia el medio ambiente.

Retazo de tela: fragmento o pedazo de trapo.

Reusar: Concepto perteneciente a la teoría de las tres R. Reutilización de objetos, materiales o diseño de objetos de manera que sean fáciles de reutilizar. Intentar consumir la menor cantidad de productos innecesarios o darles una vida útil más larga.

Sincretismo: conciliar doctrinas o teorías diferentes u opuestas.

Superchería: engaño, dolo o fraude.

Teísmo: (del griego Θεός theos dios) tiene dos significados. Generalmente se entiende como la creencia en deidades (dioses) o la creencia en un creador del universo.

Teoría de las tres R: Teoría que conjuga los conceptos de Reducir, Reusar y Reciclar, con el fin de establecer una producción responsable con el medio ambiente.

Textilis: La palabra textil es un adjetivo que viene del latín "textilis". Se aplica a toda clase de confección de trama o tejido.

Textura: las cualidades táctiles o visuales del material de una superficie.

Vudú: también conocido como voodoo o voodoo y significa espíritu. Religión oficial de Haití.

Vèvè: Símbolo usado en la religión Vudú, generalmente se realiza con harina de maíz, antes o durante una ceremonia.



INTRO

El proyecto que a continuación se expone, nace a partir de la creación de un muñeco de trapo-vudú, llamado MiHHo, con el cual se desarrolla la idea de Proyecto de tesis denominado "MiHHo" -muñecos textiles vudú-. En primer lugar, el proyecto se fundamenta bajo la teoría y concepto de ecodiseño, ya que es una herramienta útil a la hora de trabajar con materiales que pueden ser reciclados o reutilizados. De acuerdo a lo anterior, se detecta en la ciudad de Pasto, una cantidad importante de desperdicios textiles más comúnmente llamados retazos de tela, provenientes de microempresas fabricantes de ropa, los cuales teniendo en cuenta preliminares investigaciones, se comprueba que no han sido aprovechados de la mejor manera posible.

De igual manera, el pretexto estético-conceptual, se fundamenta en el vudú, ya que resulta interesante por la serie de características simbólicas, formales y conceptuales. Sin embargo, debido a un señalamiento o mejor dicho, la estigmatización que han sufrido estos muñecos, por ser de orígenes principalmente de lo que se conoce como magia negra; es preciso tener en cuenta cómo la intervención del diseño gráfico, toma importancia en el momento de romper con estos esquemas que se han fundado en la cultura, en otras palabras el diseño gráfico es el mediador entre el vudú y la cultura para darlo a conocer desde otra perspectiva y claro con el debido valor agregado, que posibilita el diseño.

En última instancia, se recurre al diseño gráfico posmoderno con el cual se amalgama la riqueza visual otorgada de la exploración en los retazos de tela, junto a las formas y conceptos propios del vudú. Deconstrucción y Apropiación, son los temas tratados en el estudio del proyecto, el cual es posible visualizar tanto en el diseño de los muñecos como de toda la imagen que los acompaña, es decir, las diferentes piezas como etiquetas y empaques. El proyecto acude al estudio de los referentes, Tim Burton y Stanley Donwood, por ser dos personalidades que cumplen con las características del diseño gráfico posmoderno, propuesto por el Diseñador Rick Poynor en su libro titulado "no más normas", además del aporte valioso que hacen tanto al mundo de la imagen como al proyecto MIHHo.

Finalmente, cabe aclarar que el diseño de los muñecos vudú, no implica una carga mágica necesariamente, si bien se ofrece una serie de elementos alegóricos al vudú, el usuario es quien decide el poder hacer o no magia vudú con los muñecos.



TÍTULO DEL PROYECTO

Diseño de muñecos de trapo aplicando estéticas del diseño gráfico posmoderno, teniendo en cuenta al ecodiseño en la reutilización de desechos industriales textiles, producidos en microempresas fabricantes de ropa en la ciudad de Pasto.

TEMA

MUÑECOS DE TRAPO

PROBLEMA DE DISEÑO

¿Cómo aplicar la estética del diseño gráfico posmoderno en el diseño de muñecos de trapo, con el aporte del ecodiseño?

TEMA DE INVESTIGACIÓN

REUTILIZACIÓN DE MATERIALES

ÁMBITO

ECODISEÑO

PÚBLICO OBJETIVO

JOVENES Y ADULTOS

OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar muñecos de trapo aplicando estéticas del diseño gráfico posmoderno, para la reutilización de desechos industriales textiles, producidos en microempresas fabricantes de ropa de la ciudad de Pasto.

ESPECÍFICOS

- 1 Identificar elementos formales y conceptuales del vudú aplicable a los muñecos miHho.
 - 2 Determinar, elementos estéticos basados en los referentes de diseño gráfico posmoderno del Diseñador Tim Burton y el Escritor y Artista Stanley Donwood.
 - 3 Diseñar y crear los personajes miHho y los diversos accesorios.
- ↳ Diseñar la marca gráfica, etiquetas y empaques para los muñecos de trapo, además de las requeridas piezas de Presentación de los muñecos (pop).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

DESCRIPCION DEL PROBLEMA

El ser humano, desde sus inicios se ha visto en la necesidad de utilizar elementos provenientes de la naturaleza, como la piel de los animales, con el fin de adecuarlos como piezas de vestir.

Actualmente, esta necesidad es trascendental y aunque ha evolucionado la transformación de la materia prima, todavía es indispensable el uso del algodón y lana principalmente como fibras textiles, entre otros.

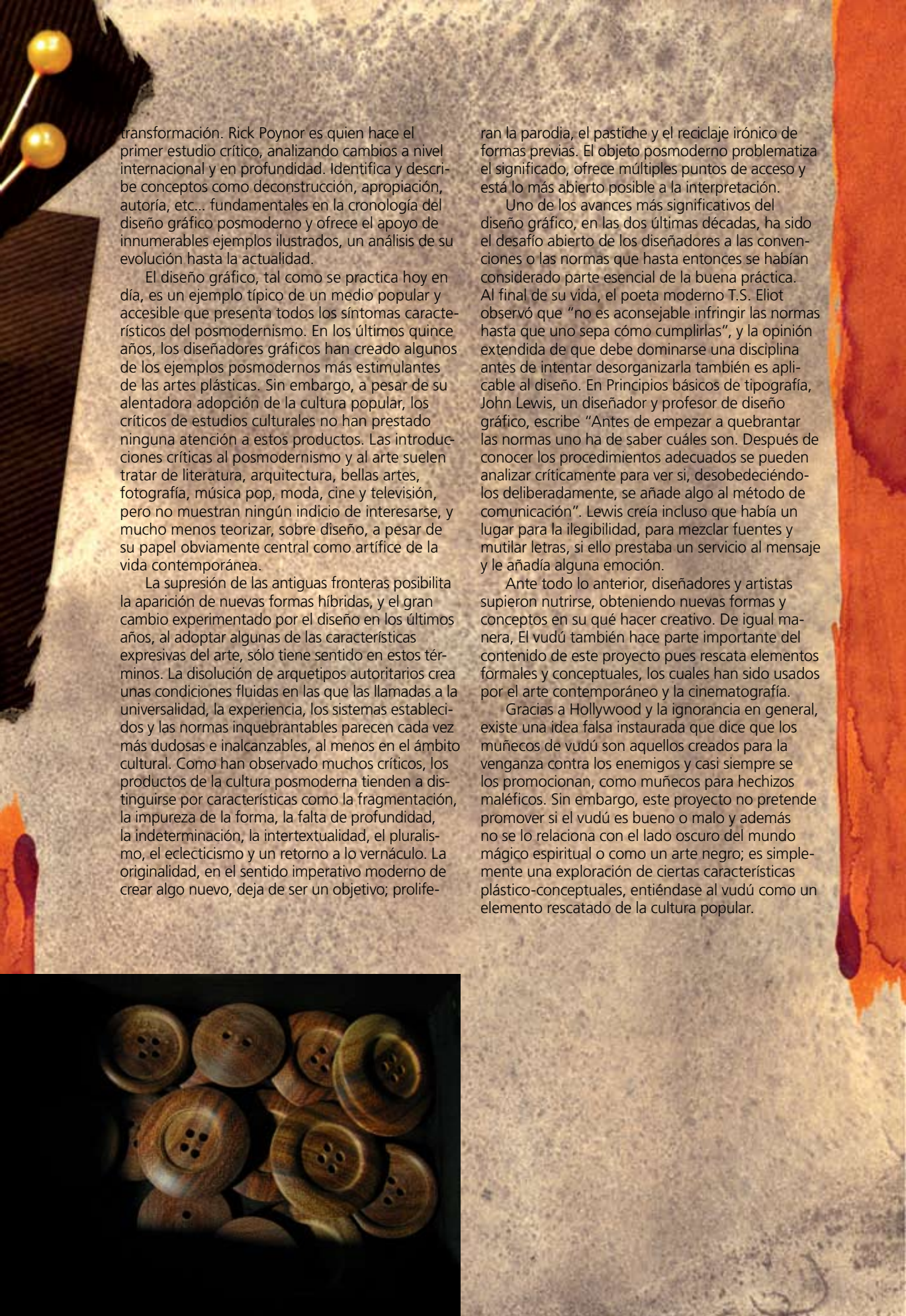
En la ciudad de Pasto, el sector dedicado a la confección de ropa genera gran cantidad de retazos o desperdicios textiles. Se identifica en el no aprovechamiento de los desperdicios resultantes de dicha confección de ropa.

Cabe aclarar que el compromiso y responsabilidad del diseño, no es ajeno a la realidad y el

conflicto socio-ambiental. Por tal motivo, se espera que llegue el día en que los desechos textiles sean fuente de riqueza para las comunidades que la generan. Aunque, aún falta mucho tiempo para esto, principalmente en nuestro país. La mejor manera de tener un medio ambiente limpio y sano es reduciendo el consumo de productos contaminantes e innecesarios, y reutilizar todo lo que sea posible. La reutilización significa valorar los recursos obtenidos de la naturaleza, además del trabajo humano que viene implícitamente en cada objeto que utilizamos. En este contexto, con todos los problemas medioambientales y la sobre generación de desechos textiles. Es que algunos diseñadores jóvenes emprendedores, se han detenido a observar y concientizar en torno a este problema que afecta a todo el mundo, y han ido en la búsqueda de alguna solución para la mejora del medio ambiente, y de paso aprovechar los desechos textiles como una materia prima de bajo costo, potenciando así esta oportunidad como un nuevo espacio de diseño y la búsqueda de nuevos nichos de mercado.

En los últimos veinticinco años el campo del diseño gráfico ha experimentado una profunda





transformación. Rick Poynor es quien hace el primer estudio crítico, analizando cambios a nivel internacional y en profundidad. Identifica y describe conceptos como deconstrucción, apropiación, autoría, etc... fundamentales en la cronología del diseño gráfico posmoderno y ofrece el apoyo de innumerables ejemplos ilustrados, un análisis de su evolución hasta la actualidad.

El diseño gráfico, tal como se practica hoy en día, es un ejemplo típico de un medio popular y accesible que presenta todos los síntomas característicos del posmodernismo. En los últimos quince años, los diseñadores gráficos han creado algunos de los ejemplos posmodernos más estimulantes de las artes plásticas. Sin embargo, a pesar de su alentadora adopción de la cultura popular, los críticos de estudios culturales no han prestado ninguna atención a estos productos. Las introducciones críticas al posmodernismo y al arte suelen tratar de literatura, arquitectura, bellas artes, fotografía, música pop, moda, cine y televisión, pero no muestran ningún indicio de interesarse, y mucho menos teorizar, sobre diseño, a pesar de su papel obviamente central como artífice de la vida contemporánea.

La supresión de las antiguas fronteras posibilita la aparición de nuevas formas híbridas, y el gran cambio experimentado por el diseño en los últimos años, al adoptar algunas de las características expresivas del arte, sólo tiene sentido en estos términos. La disolución de arquetipos autoritarios crea unas condiciones fluidas en las que las llamadas a la universalidad, la experiencia, los sistemas establecidos y las normas inquebrantables parecen cada vez más dudosas e inalcanzables, al menos en el ámbito cultural. Como han observado muchos críticos, los productos de la cultura posmoderna tienden a distinguirse por características como la fragmentación, la impureza de la forma, la falta de profundidad, la indeterminación, la intertextualidad, el pluralismo, el eclecticismo y un retorno a lo vernáculo. La originalidad, en el sentido imperativo moderno de crear algo nuevo, deja de ser un objetivo; prolifera

ran la parodia, el pastiche y el reciclaje irónico de formas previas. El objeto posmoderno problematiza el significado, ofrece múltiples puntos de acceso y está lo más abierto posible a la interpretación.

Uno de los avances más significativos del diseño gráfico, en las dos últimas décadas, ha sido el desafío abierto de los diseñadores a las convenciones o las normas que hasta entonces se habían considerado parte esencial de la buena práctica. Al final de su vida, el poeta moderno T.S. Eliot observó que "no es aconsejable infringir las normas hasta que uno sepa cómo cumplirlas", y la opinión extendida de que debe dominarse una disciplina antes de intentar desorganizarla también es aplicable al diseño. En Principios básicos de tipografía, John Lewis, un diseñador y profesor de diseño gráfico, escribe "Antes de empezar a quebrantar las normas uno ha de saber cuáles son. Después de conocer los procedimientos adecuados se pueden analizar críticamente para ver si, desobedeciéndolos deliberadamente, se añade algo al método de comunicación". Lewis creía incluso que había un lugar para la ilegibilidad, para mezclar fuentes y mutilar letras, si ello prestaba un servicio al mensaje y le añadía alguna emoción.

Ante todo lo anterior, diseñadores y artistas supieron nutrirse, obteniendo nuevas formas y conceptos en su qué hacer creativo. De igual manera, El vudú también hace parte importante del contenido de este proyecto pues rescata elementos formales y conceptuales, los cuales han sido usados por el arte contemporáneo y la cinematografía.

Gracias a Hollywood y la ignorancia en general, existe una idea falsa instaurada que dice que los muñecos de vudú son aquellos creados para la venganza contra los enemigos y casi siempre se los promocionan, como muñecos para hechizos maléficos. Sin embargo, este proyecto no pretende promover si el vudú es bueno o malo y además no se lo relaciona con el lado oscuro del mundo mágico espiritual o como un arte negro; es simplemente una exploración de ciertas características plásticas-conceptuales, entendiéndose al vudú como un elemento rescatado de la cultura popular.



FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo aplicar la estética del diseño gráfico posmoderno en el diseño de muñecos de trapo, con el aporte del ecodiseño?

JUSTIFICACION

El Proyecto, se realiza con el fin de crear una alternativa de ecodiseño mediante la creación de muñecos de trapo aplicando estéticas del diseño gráfico posmoderno, ante la necesidad de reutilizar y aprovechar los desperdicios industriales textiles generados en microempresas dedicadas a la confección de ropa en la ciudad de Pasto.

De igual manera, se pretende generar innovadores productos dirigidos al mercado seguidor conformado por jóvenes y adultos; sin distinción de edad, género ni credo, que aprecian la diferenciación, encuentran en este proyecto una serie de productos con altos valores de diseño y subjetividad; a si mismo responde a necesidades de identidad. Tomando como ventaja competitiva el apoyo que brinda el ecodiseño y acompañado de un tema considerado tabú, como lo es el vudú, se busca fortalecer la participación del diseño en la producción por medio de la búsqueda de elementos diferenciadores que contribuyan a la generación de productos cargados de valor e identidad en sus materiales, técnica y concepto.

Es así como se espera promover el proyecto como un referente interdisciplinario para estudiantes interesados en propuestas encaminadas a la aplicación de diseño en productos alternativos.

De acuerdo a lo anterior, el proyecto integra la exploración de materiales textiles considerados desperdicios ó desechos industriales en la experimentación, teniendo en cuenta las estéticas del diseño posmoderno, basándose en los colores y texturas tanto táctiles como visuales de los diversos materiales, con el fin de crear muñecos de trapo con características formales y conceptuales del vudú, rescatando su aporte al mundo de la fantasía, tratado en la literatura, el arte y el cine. Así mismo, el presente proyecto aporta al medio ambiente a través de la integración del ecodiseño en la producción de muñecos de trapo; algo poco explorado por los actuales diseñadores del País.



METODOLOGÍA

POBLACIÓN:

- **UNIVERSO:** está compuesto por el sector de microempresas dedicado a la confección de ropa de la ciudad de Pasto.
- **MUESTRA:** la componen 10 microempresas fabricantes de ropa de la ciudad de Pasto.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

FASES METODOLÓGICAS (INVESTIGACIÓN)

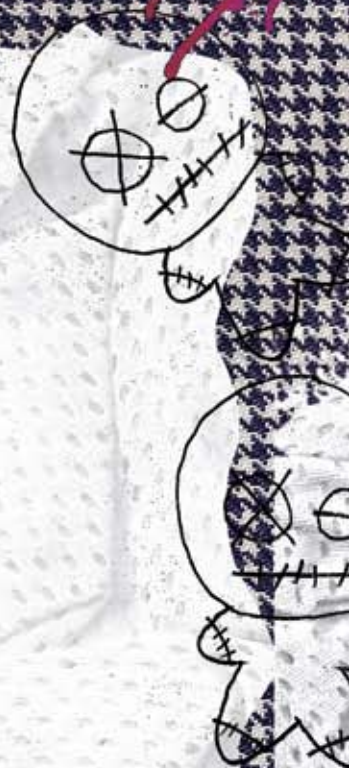
FASE I (Aplicación de Instrumentos de recolección de información de tipo cualitativo) OBSERVACIÓN, DIARIO DE CAMPO.


Inicialmente, mediante la observación se hizo el reconocimiento de la comunidad, para este fin fue necesario saber escuchar y utilizar todos los sentidos, poner atención a los detalles, poseer habilidades para descifrar y comprender conductas no verbales, ser reflexivo y disciplinado para escribir anotaciones, así como flexible para cambiar el centro de atención si es necesario. En este sentido, se hizo un seguimiento a las microempresas en lo relacionado a la utilidad de los desechos industriales textiles.

FASE II (Aplicación de instrumentos de recolección de información de tipo cuantitativo y cualitativo: ENCUESTAS - ENTREVISTAS)

Se realizó mediante la aplicación de encuestas a los propietarios de microempresas dedicadas a la confección de ropa; aquí se obtuvo diferentes puntos de vista teniendo en cuenta el grado de conocimiento de ecodiseño y el manejo o aprovechamiento que se da a los desperdicios textiles desde el sector de confecciones.

De igual manera, se aplicó entrevistas semiestructuradas a docentes conocedores de la temática planteada en el proyecto. La entrevista semiestructurada, se basa en una guía de asuntos o preguntas; sin embargo se tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre el tema, es decir, no todas las preguntas están predeterminadas.





Los tipos de preguntas para la aplicación de entrevistas en el presente estudio fueron de acuerdo a la clasificación que hizo Mertens quien considera que existen preguntas de opinión, de expresión de sentimientos, de conocimientos, de antecedentes y sensitivas; las cuales son indispensables para estudios de carácter cualitativo.

FASES METODOLÓGICAS (DISEÑO)

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de información, se resolvieron los objetivos de diseño del proyecto, como, la elaboración de muñecos de trapo provenientes de desechos textiles, a fin de crear a primera instancia una identidad en la que se vea reflejado la defensa y protección del medio ambiente como alternativa de ecodiseño. De igual manera, el diseño de la marca gráfica, como el elemento identificador de los productos y finalmente la aplicación de la marca gráfica en las diversas piezas, llámense empaques y etiquetas, entre otras.

Partiendo de los elementos plástico-conceptuales del vodou (vudú), se analizó cada uno de ellos estableciendo un orden jerárquico el cual facilitó su identificación para el posterior uso, tanto en el diseño de los muñecos como en la imagen que los acompaña.

Pasando por la finalidad del diseño gráfico, el primer elemento clave fue el proceso de bocetación, a través del uso del libro de bocetos, entiéndase que pasó por ser el vínculo fundamental donde se plasman las ideas iniciales hasta la concertación y definición de las mismas, cumpliendo así al propósito de la comunicación, acerca de la identidad, los productos y el medio ambiente, elementos planteados en el proyecto.

Experimentación, fue la mejor herramienta para lograr identificar la estética adecuada para el proyecto, eliminando o introduciendo las variables de influencia, en tanto manejo de texturas táctiles y visuales, colores y formas adaptables a una serie de personajes, muñecos y piezas requeridas como etiquetas y empaques.

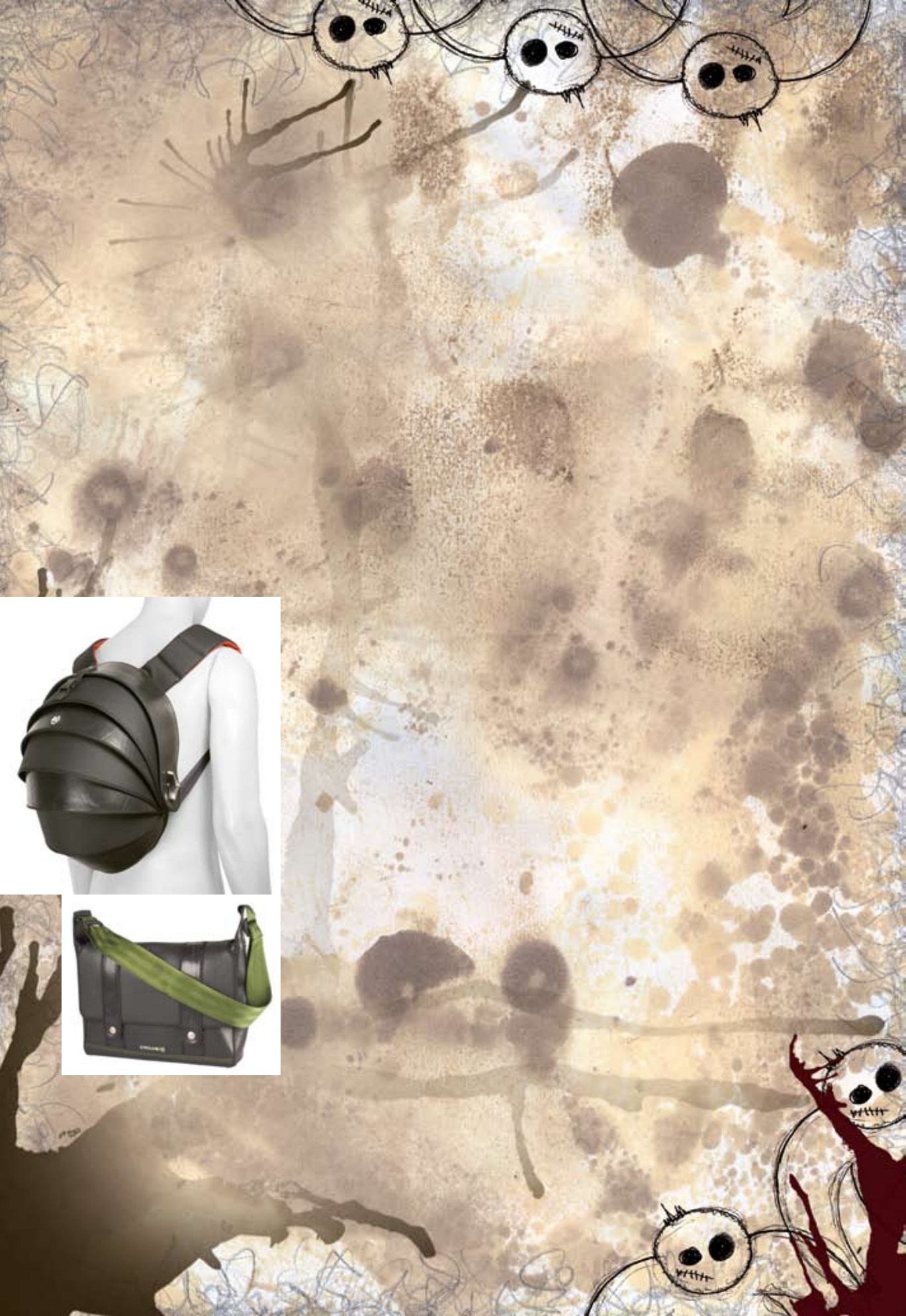
Finalmente la recursividad, ofreció un tratamiento especial, en términos de técnica y materiales empleados en el proyecto, se habla de textil, como retazo, costuras, armonía de color, botones y muchos otros elementos que en conjunto otorgaron la característica de simplicidad y sencillez.





2 ECODISEÑO





ECODISEÑO

El proyecto se fundamenta bajo el concepto de ecodiseño, que es considerado como una versión ampliada y mejorada de las técnicas para el desarrollo de productos, mediante el cual la empresa aprende a desarrollarlos de una forma más estructurada y racional.

El ecodiseño conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de recursos. El concepto de ecodiseño, está contemplado en la agenda de negocios de muchos países industrializados, y es una preocupación creciente en aquellos en vía de desarrollo. En términos generales, el ecodiseño significa que 'el ambiente' ayuda a definir la dirección de las decisiones que se toman en el diseño, transformándose así en el copiloto y desarrollo de un producto. En este proceso se le asigna al ambiente el mismo 'status' que a los valores industriales más tradicionales: ganancias, funcionalidad, estética, ergonomía, imagen y, sobre todo, calidad. En algunos casos, el ambiente puede incluso resaltar los valores tradicionales del ámbito comercial.¹

De igual manera, el ecodiseño se entiende como la incorporación sistemática de aspectos medioambientales en el diseño de los productos, al objeto de reducir su eventual impacto negativo en el medioambiente a lo largo de todo su ciclo de vida. Afecta directamente a la adquisición de materias primas, la producción de los componentes, el ensamblaje del producto, la distribución y demás procesos requeridos.² El ecodiseño se define principalmente como una metodología para el desarrollo de productos, que permite prevenir y reducir los impactos ambientales en el ciclo de vida de un producto desde el diseño.³

A continuación, se expone algunos casos específicos de nombre propio, tanto a nivel mundial como en el país; con el fin de comprender mejor el concepto de ecodiseño.

Cyclus Ecodiseño, es un caso peculiar y semejante al presente estudio, en la medida en que un proyecto de grado se convierte en una empresa de diseño guiada por el ciudadano y protector del

CYCLUS ECODISEÑO

medioambiente. La recuperación y reutilización de materiales de desecho como los neumáticos de caucho, fue la principal exploración durante el primer año de trabajo de Jorge Burgos y Ximena Vélez, diseñadores industriales de la Universidad Javeriana, fundadores de Cyclus Ecodiseño. En la actualidad, tienen dos líneas de productos: una de accesorios de uso personal (zapatos, carteras, canguros, billeteras, bisutería), y otra de accesorios para el hogar, lámparas y mesas definidas por formas básicas y modulares, y abstracciones formales de la naturaleza. La investigación que realizan estos diseñadores sobre la recuperación y reutilización de material de desecho es constante y señalan que <<además del diseño propio, el trabajo interdisciplinar y comercial, son definitivos para minimizar la huella ecológica que los productos convencionales dejan en el planeta>>. El alma de Cyclus es el respeto por la preservación de la vida y la pasión por el diseño.⁴

Ideo, idea sostenible con su autor Juan David Uribe, es un diseñador industrial paísa que se dedica desde hace más un año a desarrollar un proyecto independiente de diseño social en las comunas de Medellín. Utilizando los materiales que se reciclan en la ciudad, Uribe integra la producción de los objetos diseñados por él, la gente que vive



Figura 1

1. ¿Qué es Ecodiseño? http://www.cegesti.org/ecodiseno/que_es.htm. Septiembre de 2008

2. Karol Suárez, Nelly David, William Obando, Fernando Coral, Diego Caicedo. Evaluación del concepto de ecodiseño en la empresa Promaderas en la ciudad de San Juan de Pasto. Especialización en Gerencia del Diseño. Págs. 12

3. Ponencias ID Ecodiseño. Escuela de Ingeniería Medellín diciembre 2001

4. Projectodiseño. Producto, gráfica, Espacio. Número 42 de 2006. págs. 12



Figura 1.1

IDEO, IDEA SOSTENIBLE

en situaciones precarias, enfocando las ganancias a mejorar su calidad de vida. Accesorios, esteras, tapetes, lámparas, revisteros, carteras y muebles aprovechan los colores de esta cinta de empa-car para dar color y forma a los objetos, que se comercializan en almacenes de Medellín y Bogotá y que han despertado también el interés de tiendas en New York y Barcelona. Esta iniciativa, obtuvo el reconocimiento del ministerio del medioambiente en la feria de Bioexpo 2005, como mejor propuesta presentada en la categoría eco-producto. Sin duda, Ideo es otra muestra de que el diseño es una herramienta de desarrollo sin límites y que lo que se necesita es creer y hacer diseño.⁵

Finalmente, Intrínseco de Angelina Escobar, estudiante de Diseño (5° año) con dominio en el área textil y gráfica, de la Universidad de Valparaíso-Chile. Actualmente trabaja en el área del Diseño Ecológico, más específicamente en la Reutilización de materiales de desechos textiles. Pretende desarrollar actividades ligadas al diseño en Valparaíso, aportando a la descentralización de la profesión. Además, potenciar la Reutilización de desechos



Figura 1.2

INTRINSECO

como la oportunidad de dar una segunda vida útil a un material en desuso, transformándolo en un recurso aprovechable, y de paso obtener materia prima de bajo costo.⁶

En un breve análisis de los anteriores antecedentes, se puede destacar tres aspectos principales expuestos por su trabajo con ecodiseño así: preocupados por proteger el medioambiente y dispuestos a hacer lo que mejor saben hacer, DISEÑAN, productos alternativos y saliéndose de las periferias normales del qué hacer de un diseñador, aportan a la integración de las potencias interdisciplinarias además de acompañarlas de un carácter cultural y comercial.



Figura 1.3

5. ProjectoDiseño. Producto, gráfica, Espacio. Número 42 de 2006. págs. 15

6. Angelina Escobar. Intrínseco. <http://intrins-eco.blogspot.com/>. Noviembre de 2008

LA TEORÍA DE LAS "TRES R"

Estableciendo la aplicación de la "tres R" reducir, reutilizar y reciclar; un concepto tratado por el ecodiseño, el proyecto de diseño y creación de muñecos de trapo; fomenta y promueve la educación ambiental además de establecer ventajas de carácter social. Se define en seguida cada término.

Reducir: Reducción de la necesidad de materiales para función incluyendo: menos material usado, menos peso para el transporte (reduce la demanda de carburantes), menos energía de fabricación.

"La reducción en origen implica reducir la cantidad y/o toxicidad de los residuos que son generados en la actualidad... está en el primer lugar de la jerarquía porque es la forma más eficaz de reducir la cantidad de residuo, el coste asociado a su manipulación y los impactos ambientales. La reducción de residuos puede realizarse a través del diseño, la fabricación y el envasado de productos con un material tóxico mínimo, un volumen mínimo de material, o una vida útil más larga. La reducción de residuos también puede realizarse en la vivienda y en la instalación comercial o industrial, a través de formas de compra selectivas y de reutilización de productos y materiales."

Reusar: Reutilización de objetos o diseño de objetos de manera que sean fáciles de reutilizar.

Intentar consumir la menor cantidad de productos innecesarios, sobretodo los que no sean éticos con el medio ambiente, darles una vida útil más larga sin tener la necesidad de tirarlo a la basura prematuramente, por ejemplo: un envase plástico, una botella de vidrio, una caja, etc. puede servir como contenedor para otros efectos. Es así, como se debería tomar conciencia, principalmente en torno a la reducción en origen, y así sucesivamente a la reutilización y al reciclaje. La teoría de las tres "R" debe ir cobrando cada vez más fuerza y ser una regla general para cada persona en sociedad, principalmente en asentamientos urbanos, ya que es la forma más adecuada y productiva que se ha encontrado para afrontar el tema del tratamiento de los desechos. La regla de las tres "R" trae muchos beneficios, sin embargo existen aún varios obstáculos que solucionar. Principalmente en el contexto cultural, ya que es difícil generar cambios tan profundos en la mentalidad de las personas con el fin de generar un progreso cultural tan importante como es el cuidado del medio ambiente. Tiene que existir un esfuerzo

arduo, sin embargo el ser humano actual inserto en una cultura de consumo de masas, es de naturaleza cómoda y consumista. Es por ello que resulta muy difícil romper el círculo vicioso de "usar y tirar", por sobre la teoría de las tres "R".

Reciclar: crear un artículo que se vuelva a la cadena de recursos, que tenga un sistema fácil y robusto para la recuperación de sus materiales y que use materiales reciclados (ejemplo, cartón 100% reciclado) siempre que sea posible. Bajo estos supuestos, también podríamos añadir "recicla las cosas que recuperas".⁷

De acuerdo al Earth Works Group⁸ el concepto de Reciclaje, se puede definir como el proceso que inicia una vez se ha recogido los materiales, es decir, reciclaje es una de las palabras que todas las personas utilizan y que nadie se preocupa de definir y finaliza significando diferentes cosas para diferentes personas. A continuación se relacionan algunos de los usos de ésta palabra:

Definición oficial: reciclaje engloba los conceptos de recogida selectiva, recuperación, tratamiento y aprovechamiento de materiales que anteriormente se consideraban basura.

Definición clásica: el mismo material que se utiliza varias veces para realizar el mismo producto o uno equivalente. Esto reduce la cantidad de materias primas que se necesitan para la fabricación. Los mejores ejemplos son las latas de aluminio y las botellas de vidrio.

Definición breve: el reciclaje es la manera de reutilizar algo.

Algunas razones por las que vale la pena reciclar son:

La excesiva cantidad de basura
Seguridad y salud pública
El tema de la incineración
Sentido común
Rápido y económico
Salvamento de los recursos naturales
MEDIO AMBIENTE
Ahorro de energía

7. Karol Suárez, Nelly David, William Obando, Fernando Coral, Diego Caicedo. Grupo Efecto. Evaluación del concepto de ecodiseño en la empresa Promaderas en la ciudad de San Juan de Pasto. Especialización en Gerencia del Diseño. Págs. 13

8. Earth Works Group. Manual Práctico del Reciclaje. Editorial Leopold Blume, año 2000. Págs. 12 - 15

Se puede concluir, que a pesar de la diversidad de materiales que pueden ser objeto de reciclaje, como lo son: los plásticos, el papel y las botellas de vidrio, entre muchos otros, la cultura pastusa difícilmente acopla estos procesos, o por lo menos es un porcentaje mínimo dedicado al reciclaje. Para el caso del proyecto se encontró, como se verá más adelante en el análisis más amplio, que las microempresas dedicadas a la confección de ropa en pasto, no reciclan el material resultante de dicha fabricación de ropa, desconociendo la utilidad del material, llámese retazo o desperdicio de tela.

MATERIAL TEXTIL

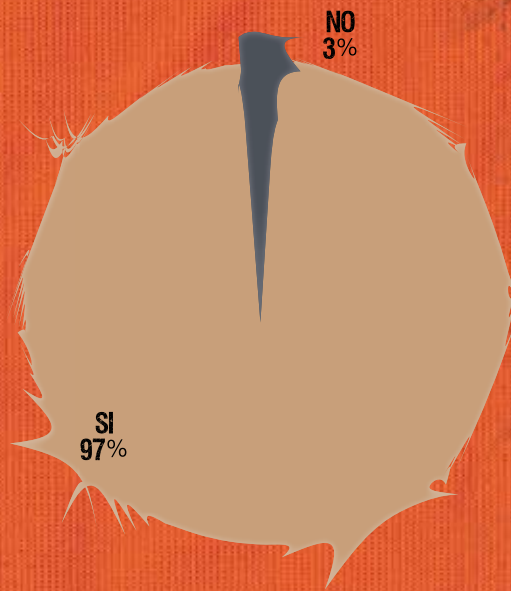
La palabra textil es un adjetivo que viene del latín "textilis". Se aplica a toda clase de confección de trama o tejido.

Hasta el siglo XX eran cuatro las fibras usadas para los tejidos: el algodón y el lino que provienen de las plantas, y la seda y la lana, que son fibras animales. Posteriormente, con el descubrimiento y desarrollo de los polímeros plásticos, se generalizó el uso de fibras artificiales, como el nylon y el poliéster. De acuerdo a las emergentes fibras sintéticas cabe señalar que son materiales poco biodegradables, al ser usadas en mayor cantidad, se hace necesario el reuso los desperdicios resultantes.

En conclusión se presenta el análisis, producto de la aplicación de encuestas dirigidas a microempresas fabricantes de ropa de la ciudad.

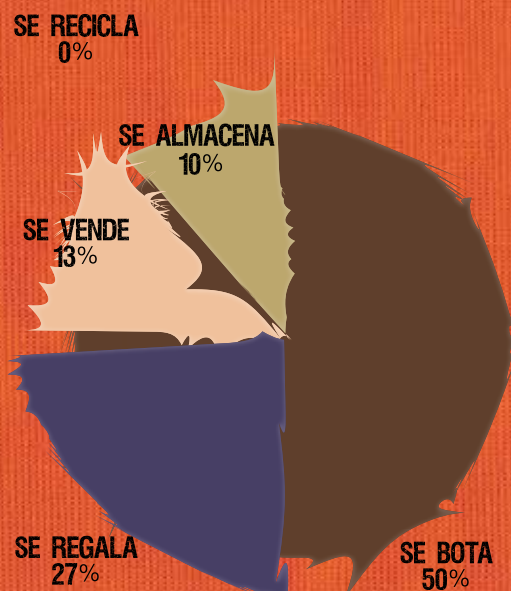
La información se basa en la aplicación de encuestas a 30 Microempresas dedicadas a la confección de ropa en la ciudad de Pasto; convirtiéndose en respuestas claves para el desarrollo del presente estudio.

PORCENTAJE DE MICROEMPRESAS QUE GENERAN DESPERDICIOS TEXTILES?



La anterior gráfica, demuestra que del 100% que corresponde a 30 Microempresas encuestadas, el 97% (29) de las mismas afirman que las microempresas generan desperdicios textiles correspondientes a retazos de tela. Sin embargo, solo en el 3% (1) de microempresas encuestadas no se genera desperdicios textiles caso específico (retazos de tela)

QUE HACE CON LOS RETAZOS DE TELA?



De acuerdo a la gráfica se demuestra como desde las microempresas el índice de reciclaje de desperdicios textiles (retazos de tela) es nulo.

Tal vez, el principal problema al que se enfrentan las personas cuando quieren generar un proceso de reciclaje, es la falta de educación de la sociedad en general sobre este aspecto. Las sociedades en general, no entienden lo que le está pasando al planeta, especialmente en lo que se refiere a los recursos naturales y materiales reutilizables, en este caso los retazos de tela.

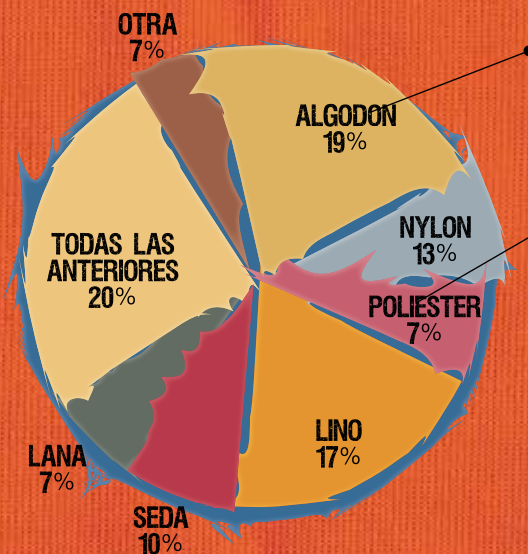
Los problemas sociales relacionados con el reciclaje no se solucionan solamente con la educación. Las sociedades tienden a resistirse a los cambios. El ciclo tradicional de adquirir - consumir - desechar es muy difícil de romper. Reciclar en las oficinas, empresas, microempresas o en el hogar requiere de un esfuerzo extra para separar los materiales. Siempre será más conveniente el hábito de arrojar todo hacia fuera.

Sin embargo, la gráfica demuestra que el 50% (15) de las microempresas encuestadas prefieren botar los desperdicios textiles (retazos de tela), A su vez, el 27% (8) de las microempresas regalan los desperdicios textiles (retazos de tela); seguido del 13% que corresponde a 4 microempresas las cuales afirman que los desperdicios textiles (retazos de tela) se venden. Finalmente, el 10% (3) de las microempresas encuestadas afirman que los desperdicios textiles (retazos de tela) son almacenados.

La reutilización significa valorar los recursos obtenidos de la naturaleza, además del trabajo humano que viene implícitamente en cada objeto que utilizamos, con el fin de aprovechar los desechos y desperdicios textiles como materia prima de bajo costo. Potenciando así esta oportunidad, como un nuevo emprendimiento de diseño y de la búsqueda de nuevos nichos de mercado.

De acuerdo a lo anterior, la gráfica demuestra que el 57% (17) de las microempresas encuestadas afirman conocer el uso y manejo que se está dando a los desperdicios textiles (retazos de tela). Por ejemplo, la mayoría asegura que son utilizados para elaborar almohadas, muñecos, balones, colchones, manualidades entre otros elementos. Sin embargo, el 43% (13) de las microempresas encuestadas aseguran no conocer el uso y manejo que se está dando a los desperdicios textiles (retazos de tela).

TIPO DE TELAS UTILIZADAS EN LAS MICROEMPRESAS



CONOCE EL DESTINO FINAL DE LOS RETAZOS DE TELA?





Los Textiles⁹

Para estudiar los diversos procesos de reciclaje de textiles, es importante cómo se elaboran con el fin de conocer algunas de las diversas fibras que se fabrican o se utilizan en las microempresas de la ciudad de Pasto como materia prima, en la confección de ropa.

Fibras Textiles

Se consideran objetos flexibles, como cabellos de diámetro muy pequeño en proporción a su longitud, la cual puede variar de un centímetro a más de sesenta centímetros. Vienen de diversas fuentes; las más importantes son: **Fibras naturales que se encuentran en la naturaleza:**

1 Fibras Vegetales

Algodón, para hacer telas de algodón.
Fibra de lino, para fabricar lino, una tela muy fina.
Yute, cáñamo para hacer sacos, cuerdas, refuerzos para tapetes.



2 Fibras Animales

Lana de ovejas, para hacer telas de lana y tejer.
Lanas especiales, como alpaca y mohair, para las mejores telas de lana.
Seda, para fabricar la más fina de las telas naturales.
Cerde, normalmente más corto que la lana y usado principalmente como relleno.

3 Fibras minerales

Asbestos, utilizados para prevención de incendios.
Fibras sintéticas o hechas por el hombre
Nailon, rayón, acetato, acrílico, poliéster y oros tipos que se utilizan para fabricar telas. Estas usan una variedad de materias prima, pero principalmente el petróleo y la celulosa.

Las fibras, las hilazas, las telas y los trajes se conocen como textiles; todos comienzan como fibra y los procesos básicos de reciclaje de textiles consiste en convertirlos de nuevo en fibra. En cada etapa de la manufactura de textiles, se crean desechos, los cuales se pueden recolectar y reciclar.

Según la gráfica se demuestra que la mayoría de microempresas utilizan diversos tipos de fibras textiles. Por lo general, en un 20% (6) de las microempresas, utilizan todos los tipos de fibras mencionadas en la gráfica. Sin embargo existen otras microempresas que utilizan fibras como el algodón (19%) 6 microempresas, nylon (13%) 4 microempresas, poliéster (7%) 2 microempresas, lino (17%) 5 microempresas, seda (10%) 3 microempresas, lana (7%) 2 microempresas. Finalmente, el (7%) 2 de las microempresas encuestadas, aseguran utilizar otro tipo de fibras textiles como el paño, drill, lycra, acrílico, Jean y el dacrón.

En conclusión, se puede afirmar que la cantidad de material a reutilizar es lo suficientemente amplia, en términos de volumen y variedad tanto de texturas como en colores, lo cual permite la ejecución del presente proyecto. Diseñar la serie de muñecos y accesorios pretendidos, es la clara muestra de que el diseño es el mediador potencial para otorgar una forma de pensamiento diferente tanto en la rama del mismo, como en la sociedad.

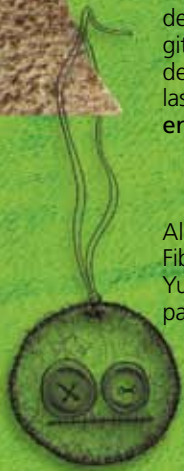


Figura 1.4

9. Vogler Jon. Trabajando con desechos, Los textiles – El mercado de desechos. Editorial Fondo rotatorio. Bogotá 1991. Págs. 5 - 15





VUDU 3

Figura 2

Figura 2.1



JAN SOCHOR-FOTOGRAFO | SALTO DEL AGUA EN HAITÍ, SACRIFICIO DE UN ANIMAL

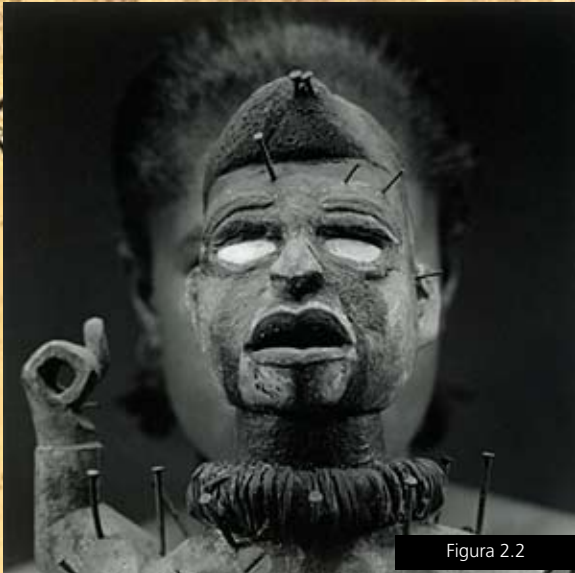


Figura 2.2

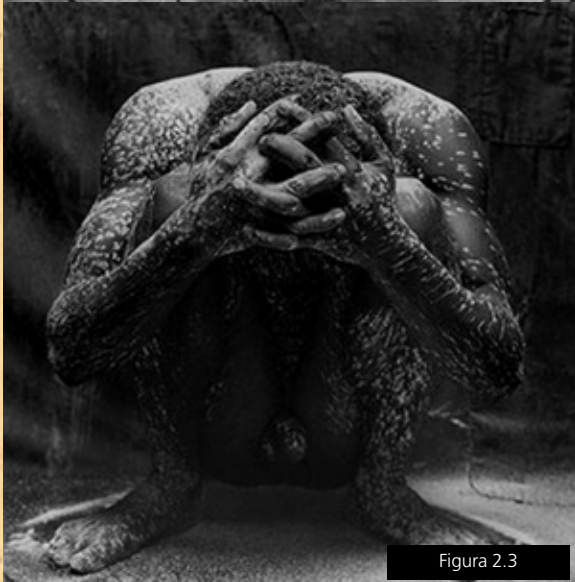
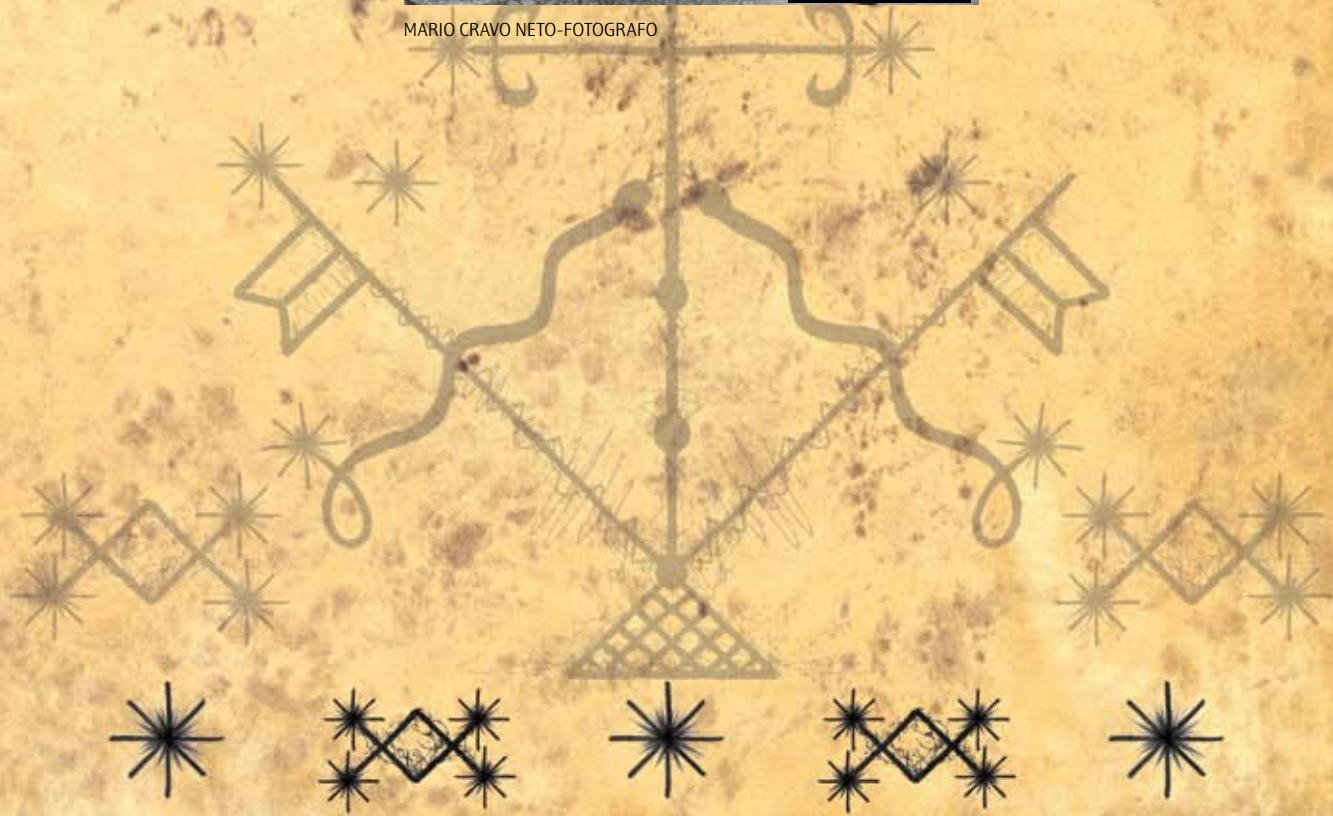


Figura 2.3

MARIO CRAVO NETO-FOTOGRAFO



VUDU

Es pertinente entender, que la sociedad aún desde sus orígenes; quizá haya una única cosa en común del ser humano aparte de su afán por sobrevivir y perpetuarse: la búsqueda del sentido y origen de todo.

En su apertura, el hombre dio características sobrenaturales a todo aquello que todavía no estaba capacitado para comprender, como los fenómenos meteorológicos, la reproducción o los cambios estacionales, por poner algunos ejemplos. El miedo actuó de catalizador del ingenio y la humanidad creó sin saberlo aún la ritualización de muchos actos que hoy se consideran cotidianos. La caza, la pesca, la recolección de frutos de la tierra, entre otros, pasaron a convertirse en rituales sagrados, pues de su éxito dependía la supervivencia del individuo.¹⁰

Con el tiempo la evolución humana, directamente relacionada con la necesidad de ser más listo que las demás especies de su entorno, creció hasta poder procesar conceptos más complejos y así empezar a encontrar las respuestas a las cuestiones más fáciles, como, por ejemplo, el concepto de colaboración entre individuos para el bien común.¹¹

Este desarrollo conllevó también una primitiva complejidad de culto, y se iniciaron las ceremonias y las celebraciones que básicamente rendían pleitesía a unos fenómenos naturales aún incomprensibles en la época primitiva.

A través de los tiempos, los seres humanos han creado dioses en los que confiar sus miedos y que respondían a sus dudas más básicas. A partir de este momento, todas las manifestaciones artísticas, por ejemplo, han recogido ese sentimiento religioso a lo largo de la historia del hombre.

El sentimiento religioso es inherente a la naturaleza humana. Ya en las primeras pinturas rupestres de los hombres primitivos encontramos huellas de un culto primigenio a deidades superiores. La inteligencia del hombre le ha llevado a cabo desde siempre a buscar explicaciones, respuestas que expliquen el mundo que le rodea y que permitan que comprenda mejor su funcionamiento.¹² Sin embargo, a falta de una explicación racional, nace el mito, una serie de creencias que pretenden dar respuesta a estas cuestiones y se convierten en el embrión de la religión. Evidentemente, todo ello conduce a pensar en que existe un ser superior que nos ha dado la vida. El demiurgo creador, por tanto, tiene un poder que se escapa a la razón humana y puede ser el responsable de otros fenómenos que el hombre no puede entender.¹³

La aparición de los primeros cultos, tienen mucho que ver con la superchería y se alejan del concepto de religión tal y como se conoce en la actualidad. Sin embargo, el nacimiento del sentimiento religioso en el hombre reserva un papel activo para el ser humano con el fin de adquirir un papel participativo en el funcionamiento de su entorno.

El vodú, es una religión que se originó a partir de las creencias que poseían los pueblos que fueron trasladados como esclavos desde el África Occidental y del contacto de estas creencias con la religión cristiana propia de los esclavistas. Se trata de una variante teísta¹⁴ de un sistema animista¹⁵,



Figura 2.4



Figura 2.5

JAN SOCHOR-FOTOGRAFO | PEREGRINAJE AL SALTO DEL AGUA EN HAITÍ.

10. Geller Malcom. Las religiones en el mundo. Misterios de la historia. Edimat Libros, S. A. Madrid – España 2007 Pág. 5

11. IBID. Pág. 6

12. Geller Malcom. Las religiones en el mundo. La historia de las religiones. Edimat Libros, S. A. Madrid – España 2007 Pág. 9

13. IBID Pág. 10

provisto de un fuerte componente mágico. Por su vinculación directa con la cosmología¹⁶ y los sistemas de creencias neolíticos, su estudio resulta de gran interés en el campo de la paleoantropología. El vudú se cuenta entre las religiones más antiguas del mundo.

El tráfico de esclavos hacia América produjo un fuerte fenómeno de sincretismo entre esta religión arcaica y las creencias cristianas de los esclavistas, así como con las religiones nativas de los lugares adonde se transportó a los esclavos. De aquí surgiría el vudú haitiano y un gran número de derivados: la Regla de Ocha o Santería en Cuba, la Santería en República Dominicana, el Candomblé, la Umbanda y Kimbando en Brasil, así como las manifestaciones africanistas en Puerto Rico y los demás países del área del Caribe. Algunos de estos derivados han llegado a Europa en décadas recientes, sobre todo de la mano de emigrantes retornados.

El vudú en América

Es un nítido ejemplo de evolución sincrética entre esta religiosidad teísta-animista, las creencias cristianas de los esclavistas y religiones locales de pueblos como los Taínos, que se inició cuando muchos africanos del Golfo de Guinea fueron utilizados como esclavos en Haití y otros lugares del Caribe. El vudú también se encuentra muy extendido en regiones tradicionalmente esclavistas de

Estados Unidos hasta la abolición, especialmente en Nueva Orleans. En Haití es notable la utilización como religión oficial que se hizo del vudú por parte del gobierno de los Duvalier para reforzar el poder de su gobierno.

“El Vudú siempre ha sido mal entendido debido a la potencia de los ritos que acompañan la concepción religiosa de las comunidades africanas, de donde proviene, de ahí que habría que tener en cuenta muchos aspectos para entender la magnitud de la violencia ejercida contra esta forma de pensamiento y la dimensión ética que expone, pues los pueblos africanos tienen una larga historia de discriminación que se enfatiza sobre todo en las épocas de expansión de los imperios europeos y de la cultura de Occidente, que siempre ha tenido fascinación por las culturas foráneas pero desde la perspectiva del morbo; en esa medida aspectos correspondientes al imaginario y simbolismo de comunidades diferentes, no se ha comprendido, dando lugar a traducciones que más que aportar a la comprensión de las imágenes y símbolos ha dado lugar a tergiversaciones desde lecturas colonialistas. De esta manera se ha ignorado sistemáticamente a las culturas y se ha ejercido sobre las mismas procesos de conquista que poco a poco las borran, hasta hacer de ellas espectros. En esta dimensión singular, una cultura que se espectraliza, no desaparece, al contrario, fortalece en la dimensión de la invisibilidad sus principios, de ahí la importancia del mito.

Es así como el Vudú ante todo es una forma de resistencia político-cultural de comunidades africanas llegadas al nuevo continente. América como lugar de llegada, se convierte en el espacio tiempo, del encuentro de imaginarios y símbolos que se entrelazan y chocan, provocando nuevos mitos y ritos, tal como expone por ejemplo Manuel Zapata Olivella en “Changó. El gran putas” o Candelario Obeso en “Cantos populares de mi tierra”, obras que destacan el encuentro como apertura a la diferencia y en las que la identidad cultural se refleja por ejemplo en tradiciones transplantadas, emplazadas en espacios distintos y que tienen como propósito acortar la distancia con los lugares de origen. El Vudú y sus técnicas de



Figura 2.6

CUERPOS, CANTOS Y MÚSICA, SE MEZCLAN CON PERFUMES DE HIERBAS Y POSIONES PREPARADAS PARA PEDIR FAVORES A LOS ESPÍRITUS

14. El teísmo (del griego *Ozōō* theos dios) tiene dos significados. Generalmente se entiende como la creencia en deidades (dioses) o la creencia en un creador del universo.

15. El animismo engloba diversas creencias en las que seres personalizados sobrenaturales (o espíritus) habitan objetos animados e inanimados. Si bien dentro de esta concepción caben múltiples variantes del fenómeno.

16. Aunque la palabra «cosmología» es reciente (utilizada por primera vez en 1730 en el *Cosmologia Generalis* de Christian Wolff), el estudio del Universo tiene una larga historia involucrando a la física, la astronomía, la filosofía, el esoterismo y la religión.



Figura 2.7

IMÁGEN DE ERZULIE DANTOR

esta manera, representa una forma de resistencia y remembranza en donde a partir de las danzas y cantos se anima el Espíritu (Vudú o Voudoun traducen: Dios. Espíritu) de la comunidad en éxodo, que disgregada o mejor desplazada vive en el espacio imaginario a partir de la exposición simbólica al presente.

La exposición simbólica de una comunidad se presenta en la tradición contemporaneizada en la imagen. José Lezama Lima, escritor cubano, conocedor de la cultura Vudú relacionada directamente con la Santería, caracteriza estos encuentros con un concepto que es importante para la comprensión de los movimientos de la imagen y el símbolo en el encuentro entre Occidente, Asia, África y América y que propone como: "Eras imaginarias". Una "Era imaginaria" desborda la concepción de historia pues, a partir de la aproximación al devenir de los imaginarios y símbolos, comprende el presente como apertura de la tradición, en donde las imágenes y los símbolos adquieren otra vez potencia de creación. En el pensamiento africano y afroamericano, esta potencia se presenta en el concepto Aché, que traduce "Fuerza mágica", "ánimo", si se quiere "poiésis" en tanto dimensión ética y estética de la creación de símbolos, en donde se centrarían por ejemplo, los "muñecos Vudú" que cumplirían la función de "puentes" de "umbrales" para la comunicación con el mundo perdido y con el otro, no sólo con el mundo de ultratumba¹⁷.

Aché en las concepciones filosóficas de los mitos de origen africanos implica la comprensión del espíritu pensamiento que sostiene los actos de los seres y que se ven inmersos en una ética particular, que en su realización lleva los matices de la armonía, en cuanto "poder de realización" y "fuerza mágica"¹⁸.

No obstante la palabra vudú tiene diferentes procedencias. Por una parte se parece mucho a vaudoux, que era el nombre de un dios con forma de serpientes y poderes adivinatorios que contaba con muchos seguidores en la región hoy conocida

como Benin. Por otra parte también se relaciona con vodou que significa espíritu. La mayoría del lenguaje que se utiliza en el vudú es criollo, una mezcla de francés y de lenguas indígenas.¹⁹

El vudú ha sido un fuerte referente para la cultura popular, debido a la atribuida capacidad de los bokor para resucitar a los muertos y hacerlos trabajar en su provecho (zombies), así como la de provocar la muerte a voluntad. De igual interés popular han resultado otros elementos folclóricos como los muñecos vudú. Existe una amplia literatura y filmografía al respecto, que tiende a deformar y demonizar lo que hoy por hoy es la religión de más de 40 millones de personas en todo el mundo.



Figura 2.8

MARIO CRAVO NETO-FOTOGRAFO

17. Mario Madroñero Morillo. Aché – Aproximaciones etnoliterarias al pensamiento afroamericano 2005

18. IBID

19. Geller Malcom. Las religiones en el mundo. Edimat Libros, S. A. Madrid – España 2007 Pág. 178

MUÑECOS VUDÚ



Figura 2.9



Figura 2.10

En primer término, entender que existen leyes o principios dentro de la magia simpática (simpática) es clave para dar a conocer los aspectos conceptuales de los muñecos vudú.

Analizando los principios del pensamiento sobre los que se funda la magia, sin duda se encuentra, que se resuelven en dos: primero, que lo semejante produce lo semejante, o que los efectos semejan a sus causas, y segundo, que las cosas que una vez estuvieron en contacto se actúan recíprocamente a distancia, aun después de haber sido cortado todo contacto físico. El primer principio puede llamarse ley de semejanza y el segundo ley de contacto o contagio. Del primero de estos principios, el denominado ley de semejanza, el mago deduce que puede producir el efecto que desee sin más que imitarlo; del segundo principio deduce que todo lo que haga con un objeto material afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formando parte de su propio cuerpo.

Los encantamientos fundados en la ley de semejanza pueden denominarse de magia imitativa u homeopática, y los basados sobre la ley de contacto o contagio podrán llamarse de magia contaminante o contagiosa. Denominar a la primera de estas dos ramas de la magia con el término de homeopática es quizá preferible a los términos alternativos de imitativa o mimética, puesto que éstos sugieren un agente consciente que imita, quedando por ello demasiado restringido el campo de esta clase de magia²⁰.



Figura 2.11

20. James George Frazer. La Rama Dorada Magia y Religión. Ediciones F C E España. 8ª impresión 1981

MAGIA SIMPATETICA

(Ley de simpatía)

MAGIA HOMEOPÁTICA

(Ley de semejanza)

“lo semejante produce lo semejante”

De lo anterior, se destaca que da origen, por así decirlo, al principio de hacer vudú a través del muñeco, los cuales han sido usados desde tiempos inmemoriales como vínculos psíquicos entre el mago o brujo, y el objetivo ritual que éste persigue. Como son objetos que crean un lazo mágico y directo con la persona a la que representan, los cuales tienen mucho poder.

A diferencia del vudú negro que siempre busca hacer el mal, También hay un espacio para lo que se conoce como “vudú blanco”, una práctica que sólo pretende el bien, así como el desarrollo personal de quien desee comenzar con esta magia y con el uso del muñeco vudú; se dice, que, además de entretenida, es sencilla de hacer y muy eficaz en sus resultados.

Gracias a Hollywood y la ignorancia en general, hay una idea falsa instaurada que dice que los muñecos de vudú son aquellos creados para la venganza contra los enemigos. Siempre se los promocionan, como muñecos para hechizos maléficos. Y además se lo relaciona con el lado oscuro del mundo mágico espiritual y como un arte negro.

La gente, se equivoca con ese tipo de pensamientos y con la publicidad a través de la cual se informa. Ante todo, es inexacto en varios niveles. La mayor parte de los médicos de magia y vudú, por ejemplo, no usan alfileres en muñecos de vudú - al menos no para la venganza. Cuando los alfileres son usados, se los utilizan como instrumentos que se enfocan para dirigir la energía que cura, en un área particular del muñeco. En segundo lugar, el vudú no es una forma de las Artes Negras.

MAGIA CONTAMINANTE

(Ley de contacto)

La mayor parte de los aspectos del vudú son positivos, y esto es usado para dirigir a sus seguidores en los asuntos de la vida diaria, como la mayor parte de las religiones que hay.

Cualquier instrumento usado con objetivos de magia, puede ser acusado de poseer vibraciones positivas o negativas por la ceremonia o la meditación, en asociación con las fases de la luna. De este modo, el instrumento se transforma en vivo y se convierte en algo que debe ser respetado. De ser empleado mal, se sentirá los efectos kármicos por conflictos, accidentes, depresión, o la mala suerte por ejemplo.

Sin embargo los muñecos vudú pueden ser usados para objetivos oscuros; siendo una mala idea. Hay un contragolpe kármico asociado a la utilización de muñecos vudú. Es por eso que todos los médicos serios, indican que sus muñecos son benditos para llevar la energía positiva y la luz.

Como los muñecos de vudú, pueden absorber energías de la gente que los ha usado, esto es una buena idea para nunca usarlos con la finalidad de hacer algo malo a alguien.



Figura 2.12

DISEÑO Y VUDÚ

Desde el campo del diseño de modas, se ha abordado la temática del vudú, sobresaliendo el trabajo del diseñador Español David Delfin (Diego David Domínguez González), cuya colección de verano ha titulado "DUAL".

"No es magia negra, aunque sí se trata de un muñeco de vudú capaz de exorcizar los peores fantasmas". Lo propone como accesorio o, simplemente, como objeto un pequeño muñeco, hecho a mano en cinta de seda y con alfileres clavados por su cuerpo. El concepto se basa en una evocadora frase del poeta irlandés Oscar Wilde: "Every man kills the things he loves" ("Cada hombre mata aquello que ama"). El muñeco de vudú forma parte de la propuesta para el verano, en la que el diseñador andaluz ha querido jugar a la ambivalencia, en formas y tejidos. El muñeco puede ir en el bolso o puede colgarse de las chaquetas, Hecho a mano, y "con mucho amor", según reza su etiqueta colgante, el muñeco de vudú es el complemento de un universo pegado a los alfileres²¹.

Elementos Formales del vudú

Los elementos formales de los muñecos vudú, pueden catalogarse de la siguiente manera: generalmente, un muñeco vudú es la representación de la figura humana, sin olvidar que la representación es a nivel del espíritu del otro. Puede imprimirse detalles característicos, como, ojos y boca. Claro que sin intervención de ningún tipo de canon, es decir, es una aproximación mediante el muñeco al cuerpo humano. A los muñecos se les puede fijar ciertas características de índole personal, como, por ejemplo: un lunar, una cicatriz, el color del pelo, una ceja más levantada para denotar perspicacia, etc.

Estos detalles son de libre elección, pero sería factible tenerlos en cuenta, a fin de lograr la mejor representación física posible de la persona a la que se desea simbolizar mágicamente.

Seguido de esto, un elemento práctico es el modelo base, o molde del muñeco vudú, no es más que una plantilla o patrón para recortar en tela lo que será el cuerpo del muñeco. Entre otros elementos están, los botones para los ojos y un rotulador o hilo grueso para la boca y finalmente, el relleno, que por lo general es algodón natural o sintético, además de elementos específicos en cada caso: hierbas, semillas y otros elementos del ritual. Y un último recurso son los alfileres.

Cabe aclarar, que tanto la recursividad técnica



Figura 2.13



Figura 2.14

Arriba: David Delfin / Diseñador de Modas
Abajo: Colección "Dual"

21. El País.com



Figura 2.15

Muñeco - estatuilla / fertilidad



como de materiales, son peculiaridades esenciales en la elaboración de los muñecos vudú, la sencillez y la naturalidad del trabajo que le da un carácter rustico y trascendente al muñeco vudú.

A pesar de que se recurre al concepto del vudú, es pertinente aclarar que, si bien los muñecos propuestos en el proyecto reflejan la influencia vudú, no se pretende hacer de esto un comercio de magia, por así decirlo. El objetivo principal, pasa por ofrecer los muñecos de vudú desde la intervención del diseño gráfico, adoptando el concepto del ecodiseño, a partir de una propuesta alternativa en cuanto a la forma de aprovechar los materiales textiles reutilizables. Por otra parte, es un intento de romper con la aparente magia negra, característica atribuida a los muñecos vudú, sin embargo la perspectiva es en cierta instancia, la alegoría y la ironía que ofrece el vudú. Entiéndase la alegoría como el recurso que permite acceder al vudú para darlo a conocer desde el diseño. La ironía como un pretexto que encapsula el regalo, el souvenir, indicar que su valor es sentimental más que práctico.



Figura 2.16

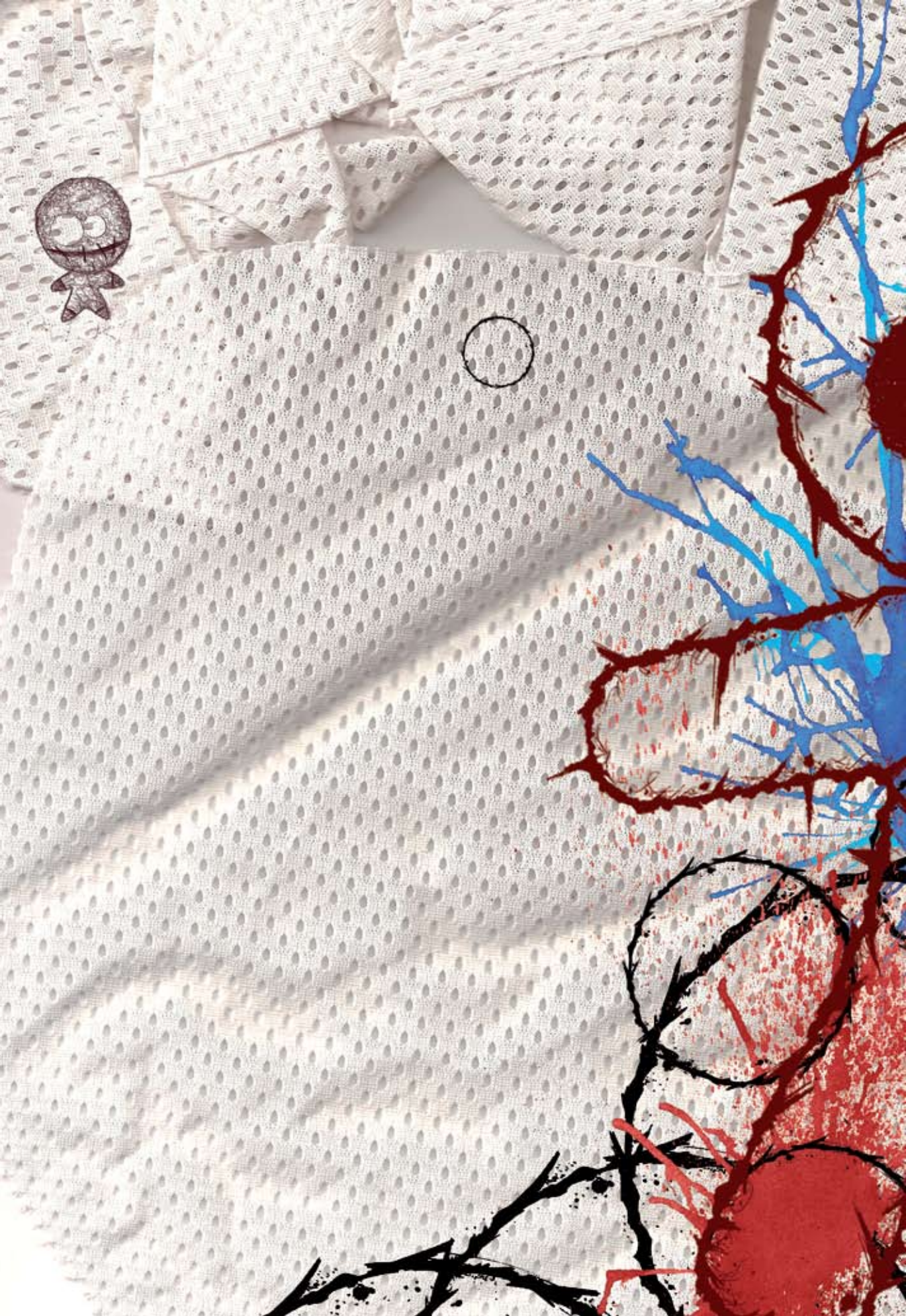
Muñeco y caja / Relojes Swatch



Figura 2.17

Mascara Zulú







DISEÑO
GRAFICO POSMODERNO.



DISEÑO GRÁFICO POSMODERNO.

En 1922, un importante

diseñador William Addison Dwiggins, acuñó el término diseñador gráfico para describir sus actividades, como las de un individuo que daba orden estructural y forma visual

para la comunicación impresa. Sin embargo, el diseñador gráfico contemporáneo es heredero de un distinguido linaje: pasando por los escribas, los impresos chinos, los iluminadores medievales, así como los impresores y paradores de tipógrafo del siglo XV; todos forman parte de la rica herencia e historia del diseño gráfico.²³

Para obtener resultados óptimos en el proyecto, se hizo la revisión al diseño gráfico posmoderno ya que brinda el espacio óptimo en términos de conceptos estéticos.

Brevemente, el diseño gráfico posmoderno se caracteriza por ser un medio típico popular y accesible. En los últimos quince años los diseñadores gráficos han creado algunos de los ejemplos posmodernos más estimulantes de las artes plásticas. Si bien, uno de los avances más significativos del diseño gráfico, en las dos últimas décadas, ha sido el desafío abierto de los diseñadores a las convenciones o normas que hasta entonces se habían considerado parte esencial de la buena práctica. De lo anterior se deduce que uno de los aspectos que sobresale en algunos autores es que adoptan el papel de no estar dentro de la norma, es decir; que siendo diseñadores de la academia o empíricos hacen diseño caracterizado por la riqueza subjetiva, abriendo un espacio para la ilegibilidad, para mezclar fuentes y mutilar letras, fondos nebulosos y texturados; siempre y cuando proporcione un servicio al mensaje y le añada emoción.

El diseño gráfico posmoderno, se percibe entonces como la explosión creativa en el ámbito de la comunicación visual, ya que los diseñadores han vuelto a examinar las reglas existentes y han forjado nuevos enfoques. Como resultado de este desafío el diseño gráfico se ha convertido en una disciplina mucho más abierta, diversa y quizá también, original.

El diseño abarca hoy una mayor gama de posibilidades estilísticas, desde los enfoques informales inspirados por lo vernáculo, hasta las formas virtuosas de la imagen digital que empujan

la tecnología gráfica hasta el límite, la complejidad constructiva que ha sido desde el principio un rasgo del diseño posmoderno y que ha conducido en su empeño por contravenir las normas, a la paradoja de lo complejo sin sentido, encuentra su expresión actual en diseños espectacularmente detallados que transmiten la gran experiencia de sus creadores.²³

La serie de características pertenecientes al diseño gráfico posmoderno las instaaura el diseñador gráfico Rick Poynor: la impureza de la forma, la fragmentación, la falta de profundidad, la indeterminación, el retorno al vernáculo, la existencia de más de un punto de interés, la no jerarquía el collage, la tipografía a mano, los elementos híbridos frente a los puros, los elementos distorsionados y no directos, ambigüedad, incoherencia, trabajos que fusionan tipografía y fotografía en igualdad de condiciones, además de romper las reglas tradicionales en el diseño y adoptar la cultura popular.

Se expone a continuación dos de los temas tratados por Rick Poynor que resultan pertinentes en el desarrollo del proyecto: Deconstrucción y Apropiación, cada uno por la serie de particularida-



Figura 3

22. Philip B. Meggs. Historia del Diseño Gráfico. México 1991. trillas. Págs. 9 - Prefacio

23. Rick Poynor. No más normas, Diseño gráfico posmoderno. (Introducción); Gustavo Gili, SL. Barcelona - España.

des, interesantes y disímiles, en la medida en como se ve al diseño gráfico, desde otra perspectiva.

Deconstrucción

Si bien, en los años sesenta y principios de los ochenta, los artistas gráficos relacionados con el punk sentaron las bases para una continuada ofensiva contra los métodos ordenados y las convenciones del diseño profesional. Se basaban en la desviación y el caos al tiempo que se negaban a aceptar que tal categoría fuera un error. Ésta es una manifestación de diseño, en la cual se identifican elementos como el antiestilo, la anticomposición y el antiarte. Por otra parte se percibe la agresividad y perspicacia de sus autores.

El fundamento esencial de la deconstrucción debe entenderse como una crítica a las oposiciones jerárquicas que han estructurado tradicionalmente el pensamiento occidental, como por ejemplo naturaleza/mercado, forma y significado. No es destruir estas categorías sino desmantelarlas y reinscribirlas, cambiar su estructura y hacerlas funcionar de un modo distinto.²⁴

El proyecto MiHhO instauro este tema deconstructivista como el pretexto para reinventar la forma, en términos de diseño gráfico y vudú, para otorgar así, un nuevo espacio a los muñecos vudú frente a los típicos y convencionales peluches del mercado. En el análisis breve de tendencias en el mercado, como es el caso de Hello Kitty, hace ver las claras características de formas y elementos conceptuales que resultan básicos, sin el rigor de estudio de diseño, sin pretender decir que no tenga diseño. De esta manera el proyecto busca una independencia en cuanto a estética se refiere y lograr un alto valor subjetivo, no se subordina a un mercado establecido de estética como objeto comercial, sino que crea su propio espacio en el mercado.

La apropiación

El diseño gráfico, siempre ha tomado prestadas imágenes y aproximaciones de otros campos, especialmente de las bellas artes y la cultura popular; las referencias visuales de todo tipo son un rasgo esencial de su forma de comunicar. El tema de la apropiación ha sido causa de considerables debates tanto en el campo del diseño como del arte.

De acuerdo a lo anterior Garret afirma: "Vivimos en un mundo donde el pasado es un pozo sin fondo, del que podemos extraer información hasta el infinito. La invención es un mito. Sólo creamos aprovechando lo que ya existe. No hay colores nuevos. Esta "recuperación" reconoce el pasado,



Figura 3.1

pero detesta la nostalgia. Por necesidad hemos de recuperar el pasado para reinventar el futuro. Estamos en una nueva era futurista".²⁵

De igual manera, a través de la entrevista realizada al diseñador gráfico Omar Franco, docente de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño, en la que se concluye que la apropiación origina, rescata y apropia en el caso particular, elementos híbridos como el ecodiseño, el vudú, como factor religioso y cultural, además del mismo diseño gráfico posmoderno. Entiéndase al diseño gráfico como el "fagocitador"²⁶ en búsqueda de temáticas y elementos de otras disciplinas afines tal es el caso de la arquitectura y las artes. No obstante, también se sustenta de elementos conceptuales tanto de las ciencias exactas como de las ciencias humanas entre ellas, el psicoanálisis y la sociología.

Teniendo en cuenta lo anterior, en el diseño gráfico posmoderno, se postula teorías conceptos y autores que influyen de forma indirecta en la realización de este proyecto; sin pretender catalogarse dentro del diseño gráfico posmoderno.

En la actualidad, aunque existen diferentes personajes del mundo del arte y del diseño, cabe aclarar que los siguientes referentes representan en su trayectoria artística características que fusionan diversos elementos del diseño gráfico posmoderno. Por tal motivo, se ha seleccionado dos artistas que influyen básicamente en la elaboración de este proyecto.

24. Rick Poynor. No más normas. Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili, SL. Barcelona -España. Págs. 38 y 46

25. Rick Poynor. No más normas. Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili, SL. Barcelona -España. Págs. 72 y 76

26. "Fagocitador" (alimentado de): termino empleado por el Diseñador grafico Omar Franco, en la entrevista realizada.

REFERENTES GRAFICOS

TIM BURTON

Tim Burton (n. Burbank, California, 25 de agosto de 1958) es un director de cine, productor de filmes, escritor y diseñador estadounidense.

Sus adaptaciones cinematográficas, principalmente caracterizadas por abordar una temática fantástica y gótica, al contar con enigmáticos personajes como protagonistas, lo han convertido en un director popular y distintivo en el género.

Cuando era niño, fue catalogado de "inadaptado social" debido a su afición por las películas de terror y de bajo presupuesto.

"Muchas de las cosas que ves cuando eres niño permanecen contigo..."

Pasas la mayor parte de tu vida intentando asimilar esas experiencias".

Tim Burton

Burton realizó su inclinación por las influencias góticas, combinadas en una atmósfera de romance y fantasía, otorgándole un toque distintivo y único a sus trabajos predecesores los cuales en su mayoría, relatan las vivencias de personajes liados, fenómenos, seres excluidos de la sociedad o personajes populares que no se logran sentir en concordia con su estatus social.



Figura 3.3

Personaje llamado Vincent



Figura 3.4

Marcas características de Burton

- Incorporación de personajes siniestros y autodidácticos
- Su estilo y temas visuales están influenciados por las películas de horror de la década de 1920 a 1930.
- Hay muchas curvas elegantes trabajadas en los diseños de muchas cosas vistas en pantalla. Los extremos de las líneas muchas veces se vuelven espirales. La más famosa de ellas es la colina en Nightmare before Christmas.
- Usualmente utiliza el tema de la paternidad en sus películas, aunque él no se considere un padre modelo y tampoco un hijo modelo al no haber tenido una relación vívida con sus padres.
- A muchos de sus personajes se les da un trasfondo concerniente a sus relaciones con sus padres, a veces como medios de explicar su comportamiento errático. Sleepy Hollow, Charlie y la Fábrica de Chocolate, Big Fish y Edward Scissorhands son ejemplos prominentes.



Figura 3.2



Figura 3.5

Bocetos de Tim Burton para el Ffilm: La Pesadilla Antes de Navidad



Figura 3.6



Figura 3.7

- Frecuentemente incluye perros muertos (pues son sus animales favoritos y para él la amistad entre hombre y perro adquiere un carácter simbólico), payasos, mosaicos a cuadros blancos y negros, árboles torcidos, linternas de calabaza, espantapájaros, serpientes a rayas y mariposas.
 - Sus películas tienen subtextos góticos.
 - Personaliza el logo de la productora al principio de sus películas.
 - Sus personajes principales tienden a ser parias sociales, y son usualmente tímidos, con una complexión pálida y alocado cabello negro, similar al suyo. Suelen ser altos y estilizados, de extremidades finas y alargadas. Los ojos de sus personajes

suelen ser muy expresivos y otro rasgo típico es el de tener la boca pequeña.

- En su libro de poemas, La Melancólica Muerte del Chico Ostra y Otras Historias; Burton dibuja al protagonista de cada poema al mismo estilo de dibujo en The Nightmare Before Christmas.²⁷

A los de Disney no les gustaban los dibujos de Tim Burton allá por los ochenta. Consideraban que sus diseños eran "como animales muertos en la carretera". Por suerte las cosas han cambiado. Hoy Burton es un cineasta consagrado con un universo creativo propio.

*"Vincent Price, Edgar Allan Poe, aquellas películas de monstruos, aquello me decía algo. Ves a alguien pasando toda esa angustia y tortura, cosas con las que te identificas, y funciona como una especie de terapia, de relajación. Conectas con ello. Eso es lo que Vincent fue para mí. La película entra y sale de la realidad de Vincent. Él se identifica y se cree que es Vincent Price, y ves el mundo a través de sus ojos."*²⁸

27. Wikipedia.com

28. Frase de Tim Burton





Figura 3.8

Afiche promocional de la película: The Nightmare Before Christmas
 Imágenes del libro ilustrado y escrito por Tim Burton.



Figura 3.9

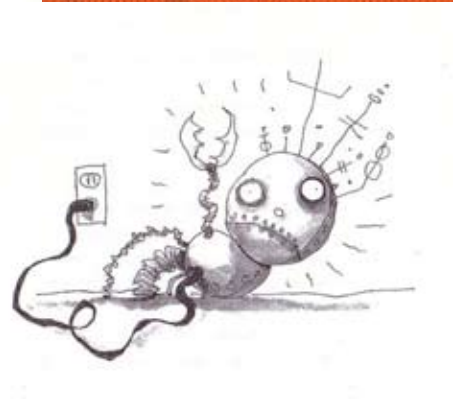
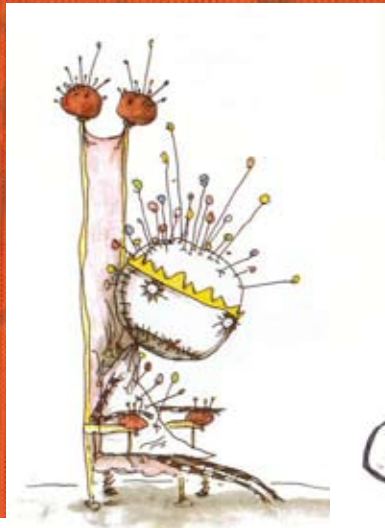


Figura 3.10





Figura 3.11



Productos Oficiales de Tim Burton

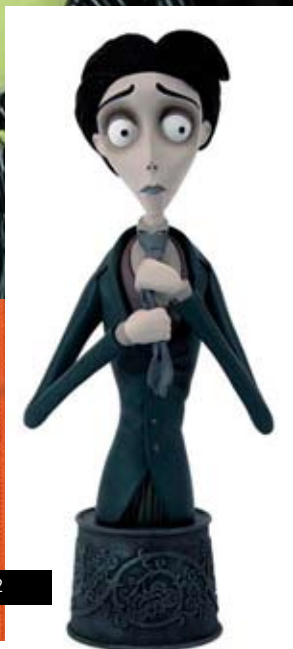


Figura 3.12



Figura 3.13



STANLEY DONWOOD

Dan Rickwood, el escritor y artista inglés, quien ha ganado fama por ser el responsable del artwork (trabajo en el diseño de portadas de álbumes y afiches) de Radiohead²⁹ desde 1994. Personalmente, no se ha encontrado otro caso de un trabajo de similar calidad, y a lo largo de tanto tiempo, de un artista plástico para una banda.

No se trata de una sincronía entre música e imagen; hay un punto (temporal y conceptualmente quizá el punto es OK Computer, de 1997) en que una cosa empieza a producir la otra. Gráfica y sonido como una sola cosa. Y así y todo, tanto la música de Radiohead como el trabajo de Donwood son perfectamente disfrutables.

Una visión desviada y como en escalones que suben y bajan, llena de provocación y asociaciones múltiples, como resultado de la yuxtaposición de fotografías, dibujos, símbolos, frases, cómics, formas geométricas, trazos y collages... collages de collages y de todo lo anterior a la vez.³⁰

El arte de Donwood es lo menos serializable

Mucho del trabajo de Donwood es un redescubrimiento de viejas técnicas. Una serie reciente, "London Views", creó un panorama de Londres en 14 piezas de linóleo cortadas a mano, impresas en una imprenta de la era Victoriana. Su trabajo más reciente, "If You Lived Here, You'd Be Home By Now", consta de una serie de convincentes grabados, donde utiliza la técnica "Photogravure", que data desde hace un siglo.

Para concluir, las estéticas que brinda el diseño gráfico posmoderno, surgen de la amalgama estético conceptual cuyas características se rigen por los conceptos que plantean: lo absurdo, lo onírico, lo fuera de la realidad, el collage, saturación, caos, lo fantástico, lo enigmático, la espontaneidad, el azar, la inocencia y el actuar de la inconciencia, entre muchos otros conceptos que llevan a cabalidad los dos autores expuestos, con su diseño, resultan incomparables e independientes, además de su alto valor subjetivo.

29. Radiohead. Banda de rock alternativo Ingles.

30. Wikipedia.com



Carátulas y disco Radiohead; Ok Computer

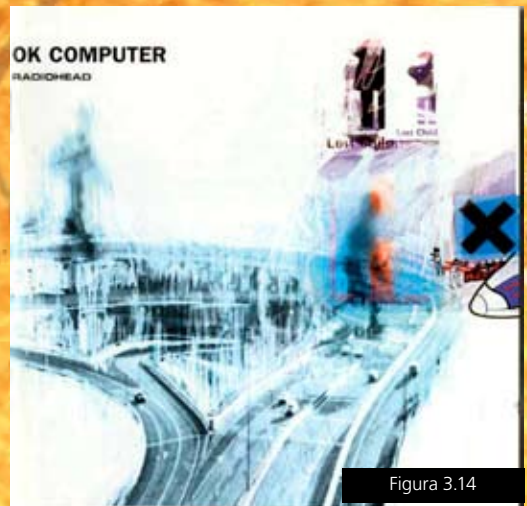


Figura 3.14



Figura 3.15



Figura 3.16



Figura 3.17





Figura 3.18

Carátulas y disco Radiohead/ 2+2=5



Figura 3.19



Figura 3.21

IVE LOST MY WAY WASHED OUT TO SEA IM LOST AT SEA
COME BACK TO ME COME BACK TO ME DONT BOTHER ME

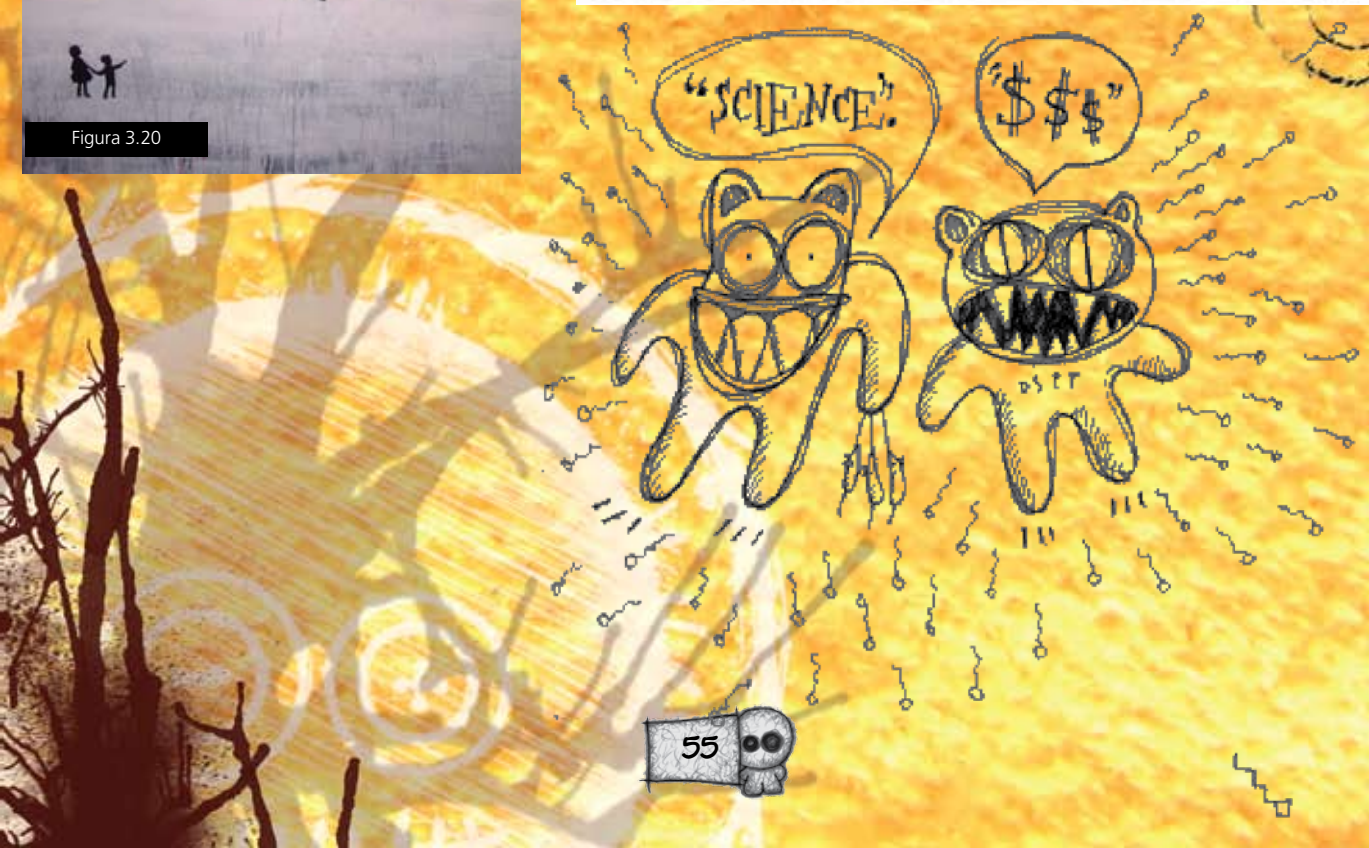


Figura 3.22

THEATER DES TODES



Figura 3.20

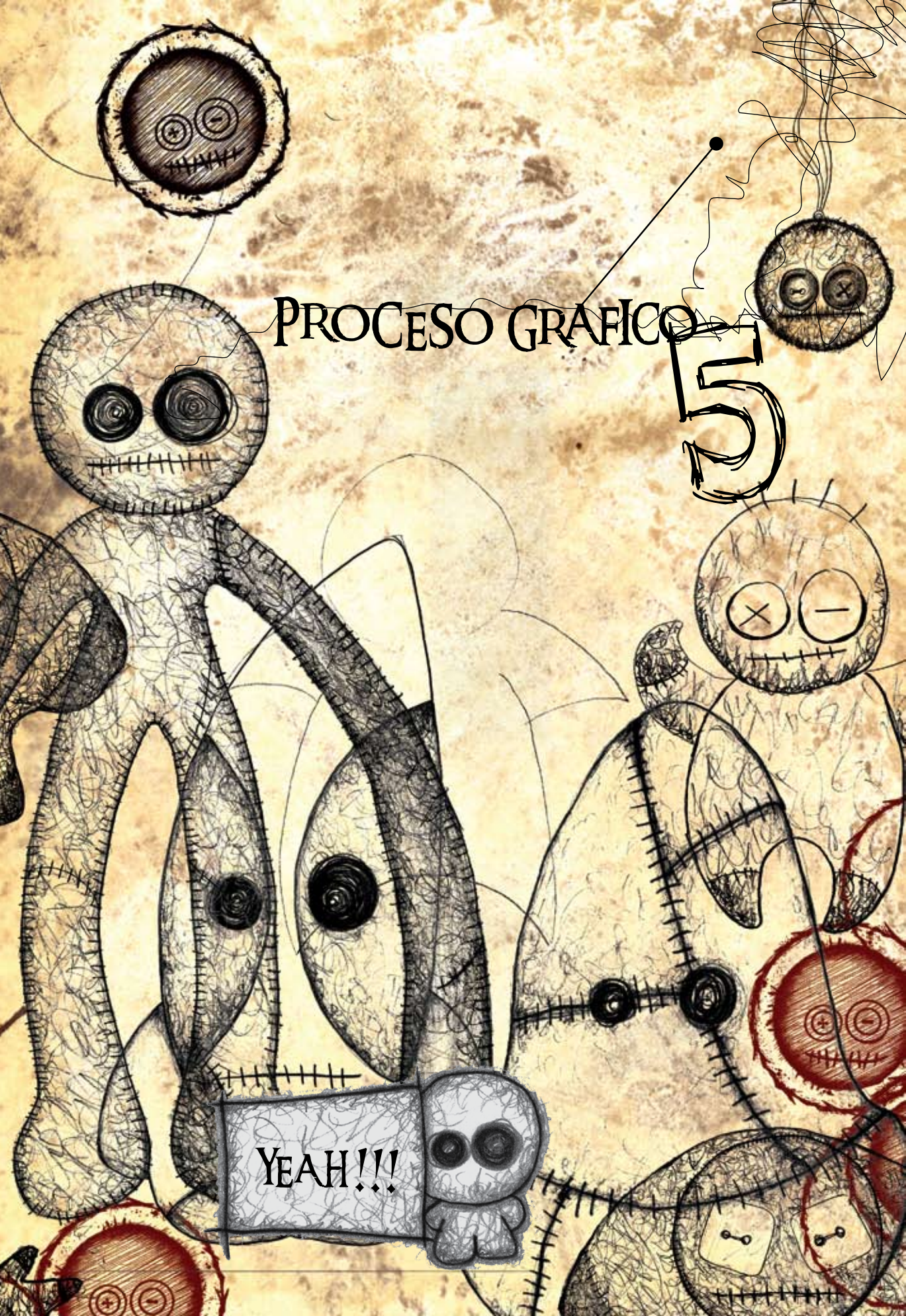




PROCESO GRAFICO

55

YEAH!!!



MARCA GRAFICA

Retomando uno de los objetivos del proyecto que enuncia el diseño de la marca gráfica. Se parte de tipografías y de formas que aluden y precisan el concepto del vudú. Por tal motivo, se hace necesario implementar la imagen o marca, la cual acompaña permanentemente al producto, en este caso los muñecos MIHHO. Es así como la justificación más evidente se genera a la hora de hacer una revisión de los elementos simbólicos visibles en el conjunto de elementos, como, formas y tipografías, cumpliendo con la función de generadora de sentido.

Teniendo en cuenta lo anterior, se cita algunos aspectos por Eduardo Sánchez³¹, que se deben abordar en el momento de diseñar una marca gráfica:

- Las formas, colores y estilos de las marcas gráficas son capaces de transmitir significados y sentidos complejos a quien las observa,
- Esos significados no son arbitrarios o de libre interpretación sino que cada forma, color y estilo transmite un contenido determinado, que el público es capaz de decodificar, y no otro,
- La marca gráfica transmite los valores de imagen o posicionamiento de la institución que identifica.

El concepto de "marca" según Luciano Cassisi, manejado en la actualidad, es mucho más complejo que aquella idea original, de inicio puramente gráfico: grabar una marca en un bien propio para identificarlo. Sin embargo, aún se supone que una marca ha de "marcar" algo y que esa "marca" ha de tener una forma, necesariamente gráfica. Tal vez, debido a esta raigambre todavía hoy nos resulta muy difícil escindir a la marca de su representación visual.

Condensar la marca miho en elementos gráficos, posibilitaría en primer lugar, el respaldo a los conceptos que se pretende dar a conocer, como lo son muñecos vudú y que además son hechos de material textil reutilizado. Finalmente, hacer de la marca, un elemento identificador.

MARCA MIHHO

El proceso se realizó en cuatro tiempos, así:

- 1 Bocetación
- 2 Búsqueda de tipografías
- 3 Concretar ideas
- 4 Arte Final

1 BOCETACION



31. Eduardo Sánchez. Análisis de marca. Publicado en FOROALFA.COM



2 BUSQUEDA DE TIPOGRAFÍAS

Figura 4.1

MiHHO

MiHHO

MiHHO

MiHHO

MiHHO 

miHHo
Muneco textilis Vudu



MiHHo



MiHHO
Munecos Textilis Vudu



MiHHO
Munecos Textilis Vudu

MiHHO

MiHHO 

Fuente Garamond Bold / Estado Normal

Fuente Garamond Bold / Intervenida a mano

Se determina el uso de la tipografía Garamond, ya que al ser una tipografía con remates en su cuerpo, mejor dicho, al ser una fuente serifada ofrece un mejor resultado en términos de formas o arquitectura de el nombre MIHHO. Posteriormente, se realiza una intervención manual a esta tipografía, con el fin de otorgarle un carácter único y personalizado, con valores propios.

3 CONCRETAR IDEAS



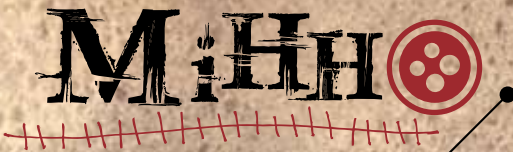
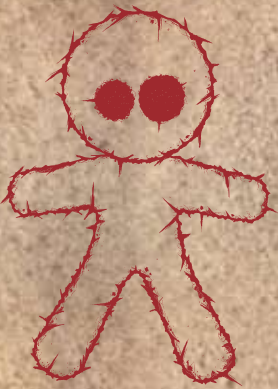
Figura 4.2

4 ARTE FINAL



Muñecos Textilis Vudu

Figura 4.3



Muñecos Textilis Vudu



Muñecos Textilis Vudu

Se ha determinado finalmente la marca gráfica para MiHHO. Se puede observar sus diferentes versiones: positivo en negro, positivo en color y negativo.

Además se ha llegado a esta conclusión gráfica ya que es la forma que mejor representa a los MiHHO's, otorgando novedad e impacto desde la propia forma o silueta de lo que es un muñeco vudú y en segundo lugar presenta una textura irregular la cual se conjuga con la textura dada a la tipografía.



DISEÑO DE MUÑECOS DE TRAPO

En esta etapa de diseño de muñecos, se han definido tres líneas de producción con el fin de obtener una gama amplia de productos que cumplan la satisfacción de diversos gustos o tendencias, por parte del público objetivo, además de aprovechar al máximo la utilidad de los retazos de tela.

Teniendo en cuenta lo anterior, las 3 líneas se definen así:

MiHH 
TRADICIONAL

MiHH 
COLECCIONABLES

MiHH 
ACCESORIOS

MiHH 
TRADICIONAL

El primer criterio para el diseño del muñeco vudú tradicional, es la conservación de la forma clásica o tradicional, determinada por el uso de la figura humana en versión masculino y femenino. El proceso de diseño de los muñecos, pasa en primera instancia por la bocetación del cual a su vez, pasa a un patrón o plantilla, para así delinearlos en el retazo de tela, terminando con la posterior aplicación de los detalles como las costuras y botones.

Brevemente se analizan los antecedentes encontrados en el mercado, a través de Internet, con el fin de proceder a realizar los bocetos de la línea

MiHH 
TRADICIONAL

- Presentan el uso de la figura humana, una simplificación.
- Su estética y acabado es propia de ser un producto hecho a mano.
- Son la representación clásica de los o las muñecas vudú.



Figura 5



Figura 5.1



Figura 5.2

1 BOCE TACION



Figura 5.3

Bocetos preliminares

Bocetos más detallados

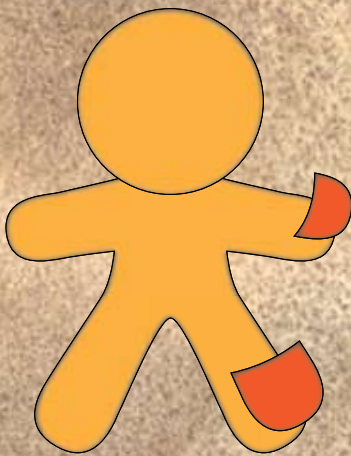


Figura 5.4

MiHHO

TRADICIONAL

En esta etapa de diseño, se realizan los moldes o plantillas, los cuales cumplen con dos funciones dispensables a la hora de trabajar con el material textil. La primera función es facilitar el trazo sobre la tela de los muñecos a recortar que posteriormente serán elaborados y la segunda función es permitir escoger el mejor retazo de tela para su corte, entendiendo que los retazos de tela presentan formas y tamaños diversos, de esta manera los moldes facilitan el trabajo y se aprovecha al máximo el material textil reutilizado.



Moldes versión muñeco



Moldes versión muñeca

Figura 6



Figura 6.1





Figura 7



Figura 7.1

MiHHO

COLECCIONABLES

Es la segunda línea, dentro de la propuesta, la cual hace referencia al diseño de distintos personajes teniendo en cuenta, la estructura de la figura humana la cual puede ser modificada o deformada. A continuación, se presentan los más de 9 muñecos para coleccionar. Hay que resaltar que la creación de estos personajes tan distintos y únicos, es ilimitada, en términos de creatividad, innovación y diseño, pues la imaginación no tiene límites a la hora de trabajar los bocetos.

Por otra parte, los diversos personajes están inspirados en los diversos Loas, que significa espíritu, existentes en el vudú. El vudú es una religión que cuenta con muchos loas (espíritus) dedicados a servir a los humanos "siempre que se les trate y se les alimente bien".

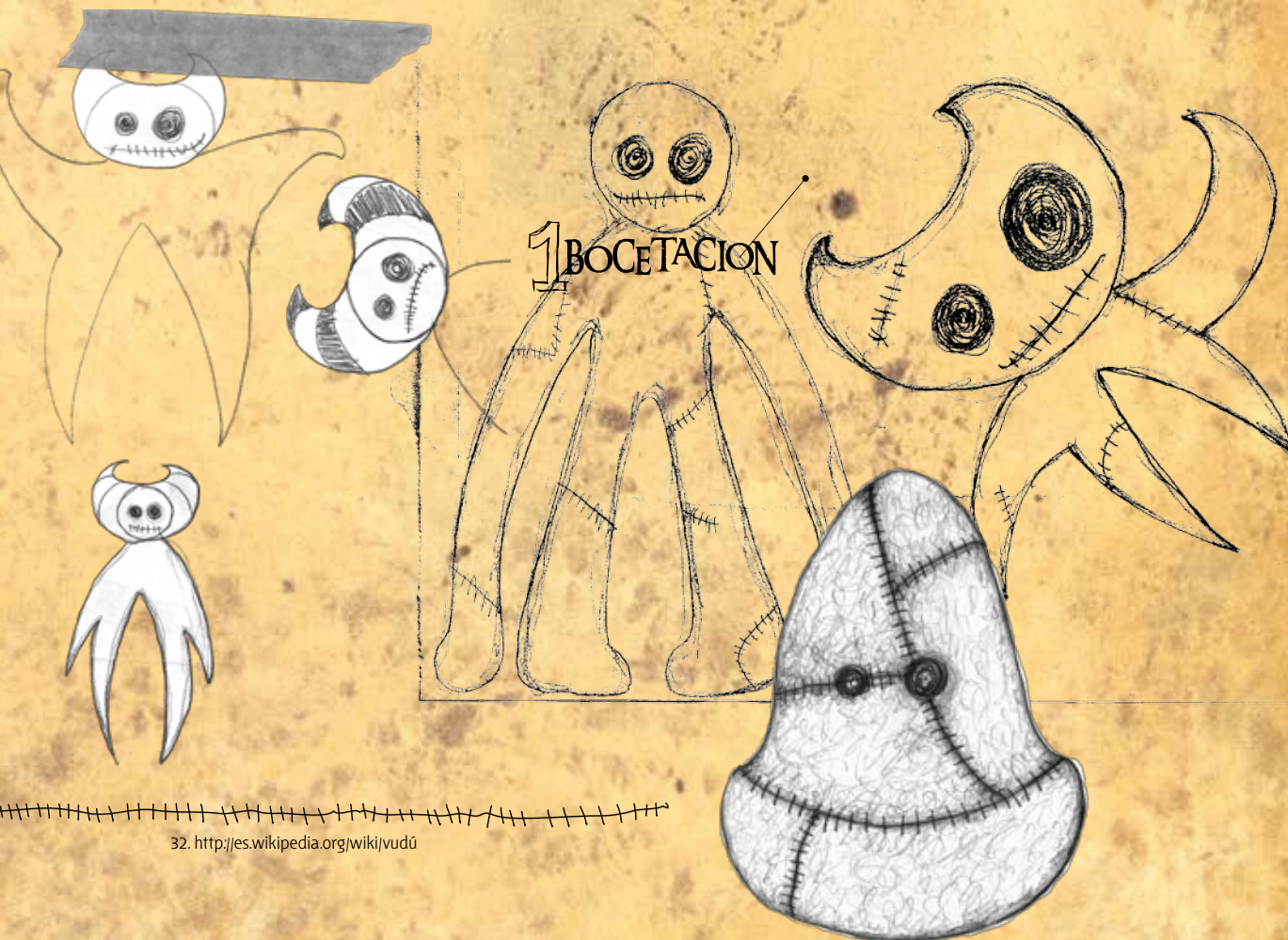
Se les denomina Loa a los espíritus que sirven como intermediarios entre los hombres y Bondye, el regente del mundo sobrenatural. Presentan ciertas similitudes con los ángeles del Cristianismo,

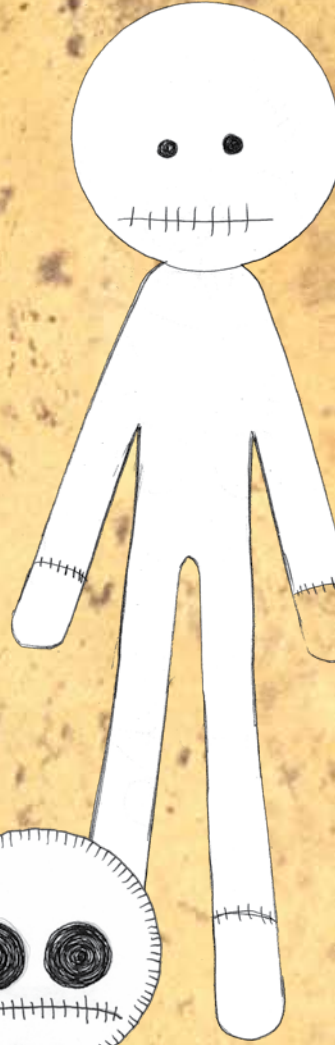
pero a diferencia de estos, se les sirve. Cada uno tiene una personalidad diferente y múltiples modos de ser alabados (por canciones, bailes, símbolos rituales y otros)

Existen 4 familias principales de Loas:

- **Los Rada**, considerados como los más antiguos y guardianes de los principios morales.
- **Los Petwo**, que tienen una personalidad más fiera y guerrera.
- **Los Ghede**, que son los espíritus de los muertos
- **Los Dantor** son las que tiene poder especial ³²

De esta manera, se tiene como referencia o punto de partida los Loa, para la creación de los distintos personajes en el cual el proceso de diseño es el mismo que se explica anteriormente, inicia con el proceso de bocetación, luego la creación de moldes y finalmente el trabajo con el material textil reutilizado.





M:HH 
COLECCIONABLES

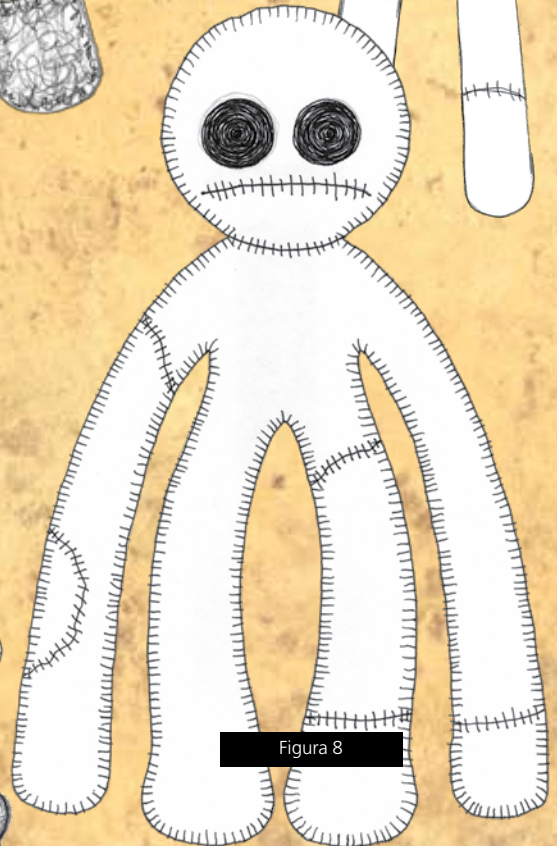
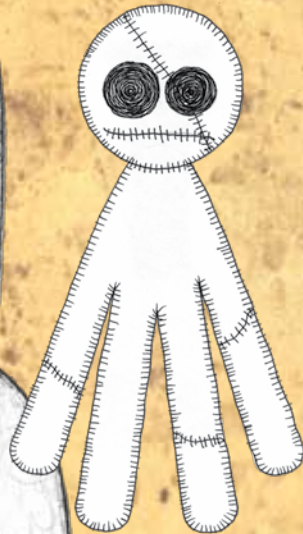
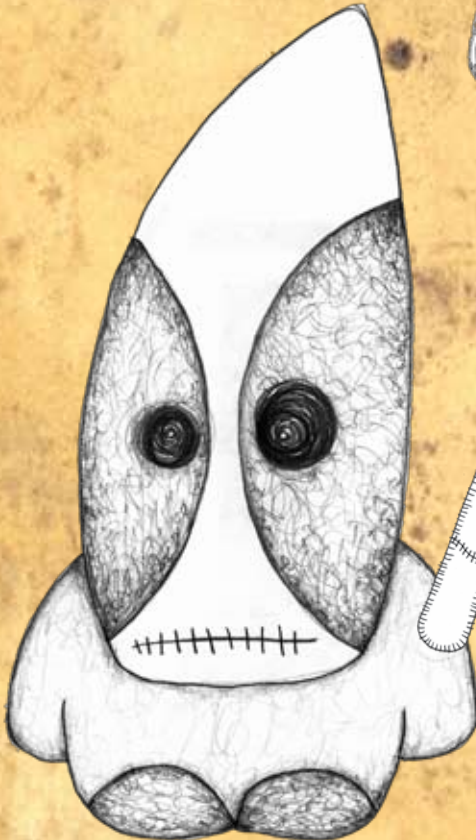


Figura 8

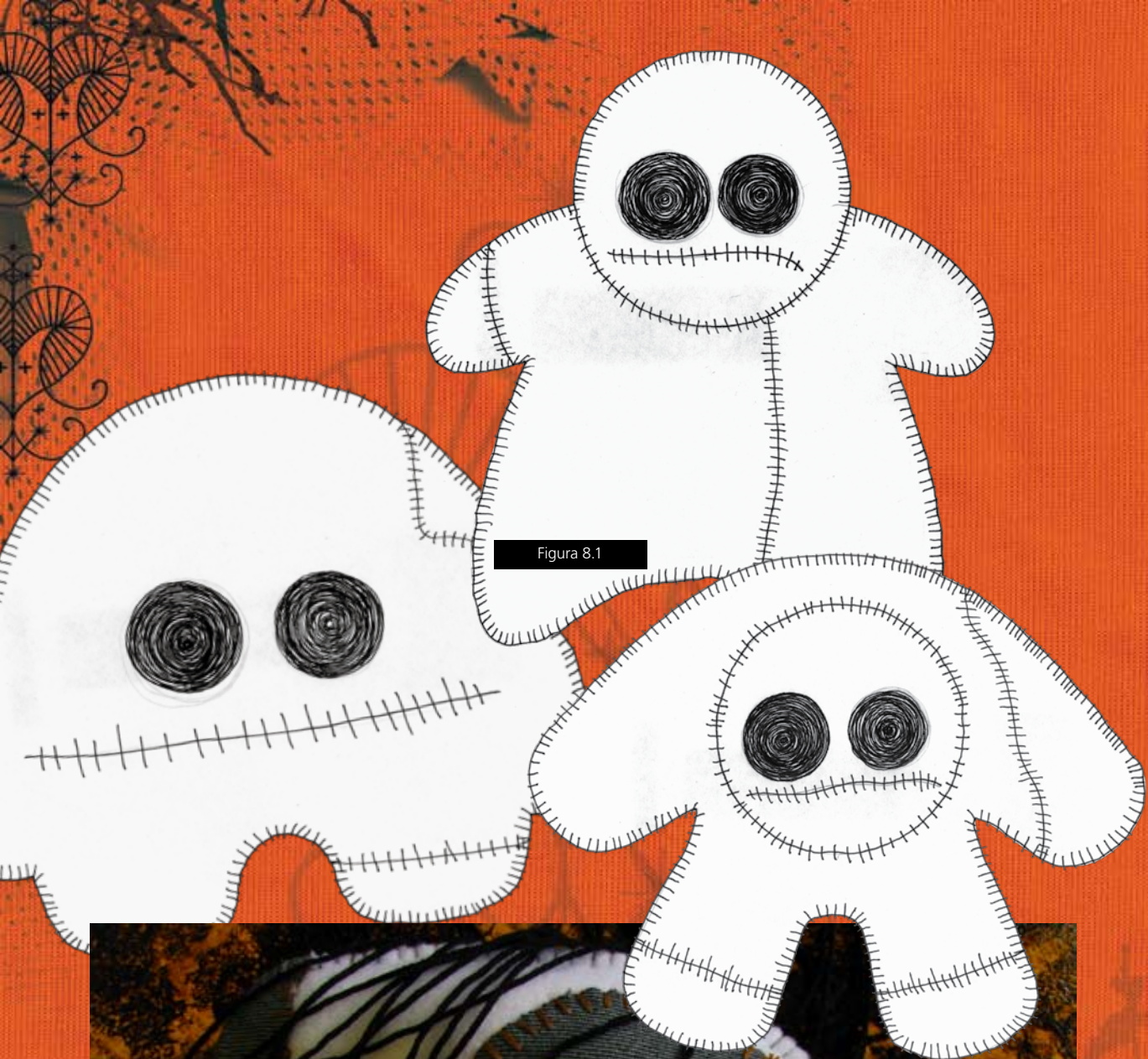


Figura 8.1



Figura 9



Figura 9.1



Figura 9.2



Figura 9.3



Figura 9.4





Figura 9.5

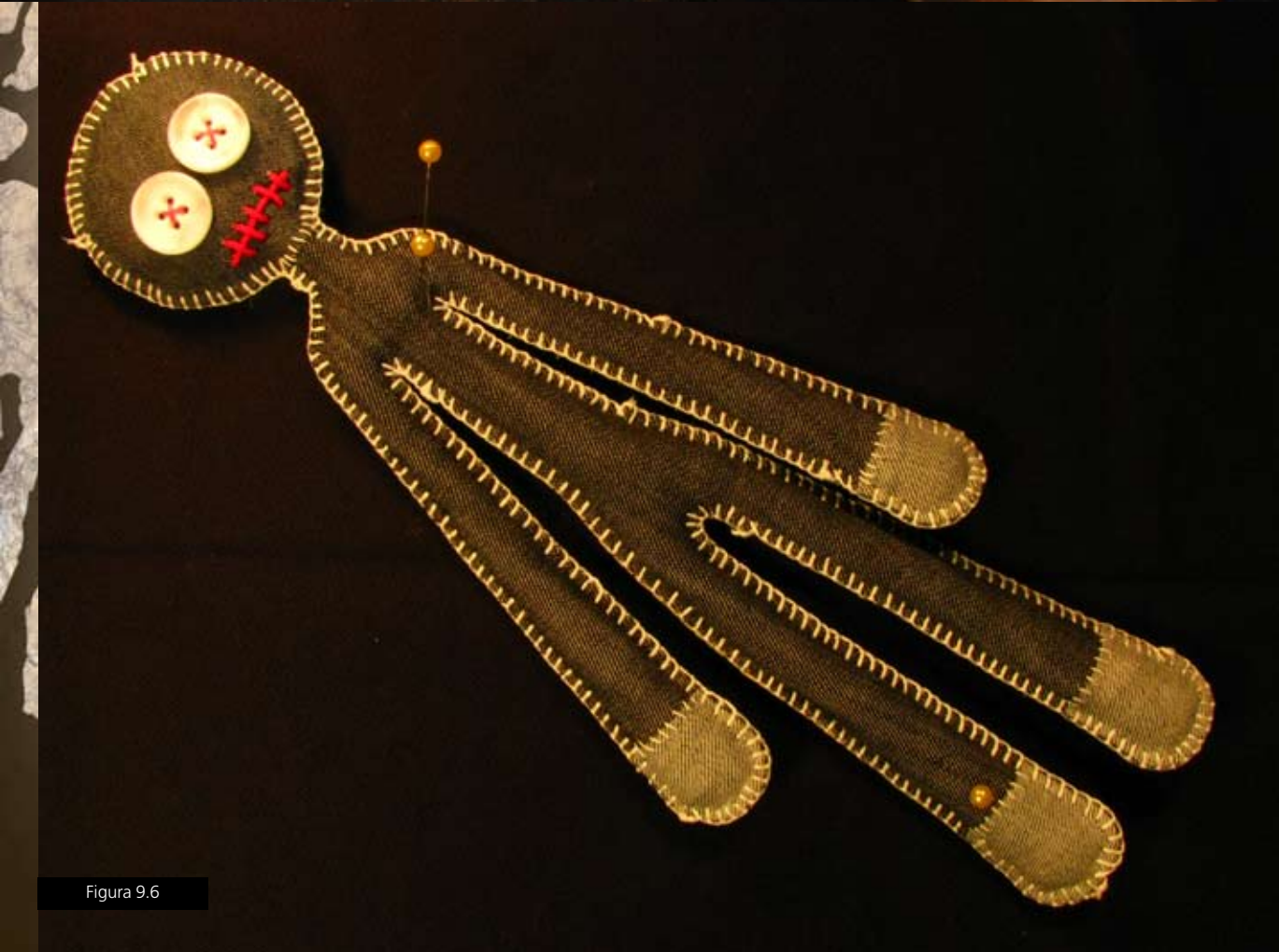


Figura 9.6

Figura 9.7



Figura 9.8



Figura 9.10



Figura 9.9



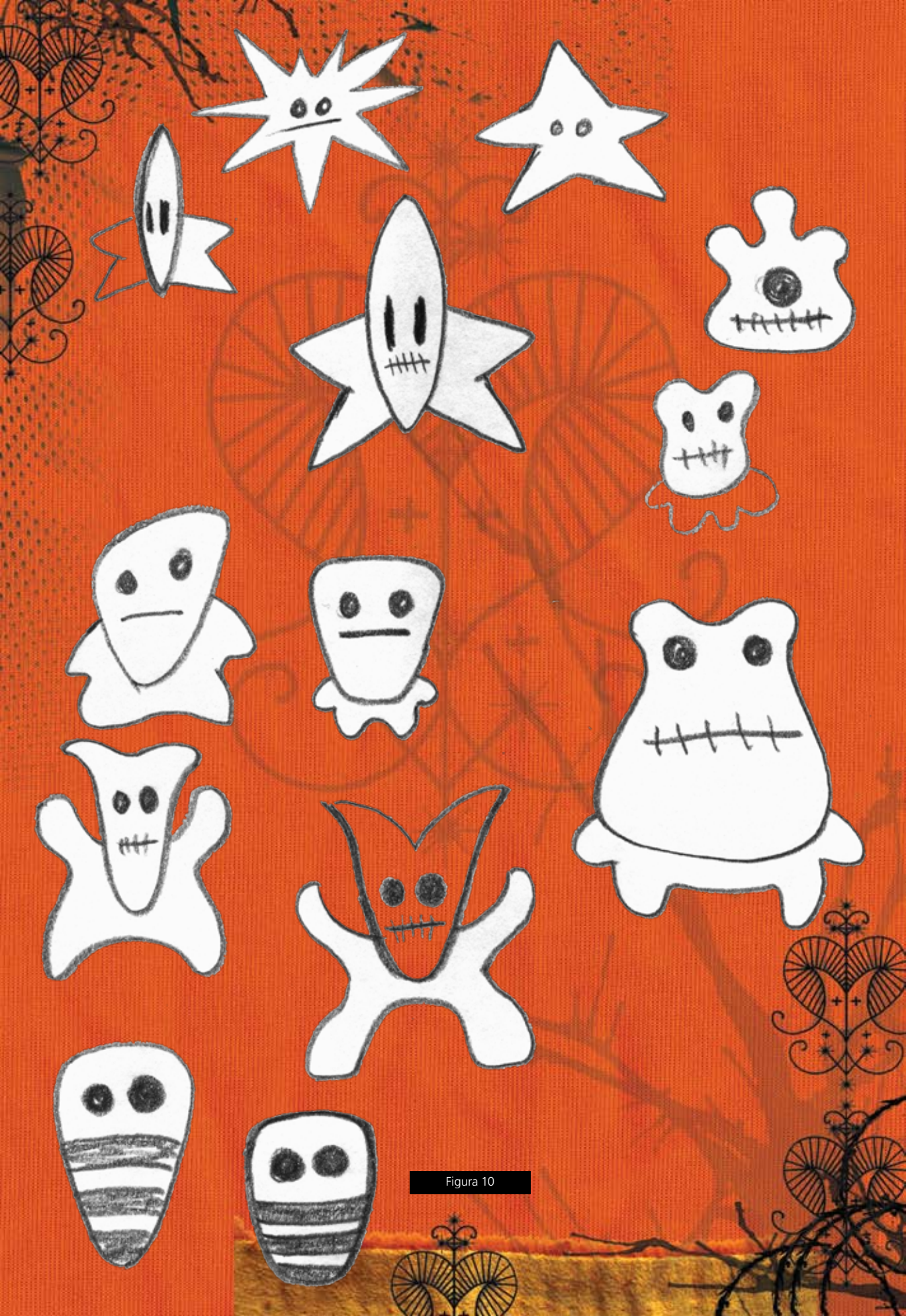


Figura 10

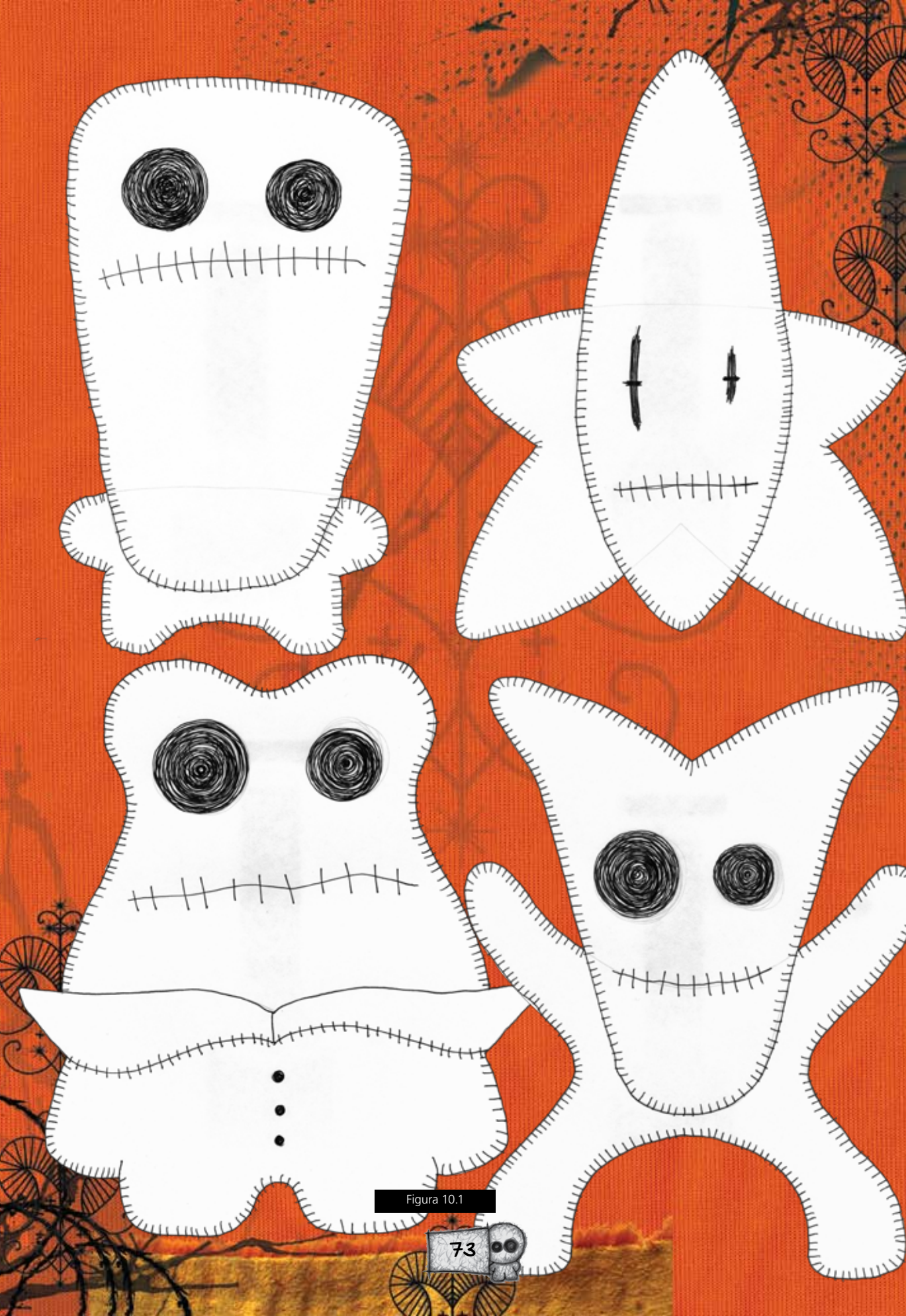


Figura 10.1

Figura 10.2



Figura 10.3



Figura 10.4



Figura 10.5



Figura 10.6



MiHHO

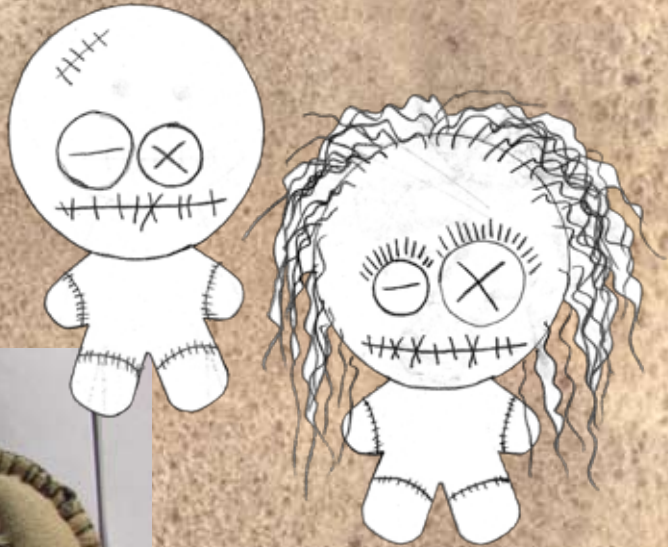
ACCESORIOS

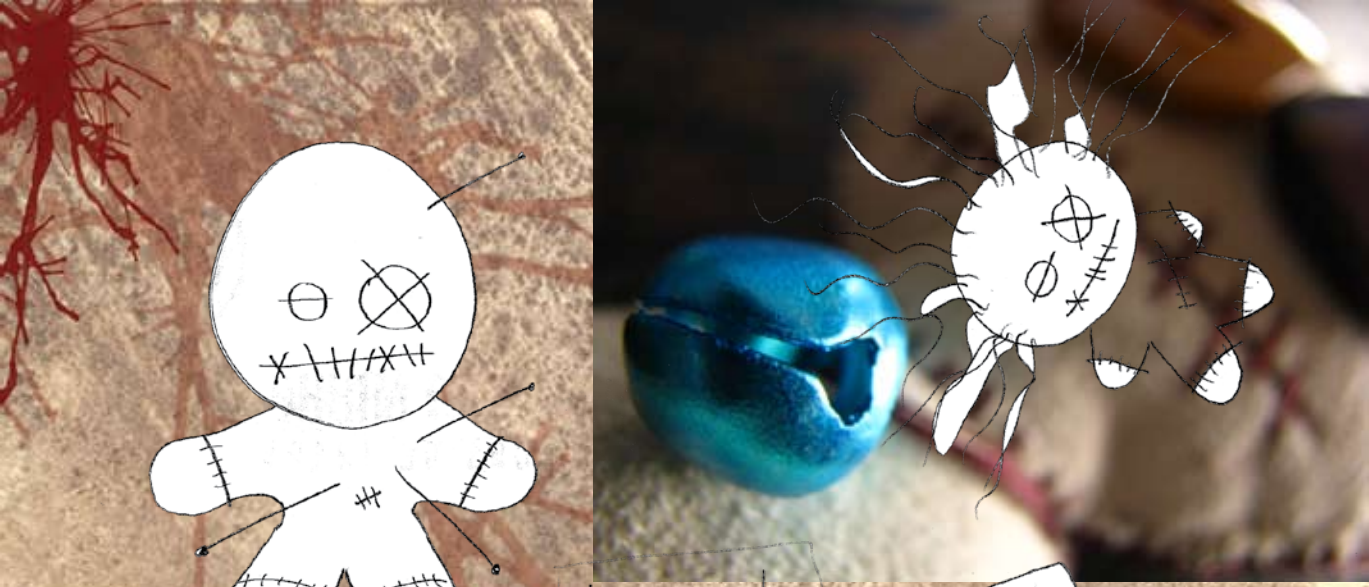
Finalmente, es la tercera línea de producción que hace referencia a la elaboración de los diversos muñecos ya formados pero ahora en versiones pequeñas. De esta manera la línea de accesorios se ramifica en dos opciones: Accesorios personales, los cuales se adhieren al cuerpo humano como prendedores y collares o los accesorios objeto, los que se adhieren a otros objetos, tal es el caso de llaves, memorias USB o el celular, entre otros.

El proceso de diseño es el mismo que se explica anteriormente, inicia con el proceso de bocetación, luego la creación de moldes y finalmente el trabajo con el material textil reutilizado. Es importante resaltar lo siguiente: es acertada la creación de pequeñas versiones de los distintos muñecos ya creados, con el fin de aprovechar al máximo los desechos industriales textiles, ya que estos muchas veces por su tamaño tan pequeño resulta perfecto para el tamaño propuesto para los accesorios. Por otra parte se busca satisfacer la demanda por parte del público objetivo y así mismo ofrecer una gama amplia de producto.



1 BOCETACION





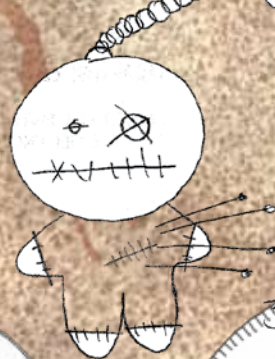
X-y

1 Muñeco Vodú

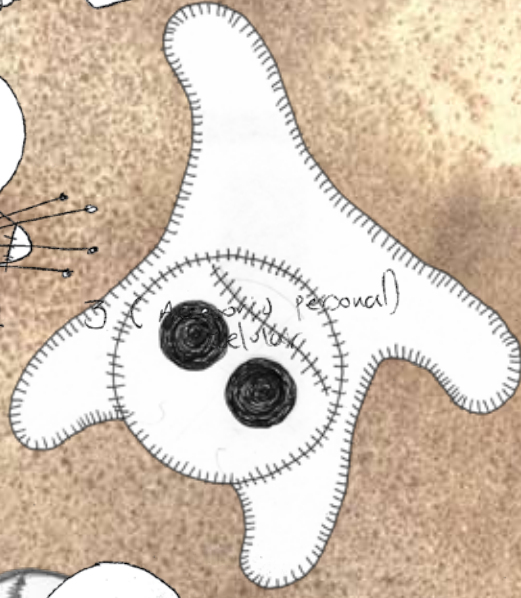


X-y

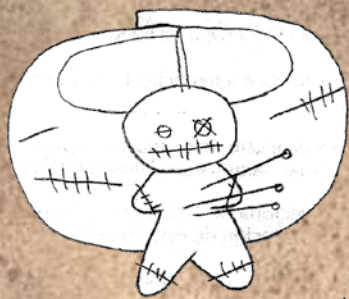
2 llavero
(Accesorio Personal)
Objeto



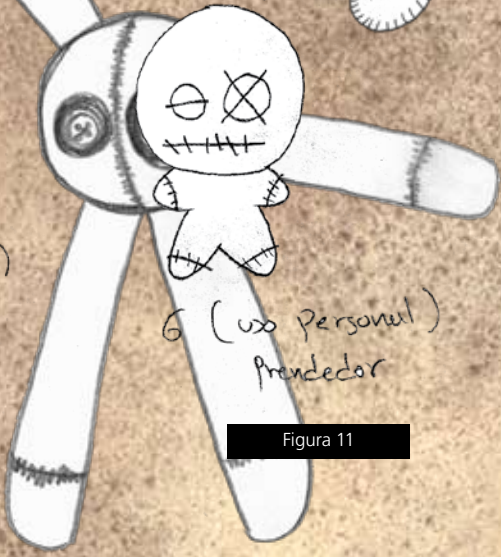
X-y



(Accesorio Personal)
Objeto



5 (uso personal)
Basalete



6 (uso personal)
Prendedor



X-y

4 (uso personal)
collar

MiHH

ACCESORIOS

Figura 11



Figura 11.1

M:HH

ACCESORIOS



Figura 11.2



Figura 11.4



Figura 11.5



Figura 11.3



Figura 11.6



Figura 11.7



Figura 11.8



Figura 11.9

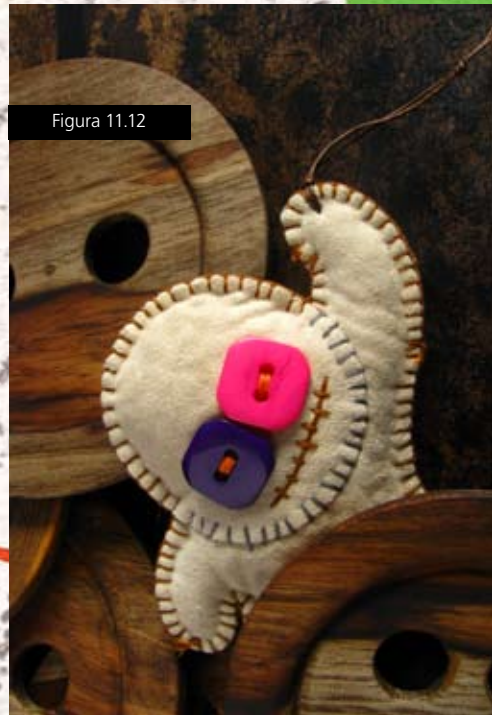


Figura 11.10

Figura 11.11



Figura 11.12



DISEÑO DE ETIQUETAS

La etiqueta es la marca que se le pone a los productos para su valoración, su calificación y su clasificación. Es el rótulo que denota las cualidades de la manufactura o producción y que sirve de guía para el cliente final o comprador. Por pequeña que sea, resulta indispensable a la hora de elegir el producto.

Elementos de la etiqueta

- Marca registrada.
 - Nombre del fabricante y contactos.
 - Denominación del producto y naturaleza del mismo.
 - Contenido neto y, según el caso, el peso drenado.
 - Código de barras.
 - Aditivos (calidad y cantidad).
 - Fecha de fabricación, de caducidad, etcétera.
- Diseños, marcas, materiales...

Debido al cambio constante, a la globalización y a la apertura de mercados, los productos hoy son más visibles en cuanto a forma y fondo, y los clientes, más exigentes con lo que compran. Seguir una línea gráfica acorde con la imagen corporativa garantiza que las personas se familiaricen con el producto, no se confundan y adquieran la habilidad de reconocerlo.

Hay que tener en cuenta siempre lo siguiente:

- Resistencia al ambiente a que se expone
- Resistencia a agentes químicos
- Adherentes al producto
- Resistencia a la abrasión De acuerdo con el tipo de producto y el empaque se diseña la etiqueta, cuyos costos pueden variar. Tanto las etiquetas de papel como las de metal tienen una función definida, la cual está determinada por el empaque y el tipo de contenido.
- Algunos de los materiales que se utilizan comúnmente son el poliéster y la poliamida.
- También hay disponibles materiales resistentes a condiciones rigurosas (aceites, líquidos cortantes, corrosivos, temperaturas extremas, ácidos, bases y solventes).
- Así mismo, existen materiales sensibles a condiciones ambientales, capaces de registrar la hora, la temperatura y la exposición al agua.³³

Aspectos importantes en la relación etiqueta-producto

¿Cuál es la importancia de la etiqueta en un producto? “Reflejar la calidad y las bondades del producto, en ella están expresas las ideas que el cliente quiere evidenciar para satisfacer una necesidad explícita”.

¿Cuáles son los principales factores que se tienen en cuenta para la elaboración de una etiqueta? “Básicamente, lo que la etiqueta quiera mostrarle al público. Algunas etiquetas son informativas, por ejemplo, las etiquetas de códigos de barra que son importantes para reflejar las características del producto. Sin embargo, hay etiquetas que necesitan mostrar las bondades del producto.³⁴

Las leyendas correspondientes a Distribuido por, Comercializado por, o cualquier otra referida a este tema, no podrán ser superiores en tamaño al contenido de la leyenda FABRICADO POR de la cara donde ésta aparezca. Las leyendas en los empaques, rótulos, etiquetas y stickers deberán ser legibles y estar colocadas en espacios visibles del producto.³⁵

El material textil reutilizado en el proyecto, posibilita también su uso para el diseño de las etiquetas, rescatando las diversas características como, color, textura táctil y visual. Véase aquí el proceso de las primeras propuestas y el resultado definitivo.

Acompañadas por un símbolo de advertencia, las leyendas para las etiquetas y empaques se han definido así:

Advertencia

Este artículo ha sido tratado para darle un aspecto único y su material tiene características particulares. Todas las operaciones de acabado han sido realizadas manualmente, por lo cual las variaciones entre uno y otro artículo son absolutamente normales. Producto fabricado a partir de material textil reutilizado.

Advertencia, lea y guarde:

Este producto es hecho a mano; para su cuidado se recomienda manipularlo con delicadeza y limpiarlo periódicamente con un paño humedecido de agua y jabón suave.

33. Jorge Córdoba F. / La Etiqueta... Sello de Distinción!!! | www.larevistadeempaques.com

34. Jorge Lagos Gerente General de la empresa Novaflex, proveedora de maquinaria e insumos para la industria del empaque en Colombia, concedió una entrevista para www.larevistadeempaques.com

35. Jorge Córdoba F. / La Etiqueta... Sello de Distinción!!! | www.larevistadeempaques.com



1 BOCETACION

ATENCIÓN, lea y guarde:

Juguete no apto para menores de 3 años. Las partes pequeñas podrían ser ingeridas o inhaladas.

Experimentación con el material textil | Diseño de Etiquetas



Figura 12

Bocetos iniciales y diagramación con la marca MIHHO.



Etiquetas destinadas para los MIHHO'S Tradicionales y Coleccionables

Bocetos iniciales y diagramación con la marca MIHHO. Etiqueta posterior



DISEÑO DE PINCELES

El diseño de pinceles, es un recurso más para la diagramación de las etiquetas y los empaques requeridos para los muñecos, es una búsqueda experimental, en una aproximación a los diversos elementos estéticos que muestra el vudú. Estos pinceles están inspirados en la sangre derramada por los animales en sacrificio de los rituales vudú.

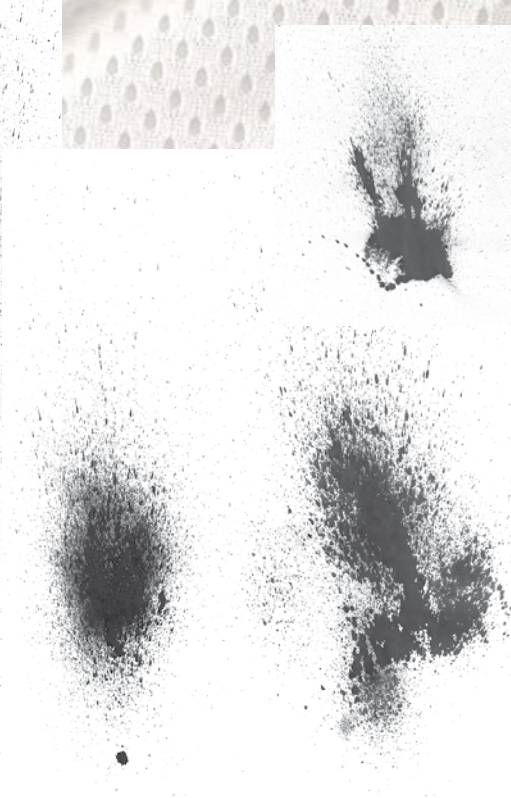
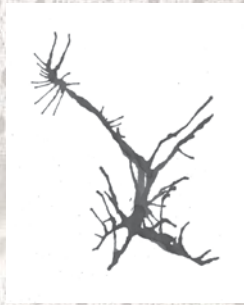
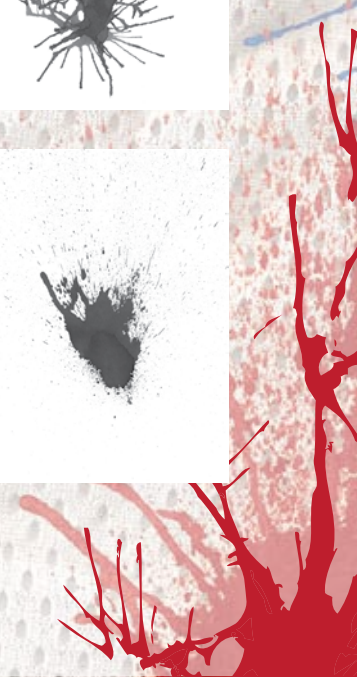


Figura 12.1



Etiquetas destinadas para los MIHHO'S Tradicionales y Coleccionables

ARTE FINAL



Etiqueta 1 Vista Posterior

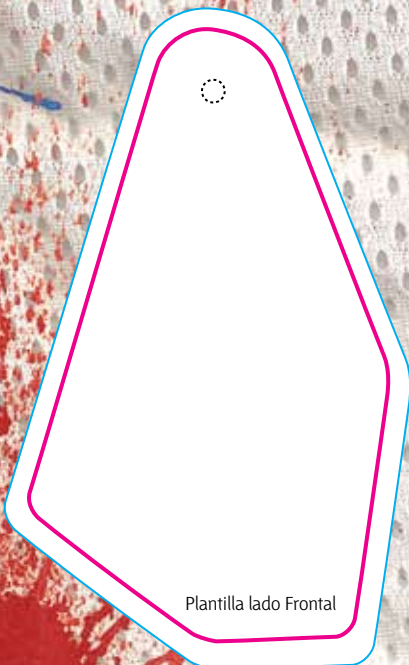


Etiqueta 1 Vista Frontal



Etiqueta 2 Vista Frontal

Figura 12.2



Área de Sangría
Printing Bleed

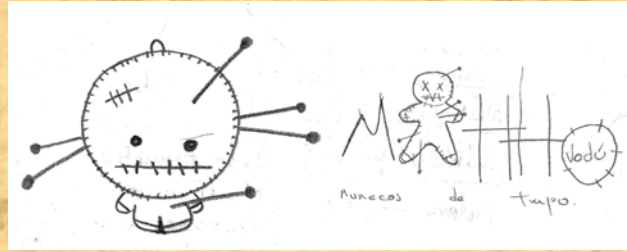
Línea de Troquel
Die-Cutting Line

Línea de Plegado
Folding Line

Línea de Perforación
Perforation Line

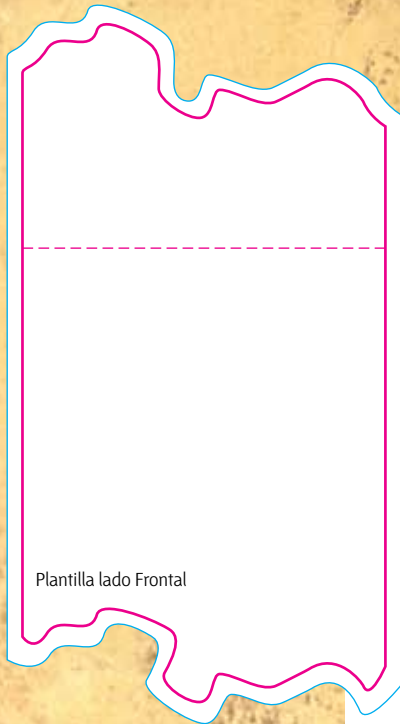
Línea de Desprendible
Zipper Line

ETIQUETAS



Bocetos de etiquetas.

Figura 12.3



Primera aproximación de etiquetas.

Área de Sangría
Printing Bleed

Línea de Troquel
Die-Cutting Line

Línea de Plegado
Folding Line

Línea de Perforación
Perforation Line

Línea de Desprendible
Zipper Line

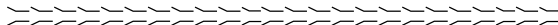




Figura 12.4

ARTE FINAL

Figura 12.5

Figura 12.6



DISEÑO DE EMPAQUES

En cuanto a los empaques, se recurre a la idea de la elaboración de un cofre o urna cuyo concepto complementa la idea del vudú. Simbólicamente, representa una especie de altar la cual acoge el espíritu del otro. Sin embargo, como es un producto, se hace necesario brindar protección y a la vez exhibirlo. Finalmente, el objetivo de elaborar estos empaques es que no sean desechados como ocurre con cualquier otro producto, la idea es conservar el empaque y poder utilizarlo con el muñeco o para otras ocasiones y/o diferentes funciones. Al igual que en las etiquetas, se procede bajo un estricto orden, el cual inicia con los bocetos, además es pertinente la reserva de un espacio para información, marca y símbolos de advertencia. Información necesaria para el usuario, destino final.

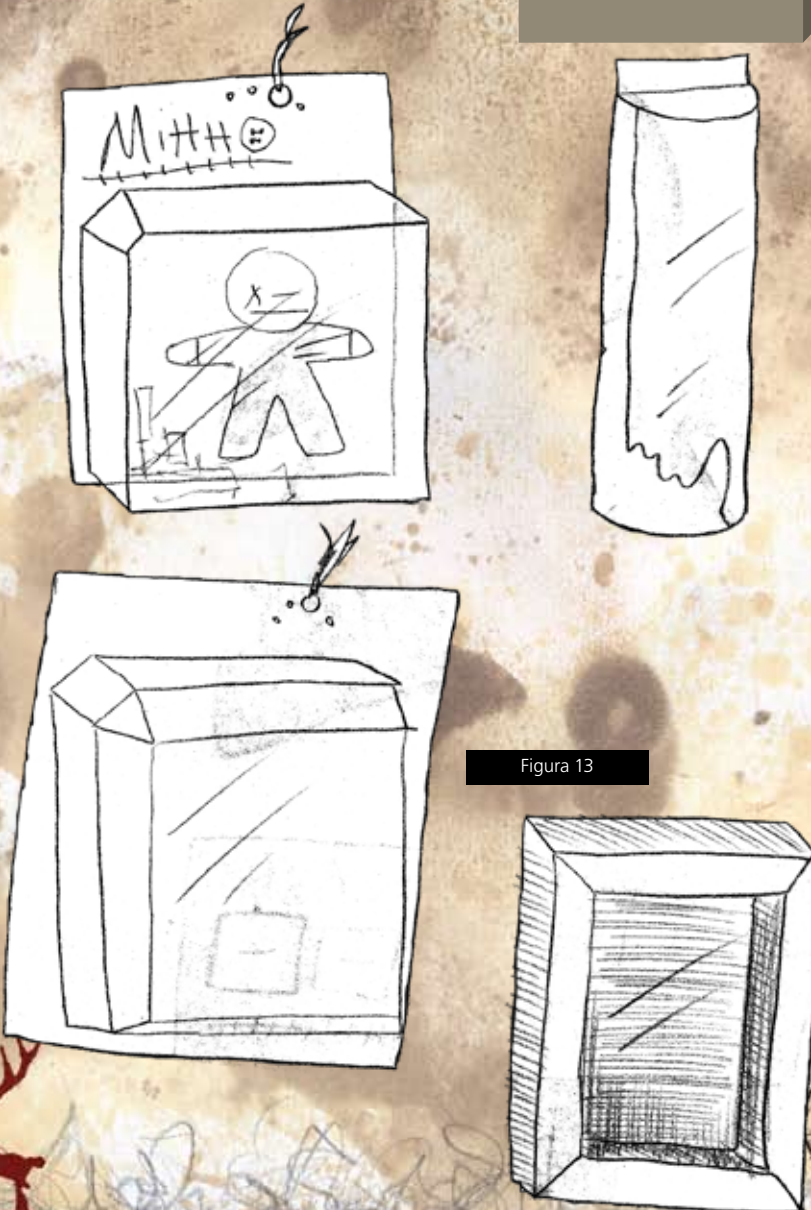


Figura 13



Primer aproximación de empaques en 3D y a tamaño real.

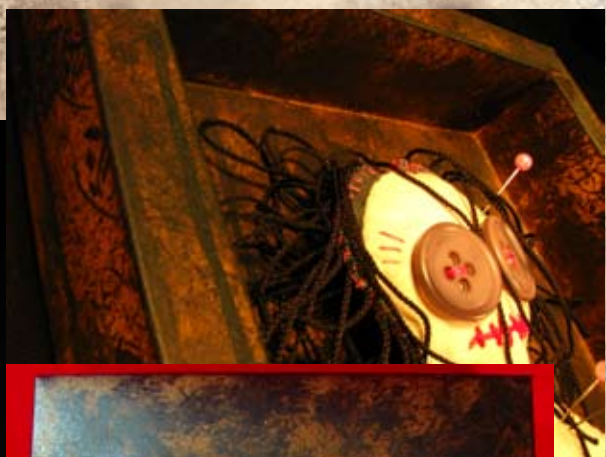


Figura 13.1



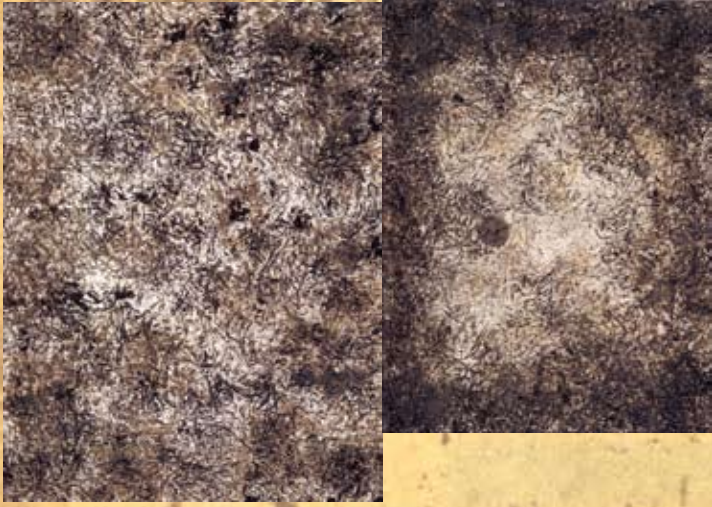
DISEÑO DE TEXTURAS

Al igual que el diseño de los pinceles, los cuales se inspiran en la sangre derramada de los animales en sacrificio para los rituales vudú, es también necesario incorporar una textura visual para el diseño de los empaques y etiquetas. Dichas texturas se logran a partir de la experimentación, con tintas, solventes y diferentes elementos, haciendo una aproximación a ciertos colores, tonos y texturas observables en la estética que ofrece el vudú, o mejor, ciertos elementos de dicha religión.

A continuación se presentan algunas fotografías que inspiran la experimentación de texturas.



Figura 14



ARTE FINAL TEXTURAS

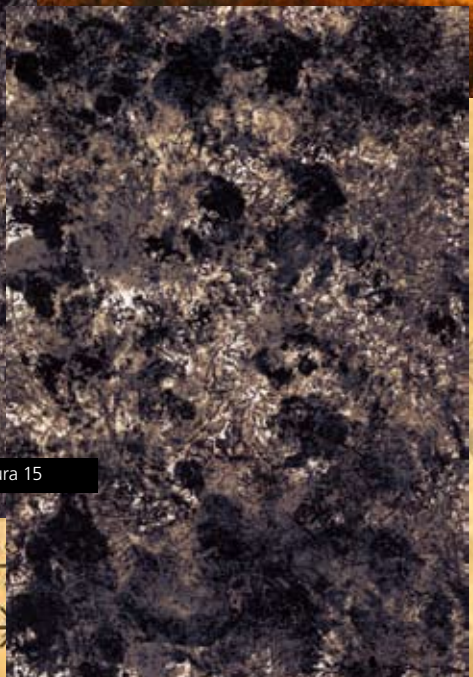


Figura 15



Empaque pequeño, destinado para ciertos accesorios. Tamaño interno o capacidad 9 x 14.5 cm

Área de Sangría

Printing Bleed

Línea de Troquel

Die-Cutting Line

Línea de Plegado

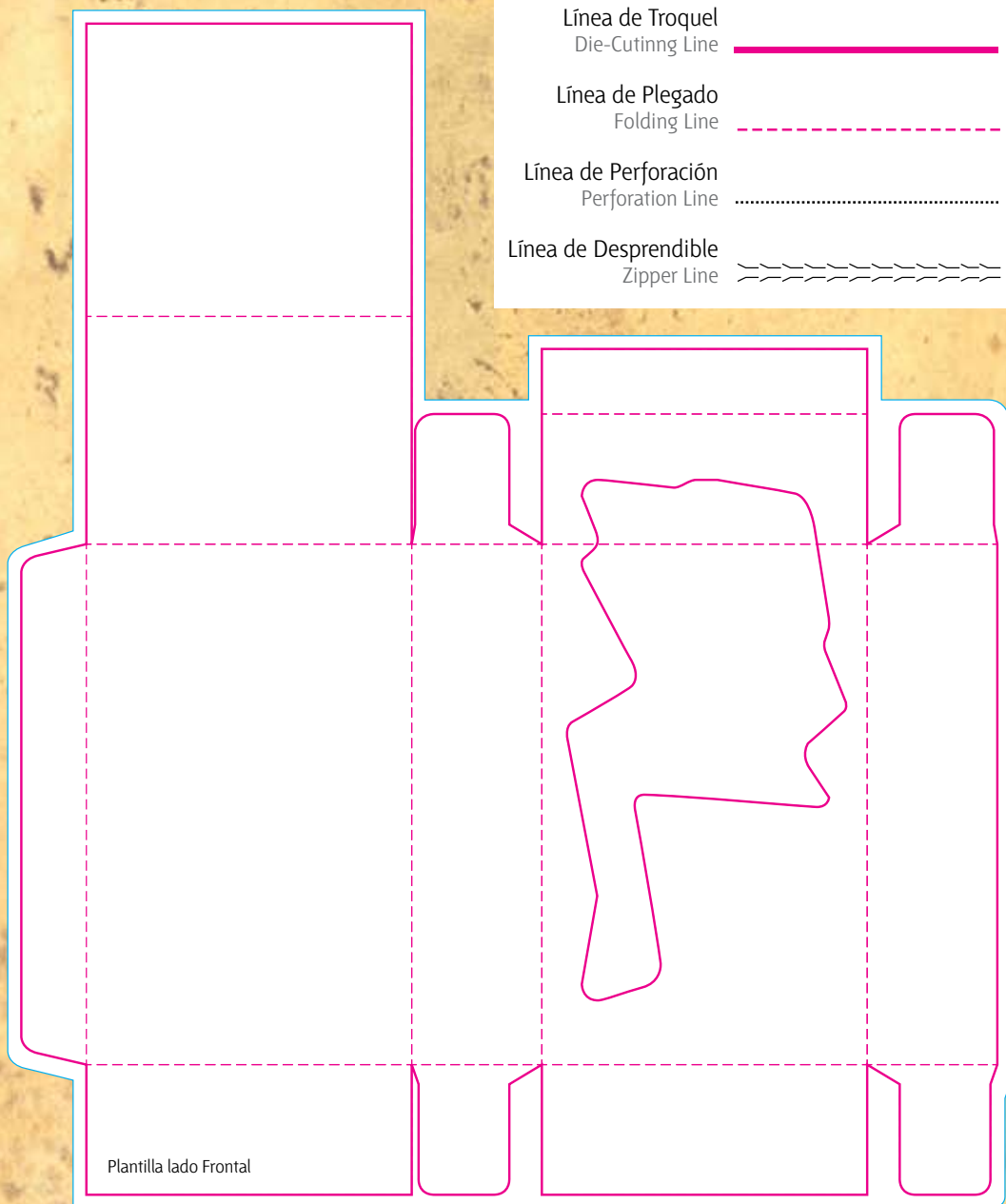
Folding Line

Línea de Perforación

Perforation Line

Línea de Desprendible

Zipper Line



Plantilla lado Frontal








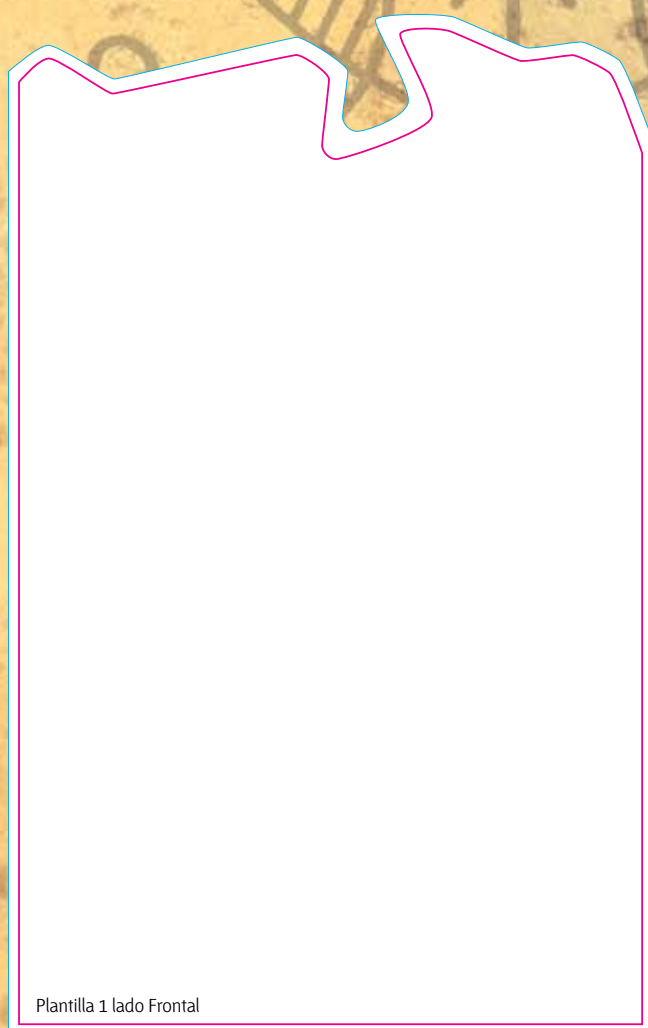
Figura 16

ARTE FINAL

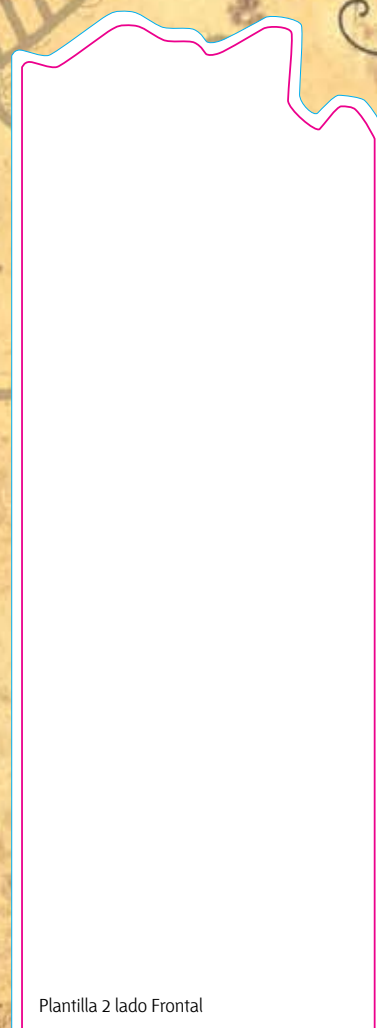


Empaque tipo lamina, destinado para los muñecos coleccionables. Estos empaques están constituidos por dos lados o caras: el lado frontal y posterior, además se han diseñado dos formas de empaque debido a las diversas formas de los muñecos MIHHO coleccionables.

Área de Sangría Printing Bleed	
Línea de Troquel Die-Cutting Line	
Línea de Plegado Folding Line	
Línea de Perforación Perforation Line	
Línea de Desprendible Zipper Line	



Plantilla 1 lado Frontal



Plantilla 2 lado Frontal



Versión 1 lado Frontal



Versión 1 lado Posterior

ARTE FINAL



Versión 2 lado Posterior



Versión 2 lado Frontal

Figura 16.1



Figura 16.2

MiHH 
+-----+
COLECCIONABLES



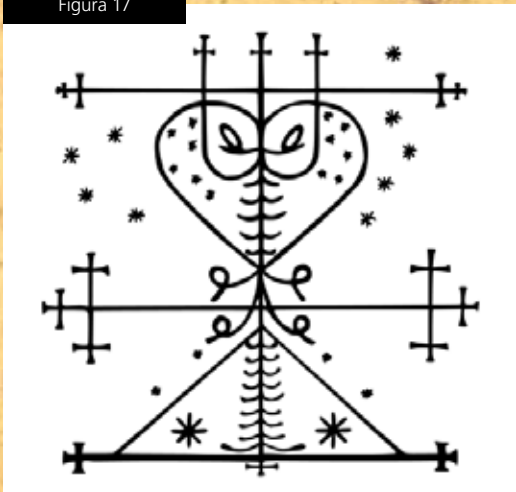
DISEÑO DE VÈVES (SIMBOLOS) VUDU



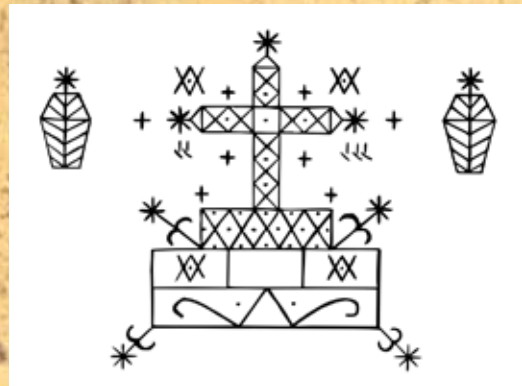
Figura 17

Vèves vudú son diseños simbólicos utilizados en el ritual, dibujadas en el suelo con harina de maíz, antes o durante una ceremonia vudú. Estos diseños representan los distintos poderes y atributos del Loa (Dios, Diosa, Espíritu, orisha) que se invoca, y sirve como un punto focal para la invocación y ofrendas. Vèves varios de Loa, se pueden sacar para una ceremonia. Los diseños incorporan elementos tradicionales bien reconocidos, reflejando también las intenciones individuales y la habilidad creativa de la Houngan (sacerdote) o Mambo (sacerdotiza). Se puede observar algunos elementos comunes en las diversas estampas. Por ejemplo, estrellas de ocho puntas que se asemejan a los asteriscos.³⁶

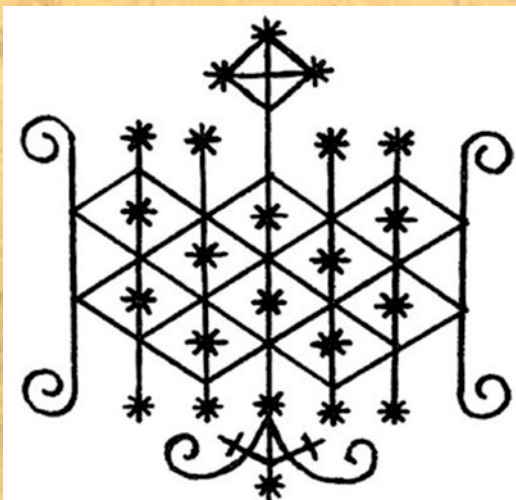
Es necesario entender que los Vèves Vudú o símbolos, son un recurso más para darle un ambiente o aspecto estético adecuado para los empaques de los muñecos tradicionales. A continuación se presentan algunas imágenes de los símbolos, el resultado de diseño y la aplicación de estos a los empaques para muñecos tradicionales.



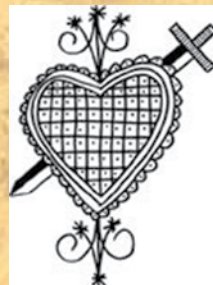
Vève Maman Brigitte.



Vève Barón samedi.



Vève Ogoun.



Vève Oshun



Vève Immanou

36. The Mystic voodoo. Where Art, Psychology, and Mithology Collive

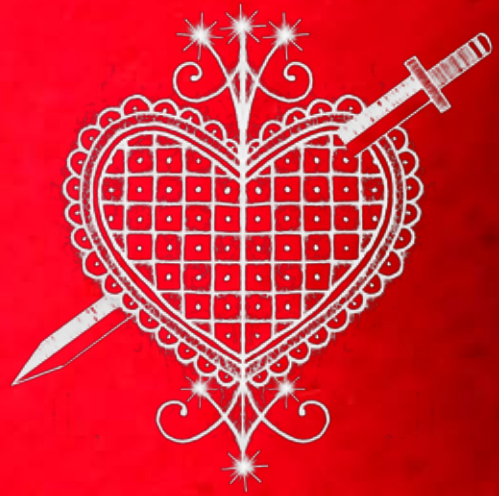
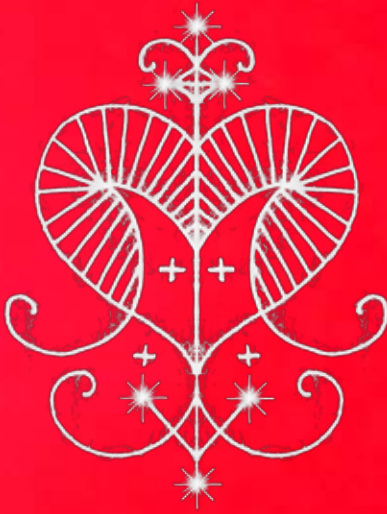
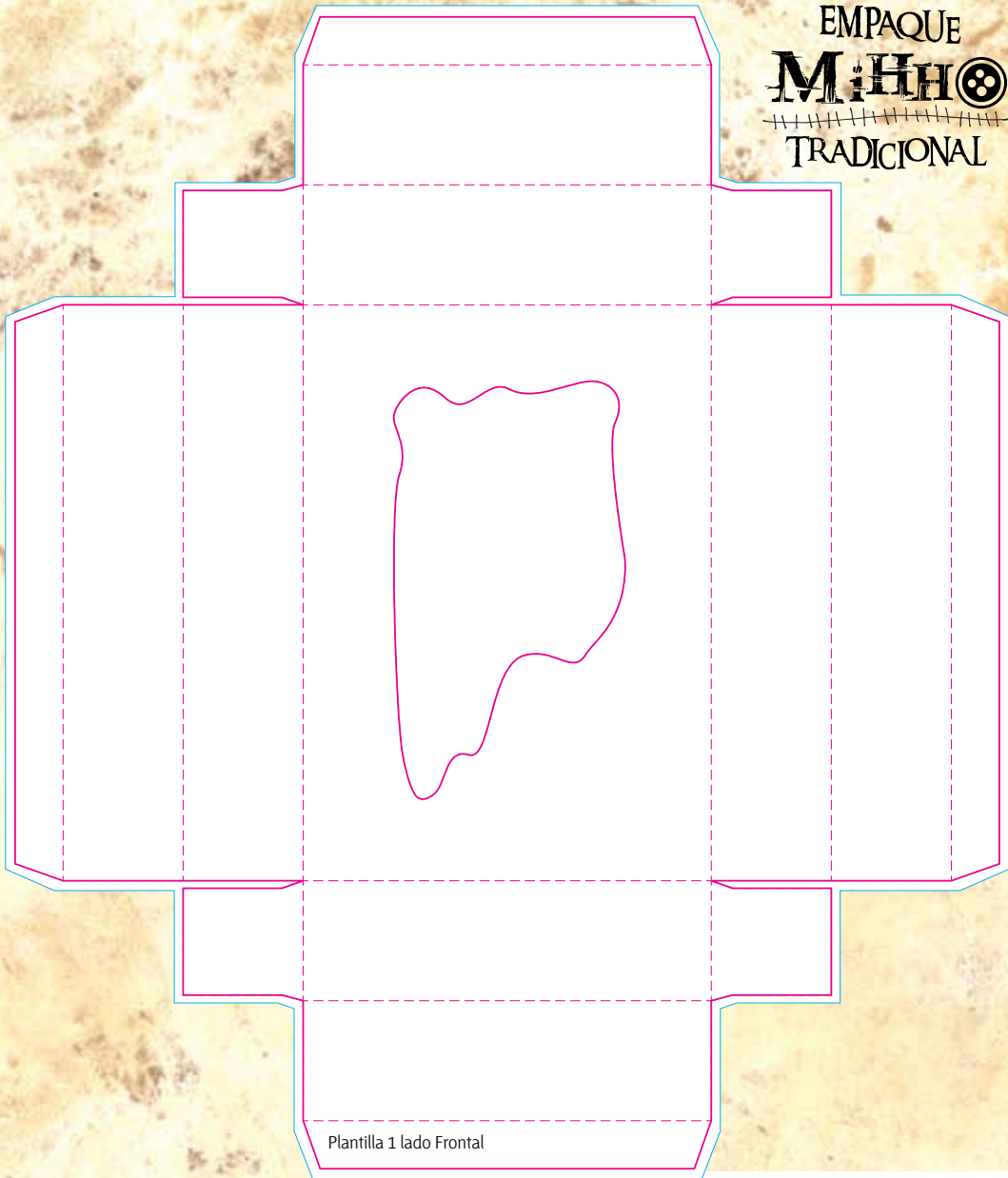


Figura 17.1



Plantilla 1 lado Frontal

Área de Sangría
Printing Bleed

Línea de Troquel
Die-Cutting Line

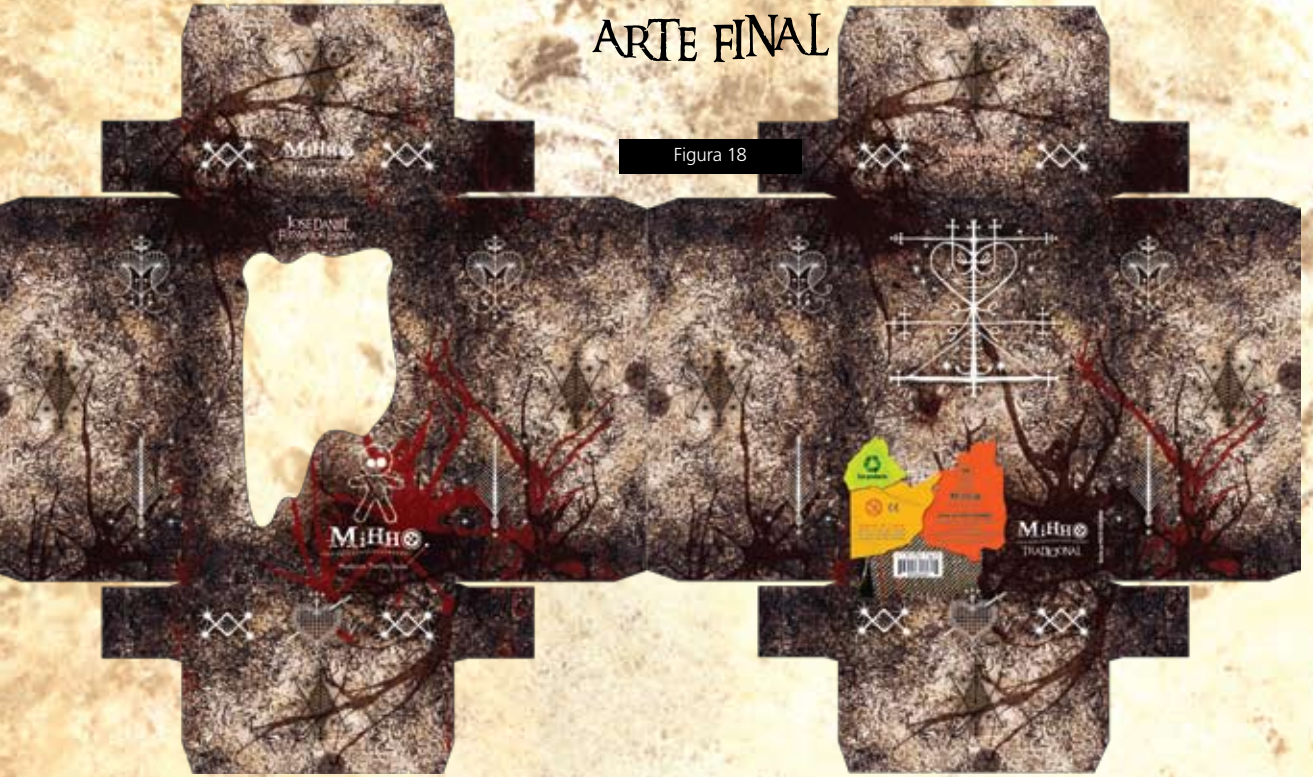
Línea de Plegado
Folding Line

Línea de Perforación
Perforation Line

Línea de Desprendible
Zipper Line

ARTE FINAL

Figura 18



Empaque lado Frontal

Empaque lado Posterior





Figura 18.1



DISEÑO DE EXHIBIDOR

En el desarrollo de el taller X de diseño, se establece una aproximación a lo que serán las piezas de exhibición o mostradores de los diversos muñecos. A continuación se presenta lo que fue la entrega final del Taller X.



Después del Taller X de diseño, y a partir de la experiencia en la "Venta de Garaje", se logra ver las necesidades reales para el diseño del exhibidor.

Se establecen 3 aspectos relevantes para el diseño del exhibidor:

1. Logística: debe ser fácil de transportar y ocupar el menor volumen posible.

2. Impacto: valorado por su estética propia, se rescata el impacto obtenido en la "Venta de Garaje" a través de el uso de una gama cromática propia del proyecto y el uso de formas orgánicas.

3. Función: determinada por su capacidad de encapsularse en un una sola pieza (caja) y desplegarse a través de paneles anclados en secuencia, formando al final un exhibidor amplio y funcional.

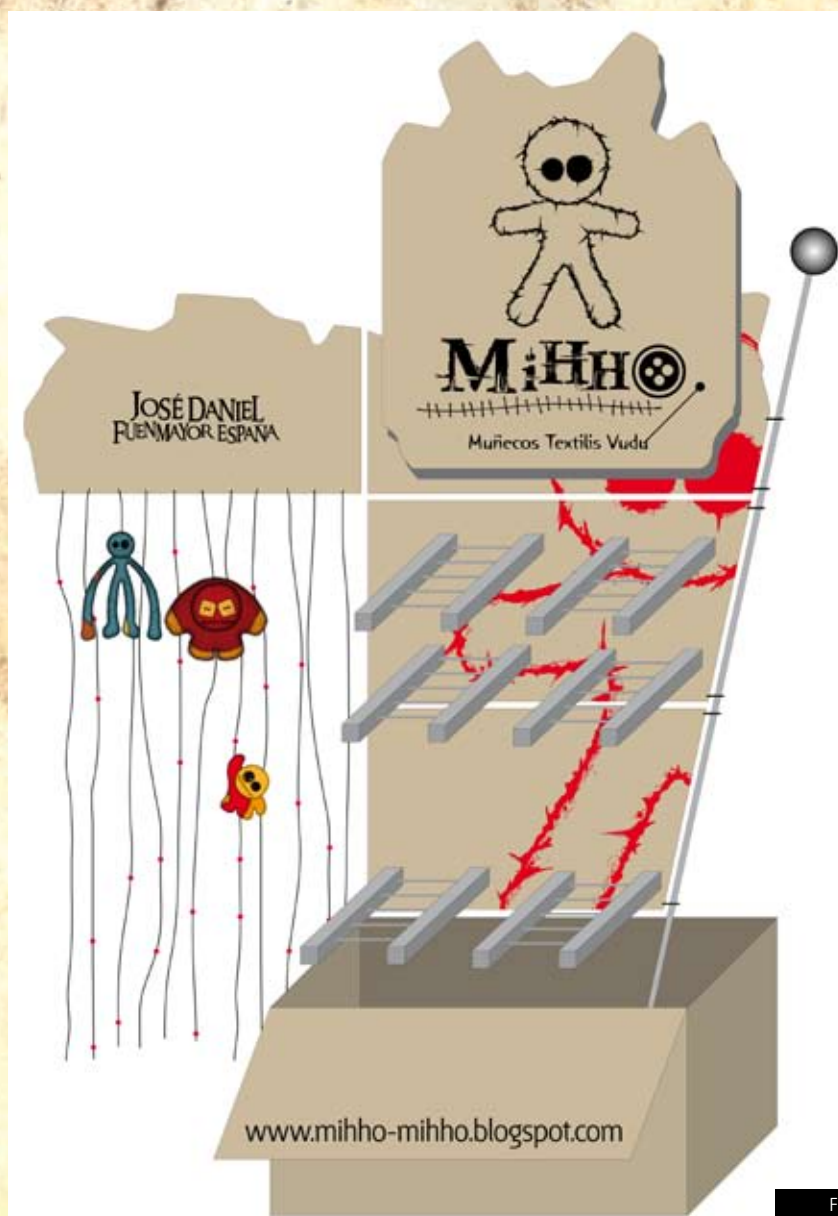


Figura 19



ESCENARIO DE PRACTICA REAL

Para Octubre del año 2009, se celebró en la Facultad de Artes los 15 años del Departamento de Diseño Industrial, en el cual se realizó una conferencia titulada "Diseño hacia dónde?". Dentro de la programación establecida, el proyecto MIHHO Muñecos Textilis Vudú se da a conocer por primera vez al público objetivo a través de la denominada "Venta de Garaje".

Experiencia muy satisfactoria, la cual deja como resultado, la buena aceptación del proyecto MIHHO en terminos de impacto visual, originalidad de los productos y la acertada delimitación de el público objetivo. Además fue un estado de retroalimentación, donde las inquietudes, sugerencias y comentarios del público fueron bien recibidas y fortalecieron el proyecto.

A continuación se expone algunas de las fotografías de la experiencia en la "Venta de Garaje"



Figura 20



Figura 20.1



CONCLUSIONES

Basado en la experiencia con el desarrollo y en el transcurso de dar a conocer el proyecto y los diversos productos al público, se resalta que el proyecto resultó innovador y de gran aceptación, el pensamiento detrás del diseño de los productos está cambiando el escenario objetual del diseño, de la comunicación visual y el espacio ambiental.

Las novedades del proyecto MIHHO Muñecos Textiles Vudú no terminan aquí. Teniendo en cuenta que el éxito de un producto de diseño no sólo depende de la evaluación estricta o aceptación por parte del público simpatizante, también depende de la capacidad de diseño y búsqueda continua de nuevas alternativas, de asumir riesgos en las propuestas estéticas, como riesgos financieros. Es por esto que este proyecto no concluye aquí, pues se proyecta hacia la generación de una empresa que da sus primeros pasos. Si bien se puede concluir el gratificante proceso que hasta el momento se ha construido, a partir del ecodiseño como herramienta fundamental en la generación de alternativas impactantes y responsables, además del gran aporte del diseño posmodernista.

Entonces al decir que este proyecto no concluye aquí, es por que en medio de toda esta gran idea y el proceso al cual se ha sometido este proyecto, surgen constantemente nuevas y divertidas ideas, como alternativas de diseño, es por esto que el proyecto es un estímulo, no sólo a hacer más, sino a hacer mejor y a ser reconocido para dar al público un verdadero valor agregado cuando se hable de ecodiseño.

Gran parte de las nuevas ideas esta mediada por la intervención o retroalimentación del público simpatizante y en el proceso creativo de constante exploración, que se constituye en innovación. Teniendo en cuenta lo anterior, surge una nueva e interesante línea denominada: MIHHO Animales Rabiosos. A continuación se expone fotografías de algunos personajes de la emergente colección.

Se espera que en próximos estudios, el propósito investigativo sea al igual que éste, un intento por dejar una huella, tanto a nivel de contenido (Fundamento conceptual e intervención estética) como lo es las múltiples posibilidades que brinda el ecodiseño y la adopción pertinente del Diseño Gráfico.

Si bien el que - hacer del diseñador gráfico en la actualidad, esta relacionado con el manejo de las imágenes en dos dimensiones (2D), y hasta de la misma en versión animada (3D). La inquietud resultante es, si se logra utilizar el diseño como una herramienta totalitaria que funciona de acuerdo al manejo de concepto y estética en pos de la comunicación. Entonces el que - hacer del diseñador grafico, para el futuro, que es más bien el presente, estará a favor de la intervención del espacio, materia, forma y volumen; entre otros aspectos.

www.mihho-mihho.blogspot.com



BIBLIOGRAFIA

- Philip B. Meggs. Historia del Diseño Gráfico. México 1991. Trillas.
- Rick Poynor. No más normas. Diseño gráfico posmoderno. Gustavo Gili, SL. Barcelona –España.
- Marzona Daniel. Arte conceptual. Ideas, sistemas, procesos. Editorial Taschen.
- Vogler Jon. Trabajando con desechos, Los textiles – El mercado de desechos. Editorial Fondo rotatorio. Bogotá 1991
- Newson John. Juguetes y objetos para jugar. Barcelona. Editorial Juventud, 1981
- Earth Works Group. Manual Práctico del Reciclaje. Editorial Leopold Blume, año 2000
- Geller Malcom. Las religiones en el mundo. La historia de las religiones. Edimat Libros, S. A. Madrid – España 2007
- Karol Suárez, Kelly David, William Obando, Fernando Coral, Diego Caicedo. Grupo Efecto. Evaluación del concepto de ecodiseño en la empresa Promaderas en la ciudad de San Juan de Pasto. Especialización en Gerencia del Diseño.
- ¿Qué es Ecodiseño? http://www.cegesti.org/ecodisenio/que_es.htm. Septiembre de 2008
- Wikipedia. Juguetes. Función del juguete. <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguetes>. Octubre del 2008
- Wikipedia. Juguetes. <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguetes>. Octubre del 2008
- Wikipedia. Juguetes. Materiales de los juguetes
- Proyectodiseño. Producto, gráfica, Espacio. Número 41, 42 Angelina Escobar. Intrinsic.
- <http://intrinsic-eco.blogspot.com/>. Noviembre de 2008
- <http://larevistadelempaque.com/>. Junio de 2010

ANEXOS

FORMATO ENCUESTA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO GRÁFICO

FORMATO DE ENCUESTA APLICADA
A PROPIETARIOS DE MICROEMPRESAS DEDI-
CADAS A LA CONFECCIÓN DE ROPA EN PASTO

Nº: _____
MICROEMPRESA: _____
AÑOS DE TRAYECTORIA: _____

1 ¿La empresa genera retazos de tela?

Si----- No-----

2 ¿Puede describir la cantidad de retazos que genera por semana aproximadamente?

- a) Menos de un bulto semanal
- b) Un bulto semanal
- c) dos bultos semanales
- d) Tres o más bultos por semana
- e) Ninguna de las anteriores

3 ¿Qué hace con los retazos?

- a) Los bota
- b) Los regala
- c) Los vende
- d) Los almacena
- e) Los Recicla

4 ¿Los retazos le generan pérdidas económicas?

Si----- No-----

5 ¿Que otro tipo de materiales desperdicia?

- | | |
|-------------------------|-------------|
| a) Hilos | d) Grecas, |
| cintas, cordones | |
| b) Agujas y/o alfileres | e) Resortes |
| c) Botones | f) Pinturas |

6 ¿Conoce el destino final de los retazos de tela?

Si----- No-----

7 ¿Qué tipo de telas utiliza?

- a) Algodón
- b) Nylon
- c) Poliéster
- d) Lino

8 ¿En qué cantidad compra las telas?

- a) Menos de un metro
- b) En metros
- c) Por rollos
- d) Todas las anteriores

9 ¿Qué almacenes o distribuidores prefiere?

FORMATO ENTREVISTA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DISEÑO GRÁFICO

Proyecto...MIHHO... Muñecos Textilis Vudú

Título

Diseño de muñecos de trapo aplicando estéticas del diseño gráfico posmoderno, teniendo en cuenta al ecodiseño en la reutilización de desechos industriales textiles, producidos en microempresas fabricantes de ropa en la ciudad de Pasto.

Objetivo: Determinar, elementos estéticos basados en el diseño gráfico posmoderno

FORMATO DE ENTREVISTA APLICADA
A **OMAR FRANCO** (DOCENTE DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO)

LUGAR:

FECHA:

1 Para usted. ¿Qué es el diseño gráfico posmoderno? ¿Cuál es su apreciación, frente a las nuevas propuestas enmarcadas por el ecodiseño?

2 ¿Cuál cree que es el aporte del diseño gráfico posmoderno al presente proyecto?

3 ¿Cuál ha sido la respuesta de los estudiantes frente al aprendizaje del diseño gráfico posmoderno?

4 ¿Cuál es su percepción de la propuesta de diseño, acerca de la realización de los muñecos vudú con materiales textiles reutilizados?

5 ¿Cuál es su apreciación, frente a las nuevas propuestas enmarcadas por el ecodiseño?

6 Para usted. ¿A qué hace referencia el término "Imagen críptica" y de dónde surge el término?

7 ¿Cuál cree que es el aporte de la imagen críptica al diseño gráfico posmoderno, teniendo en cuenta las áreas (Artes, Diseño Gráfico, Cinematografía)?

8. Al observar la trayectoria de Tim Burton y Stanley Donwood. ¿Cuál cree que es el aporte en la implementación de este tipo de estética al actual proyecto?

9. Considera que la estética que maneja el vudú se puede catalogar dentro del diseño gráfico posmoderno. Si___ No___ ¿Por qué?

10. Está de acuerdo con la siguiente afirmación: ..."El diseño gráfico, siempre ha tomado prestadas imágenes y aproximaciones de otros campos, especialmente de las Bellas artes y la cultura popular"... Si___ No___ ¿Por qué?

11. ¿Cuál es su punto de vista acerca de la afirmación? ..."Vivimos en un mundo donde el pasado es un pozo sin fondo, del que podemos extraer información hasta el infinito. La invención es un mito, solo creamos aprovechando lo que ya existe"...

