



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de
Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario

**“Desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la
difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29
años de la ciudad de Ambato”**

Autor: Bonilla Flores, Daniel Roberto

Tutor: Dis. Mg. Ruiz Pérez, Christian Gabriel

Ambato – Ecuador
Octubre, 2020

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Técnico sobre el tema:

“Desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato”, del alumno Daniel Roberto Bonilla Flores, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, octubre de 2020

EL TUTOR



.....
Dis. Mg. Ruiz Pérez, Christian Gabriel
C.C.: 1802807329

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Técnico “**Desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, octubre de 2020

EL AUTOR



Daniel Roberto Bonilla Flores

C.C.:1803108560

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto Técnico o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Técnico, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, octubre de 2020

El autor



.....
Daniel Roberto Bonilla Flores

C.C.:1803108560

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto I, sobre el tema **“Desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato”**, de Daniel Roberto Bonilla Flores, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, octubre de 2020

Para constancia firman

.....

PRESIDENTE

C.C.:

.....

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

.....

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

DEDICATORIA

A Camilo, luz de mis ojos, quién y por quién cambió mi vida,
A Paty a quien amo, por su paciencia y apoyo,
A mí, porque lo necesito, y;
Con mucho respeto y admiración a todas
las personas que luchan por días mejores para todos.

Daniel Roberto Bonilla Flores

AGRADECIMIENTO

A mis padres, por su haberme inculcado valores
de solidaridad y respeto con los demás;

A la Facultad de Diseño y Arquitectura de la
Universidad Técnica de Ambato, a su planta docente,
administrativa y de apoyo por brindarme un ambiente
familiar y de confianza, sobre todo a sus secretarias;

A mis hermanos, amigos y compañeros que en su debido
momento me brindaron una frase de aliento,

para no quedarme en el camino;

A todos mis colegas, Ernesto, Sebas, Karla, Pedro, Vivi,

Lic. Armendáriz, Panchito y muchos más

con quienes he compartido inolvidables experiencias
y han dejado una huella imborrable en mí.

Y a la Casa de Montalvo y su Director el

Lic. Carlos Miranda Torres por su ayuda incondicional.

Daniel Roberto Bonilla Flores

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES	1
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.2.1. Árbol de problemas	5
1.4. Objetivos	7
1.4.1. Objetivo general	7
1.4.2. Objetivos específicos	7

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL	9
2.1. Estado de la cuestión.....	9
2.2. Enfoque social del diseño	10
2.3.1. Cultura	11
2.3.2. Patrimonio cultural	13
2.3.3. Identidad.....	14
2.3.4. Los 3 Juanes, personajes ilustres	15
2.3.5. Comunicación Visual	16
2.3.6. Diseño Gráfico	19
2.3.7. Tipografía	22
2.3.8. Diseño de Tipografía	24
2.3.9. Fuente tipográfica.....	27
2.3.10. Orígenes.....	27
2.3.11. Formatos de fuentes digitales	28
2.3.12. Herramientas de creación de fuentes tipográficas	30

CAPÍTULO III

3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO	32
3.1. Análisis externo	32
3.1.1. Análisis PEST.....	32
3.1.2. Entorno Político.....	32
3.1.3. Entorno económico.....	36
3.1.4. Entorno sociocultural	38
3.1.5. Entorno tecnológico	39
3.1.6. Tendencias.....	41
3.1.7. Segmentación del mercado potencial	42
3.1.8. Análisis del sector y del mercado de referencia	43
3.1.9. Índice de saturación del mercado potencial.....	44
3.1.10. Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)	46
3.2. Análisis interno	46
3.2.1. Análisis FODA	46

3.2.2.	Fortalezas.....	46
3.2.3.	Oportunidades	47
3.2.4.	Debilidades	47
3.2.5.	Amenazas	47
3.3.	Cuadro resumen del análisis FODA	48

CAPÍTULO IV

4.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	50
4.1.	Método.....	50
4.2.	Enfoque del proyecto	50
4.3.	Modalidad Básica de la Investigación	51
4.3.1.	Investigación documental-bibliográfica	51
4.3.2.	Investigación de Campo	52
4.4.	Nivel de investigación	52
4.5.	Población	53
4.6.	Análisis e interpretación de resultados	55
4.6.1.	Modelo entrevista	55
4.6.2.	Modelo encuesta.....	57
4.7.	Resultados.....	60
4.7.1.	Entrevistas	60
4.7.2.	Encuestas	71

CAPÍTULO V

5.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	80
5.1.	Descripción general del proyecto	80
5.1.1.	Concepto (Identidad del producto y/o servicio)	80
5.1.2.	Objetivos del proyecto.....	80
5.1.3.	Identificador visual.....	81
5.1.4.	Descripción Técnica del producto y/o servicio	85
5.1.5.	Acabados	86
5.1.6.	Funcionalidad	86

5.1.7.	Expresión creativa – puntos clave	86
5.1.8.	Valor agregado / propuestas de valor	87
5.1.9.	Estrategias de Difusión.....	87
5.1.10.	Cronograma	88
5.1.11.	Materiales e Insumos y/o productos y servicios.....	89
5.2.	Presupuesto	90
5.3.	Construcción del prototipo / Proceso Creativo	90
5.3.1.	Elección de las muestras para cada letra y glifo.....	91
5.3.2.	Vectorización de la fuente	97
5.3.3.	Programación de la fuente	98
5.3.4.	El espécimen tipográfico	100
5.3.5.	Difusión de la figura de los Tres Juanes.....	102
5.3.6.	Construcción Reticular para publicaciones	105

CAPÍTULO VI

6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	107
6.1.	Conclusiones.....	107
6.2.	Recomendaciones	108
	REFERENCIAS	109
	BIBLIOGRAFÍA.....	114

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de Problema.....	5
Gráfico 2. Producto Interno Bruto -PIB, 2007=100 Tazas de variación.....	37
Gráfico 3. Uso de correo y comunicaciones en el Ecuador en lo que va de la pandemia.....	40
Gráfico 4. Género de los encuestados	71
Gráfico 5. Sentido de pertenencia hacia la ciudad	72
Gráfico 6. Interés por cultura local o foránea.....	73
Gráfico 7. Importancia de la Historia para el encuestado	73
Gráfico 8. Conocimiento acerca de cultura general	74
Gráfico 9. Si relaciona o no la tipografía con una persona	75
Gráfico 10. Conocimiento básico de elementos del diseño	76
Gráfico 11. Importancia de la forma de la tipografía como elemento compositivo..	76
Gráfico 12. Acerca de la tipografía y la transmisión de valores culturales.....	77
Gráfico 13. Acerca del interés que pueda despertar conocer la caligrafía de los escritores insignes de la ciudad de Ambato	78
Gráfico 14. Acerca de la función que podría desempeñar la tipografía con respecto a la identificación de los escritores insignes de la ciudad de Ambato	79

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Proceso de abstracción y simplificación	81
Imagen 2. Bocetos del identificador.....	82
Imagen 3. Isologo de la fuente tipográfica.....	83
Imagen 4. Fuentes Tipográficas utilizadas en el identificador.....	84
Imagen 5. El identificador.....	85
Imágenes 6-7. Muestras de caja baja, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo.....	93
Imagen 8. Muestras de caja baja, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo	94
Imagen 9. Muestras de caja alta, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo	95
Imagen 10. Ejemplo del alfabeto caligráfico en copperplate o letra inglesa.....	96
Imágenes 11-12-13. Proceso de vectorización de la caligrafía de Juan Montalvo ...	98
Imágenes 14-15. Proceso de programación de la fuente tipográfica.....	99
Imagen 16. Pantalla de previsualización de las métricas en FontForge.....	99
Imagen 17. Pruebas de la fuente instalada en un editor de textos.....	100
Imagen 18. Archivos de la fuente tipográfica TresJuanesMontalvo, versión 01 editable y para instalación.....	100
Imagen 19. Espécimen de la Fuente Tipográfica TresJuanesMontalvo.....	101
Imagen 20. Fuente experimental, parte de la fuente tipográfica TresJuanes.	103
Imágenes 21-22. Ejemplos de composición, para la promoción de la figura de los Tres Juanes.....	105
Imagen 23. Creación de retículas para la creación de contenido en redes sociales.	106
Imágenes 24-25-26. Caligrafía de Albert Einstein.....	109

Imagen 27. Captura del sitio web Homelessfonts.	110
Imágenes 28-29-30-31-32-33. Tipografía Sara Maíz.....	111
Imagen 34. Bocetos letra Hambato_VEv1.....	112
Imágenes 35-36-37. Proceso de elaboración del Alfabeto en caja alta y caja baja basada en la imagen del cuadro de la Virgen de la Elevación.	112
Imagen 38. Tipografía experimental Jama Coaque.....	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Segmentación del mercado potencial	42
Tabla 2: Empresas dedicadas a la creación de tipografía.....	43
Tabla 3: Cuadro de resumen FODA	48
Tabla 4: Matriz de evaluación de medios idóneos para la difusión del proyecto.....	88
Tabla 5: Cronograma de Actividades / Plan de Comunicación	88
Tabla 6: Equipos necesarios para el desarrollo del proyecto	89
Tabla 7: Presupuesto	90

RESUMEN EJECUTIVO

Para los nuevos jóvenes y adolescentes resulta complejo reconocer elementos culturales de su localidad que permita identificarse con un grupo social, debido a una exposición de material cultural foráneo, esto junto a una débil transmisión de valores identitarios locales, resultado de la indiferencia de la comunidad, así como también por el avance tecnológico, mismo que ha permitido una masificación de información y cultura a nivel mundial determinada por la globalización cultural que trata de homogeneizar todo tipo de expresión cultural. El presente trabajo tiene como objeto comprobar si la tipografía, parte del Diseño Gráfico, está en la capacidad de divulgar la imagen de los escritores Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela “Los Tres Juanes” icono de Ambato-Ecuador, con la finalidad de mostrar que el Diseño Gráfico es una actividad humana que puede también cumplir un rol social, ya que éste se desenvuelve en la sociedad.

PALABRAS CLAVE: TRES JUANES, AMBATO, DISEÑO, TIPOGRAFÍA, CULTURA.

ABSTRACT

For new young people and adolescents, it is difficult to recognize cultural elements of their locality that allow them to identify with a social group, due to an exhibition of foreign cultural material, this together with a weak transmission of local identity values, a result of the indifference of the community, as well as by technological advance, which has allowed a massification of information and culture worldwide determined by cultural globalization that tries to homogenize all types of cultural expression. The purpose of this work is to check if typography, part of Graphic Design, is capable of disseminating the image of the writers Juan Montalvo, Juan León Mera and Juan Benigno Vela "Los Tres Juanes" icon of Ambato-Ecuador, with the purpose of showing that Graphic Design is a human activity that can also fulfill a social role, since it unfolds in society.

KEYWORDS: TRES JUANES, AMBATO, DESIGN, TYPOGRAPHY, CULTURE.

INTRODUCCIÓN

La creación de tipografía en el Ecuador es un terreno no muy explotado por parte de los diseñadores, varios autores de proyectos tipográficos lo señalan, explicando que dentro del ámbito profesional existe la predilección por usar tipografías que no son creadas en el país, ya sea por tendencia, por moda o por el costo que implica realizar un proyecto con estas características, sin embargo se han encontrado proyectos internacionales, sobre todo en caligrafía, que han servido de inspiración para la elaboración de este proyecto.

El Diseño Gráfico se relaciona directamente con varias disciplinas y carreras, la más fuerte está determinada en el ámbito mercantil, dicho de otra manera, con las reglas impuestas por el mercado, por las empresas y el capital; dejando a un lado, la parte social que puede desarrollar o brindar como aporte, y es precisamente que por medio de la ejecución de este proyecto se pretende mostrar el papel o rol social que el diseñador puede hacer para la sociedad, en el ámbito de la promoción de valores culturales de una localidad, de un pueblo, una ciudad o un país. Dicho esto, se ha bosquejado una planificación adecuada para la ejecución del presente proyecto integrador.

Como punto de partida en el primer capítulo se determina la problemática existente dentro de la ciudad de Ambato, siendo el desconocimiento de la historia y cultura de la ciudad por parte de la juventud determinante, es de conocimiento público que las actuales generaciones de adolescentes y jóvenes saben más de la cultura occidental que de la del país; para la contextualización se encontró dentro de los tres niveles cómo está la problemática a nivel mundial y la forma en que el diseño, por medio de la tipografía, han dado solución a problemáticas sociales. La elaboración del árbol de problema se basa en lo propuesto por el Sociólogo e historiador Enrique Dussel, quién señala tres ejes principales donde radica la cultura e identidad las cuales son: Cultura, Educación y Comunicación, esto permitió mostrar con mayor claridad sus causas y efectos.

La creación de una fuente tipográfica entra dentro de las ramas de especialización de la carrera, y la ejecución de un proyecto tipográfico profesional puede llevar 6 meses en adelante, no obstante se buscó la manera para realizar un desarrollo adecuado

pero la propuesta ha tenido que ajustarse a factores limitantes en todo ámbito, en primer lugar, la declaración de emergencia sanitaria por la pandemia mundial provocada por el Covid-19, que ha restringido el acceso a lugares y por ende a información, ha significado un obstáculo que se pudo sortear en su medida.

La puesta en funcionamiento de una fuente tipográfica que sirva para la divulgación de la figura de los “Tres Juanes”, se cumplió en buena parte, así como la identificación de los canales idóneos para la difusión, mismas que recaen en redes sociales más utilizadas por la juventud ambateña mismas que son Facebook, Instagram y YouTube, plataformas que permiten tener alcance, fragmentación y seguimiento de las publicaciones que servirán para posteriores ajustes en la estrategia.

La divulgación de la figura de los “Tres Juanes”, por medio de piezas de comunicación visual, donde la fuente tipográfica creada sirva como elemento identitario recae sobre el ámbito social del Diseño Gráfico, acercando a la juventud a valores culturales, historia y tecnología, ya que por medio de la estrategia de comunicación planteada se pretende llegar al sector de una manera efectiva.

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES

1.1. Tema

“Desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato”

1.2. Planteamiento del problema

La globalización es un fenómeno mundial, se desarrolla en varios ámbitos de la sociedad, Enrique Dussel, académico, historiador y filósofo latinoamericano, explica el proceso como un proyecto de hegemonía global y lo relaciona directamente con un desmantelamiento de la identidad de los pueblos, con la finalidad de implantar una interpretación única de la realidad, este proceso se desarrolla bajo intereses económicos y políticos y está centrado en tres ejes: la educación, la comunicación y cultura; en la educación se manifiesta en la imposición de modelos educativos que permitan formar mano de obra calificada para las empresas; en el campo de la comunicación se desarrollarían megacorporaciones cuyo objetivo sería el control de la opinión pública mundial; y por último en el campo cultural estaría vinculado a la imposición de moldes estéticos que actuarían en la transmisión de valores culturales de los pueblos, cuyo objetivo esencial sería, como se dijo con anterioridad, el desmantelamiento de la identidad de las localidades. Para muestra se pueden citar algunos acontecimientos que se han dado, por ejemplo, en Afganistán, en el año 2001, se destruyeron a golpe de martillos estatuas y esculturas de miles de años de antigüedad por motivos de hegemonía religiosa; en el 2013 en Belice, se destruyó una parte considerable de un complejo de ruinas mayas, dentro de este consta una de las pirámides más grandes e importantes del país, para construir una carretera que representaría el progreso y la modernidad, esto se lo puede encontrar en el portal de noticias BBC-Mundo. Por otro lado, de acuerdo con el portal de noticias CNN-Chile, el gobierno chileno para este 2020 pretende eliminar la obligatoriedad de la enseñanza de la materia de ciencias historia en los establecimientos educativos, por medio del Consejo Nacional de Educación, esta medida calificada como “aberrante” por parte de Mario Aguilar, presidente del Colegio de Profesores de Chile, ya que, según él, se

estaría formando únicamente mano de obra para un sistema productivo; este no sería un caso aislado, pues en Finlandia y en otros países alrededor del mundo se pretendería seguir similares caminos.

En cuanto al Diseño gráfico, existen proyectos cuyo objetivo está ligado a la difusión de la figura de personajes ilustres, su forma de ser y su legado, por medio de la tipografía, “Escribe como un genio”, es un proyecto tipográfico llevado a cabo por el tipógrafo alemán Harald Geisler, el cual rescata la caligrafía del famoso físico Albert Einstein, convirtiéndola en una tipografía digital, con la finalidad de las personas puedan acceder, utilizar y sentir el cómo escribe un genio; además la caligrafía de otras personalidades como Freud y Martin Lutero han sido tomadas en cuenta para proyectos similares; Geisler (2018) afirma que: “con los proyectos de fuentes, pretendo abrir una puerta a través de la estética de la escritura a mano para encontrar el contenido histórico de Lutero”. No tan alejada de este propósito, también existen proyectos realizados para mostrar, por medio del diseño, realidades sociales y realizar obra social en buena forma, Homelessfonts es un proyecto social, según se encuentra en su portal web: “es una iniciativa de la Fundación Arrels que consiste en crear tipografías a partir de la caligrafía de personas que viven en las calles de Barcelona”, dichas tipografías, ya digitalizadas, son vendidas en el mismo portal con el fin de recaudar fondos para la ayuda de personas a la cual la fundación atiende.

La transmisión de valores culturales locales dentro del Ecuador está condicionada por estándares internacionales impuestos por la hegemonía del mercado, el menosprecio por lo hecho en el país es algo cotidiano; “lo hecho en el extranjero es de mejor calidad” es un pensamiento que se ha impregnado en el ideario de la mayoría de los ecuatorianos, esto se puede evidenciar en los hábitos de consumo cultural, casi todo sigue una tendencia y estilos establecidos por industrias extranjeras, incluso términos y expresiones ajenas a la cultura local se van posicionando en la forma de hablar de la juventud esto debido al uso cotidiano de las redes sociales. La producción cultural foránea, en el país, es de alto consumo, existe una clara preferencia de los medios de comunicación privados en invertir en productos extranjeros para difundirlos, en el año 2010, según información encontrada en diario “El Telégrafo” del 18 de febrero de 2013, “Ecuador es, claramente, un país importador de bienes y servicios culturales, una brecha inmensa que representa nada menos que el 98% del total de las

exportaciones. Los mayores vendedores de bienes y servicios relacionados con la cultura son: Estados Unidos (29,05%), Panamá (27%), China (11%) y Colombia (5%)”. Este hecho difunde elementos culturales que no pertenecen al ámbito local, según el diario “El Universo” del 24 de abril de 2019 la película estadounidense “Avengers end Game” alcanzó una cifra récord de 270.000 boletos vendidos en preventa, en el diario “El Comercio” del 25 de abril de 2019 se encuentra: “Niños que han dejado sus mochilas para cargar el escudo del Capitán América. Adultos que colgaron sus trajes de oficina para vestir los colores de su ‘vengador’ favorito. Cientos de fans en cuyos rostros se refleja impaciencia y emoción”, esto muestra que hay una clara identificación de las nuevas generaciones con iconos culturales de otros países, Estados Unidos específicamente. Así mismo, existen hechos particulares que suceden en la cotidianidad, y que muestran el desconocimiento de la herencia cultural del país, por ejemplo: para la Secom (Secretaría General de Comunicación), Juan Montalvo vivió 150 años y escribió el Himno Nacional del Ecuador, información que permaneció publicada por dos días en la página de Facebook de la institución, sin que se corrija el error, de acuerdo a lo que señala el portal “ecuadorinmediato.com” publicación del 12 de abril de 2019, (Ver anexo 1 y 2), puede corresponder a un hecho aislado, pero evidencia la falta de conocimientos de historia nacional, de sus personajes relevantes, de lo que hicieron y su valor real para la sociedad ecuatoriana.

En la ciudad de Ambato, existen museos y centros culturales que realizan esfuerzos por mantener presente, en la colectividad, el aporte realizado por ciudadanos ilustres de la localidad es el caso de: Casa y Quinta de Montalvo, Quinta de Mera, Museo pictórico Edmundo Martínez, Museo Juan Benigno Vela, Centro Cultural Pachano Lalama, Centro cultural etnográfico Pasa, Jardín Botánico La Liria. Quienes custodian bienes patrimoniales, tales como pertenencias, documentos y datos históricos relevantes sobre la vida, tanto de los pueblos originarios como de los personajes ilustres de la localidad. Sin embargo, la difusión tanto de los centros, su accionar y el valor histórico de los personajes y lo que representan para la sociedad, es escaso.

El aporte que realiza el Diseño Gráfico dentro de la ciudad, para mantener los valores culturales, está tomando fuerza, se toma con más seriedad el manejo de la parte visual de las Fiestas de las Flores, Frutas y el Pan, uno de los íconos representativos

de los ambateños, es así que el Comité Permanente FFF, organiza varios actos en los que se vincula a profesionales en distintas ramas del diseño.

Uno de los íconos más representativos de la ciudad de Ambato corresponde a la conformada por los tres escritores ilustres, quienes le dan el nombre “Los Tres Juanes”, Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela, quienes en su época realizaron relevantes aportes a la literatura del país y pensamiento del país, heredando a las posteriores generaciones un verdadero legado de lucha por la verdad y de cultura. Juan Montalvo, considerado el máximo exponente del ensayo en la literatura ecuatoriana, fue apodado como “El Cervantes de América”, de pensamiento liberal, sus escritos criticaban duramente a las dictaduras de Gabriel García Moreno e Ignacio de Veintimilla, algo que le costó varios destierros y la admiración de todo un pueblo. Juan León Mera, conocido como el Cantor de la Patria, escritor de la letra del Himno Nacional del Ecuador, aportó con varias novelas en las cuales fomentó la conciencia literaria criolla, su ideología conservadora le hizo rival de Montalvo, ocupó varios cargos administrativos. Juan Benigno Vela, político, jurista y periodista realizó valiosos aportes en el ámbito jurídico del país, de ideología liberal su carácter fiero, apegado a la lucha por la verdad lo llevó a producir una cantidad considerable de periódicos en los cuales criticaba a los gobiernos de ese entonces, por condiciones de salud, que le restaron la capacidad visual, se ganó el apodo del “escritor ciego”. El valor histórico que representan estos tres personajes para la ciudad es incalculable, lamentablemente las nuevas generaciones conocen muy poco de su importancia y lo que representan para la construcción de la identidad local y nacional.

1.2.1. *Árbol de problemas*

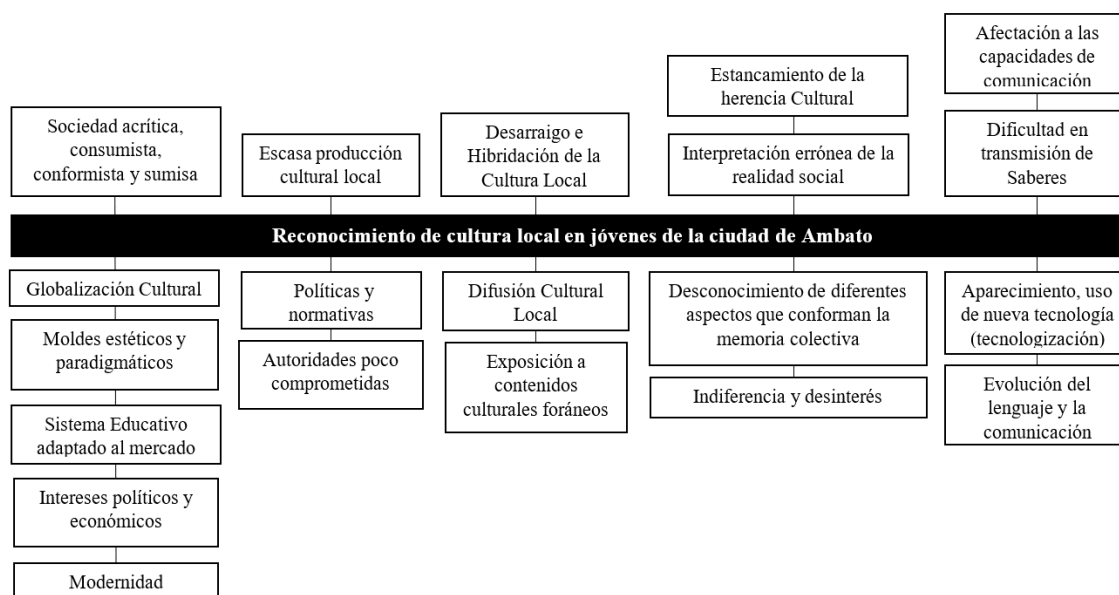


Gráfico 1. Árbol de Problema.

1.3. **Justificación del proyecto**

En la actualidad, al rededor del mundo, se desarrollan políticas en base a intereses económicos que marcan el ritmo de cada país o región, Martín-Babero (2003) afirma: “La globalización pone en marcha un proceso de interconexión mundial, que conecta todo lo que instrumentalmente vale -empresas, instituciones, individuos- al mismo tiempo que desconecta todo lo que no vale por esa razón” (p. 20). En otras palabras, la globalización es un fenómeno político, social y económico, cuyo accionar recae sobre los campos de educación, comunicación y cultura; en términos funcionales, cualquiera de estos elementos, sobre todo la cultura local, si no funciona para el mercado, es desechada y reformada de acuerdo a estándares que permitan el acoplamiento a una cultura global; de esta forma la transmisión de valores culturales locales va mutando y sus elementos van siendo excluidos, si no se toman acciones que permitan afrontar este panorama, la juventud no será capaz de reconocer su herencia cultural; Por tanto, la importancia que engloba el proyecto propuesto es considerable, ya que, de acuerdo con lo encontrado en la Constitución del Ecuador:

Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias identidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas” (CE, 2008, art. 21), se está cumpliendo con lo dispuesto en la ley.

Para la ejecución de proyectos académicos, dentro de la carrera, es imprescindible vincular tanto al Diseño, tipografía en este caso, con una lo social, que viene a representar la transmisión de valores culturales, plantear el impacto que tiene la relación establecida, ver si dentro de la población de la ciudad de Ambato es posible crear una tipografía que permita la difusión de la figura de los Tres Juanes, y mostrar la utilidad que tiene el Diseño dentro del ámbito social local; a pesar de la existencia de proyectos de titulación relacionadas a la creación tipográfica y el rescate de valores e identidad, la novedad del proyecto reside en el enfoque social que representa.

El ciudadano es heredero y dueño de los elementos que conforman los valores culturales, y como tal, tiene el derecho de conocerlos y conservarlos como su patrimonio cultural, este patrimonio conjuga, por una parte el patrimonio inmaterial, que comprende las lenguas, tradiciones, los usos y otras formas de expresión colectiva y, por otra parte, el patrimonio material, que incluye tanto las creaciones culturales, edificaciones, monumentos, espacios y conjuntos urbanos, como a las colecciones, archivos, bibliotecas y museos; este conjunto patrimonial debe recibir atención significativa del Estado, en articulación con la academia y otras instancias (Consejo Nacional de Planificación, 2017). Mediante la ejecución de este proyecto, el ciudadano, será el principal beneficiario, ya que habría la posibilidad de que pueda encontrar una herramienta que relacione a los Tres Juanes con la escritura, sobre todo los elementos visuales correspondientes a los rasgos caligráficos como tipografía, que sirvan de camino para que pueda identificarse con la cultura local.

El Diseño Gráfico, como disciplina proyectual, se desarrolla apoyándose en la teoría que otras Ciencias facilitan para dar solución a problemas relacionados con la materia, sin embargo, la mayoría de la bibliografía utilizada no corresponde a la realidad del país.

Algunos textos exponen el desarrollo histórico del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual (Phillip Meggs, Enric Satué, Josef Müller-Brokman, John

Barnicoat) o cuestiones puntuales de orden técnico como la tipografía (Martin Solomon, Emil Ruder, Perfect, McLean, Brockman), el color (Johannes Itten), la Señalética (Joan Costa), la Identidad Corporativa (J. Costa, Norberto Chaves) o cuestiones metodológicas (John Christopher Jones), todos textos útiles, sin duda, pero ajenos al objetivo epistemológico que estamos exponiendo y, por supuesto, ajenos a nuestra realidad político-cultural. (Valdés de León, 2010, p. 35)

Coincidiendo con lo mencionado por Valdés de León, es de interés inmediato, para la carrera, el realizar proyectos que permitan comprender la realidad local, para la ejecución de proyectos efectivos y bien sustentados. Por otro lado, con respecto al interés social, el tema planteado se enmarca en de los lineamientos del Plan de Desarrollo Nacional Toda Una Vida, propuesto por el Gobierno Nacional, así, es necesaria la afirmación de las identidades, el reconocimiento mutuo y la valoración de la diversidad, memorias, patrimonios y expresiones diversas, imprescindibles para reforzar el tejido social (Consejo Nacional de Planificación, 2017).

Por lo expuesto líneas atrás, nace la necesidad de realizar este proyecto, ya que se intenta, por medio de los elementos del Diseño Gráfico, dar a la población los medios para que puedan identificarse con los valores culturales locales, sobre todo con su identidad histórica, con su herencia, y pueda reconocerse la imagen de los Tres Juanes.

Los recursos para la ejecución del proyecto son suficientes, en el ámbito académico existe una buena fuente bibliográfica y docentes capacitados, además de la existencia de documentos históricos, e instituciones comprometidas con la conservación y difusión del patrimonio cultural local, por tal razón existe la factibilidad adecuada.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar una fuente tipográfica con ayuda de herramientas digitales para la promoción de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la Ciudad de Ambato.

1.4.2. Objetivos específicos

- Buscar los métodos, técnicas y herramientas adecuadas para la creación de una fuente tipográfica digital que estén relacionadas con la temática planteada.

- Crear una fuente tipográfica que permita su utilización tanto en softwares especializados en diseño como en otros de uso común en la juventud.
- Realizar piezas de comunicación visual que conjuguen la fuente tipográfica propuesta con la promoción de la figura de los “Tres Juanes” en la juventud de 18 a 19 años de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Estado de la cuestión

En el país, se han desarrollado varios proyectos relacionados con el diseño, específicamente con la creación tipográfica, algunos dentro del ámbito académico, por ejemplo: “Análisis morfológico de la tipografía popular aplicada en los camiones de carga, para la creación de una fuente tipográfica de 40 caracteres” de Víctor Daniel Ojeda Calderón de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, donde se pretende investigar los orígenes de la tipografía popular, inspiración y fundamentos teóricos, llegando el autor establecer una propuesta tipográfica, basada en la morfología de la tipografía popular; “La caligrafía y el lettering, como valor agregado en la comercialización de tarjetería fina para eventos sociales” de Lizbeth Vergara, de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, con el cual la autora intenta determinar cómo el lettering y la caligrafía aportarán como valor agregado de una empresa, en este caso el proyecto logra normalizar el uso de la propuesta tipográfica por medio de un manual de identidad corporativa, además de una aplicación la cual consiste en un catálogo de productos; “Diseño de una fuente tipográfica a partir del estudio iconográfico de la cultura Manteño-Huancavilca”, de María Fernanda Calva, de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, misma que pretende realizar un estudio iconográfico de la cultura Manteño-Huancavilca para desarrollar una propuesta tipográfica, donde la autora además de realizar una propuesta tipográfica inspirada en los elementos visuales de la Cultura estudiada, propone en sus conclusiones la utilización del procesos de análisis morfológico y tablas de repetición morfológica para el estudio de diferentes culturas, también, que se pueden llevar a cabo proyectos gráficos con elementos que denoten graficas precolombinas, los elementos visuales pueden servir de inspiración para generar propuestas de diseño gráfico con identidad nacional. Un caso desarrollado en la localidad, de la misma manera dentro del ámbito académico, es el proyecto titulado: “Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación – Ambato”, publicado en la revista Actas de Diseño No. 32, de la Universidad de Palermo, donde los autores Pablo Vélez Ibarra y Paulina Sánchez proponen dos tipos de fuentes, una experimental y otro para texto, inspiradas en un

ícono identitario de la ciudad de Ambato como lo es la Virgen de la Elevación, quien es patrona de la Diócesis de Ambato, el resultado se planteó una fuente tipográfica en formato OTF.

En cambio algunos proyectos particulares, propuestos por profesionales del diseño también se han desarrollado en el país, así se tiene al diseñador César López, quien en el 2014 realizó un estudio de los petroglifos de la Amazonía ecuatoriana para luego convertirlos en una propuesta de fuente tipográfica basada en su geometría, el resultado fue expuesto en la “Exhibición de Tipos Latinos 2014 – Quito”, llegando a representar al Ecuador en la “Sexta Bienal de Tipografía Latinoamericana” del mismo año; otro aporte encontrado es el de la diseñadora Vanessa Zúñiga quien realiza un proyecto similar, basada en el análisis de los elementos visuales de una pieza arqueológica llamada “Maga”, la diseñadora logra establecer una propuesta tipográfica contemporánea titulada “Sara”, maíz en español, el cual consiste en una familia tipográfica que incluye: Sara Uppercase Regular, Sara Uppercase Bold, Sara Bold, Sara Regular, y Sara Ligth; La Familia Sara forma parte del catálogo “Crónicas Visuales Abya Yala”, esta fue ganadora de la III Bienal de Madrid en la categoría de Diseño Gráfico.

Existen varios proyectos vinculados tanto a la producción tipográfica como al fortalecimiento de la identidad, desarrollados en varios ámbitos, así, de esta manera, se puede evidenciar que en el país existe el interés por desarrollar dichas actividades, haciendo que el Diseño Gráfico avance en términos de especialización.

2.2. Enfoque social del diseño

El Diseño Gráfico como proceso puede utilizar diferentes vías que le permitan desarrollar proyectos que necesariamente recaerán en la sociedad, por ende, no está alejado de enfoques y metodologías vinculadas a lo social (Mora Cantellano, Villar García, & Espinoza Henández, 2018). Por tanto el desarrollo del presente proyecto utiliza un enfoque social, mismo que contempla tres aspectos: el cultural, que se manifiesta o aborda temas referentes a la transmisión de valores culturales tales como la tradición, coherencia y reproducción cultural; el histórico por su parte se vincula al desarrollo local relacionado directamente con el sentido de pertenencia; finalmente el

educativo visualizado en la relación o aplicación con lo tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para entender mejor cómo se vincula el diseño con lo social y cómo cuida los factores socioculturales, mostrando productos de calidad en muchos casos, tratando de solucionar problemas de comunicación visual en otros; utilizando herramientas tecnológicas para mostrar elementos conceptuales que son percibidos por una comunidad se tiene que:

En este mismo enfoque, el marco epistémico hace amplia referencia a las relaciones que se establecen a través de los objetos como un mediador en un contexto determinado, describe el cómo se definen los vínculos a diversos niveles en que los actores de una sociedad interactúan. Ya que, el diseño cuida de los factores socioculturales (aspectos estético-formales y semánticos) en forma explícita, tratándolos como parte intrínseca de la calidad del producto. Así como las fuerzas productivas, que crea la cultura material moderna de la vida cotidiana de una sociedad, caracterizado desde la percepción estética, y los elementos esenciales de la figura y de la estética del objeto, hasta los usos y configuración material de los mismos en su relación con la tecnología y su relación con las habilidades y destrezas que una comunidad desarrolla alrededor de estos. (Mora Cantellano, Villar García, & Espinoza Henández, 2018).

Resulta evidente el rol social que cumple el diseño ya que necesariamente funciona dentro de un conglomerado, y se quiera o no está presente y forma parte del mismo, por otro lado, los proyectos académicos no se alejan de esta realidad, los centros de educación superior dentro de su actividad académica dan énfasis a la relación con la sociedad, con lo social, por medio de proyectos de vinculación, que los estudiantes están obligados a cumplir como requisito para la obtención de un título de tercer nivel.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Cultura

Al buscar una definición de cultura se encuentra un conflicto, ya que la mayoría de los autores manifiestan que es algo subjetivo, y que es difícil de determinar sin llegar a herir susceptibilidades, sin embargo, para evitar conflictos futuros, se utilizará lo determinado por la Unesco, así:

El conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas

de valores, las tradiciones y las creencias'. La cultura es el núcleo de la identidad individual y social y, es un elemento importante en la conciliación de las identidades grupales en un marco de cohesión social. Al hablar de cultura se hace referencia a todos los factores que configuran los modos en que un individuo piensa, cree, siente y actúa como miembro de la sociedad. (UNESCO, 2006, p.12).

Por tanto, la cultura cumple un papel de enlace y unión entre los individuos de una comunidad, de tal forma que esta influirá en su forma de actuar y proceder en una población, influirá también en la conformación de la identidad tanto individual como colectiva; esto ha sido identificado por grandes empresas que se dedican a la elaboración de productos culturales, y a estas se les conoce como industrias culturales, vinculado también al término "cultura de masas"; con respecto a la Cultura de Masas e industria cultural Baldwin y Lucienne (2007) manifiestan que son: "textos culturales producidos y consumidos en grandes cantidades, que, según algunos críticos, exigen poco esfuerzo intelectual al ser limitados en lo creativo" (p.73), esto se podría comparar a una fábrica en la que se estandariza todo, donde la cantidad de producción va a ser más importante que la calidad.

Hay que entender que todas las personas involucradas con el Diseño gráfico, sea profesional, estudiante o trabajador sin una formación académica (mal llamado empírico) pertenecen inconscientemente a esta industria cultural, debido a que está produciendo y consumiendo proyectos comunicacionales-visuales o como se les quiera llamar, Baldwin & Lucienne (2007) al respecto manifiestan lo siguiente: "es importante recordar, que los diseñadores no existen fuera de la cultura, sino que también participan activamente de ella como consumidores. De hecho, de este modo, gozan de una posición única como productores y consumidores de cultura" (p. 86), esto muestra el papel o el rol que cumple el diseñador dentro de la sociedad.

La cultura como hecho social está en constante cambio, evoluciona junto con la sociedad, cada una de sus manifestaciones no se mantiene aislada dentro de una localidad, sino más bien interactúa con la de otros lugares, sea por procesos consensuados, deliberados o pueden ser hegemónicos; se va mezclando, sufre de un mestizaje, denominado como hibridación cultural, García Canclini (1989) al respecto manifiesta:

Se encontrarán ocasionales menciones de los términos sincretismo, mestizaje y otros empleados para designar procesos de hibridación. Prefiero este último porque

abarca diversas mezclas interculturales -no solo las raciales a las que suele limitarse ‘mestizaje’- y porque permite incluir las modernas formas de hibridación mejor que ‘sincretismo’, fórmula referida casi siempre a fusiones religiosas o de movimientos simbólicos tradicionales. (p.p. 14-15).

Pero esta hibridación no se da en ámbitos neutrales, van a estar condicionada por la misma relación contradictoria que se da a nivel social y con otras culturas, aquí entra en juego el concepto de globalización cultural, Estermann (2006) lo explica manifestando que:

En cuanto a la segunda experiencia señalada (globalización cultural), se trata justamente de las consecuencias económicas, políticas y culturales de este afán universalista y hegemónico de la tradición occidental, expresado conceptualmente de manera más elocuente por Hegel: Si la ‘verdad es la totalidad’ y se manifiesta (como aletheia en sentido heideggeriano) a la vez en el espíritu greco-cristiano-germánico de occidente, luego la occidentalidad es la totalidad. Este silogismo (muchas veces camuflado) de la modernidad europea (tanto idealista como materialista) llega hoy día a su realización práctica en el proceso de la ‘globalización’ económica neoliberal, que es al mismo tiempo el inicio de la mercantilización cultural total. (p. 39).

La cultura, por tanto, se va convirtiendo en mercancía de acuerdo con lo expresado por el autor.

2.3.2. Patrimonio cultural

La importancia que tiene la cultura para una sociedad para la construcción de identidad rebasa incluso las fronteras establecidas entre los países, es así como organismos internacionales han realizado esfuerzos por entender y determinar sus componentes, la Conferencia Mundial de la UNESCO sobre patrimonio cultural (como se citó en García, 2012) sostiene que:

El patrimonio cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas. (pág. 13)

Entendido de que se trata tanto la cultura como patrimonio cultural, se puede determinar la forma cómo una población definida puede cohesionarse, unirse e identificarse, creando así relaciones de identidad, también se puede observar la importancia que dan organismos y autores para proteger y difundir estas

manifestaciones sociales; para comprender un poco más García Canclini (1989) dice que:

Ese conjunto de bienes y prácticas tradicionales que nos identifican como nación o como pueblo es apreciado como un don, algo que recibimos del pasado con tal prestigio simbólico que no cabe discutirlo. Las únicas operaciones posibles – preservar, restaurarlo, difundirlo– son la base más secreta de la simulación social que nos mantiene juntos. (p. 150).

El siguiente paso, ya establecidas las relaciones que unen o agrupan a las personas ya sea por afinidad o por interés común, es entender de lo que se trata la identidad como construcción social de un individuo.

2.3.3. *Identidad*

La identidad es un factor importante tanto de manera individual, como de manera colectiva, pues permite afrontar los problemas que se presentan dentro de una comunidad, y va a permitir dar solución a los mismos, de acuerdo con las costumbres y tradiciones correspondientes a una localidad, por lo que es importante para el ser humano pertenecer o identificarse con algo o alguien, Molano (2007) define a la identidad como:

Encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior (p.73).

La identidad, por tanto, ira evolucionando junto a la sociedad, cada vez se irá transformando, sin embargo, es importante conservar los rasgos característicos de cada población. La construcción de la identidad es un proceso social en donde intervienen factores o características, la capacidad del individuo de tener un sentido de pertenencia a un lugar o conglomerado así:

La construcción de la identidad solo puede hacérsela a partir de la selección de ciertos rasgos o características que se asumen como parte de ese “ser”; eso es lo que nos permite decir “soy o somos esto”, “porque pertenecemos a esta cultura” (...) La cultura evidencia lo que ese grupo es, la identidad nos permite decir, hablar, construir un discurso sobre lo que pensamos que somos. (Guerrero Arias, 2002, p. 58)

El individuo al ser parte de una comunidad necesita identificarse, necesita construir un sentido de pertenencia hacia dicho conjunto de personas, sentirse orgulloso de algo o por algo, necesita diferenciarse de otras culturas y costumbres, por lo tanto, identifica rasgos que le atraigan y lo vinculen con los demás. En el caso del diseño es indispensable identificar esos rasgos que construyen esa identidad para hacerlos visibles y reforzarlos, es una tarea pendiente que el diseñador tendrá que afrontar tarde o temprano.

2.3.4. *Los 3 Juanes, personajes ilustres*

Entre los elementos que constituyen la identidad de una localidad se encuentran los personajes ilustres, personas cuyas acciones durante su vida destacaron en diferentes áreas, llegando a ser reconocidas, representando un referente y modelo a seguir por las posteriores generaciones, los escritores en muchos casos se enmarcan dentro de este grupo, Monsiváis (2000), al respecto expresa lo siguiente:

Entre los elementos constitutivos del orgullo colectivo, la identidad (sea ésta lo que fuese) y la sensación de reconocerse en algo hecho para el hispanohablante (con todo lo limitativo del asunto), están los grandes escritores. Si los poetas modernistas de fines de siglo XIX y principios de siglo XX, casi literalmente, guías de los pueblos, en la primera mitad del siglo XX latinoamericano, los poetas siguen presidiendo el cultivo de la sensibilidad, lo que representan mayoritariamente los narradores en la segunda mitad de siglo. Los escritores, por escasamente leídos que sean, resultan definitivos en momentos cruciales de Iberoamérica... (p.p. 105-106)

Los “Tres Juanes”, hombres de innegable relevancia que compartieran su nombre y su interés por las letras, se inscribieron entre los escritores más destacados del país, por su destacado accionar en ámbitos literarios impregnando sus ideales representan la figura de personajes ilustres para ciudad de Ambato y para el Ecuador entero.

Juan León Mera había usado la palabra para levantar los cimientos de su idealismo. Juan Montalvo fue, por su parte, un pasionario defensor de la palabra como arma contestataria: ‘no soy tan insigne guerrero como los grandes capitanes que ganan batallas, pero yo también he peleado por la libertad y la civilización...’ dijo con elocuencia. Juan Benigno Vela, por su parte, vio en la palabra el último recurso de la integridad humana. En la desilusión de sus últimos años, cerraría aquel difícil capítulo de la guerra civil con sentencias dolida. La política había defraudado la historia de aquella temprana república, ideal por la que los Tres Juanes habían gastado tanto puño y letra. (Greenfield, 2019)

Este triunvirato declarado ícono para los ambateños, ha hecho que la ciudad sea reconocida a nivel nacional e internacional como la “cuna de los Tres Juanes”; las autoridades y la ciudadanía han hecho esfuerzos para que el legado dejado por estos personajes se mantenga latente al transcurso de los años, debido a eso es necesario que tanto estudiantes como profesionales del Diseño Gráfico se involucren en la búsqueda y aplicación de estrategias apegadas a cada una de las especialidades que comprenden la disciplina, para la promoción de valores culturales, como es el caso del ejemplo heredado por los personajes ilustres, los “Tres Juanes”.

2.3.5. Comunicación Visual

Dentro del cerebro, se desarrollan un sinnúmero de procesos que permiten interpretar el mundo, estos procesos son alimentados por órganos de los sentidos mediante una compleja red de terminaciones nerviosas, la comunicación visual por ende necesitará de un órgano que provea estos estímulos.

¿Puede definirse qué entendemos por “comunicación visual”? Prácticamente es todo lo que ven nuestros ojos: una nube, una flor un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera, etc. Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto según el contexto en el que se encuentran y dan informaciones diferentes. (Munari, 1968, p. 63).

Por tanto, el ser humano como ser eminentemente visual y la mayoría de información que recibe durante toda su vida es por medio del sentido de la vista, siendo de mucha importancia entender el funcionamiento de este proceso en el desarrollo social, más aún si los mensajes que se quieren interpretar son escritos.

a) Comunicación:

Para facilitar la comprensión de la comunicación, dentro de la investigación planteada, se tomará a la misma como un proceso lineal, en donde se encuentran elementos claramente diferenciables: emisor, mensaje y receptor y se basa en la teoría creada por los ingenieros Claude Shannon y Warren Weaver.

Desarrollaron una teoría que ilustraba cómo comprimir y mandar el máximo de información posible por un canal sin perder las partes esenciales que afectan al significado. Con ello reivindicaban que su modelo podía ser aplicado a todos los métodos de comunicación humana, incluida la comunicación visual (...) La fuente de información transmite mensaje a través de una canal. El emisor convierte (o

codifica el mensaje en una señal que posteriormente el receptor vuelve a convertir (descodificar) antes de llegar a su destino. (Baldwin y Lucienne, 2007, p. 23).

Ahondando un poco más el tema, Shannon y Weaver (como se citó en Baldwin y Lucienne, 2007) en cuanto a los problemas en la comunicación los definen en tres niveles que se interrelacionan, pudiéndose aplicar en temas de la comunicación visual; los niveles son: A) Técnico, B) Semántico, y; C) Efectividad. (p. 23).

Entiéndase que la comunicación es un proceso mucho más complejo, pero como se advirtió con anterioridad, se utiliza este enfoque debido a la facilidad que representa al momento de entenderlo, sobre todo para procesos de diseño, sin embargo, es de vital importancia ahondar en teorías más avanzadas sobre el tema.

Yendo un poco más allá en el complejo proceso de comunicación, se encuentran términos como por ejemplo la entropía, respecto al tema Baldwin y Lucienne (2007) sostienen que: “entropía técnicamente es la velocidad de transferencia de la información. Un mensaje entrópico se transfiere rápidamente, pero debido a la falta de elementos redundantes tiene más posibilidades de ser mal entendido” (p. 21), al momento de planificar una pieza de diseño, es imprescindible la fase de evaluación, sobre todo con elementos importantes tales como el uso y funcionamiento de la tipografía, para poder lograr que el mensaje sea entrópico, aún más cuando, ya la pieza diseñada competirá en el mundo real con otras piezas similares.

b) Cultura Visual:

Muchos son los elementos que intervienen en la comunicación visual, lo que genera un bagaje, que el ser humano utiliza para relacionarse con sus semejantes, Ledesma & Mafel (2009), sostienen que: “Por cultura visual entendemos el entramado de códigos que regulan los comportamientos físicos y mentales frente a lo visible” (p. 25), en el desarrollo de la humanidad a lo largo de milenios, la comunicación visual ha sido fundamental para la evolución de la sociedad, la cultura visual ha ido transformándose de acuerdo a las necesidades del momento, por lo cual Villafaña (2007) sostiene que: “la lectura visual, como todas las formas de lectura, requiere de un aprendizaje y un desarrollo para los que la mayoría de las personas no están preparadas” (p.17), es así que, el aprendizaje e interpretación de los signos y símbolos visuales, correspondientes a una cultura visual, misma que tiene que ser transmitida de

generación en generación, convirtiéndose en una necesidad para el avance y evolución de la sociedad, guardando estrecha relación con la transmisión de la cultura de una sociedad.

c) Percepción:

Los procesos de comunicación involucran a los seres humanos dentro de una sociedad compartiendo información y cómo el ser humano interpreta esa información de acuerdo con el contexto, Villafaña (2007) expresa lo siguiente:

La percepción es el proceso de concentración de la actividad perceptiva en su relación con la voluntad selectiva y la lógica, lo cual da como resultado la interpretación individual: “vemos las cosas no como son, sino como nosotros queremos verlas”. La percepción no solo se relaciona con la voluntad y la lógica, sino también con la atención y la memoria. (p. 23).

La entropía se refiere, según Baldwin y Lucienne (2007) “a la velocidad de transferencia de un mensaje” (p. 21), por tanto, un mensaje va a ser entrópico si se puede transferir con facilidad en el menor tiempo posible, una característica indispensable en el diseño gráfico.

La comunicación se desarrolla en todos los niveles de la sociedad, y durante toda la vida del ser humano, la percepción como se muestra en el texto citado resultara de una interpretación individual, impuestas por el entorno y las condiciones que afectan a la misma, como de la memoria tanto personal como colectiva. Por otro lado, el ser humano, visto como producto social, es condicionado por todo lo que ve, en fin, se crea una cultura visual que moderara también la interpretación tanto de los mensajes que recibe como de la realidad a la que está expuesto.

d) Semiótica:

Por el momento se ha tomado al proceso de la comunicación como un mecanismo frío, tal y como se definió líneas atrás apegado a la teoría del Modelo Matemático definido por Shannon y Weaver, pero la encargada de interpretar el funcionamiento de los signos, símbolos, lenguaje en la comunicación es la semiótica.

Todas estas ‘lecturas’ son muy importantes en nuestra vida, implican demasiados valores sociales, morales, ideológicos, para que una reflexión sistemática pueda dejar de intentar tomarlos en consideración: esta reflexión es la que, por el

momento al menos, llamamos semiología ¿Ciencia de los mensajes sociales? ¿De los mensajes culturales? ¿De las informaciones de segundo grado? ¿Captación de todo lo que es ‘teatro’ en el mundo, desde la pompa eclesiástica hasta el corte de pelo de los Beatles, desde el pijama de noches hasta las vicisitudes de la política internacional? Poco importa por el momento la diversidad o fluctuación de las definiciones. Lo que importa es poder someter a un principio de clasificación una masa enorme de hechos en apariencia anárquicos, y la significación es la que suministra este principio: junto a las diversas determinaciones (económicas, históricas, psicológicas) hay que prever ahora una nueva cualidad del hecho: el sentido. (Barthes, 1993, p.p. 223-224).

Como se puede notar, la semiótica no solo se queda en la interpretación de los signos, de hecho, va un poco más allá, abriendo un abanico de posibilidades al momento de entender a la comunicación, más bien dicho a la comunicación visual como un hecho complejo de la sociedad humana, donde intervienen un sinnúmero de elementos que aportan e influyen el actuar del ser humano.

2.3.6. *Diseño Gráfico*

Dentro de las actividades humanas en la sociedad, existen varias disciplinas cuyo propósito es comunicar mensajes de distinto tipo, sea cual sea el interés que esté detrás, el diseño gráfico es una de ellas, de acuerdo con Frascara (2007) se tiene que: “diseño es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. Un diseño gráfico es un objeto creado por esa actividad. (p. 17), al ser una disciplina contemporánea existen varios intentos por dar una definición que realmente describa a la profesión.

El diseño gráfico es una actividad intelectual, técnica y creativa involucrada no solamente con la producción de imágenes sino con el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación. La información y la comunicación son bases de una vida interdependiente alrededor del mundo, ya sea en las esferas del intercambio económico, cultural o social. La Tarea del diseñador gráfico es la de proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden en cualquier sector de la sociedad. (Reimers Desings, s.f.).

Por tanto, el diseño cumple una función social, y no es ajeno a la realidad sea local, nacional, regional o mundial, guiado, como se dijo con anterioridad, por intereses, pueden ser económicos o de índole humanitario (social).

El diseño es un servicio a terceros cuya especialidad consiste en determinar, anticipadamente a su realización, las características finales de un artefacto y su modo de producción, para que cumpla con una serie de requisitos definidos de antemano: funcionales, formales, estéticos, simbólicos, informativos, identificadores, materiales, ergonómicos, persuasivos, económicos, etc. (Belluccia, 2007, p. 26).

Sin alejarse del accionar social del diseño, Bergström (2009) afirma que: “el diseño es una de nuestras expresiones culturales más importantes, que abarca desde la arquitectura, moda e interiorismo al diseño industrial, artes y oficios y comunicación visual” (p. 167). Entendiendo que el diseño no está alejado o divorciado de la construcción cultural de una sociedad.

e) El lenguaje visual

Dentro del proceso de comunicación el Modelo Matemático de la comunicación, señalado con anterioridad, determina elementos como: emisor, mensaje y receptor; profundizando un poco más se encontrará con la codificación y el código, aquí es donde se puede ubicar al lenguaje visual, Acaso (2009) manifiesta: “El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista”. (p.25), esto ha funcionado incluso antes de que la sociedad se creara, existen evidencias en las cuevas de Altamira en España, donde el ser humano por medio de pintura, hoy conocido como arte rupestre, se transmitían mensajes útiles para ellos, y que en la actualidad nos permiten entender en parte su mundo y los inicios de la humanidad.

f) Información visual

La información visual no está alejada de lo planteado en el apartado del lenguaje visual, se complementan o son parte del mensaje, como parte de los elementos de la comunicación, de igual manera el principal órgano de los sentidos será la vista la que interviene directamente, aquí más bien se determina la función que va a cumplir o para que va a servir.

“Cuando se trata de imágenes proyectadas para transmitir información fáctica, con destino a textos científicos, diccionarios, manuales técnicos, etcétera (...) toda reproducción es una interpretación visual. Las interpretaciones del dibujante no informado, únicamente basadas en lo que pueda ver en el momento, serán probablemente engañosas o vagas” (Arnheim, 2006, pp. 166-167).

Wong (1991), sostiene que: “El lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual...” (p. 9), aquí se define con claridad, lo que se podría llamar la “materia prima del diseño”, recalando que por ser una disciplina eminentemente enfocada hacia un público mayoritariamente vidente (que puede ver o tiene sus órganos visuales en buena condición), automáticamente quedan excluidas todas las personas no videntes y con deficiencias en su vista.

En lo referente a estética, Vilchis (1998) manifiesta que: “es la configuración de formas y colores que resulta en entidades significativas que conmueven o agradan al excitar los sentidos” (p.96), en el desarrollo de proyectos relacionados al diseño se aplica o utiliza para la comunicación de mensajes en buena medida lo planteado por la autora, sin embargo, se puede utilizar lo contrario a lo expuesto con la finalidad de exponer un mensaje.

g) Elementos

Para lograr una buena composición, misma que sea efectiva y funcional el diseño se apoya en elementos que han sido propuestos en otras disciplinas, tales como las artes plásticas.

Se distinguen cuatro grupos de elementos: a) conceptuales, b) visuales, c) de relación, y c) prácticos. Los elementos conceptuales no son visibles. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes (...) Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí, si lo están, ya no son conceptuales (...) Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos (...) Elementos de relación, este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interacción de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección, y la posición; otros pueden ser sentidos como el espacio y la gravedad (...) Los elementos prácticos subyacen en contenido y el alcance de un diseño... representación cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza (...) significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje (...) la función se hace presente cuando un diseño debe servir para un determinado propósito. (Wong, 1991, pp. 11-12).

Cuando se logra un dominio de los elementos, dentro de una composición de diseño, propuestos por el autor será mucho más fácil para el diseñador comunicar el mensaje deseado, con un alto grado de efectividad, logrando así uno de los objetivos profesionales; sin embargo, existen muchos otros aspectos que se deben tomar en

cuenta para llevar a cabo un proyecto de comunicación visual, como debe ser tratada cada pieza de diseño que se vaya a elaborar.

2.3.7. Tipografía

El concepto de tipografía no se queda en el hecho de diseñar o construir las letras del alfabeto, o en el simple hecho de describirlo gráficamente, va un poco más allá, la tipografía tiene que ver con el uso que se le da al momento de construir mensajes, ya sea usando letras, palabras, texto, con la finalidad de comunicar, cualquiera que sea su interés, y se establece como un elemento de comunicación más, que interactúa con los elementos compositivos dentro de un proyecto de diseño.

La tipografía, en su definición más simple, es el uso de tipos de letra para expresar y comunicar mensajes. Como lenguaje escrito representa relativamente pocos condicionantes estructurales, el tipógrafo puede disfrutar de una considerable libertad. Con solo la estructura básica de letras unidas en palabras y éstas organizadas en frases, por lo demás dispone de libertad de dar forma al texto escrito. En una definición más amplia, la tipografía incluye toda la comunicación escrita, que comprende la escritura, la caligrafía y la tipografía en sentido estricto, mediante el uso de letras de imprenta. (Clark, 1993, pág. 6).

La tipografía está vinculada directamente con el lenguaje y la comunicación, es una invención de la humanidad, de esta forma, puede encontrarla en casi cualquier parte que exista civilización, por la utilidad que ha significado para la transmisión de conocimiento.

La tipografía nos rodea por todas partes: adorna los edificios y las calles por donde pasamos, es parte integrante de la extensa variedad de medios de comunicación que consumimos (desde las revistas hasta la televisión pasando por internet), e incluso se observa cada vez más en la ropa, en forma de marcas y mensajes simbólicos. (Ambrose & Harris, 2009, pág. 6).

Con el avance de la tecnología y el desarrollo de la sociedad, el uso de la tipografía ha tomado fuerza sobre todo en áreas vinculadas al diseño, haciendo que exista una riqueza en diseño de familias tipográficas que refuerzan marcas y mensajes.

h) Familia Tipográfica

Las familias tipográficas vienen a representar un conjunto de fuentes, mismas que comparten similares características y que permiten al diseñador lograr reducir el tiempo para encontrar la tipografía necesaria en su proyecto.

Las familias se encuentran conformadas por las diferentes letras del alfabeto más los números y signos, y sus respectivas variables. Cada uno de los elementos presenta formas particulares y diferentes, que permiten su reconocimiento de manera indubitable, posibilitando entender a cada una de las letras como tal, sin embargo, en todos los elementos de una familia existe cierta similitud de detalles formales relacionados con su apariencia, admitiendo integrarlas en un todo, por lo que es posible apreciarlas conformando un sistema. Es decir que en el diseño de una familia tipográfica se tienen muy en cuenta reglas, principios y criterios que hacen que los diferentes elementos (letras, números y signos) puedan relacionarse racionalmente entre sí, contribuyendo a un objetivo común. (Pepe, 2011, p. 25).

El objetivo vendría a ser en este caso el diseño y la comunicación de un mensaje, con una familia tipográfica se pueden realizar variantes en pesos visuales, y compositivos, haciendo que el proyecto sea más dinámico, se puede evitar recargar la pieza con diferentes tipografías que tendrían rasgos distintos, al contrario, se puede utilizar una misma familia con sus variantes.

i) Clasificación

Existen diferentes maneras de clasificar a las tipografías, con el afán de facilitar su uso el momento que lo exija y de acuerdo con el gusto del que la va a emplear, Pepe (2011) sostiene que: “Una clasificación puede ser abordada desde ópticas diferentes. Por ejemplo, una forma muy amplia de dividir el inmenso universo tipográfico puede ser teniendo en cuenta la función o el empleo que se haga de la tipografía”, (p.25). Como se señaló con anterioridad, la anatomía de la tipografía además de criterios formales y compositivos permitirá una clasificación que facilitará su posterior uso en un proyecto gráfico.

j) Caligrafía

Tanto la Caligrafía como el Lettering han retomado un rol importante dentro del diseño contemporáneo, es muy importante el aporte que ha dado el desarrollo de la tecnología en el diseño y elaboración de tipografía, se han podido incluir tipografías cada vez más complejas de reproducir en los ordenadores, como lo son las de tipo caligráfico.

La caligrafía moderna (Calligraphy) tiene usos diversos que incluyen desde el diseño gráfico, la pintura, mapas, menús, tarjetas de invitación o celebración, los documentos jurídicos, diplomas, documentos conmemorativos, presentaciones hechas a mano, la rotulación en publicidad o de manera específica en la enseñanza

escolar o de grupos de artistas. El desarrollo del diseño gráfico, a diferencia de lo que se supone, ha permitido que se establezcan, por una parte, relaciones profundas entre actividades propias del calígrafo y el diseñador, como es: la elaboración de fuentes para computador o la impresión de libros y el lettering, es decir la rotulación y el diseño gráfico. (Romero, Lozano y Gutiérrez, 2010, p.p. 9-10).

La caligrafía, se convierte por tanto en un recurso muy importante en la elaboración de proyectos visuales; los elementos analizados con anterioridad refuerzan la idea de aparte de la transmisión de información, también transmite sentimientos, emociones y recuerdos, tal y como lo hacen los colores y las formas, por tanto, refuerza la idea de que una caligrafía también podría transmitir identidad y cultura, sobre todo dentro de una localidad, concordando con el propósito del proyecto.

2.3.8. Diseño de Tipografía

El diseño de tipografía se rige bajo similares principios que usa el diseño gráfico, sin embargo, hay que distinguir entre los términos: diseño tipográfico y diseño de tipografía, para el primero varios autores apuntan a la utilización de una tipografía como elemento de composición, en el otro caso se refieren a la diseño y construcción misma de la tipografía como tal, el inconveniente radica en que resulta un tanto difícil encontrar literatura especializada sobre la tarea específica de diseñar fuentes tipográficas, Cheng (2006) afirma que: “existen muy pocos libros relacionados con el diseño de fuentes –como el equilibrio óptico y visual de las letras– o las cuestiones técnicas de la producción digital de tipos”. (p.7); por otro lado, en lo concerniente al diseño de fuentes Pepe (2015) afirma: “La relación entre la forma y la función de una fuente tipográfica debe ser el resultado de un profundo trabajo de análisis y un serio planteo conceptual, en el marco de un método proyectual”. (p.58), entonces el diseño de una tipografía debe obedecer a una necesidad ya sea comunicativa o de orden estético que contribuya a la composición de mensajes visuales.

k) Psicología

En cuanto a la relación que guarda la psicología con la tipografía, existen varios estudios sobre el impacto de las formas y el color en los públicos o audiencias, aspectos que hay que tomar muy en cuenta, así se tiene la Psicología de la Gestalt, aunque su uso dentro del diseño actualmente sea discutido y cuestionado, brinda una guía de comprensión de cómo el mensaje y las formas afectan al individuo y cómo estos van

a interpretarlos. Cada tipografía va a transmitir una emoción o sentimiento, tal cual lo explica el comportamiento de la cromática en la psicología del color.

Las diferentes formas y los estilos mismos de las tipografías estimulan respuestas independientemente de las palabras que por fuera deletrean, antes incluso de nosotros leerlos. La tipografía desencadena nuestra imaginación, evoca nuestras emociones, impulsa recuerdos y conexiones con todos nuestros sentidos. Reconocemos automáticamente los atributos del mundo físico, como qué tan fuerte se ve, ya sea pesado o liviano, rápido o lento, o que quisiera sentir o tocar. También hemos aprendido en gran parte de nuestras experiencias de compra, que incluye saber si algo es caro, dirigido a niños, o cómo sería su sabor. Es fácil medir que tan legible es una fuente, pero es menos sencillo medir cómo hace sentir a las personas. Como resultado, hay menos investigación de dominio público en esta área y gran parte de lo que conocemos como diseñadores proviene de la observación personal y la experiencia. (Hyndman, 2016, p. 26).

Es evidente la carga psicológica que puede transmitir una tipografía, por ejemplo, los rasgos de una tipografía Sans Serif son menos orgánicos que una tipográfica cuyo aspecto sea caligráfico, el uno va a evocar orden mientras que el otro va a evocar humanidad.

1) Estructura

En lo que se refiere a la estructura se puede decir que es la parte fundamental de una tipografía, se podría comparar con los cimientos de una casa, debido a que esta guarda la forma básica de la letra, es la que ayuda a identificarla en cualquier soporte que se encuentre.

En realidad, lo que reconocemos son grupos de siluetas primarias o grupos de formas fundamentales de las letras. Cuanto mayor sea el ejercicio de lectura o mayor sea la experiencia que tenga el receptor en relación con la lectura, los saltos sacádicos serán de mayor amplitud. El receptor, con el lapso del tiempo, va almacenando en su memoria, a través de sucesivas asociaciones y aprendizajes, la silueta primaria de las letras, de las sílabas y de las palabras. Esa silueta primaria está relacionada con la forma fundamental o estructura de las letras. Es la estructura o esqueleto de la letra lo que nos permite comprender la letra como tal (Pepe, 2011, p.17)

De acuerdo con lo expuesto por el autor, lo primero que se observa en una tipografía y posteriormente en una palabra es una silueta, que corresponden a una forma fundamental, se evidencia la similitud con lo expuesto por la Psicología de la Gestalt donde las leyes como: cierre, fondo forma, simplicidad, semejanza,

proximidad y más podrían describir lo que pasa al momento de la lectura de un mensaje, sea el tipo que fuere, mientras mejor construida sea estructura mucho mejor será su legibilidad, facilitando la lectura rápida del mensaje.

m) Anatomía tipográfica

Cada tipografía tiene un aspecto, una forma particular que la vuelve única, pudiendo reconocer a que familia pertenece, al referirse sobre la forma de las familias tipográficas Pepe (2011) manifiesta lo siguiente:

Cada uno de los elementos presenta formas particulares y diferentes, que permiten su reconocimiento de manera indubitable, posibilitando entender a cada una de las letras como tal, sin embargo, en todos los elementos de una familia existe cierta similitud de detalles formales relacionados con su apariencia, admitiendo integrarlas en un todo, por lo que es posible apreciarlas conformando un sistema (...) Las partes de la letra, como su nomenclatura, permitirán realiza el análisis formal de los elementos que determinan la apariencia de la misma, y por tanto, posibilitará establecer su ubicación en la clasificación de grupos y estilos (p.p. 25-28).

Es por esta razón que las familias tipográficas pueden ser catalogadas e incluidas en grupos con similares características, por ejemplo, tipografías Con Serif, Sin Serif, Cursivas, Decorativas y algunas otras más, dependiendo de los parámetros que los autores vayan a utilizar para realizar esta clasificación.

n) Legibilidad

Ya se ha hablado de la psicología, anatomía y estructura de la tipografía, y cómo facilita o no la lectura de un texto, y para tratar de entender un poco más el proceso, se encuentra la definición de legibilidad de una tipografía.

El término legibilidad hace referencia a la facilidad para distinguir un formato de letra de otro, por medio de las características físicas esenciales del diseño de una tipografía específica. Una composición tipográfica con buena legibilidad permite ser leída con fluidez y naturalidad, más allá que pueda ser comprendida. Por ejemplo, un texto en un idioma que no conocemos podrá ser legible, más no inteligible. Al respecto Ambrose y Harris afirman que: 'La legibilidad del cuerpo de un texto queda reforzada por el uso de los cuerpos estándares, un interlineado equilibrado y la alineación apropiada' y que 'la absoluta claridad de la información unida a un mínimo de factores de interferencia es lo que crea un tipo legible'. (Pepe, 2011, p.66).

Hay que hacer una precisión en este punto, ya que la tipografía no está sola en un soporte de diseño, la carga psicológica, el color, la forma, la anatomía de la misma influirán en el desempeño de la transmisión de un mensaje, además le acompañan muchas veces otros elementos gráficos que influirán en la legibilidad o no del texto del mensaje.

2.3.9. Fuente tipográfica

Para entender de lo que se trata una fuente tipográfica, hay que entenderla como la parte que sustenta la reproducción de una tipografía, en pocas palabras el medio que va a generar la tipografía, Ambrose & Harris (2009) explica de una mejor manera al manifestar que: “Una fuente es el medio físico utilizado para crear un tipo de letra, por ejemplo, una máquina de escribir, un estarcido, las matrices de una imprenta o un código PostScript” (p. 56), por otro lado Vega (2013) manifiesta que: “Una fuente digital es software formado por un conjunto de dibujos vectoriales junto con órdenes de espaciado y kerning a los que se accede mediante teclado del ordenador. Estos dibujos son, casi siempre, letras que, combinadas, forman palabras con significado” (p. 5), el uso común de las fuentes tipográficas dentro de un ordenador ha facilitado el trabajo tanto a los diseñadores que usan este recurso para sus composiciones.

2.3.10. Orígenes

El origen de las fuentes tipográficas digitales se da junto con el uso de los primeros ordenadores, sin embargo, no sería sino en la década de 1970 cuando se considera el verdadero apareamiento de las fuentes digitales.

La fotocomposición avanzó en la década de 1960, y facilitó la copia y producción de fuentes. Si se proyecta a través de una lente un carácter creado en la pantalla de un tubo de rayos catódicos –como el del televisor– sobre un papel o película fotosensibles, éste podía almacenarse en una memoria magnética, sobrescribirse y editarse. Este proceso era mucho más rápido que el ajuste físico de las matrices de metal caliente, y favoreció la proliferación de tipos nuevos y la recuperación de tipos históricos gracias a la internacionalización de las fuentes. En la década de 1970, comenzaron a utilizarse cada vez más los ordenadores en este proceso, en el que se combinan la fotocomposición y las técnicas digitales emergían posteriormente en diferentes idiomas y formatos. En esta década aumentaron las posibilidades de diseño directo en la pantalla, lo que ofreció más opciones y una mayor flexibilidad a los profesionales del sector. (...) En la década de 1980 aparecieron los primeros ordenadores personales, los juegos de ordenador, los videos musicales y la autoedición. (...) Fundada en 1981 por Matthew Carter y

Mike Parker, Bistream fue la primera fundición de tipos digital. (...) El “Mac”, 1984. Macintosh revolucionó el mundo de los ordenadores personales al crear presentaciones gráficas fáciles de usar que, a diferencia de IMB, ocultaban las operaciones de procesado de la vista del usuario. En consecuencia, la producción de tipos pasó de estar en manos de los componedores profesionales a estar bajo control de los diseñadores, tanto aficionados como profesionales. La baja resolución de los primeros ordenadores personales requirió la creación de nuevas fuentes para garantizar la legibilidad. (...) Al inicio de los noventa, los diseñadores gráficos reaccionaron ante el International Style en un deseo de alejarse de las limitaciones impuestas por el patrón de rejilla y de experimentar con tipos más informales y artesanales. El uso de los tipos pasó a ser más sutil y expresivo, para llegar a formar parte del mensaje en lugar de ser un mero transmisor de éste. (...) El diseño gráfico a partir del año 2000. Las opciones y los retos del diseño gráfico se han incrementado desde la aparición de la impresión digital de alta resolución. El auge de las aplicaciones multimedia ha supuesto una mayor demanda de fuentes para garantizar la legibilidad entre ordenadores, teléfonos móviles y otros dispositivos. (Ambrose & Harris, Fundamentos de la tipografía, 2009, págs. 44-52).

2.3.11. Formatos de fuentes digitales

Las fuentes tipográficas para poder ser utilizadas en autoedición de texto, en cualquier software, es necesario que estén instaladas en un sistema operativo que maneje el ordenador, como se describió con anterioridad se tratan de programas que interactúan con otros con la finalidad de facilitar su uso, considerando que en la actualidad la gran mayoría de fuentes son vectoriales; con el transcurso del tiempo de avance de la tecnología las fuentes han sido optimizadas, a continuación, se detalla cómo se agrupan y clasifican así:

Tipografía Bitmap

También conocidas como ‘raster’, las fuentes se construían con puntos o píxeles representando la imagen de cada ‘glypho’ en formas y tamaños separados. Las primeras fuentes de este tipo eran de tosca apariencia lo que llevó a algunos diseñadores a mejorar su aspecto mientras otros hicieron más intensa la rudeza de estas formas. Estos tipos de letra están definidos por mapas de píxeles, que describen la forma del signo por lo que necesitan un dibujo diferente para cada tamaño; no se pueden escalar o girar sin que se produzcan distorsiones. (...)

Fuentes PostScript

Asociado al lenguaje de descripción de página PostScript que desarrolló Adobe existe un sistema vectorial de definición de caracteres basado en curvas Bézier que son definidas por cuatro puntos: la curva para por el primero y el último, puntos de anclaje, y es atraída por los otros dos que se conocen como controladores o puntos de control. Las curvas de Bézier se adaptan idealmente para la réplica de curvas

complejas como las presentes en los ojos tipográficos de los caracteres. Hay dos formatos básicos de tipografía PostScript: las llamadas Tipo I que adoptan hints, instrucciones programables que dirigen la colocación de los píxeles, de modo que cada carácter se represente lo más claramente posible (...)

Multiple Master Font Technology

La tecnología Multiple Master Font Technology (MMTF) sirvió, a partir de las variantes tipográficas básicas, y gracias a sistemas de interpolación, para crear variantes intermedias. En el metal fundido cada fuente tenía un diseño específico y diferente para cada tamaño; era lo que se dio en llamar escalado, no un simple redimensionamiento proporcional, pues el ojo humano tiende a percibir una cierta variación de la forma y proporción entre los diferentes cuerpos. (...)

Fuentes True Type

La tecnología True Type fue desarrollada por Apple y Microsoft con el objetivo de frenar el predominio que en este terreno estaba alcanzando la tecnología PostScript de Adobe. De este modo Windows 3.1, la versión del sistema operativo de Microsoft aparecida a finales de 1991 incluía el escalado de tipos de letra en formato True Type. Se trataba de fuentes vectoriales, no PostScript aunque ocupan más cantidad de memoria y que contenían hints para la mejora de la visualización a bajas resoluciones. (...) Las letras en formato True Type se describen mediante curvas definidas por funciones cuadráticas. Un dispositivo de software las convierte en el bitmap necesario para cualquier cuerpo. Para mantener un nivel de calidad adecuado, incluso a resoluciones más bajas, los contornos se ajustan a la retícula de salida antes de la rasterización. Esta información es parte de la fuente misma. Posee un conjunto extenso y flexible de instrucciones para este ajuste que dejaba sitio a los desarrolladores y fabricantes de fuentes si querían incorporar su propia tecnología de escalado.

El Formato Open Type de Adobe y Microsoft

El formato nació como un archivo multiplataforma desarrollado por Adobe y Microsoft a principios de este siglo. Su principal ventaja, a parte de la disponibilidad en diversas plataformas, era su capacidad para soportar juegos de caracteres muy amplios. Open Type es una extensión de True Type que permite el escalado y la rotación. Apareció por primera vez en el sistema Windows XP que incluía Arial, Courier New, Lucida Console, Times New Roman, Symbol y Widings como fuentes Open Type del sistema. La principal novedad para el usuario era la incorporación del suavizado automático en pantalla que proporcionaba un aspecto menos pixelado de las letras sin necesidad de aumentar la resolución. Asimismo, la gestión de fuentes en Windows XP permitía instalar u manejar no solo TrueType y OpenType, sino también las tradicionales fuentes PostScript de Adobe. OpenType es una tipografía multiplataforma para Mac y PC que utiliza el sistema de codificación Unicode y es capaz de permitir 65.000 caracteres en una única fuente con lo que puede adaptarse a cualquier idioma e incorporar variantes como versalitas y conjuntos de caracteres adicionales. (Vega, 2013, págs. 10-33).

Las extensiones que se han descrito han sido desarrolladas según han ido apareciendo la necesidad de resolución y calidad que han exigido tanto los procesos de impresión como la capacidad de nuevas pantallas con más nitidez, algo que al inicio del uso de los ordenadores no era muy exigente, esta evolución en la ha ayudado en gran medida a los diseñadores para la creación de piezas de comunicación visual con mayor calidad y expresividad.

2.3.12. Herramientas de creación de fuentes tipográficas

En el mercado existen diferentes alternativas de software dedicado a la edición de fuentes tipográficas, ya sean de paga o propietarios a diferentes costos, o de acceso gratuito como son los de software libre, a continuación se detallan algunos softwares que se pueden utilizar en la creación de fuentes tipográficas, según se encuentra en el portal web AboutEspañol en el cual Begoña (2019) describe las aplicaciones así:

RasterFontEditor

Esta herramienta online permite utilizarla desde una memoria USB o desde otros sistemas como la nube o Dropbox, lo que significa que no necesitamos instalarla para empezar a utilizarla. Es sencilla y está destinada a realizar creaciones sencillas por lo que puede ser una opción acertada para quienes no quieran complicarse demasiado.

Fontstruct

Herramienta de edición de tipografías online, lo que significa que puedes crear tus fuentes directamente desde tu navegador sin ninguna instalación requerida. Cuando tengas tu tipografía lista, guárdala en formato .tfl en tu ordenador y úsala en cualquier programa.

FontForge

Es un editor de texto que se puede instalar en MacOS, Windows y Linus y que permite crear nuevas tipografías o modificar las ya existentes. Su ventaja adicional es que permite guardar fuentes en diferentes formatos, desde .tfl a otf o .ps entre otras. Al principio puede resultar un poco complicada, pero para ello ponen a disposición del usuario un manual.

BitFontMaker

Destaca por ser la herramienta que permite crear formas geométricas y simples. Con ella dibujarás tu tipografía píxel por píxel y después podrás guardarla en formato TrueType (.ttf).

Type Ligth

Malas noticias usuarios de Linux y Mac. Esta aplicación solo se puede utilizar con Windows y permite tanto editar fuentes existentes como crear nuevas, las cuales se pueden guardar posteriormente en tres formatos: TrueType (.ttf), OpenType (.otf) y PostScript (.ps). Este software es gratuito para uso personal con uso limitado a nivel comercial.

Gbdfed Bitmap Font Editor

Editor de fuentes de uso libre, se creó para editar fuentes BDF pero con un poco de ingenio permite exportar también fuentes de los formatos OpenType. Creado para Linux, se puede usar correctamente también con MacOS. Con respecto a Windows, algunos usuarios han experimentado problemas de funcionamiento.

Font Constructor

Únicamente para usuarios Mac, nació con la intención de ofrecer a los estudiantes la posibilidad de experimentar la creación de cosas nuevas. Pero no solo es para ellos y se basa en la experiencia de la creación, sino que puede usarse también por diseñadores gráficos y tipográficos, así como cualquier otra persona que quiera diseñar su propia fuente.

Fontgrapher

Una forma sencilla de crear y de editar fuentes además de poder convertir fuentes antiguas a nuevos formatos. Está disponible para Mac y Windows, siendo una herramienta bastante completa, pero a un precio que puede resultar poco económico para quienes busquen soluciones gratuitas.

La lista de aplicaciones que ayudan a la creación de fuentes tipográficas es muy extensa, incluso se podría citar aplicaciones de edición vectorial como Ilustrador, CorelDraw, Inkscape, Affinity Designer, etc. Sin embargo, estos últimos permiten únicamente la construcción vectorial de la tipografía, y no su programación para posteriormente usarlas en autoedición.

CAPÍTULO III

3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PEST

Para dar inicio a este análisis, hay que puntualizar que el panorama mundial, nacional y local han cambiado drásticamente debido al embate de la pandemia generada por el COVID-19, el modo de vida de la mayoría de los ecuatorianos no es el mismo que el de los dos primeros meses del año, incluso mostrando un panorama incierto en todos los aspectos vitales; esto ha hecho que la mayoría de las estadísticas que se muestran sean inexactas e incompletos, invalidando incluso los que se habían establecido como proyecciones para el año 2020, como por ejemplo el PIB, tasas de empleo y desempleo, ya son caducos. Por otro lado, desde el ejecutivo se han planteado leyes que están en continuo cambio y adaptación, para apalejar una crisis social, política y económica que debe afrontar la población.

Para el estudio de mercado es necesario aplicar técnicas adecuadas, mismas que permitan tener conocimiento del entorno en el que se desarrolla en proyecto, para el efecto Carrión (2007) manifiesta que: “Se denomina análisis PEST al estudio de los factores políticos, económicos, sociales y tecnológicos que influyen sobre la organización. Su objetivo es identificar las variables que afectan o pueden afectar a la estrategia a seguir por la empresa a futuro” (p. 59), entendiéndose que éstos son factores externos, que están fuera del control de una organización o empresa.

3.1.2. Entorno Político

Realizando un análisis de las leyes y políticas que favorecen a la ejecución de proyectos académicos, se tienen acciones que el Estado ecuatoriano ha desarrollado y que están encaminadas a la protección del patrimonio cultural y la construcción de identidad del individuo. El desarrollo de proyectos educativos podría estar amparado en las siguientes leyes y derechos establecidos que promueven por un lado la preservación de la cultura, la educación y la implementación de tecnología, de acuerdo con lo que expresa la vigente Constitución de la República del Ecuador (2008):

Capítulo Primero

Principios fundamentales

Art. 3.- Son deberes del Estado: (...) 7. Proteger el patrimonio natural y cultural del país (p. 23).

Sección Cuarta

Cultura y ciencia

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas (p. 32).

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales (p. 32).

Sección Quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable de para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (p. 32).

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco de respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias u capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (pp. 32-33).

Título VI

Régimen de desarrollo

Capítulo primero

Principios generales

Art. 276.- El régimen de desarrollo tendrá los siguientes objetivos: (...) 7. Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e

intercambio, recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y patrimonio cultural (p. 136).

Título VII

Régimen del Buen Vivir

Capítulo Primero

Inclusión y equidad

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (p. 160).

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo (p. 162).

Sección Quinta

Cultura

Art. 379.- Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguardia del Estado, entre otros: (...) 3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos bibliotecas, y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico. 4. Las creaciones artísticas científicas y tecnológicas (p. 171).

Art. 380.- Serán responsabilidades del Estado: 1. Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador (p. 171-172).

Sección Octava

Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales

Art. 385.- El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos

científicos y tecnológicos. 2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. 3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir (p. 173).

Continuando con la jerarquía establecida en la pirámide legal de Kelsen, los acuerdos internacionales son los que continúan en prioridad luego de la Constitución de la República, así, la Declaración Universal de Derechos humanos (s.f) manifiesta:

Art. 27.- 1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten (p. 56).

Art. 29.- 1. Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad, puesto que sólo en ella puede desarrollar libre y plenamente su personalidad (p.60).

Las leyes y decretos ocupan el tercer lugar en la pirámide legal del Kelsen, por tanto, el Plan Nacional de Desarrollo-Toda una vida 2017-2021 (2017), expresa lo siguiente: “Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas. (...) Políticas 2.3. Promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales” (p. 60-62).

En cuanto a la estabilidad política de la nación es frágil, después de un período de alrededor de 10 años de una tensa calma, las movilizaciones y paro nacional del mes de octubre del 2019 demostraron que el país puede caer fácilmente en un ambiente caótico, se llegaron a paralizar instituciones de transporte, educación, incluso de servicios básicos, existió violación de derechos humanos incluso pérdida de vidas.

Para Adrián Bonilla, académico de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales en Quito, las movilizaciones tienen su trasfondo en las dinámicas de inequidad, pobreza y exclusión. A esto se suma un gran déficit fiscal y pocos medios de financiamiento. Al cierre del 2018 el déficit llegaba al 3% del PIB, según un informe del Ministerio de Finanzas del Ecuador. Actualmente este indicador se estima en 3.384 millones de dólares frente a un crecimiento económico proyectado para el 2020 de apenas el 0.57% del PIB. El objetivo del Decreto era cubrir parte de la brecha fiscal y el endeudamiento público. Uno de los problemas más graves, dice Bonilla, es la ‘erosión de la capacidad gubernamental de satisfacer a una población que tiene expectativas económicas’. Para Gabriela Calderón, investigadora del Cato Institute, un laboratorio de ideas con sede en Washington D. C. estas expectativas están creciendo más rápido que el ingreso, más rápido que las ofertas en el mercado laboral, y ese es un problema que se refleja particularmente en los jóvenes: ‘Hay más jóvenes con títulos universitarios que

ingresan al mercado laboral con la expectativa de encontrar un trabajo en el sector formal. No lo van a encontrar, dada la tasa de crecimiento económico. Esto genera el descontento que se vio reflejado entre los jóvenes quiteños que se adhirieron a las protestas del movimiento indígena' (Pérez Torres, 2019).

Así mismo, la llegada de la pandemia provocada por el COVID-19 ha mostrado un sinnúmero de anomalías vinculadas con actos de corrupción de varios funcionarios públicos, así como la desobediencia de ciudadanos con respecto a medidas de confinamiento, distanciamiento físico y restricciones de movilidad; esto puede significar un riesgo para la ejecución de proyectos, sobre todo académicos, debido a la dificultad que representaría a la recolección de información y movilidad.

3.1.3. Entorno económico

Las implicaciones económicas derivadas de la emergencia sanitaria por el COVID-19 complementan aún más un panorama incierto para el planeta entero; como se señaló con anterioridad el déficit fiscal en el Ecuador junto a una caída histórica del precio del barril del petróleo y la rotura de la tubería del Sistema de Oleoducto Trasnecuatoriano (SOTE), ha desembocado en una crisis, con una recesión económica que, según explican los expertos, a nivel mundial tomaría por lo menos hasta el 2023 para poderla nivelar.

Según el Banco Central del Ecuador la economía ecuatoriana decreció 2,4% en el primer trimestre de 2020,

En el primer trimestre de 2020 la economía ecuatoriana experimentó un decrecimiento de 2,4% con respecto a igual período de 2019, según los datos de las Cuentas Nacionales publicadas por el Banco Central del Ecuador. De esta manera, el Producto Interno Bruto (PIB) totalizó USD 17.523 millones en términos constantes y USD 25.879 millones en términos corrientes. (Banco Central del Ecuador, 2020).

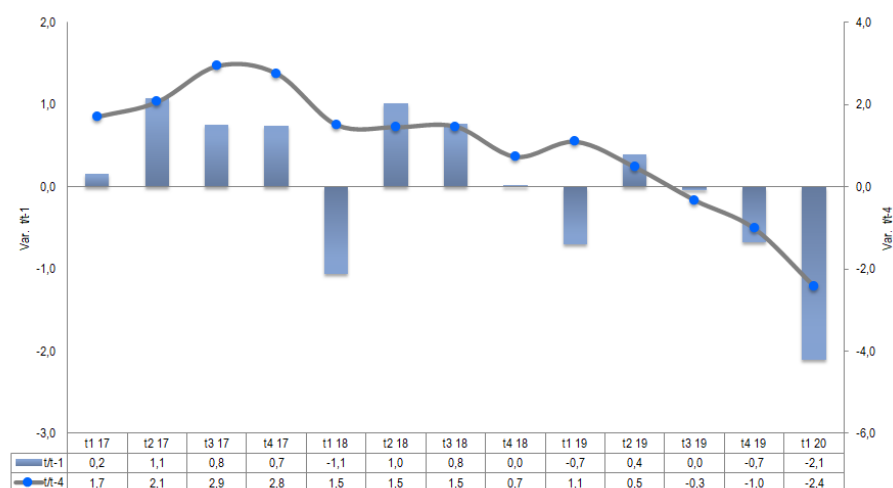


Gráfico 2. Producto Interno Bruto -PIB, 2007=100 Tazas de variación

Fuente: Banco Central del Ecuador, 2020

Este fenómeno a más de generar millonarias pérdidas en el sector privado, ha empujado al Gobierno a tomar una serie de medidas económicas vía decretos, en los que se pretende recortar presupuesto a áreas sensibles como la Educación Superior; así se puede encontrar en varios diarios del país, por ejemplo Diario el Mercurio (2020) manifiesta: “Varias universidades, en sendos comunicados, coinciden en que el recorte ordenado por el Ejecutivo se aplica, sobre todo, en el rubro de gasto en personal, lo que afectaría a la investigación y generación de conocimiento” (p. 8); ante esto la reacción de las universidades y sectores sociales ha permitido que esta pretensión haya quedado suspendida como resultado de una acción de protección presentada por el Dr. Galo Naranjo, rector de la Universidad Técnica de Ambato y aceptada por la Corte Constitucional.

El martes 12 de mayo del 2020, nueve días antes de la respuesta de la Cartera, la corte aceptó las medidas cautelares interpuestas por las instituciones y organizaciones sociales. Así, se dispuso que “las autoridades de Economía y Finanzas, así como las demás autoridades de la Función Ejecutiva que corresponda, suspendan y se abstengan de realizar modificaciones presupuestarias que puedan tener un impacto negativo en el presupuesto de las instituciones de educación superior. (...) La corte también emitió una resolución, con fecha viernes 22 de mayo del 2020. En este documento recordó que la Constitución establece como un deber primordial garantizar, sin discriminación, el derecho a la educación y considera que es un “deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de inversión estatal...”. Tan importante es este derecho que, en estado de excepción, se puede utilizar los fondos públicos destinados a otros fines, excepto los establecidos en la Constitución. (Diario EL COMERCIO, 2020).

Esta situación es una real amenaza para el desarrollo de proyectos de investigación por parte de los Centros de educación ya que, al no contar con los recursos suficientes, las autoridades se verían en la necesidad de reducir el accionar que realiza en cuanto al desarrollo de ciencia y tecnología, significando un retraso en el desarrollo de la nación.

3.1.4. Entorno sociocultural

Como resultado del impacto económico mundial y local, muchas empresas han enfrentado pérdidas que en muchos casos las ha llevado a la quiebra, generando otro grave problema una ola de despidos masivos tanto en sector público como en el privado, esto sumado a altos niveles de desempleo ya existentes en el país registrado para finales del año 2019, agudizó aún más la frágil situación de las familias de clase media y clases populares, traduciéndose en una crisis social de magnitudes nunca antes vistas y que ha obligado a las personas a buscar formas de generar recursos para poder subsistir de diferentes formas.

A finales de 2019, la tasa de desempleo en Ecuador subió al 4,9%. El Paro nacional de octubre de 2019 por el anuncio de medidas económicas fue la advertencia de la compleja situación de los trabajadores. El Gobierno proyecta que 508 mil personas podrían entrar al desempleo como efecto del COVID-19, esto sería un alza de la tasa del 9% al 10%. El Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) no publicará las cifras de la Encuesta Nacional de Empleo, Subempleo y Desempleo (Enemdu). (Ruiz Aguila, 2020).

Como resultado de este fenómeno cuyas afectaciones se van dando en cadena, se tiene que los niveles de pobreza se han disparado, debido a que los ingresos familiares han disminuido; ahora la mayoría de las familias tienen que realizar esfuerzos, en muchos casos, para poder alimentarse y poder subsistir.

Actualmente el porcentaje de pobreza en el Ecuador es del 29% y según el estudio realizado por los expertos de la UTPL determina podría incrementarse hasta el 27% o 29%; si los ingresos de los hogares disminuyen en un 5% o un 10%, respectivamente, debido a la crisis económica provocada por la pandemia. Aun así, se considera que realizar una estimación precisa sobre el impacto social y económico de la pandemia es complejo, debido a que se desconoce su tiempo de duración. (Universidad Técnica Particular de Loja, 2020).

El problema social que generaría los aspectos señalados es que en un momento determinado las familias y la juventud, en especial, estarían más centrados en la

subsistencia, todos sus esfuerzos estarían enfocados o se daría más prioridad a la satisfacción de necesidades básicas como es la alimentación y el trabajo, dejando a un lado y descuidando la formación profesional y los estudios, los proyectos de investigación tendrían el mismo camino siendo relegados.

Por otra parte, en el contexto cultural, el país cuenta con bagaje amplio, una riqueza material e inmaterial visual incalculable que serviría como fuente de inspiración para la elaboración de proyectos que estén vinculados a la promoción de valores culturales locales, y servirían tanto para investigación como el desarrollo de propuestas de materiales de diseño gráfico, representando una ventaja.

El Ecuador es muy rico en inspiración. Los pocos ejemplos que se muestran en este artículo dan una idea del potencial que tiene nuestro entorno y nuestro patrimonio cultural para generar ideas extraordinarias en el diseño gráfico, por lo que deberíamos seguir investigando para encontrar una identidad que nos caracterice. El diseño glocalizado, propuestas globales con aire local, son una opción que la han tomado muchos países y desde hace ya tiempo, podemos reconocer artículos mexicanos, chinos o egipcios sin dudar mucho al identificar su procedencia. (Lazo Galán, 2014, pág. 144)

Para el país es sumamente importante desarrollar proyectos cuya intención sea la de divulgar, promocionar y reforzar la identidad, ya que como se señaló en el marco conceptual, el ser humano busca la forma de reunirse por distintos motivos, trata de reconocerse como parte de algo y la exposición constante de material cultural extranjero debilita aún más el poco conocimiento que la juventud tiene de su herencia cultural.

3.1.5. Entorno tecnológico

El aumento en el uso de la tecnología habría aumentado debido a las restricciones de movilidad y medidas de confinamiento debido a la pandemia que está afrontando el mundo. El uso de internet en promedio en el país ha aumentado el 30% desde que entró en vigencia el toque de queda el 17 de marzo, de acuerdo con el artículo del diario El Comercio titulado “la demanda de internet subió un 30% durante la emergencia” de Mayra Pacheco, con fecha 22 de marzo de 2020, donde con datos se demuestra el aumento de consumo de este servicio, debido a que en algunos casos las personas debieron realizar teletrabajo, por cuestiones de distracción y educación, así mismo, el uso de Correo y comunicaciones aumentó en un 2.1% respecto al primer

trimestre de 2019 de acuerdo a datos encontrados en la página del Banco Central del Ecuador.

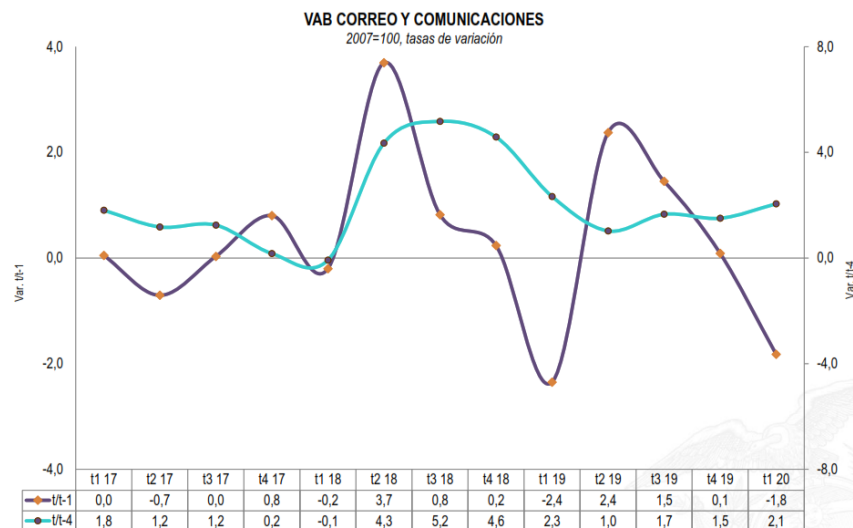


Gráfico 3. Uso de correo y comunicaciones en el Ecuador en lo que va de la pandemia.

Fuente: Banco Central del Ecuador, 2020

La entrada en juego del internet y las redes sociales en la dinámica que representa la comunicación en la sociedad es un tema vinculado directamente con el uso y avance de la tecnología, es innegable la influencia que las redes sociales están ejerciendo sobre el uso del lenguaje y se convierte en una oportunidad y problema en la ejecución de proyectos, oportunidad ya que se visibiliza la importancia que tienen los signos visuales al momento de llevar un proceso comunicativo y dar a conocer un mensaje y un problema en caso de que no se analice correctamente el contexto en el que se está desarrollando dicho proyecto.

El lenguaje está condicionado no solo a la velocidad con que se envían los mensajes, sino por el medio que los transporta, como lo indicaba McLuhan cuando decía que ‘el medio es el mensaje’. El medio no es neutro, y afecta tanto a la palabra como a toda a comunicación en general. Las ideas y usos de las palabras cambian en horas, minutos, aparecen nuevos términos, nuevas connotaciones semánticas... No se puede negar que el desembarco de neologismos asociados a marcas, aplicaciones, sistemas, etc. y la incorrección en el lenguaje en internet nos acaba arrastrando y nos lleva a utilizar a menudo expresiones sin sentido. Abusamos de los anglicismos y del spanglish en comunicaciones de nicho. Si en nuestro idioma tenemos palabras para contar cosas, no tenemos necesidad de inventarlas; sin embargo, términos como followers, selfie, likes, influencers, instagramer, youtuber, Blogger, etc. ya han colonizado las redes, empezando a crear una nueva ortografía coloquial para internet en los dispositivos digitales, que están cambiando

la forma de leer. Citando nuevamente a McLuhan, hay que recordar que ya avistó al decir que ‘nosotros creamos las herramientas y luego las herramientas nos crean a nosotros’. (Draft Advertising, 2017).

Como parte de las Tecnologías de la información y de la comunicación existen herramientas que ayudan en diferentes ámbitos, facilitando el trabajo del ser humano, los hay para todos los gustos y de diferente costo, sin embargo se detallan dos grupos marcados tanto por interés colectivos, como por intereses económicos, así se tiene el software libre y el software propietario; en el caso del desarrollo de proyectos de comunicación visual, específicamente en diseño gráfico se pueden encontrar softwares propietarios como son la Suite de Adobe, cuyo costo de suscripción resulta alto en relación al volumen de producción que una pequeña empresa puede afrontar, por otro lado las alternativas en software libre están disponibles herramientas que realizan la misma función, con algunas limitaciones, pero que a la final cumplen con el objetivo de realizar proyectos de calidad, además el acceso y uso es libre y gratuito, esta particularidad representa una oportunidad para poder desarrollar proyectos educativos.

3.1.6. Tendencias

A nivel local se encuentran pocos proyectos, conocidos, que estén dedicados a la creación tipográfica, esto se convierte en un limitante al momento de realizar un análisis de tendencias, sin embargo, de los trabajos que hay referencias existe una predilección por la elaboración de trabajos realizados a mano, mostrando fuerza y expresividad en piezas de comunicación visual, así se encuentran los trabajos en Lettering y caligrafía realizados por el Diseñador ambateño Cristian Núñez, como se pueden visualizar en sus redes sociales como Mr. Ink; en el campo académico se encuentra otro trabajo realizado por la Dis. Lisbeth Vergara cuyo proyecto de titulación denominado: “La caligrafía y el lettering como valor agregado en la comercialización de tarjetería fina para eventos sociales” del año 2017, muestra también una inclinación por la caligrafía y lettering en el uso y construcción de tipografía. Otro indicador se puede obtener del uso de la caligrafía y lettering como elemento de composición de la imagen, de los últimos 5 años, de las Fiestas de las Flores y las Frutas, así se puede encontrar en la descripción de la imagen gráfica del año 2020 en el portal “fiestasdeambato.com”, que señala el uso de una tipografía

caligráfica combinada, que genera de por sí identidad de las fiestas en sus productos gráficos.

A nivel nacional, los proyectos relacionados a la creación tipográfica, tanto académicos como profesionales han hecho esfuerzos por rescatar elementos culturales y visuales precolombinos locales, así se puede citar a la Diseñadora Vanessa Zúñiga quien ha desarrollado trabajos inspirados en la cultura andina, que ha permitido revalorizar la memoria histórica del Ecuador; así mismo la Diseñadora Ana Cristina Pesantes en su trabajo de titulación titulado: “Creación de una familia tipográfica basada en elementos simbólicos de la Cultura Jama-Coaque de la provincia de Esmeraldas” tiene un enfoque similar; con esto se puede establecer que la tendencia en cuanto a la producción de tipografía en el país está marcada por dos fuentes de inspiración, por un lado la Caligrafía y Lettering y por otro, el uso o rescate de valores culturales locales.

3.1.7. Segmentación del mercado potencial

Tabla 1

Segmentación del mercado potencial

Demográfico	Edad: 18 a 29 años Género: Masculino, femenino y otros Nacionalidad: Ecuatoriana
Socioeconómicas	Ocupación: Estudiante, profesional Educación: Superior Nivel Socioeconómico: Clase Media
Pictográficas	Estilo de vida: Estudiantil, profesional, formación Personalidad: Crítica, exploradora, investigadora Intereses: Tecnológicas, culturales Gustos: Estéticos Inquietudes: Historia, cultura, tendencias
Conductuales	Nivel de uso: Medio Frecuencia de uso: Habitual Nivel de Fidelidad: Alta

Geográficas **País:** Ecuador
Provincia: Tungurahua
Ciudad: Ambato
Zona: Urbana

3.1.8. *Análisis del sector y del mercado de referencia*

La producción y desarrollo de tipografía sea experimental o profesional aún no ha logrado mostrar un posicionamiento notable en el mercado local y nacional, son aislados los casos en los que proyectos académicos y muy pocos profesionales del diseño en el Ecuador los que han elegido ese camino creativo, ya sea con afán de mostrar la cultura o rescatar elementos simbólicos que refuercen la identidad local; peor aún ha sido complicadas ubicar las agencias dedicadas a la profesión.

El diseño tipográfico en el país está prácticamente en pañales pues, hasta hace relativamente poco, no existía ninguna iniciativa que lo apoyase de manera institucional. Los talleres particulares, con ayuda de docentes y algunas universidades del país están colaborando para crear una escena tipográfica ecuatoriana. (Doméstika, 2016).

Tabla 2

Empresas dedicadas a la creación de tipografía

Empresa	Servicios	Ubicación
Amuki	Cartelismo Ilustración Diseño Editorial Diseño de Tipografía	Loja
Mr. Ink	Lettering Caligrafía Imagen corporativa Actividades de formación	Ambato
Grafitat	Marketing Publicidad Diseño en general	Quito

Por lo señalado, el desarrollo de proyectos que vayan a crear tipografía en la zona del centro del país vislumbra muchas oportunidades, ya que como se ha podido observar es un camino que está comenzando a ser explorado, a pesar de que en otras partes del mundo existen especializaciones sobre el tema; por otro lado es necesario insistir acerca de la riqueza cultural que posee el país como fuente de inspiración, es una de las fortalezas que el diseñador gráfico ecuatoriano tiene a la mano y que ligado a la parte social del trabajo que realiza serviría para reforzar la identidad local y nacional.

3.1.9. Índice de saturación del mercado potencial

La inclinación de los profesionales del diseño por usar fuentes ya establecidas y posicionadas, que no han sido desarrolladas en el país y que son de fácil acceso se convierte en una dificultad al iniciar un proyecto de construcción tipográfica, el mercado está repleto de fuentes tipográficas de todo tipo, forma y familia que se ajustan a varios proyectos de diseño, sin embargo están alejadas de la realidad cultural del país y que se alejan de la estética que debería identificar a la localidad.

En Ecuador no existe una cultura para diseñar o crear tipografías, son pocos los diseñadores que se interesan en esta actividad. Esto implica un desconocimiento metodológico para la elaboración y creación tipográfica o porque simplemente no es una actividad rentable en el país. Es más fácil utilizar las letras y familias tipográficas que vienen en los distintos dispositivos electrónicos, que diseñar nuevas propuestas tipográficas. (Vélez Ibarra & Paulina, 2020, pág. 48).

En cuanto a la juventud, un fenómeno que se está desarrollando y que según analistas durará un cuarto de siglo, es que en el país la población joven es mayoría, supera en dos tercios a la población con demás rangos de edad, esto indica que los proyectos direccionados hacia este sector tendrán validez por mucho tiempo; para el área de Diseño Gráfico será un reto desarrollar acciones y estudios desde la juventud que permitan la construcción y fortalecimiento de una imagen propia del país, cuya estética sea capaz de ser reconocida internacionalmente.

De acuerdo con el Censo 2010, el Ecuador cuenta con 1.713.782 jóvenes entre los 18 y 23 años; y 1.543.659 jóvenes entre los 24 a 29 años. Según un análisis del Fondo de Población de Naciones Unidas, el segmento comprendido entre los 18 y 29 años continuará siendo el más amplio durante los próximos 25 años. Esto significa que estamos en presencia de la “mayor generación de joven de toda la historia demográfica del país” ya que dos tercios de la población tienen menos de 30 años. (Pagliarone, 2016).

La etapa que corresponde a la juventud está marcada por la orientación de un sinnúmero de características que van a definir su personalidad, es aquí donde reside la importancia de crear políticas que ayuden al fortalecimiento de su identidad, eso lo han entendido algunas de las autoridades a nivel nacional y local. Sin embargo, esta realidad está apegada a un problema considerable, el desempleo que tiene que soportar este sector, en años anteriores en años anteriores existían altos índices de desempleo en la juventud, esto se ha disparado a niveles inimaginables debido a la emergencia sanitaria provocada por la presencia del COVID-19 en el Ecuador.

En su participación la Lcda. Cecilia Chacón disertó sobre el tema: “Políticas públicas para los jóvenes” destacando que Tungurahua cuenta con 138 mil jóvenes en las edades de 15 a 29 años de edad significando que 27 de 100 tungurahueses son jóvenes. La edad de los jóvenes la edad más bonita de la vida y la productividad porque contamos con 138 mil pensamientos creativos, innovadores, habidos de producir y entregar la mejor parte de su vida hacia la provincia y el país. Tungurahua es la cuarta provincia generadora de impuestos en el Ecuador, significando que después de Guayas, Pichincha y Azuay, la provincia de Tungurahua siendo una de las provincias más pequeñas entrega al erario nacional sus impuestos. Somos conocidos en el país por ser una provincia emprendedora, reflejándose lo que somos los tungurahueses; honestos, productivos, solidarios, asociativos ese es quizá el elemento fundamental que se ve a nivel de país. Cada vez que se visita otra provincia hay un ambateño o tungurahuese con su negocio. En las épocas más difíciles de crisis económica sea por el tema del volcán Tungurahua, nuestra gente elaboró llaves de lava del volcán para vender “No en vano se dice que si un tungurahuese piedras saca, piedras vende. Eso es bueno porque se cuenta con iniciativa y creatividad”. Al mismo tiempo, resaltó que Tungurahua en las estadísticas a nivel nacional los jóvenes son parte de la tasa más alta de desempleo. Por ende, la política pública pone como prioridad la referencia de la juventud porque ahí tenemos la base fundamental de la economía de los ecuatorianos y de las familias. (Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua, 2018).

Una de las características de la sociedad ambateña es su predisposición al trabajo, valor que es reconocido en todo el país, además de su solidaridad y capacidad de emprendimiento, la juventud de la ciudad ha heredado todas estas características y representa un mercado amplio en cuanto a la elaboración de bienes culturales.

3.1.10. Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)

Como se ha mencionado con antelación, en el ámbito de creación tipográfica es escaso el aporte desarrollado por diseñadores y agencias del país, convirtiéndose en un limitante muy difícil de sortear, se han encontrado aportes puntuales, realizados en el ámbito académico y de participación en certámenes internacionales de diseño, en las cuales se han ganado galardones, como es el caso de Vanessa Zúñiga, cuyo proyecto “Sara Maíz” donde la autora realiza rescate de elementos visuales precolombinos; así mismo el trabajo realizado por Pablo Vélez Ibarra y Paulina Sánchez, cuyo trabajo fue publicado por la revista Actas de Diseño de la Universidad de Palermo, donde el resultado son dos tipografías una experimental y la otra para texto, inspiradas en el cuadro de la Virgen de la Elevación, patrona de la Diócesis de Ambato. Estos antecedentes son los más relevantes al momento de realizar un análisis estratégico, y muestra una realidad del estado de la creación tipográfica en el país y sobre todo en la ciudad de Ambato, los diseñadores a nivel local aún no han logrado impulsar la creación tipográfica como especialidad, como producto de consumo o de refuerzo identitario, lo más cercano que se podría citar es la creación de Lettering como un fuerte contadas empresas en la ciudad, más bien la academia es la que lleva la batuta en el campo tipográfico. Después de una investigación exhaustiva se pudo determinar que en la Ciudad de Ambato no existen datos que aporten al desarrollo de un benchmarking adecuado.

3.2. Análisis interno

3.2.1. Análisis FODA

3.2.2. Fortalezas

- Base de inspiración en la riqueza cultural y visual del Ecuador.
- Interés por realizar una fuente tipográfica.
- Apoyo de las autoridades y planta docente de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.
- Formación educativa de calidad con bases sólidas en Diseño Gráfico en cuanto a composición y creatividad.

- Proyecto económico y accesible.
- Accesibilidad a equipos tecnológicos para la elaboración del proyecto.

3.2.3. Oportunidades

- Fácil acceso a Software Libre que no representa costo alguno para la elaboración del proyecto.
- El proyecto tiene un alto grado de novedad en relación con los que se han desarrollado en la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.
- Existencia de políticas que amparan el fomento y promoción de valores y patrimonio cultural del país.
- La existencia en catálogos de fuentes tipográficas desarrolladas en el país es aún reducida.
- Las tendencias de diseño en cuanto a la promoción de cultura y valores locales están en apogeo.

3.2.4. Debilidades

- Experiencia en la elaboración de fuentes tipográficas.
- Dominio del proceso de elaboración de fuentes tipográficas.
- Manejo de softwares específicos para la creación de una fuente tipográfica.

3.2.5. Amenazas

- Inestabilidad política y económica del país
- Pandemia y emergencia sanitaria provocada por el COVID-19
- Posible falta de interés de la juventud por conocer la historia y cultura local

- Globalización cultural junto a la continua transmisión de material cultural extranjero que imponen moldes estéticos ajenos al país.
- Poco interés y desconocimiento de la existencia de fuentes tipográficas desarrolladas en el Ecuador.
- Tendencia al uso de fuentes tipográficas desarrolladas en el extranjero y que se encuentran saturadas.

3.3. Cuadro resumen del análisis FODA

Tabla 3

Cuadro de resumen FODA

Fortalezas	Inspiración riqueza cultural y visual del Ecuador Interés por realizar una fuente tipográfica Apoyo de autoridades y docentes de la FDA y UTA Formación educativa de calidad en Diseño Gráfico Proyecto económico y accesible Accesibilidad a equipos tecnológicos
Oportunidades	Acceso a Software libre Proyecto novedoso con relación a los desarrollados en la FDA Políticas que amparan el fomento y la promoción de valores y patrimonio cultural Reducido número de fuentes tipográficas hechas en el país Tendencia de Diseño que promueve la cultura y valores locales en apogeo
Debilidades	Experiencia en el desarrollo de fuentes tipográficas Dominio del proceso de elaboración de fuentes tipográficas Manejo de software específico para la creación de fuentes tipográficas
Amenazas	Inestabilidad política y económica del país Pandemia y emergencia sanitaria provocada por el Covid-19

Posible falta de interés de la juventud por conocer historia y cultura local

Globalización cultural

Poco interés y desconocimiento de fuentes tipográficas desarrolladas en el país

Tendencia al uso de tipografías desarrolladas en el extranjero

CAPÍTULO IV

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método

En el desarrollo del proyecto planteado, se utiliza el método científico, porque, debido a sus características, permitirá llegar de manera objetiva a determinar el comportamiento que supone la problemática que representa el reconocimiento de cultura local en jóvenes de la ciudad de Ambato relacionado con la construcción de una fuente tipográfica, de tal manera que se pueda dar una solución, a través de parámetros que corresponden al enfoque de investigación manejada, Niño (2011) manifiesta que: “En un principio, se entiende por método científico como el conjunto de procedimientos racionales y sistemáticos racionales y sistemáticos encaminados a hallar solución a un problema y, finalmente verificar o demostrar la verdad de un conocimiento”. (p. 26); de manera puntual es el método hipotético-deductivo el que dará los lineamientos a seguir en el desarrollo del proyecto, Cegarra (2004) al respecto manifiesta lo siguiente: “es el camino lógico para buscar solución a los problemas que nos planteamos. Consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas” (p. 82).

4.2. Enfoque del proyecto

Al haber realizado un análisis de las características que tienen los enfoques de investigación, se ha determinado que el enfoque mixto es el que brinda mayores ventajas para la ejecución del proyecto planteado, algunos autores explican que, en la creación de conocimiento, es muy común que los investigadores unan los dos enfoques tradicionales, el cualitativo y el cuantitativo, Hernández, Fernández, & Baptista (2010) nos dicen que:

En la realidad y la práctica cotidiana, los investigadores se nutren de varios marcos de referencia y la intersubjetividad captura la dualidad entre la inducción y la deducción, lo cualitativo y lo cuantitativo. El ser humano procede de ambas formas, en su naturaleza, así actuamos desde que nacemos, por ello hemos de insistir en que los métodos mixtos son más consistentes con nuestra estructura mental y comportamiento habitual (p. 548).

Es así como los autores realizan una comparación con la forma en que los seres humanos adquieren el conocimiento y cómo los investigadores combinan los dos enfoques en alguna etapa de la investigación que realizan. Por otro lado, la facilidad que brinda el enfoque mixto, al momento de interpretar realidades muy complejas, y que al utilizar un solo enfoque no se podrían explicar.

Las relaciones interpersonales, la depresión, las organizaciones, la religiosidad, el consumo, las enfermedades, los valores de los jóvenes, la crisis global, los procesos astrofísicos, el DNA, la pobreza y, en general, todos los fenómenos y problemas que enfrentan actualmente las ciencias son tan complejos y diversos que el uso de un enfoque único, tanto cuantitativo como cualitativo, es insuficiente para lidiar con esta complejidad. Por ello se requiere de los métodos mixtos (Creswell en Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

La combinación de dos enfoques tradicionales permitirá interpretar resultados y destacar cualidades del problema, si una investigación se realiza enfocada, ya sea enmarcada en lo cualitativo o cuantitativo por separado, podría existir dificultad en la ejecución del trabajo; varios autores elogian las bondades que representa la aplicación del enfoque mixto, sobre todo en temas y problemática relacionados a las áreas sociales y humanidades, donde se desarrolla este proyecto. Así el presente proyecto aplica lo más relevante del enfoque cualitativo, por medio de encuestas y cuestionarios, que permitan la recolección de información, misma que se podrá contrastar con los resultados e interpretación de entrevistas, que son una característica del enfoque cuantitativo; esto permitirá que los resultados se complementen permitiendo un mejor entendimiento en que la problemática planteada se relaciona y la función que el diseño puede aportar a la solución de la misma.

4.3. Modalidad Básica de la Investigación

4.3.1. Investigación documental-bibliográfica

Las modalidades de investigación permiten profundizar los temas que podrían estar relacionados a la problemática planteada, y que para el desarrollo del proyecto van a ser analizadas, permitiendo sustentar objetivamente cada caso, Herrera, Medina & Naranjo (2010) expresan:

La investigación documental-bibliográfica tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes

secundarias). Su aplicación se recomienda especialmente en estudios sociales comparados de diferentes modelos, tendencias o de realidades socioculturales; en estudios geográficos, históricos, geopolíticos, literarios, entre otros. (p. 87)

La problemática que aborda el proyecto se inserta en realidades sociales, y se inserta y el apoyo que brinda la modalidad bibliográfica-documental favorece en buena medida al desarrollo del estudio, por otro lado, la investigación de campo también comparte el camino para el propósito deseado, como se ve a continuación.

4.3.2. Investigación de Campo

Al referirse sobre la investigación de campo Herrera, Medina & Naranjo (2010), manifiestan que: “es el estudio sistemático de los hechos en el lugar que se producen. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto” (p. 87). Para obtener información de la muestra extraída de la población y poder analizar cómo los jóvenes de la ciudad de Ambato reconocen la cultura local, se empleará esta modalidad, también, de la misma forma se realizará un análisis de los procesos y tecnología involucrada en la creación de fuentes tipográficas.

4.4. Nivel de investigación

La característica principal del enfoque de investigación mixta, como se mencionó con anterioridad, es que combina lo mejor de los enfoques tanto cualitativo como cuantitativo, es importante visualizar el alcance que tendrán las investigaciones por cuanto permite establecer los límites conceptuales y metodológicos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, pág. 87), así se permitirá definir los niveles que tendrá un proyecto, para el caso se establecen los niveles de la investigación que se usan en el presente trabajo.

Los tipos o niveles de investigación que serán utilizados son: exploratoria, descriptiva y explicativa, en el primer caso, el de la investigación exploratoria, Niño (2011) sostiene: “como su nombre lo indica, se trata de una investigación cuyo propósito es proporcionar una visión general sobre una realidad o aspecto de ella, de una manera tentativa o aproximada” (p.34), a pesar de existir proyectos tipográficos en el Ecuador, es un campo no muy desarrollado específicamente en la localidad, por tal motivo los estudios son escasos, de esta manera se estaría estableciendo

información para futuras investigaciones; en el caso de la investigación descriptiva Niño (2011), manifiesta que: “su propósito es describir la realidad objeto de estudio, un aspecto de ella, sus partes, sus clases, sus categorías o las relaciones que se pueden establecer entre varios objetos, con el fin de esclarecer una verdad, corroborar un enunciado o comprobar una hipótesis”. (p.34), el estado del reconocimiento de cultura local corresponde a una realidad que se desarrolla en un lugar determinado, este alcance de la investigación permitirá comprobar la forma de relacionarse con el diseño gráfico y por ende con una fuente tipográfica; en cuanto a la investigación explicativa Sabino (como se citó en Niño, 201) refiriéndose a la misma, dice:

“averigua las causas de las cosas, hechos o fenómenos de la realidad. La explicación es un proceso que va más allá de la simple descripción de un objeto. Diríamos es más avanzada, pues una cosa es evidenciar cómo es algo, o recoger datos y descubrir hechos en sí, y otra muy distinta explicar por qué” (p. 34).

De aquí, con estas herramientas se podrá analizar la problemática con el afán de profundizar en el análisis de las causas que motivan a que los jóvenes de la ciudad conozcan poco de la cultura local y así poder sacar conclusiones.

4.5. Población

El enfoque mixto definido para desarrollar el proyecto da la facilidad de obtener datos de dos maneras; para el análisis cuantitativo se extrae una muestra de la población joven de Ambato, provincia del Tungurahua, que de acuerdo con las proyecciones para el 2020, realizadas por la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo en base al último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y censo, es de 63708, en edades comprendidas entre los 18 y 29 años, debido a la disposición de los datos en las tablas elaboradas por la institución mencionada, a esto se le adjunta la definición de juventud establecida por la Ley de la Juventud del Ecuador (2009), misma que dice: “se considera joven a todas las personas comprendidas entre los dieciocho (18) y veintinueve (29) años de edad”. Para determinar el público y la muestra señalada, se parte de lo establecido por la Cepal (2000):

Por otra parte, y más allá de las arbitrariedades que presentan todas las definiciones estadísticas, puede afirmarse que, en el caso de los estudios referidos a la juventud, el entorno etario elegido cuenta con adecuados fundamentos sustantivos, en la medida en que la entrada y salida de esa etapa de la vida coinciden con procesos

sumamente relevantes. Así, la cota inferior del entorno elegido considera la edad en que ya están desarrolladas las funciones sexuales y reproductivas, que diferencian con claridad al adolescente del niño y tienen profundas repercusiones en su dinámica física, biológica y psicológica. A su vez, la cota superior se identifica –hechas todas las salvedades antes mencionadas– con el momento en que los individuos llegan –en diversas circunstancias específicas y con ritmos diversos en cada esfera particular– al cierre del ciclo educativo formal, enfrentando el ingreso al mercado de trabajo y la formación de un hogar propio, con lo que pasan a la categoría de adulto.

En virtud de tales procesos, y desde los enfoques biológicos y psicológicos, la juventud estaría definida –en la vida de cualquier persona– como el período que va desde el logro de la madurez fisiológica hasta el logro de la madurez social. (pp. 29-30).

La fórmula utilizada es la siguiente:

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{(e^2(N-1)) + k^2 * p * q}$$

En donde:

n = tamaño de la muestra

k = nivel de confianza (constante)

N = Población

Z = 1.96

p = Probabilidad de ocurrencia (0.5)

q = Probabilidad de no ocurrencia (0.5)

e = Margen de error admitido 5% = 0.05

El tamaño de la muestra que será tomada de los jóvenes de la ciudad de Ambato para el desarrollo del proyecto es de: 382 personas, comprendidas entre los 18 a 29 años, que viven en el casco urbano.

En cuanto a la parte del análisis cualitativo, se utilizará la técnica de muestra de expertos, Hernández, Fernández & Baptista (2010) se refiere a esta técnica de muestreo así: “estas muestras son frecuentes en estudios cualitativos y exploratorios para generar

hipótesis más precisas o la materia prima del diseño de cuestionarios” (p. 987), por tanto se realizarán entrevistas estructuradas a un diseñador especializado en tipografía y un sociólogo para abordar la parte del reconocimiento de cultura local.

4.6. Análisis e interpretación de resultados

4.6.1. Modelo entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
ENTREVISTA SOBRE CULTURA Y TIPOGRAFÍA



La presente entrevista forma parte del instrumento de investigación para el desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato, aplicado a los especialistas en el área, en el período Junio - Julio de 2020.

Por favor responda las preguntas de forma fiel a la realidad ya que su colaboración será de gran utilidad para la elaboración del estudio de campo, elaboración de propuestas de diseño.

Área de interés: Sociología-Transmisión de valores culturales

Objetivo: Indagar sobre los procesos sociales que intervienen en la formación de identidad y cultura, además de la posible relación que tendrían con el diseño gráfico y la tipografía.

Preguntas:

1. ¿Cómo se forma la identidad cultural de un pueblo?
2. ¿Qué elementos integran la identidad y la cultura?
3. ¿Qué importancia tiene para un pueblo su herencia cultural?
4. ¿Por qué olvidan los pueblos?
5. ¿Cómo afectan los choques culturales a la conformación de la identidad y la cultura?
6. ¿De qué manera se relaciona el concepto de identidad y cultura?
7. ¿Qué tanto puede ser modificable una cultura?
8. ¿Qué cultura estamos recibiendo?
9. ¿Es importante la construcción de identidad para un pueblo o sector?
10. ¿Son suficientes las acciones que realizan las autoridades para proteger y salvaguardar el patrimonio?

11. ¿Qué rol cumplen los personajes ilustres de una comunidad al momento de construir identidad?
12. ¿Cómo se podría transmitir mejor los conocimientos y valores culturales a las nuevas generaciones?
13. ¿Puede el diseño por medio de la tipografía ayudar a la divulgación de los valores culturales y cultura de un pueblo?
14. ¿Cree usted que se puede identificar a un personaje por su caligrafía, como valor histórico?
15. ¿Cree que el uso de una tipografía ayude a la transmisión y conservación de la cultura de un pueblo?

Área de interés: Diseño Gráfico – Tipografía

Objetivo: Indagar sobre el aporte y la relación del Diseño y la Tipografía en la divulgación de cultura e identidad.

Preguntas:

1. ¿Cuál es la importancia de la tipografía en la comunicación de valores e identidad?
2. ¿Cree que el uso de una tipografía ayude a la transmisión y conservación de la cultura?
3. ¿Qué importancia pueden tener el desarrollo de proyectos tipográficos que rescaten valores, cultura y elementos gráficos locales?
4. ¿Cuál es la función que cumpliría el diseño de tipografía para la construcción de identidad y cultura?
5. ¿Puede el diseño por medio de la tipografía ayudar a la difusión de los valores culturales y cultura de un pueblo?

4.6.2. Modelo encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
ENCUESTA SOBRE MEMORIA Y TIPOGRAFÍA



El presente cuestionario forma parte del instrumento de investigación para el desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato, aplicado a los especialistas en el área, en el período Junio - Julio de 2020.

Por favor responda las preguntas de forma fiel a la realidad ya que su colaboración será de gran utilidad para la elaboración del estudio de campo, elaboración de propuestas de diseño.

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

1. Género * (Marca solo un óvalo)

- Mujer
 Hombre
 Otro

2. ¿Qué tan orgulloso/orgullosa te sientes de ser Ambateño? *

(Marca solo un óvalo)

1 2 3 4 5

Nada orgulloso Muy orgulloso

3. Según la cultura a que le corresponda ¿de dónde quisieras ser? *

(Marca solo un óvalo)

- Japón
 EEUU
 Colombia
 Ecuador
 Otro

4. ¿Qué tan importante es para ti la historia? *
(Marca solo un óvalo)

1 2 3 4 5

Nada importante Muy importante

5. A la ciudad de Ambato se le conoce como “Cuna de los Tres Juanes” por: *
(Marca solo un óvalo)

- Juan Montalvo, Juan León Mera, Juan Benigno Vela
- Juan Pachanga, Juan De Howit, Juan José Saltos
- Juan Bautista Palacios, Juan Francisco Montalvo, Juan Cajas
- Ninguna de las anteriores

6. ¿Podrías reconocer a una persona por su caligrafía (forma de escribir)? *
(Marca solo un óvalo)

- Totalmente de desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

7. ¿Conoces qué es una tipografía (fuente o tipo de letra)? *
(Marca solo un óvalo)

- Totalmente de desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. ¿Qué tan importante es la forma de la letra (tipografía) en una pieza de diseño? *
(Marca solo un óvalo)

1 2 3 4 5

Nada importante Muy importante

9. ¿Consideras que una tipografía (fuente o tipo de letra) podría mostrar la cultura de una ciudad, mediante sus rasgos o forma? *

(Marca solo un óvalo)

- Totalmente de desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10. ¿Quisieras conocer la letra (caligrafía) de los escritores ilustres de Ambato? *

(Marca solo un óvalo)

- Totalmente de desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

11. ¿Crees que una tipografía (fuente o tipo de letra) ayudaría a recordar a los escritores ilustres de Ambato? *

(Marca solo un óvalo)

- Totalmente de desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Muchas gracias por tu colaboración

4.7. Resultados

4.7.1. Entrevistas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA



ENTREVISTA SOBRE CULTURA Y TIPOGRAFÍA

La presente entrevista forma parte del instrumento de investigación para el desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato, aplicado a los especialistas en el área, en el período Junio - Julio de 2020.

Por favor responda las preguntas de forma fiel a la realidad ya que su colaboración será de gran utilidad para la elaboración del estudio de campo, elaboración de propuestas de diseño.

Entrevistado: Sr. Milton Benítez Torres

Área de interés: Sociología-Transmisión de valores culturales

Objetivo: Indagar sobre los procesos sociales que intervienen en la formación de identidad y cultura, además de la posible relación que tendrían con el diseño gráfico y la tipografía.

Acerca del Entrevistado: Ex profesor universitario Universidad Central del Ecuador, Ex Director de la Escuela de Sociología y Ciencias Políticas de la Universidad Central del Ecuador, Ex Decano de la Facultad de Ciencias Humanas y Ex director del Centro de Estudios Latinoamericanos de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Pregunta 1:

¿Cómo se forma la identidad cultural de un pueblo?

Es un tema tremendamente complejo y largo la cuestión de identidad cultural, pero, digamos que la identidad cultural es la memoria simbólica de un pueblo, dicho de otra manera, la misma vida del pueblo solo que recogida en lo que sería un sistema de símbolos, porque la cultura fundamentalmente, digamos hace referencia a la cuestión simbólica de la vida, entonces claro la identidad de un pueblo vendría a ser la memoria simbólica de ese pueblo.

Pregunta 2:

¿Qué elementos integran la identidad y la cultura?

Bueno, digamos por un lado lo primero, lo primordial, lo básico aquello que tiene que ver con la supervivencia, dicho de otra manera, lo que sería el tema de los modos de vida, los modos materiales de vida, es decir la economía, la economía es un conjunto de prácticas individuales, sociales, colectivas que se desarrollan dentro de un ambiente, dentro de un espacio, y que tiene como finalidad hacer posible la reproducción de la vida de la sociedad, entonces un espacio fundamental y básico de la identidad cultural está relacionada con el modo como se producen las cosas, o del modo como se hacen las cosas, eso tiene que ver con la cuestión de la economía; Un segundo campo está relacionado con el modo como las personas se relacionan las unas con las otras, en los diferentes ámbitos, a eso se podría llamar relaciones de poder, es decir, entre las personas hay vínculos que están ligados al tema de relaciones de poder, en el sentido de establecer lo que serían modos simbólicos de constitución de lo que es la autoridad, por ejemplo, imagen del padre, imagen de la madre, imagen de los hombres pudientes, imagen de los hombres pobres, de los menesterosos; todo eso constituye el campo de la política, una política que organiza el sentido de la vida de la comunidad; otro terreno, otro campo, tiene que ver con el derecho, es decir aquellas que hacen referencia a las relaciones de pertenencia, de relaciones de propiedad, la propiedad pero no en el sentido económico, sino en el sentido de lo propio de cada quien, o de las cosas, eso tiene que ver con el tema del derecho, entonces eso es otro campo de la identidad. Y finalmente un último campo de la identidad es aquello que está ligado a lo que son las formas en las que se desarrolla la vida, desde un punto de vista intelectual y desde el punto de vista artístico, entonces se conforma este universo inmenso de las relaciones en cuanto el campo del conocimiento, en el campo de los saberes, como en el campo de la representación, estos son básicamente los cuatro campos que forman el orden de las relaciones sociales, y que están presentes en el mundo de lo que es la identidad, es decir una identidad, repito, que es el modo cómo las personas producen las cosas, el modo cómo las personas se relacionan las unas con las otras, el modo de cómo es que las personas reconocen el ser y el estar de las cosas, y esto hace referencia al derecho y luego el modo cómo se representan la vida en la que viven, sea como representación intelectual, así como también como representación artística, literaria...

¿Dentro de eso vendrían a estar los aportes que han hecho cada persona, por ejemplo, en el caso de Juan León Mera, la elaboración de la letra del Himno Nacional del Ecuador?

Bueno, esa parte a mí me parecería que corresponde más bien al campo del sentido folclórico de la existencia de la sociedad, y no me parece que sea lo más significativo de Juan León Mera el tema del Himno Nacional. Le voy a contar un chiste buenísimo, real que sucedió, que le hizo el sobrino de Juan León Mera al presidente Velasco Ibarra, cuando inauguraban el monumento a Juan León Mera en esta zona de la Laguna, entonces acudió un sobrino de Juan León Mera, Mentor Mera sobrino nieto, y entonces resulta que el Juan León Mera del monumento es medio torcido, ósea no está bien hecho, y un periodista le preguntó al sobrino, a Mentor Mera, ¿Qué le parece la estatua?, y él le dijo: “está un poquito mejor que le Himno Nacional”... todo eso es parte del folclor, entonces también me parece, por ejemplo que, hay otros elementos, que son más importantes en la cuestión de Juan León Mera, por ejemplo, la referencia que él va construyendo en atención a un modo de mirar el mundo de la Amazonía, que está en su novela Cumandá, que es dicho de paso una pésima novela, pero refleja esa relación entre el mundo urbano de la ciudad, y ese mundo desconocido, medio mágico para la gente urbana, de lo que es el mundo campesino, una novela de un romanticismo bastante mal logrado, pero esos elementos son más importantes que el tema del Himno Nacional, y también las formas de vida, si por ejemplo uno va a la casa de Juan León Mera, puede ver el modo como vivía ese sector, yo diría de una aristocracia entre comillas, de una aristocracia ambateña que constituía la parte más significativa de lo que es la cultura oficial de la ciudad.

Pregunta 3:

¿Qué importancia tiene para un pueblo su herencia cultural?

Absoluta y total, pues la parte cultural es la parte espiritual de un pueblo, la parte cultural es el modo como vive un pueblo, es el ser mismo del pueblo, solo que en su dimensión espiritual.

Pregunta 4:

¿Por qué olvidan los pueblos?

Tiene que ver con fenómenos que hacen relación a lo que podría ser un neocolonialismo; el neocolonialismo o colonialismo centra la imagen en lo que serían las metrópolis, nosotros conocemos más de la historia de Francia que de la historia de América Latina, porque son dominios político culturales que hacen que la realidad que se extiende más allá de las metrópolis, se vuelva invisible, que tienda a invisibilizar, pero este mismo fenómeno que se vive a nivel mundial también se vive a nivel interno, por ejemplo, los pueblos tienen puesta su mirada en Quito y en Guayaquil, pero no tienen puesta su mirada en su propia existencia, hay un proceso de negación de la cultura, del modo de ser de los pueblos por este fenómeno que es esencialmente político-cultural, una especie de hegemonía de los centros.

Pregunta 5:

¿Cómo afectan los choques culturales a la conformación de la identidad y la cultura?

Los enriquece, los encontrones culturales, lo que llaman choques culturales, es el lado activo-vivo de la cultura, es lo que hace que se manifiesten las culturas y que se enriquezcan recíprocamente las unas y las otras; la dinámica cultural viene por el lado del encuentro de diferentes culturas, cuando es encuentro.

¿En este caso vendría a ser el mestizaje cultural?

Si, se hablaría del mestizaje cultural, pero hay que entender bien el problema del mestizaje porque se dice mestizaje a todo a cosas que no son mestizaje, por ejemplo la relación entre lo español y lo americano andino, en este caso se habla de mestizaje, no hay tal mestizaje, lo que hay son unos procesos de sobre posición de unas culturas sobre las otras, eso ha llevado a que lo andino, o lo indio llamémoslo de otra manera, haya sido completamente suprimido y borrado, el mestizaje supone un proceso de sincretismo y de imbricación de los principios culturales de las dos partes, y eso, lamentablemente en el caso de la realidad nuestra contemporánea no se ha dado, la tendencia general está ligada a lo que es el colonialismo y el neocolonialismo, que utilizan no el mestizaje sino que se van por la sobre posición y dominio.

¿Y en cuanto a la hibridación cultural propuesto por Canclini?

Yo no participo mucho de la postura de Canclini, pero algo tiene de aporte el tema de lo híbrido no, pero no me parece que sea un concepto teórico muy logrado.

Pregunta 6:

¿De qué manera se relaciona el concepto de identidad y cultura?

La identidad es un término que designa el modo de ser cultural de una sociedad, en cuanto la cultura es el acontecimiento mismo, mientras que la memoria es ese fondo que se va constituyendo sobre la base de lo que es acontecer y el ser cultural.

Pregunta 7:

¿Qué tanto puede ser modificable una cultura?

Modificable no, las culturas no se modifican, las culturas cambian por su propia dinámica, pero las modificaciones culturales son difíciles de que se las dé, modificar se entiende que es un concepto bastante mecánico, entonces que sé, yo le puedo modificar a una planta si le hago un injerto, pero eso no se puede hacer en la cultura, las culturas tienen su propia dinámica, su propio movimiento, sujeto a eso, las culturas cambian.

Pregunta 8:

¿Qué cultura estamos recibiendo?

Bueno, es una cosa muy compleja la pregunta, en el mundo este globalizado, digamos la globalización que estamos viviendo ha tomado un sesgo que va por el lado de una imposición tecnológica, nosotros estamos de alguna manera participando en el acontecimiento del mundo, pero a partir de la tecnología cibernética, esta tecnología que está ligada a este medio por ejemplo por el cual estamos hablando (video conferencia por WhatsApp), y todo lo demás; esta tecnología que ha dado constitución a las redes, de este sistema mundo ligado a la informática, de ese modo nosotros estamos participando en la cultura, es decir, estamos en una situación, un momento en el cual hay un principio de universalización de la cultura, pero, desde un dominio hegemónico tecnológico, estamos en ese momento de las otras formas del ser cultural, tanto nacionales como de otros pueblos terminan siendo de alguna manera subordinadas a lo que este principio tecnológico de la cuestión cibernética que estamos viviendo.

Pregunta 9:

¿Es importante la construcción de identidad para un pueblo o sector?

Claro, la ausencia de identidad da lugar al surgimiento de pueblos anómicos, de anomia, sin rostro, una especie de pueblos fantasmales, el ejemplo de esto, la colonización española convirtió a los indios en fantasmas, ese es un fenómeno de anomia, entonces la identidad es fundamental para que los pueblos puedan tener una existencia propia.

Pregunta 10:

¿Son suficientes las acciones que realizan las autoridades para proteger y salvaguardar el patrimonio?

Si y no, hay algunas que si otras que no, porque por ejemplo, digamos acciones que van ligadas a la recuperación de la memoria de una sociedad, si son super importantes, la memoria de la sociedad, la memoria de la cultura por ejemplo, recuperarla desde el punto de vista de lo que es la literatura, el arte, la artesanía, todas esas cosas sí, indudablemente, eso contribuye; pero también las acciones de las instituciones a veces son muy restrictivas, pero también tienen sesgos en relación a las políticas que manejan que no hacen posible el desarrollo de esas posibilidades de recuperación de la memoria.

Pregunta 11:

¿Qué rol cumplen los personajes ilustres de una comunidad al momento de construir identidad?

Los personajes ilustres pueden ser importantes en el sentido de que son referentes, pero son terriblemente perjudiciales, porque se han constituido en mitos, y en tanto que mitos, como que no permiten la recuperación de aquello que tiene existencia vital, por ejemplo, a la entrada de Ambato han dibujado unos rostros de los personajes ilustres de la ciudad, eso es importante porque de alguna manera abre la posibilidad de que se vuelvan referentes de algo, por ejemplo vi a Julio Pasos (en retrato) que estaba ahí dibujado, entonces es importante la figura de Julio Pasos siempre y cuando esa figura de Julio Pasos no ahogue la posibilidad de su propia poesía. Aquí como que el asunto va de dos lados; los hombres ilustres son como petrificaciones, son símbolos

petrificados y lo que habría que buscar es que esas petrificaciones que pueden ser recursos para ubicar cosas no terminen petrificando lo que es la parte viva de la cultura.

Pregunta 12:

¿Cómo se podría transmitir mejor los conocimientos y valores culturales a las nuevas generaciones?

Poniendo en movimiento, no folclorizando, una de las cosas más dañinas de la cultura ese intento de folclorización, por ejemplo, folclorizar las gallinas de Pinllo, por ejemplo, folclorizar los cuyes de Atocha o de Ficoa; no folclorizando sino convirtiéndolos en asuntos o aspectos de la vida misma, esa es la mejor manera de poder desarrollar el modo de ser cultural de una sociedad.

Pregunta 13:

¿Puede el diseño por medio de la tipografía ayudar a la divulgación de los valores culturales y cultura de un pueblo?

Recuperando lo negado, un ejemplo con la fotografía, puede ser una posibilidad gráfica, plástica, para hacer visible, aquello que ha sido negado; estaba pensando uno de los aspectos negados en nuestra sociedad es la mujer, a nivel general, una buena fotografía del rostro de las mujeres sería una maravilla, pero no como reinas de belleza no, sino como mujeres, porque yo he visto en Ambato el rostro de las mujeres es un rostro extraordinario porque esta negado, entonces la fotografía podría recuperar lo negado, que es una parcela inmensa de la realidad, hacer visible lo que ha sido negado por las políticas neocoloniales tanto internas como externas. En el caso de la caligrafía, la caligrafía de Juan León Mera no es de Juan León Mera, sino que es la caligrafía que viene desde el siglo quince en adelante y su gran culminación con la ilustración europea, entendiendo que la caligrafía, y aquí hay un fenómeno que es muy importante, la caligrafía no es un hecho mecánico, porque se ha descubierto que la mano está directamente conectada a la mente, la caligrafía es de alguna manera es un hecho creador y serviría identificar el modo de ser cultural de un pueblo, porque en el modo de escribir en tanto que forma esta un estilo.

Pregunta 14:

¿Cree usted que se puede identificar a un personaje por su caligrafía, como valor histórico?

Claro, la caligrafía como su nombre lo indica tiene que ver con el modo como se va configurando las formas expresivas en el plano de la escritura, obviamente se puede identificar una época, se puede identificar un pueblo, se pueden identificar personas, por el modo de escribir desde el punto de vista de configuración del signo, de la letra.

Pregunta 15:

¿Cree que el uso de una tipografía ayude a la transmisión y conservación de la cultura de un pueblo?

Claro que sí, pero me parece que sería un trabajo demasiado fino, establecer esa identificación, porque es una cosa que está ligada a la sensibilidad pero por su lado más delicado, entonces claro que ayudaría, es como decir en otro plano lo siguiente: el tema de las tonalidades en cuestiones de la música, hay ciertas tonalidades que expresan, de una mejor forma, lo que es el modo de ser espiritual de una sociedad que otras, también debe haber ciertas modalidades de escritura que expresan de una mejor forma el modo de ser espiritual de un pueblo.

Interpretación:

Según lo expresado por el entrevistado, la identidad es la relación que se da de unas personas con otras, desarrollada dentro de la sociedad, pero esta relación está condicionada por prácticas sociales tales como la economía, entendida como un conjunto de prácticas individuales y colectivas dentro de un ambiente u un espacio, del mismo modo está afectada por las relaciones de poder, dicho de otra forma los vínculos que los relacionan, aquí aparecen las imágenes de poder, de autoridad, por otro lado menciona al derecho, entendido como sentido de pertenencia, finalmente señala al conocimiento; todo esto configura una parte esencial de la construcción de identidad.

En la parte cultural hace una comparación con lo que llama el “espíritu” de un pueblo, el ser mismo de un pueblo; también señala fenómenos como el “neocolonialismo”, donde una cultura se impone a otra, en otras palabras, la invisibilización de culturas dominadas, realiza analogías como campo-ciudad.

Manifiesta también la misma relación entre culturas, las dinamiza y enriquece, sin embargo, en cuanto a la hibridación y mestizaje hace una aclaración, que no se puede llamar a todo mestizaje, ya que existe una sobre posición cultural, dominación en otras palabras, no da mucho crédito a los conceptos de hibridación planteados por Canclini. Señala como cultura al acontecimiento mismo, a la memoria como respaldo o fondo del acontecer u ser cultural. Sostiene que las culturas o la cultura no es algo estático y que va cambiando, evolucionando, y que no se pueden modificar, ya que no es algo mecánico además que somos parte de una cultura globalizada, a causa de una imposición tecnológica, que existe un dominio hegemónico, y que los pueblos al final terminan siendo subordinados a este tipo de principios. En cuanto a la importancia de la construcción de identidad manifiesta que es muy importante, ya que la ausencia de identidad da lugar al surgimiento de pueblos amónicos, y es fundamental para que un pueblo pueda tener una existencia propia.

Con respecto al accionar de las autoridades para proteger y salvaguardar el patrimonio, sostiene que el accionar de algunas instituciones son muy restrictivas y que a veces limita la recuperación de la memoria. Cuando se refiere a los personajes ilustres dice que hay que tener mucho cuidado, ya que son importantes, pero a la vez perjudiciales, y que no se debería establecer la figura como mito, sino mas bien, como ejemplo de vida. Para mejorar la transmisión recalca que a los personajes no hay que “folclorizarlos”, que no se conviertan en adornos de una sociedad. Señala que el accionar de una disciplina como el Diseño Gráfico con sus especialidades, en este caso la tipografía puede ayudar a visibilizar esta cultura que esta negada, por procesos señalados con anterioridad. Manifiesta que la tipografía puede identificar claramente a una época, a un pueblo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

ENTREVISTA SOBRE MEMORIA Y TIPOGRAFÍA



La presente entrevista forma parte del instrumento de investigación para el desarrollo de una fuente tipográfica como herramienta para la difusión de la figura de los Tres Juanes en los jóvenes de 18 a 29 años de la ciudad de Ambato, aplicado a los especialistas en el área, en el período Junio - Julio de 2020.

Por favor responda las preguntas de forma fiel a la realidad ya que su colaboración será de gran utilidad para la elaboración del estudio de campo, elaboración de propuestas de diseño.

Entrevistado: Dis. Christian Núñez.

Área de interés: Diseño Gráfico – Tipografía

Objetivo: Indagar sobre el aporte y la relación del Diseño y la Tipografía en la divulgación de cultura e identidad.

Acerca del Entrevistado: Diseñador Gráfico especializado en Tipografía, Lettering y Caligrafía, graduado de la Metro, con experiencia en varias agencias publicitarias y capacitador en caligrafía.

Pregunta 1:

¿Cuál es la importancia de la tipografía en la comunicación de valores e identidad?

Bueno la tipografía es siempre fundamental al momento de comunicar, ya que por medio de ella transmitimos emociones, anhelos, estados de ánimo, incluso podemos expresarla como sentimiento, como por ejemplo, cuando generamos una carta, cuando generamos un documento un poco más importante, o algo de suma importancia que tenga que llegar a una persona que necesita tener un conocimiento más experto en el tema de la caligrafía o en tema de la tipografía que conoce más a profundidad sobre el tema, entonces, en sí el manejo de la tipografía va a ser siempre fundamental.

Pregunta 2:

¿Cree que el uso de una tipografía ayude a la transmisión y conservación de la cultura?

Si ayudaría mucho, ya que de llegar a crear una tipografía, basada en una caligrafía antigua, llevaría a la comunidad a experimentar un flashback de la historia de nuestros ilustres ambateños, como se conoce los libros antiguos (escritos) de Juan Montalvo, de Juan León Mera o inclusive libros antiguos como los "Cantos de las Fiestas de San Agustín (1628)", no también solo de Ambato, sino también del Ecuador, se ha visto los libros que están incluso escritos en latín; ver ese tipo de libros que son de alrededor de quinientos años de antigüedad, solamente el hecho de abrir esos libros y ver los escritos que están en latín, uno experimenta lo que acabo de decir, experimentar un flashback de la tipografía.

Pregunta 3:

¿Qué importancia pueden tener el desarrollo de proyectos tipográficos que rescaten valores, cultura y elementos gráficos locales?

Sería muy importante, ya que ahora en nuestro tiempo se ha ido perdiendo mucho desde la formación de nuestros niños en las escuelas y colegios, hoy en día muchos de los adolescentes, incluso no saben que ellos podrían, mediante ejercicios y mediante conocimientos llegar hacer una tipografía como las que hacían nuestros ilustres, es simplemente darlos a conocer a ellos, informar desde las escuelas a los niños para que estos valores no se los pierda.

Pregunta 4:

¿Cuál es la función que cumpliría el diseño de tipografía para la construcción de identidad y cultura?

Yo creo que cumpliría una función como la de expresión de sentimientos, ya que con la tipografía nos podemos expresar de una manera, semiótica y psicológica, de tal manera que podamos expresar, nuestros sentimientos de manera más simétrica, por así decirlo, de una manera más personalizada al momento nosotros mismos generar una tipografía o una caligrafía que sea escrita a mano.

Pregunta 5:

¿Puede el diseño por medio de la tipografía ayudar a la difusión de los valores y cultura de un pueblo?

Yo creo que si se podría preservar, ya que por los escritos antiguos que existen en letra manuscrita, podrían ayudar a la difusión la memoria de los personajes ilustres, si se los manejaría de una manera técnica, en base al diseño y construcción de las mismas, lo que quiero decir con esto es que si se genera tal vez un tutorial o algo así como un manual de procesos de cómo llegar a tener una tipografía caligráfica antigua, y de esta manera llegar a dar a conocer este tipo de valores antiguos que existían de nuestros ilustres ambateños, y de esta manera también mediante el diseño comunicarlos y divulgarlos a la comunidad.

Interpretación:

El entrevistado en cuanto a la importancia de una tipografía al momento de comunicar valores e identidad señala que es fundamental, ya que por medio de esta se pueden transmitir emociones, anhelos, estados de ánimo; manifiesta además que puede ayudar a la transmisión y divulgación de valores culturales, ya que basados en caligrafía antigua se puede hacer un flashback (retrospectiva) de la historia y de los personajes ilustres. Acerca del desarrollo de proyectos tipográficos que rescaten valores y cultura local, sostiene que sería muy importante, ya que en la actualidad los niños y jóvenes están perdiendo estos valores; añade además que los niños y jóvenes se sienten incapaces de realizar trabajos de caligrafía o tipografía, siendo lo contrario, puesto que por medio de ejercicios y conocimiento podrían hacer buenos trabajos. Al tocar el tema de la función del diseño de tipografía, asevera que sería la expresión de sentimientos de una manera semiótica y psicológica, de una manera personalizada. Para finalizar el entrevistado concuerda en que se podría por medio del diseño de tipografía ayudar a divulgar la imagen de los Tres Juanes, siempre y cuando se los maneje de una manera técnica.

4.7.2. Encuestas

Pregunta 1

Género

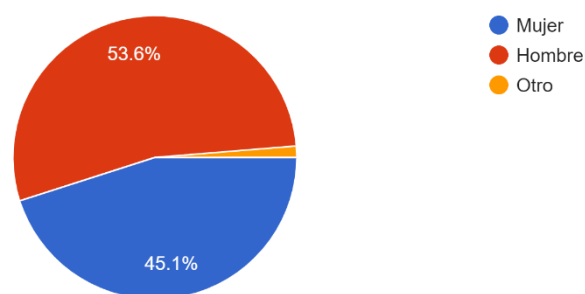


Gráfico 4. Género de los encuestados

Análisis:

El 53.6% (206 jóvenes) de la muestra corresponden a hombres, seguido del 45.1% (173 jóvenes) son mujeres y el 1.3% (5 jóvenes) se identifican con otro tipo de género.

Interpretación:

De la muestra utilizada para la investigación, se puede señalar que existe una ligera mayoría del género masculino con respecto al femenino, sin embargo, la diferencia existente entre los dos géneros predominantes con respecto a una identidad sexual diferente es considerable.

Pregunta 2

¿Qué tan orgulloso/orgullosa te sientes de ser Ambateño?

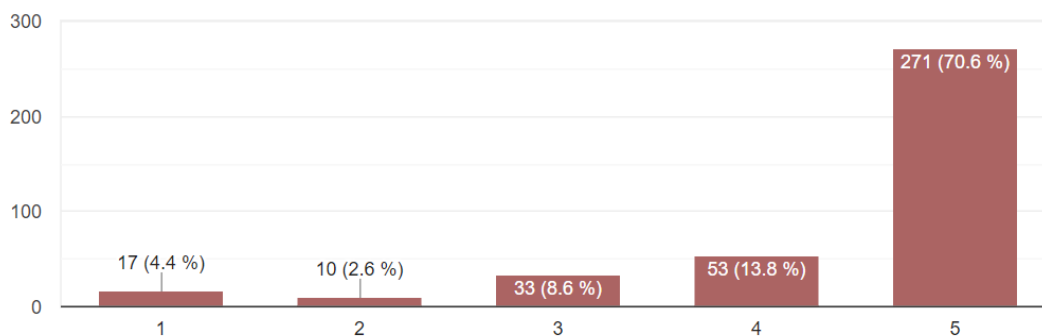


Gráfico 5. Sentido de pertenencia hacia la ciudad

Análisis:

Del 100% de la muestra, el 70.6% (271 jóvenes) dice sentirse muy orgulloso de ser ambateño, muy por debajo el 13.8% (53 jóvenes) se encuentran orgullosos, le sigue el 8.6% (33 jóvenes) que se mantienen neutrales, un 4.4% (17 jóvenes) que se sienten nada orgullosos de ser oriundos de la ciudad, y un 2.6% (10 jóvenes) que no se sienten orgullosos.

Interpretación:

Como se puede observar la mayoría de los jóvenes se sienten orgullosos de ser ambateños ya que apenas un 15.6% no se siente orgulloso de pertenecer a la ciudad, este resultado es alentador, ya que, a diferencia del problema detectado, la juventud siente un apego por la ciudad, aunque habría que profundizar en la búsqueda de qué es lo que realmente le llena de orgullo de la ciudad, es un punto favorable para la ejecución del proyecto.

Pregunta 3

Según la cultura a que le corresponda ¿de dónde quisieras ser?

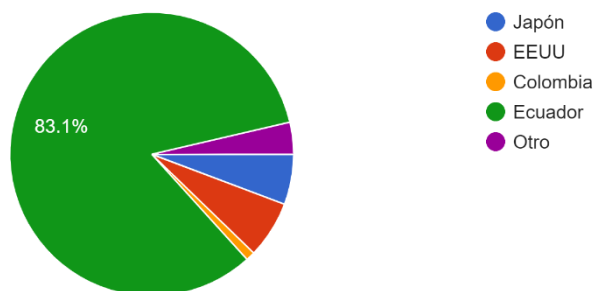


Gráfico 6. Interés por cultura local o foránea

Análisis:

El 83.1% (319 jóvenes) eligieron a su país de origen, Ecuador, ante la pregunta planteada de dónde quisiera ser, muy por debajo con el 6.5% (25 jóvenes) eligieron EEUU, seguido por un 5.7% (22 jóvenes) por Japón, un 3.6% (14 jóvenes) por otros y un 1% (4 jóvenes) que eligieron Colombia.

Interpretación:

De acuerdo con los resultados se puede observar que existe un alto grado de pertenencia con el país, la juventud manifiesta la mayoritaria intención de pertenecer a su propia cultura, en concordancia con los resultados de la anterior pregunta, además se puede evidenciar que un pequeño número de la muestra prefiere pertenecer a la cultura japonesa, así como la estadounidense, en sí culturas foráneas, mostrando en parte lo sostenido acerca de la exposición a culturas foráneas.

Pregunta 4

¿Qué tan importante es para ti la historia?

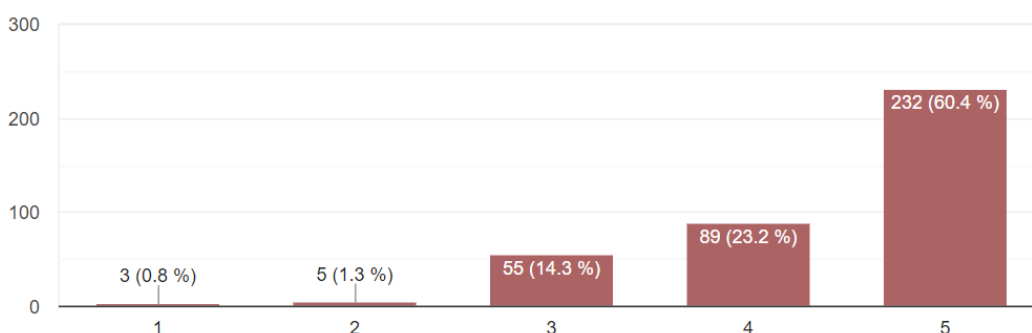


Gráfico 7. Importancia de la Historia para el encuestado

Análisis:

El 60.4% (232 jóvenes) contestaron que para ellos es muy importante la historia, el 23.2% (89 jóvenes) es importante, para el 14.3% (55 jóvenes) se mantienen neutrales, al 1.3% (5 jóvenes) no le es importante la historia; y para el 0.8% (3 jóvenes) es nada importante la historia.

Interpretación:

Continuando con la tendencia y acorde a lo que se pudo ver en las anteriores preguntas una mayoría de la muestra acepta que le es muy importante la historia, junto con las personas que le dan importancia a la misma, este resultado es de mucha importancia para la investigación, pues con el interés mostrado se podría trabajar en piezas de Diseño Gráfico que permitan comunicar hechos históricos, así como también el fortalecimiento de la identidad local.

Pregunta 5

A la ciudad de Ambato se le conoce como “Cuna de los Tres Juanes” por:

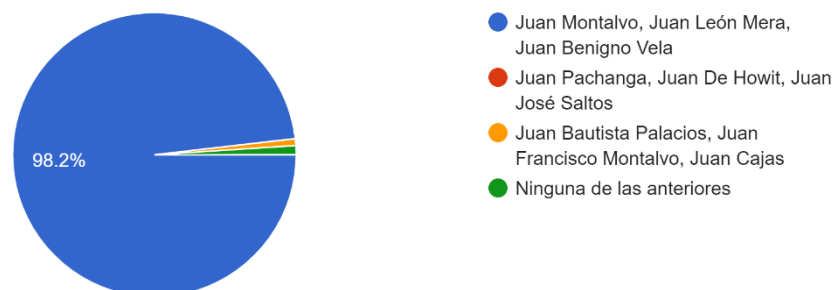


Gráfico 8. Conocimiento acerca de cultura general

Análisis:

Del 100% de los encuestados el 98.2% (377 jóvenes) manifiestan conocer la relación que se da a la ciudad de Ambato como “cuna de los tres Juanes”, apenas el 1.8% (7 personas) desconocen el apelativo de la ciudad.

Interpretación:

La mayoría absoluta de la muestra presenta un conocimiento de cultura general e identifica a los íconos de la ciudad de Ambato, esto demuestra que a pesar de convivir

con una cultura que preferencialmente da cabida a expresiones ajenas a la local, la juventud de Ambato reconoce algo de su pasado e identidad.

Pregunta 6

¿Podrías reconocer a una persona por su caligrafía (forma de escribir)?

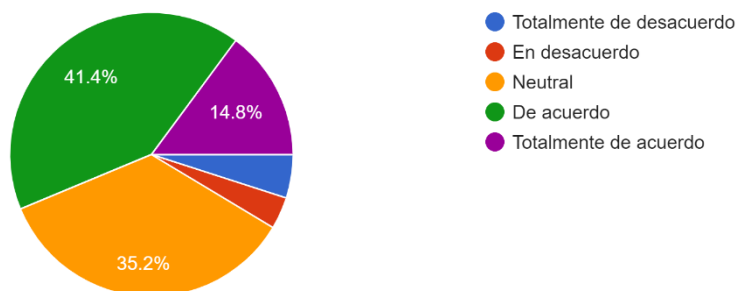


Gráfico 9. Si relaciona o no la tipografía con una persona

Análisis:

El 41.4% (159 jóvenes) contestan que están de acuerdo con que se puede reconocer a una persona por su caligrafía, el 35.2% (135 jóvenes) se mantiene neutral, el 14.8% (57 jóvenes) se encuentran totalmente de acuerdo, el 4.9% (19 jóvenes) se encuentra en desacuerdo, mientras que el 3.6% (14 jóvenes) se muestra en total desacuerdo.

Interpretación:

Si se toman en cuenta a las personas que están totalmente de acuerdo junto con las que están de acuerdo se puede evidenciar una predisposición a que una persona puede ser reconocida por su caligrafía, la forma de escritura de cada persona es diferente forma parte de los rasgos de su identidad, es por eso que cuando una persona firma documentos da validez a los mismos, incluso se lo utiliza en cuestiones legales.

Pregunta 7

¿Conoces qué es una tipografía (fuente o tipo de letra)?

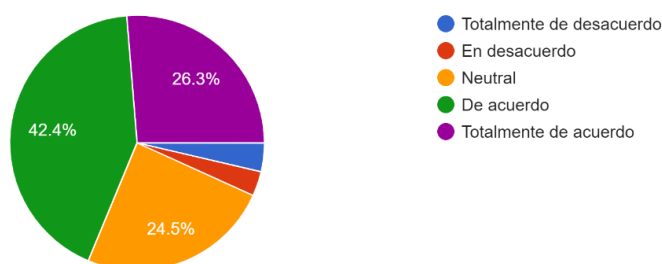


Gráfico 10. Conocimiento básico de elementos del diseño

Análisis:

El 42.3% (163 jóvenes) está de acuerdo con conocer de qué se trata una tipografía, le sigue el 26.3% (101 jóvenes) contestan que están totalmente de acuerdo, el 24.5% (94 jóvenes) muestran una posición neutral con respecto a la pregunta planteada, el 3.6% (14 jóvenes) manifiestan desconocer totalmente de que se trata una tipografía, y el 3.1% (12 jóvenes) contestan que no conocen lo que es una tipografía.

Interpretación:

Como se puede evidenciar el conocimiento de lo que es una tipografía, ya que la mayoría las usa constantemente o a tenido un contacto, en algún momento de su vida, utilizándola en la creación de documentos dentro del editor de textos preferido o en algún tipo de presentación, esto en el ámbito académico.

Pregunta 8

¿Qué tan importante es la forma de la letra (tipografía) en una pieza de diseño?

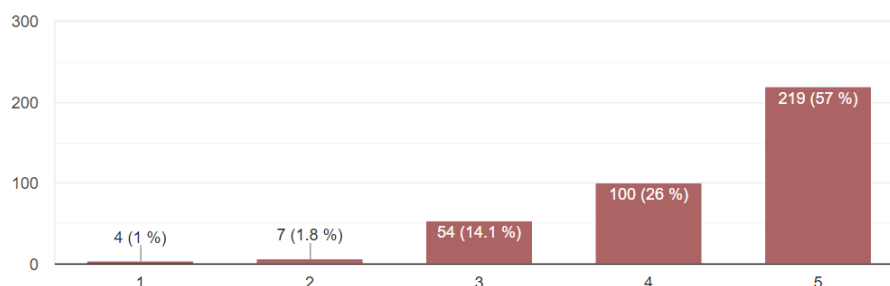


Gráfico 11. Importancia de la forma de la tipografía como elemento compositivo

Análisis:

219 jóvenes (57%) están totalmente de acuerdo en que la forma de una tipografía es importante dentro de una pieza de diseño, 100 jóvenes (26%) están de acuerdo con respecto a la pregunta, para 54 jóvenes (14.1%) le es indiferente, 7 jóvenes (1.8%) no están de acuerdo y 4 jóvenes (1%) están totalmente en desacuerdo.

Interpretación:

La mayoría de encuestados de la muestra consideran que es importante la forma de la letra (tipografía) dentro de una pieza de comunicación visual, esto va en concordancia con lo planteado en el marco teórico con respecto a la psicología de la tipografía, específicamente en la parte que habla o relaciona a lo planteado por la Gestalt, en cuanto a la forma.

Pregunta 9

¿Consideras que una tipografía (fuente o tipo de letra) podría mostrar la cultura de una ciudad, mediante sus rasgos o forma?

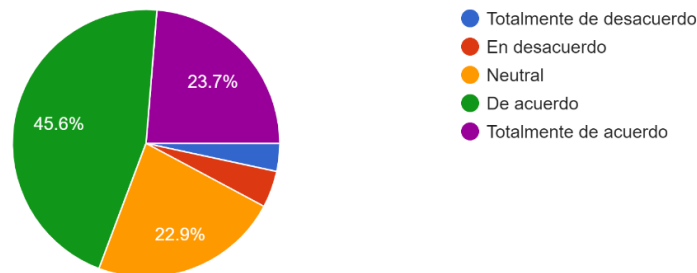


Gráfico 12. Acerca de la tipografía y la transmisión de valores culturales

Análisis:

Del total de la muestra 175 jóvenes (45.6%) respondieron que están de acuerdo en que una parte del diseño como es la tipografía podría ser capaz de mostrar algo de la cultura de una ciudad, 91 jóvenes (23.7%) están totalmente de acuerdo con la pregunta, 88 jóvenes (22.9%) mantienen una posición neutral, 17 jóvenes (4.4%) contestan que están en total desacuerdo, mientras que 13 jóvenes (3.4%) manifiestan estar en desacuerdo con la interrogante.

Interpretación:

Como se puede observar la tendencia en los resultados de la encuesta apuntan a que una tipografía podría mostrar parte de la cultura de una ciudad, ya que entre los encuestados que están de acuerdo y los que están totalmente de acuerdo suman el 69.3% del total de la muestra, si se relaciona con los anteriores resultados se podría considerar que la tipografía serviría para reforzar o mostrar la cultura de una ciudad.

Pregunta 10

¿Quisieras conocer la letra (caligrafía) de los escritores ilustres de Ambato?

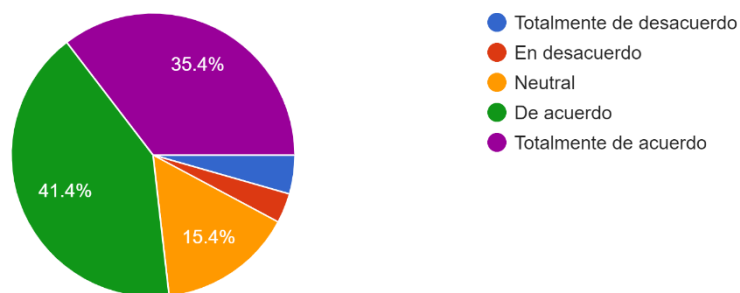


Gráfico 13. Acerca del interés que pueda despertar conocer la caligrafía de los escritores insignes de la ciudad de Ambato

Análisis:

El 41.4% (159 jóvenes) muestran interés en conocer la caligrafía de los escritores ilustres de la ciudad de Ambato ya que contestan que están de acuerdo, le sigue el 35.4% (136 jóvenes) están totalmente de acuerdo, un 15.4% (59 jóvenes) se mantiene neutral, 4.4% (17 jóvenes) dicen estar en total desacuerdo, y, por último, el 3.4% (13 jóvenes) están en desacuerdo.

Interpretación:

El resultado de esta pregunta muestra que la juventud siente curiosidad por conocer la forma como escribían (la caligrafía) de los escritores insignes de la ciudad de Ambato, el resultado obtenido demuestra que los jóvenes tienen predisposición por conocer algo de la vida de los personajes que han sido referentes de la localidad, como son Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela, esto facilitaría el camino

para el desarrollo de proyectos de diseño que estén encaminados al rescate y reservación de los valores culturales de una localidad.

Pregunta 11

¿Crees que una tipografía (fuente o tipo de letra) ayudaría a recordar a los escritores ilustres de Ambato?

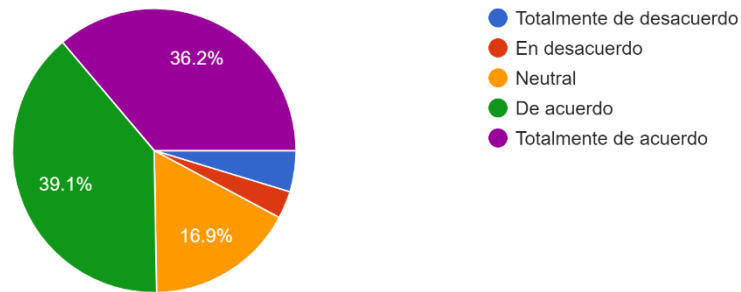


Gráfico 14. Acerca de la función que podría desempeñar la tipografía con respecto a la identificación de los escritores insignes de la ciudad de Ambato

Análisis:

El 39.1% (150 jóvenes) cree que una tipografía ayudaría a recordar a los escritores ilustres de la ciudad de Ambato, le sigue el 36.2% (132) jóvenes que están totalmente de acuerdo ante la pregunta, el 16.9% (65 jóvenes) manifiestan su posición neutral, el 4.7% (18 jóvenes) están totalmente en desacuerdo y por último el 3.1% (12 jóvenes) contesta que está en desacuerdo con la pregunta planteada.

Interpretación:

El resultado que arroja esta pregunta demuestra que la mayoría de los jóvenes creen que una tipografía podría ayudar a recordar a los escritores ilustres de la ciudad de Ambato, de esta forma se puede construir proyectos visuales que permitan demostrar el papel o rol social que puede cumplir el Diseño Gráfico dentro de la sociedad, ya que, por medio de los elementos tanto conceptuales, visuales, de relación y prácticos se podría comunicar los valores culturales de una localidad.

CAPÍTULO V

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1. Descripción general del proyecto

5.1.1. *Concepto (Identidad del producto y/o servicio)*

Para la juventud es muy importante encontrar elementos que puedan ligarlos a un determinado grupo, sea por compartir gustos estéticos, deportivos, musicales y más, es decir se encuentra en una constante búsqueda de identidad; durante el desarrollo del proyecto se pudo evidenciar que la muestra existe una predisposición por conocer elementos identitarios de la localidad, en este caso elementos que vinculen a los escritores insignes de la ciudad de Ambato, los “Tres Juanes”, estos antecedentes relevantes se pudieron encontrar tanto en las fases correspondientes al marco conceptual, como también en los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas.

Los elementos simbólicos que se repiten o que resaltan en los tres personajes es su aporte a la escritura, a las letras; otro rasgo similar es su apariencia física, el uso de barba y bigote en los tres personajes es muy reconocido; la forma de pensar o su ideología, siempre defendiendo su posición de una forma apasionada, es otro elemento para rescatar. De aquí se ha escogido el primero, ya que se vincula directamente con el propósito del proyecto, la elaboración de una fuente tipográfica que pueda ser usada en piezas de diseño y por el público en general, con la intención de que se pueda reconocer a los personajes por medio de esta herramienta. De esta manera se ha establecido el concepto para la propuesta de fuente tipográfica mismo que será: “Caligrafía la herencia escrita de los Tres Juanes”.

5.1.2. *Objetivos del proyecto*

Objetivo General

Difundir valores culturales de la ciudad de Ambato representados en la figura de los Tres Juanes, por medio de la creación y utilización de una fuente tipográfica en piezas de comunicación visual diseñadas para la juventud.

Objetivos específicos

- Identificar los métodos adecuados para la creación de una fuente tipográfica a partir del análisis de los elementos significativos de los Tres Juanes por medio de la utilización de herramientas digitales.
- Establecer estrategias de comunicación por medio de la creación de una línea gráfica para la promoción de valores culturales representados en figura de los Tres Juanes.
- Determinar los medios idóneos para la difusión de los valores culturales representados en la figura de los Tres Juanes por medio de piezas de comunicación visual en los que intervenga la fuente tipográfica creada.

5.1.3. *Identificador visual*

Abstracción

Para el proceso de creación del identificador visual, se procede realizar una abstracción de las figuras involucradas en la creación de la tipografía; por un lado, se tiene a la figura física de los “Tres Juanes”, Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela, seguido de la pluma caligráfica que fue utilizada en la época en la que vivían los personajes.

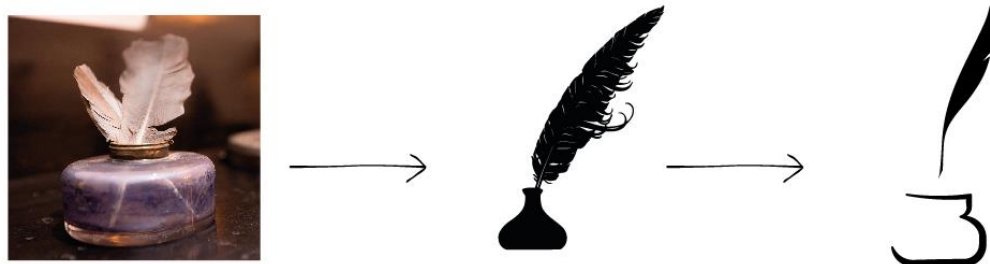


Imagen 1. Proceso de abstracción y simplificación

Isologo

Se realizó una fusión entre las abstracciones resultantes, así como la combinación de conceptos, que van a identificar a los tres personajes, estos fueron reemplazados por tres plumas caligráficas, que al mismo tiempo se unen formando el número 3 en romanos, al final se complementa con la palabra “Juanes” en estilo caligráfico, con la caligrafía correspondiente a Juan Montalvo. Así se tiene el resultado:



Imagen 3. Isologo de la fuente tipográfica

Tipografía

La tipografía utilizada corresponde a la caligrafía estilizada de Juan Montalvo, que compone la palabra “Juanes” en alusión a los tres escritores ambateños, y que guarda relación al concepto planteado y cuyas formas orgánicas se acoplan a la simplificación y abstracción de la pluma caligráfica; también se utiliza una fuente Century Gothic Itálica, para la palabra “tipografía” que por un lado explica el contexto y las formas carentes de serifas dan contraste a la predominancia de las formas orgánicas.

TresJuanesMontalvo_V01

ABC DEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (.,:;&%\$)

Century Gothic Italic

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (.,:;&%\$)

Imagen 4. Fuentes Tipográficas utilizadas en el identificador

Cromática

El uso del color, de igual manera está determinado tanto por el concepto, así como por el color que tiene la tinta utilizada al momento de realizar la escritura por defecto, por tanto, el color que se usa para el identificador y sus aplicaciones será el negro y en versiones que puedan comprometer su legibilidad será en negativo, dicho de otra manera, en blanco.

Naming

Para definir el nombre de la tipografía se utiliza un patronímico, ya que se toma en cuenta el mismo calificativo por el cual se conoce a los personajes y que son un ícono indiscutible de la ciudad de Ambato, por tanto el nombre de la tipografía será: “TresJuanes”, a esto se adicionará el apellido de la familia que vaya a ser utilizada, así la versión que está basada en la Caligrafía de Juan Montalvo se llamará por ejemplo: “TresJuanesMontalvo”.

Identificador Visual

El identificador está construido a partir de la combinación elementos conceptuales representados por las tres plumas que toman el lugar de cada uno de los personajes que componen el ícono de los “Tres Juanes”, Juan Montalvo, Juan León Mera y Juan Benigno Vela, junto con el logotipo que corresponde a la palabra “Juanes”,

predominan las figuras orgánicas, construyendo un isologo, de tal manera que será fraccionado, seccionado o dividido. Podrá ser usado en sus diferentes versiones en piezas de diseño gráfico de tal forma que permitan su legibilidad, y no comprometan la composición de las piezas gráficas en las que vaya a interactuar.

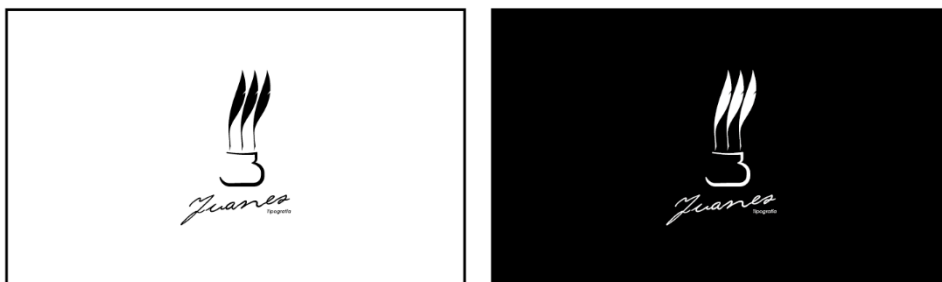


Imagen 5. El identificador

5.1.4. Descripción Técnica del producto y/o servicio

Dentro del objetivo general del proyecto se manifiesta la creación de una fuente tipográfica que va a ser utilizada en la difusión de la imagen de los “Tres Juanes”, personajes reconocidos como uno de los íconos más reconocidos de la ciudad de Ambato; por tal motivo la ejecución de la propuesta tendrá como punto estratégico la utilización de este recurso del Diseño Gráfico, la tipografía, en la difusión de la imagen de los “Tres Juanes” por medio de una estrategia de comunicación; para el efecto se realizaran acciones que permitirán llevar un proceso que permitan conseguir los objetivos deseados así: la creación de la fuente tipográfica, elaboración de un identificador para la difusión, y el diseño de una estrategia de comunicación.

Como se manifestó con anterioridad, se desarrolla una propuesta de fuente tipográfica cuyo sustento se encuentra en los resultados de las encuestas y entrevistas realizadas, que apuntan a que la caligrafía es la característica que es más reconocible y que resalta en los tres escritores, por lo que la fuente tipográfica creada será de tipo handscrip del tipo caligráfica, puesto que en los análisis realizados en las muestras de los escritos, guardados como documentos históricos en los museos de la ciudad, corresponden a una caligrafía de tipo Inglesa o Copperplate de finales del siglo diecinueve, donde se reconoce el método Palmer de escritura, esto sumado al uso de la pluma y la tinta impregnan rasgos únicos en cada letra.

La construcción del identificador, como se detalló con anterioridad, conjuga elementos conceptuales relacionados a los escritores y la caligrafía; por último, se realiza una planificación para la difusión, en diferentes medios de comunicación, del producto –la caligrafía–, que irán acompañadas con la realización de piezas gráficas, que permita al público objetivo tener un acercamiento a parte de la herencia cultural que posee el país.

5.1.5. Acabados

Los acabados de la propuesta son en formato digital, debido a la particularidad que posee una fuente tipográfica, conocida también como fuente de ordenador, la principal característica es que se trata de gráficos vectoriales en formato SVG, puesto que se redibujaron todos las letras y signos especiales que conforman la fuente tipográfica, otra de las características que resalta en los acabados es la utilización de formas orgánicas mismas que están relacionadas tanto a la utilización de la tinta y pluma al momento de realizar apuntes con la caligrafía hecha a mano y que corresponde a la tradición escrita de la época en la que vivieron los personajes ilustres.

5.1.6. Funcionalidad

El funcionamiento de la fuente tipográfica dentro de un ordenador empieza cuando se implementa o se instala un archivo de datos que contiene un conjunto de gráficos, pueden ser vectoriales, que están relacionados a símbolos u ornamentos utilizados por una impresora, y que pueden ser manipuladas tanto en tamaño y color dentro de softwares de autoedición de texto que las dispondrá en un documento para la construcción de un mensaje; esto por el lado de la tecnología, en cambio por el lado de la estética, la fuente tipográfica funciona como elemento comunicativo complementario, capaz de transmitir emociones y reforzar el mensaje dentro de o como parte de una pieza de comunicación visual. La funcionalidad por tanto está determinada por la unión de estas dos características, que servirán para la divulgación de la imagen de los escritores ilustres de la ciudad de Ambato.

5.1.7. Expresión creativa – puntos clave

La fuente tipográfica, basada en la caligrafía de los personajes que comprenden los “Tres Juanes”, representa un testimonio perenne de la genialidad del ser humano, el

hecho de que cualquier persona, sobre todo la juventud, pueda utilizarla en su ordenador, para realizar cualquier tipo de documento, es una puerta abierta al reconocimiento de la historia y sobre todo de la herencia cultural.

5.1.8. Valor agregado / propuestas de valor

La propuesta planteada consigue conjugar la tecnología, valores culturales identitarios de la localidad, así como la novedad en el ámbito académico y cultural, ya que los proyectos relacionados a la tipografía realizados en la ciudad son pocos y con poca difusión, en la Universidad Técnica de Ambato no se ha encontrado ningún trabajo similar.

Una parte del diseño la cual corresponde a la elaboración de una fuente tipográfica se complementa con la difusión de la figura de los “Tres Juanes” utilizando la caligrafía propia de ellos, llevadas al ámbito digital mediante procedimientos relacionados a la carrera, permite a la juventud identificarse con aspectos de construcción de identidad, creando una vía para la apropiación de la herencia cultural que posee la ciudad y el país en general.

Todo esto se resume en que la carrera de Diseño Gráfico puede realizar valiosos aportes en el ámbito social, por ejemplo, en la difusión de valores culturales mismos que puedan servir para la identificación de elementos identitarios que creen lazos de pertenencia en la juventud.

5.1.9. Estrategias de Difusión

Para la difusión de la propuesta planteada en el presente proyecto se utiliza una matriz de evaluación de rendimiento de medios, tomando en cuenta aspectos relevantes mismos que determinan la viabilidad de la estrategia que se planteará; uno de los aspectos que inciden en la valoración de cada ítem es los interés que tienen el público objetivo, jóvenes entre los 18 y 29 años, además se toma en cuenta las limitaciones que han sido determinadas por la pandemia mundial provocada por el Covid-19.

Tabla 4*Matriz de evaluación de medios idóneos para la difusión del proyecto*

Medios	Costo	Construcción Marca	Informativo	Segmentable	Seguimiento
Televisión	\$	✓	+	+	-
Radio	\$	+	+	+	-
Redes Sociales	¢	✓	✓	✓	✓
Revistas	\$	+	+	+	-
Periódico	\$	✓	+	+	-
E-Mail	\$	-	-	+	+
\$ caro	¢ coste-eficacia	+ excelente	✓ bueno	- pobre	

De acuerdo con el análisis realizado a los distintos medios por los que se puede realizar la promoción de la figura de los “Tres Juanes”, el medio más adecuado son las redes sociales, para el efecto se utilizará Facebook, Instagram y YouTube, en donde se crearán cuentas comerciales en donde se realizarán publicaciones estáticas y animadas programadas.

5.1.10. Cronograma**Tabla 5***Cronograma de Actividades / Plan de Comunicación*

Tipo de Acción	Medio	Costo	Cronograma												
			Agosto			Septiembre			Octubre						
Motion Graphics	Redes Sociales Facebook e Instagram	600	x	x					x		x		x		x
Publicaciones Estáticas		30	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Manual de Estilo		250	x	x											

5.1.11. Materiales e Insumos y/o productos y servicios

Tabla 6

Equipos necesarios para el desarrollo del proyecto

Equipo - Software	Características
Computador de escritorio	Core i7, 8Gb en RAM, Windows 10, Monitores LG HDMI FullHD, Dos discos duros de 1Tb.
Tableta Wacom	Wacom Intuos Draw, facilita la interacción entre el usuario y el software, haciendo que los trazos tengan un mejor acabado.
Cámara Fotográfica	Canon T3i, cámara digital réflex de 18 Megapíxeles, en modo manual permite realizar fotografías de documentación que podría sufrir daños al manipularlos debido a su antigüedad.
Adobe Ilustrador	Software de edición vectorial que permite la realización de los gráficos correspondientes a cada una de las letras.
Adobe Photoshop	Software de edición fotográfico que permite la edición, retoque y corrección de documentos digitalizados.
Adobe Acrobat	Software diseñado para la visualización, creación y modificación de archivos con el formato Portable Document Format.
FontForge	Software editor de tipografías que soporta varios formatos comunes, es de código abierto.
Microsoft Word	Software procesador y editor de textos.

5.2. Presupuesto

Tabla 7

Presupuesto

Descripción	Cantidad	Costo
Suscripción Mensual de Ilustrador	1(mes)	20,99
Suscripción Mensual de Photoshop	1(mes)	20,99
Suscripción Mensual de Acrobat	3 (meses)	44,97
Suscripción Mensual de Microsoft Word	3 (meses)	0,00
Costo de FontForge	1	0,00
Costo de Internet	3 (meses)	77,73
Costo de Energía Eléctrica	3 (meses)	18,00
Alquiler de Cámara fotográfica	1 (hora)	50,00
Vectorización, corrección y programación de fuente	1	200,00
Ilustraciones	3	60,00
Spot de video (Motion Graphics)	2	600,00
Plan Manejo Redes Sociales	3 (meses)	600,00
Comunicación y transporte	1	20,00
Material de Oficina e impresiones	1	20,00
Total		1732,68

5.3. Construcción del prototipo / Proceso Creativo

Para la construcción de la fuente tipográfica, en este caso una fuente de estilo caligráfico basado en los documentos escritos de los personajes ilustres de la ciudad de Ambato, conocidos como los Tres Juanes, se determinó el siguiente proceso:

- Toma de muestras de documentos históricos, en las que constan la caligrafía de cada uno de los personajes históricos, para la digitalización puede ser por medio de cámaras fotográficas, o escáneres especializados en documentación histórica, se recomienda la última debido a que no representan riesgo para la integridad de documentación con riesgo de daño.

- Elección de muestras de cada letra, glifo y signos especiales para extraerlas separarlas y catalogarlas cada una por separado, previo a esto y mediante la utilización de software especializado en edición fotográfica, se realiza una limpieza de los archivos digitalizados.
- La vectorización se la realiza en un software de edición vectorial, aquí cada letra y signo se van dibujando de las muestras, terminado se exporta cada gráfico correspondiente a la letra en formato SVG.
- En cuanto a la programación con un software de edición tipográfica se importa cada gráfico exportado como SVG en cada casillero que corresponde a la letra, se hacen ajustes de kerning, tracking y previsualización, creado el proyecto se guarda para futuras correcciones con la extensión nativa del software, finalmente se exporta la fuente en el formato que vaya a ser compatible con cualquier sistema operativo, para el presente caso se utilizó el formato OTF, debido a que es capaz de soportar varios signos y caracteres especiales que puede brindar una caligrafía.
- Finalmente, en la fase de prueba se instala la fuente dentro del sistema operativo para su uso o en su defecto se puede utilizar un gestor de fuentes, software con el que no es necesario instalar la fuente, sino que se le activa desde una carpeta específica para usos puntuales. Ya instalada la fuente se puede probar en cualquier software que sea editor de texto.

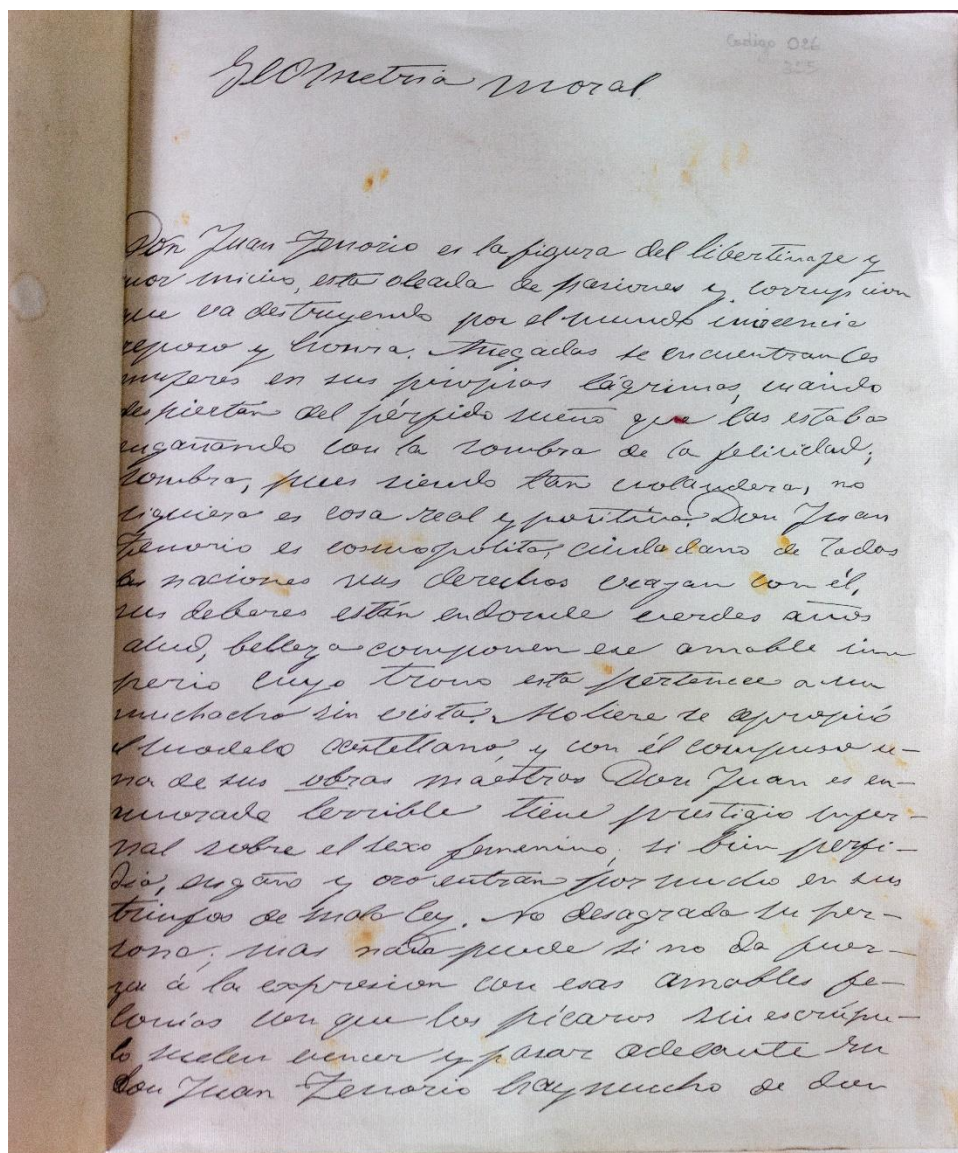
Para el desarrollo de la fuente propuesta se consideró realizar la fuente con tres tipos de variantes correspondientes a cada uno de los personajes que componen el icono de los Tres Juanes, repitiendo el proceso para cada uno de ellos, sin embargo por motivos relacionados a la pandemia por el Covid-19 se ha limitado el desarrollo de la propuesta pudiendo realizar el ejercicio únicamente con la caligrafía de Juan Montalvo.

5.3.1. Elección de las muestras para cada letra y glifo

Para la elección de las muestras correspondientes a cada una de las letras que van a formar parte de la fuente tipográfica, se realizó una petición a la Casa de Montalvo,

quienes permitieron por medio de fotografías realizadas sin flash registrar digitalmente algunos de los documentos pertenecientes a los escritos de Juan Montalvo de donde se extrajeron las muestras luego de una búsqueda de caracteres correspondientes al alfabeto tanto en caja baja como en caja alta, adicionalmente de signos de puntuación.

Hay que señalar que en las muestras obtenidas no se pudieron localizar algunas letras tanto en caja baja como en caja alta, signos y números, por lo que se complementó los faltantes basándose en gráficos de ejemplo de cómo son las letras en el alfabeto Ingles o Copperplate.



091.100

Endigo 026
358

Los sangüetes de los filósofos

Preliminares

El flujo por reunirse los hombres entre ellos para las cosas de la vida es ley de la naturaleza manifestada con vigor en todas las situaciones del género humano. Absolución e impracción de esa ley; impracción que trae consigo desazones a las veces enmascaradas en la dulce amargura que saboreamos como delicia del orgullo, ó estornamos pianza contra la opresión y los males con los cuales nos despechamos nuestros semejantes y nos arrojan del seno de la comunión social. La misantropía así siempre es la virtud desengañada y herida en sus nobles misterios; aborrecer la compañía de los demás no es dar indicio de corazón malformado ni de estrago lastimoso en los sentimientos del ánimo. Platon

Imágenes 6-7. Muestras de caja baja, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo

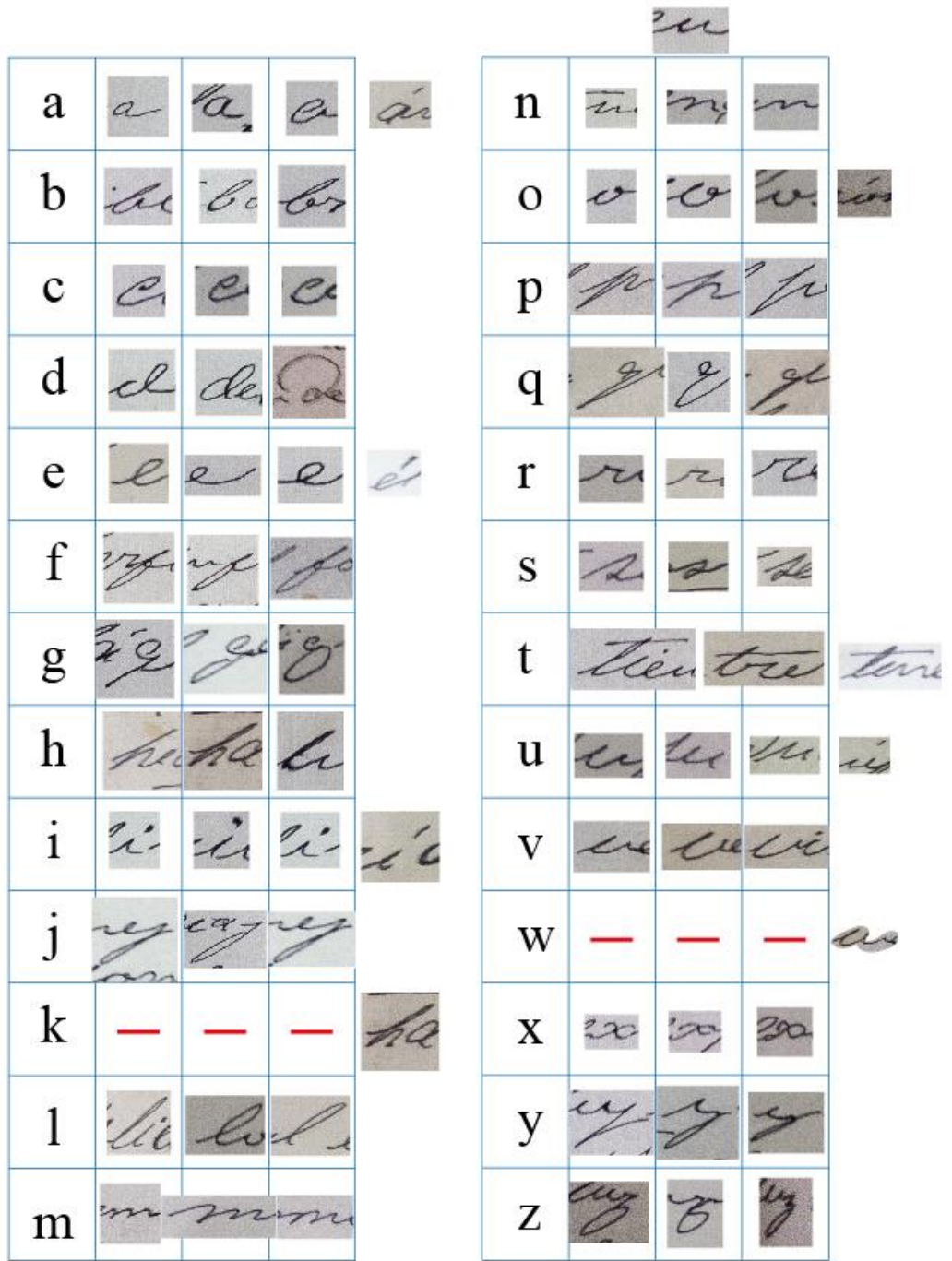


Imagen 8. Muestras de caja baja, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo

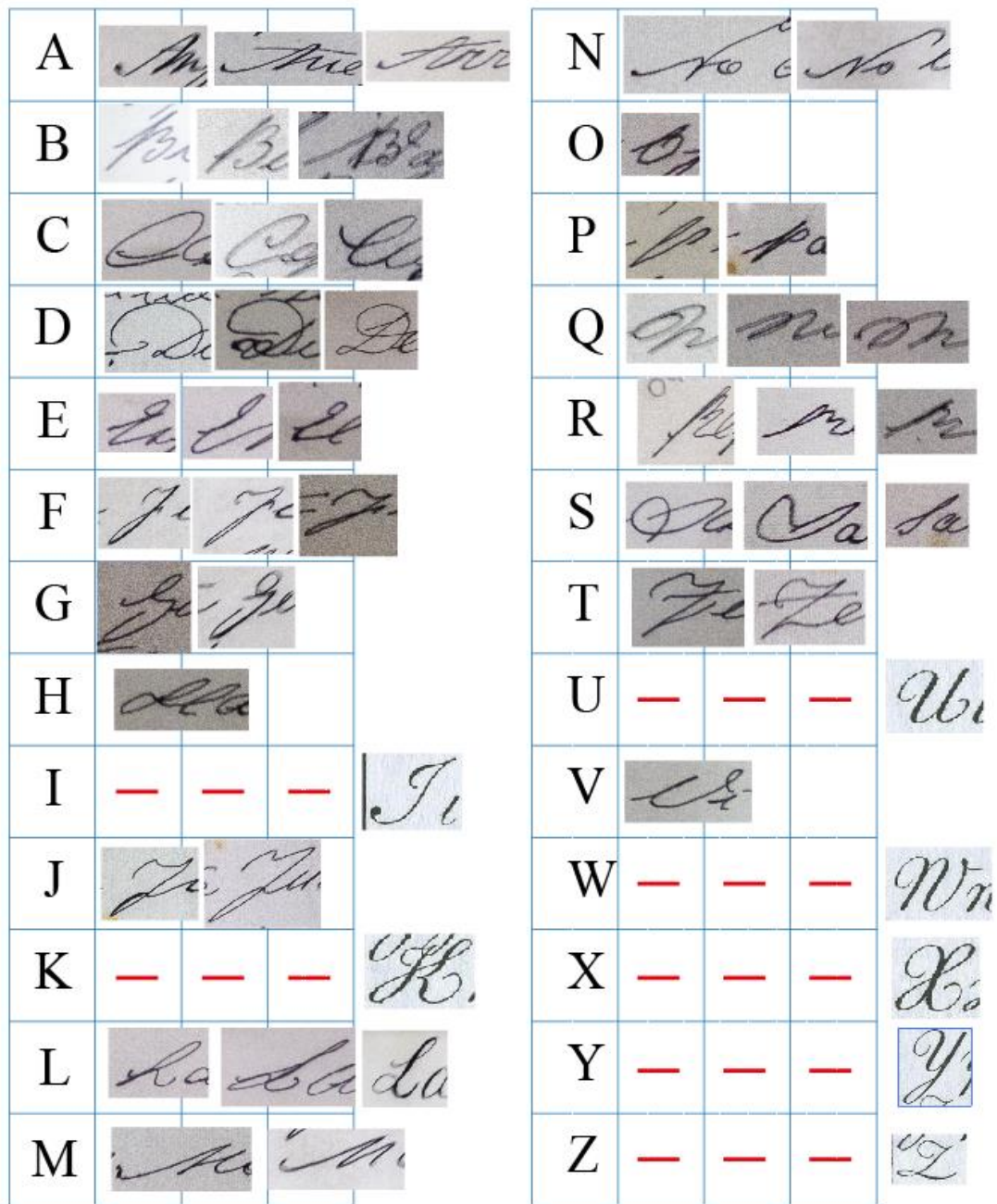


Imagen 9. Muestras de caja alta, obtenidas de la caligrafía perteneciente a Juan Montalvo

THE
Alphabet
in the
Round-hand *and* Italian.

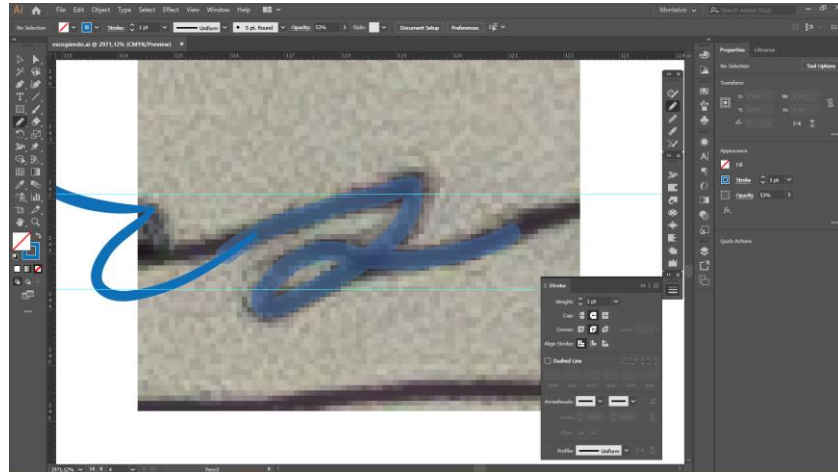
N ^o .	Round-hand	Italian	N ^o .	Round-hand	Italian
1	Aaa	Aaa	14	Nnn	Nnn
2	Bbb	Bbb	15	Oooo	Oooo
3	Cccc	Cccc	16	Ppp	Ppp
4	Ddd	Ddd	17	Qqq	Qqq
5	Eeee	Eeee	18	Rrrr	Rrrr
6	Ffff	Ffff	19	Sss	Sss
7	Ggg	Ggg	20	Ttt	Ttt
8	Hhh	Hhh	21	Uuu	Uuu
9	Iii	Iii	22	Vvv	Vvv
10	Jjj	Jjj	23	Ww	Ww
11	Kkk	Kkk	24	Xxx	Xxx
12	Lll	Lll	25	Yyy	Yyy
13	Mm	Mm	26	Zz	Zz

Imagen 10. Ejemplo del alfabeto caligráfico en copperplate o letra inglesa

5.3.2. Vectorización de la fuente

Luego de un ligero retoque y limpieza de los archivos digitalizados por medio de una cámara fotográfica, de los documentos con la caligrafía del personaje histórico, realizado en el software Photoshop, se utilizó Illustrator en la última versión disponible en el mercado; con el software se vectorizó utilizando la herramienta de lápiz y suavizar, junto con la tableta Wacom para simular los trazos de la caligrafía, corregir y limpiar; posteriormente se utilizó la herramienta Width tool, para lograr una variación en el grosor de la línea; finalmente se procedió a expandir, fusionar y guardar el archivo en formato SVG, requisito del software de edición tipográfica.

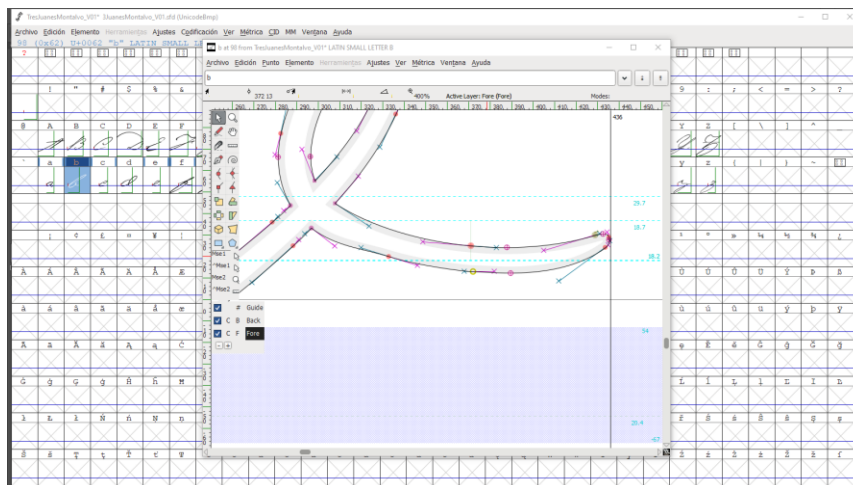
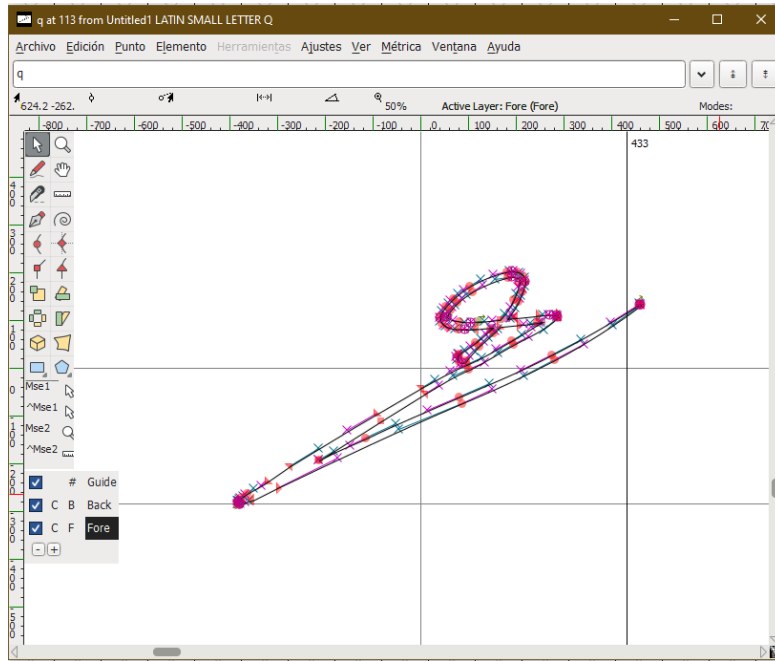




Imágenes 11-12-13. Proceso de vectorización de la caligrafía de Juan Montalvo

5.3.3. Programación de la fuente

La programación de la fuente se realizó a partir de la importación de los archivos en SVG creados en Illustrator; el software utilizado FontForge, permite la configuración de los gráficos correspondientes a los glifos de los caracteres y símbolos especiales, permite crear acentuaciones y símbolos especiales. En esta fase se procede a la corrección de los enlaces, para generar la apariencia de continuidad, se realizan ajustes en el Kerning y tracking, además permite una previsualización por medio de las métricas, posterior a eso se realizó la exportación en formato OTF, mismo que da la posibilidad de instalar en cualquier sistema operativo, Windows, MacOS, o Linux. Con la fuente ya creada se procedió a instalar en un ordenador con Windows 10 para realizar las pruebas con softwares que manejan procesadores de texto tales como Microsoft Word, Illustrator y otros.



Imágenes 14-15. Proceso de programación de la fuente tipográfica

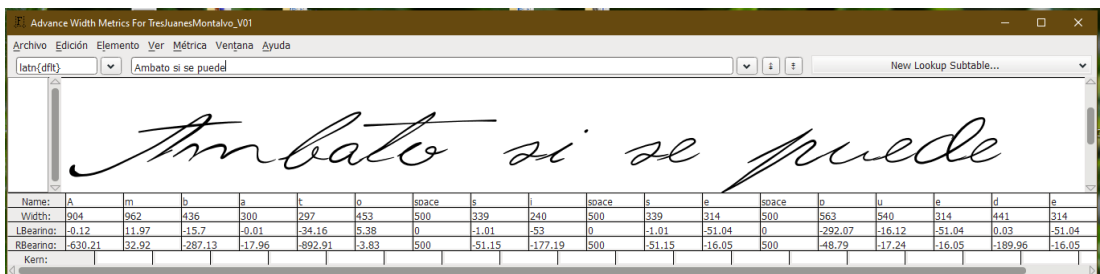


Imagen 16. Pantalla de previsualización de las métricas en FontForge.

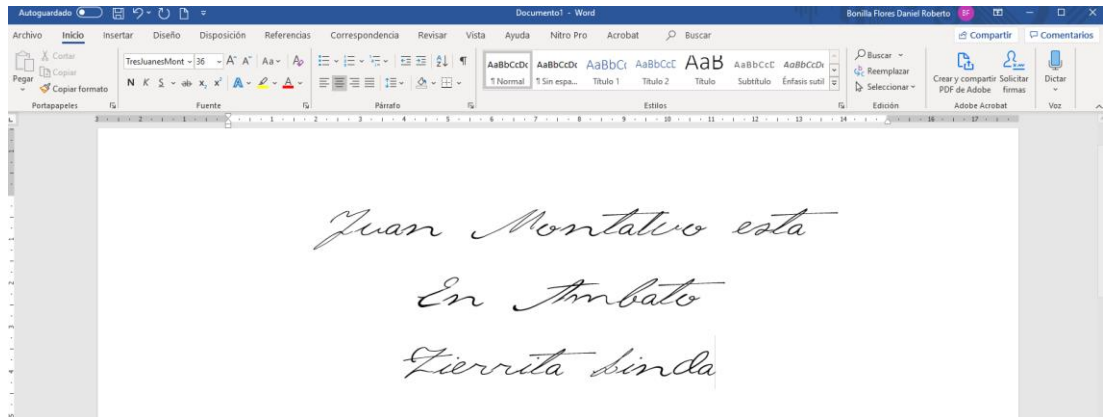


Imagen 17. Pruebas de la fuente instalada en un editor de textos.

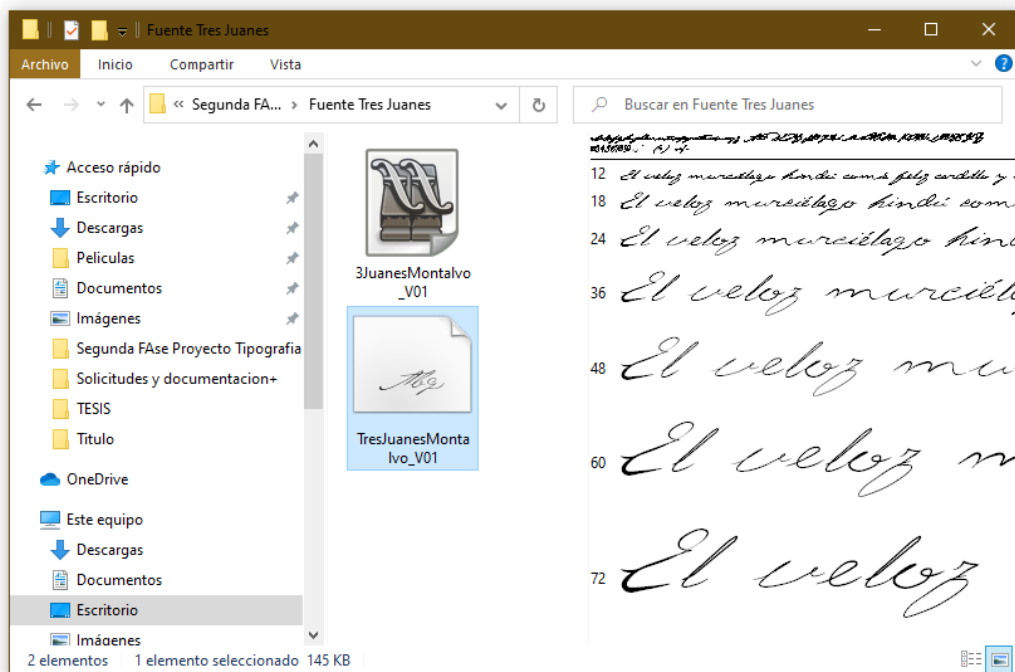


Imagen 18. Archivos de la fuente tipográfica TresJuanesMontalvo, versión 01 editable y para instalación.

5.3.4. *El espécimen tipográfico*

Para la presentación de la fuente tipográfica creada se crea un espécimen tipográfico, que permite visualizar el comportamiento de la tipografía dentro de una composición, también está destinada a la promoción de esta con la finalidad de que el usuario pueda acceder a ella y la utilice.

Tres Juanes Montalvo - L'01

A B C
 D E F G H I J K
 L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ! " # \$ % & ' () * + , - . : ;

>> **Cultura**

El terremoto de Ambato del 5 de agosto de 1949 fue el mayor sismo en el Hemisferio Occidental en más de un lustro. Ese 5 de agosto, un sismo golpeó la provincia de Tungurahua de Ecuador, al suroeste de la capital, Ambato, matando a 30,000 personas. Tuvo una magnitud de 6.8 en la escala sísmológica de Richter, originándose de un hipocentro a 40 km bajo la corteza las ciudades cercanas de Guarano, Abato, Milba, y Sibero fueron destruidas, suprimiendo la ciudad de Ambato el más severo daño. El terremoto destruyó inmuebles por todos lados, y el posterior corrimiento de tierras causando daños a través de las provincias de Tungurahua, Chimborazo, y Cotacachi. Se interrumpió la red de agua y las líneas de comunicación, y abrió una grieta en la que la pequeña ciudad de Sideral se hundió. Tal agitación moderada del evento se extendió tan lejos como Puyo y Guayaquil.

Los terremotos en Ecuador provocaron de dos grandes zonas tectónicas entre sí la subducción de la placa de Nazca bajo la placa Sudamericana y el Cinturón volcánico de los Andes. El terremoto de 1949 en Ambato, igualmente agrió un caso de curvas fallas de inversión a suroeste en el Valle Interandino que fueron creadas por la subducción de la dorsal de Curuzo. Los estratos de una grieta como la ruptura de fallas curvas producen ondas de choque. Hoy en día, esos empujes geológicos continúan en todo el país tanto de manera sísmica como tectónica.



Ecuador
 Agosto de 2020

Terremoto de
Ambato
 5 de agosto de 1949

Tipografía

hamburguesa - hamburguesa

Ativo Ambateño

Yo de esta tierra no he de abjurar
 Porque es el suelo donde nací
 Soy ambateño que con el alma
 Quiero a mi tierra con firmeza
 En ella honrillo que hemos sufrido
 Muchos padecemos con el hogar
 Por eso nunca cesamos
 Somos unidos y con valor
 Ambato linda reconstruida
 Será la joya del Ecuador

"Mi pluma lo mató..."



Imagen 19. -Especimen de la Fuente Tipográfica TresJuanesMontalvo.

5.3.5. Difusión de la figura de los Tres Juanes.

Como parte final del proyecto se tiene la difusión de la figura de los personajes que conforman uno de los iconos más reconocibles de la ciudad de Ambato, la acción se realiza, como se señaló con anterioridad, por medio de una estrategia de uso de Redes Sociales, ya que según datos del Ministerio de Telecomunicaciones de la Sociedad de la Información el 94.1% de las personas en edades entre los 15 y 29 años utilizan algún tipo de red social, este dato avala el análisis previo de uso de medios, y se ecasilla de manera óptima en el público objetivo al que se pretende llegar. Para esto y como acciones directas se diseñan piezas de comunicación visual en las que se integran elementos como: la fuente creada, datos importantes de cada uno de los “Tres Juanes”, y elementos visuales destinados a reforzar el mensaje. Además, se integra la invitación para la descarga y uso de la fuente creada.

Dentro del proceso de difusión de la figura de los “Tres Juanes” se vio la necesidad de la construcción de una fuente de tipo experimental, conformada con elementos visuales que permitan reconocer a ícono señalado, por tanto se elaboró una propuesta cuyo resultado recoge la fisonomía de los personajes, tal es el caso de bigotes, barba y cabello que los caracterizaban:

A B C D E
F G H I J K L
M N O P Q
R S T U V
W X Y Z

Imagen 20. Fuente experimental, parte de la fuente tipográfica TresJuanes.



*"La suerte de las
naciones puede ser
medida por la calidad de
sus gobernantes, bien
así en lo que dice a
las luces generales como
en lo que prisa con la
moral pública."*

Juan Montalvo Fiallos

1832 - 1889





Imágenes 21-22. Ejemplos de composición, para la promoción de la figura de los Tres Juanes.

5.3.6. Construcción Reticular para publicaciones

Como parte de las acciones planificadas está la utilización de redes sociales, para lo cual se desarrolla una retícula que servirá para facilitar la creación de las piezas de diseño en las que se incluirá la fuente tipográfica creada.

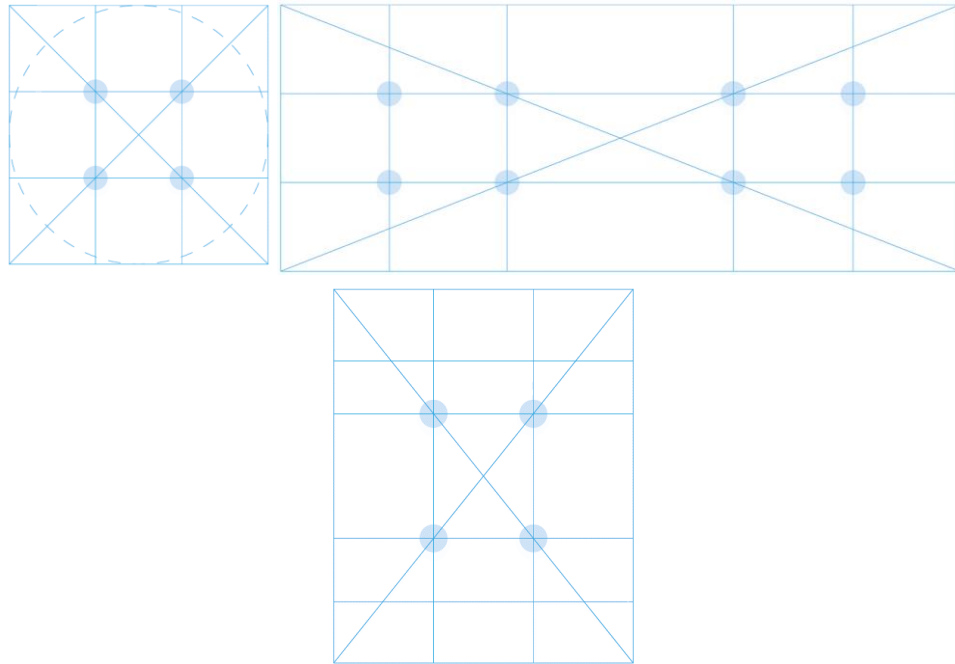


Imagen 23. Creación de retículas para la creación de contenido en redes sociales.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Al término de la ejecución del proyecto, se concluye que una fuente tipográfica si puede ser un medio para la difusión de los “Tres Juanes” de la ciudad de Ambato, siempre y cuando vaya a transmitir valores de los personajes, de tal modo que no vaya a servir para apuntalar la imagen de mito, sino más bien, como ejemplo de vida de lo que un ciudadano puede hacer.

También se puede concluir que una parte importante del Diseño Gráfico es la tipografía, y no únicamente como elemento compositivo, sino también como un elemento capaz de transmitir sensaciones, emociones, valores culturales e identidad, tal y como lo señala los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas, las entrevistas a expertos y el marco teórico desarrollado y puesto en práctica en la propuesta planteada.

Dentro de los procesos sociales que se van desarrollando en una comunidad se encuentra la comunicación, vital para la transmisión de información y conocimiento, en todos los campos, el Diseño Gráfico, así como la tipografía están vinculados directamente a esta; por ende, tanto el Diseño Gráfico como la tipografía cumplirán una función dentro de la sociedad, sea con finalidades económicas o de tipo social.

En la fase de sustentación teórica de la de investigación se pudo evidenciar que la mayoría de bibliografía referente a temas de diseño es elaborada fuera del país, representando un verdadero inconveniente, puesto que estos conocimientos no corresponden con las necesidades y realidad local, esto concuerda con lo planteado por Gustavo A. Valdés de León en su libro “Tierra de nadie, una molesta introducción al diseño”; si se traslada esto a la construcción de identidad y citando a lo expuesto por el sociólogo Milton Benítez, es una superposición cultural extranjera e influirá de buena manera.

Los resultados aplicados a la muestra y los criterios expresados por los expertos apuntan a que la juventud siente la necesidad por pertenecer a una cultura, nacional y local, ese 70.6% de la muestra que sostiene sentirse orgullosa de ser ambateña junto al

83.1% que quiere ser ecuatoriano lo avalan, por tanto, es de vital importancia la creación y desarrollo de proyectos de comunicación visual que muestren elementos culturales locales y vayan a fortalecer la identidad.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda realizar una profundización tanto teórica como práctica en estudios sociológicos y antropológicos en la formación académica del futuro diseñador, puesto que es muy necesario entender mejor a la sociedad y su funcionamiento, el papel que desenvuelve, los elementos que la componen, y de esta manera lograr la implementación de proyectos más efectivos en materia de diseño.

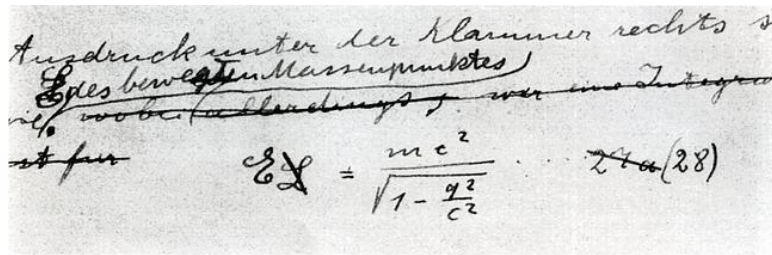
Se recomienda dar continuidad a este estudio, mediante el desarrollo de un proyecto tipográfico completo, es decir complementar la fuente con la caligrafía de los dos personajes que faltan, ya que debido a factores externos como ha sido la presencia de la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19 ha sido complicado el desarrollo óptimo del proyecto, de la misma manera se recomienda completar la fase de validación que no se pudo realizar debido a las limitaciones explicadas, de tal forma que permita que el público usuario pueda acceder y hacer uso de ella, brindando un elemento que sea capaz de transmitir y rescatar valores identitarios y culturales.

En el Ecuador y a nivel provincial la Academia debería destinar esfuerzos por el desarrollo de bibliografía propia y de calidad, basada en la realidad local en campos de Diseño Gráfico, pues como se evidencio en el desarrollo del proyecto, la literatura hecha en el país, referente a los temas tratados, es ínfima o no es divulgada y utilizada adecuadamente.

Se recomienda también buscar e implementar estrategias adecuadas de difusión de los proyectos de diseño en todas sus especialidades, ya que como se ha podido evidenciar existen excelentes propuestas, aunque pocas, en el ámbito de desarrollo de tipografía, sin embargo, la mayoría han pasado desapercibidos, incluso dentro del círculo profesional del diseño.

REFERENCIAS

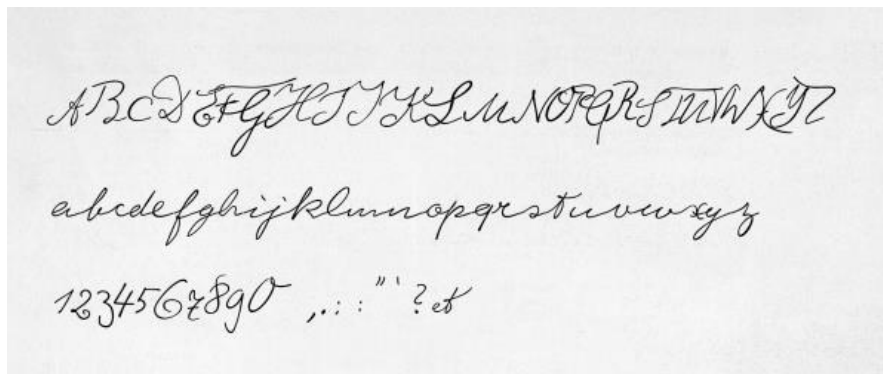
Como punto de partida para la ejecución del proyecto, se tiene la fuente tipográfica creada a partir de la caligrafía de Albert Einstein, la cual fue realizada por el tipógrafo Harald Geisler, el proyecto general fue bautizado con el nombre “escribe como un genio”, luego el tipógrafo desarrollaría proyectos similares con la caligrafía de Sigmund Freud y de Martin Lutero.



Ich hätte Ihre Bitte gewiss früher erfüllt, wenn Ihre Briefe aus meinem Blickfeld verschwunden wären. Denn Graphologie hat mich stets interessiert, wenn ich mich auch nie systematisch dafür interessiert habe, ich mache es mit Schriften wie mit Gesichtern, ich urteile instinktiv.

Achtachtungsvoll

A. Einstein.



Imágenes 24-25-26. Caligrafía de Albert Einstein, elaborada por Harald Geisler

La segunda fuente de inspiración para el desarrollo del trabajo, se trata del proyecto HomelessFonts, mismo que se encargó de digitalizar la caligrafía de personas indigentes de las ciudades de Barcelona y Buenos Aires para venderlas por medio de un portal web, los fondos recaudados son destinados a brindar ayuda a gente que se encuentra en similares condiciones.

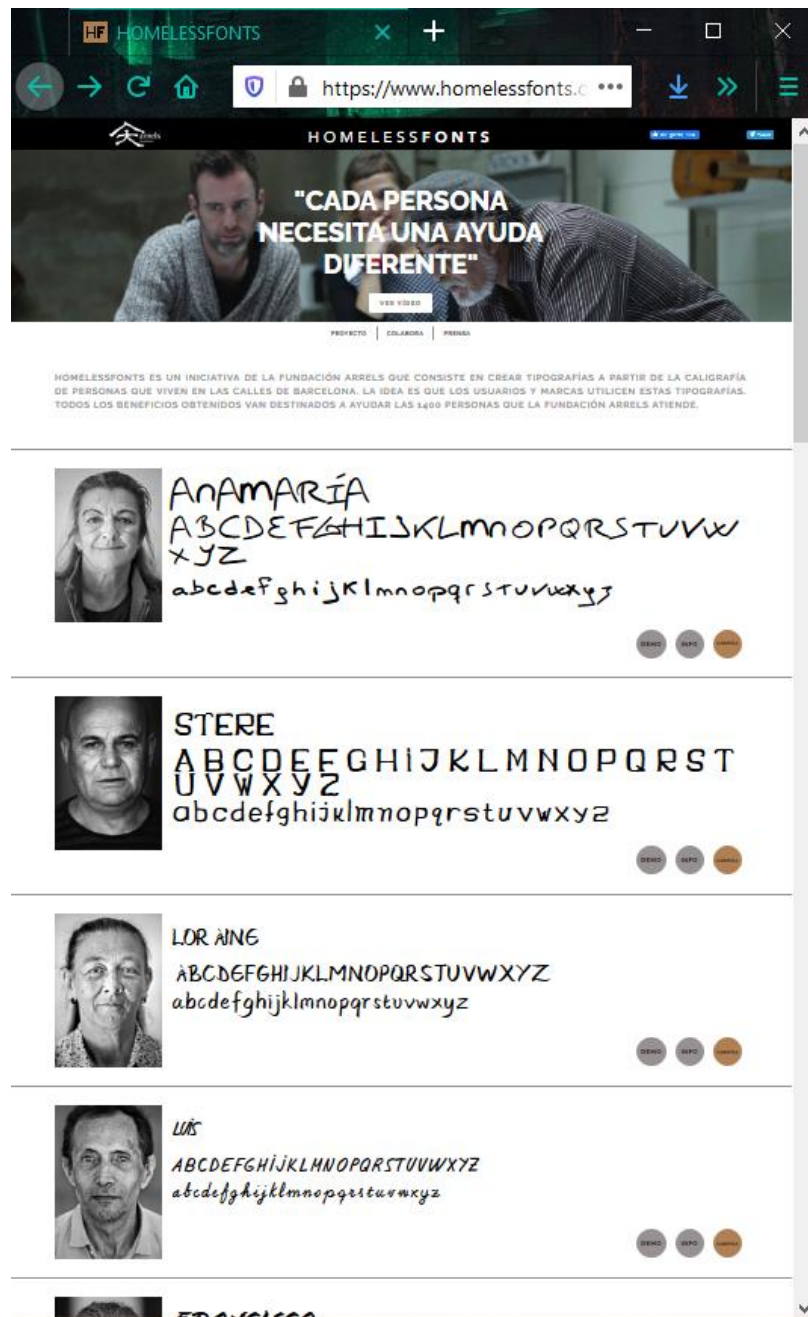


Imagen 27. Captura del sitio web Homelessfonts. Fuente: www.homelessfonts.com

Ya dentro de la investigación de aportes en el país realizados en tipografía, se encuentra el proyecto “Sara Maíz” de la diseñadora Vanessa Zúñiga, ganadora de premios internacionales, inspirada en la cultura precolombina.



Imágenes 28-29-30-31-32-33. Tipografía Sara Maíz. Elaborada por Vanessa Zúñiga

De igual manera, ya dentro del ámbito local, concretamente en la ciudad de Ambato se pudo evidenciar la existencia de un proyecto en el cual se desarrolla una investigación sobre los íconos de la ciudad, misma que concluye en la elaboración de dos fuentes tipográficas, basadas en el cuadro de una imagen religiosa, correspondiente a la Virgen de la Elevación, quién fue declarada patrona de la Diócesis de Ambato; el proyecto fue publicado en la Revista Actas de Diseño de la Universidad de Palermo.

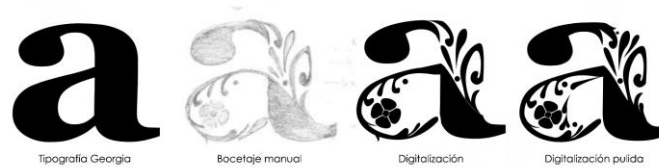
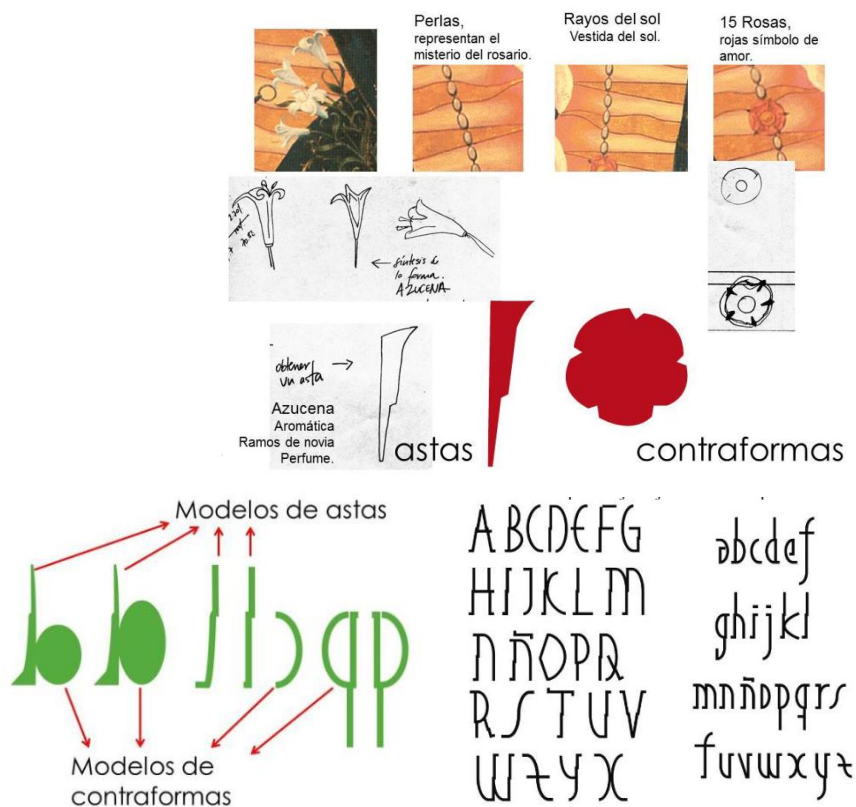


Imagen 34. Bocetos letra Hambato_VEv1. Elaborada por Paulina Sánchez.



Imágenes 35-36-37. Proceso de elaboración del Alfabeto en caja alta y caja baja basada en la imagen del cuadro de la Virgen de la Elevación. Elaborado por Pablo Vélez Ibarra.

Una de las tendencias que se pudieron evidenciar en los proyectos tanto profesionales como académicos es el rescate de los elementos visuales de la cultura precolombina ecuatoriana, tal es el caso del proyecto de titulación de Cristina Pesantes, que tiene como fuente de inspiración la cultura Jama Coaque, cuya fuente tipográfica resultante lleva el mismo nombre.

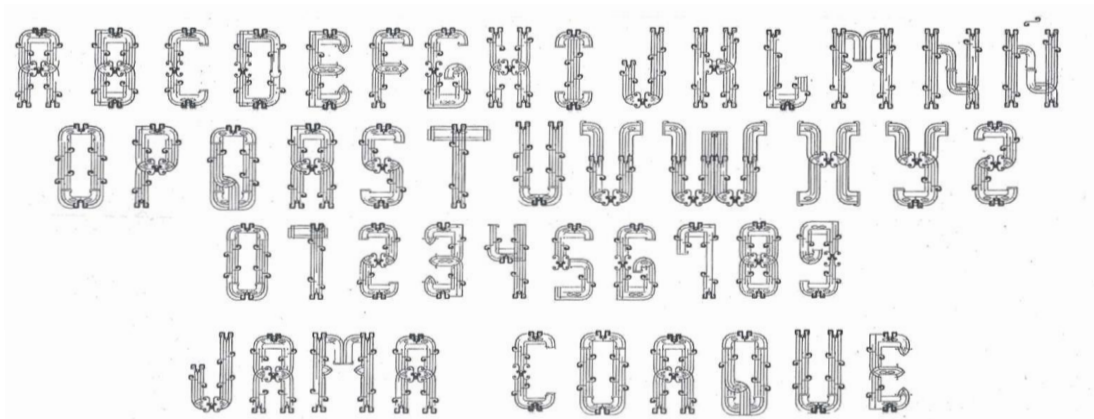


Imagen 38. Tipografía experimental Jama Coaque. Elaborada por Cristina Pesantes

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2009). *El Lenguaje Visual*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Parramón Editores.
- Ambrose, G., & Paúl, H. (2009). *Fundamentos de la Tipografía*. Barcelona: Parramón.
- Arnosó, M., Páez, D., Bobowik, M., & Basabe, N. (2018). Implicaciones de los estudios sobre memoria colectiva para la enseñanza de la historia. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 194(788). Obtenido de <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2005>
- Arrels, F. (12 de Junio de 2014). *Homelessfonts*. Obtenido de Homelessfonts: <http://homelessfonts.org/>
- Asamblea Nacional Constituyente 2007-2008. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Baldwin, J., & Lucienne, R. (2007). *Comunicación visual de la teoría a la práctica*. Singapur: Parramón Ediciones.
- Banco Central del Ecuador. (30 de Junio de 2020). *La economía ecuatoriana decreció 2,4% en el primer trimestre de 2020*. Obtenido de www.bce.fin.ec: https://www.bce.fin.ec/index.php/boletines-de-prensa-archivo/item/1370-la-econom%C3%ADa-ecuatoriana-decreci%C3%B3-24-en-el-primer-trimestre-de-2020#_ftn1
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Begoña, O. (1 de Noviembre de 2019). *9 herramientas para crear fuentes tipográficas*. Obtenido de AboutEspañol: <https://www.aboutespanol.com/9-herramientas-para-crear-fuentes-tipograficas-3202270>
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza, ilusiones y desengaños*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.

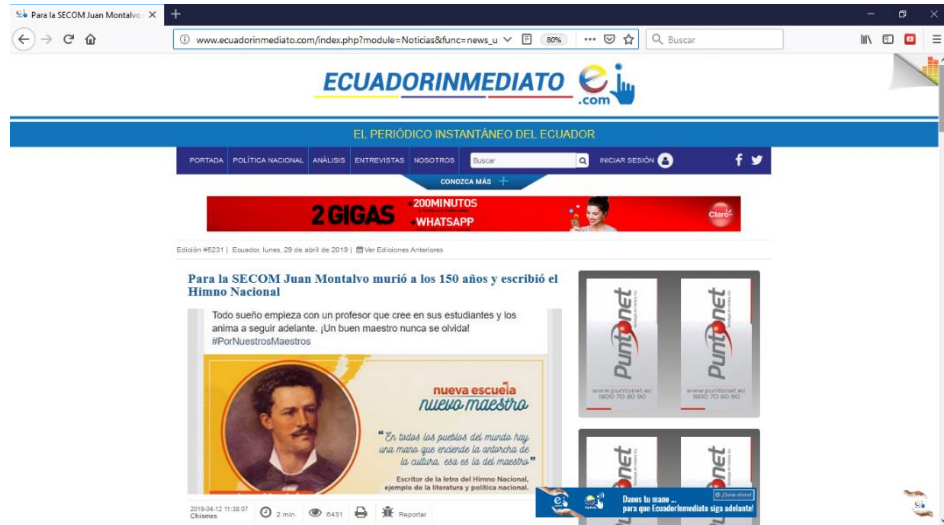
- Bergström, B. (2009). *Algo tengo en el ojo, técnicas esenciales de comunicación visual*. Barcelona: Laurence King Publishing Ltd.
- Carrión Maroto, J. (2007). *Estrategia, de la visión a la acción*. Madrid : ESIC.
- Cegarra, J. (2004). *Los métodos de la investigación*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- CELADE / FNUAP. (2000). *Juventud, población y desarrollo en América Latina y el Caribe. Problemas, oportunidades y desafíos*. Santiago de Chile: CELADE.
- Chandler, D. (1998). *Semiótica para principiantes*. Quito: Abya-Yala.
- Cheng, K. (2006). *Diseñar tipografía*. Madrid: Editorial Gustavo Gili.
- Clark, J. (1993). *Diseño Tipográfico*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Consejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida*. Quito: Semplades 2017.
- Diario EL COMERCIO. (23 de Mayo de 2020). Finanzas 'suspendió' temporalmente recorte presupuestario de universidades. *El Comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/finanzas-recorte-presupuesto-universidades-ecuador.html>
- Draft Advertising. (10 de Octubre de 2017). *REDES SOCIALES, LA MUTACIÓN DEL LENGUAJE*. Obtenido de Draft, grupo de comunicación healthcare: <https://www.grupodraft.com/redes-sociales-la-mutacion-del-lenguaje-12.htm>
- El Mercurio. (5 de Mayo de 2020). Las universidades públicas rechazan recortes de presupuesto. *elmercurio.com.ec*. Obtenido de <https://ww2.elmercurio.com.ec/2020/05/05/las-universidades-publicas-rechazan-recortes-de-presupuesto/>
- Estermann, J. (2006). *Filosofía Andina, Sabiduría indígena para un mundo nuevo*. La Paz: ISEAT.
- Frascara, J. (2007). *Diseño gráfico y comunicación*. Argentina: Ediciones Infinito.

- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas, Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalvo.
- García, M. d. (2012). *El patrimonio Cultural: Conceptos básicos*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Garzón, A. (1998). *Individualismo psicológico y memoria colectiva*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Geisler, H. (11 de Diciembre de 2018). *Harald Geisler*. Obtenido de <https://haraldgeisler.com/>
- Gerrero Arias, P. (2002). *La cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*. Quito: Abya Yala.
- Greenfield, I. (8 de Abril de 2019). *Los tres Juanes, con puños y letras*. Obtenido de Ñan, cuentos del camino: <https://www.nanmagazine.com/es/los-tres-juanes-con-punos-y-letras/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2010). *Tutoría de la investigación científica*. Ambato: Gráficas Corona.
- Hyndman, S. (2016). *Why fonts matter (Por qué las fuentes importan)*. Londres: Virgin Books.
- Lazo Galán, J. C. (2014). Diseño Gráfico y Patrimonio. *Universidad-Verdad*, 144.
- Ledesma, M., & Mabel, L. (2009). *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires: Ediciones FADU.
- Manero Brito, R., & Soto Martínez, M. (2005). Memoria colectiva y procesos sociales. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 10 (1), 171-189.
- Martín-Babero, J. (2003). La globalización en clave cultural. Una mirada latinoamericana. *ITESO, núm. 53*, 18-33.
- Martínez, H., & Guerrero, G. (2014). *Sociología I*. México: Grupo Editorial Patria.

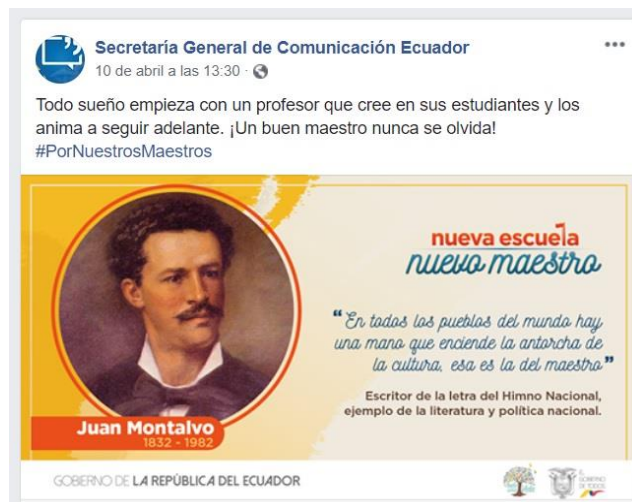
- Molano L., O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Ópera* (7), 69-84.
- Monsiváis, C. (2000). *Aires de familia, Cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: ANAGRAMA.
- Mora Cantellano, M. d., Villar García, M. G., & Espinoza Henández, M. d. (2018). Enfoques sociales para la conceptualización del diseño, inclusión en el proceso de enseñanza - aprendizaje. *Actas de diseño Vol. 25*, 180-186.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual, Contribución a una metodología didáctica (2da. ed.)*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Páez, D. (2007). Memoria social y Colectiva Representaciones sociales de la historia. En J. Morales, M. Moya, E. Gaviria, & I. Cuadrado, *Psicología Social*. McGraw Hill.
- Pepe, E. G. (2011). *Diseño Tipográfico Tipos Formales La tipografía como forma*. Mendoza: Ediciones Utopía.
- Pepe, E. G. (2015). Diseño tipográfico e identidad. *Bold No. 2*, 56-66.
- Pérez Torres, L. (28 de Noviembre de 2019). *¿Cómo se ve Ecuador después de siete semanas del paro nacional?* Obtenido de DW, made for minds.: <https://www.dw.com/es/c%C3%B3mo-se-ve-ecuador-despu%C3%A9s-de-siete-semanas-del-paro-nacional/a-51443608>
- Pérez, L. (2014). *Sociología*. México: Grupo Editorial Patria.
- Reimers Desings. (s.f.). *Pequeño diccionario del Diseñador*. www.bocetosgraficos.com.ar.
- Romero, F., Lozano, J., & Gutiérrez, R. (2010). *Caligrafía Expresiva, Arte y Diseño*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Rudolf, A. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.

- Ruiz Aguila, G. (3 de Junio de 2020). *¡Octubre volverá! La Covid-19 recrudeció la crisis de desempleo en Ecuador*. Obtenido de OpenDemocracy:
<https://www.opendemocracy.net/es/octubre-volver%C3%A1-la-covid-19-recrudeci%C3%B3-la-crisis-de-desempleo-en-ecuador/>
- Sautu, R. (2003). *Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación*. Buenos Aires: Ediciones Lurniere.
- UNESCO. (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. Paris: UNESCO.
- Universidad Técnica Particular de Loja. (1 de Mayo de 2020). *UTPL*. Obtenido de COVID-19 en Ecuador: potenciales impactos en la pobreza:
<https://noticias.utpl.edu.ec/covid-19-en-ecuador-potenciales-impactos-en-la-pobreza>
- Valdés de León, G. A. (2010). *Tierra de nadie: una molesta introducción al estudio del diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo - UP.
- Vega, E. (2013). *Tipografía Digital*. Madrid: Infolio.
- Vilchis, L. d. (1998). *Metodología del Diseño Fundamentos teóricos*. México: Claves Latinoamericanas S.A. de C.V.
- Villafaña, G. (2007). *Educación visual, conocimientos básicos para el diseño*. México: Trillas.

ANEXOS



Anexo No. 1. Captura de Pantalla nota de ecuadorinmediato.com



Anexo No. 2. Publicación de la SECOM, en la red social Facebook, actualmente eliminada.