

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Sistema de productos gráficos para la revitalización
de la memoria histórica de la ciudad de Quito
Proyecto integrador**

Ángela Victoria Araujo Jaramillo

Diseño Comunicacional

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Diseño Comunicacional

Quito, 14 de diciembre de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Sistema de productos gráficos para la revitalización
de la memoria histórica de la ciudad de Quito**

Ángela Victoria Araujo Jaramillo

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Iván Burbano, M.A.

Firma del profesor

Quito, 14 de diciembre de 2016

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

Nombres y apellidos:

Ángela Victoria Araujo Jaramillo

Código:

00105690

Cédula de Identidad:

1716721871

Lugar y fecha:

Quito, diciembre de 2016

RESUMEN

La presente investigación aborda el tema de la ciudad como un mundo de signos y sentidos históricamente construidos, los cuales dan cuenta de una transmisión de significados. La narrativa principal del espacio, sustentada en esta investigación, corresponde a las referencias de la ciudad de Quito como un emplazamiento, cuyo símbolo representativo es el Jaguar. Animal sagrado para los pueblos andinos, cuya historia ha perdido su grado de representatividad, y ha pasado a ser un signo invisibilizado en la tarea de proyectar una memoria histórica de Quito.

Bajo este enfoque, y considerando a la ciudad como lenguaje, el objetivo de este proyecto es el rescate de los espacios, símbolos e iconos visuales de Quito, por medio del uso de nuevas tecnologías, desde donde se puede construir una nueva lectura de la historia. Por medio de la interacción de las personas con los espacios históricos, utilizando como medio catalizador la Realidad Aumentada (RA), el diseño gráfico aporta a la revitalización de espacios, historias y lugares que han sido invisibilizados. Dicha interacción se produce gracias a un sistema de productos, cuyo objetivo es la transmisión de información, sirviéndose para ello de la imagen y las nuevas tecnologías, como medio didáctico, las cuales a su vez alimentan una base de conocimiento sobre los espacios de representatividad de la ciudad de Quito, otorgándole un carácter dinámico a la relación de la persona con su entorno urbano y natural.

Palabras clave: invisibilidad, memoria histórica, teoría de la Gestalt, Quito jaguar, realidad aumentada, aplicativo móvil, visualización de datos complejos, cuento interactivo, transmedia.

ABSTRACT

This research addresses the theme of the city as a world of historically constructed signs and senses, which accounts for a transmission of meaning. The main narrative of space, sustained in this research, corresponds to the references of the city of Quito as a site, which representative symbol is the jaguar. Sacred animal for Andean people, which history has lost its degree of representativeness, and has become an invisible sign in the task of projecting a historical memory of Quito.

Under this approach, and considering the city as a language, the objective of this project is the rescue of spaces, symbols, and visual icons of Quito, through the use of new technologies, from where you can build a new reading of history. Through the interaction of people with historical spaces, using as virtual catalyst medium the Augmented Reality (AR), graphic design contributes to the revitalization of spaces, stories and places that have been made invisible. This interaction takes place thanks to a system of products, which objective is the transmission of information, using image and new technologies, as a didactic means, which in turn feed a knowledge base on the representative spaces of the city of Quito, giving a dynamic character to the relationship of the person with his urban and natural environment.

Keywords: invisibility, historical memory, Gestalt theory, Quito jaguar, augmented reality, mobile application, visualization of complex data, interactive story, transmedia.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo ha sido producto del apoyo constante de varias personas.

En primer lugar quiero agradecer a mis extraordinarios padres, hermanos, sobrinos y amigos, quienes han sido mi fortaleza y mi mayor fuente de inspiración y retroalimentación.

Quiero agradecer a todos mis amigos profesionales ingenieros, artistas y diseñadores que han prestado su talento para orientarme en varios temas, y han apoyado este trabajo con su constante interés y preocupación.

Finalmente quiero agradecer a todos los profesores y grandes profesionales que han acompañado mi formación, quienes con su generosa actitud han sabido inspirar y guiar este trabajo.

¡Gracias infinitas!

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado, a las inspiradoras y maravillosas mujeres que han acompañado mis sueños y proyectos a lo largo de mi vida, en diferentes espacios, tiempos y lugares, desde mi hogar, mi trabajo, y una serie de encuentros afortunados.

Para todas ellas, apasionadas por su vida y su trabajo, y quienes siendo ellas mismas han logrado hacer de este mundo, uno mejor.

¡A ellas va dedicado este trabajo!

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	15
Antecedentes.....	17
Hipótesis.....	19
Justificación.....	20
Antecedentes del problema	21
Pregunta de investigación.....	22
Alcances del proyecto	22
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos	23
CAPITULO I: Marco Teórico	23
1.1 La ciudad portadora de signos	23
1.1.1 La ciudad y sus transformaciones	24
1.1.2 La ciudad y sus signos	24
1.1.3 La ciudad objeto y la ciudad imagen	29
1.1.4 La ciudad como espacio de representación.....	30
1.1.5 La ciudad: los no-lugares	32
1.2 Quito, historia y tradición	33
1.2.1 Quito, Patrimonio de la humanidad	33
1.2.2 Quito, espacio de segregación.....	34
1.2.3 Distribución espacial.....	36
1.2.4 Quito, ciudad Jaguar	39
CAPITULO II: Investigación	43

2.1. Puntos de vista sobre la historia de la ciudad	43
2.1.1 Cartografías contextuales.....	44
2.1.2 Conferencia ‘Kitu, el Jaguar, el Rio y el Volcán’	44
2.2 Encuesta.....	46
2.2.1 Análisis cualitativo y cuantitativo de los datos.....	48
2.2.2 Casos de estudio.....	50
2.2.3 Estudio comparativo: Leyes de la Gestalt y resultados de las encuestas.....	50
CAPITULO III: Propuesta de diseño	52
Sistema de productos	52
3.1 Identidad de marca: In Quito.....	53
3.1.1 Elementos de la identidad de marca.....	56
3.2 Diseño de Información: Sitio web.....	59
3.2.1 Visualización de datos complejos.....	59
3.2.2 Esquema de navegación y pantallas del sitio web	60
3.3. Diseño editorial: Cuento ‘Quito Jaguar’	64
3.3.1 Lettering.....	65
3.3.2 Ilustración	67
3.3.3 Legibilidad y lecturabilidad	71
3.3.4 Esquema de funcionamiento del aplicativo móvil en relación al cuento.....	74
3.3.5 Páginas del cuento.....	75
3.4. Diseño para dispositivos móviles: App ‘In Quito’	82
3.4.1 Aplicaciones móviles	82
3.4.2 Esquema de navegación y pantallas el aplicativo móvil.....	83
3.4.3 Realidad aumentada	90
3.5 Diseño de productos: Mirador	92

	10
3.5.1 Mirador	93
3.5.2 Esquema de funcionamiento del aplicativo móvil con el mirador.....	93
3.6 Plan de comunicación	95
3.6.1 Vallas publicitarias.....	96
3.6.2 Banderolas.....	98
3.6.3 Postales	100
Conclusiones	103
Referencias bibliográficas	105

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Principios de la Gestalt	27
Figura 2: Plano de la Ciudad de Quito del año 1734	36
Figura 3: Plan Regulador de Guillermo Jones Odriozola	38
Figura 4: Representación Cosmográfica de J. Santacruz Pachacuti	41
Figura 5: Representación de la constelación Chuquichinchay	41
Figura 6: Correspondencia del mapa de Quito y el Jaguar	42
Figura 7: Encuesta electrónica – Página de inicio	46
Figura 8: Encuesta electrónica – 1ª. Pregunta.....	47
Figura 9: Encuesta electrónica – 2ª. Pregunta.....	47
Figura 10: Tabulación y resultados – 1ª. Pregunta	48
Figura 11: Tabulación y resultados – 2ª. Pregunta	49
Figura 12: Estudio comparativo Leyes de la Gestalt y resultados de las encuestas - Matriz ..	51
Figura 13: Sistema de productos – Esquema de interacción de los productos	52
Figura 14: Infografía – Recursos transmedia.....	53
Figura 15: Logotipo ‘In Quito’	55
Figura 16: Logotipo ‘In Quito’ – Variantes a color.....	55
Figura 17: Logotipo ‘In Quito’ – Tipografía	56
Figura 18: Logotipo ‘In Quito’ – Fuente tipográfica.....	56
Figura 19: Logotipo ‘In Quito’ – Gama de colores fríos.....	57
Figura 20: Logotipo ‘In Quito’ – Gama de colores cálidos.....	58
Figura 21: Logotipo ‘In Quito’ – Estructura.....	58
Figura 22: Sitio web ‘In Quito’ – Página de inicio.....	61
Figura 23: Sitio web ‘In Quito’ – Presentación del proyecto	61

Figura 24: Sitio web ‘In Quito’ – Datos	62
Figura 25: Sitio web ‘In Quito’ – Visualización de datos complejos	62
Figura 26: Sitio web ‘In Quito’ – Cuento interactivo	63
Figura 27: Sitio web ‘In Quito’ – Visualización de las páginas del cuento.....	63
Figura 28: Sitio web ‘In Quito’ – Información y código QR para descarga del app.....	64
Figura 29: Sitio web ‘In Quito’ – Formulario de contacto	64
Figura 30: Lettering ‘Quito Jaguar’ – Boceto.....	66
Figura 31: Lettering ‘Quito Jaguar’ – Boceto digitalizado.....	66
Figura 32: Lettering ‘Quito Jaguar’ – Portada del libro	67
Figura 33: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Boceto Jaguar.....	69
Figura 34: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Digitalización y colorización – Jaguar.....	69
Figura 35: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Boceto Sol ‘Inti’ y Luna ‘Mamaquilla’.....	70
Figura 36: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Sol ‘Inti’	70
Figura 37: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Luna ‘Mamaquilla’	71
Figura 38: Ilustración ‘Quito Jaguar’ – Juan	71
Figura 39: ‘Quito Jaguar’ – Fuente tipográfica.....	72
Figura 40: ‘Quito Jaguar’ – Fuente tipográfica – Fotografía del texto	73
Figura 41: Esquema de funcionamiento APP – Cuento didáctico.....	74
Figura 42: Cuento didáctico – Portada y contraportada.....	75
Figura 43: Cuento didáctico – Guardas	75
Figura 44: Cuento didáctico – Presentación del proyecto	76
Figura 45: Cuento didáctico – Instrucciones	76
Figura 46: Cuento didáctico – Pagina 1	77
Figura 47: Cuento didáctico – Pagina 2.....	77
Figura 48: Cuento didáctico – Pagina 3.....	78

Figura 49: Cuento didáctico – Pagina 4.....	78
Figura 50: Cuento didáctico – Pagina 5.....	79
Figura 51: Cuento didáctico – Pagina 6.....	79
Figura 52: Cuento didáctico – Pagina 7.....	80
Figura 53: Cuento didáctico – Fotografía de la Instrucciones.....	80
Figura 54: Cuento didáctico – Fotografía de un página del libro.....	81
Figura 55: Cuento didáctico – Fotografía de las instrucciones en cada página.....	81
Figura 56: APP – Pantalla tipo splash, pantalla de menú principal y pantalla de registro.....	83
Figura 57: APP – Opción ‘In Situ’ – Pantalla RA (A).....	84
Figura 58: APP – Opción ‘In Situ’ – Pantalla RA (A.1).....	85
Figura 59: APP – Opción ‘In Situ’ – Pantalla RA (B).....	85
Figura 60: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 1 del cuento.....	86
Figura 61: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 2 del cuento.....	86
Figura 62: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 3 del cuento.....	87
Figura 63: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 4 del cuento.....	87
Figura 64: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 5 del cuento.....	88
Figura 65: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 6 del cuento.....	88
Figura 66: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 6 del cuento.....	89
Figura 67: RA – Pantalla ‘Mis sitios de interés’ – Mapa.....	89
Figura 68: Realidad aumentada – Opción ‘In Situ’.....	91
Figura 69: APP – Realidad aumentada – Opción ‘Quito Jaguar’.....	92
Figura 70: Mirador – Visualización en lugar.....	93
Figura 71: Mirador – Medidas.....	94
Figura 72: Mirador – Acercamiento al soporte.....	95
Figura 73: Mirador – Contenidos APP.....	95

Figura 74: Valla publicitaria - Motivo	97
Figura 75: Valla publicitaria – Visualización	97
Figura 76: Banderolas – Derecha – Izquierda – Opcion uno.....	98
Figura 77: Banderolas en sitio – Opción uno.....	98
Figura 78: Banderolas – Derecha – Izquierda – Opcion dos	99
Figura 79: Banderolas en sitio – Opción dos	99
Figura 80: Postal – Opción uno – Anverso y reverso	100
Figura 81: Postal – Opción dos – Anverso y reverso.....	101
Figura 82: Postal – Visualización	102

INTRODUCCIÓN

“La función propia de la imagen es hacer visible lo invisible.”

Juan Damasceno¹

Quito, ciudad situada en la sierra andina, rodeada por montañas y considerada como un ciudad colonial, escasamente rememora su pasado precolombino. Si su espacio urbano y natural lo consideramos un lenguaje visual, lleno de signos y símbolos, entonces sería posible leer en él, episodios de ese pasado olvidado, como si estuviesen escritos. Con el paso de los siglos, muchos de los espacios representativos de la ciudad, han perdido su grado de representatividad, histórica e ideológica, siendo que han marcado hitos importantes en la construcción de significados y que con el paso del tiempo se han invisibilizado, dificultando así la tarea de proyectar una verdadera memoria histórica de la ciudad como un producto del sincretismo de lo precolombino, español y moderno.

Después de llevar a cabo el análisis e investigación, histórico, sociológico y cultural, el presente proyecto identificó algunos de los principales discursos de la ciudad que posteriormente fueron traducidos a un lenguaje visual. Para que por medio de contenidos transmedia y el uso de nuevas tecnologías las personas se acerquen a ciertos aspectos históricos que han sido escasamente evidenciados.

Productos similares, en otras ciudades, han abordado el tema, promoviendo el acercamiento al espacio y al ciudad, orientados hacia un ámbito turístico. Por ejemplo, la aplicación móvil WELC Map², hace uso de la realidad aumentada en conjunto con un mapa

¹ Frase obtenida del artículo *La función propia de la imagen es hacer visible lo invisible*, obtenido el 23 de noviembre de 2016 de <http://www.congreso.educathyssen.org/single-post/2016/09/12/LA-FUNCIÓN-PROPIA-DE-LA-IMAGEN-ES-HACER-VISIBLE-LO-INVISIBLE>

² Información obtenida del artículo *Llega a Milán WELC Map, el primer mapa de papel en la realidad aumentada*, obtenido el 13 de octubre de 2016 de http://www.corriere.it/italia-digitale/notizie/arriva-milano-welc-map-prima-mappa-cartacea-realta-aumentata-7b6fdf62-8ed9-11e6-85bd-f14ac05199eb.shtml?refresh_ce-cp

impreso, con la finalidad de obtener información de los espacios culturales, como museos y teatros en Milán, Italia y así poder adquirir los tickets de acceso a estos lugares directamente. En este caso la solución tiene por objetivo la accesibilidad al espacio y a las actividades culturales y turísticas que allí se realizan.

Otras experiencias interactivas, novedosas y que han dado solución a cierto tipo de problemáticas, nos muestran la eficiencia de estas nuevas tecnologías para facilitar el acercamiento, como por ejemplo, a la lectura. Lua Books³, una editorial transmedia colombiana, ha generado ciertos libros interactivos, en los que el lector vincula ciertos contenidos digitales de una aplicación móvil con el libro impreso, para motivar la lectura de los niños. Donde como lo mencionan sus autores “el contenido se desarrolla desde el inicio para ser disfrutado de diversas formas.” (Cabrera, 2014).

En ambos casos resulta interesante y valioso el uso de estas herramientas tecnológicas ya que brindan la posibilidad al usuario de ser quien finalmente decida su experiencia. Dicha posibilidad puede verse como una democratización del proceso del diseño, donde el usuario final toma la decisión y realiza con libertad sus acciones, se entretiene generando nuevos contenidos, y finalmente le otorga al producto un significado propio, es decir, el diseño se convierte en una herramienta que modifica el consumo pasivo.

El uso de las nuevas tecnologías permite ser recursivo en la generación de soluciones de diseño. El desarrollo de presente proyecto plantea por objetivo la construcción de una memoria histórica de la ciudad de Quito, por medio de la visualización de datos complejos; la transmisión de saberes por medio de un cuento didáctico; la interacción con la historia gracias al uso de nuevas tecnologías como la realidad aumentada; y un plan de comunicación, en función de posicionar el sistema de productos bajo una identidad gráfica con la que los

³ <http://www.luabooks.com>

quiteños se puedan sentir identificados y con la que los visitantes de la ciudad se sientan atraídos.

Antecedentes

El contexto de estudio es la ciudad de Quito, espacio donde por medio de la perspectiva del diseño podemos interpretar en ella huellas y construcciones de sentido para sus habitantes, que se manifiestan como una “escritura colectiva” (Margulis, 2002, p. 516). Esta, no es más que un lenguaje descifrable en sus referentes geográficos, arquitectónicos, etc., donde gracias a estos podemos tener una lectura de la historia de la ciudad, la cual posee iconos visibles e invisibilizados que la simbolizan.

Su carga semántica transmite un mensaje propio, del espacio y sus símbolos y del tiempo en el que la persona convive e interactúa con ellos. Como lo menciona Jorge Frascara (2000)

“la construcción de mensajes no proviene ya de supuestos principios estéticos universales o de caprichos personales del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual de la gente y la realidad a la cual se desea arribar después que la gente se encare con los mensajes.” (p. 19).

Es allí, donde el diseño cobra protagonismo y se espera que la solución genere un cambio de actitud de la gente respecto de la ciudad y la percepción de sus signos y espacios. El diseño, por lo tanto, permitirá que esos se vuelvan identificables, y a su vez, posibilita su discriminación, por medio de un enfoque sistemático que define el contenido histórico y social de estos signos, para que estos se vuelvan accesibles. Y es allí, donde el diseño retoma su dimensión de responsabilidad social⁴. Estos signos son portadores de un código que debe

⁴ Ámbito que como lo menciona Jorge Frascara (2000) “El mejoramiento del acceso a la información...; el mejoramiento de símbolos y signos; el perfeccionamiento de técnicas de visualización; el progreso de la codificación tipográfica.... Son todas áreas donde existe una necesidad acuciante de diseñadores gráficos capaces y donde es, al mismo tiempo, difícilísimo encontrarlos.” (p, 51)

ser claramente identificable por la gente, los elementos de los que el diseño se sirve, color, textura, formas, letras, etc., deben ser capaces de restituir justamente el mensaje perdido.

Una de las estrategias de diseño que permiten comunicar de mejor manera el mensaje es la generación de contenidos culturales transmedia. Este tipo de contenidos tiene por característica ser recursivo en el uso de varias plataformas, por medio de las cuales se comunica la narrativa. Según Scolari, (2013) la producción de contenidos transmedia es “una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas.” (p. 25). Por medio de este tipo de producción, el diseño cobra una dimensión recursiva y experimental, para ello utiliza la interacción de los mensajes por medio de varios soportes, facilitando que el usuario final sea quien recree la experiencia a su medida.

Como los menciona Atkinson (2006),

“Workers enjoy jobs that allow them to create something, permit them to use a skill, give them the opportunity to work wholeheartedly, and let them exercise initiative and responsibility.” (p. 5).

El diseño como transmisor de conocimiento, explora varias respuestas de la persona, en función de mejorar su experiencia con el producto diseñado y su efectiva interpretación de la narrativa expuesta, permitiendo al usuario ser el protagonista de su experiencia. Desde la perspectiva del ‘Design Thinking’⁵, la interacción desempeña un papel clave en la configuración del mundo y la generación de nuevos productos, sistemas y servicios que dan respuesta a numerosas condiciones culturales. Bajo este aspecto, dentro del proceso de investigación y creación del sistema propuesto, el papel del diseño no necesariamente es el de ayudar a crear productos y servicios que atiendan la problemática, sino en transformar por

⁵ El Design Thinking constituye una forma de pensamiento de diseño para integrarlo en el ejercicio de la innovación. Como lo menciona Tim Brown (2008) es necesario que el diseño se involucre desde el inicio del proyecto, tome en cuenta las necesidades, experimente con prototipos y expanda el ecosistema de innovación.

medio del diseño la solución en un laboratorio para generar nuevas experiencias e interacciones.

El diseño, dentro de una visión más amplia ayuda cada vez más al desarrollo de actividades sociales, a los procesos ecológicos, tecnológicos y culturales. Con dichos enfoques se rompen paradigmas tradicionales del diseño, dejando de lado su visión habitual, donde ya no se produce para un usuario en específico, enmarcado en un comportamiento predecible. Ahora el diseño genera comportamientos y nuevas formas de interacción con el entorno, es decir, no suplente únicamente una necesidad particular de la persona, sino que colabora para mejorar el bienestar colectivo.

Dentro de un ámbito específico, el bienestar colectivo tiene un componente de reconocimiento de la identidad histórica. Como lo menciona Mario Margulis, (2002) “la ciudad es un discurso y este discurso es verdaderamente un lenguaje” (p. 515), es decir, la ciudad posee un mundo de signos, mensajes y códigos históricamente construidos, que dan cuenta de una transmisión de significados, y que hacen posible su reconocimiento y la producción de un sentido de identidad. Bajo este enfoque, y considerando a la ciudad como lenguaje, el objetivo de este proyecto plantea el rescate de los símbolos e iconos visuales de la ciudad para la construcción una nueva lectura de la historia, desde una perspectiva del diseño gráfico como aporte para la construcción de una memoria histórica de ciudad, gracias a la interacción de la gente con los espacios que han sido invisibilizados⁶.

Hipótesis

Cómo gracias al diseño y el uso de la Realidad Aumentada, como elemento catalizador, los espacios y símbolos de la ciudad de Quito pueden recobrar su importancia

⁶ Término utilizado en el marco legal que se refiere a “una forma de hacer desaparecer al otro que no tiene que ver con su presencia o ausencia física, si no con la no existencia en un sentido social.” (Fabregat, 2013).

histórica, y llegar a ser nuevos referentes visuales que revitalicen elementos que han sido invisibilizados.

Justificación

Esta investigación no se enfoca en los ámbitos sociológicos de la problemática, sino que se sirve de ellos para mostrar y reflexionar sobre los elementos de análisis formal de los mensajes visuales, como son la forma, color y el mensaje en el contexto de la ciudad.

Aspectos formales que tienen una función comunicativa la cual posibilita mirar a la ciudad de Quito como una escritura colectiva. Por medio de esta investigación se quiere retratar espacios, paisajes, monumentos, edificaciones, historias y expresiones de Quito, las cuales sirvieron de punto de partida, para plantear de modo reflexivo, un esquema de trabajo y acercamiento al fenómeno. Y así lograr un primer sentido de conceptos como simbología, dimensiones sociales y políticas, el espacio público y el paisaje como lugares de representación.

Se debe destacar que investigaciones anteriores se enfocan en otros ámbitos de estudio, por ejemplo en un eje medioambiental, turístico y sociológico del espacio urbano. Abordando el tema de la ciudad sin mayor profundidad de la mecánica histórica y los conocimientos de otras particularidades que los espacios generan, así como de la gente que con ellos interactúa.

Desde otra perspectiva, la del diseño gráfico, este fenómeno permite conocer dichas particularidades que rodean la construcción de conceptos de identidad, sentido de pertenencia y lugar de origen, cercanos a nuestra realidad. Aproximando de un modo analítico los conceptos y la teoría de la función y forma de lo visual, a una realidad específica, y como lo visual moviliza la construcción de conceptos sociales y las afirma.

Antecedentes del problema

El espacio de la ciudad de Quito, justifica su emplazamiento no únicamente por una suerte geográfica y climatológica. Su localización tiene antecedentes Incas y aún más antiguos. Su ocupación y delimitación geográfica hace pensar en cierta correspondencia con la cosmovisión andina de sus primeros habitantes, donde posterior a la colonización española, los nuevos habitantes nos hemos ido acomodando en los primeros emplazamientos sin mayor reubicación. Ejemplo de ello es la secuencia urbano histórica de la ciudad de Quito y como fue creciendo hacia los polos partiendo de un centro bien definido.

La ciudad de Quito con latitud 0° está localizada en una planicie en las faldas de un volcán. Como lo menciona, Guido Veliz, (1976)

“Quito se ubica en el flanco oriental del Pichincha que es recortado por quebradas que descienden del macizo, paisaje que se inicia por el norte en el Llano de Turubamba y que culmina en el estrechamiento que señala el Panecillo.” (p. 105).

Estos datos nos dejan ver que las montañas, lugares, paisajes y emplazamientos que en la actualidad podemos ver, fueron consecuencia de decisiones ancestrales, donde se estableció cierto ordenamiento, dirección y disposición del espacio urbano. Conocimiento que pocos disponen y que muchos desconocen. Actualmente, y por medio del cine se nos ha dado a conocer ciertas connotaciones en referencia a los sectores de la ciudad, en donde en la parte sur de la misma se han ubicado gente de cierta clase social, el Centro, por su parte, ha constituido desde siempre el centro político y administrativo de la urbe, para dejar el norte como un emplazamiento comercial para otro tipo de clase social. Estableciéndose así diferencias entre cada uno de los sectores y de los referentes, que en conjunto, forman parte de nuestra identidad. Bien lo menciona, el diálogo en la película A tus Espaldas “aquí no nos ponen atención, tanto que la Virgen del Panecillo nos da la espalda.” (Jara, 2010). El punto

de vista frente al mensaje de este monumento no representa ni significa lo mismo para la gente que habita en el sur como para la que vive en el norte.

Este ejemplo nos muestra como los referentes históricos se modifican en función de la época en la que se relaciona la gente con ellos y puede su interpretación variar conforme se generan nuevas formas de interacción con el espacio.

Pregunta de investigación

En nuestra ciudad los espacios de representación están repletos de connotaciones sociales, políticas, históricas y sus significados son vistos como símbolos perecederos, los cuales se confrontan con cualquier manifestación moderna que resulta ser más accesible. Es allí donde surge la pregunta de investigación ¿Es posible que por medio de la revitalización de los símbolos e iconos visuales de la ciudad, se construya una nueva lectura de la historia, desde una perspectiva donde el diseño gráfico aporte para la construcción de una memoria histórica de ciudad?

Alcances del proyecto

Todas las fases y productos del proyecto están enfocadas en dar solución al problema de la falta de visibilidad de elementos históricos de la ciudad. Dichas fases se integran en un solo conjunto de productos donde estos funcionan en dependencia de unos con otros.

El sistema de productos 'In Qitu' parte de los insumos generados en la etapa de investigación, para proponer el diseño de elementos gráficos a implementarse a corto plazo. Y cuyos resultados a largo plazo posibiliten la generación de una base de conocimiento para nuevas investigaciones.

Objetivo general

El objetivo principal del proyecto es el diseño de un sistema de productos gráficos que faciliten la transmisión de saberes históricos. Y que muestre como gracias a la interacción con dichos productos, los grados de representatividad de los espacios de la ciudad, pueden ir variando en el tiempo.

Objetivos específicos

- Ayudar en el aprendizaje y continuidad de la memoria histórica por medio de imágenes didácticas que faciliten el acceso universal al conocimiento.
- Generar un mecanismo de respuesta para la medición de prevalencia, relevancia e importancia de los signos que representan a la ciudad, para que los datos sirvan como base y evidencia para otros proyectos de investigación.
- Generar un sistema de objetos recursivo, que involucre varias ramas del diseño gráfico con la finalidad de promover una experiencia activa del usuario por medio del uso de una narrativa transmedia.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

Para abordar temas como la ciudad, sus signos, y teoría de diseño es importante conocer lo que se ha hecho y se ha investigado alrededor de estos conceptos. Para ello se ha estructurado la revisión bibliográfica y estado del arte de estos temas, donde se han podido encontrar referencias a estudios sociológicos, históricos y teóricos que son el punto de partida para entender y comprender el planteamiento del proyecto.

1.1 La ciudad portadora de signos

1.1.1 La ciudad y sus transformaciones

Uno de los principales referentes bibliográficos revisados es el texto de Mario Margulis, que desde una perspectiva sociológica nos señala que a la ciudad la podemos leer como si fuese un texto. Dicho texto está compuesto por una diversidad de hablantes, donde “el habla, puede homologarse, en el caso de la ciudad, con las prácticas, los comportamientos, las acciones, los itinerarios, las transformaciones que van construyendo la ciudad, los usos que sus habitantes hacen de ella.” (Margulis, 2002, p. 516).

Por otro lado las relaciones de la ciudad dan cuenta de modificaciones históricas, que se revelan en lo que Margulis llama ‘escritura colectiva’, la cual está condicionada a las acciones y efectos de la presencia del poder y la influencia de la globalización que de un modo directo afecta la vida social.

“La vida social se ve condicionada por un mundo globalizado e interconectado, predominantemente urbano, marcado por una aceleración sin precedentes de dinámicas sociales y cambios tecnológicos, en medio de la cual, las propias dimensiones espaciales y temporales han sido alteradas.” (Kingman, 2009, p. 12).

Es decir la ciudad es un cuerpo que sufre modificaciones constantes gracias a su carácter urbano que lo vuelve un cuerpo dinámico, en la que su “escritura colectiva” se convierte en el registro de formas de representatividad que con el paso del tiempo van cobrando vigencia o van perdiéndose, las cuales pueden constituirse en un registro visual de estos cambios y transformaciones de la ciudad.

1.1.2 La ciudad y sus signos

“La metáfora ‘escritura colectiva’, empleada en numerosos casos por la literatura al referirse a la ciudad, indica que ésta puede ser descifrada como si fuera un texto, que contiene en sus estructuras de significación las huellas de los procesos históricos.” (Margulis, 2002, p. 516). Como lo menciona esta autor la ciudad es portadora de signos, con los que la gente

consciente o inconscientemente asocia el concepto de lugar o pertenecía, pero que para individuo se manifiestan de un modo particular, lo que para unos resulta representativo y es parte de su historia, para otros resulta menos relevante. Es por ello que el reto para abordar la problemática será el identificar aquellos signos referentes a la memoria colectiva. Este autor también menciona, que

“El habitante de la ciudad vivencia algunos espacios urbanos de modo diferencial.

Hay territorios más cargados de afectividad, recuerdo y memoria. Partes de la ciudad más ligadas con su uso cotidiano y con recuerdos del pasado: el barrio, las calles que se recorren todos los días, o bien otras zonas de la ciudad, menos inmediatas y más indiferentes.” (Margulis, 2002, p. 521).

Por lo tanto, existen dos modos de abordar la temática de la revitalización de la memoria histórica, uno desde la perspectiva de la afectividad, basada en la memoria colectiva y otro que toma en cuenta aquellos elementos invisibilizados, que siendo parte de la “escritura colectiva” resultan relevantes en el proceso narrativo histórico de la ciudad, y que no necesariamente se hacen presentes en la memoria colectiva. Es allí donde el tiempo pasa a ser un eje narrativo importante que conecta ambas perspectivas, donde cada uno de los referentes históricos toma nuevos significantes, y donde los signos que narra nuestra historia pasan de ser elementos estáticos a unos dinámicos.

Para iniciar el análisis del signo como referente de la ciudad, es necesario comprender los conceptos dentro del proceso de comunicación. El signo como lo define Humberto Eco (1994) “se utiliza para transmitir una información, para decir, o para indicar a alguien algo que otro conoce y quiere que lo conozcan los demás también”. (p. 21).

Es decir, el signo es un elemento que comunica y transmite información que debe ser construida de forma adecuada, para que el receptor la entienda. Como para Humberto Eco, dentro de este proyecto consideraremos al signo como el mensaje mismo, es decir el mensaje

es el signo o conjunto de signos “que forma parte de un proceso de significación”. (Eco, 1994, p.22). Este proceso de significación corresponde a la contextualización del signo que ayudan a que este tenga un significado.

Este proceso de significación, para Humberto Eco está compuesto por: la sintáctica, que se refiere a los elementos formales que construyen el signo (punto, línea, volumen, etc.); la semántica, que se refiere a las representación o significados de los que el signo es portador; y finalmente la praxis en la cual el signo cobra un sentido en el contexto lingüístico y extralingüístico. En palabras de A. Dondis (1992)

“cualquier acontecimiento visual es una forma con contenido, pero el contenido está intensamente influido por la significancia de las partes constituyentes, como el color, el tono, la textura, la dimensión, la proporción y sus relaciones compositivas con el significado.” (p. 19).

Es decir el proceso de significación es el resultado de la relación de la semántica, sintáctica y la praxis en su conjunto.

Pero “¿cómo podemos controlar nuestros complejos medios visuales con cierta certidumbre de que al final habrá un significado compartido?” (Dondis, 1992, p. 24). Para ello será necesario el aprendizaje y utilización de reglas sencillas “para obtener una organización y una orquestación de los medios visuales”. (Dondis, 1992, p. 24). Entre los elementos sintácticos a tomar en cuenta para la construcción de un signo tenemos: equilibrio, definida como la relación de estabilidad y contrapeso; tensión, que no es más que la referencia vertical u horizontal frente a su contraparte que nos da la sensación de estabilidad.; nivelación y aguzamiento, que se refiere a la relación entre la armonía y estabilidad que genera tensiones en la composición; y atracción y agrupamiento, en relación a la interacción clara de los elementos de la composición.

La ley de Pragnanz⁷, de la teoría de la Gestalt⁸, denomina como ‘buena’ aquella composición en la que resultan presentes estas condiciones, (equilibrio, tensión, nivelación y aguzamiento, atracción y agrupamiento) y que en conjunto tienden a la estabilidad.

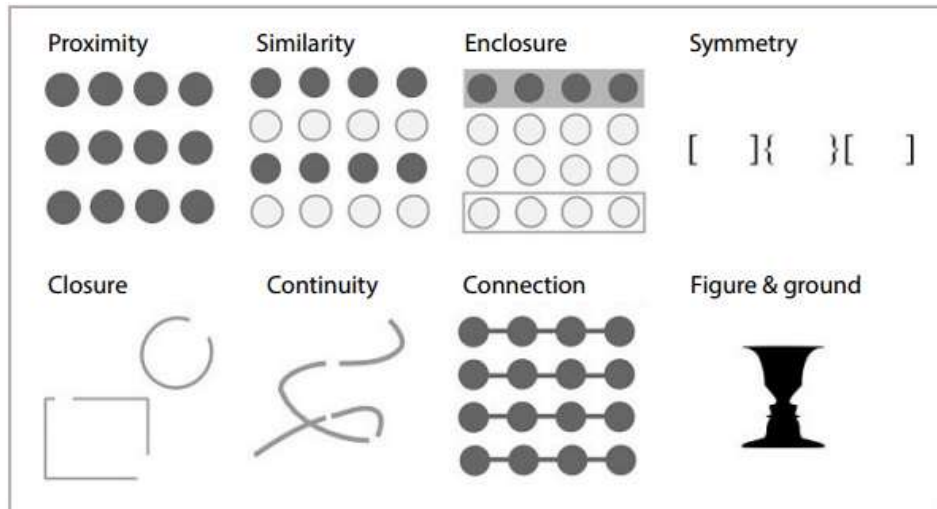


Figura 1: Principios de la Gestalt⁹

⁷ “La palabra pregnancia es un término alemán que significa "buena figura." La ley de *Pragnanz* se refiere a veces como la ley de buena figura o la ley de la simplicidad. Esta ley sostiene que los objetos del entorno son vistos de una manera que los hace parecer tan simple como sea posible.” (Cherry, 2016)

⁸ *Las leyes de la Gestalt*. MindMatic, Discover yourself. Obtenido el 5 de agosto de 2015 de <http://www.mindmatic.com.ar/gestalt.pdf>

⁹ Huber, D. (2016). *Designing with the Mind in Mind*. Insightful Empathy. Obtenido el 3 de diciembre de 2016 de <http://www.insightfulempathy.com/book-reviews/designing-with-the-mind-in-mind/>

- *Ley de la figura – fondo*: Relación forma y figura en relación al fondo.
- *Ley de la continuidad*: Relación de la forma y el resto de elementos que parecen estar colocados generando un flujo orientado hacia alguna parte.
- *Ley de la proximidad*: Relación de los elementos próximos que tienden a formar parte de una unidad.
- *Ley de la similitud*: Relación de los elementos como si tuviesen la misma forma.
- *Ley de cierre*: Una forma se percibe mejor cuanto más cerrado está su contorno.
- *Ley de completión*: Una forma abierta tiende a percibirse como cerrada.

La disposición de los elementos referentes en la ciudad tienden a cumplir ciertas pautas de tensión y atracción, por ejemplo la colocación de una Virgen alada en la cima del Panecillo establece una relación de atracción, lo que posibilita su fácil identificación. Por medio del entendimiento de estas leyes se puede hacer un análisis de aquellos elementos en la ciudad que han sido invisibilizados en referencia a su relación visual e interacción con el entorno, todo ello junto con su mensaje que puede colaborar en mantener o no su relevancia con el paso del tiempo.

Por otro lado la ciudad posee signos tangibles y señales que dan un mensaje claro de bienvenida u hostilidad, lo que constituye un reflejo de la expresión de las diferencias sociales, que inicia en Quito entre los años 1870 y 1970¹⁰. Por ejemplo, dentro la ciudad de Quito, hay sectores que resultan ser más hospitalarios que otros, o sectores donde habitan gente económicamente solvente que establecen una diferencia del mensaje de uno a otro sector, donde incluso, los flujos de circulación trazan o marcan diferencias. Es decir, la ciudad constantemente está en un proceso de transformación donde las diferencias sociales

¹⁰ De Certeau, M. (2014). La movilidad urbana en Quito. Archivo Histórico de Quito.

establecen signos “que revelan la pertenencia de clase, de nacionalidad y de cultura de los habitantes de la ciudad; estos signos los identifican: son registrados y descodificados en su tránsito por la ciudad.” (Margulis, 2002, p. 527).

Es allí, donde estos signos son portadores de las relaciones de estabilidad o inestabilidad de la sintaxis de la imagen de ciudad, donde las relaciones de discriminación y exclusión, aportan tensión a los elementos de composición de la ciudad. Por otro lado, y construyendo la ciudad como una imagen, sus fronteras sean visibles o invisibles, donde se concentran una mayor diversidad mestiza, son polos con características propias que al igual que lo expuesto, son elementos que aportan tensión a la relación compleja de armonía y estabilidad de la ciudad.

1.1.3 La ciudad objeto y la ciudad imagen

Como se lo mencionó, estos cambios son sujeto de representación, en la que cada una de sus partes deberá entenderse como un solo objeto. Como lo menciona Serna, (1999)

“En la distancia, la ciudad aparece como un objeto: un conjunto de escenarios susceptibles de una mirada objetiva desplazándose por plazas, parques, calles, avenidas, edificaciones, cementerios, etc., perfectamente interrelacionados y que existen como un todo.” (p. 257).

Es decir todos estos elementos representativos se articulan de un modo u otro en un cuerpo complejo llamado ciudad, donde cada uno de sus elementos aporta un significado y sentido a un tiempo específico de la historia de la ciudad.

En su texto Serna, (1999) nos menciona que la cartografía del tiempo (historia de la ciudad), está compuesta por objetos “que desde el pasado trascienden hasta el presente” (p. 257), es decir que estas partes que componen la historia no son estáticos, ni mucho menos permanecen en un solo aspecto del tiempo, al contrario, estos elementos son reasumidos, reinterpretados y forman y sustentan el modo en el que entendemos el presente,

mostrándonos a la ciudad como un objeto o un cuerpo vivo donde el tiempo en sí es un constructor de significados.

1.1.4 La ciudad como espacio de representación

Las transformaciones de la ciudad, como los menciona Benjamín¹¹, tienen relación con la apreciación o depreciación estética del espacio, pero además tienen que ver con “aspectos estratégicos vinculados con la reproducción de poder.” (Margulis, 2002, p. 525). Pone como ejemplo, la ciudad de París de 1850, donde los pasajes dan paso a las grandes avenidas, y estas se llenan de negocios, que para el autor, “atentan contra la memoria y el paisaje familiar” (Margulis, 2002, p. 525). Esta transformación que sufre París, en el siglo XVIII, la sufre el Centro Histórico de Quito, desde mediados del siglo XIX, donde hasta hoy en día sus calles tienen una alta presencia de negocios, que conviven escasamente con los entornos familiares. Algo similar pero con un objetivo diferente ocurre en el norte de la capital, donde se da espacio a la cosmopolitización¹² de la ciudad, este espacio metropolitano genera un nuevo rostro que no es el perfil de lo tradicional sino de la internacionalización. Esta transformación del espacio está profundamente ligada a la producción social del espacio, donde el espacio de lo familiar se ha ido desvaneciendo, transformando y produciendo un nuevo espacio social.

Para entender mejor la relación social del espacio es necesario un análisis

‘espacio-logía’ basado en tres elementos:

Lo percibido: La práctica del espacio

Lo concebido: La representación del espacio

Lo vivido: Los espacios de representación

¹¹ W, Benjamín. (2005). El Libro de los pasajes.

¹² “(...) articularse en red mediante la generación de las condiciones de ‘competitividad’ (ubicación en el mercado) y ‘posicionamiento’ (función en la red urbana y ubicación en el territorio).” (Carrión, 2001).

En el primer momento, lo percibido, comprende la creación de lugares en un primer nivel, como percibir lo que representa el norte frente al centro, etc.; para un segundo momento el espacio ya se lo toma en cuenta como una construcción tecnócrata, es decir el espacio es un conjunto de inmuebles físicos contruidos y dispuestos con un propósito; y finalmente el espacio de representación es donde se retrata los imaginarios urbanos “en el que la imaginación de los habitantes y sectores subalternos pretende transformar y apropiarse del espacio oficial a través de resistencias simbólicas.”. (De Certeau, M. 2014, p. 10). Es decir, en ese momento, el espacio público cobra significado.

Bajo otras consideraciones, la representación del espacio también puede ser ideal, es decir un concepto ideológico no tangible, pero que existe en el imaginario urbano, en el lugar de lo deseado. Este elemento resulta importante en la construcción de signos que parten desde los espacios deseables en la ciudad. Cuando un evento se vuelve cotidiano nos acostumbramos a él y lo asumimos como real, olvidándonos de lo indeseable y desagradable que pueden ser

“Por ejemplo, quienes caminamos por nuestra ciudad estamos tristemente acostumbrados a los pitazos estridentes, la congestión de tránsito, los cruces no respetados, las veredas usadas como parqueos.” (De Certeau. 2014, p. 24).

Es decir, se proyectan espacios deseables que modifican las dinámicas de tensión en la ciudad, ese es el desafío; imaginarla y proyectarla como una “ciudad perfecta¹³” genera y estimula una idea de trabajo social orientado a la perfección de la sociedad, y donde la ciudad se construye sobre una dimensión física, cultural así como ética y estética. La llamada “dimensión social” donde esta ciudad ideal alcanza su realización una vez que el espacio se convierte en garantía de una ciudad más humana y sustentable, este se traduce en el ideal de belleza que construyen sus elementos representativos.

¹³ Gross, P. (1999). La ciudad un proyecto ético y estético (Pensar en las ciudades).

Cabe mencionar que estas relaciones entre sujeto y ciudad suceden en el espacio de lo cotidiano y es allí donde el análisis de esta relación, nos revela los momentos que resultan significativos para la gente. Dichas relaciones suceden en

“situaciones de socialización y consolidación de lazos, así como de expresión del goce y de una estética, como los balnearios llenos de gente en los domingos, los mercados y ferias públicas en los que el comercio callejero trata de ganarle el pulso a los *malls* y a las restricciones municipales.” (Kingman, 2012, p. 19).

1.1.5 La ciudad: los no-lugares

El lugar puede ser definido como el espacio que expresa identidad y tiene una relación histórica-social con el individuo, en cambio el no-lugar podría considerarse aquel espacio donde ninguna de estas características se expresa, es decir

“lugar objetivo al espacio donde se inscriben marcas objetivas de identidad, de relación y de historia (monumento a los caídos, iglesia, plaza pública, escuela,...) y lugar simbólico a los modos de relación con los otros que prevalecen en él (residencia, intercambio, lenguaje); no-lugar objetivo a los espacios de circulación, comunicación y consumo, y no-lugar subjetivo a los modos de relación con el exterior que prevalecen en él: paso, señalización, código.” (Augé, 1993, p. 1).

Estos mismos espacios, los no – lugares, justamente son lo que pierden representatividad y pasan a ser insignificantes aun cuando en un tiempo histórico específico fueron considerados verdaderos lugares. Como ya se había mencionado, existen dos perspectivas para abordar el tema y la primera parte de los lugares que están la memoria colectiva y resultan representativos, y por otra los espacios que pasaron de ser lugares a no-lugares y se vieron invisibilizados.

1.2 Quito, historia y tradición

Por otra parte es importante comprender que la producción de espacios de representatividad, desde una perspectiva histórica está ligado a un momento dado. En este contexto, dadas las características de su centro histórico, Quito es declarado Patrimonio de la Humanidad, con la finalidad de preservar su carácter colonial, cuya representatividad fue sujeto de análisis en el presente proyecto.

1.2.1 *Quito, Patrimonio de la humanidad*

Quito fue declarada Primer Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO el 18 de septiembre de 1978. La ciudad “a lo largo de la historia se conserva (...) un patrimonio que se modifica por las circunstancias de cada época (...), tiene un tratamiento especial en cuanto a conservar el legado histórico.” (Proyecto Haciendo Ciudad, 2005).

La idea de patrimonio, reúne cultura, historia y tiempo, que busca integrar al presente estos elementos bajo la idea de pertenencia, la cual está compuesta por espacios significativos. La idea de patrimonio se relaciona a los signos ‘lugares de la memoria’, que abarcan no solo los bienes culturales sino las formas de vida culturalmente relevantes.

Por otra parte el patrimonio se construye bajo formas ideológicas, como las creaciones cultas, aquellas manifestaciones pertenecientes a las bellas artes (monumentos, esculturas, iglesias, etc.) apreciadas por su historia y valor estético; y por otro lado, el llamado ‘patrimonio modesto’ que son aquellas manifestaciones que se valoran en función de su significado social, por ejemplo el arte frente a la artesanía.

Es así que Quito, es considerado como patrimonio de la humanidad gracias a su centro histórico mejor preservado y menos alterado de América, es decir su apreciación como

patrimonio se basa en el espacio de la ciudad como un ‘patrimonio culto’ apreciado por sus características híbridas de origen indígena pero con una estética europea. Pero que

“Hasta ahora, esta necesaria apropiación patrimonial ha sido ejercida por un pequeño grupo de ciudadanos ‘ilustrados’: historiadores, arquitectos, intelectuales y artistas, etc. que gozan de la educación necesaria para poder reconocer y hacer suyos los valores del patrimonio histórico, artístico y cultural de una ciudad. Sin embargo, el futuro de los centros históricos, es decir, el destino que tendrán sus espacios abiertos y sus edificios, depende en gran medida de hasta qué punto se dará la democratización de su apropiación como ‘patrimonio’ colectivo.” (Carrión, 2001, p. 87).

1.2.2 Quito, espacio de segregación

Desde su fundación, se establece una diferencia de la ocupación espacial de la ciudad, trascendiendo los espacios públicos, transformando varios espacios particulares, como las iglesias, en una reproducción de su estructura diversa y segregacionista. Para la época republicana, las costumbres se mantuvieron y los quiteños aceptaron estas diferencias sociales sin mayor problema. Para 1945, el primer plan regulador de la ciudad

“oficialmente se institucionaliza una estructura ocupacional de la ciudad caracterizada por la segregación, la cual obedece a una serie de criterios estereotipados que no solamente hacen relación a una jerarquía socio-económica, sino a supuestas incapacidades de algunos segmentos poblacionales para vivir en determinadas áreas de la ciudad de Quito.” (Gross, 1999, p. 78).

La principal característica de este plan regulador fue la división de la ciudad en dos polos: la ciudad sur y la ciudad norte, establecidas bajo el eje longitudinal que marca su geografía, señalando así las vías de movilización en dirección sur norte y norte sur, estableciendo así que el crecimiento de la misma se daría principalmente en uno de estos dos polos, por un lado la ciudad sur, marcada por el desarrollo del ferrocarril (actual barrio

Chimbacalle) donde alrededor de este vivirían sus trabajadores y por otro la ciudad norte eje del movimiento social burguesa, (Ej.: El Palacio de la Circasiana perteneciente a Jacinto Jijón y Caamaño ubicada en la Av. Colón y 10 de agosto).

Para los años 50, la constitución de la ciudad cambia, debido a “la desaparición casi absoluta de cualquier influencia europea en Quito, mantenida hasta ese momento, para dar paso a la influencia procedente de Norte América.” (Kingman, 1999, p.17).

Estos nuevos cambios se tradujeron en una serie de transformaciones del espacio urbano, donde con el afamado boom petrolero se norma y se regulariza la polarización y segregación de la ciudad, y donde el suelo urbano adquiere características de mercancía, particular que evidencia las marcadas diferencias entre el norte y el sur de la urbe.

“en torno a ella se desarrolla un imaginario donde no están ausentes las recíprocas concepciones estereotipadas 'del otro', así como la interpretación y ubicación de los lugares simbólicos, cuya ocupación y acceso les convierten en verdaderos fetiches.” (Kingman, 1999, p.17).

Uno de ellos y de hecho el más representativo constituye la Virgen de Legarda, ubicada en la loma llamada ‘Panecillo’ en el centro mismo de la urbe, la escultura mira de frente al norte, ubicando su espalda al lado sur, provocando lecturas en relación a los temas de segregación citados. Es decir, estos polos de tensión ahora cuentan con un punto de asimetría que refuerza el mensaje de desigualdad y desequilibrio de la compleja ciudad de Quito.

Esta geografía simbólica, que se manifiesta en el grado de representación que se le da a la Virgen de Legarda¹⁴, como al Parque La Carolina en el norte de la urbe, trasciende un hecho estético y recreativo, en el imaginario de la ‘ciudad sur’ se convierten en signos

¹⁴ La imagen representa la Inmaculada Concepción y su ascensión al cielo. Está compuesta por siete mil piezas diferentes. Esta obra se empezó a construir en el año 1976, siendo una réplica de la escultura de 30 centímetros elaborada por el escultor quiteño Bernardo de Legarda, del siglo XVIII.

deseados, en lugares emblemáticos con una carga estética y significado. Dichos “elementos geográficos que no solo se convierten en emblemas sino que se erigen en tanto generadores de particularidad en la composición de un espacio urbano.” (Aguirre, Carrión y Kingman, 2005, p. 101).

1.2.3 Distribución espacial

La distribución espacial de la ciudad de Quito es producto de una suerte topográfica y una búsqueda por el reconocimiento de su historia. La ciudad aparece enclavada en una pequeña planicie en las faldas del Volcán Pichicha, desde sus orígenes anteriores a su fundación en 1534, Quito ha experimentado un crecimiento concéntrico, tomando en cuenta el Centro Histórico de la ciudad como eje de partida, y su crecimiento urbano restringido a un corredor estrecho. Hacia el sur se han ubicado históricamente las clases obreras, ejemplo de ello resultó la ubicación estratégica de la estación del Tren de Chimbacalle, alrededor de la cual se construyó la zona obrera destinada a la construcción de dicha estación.

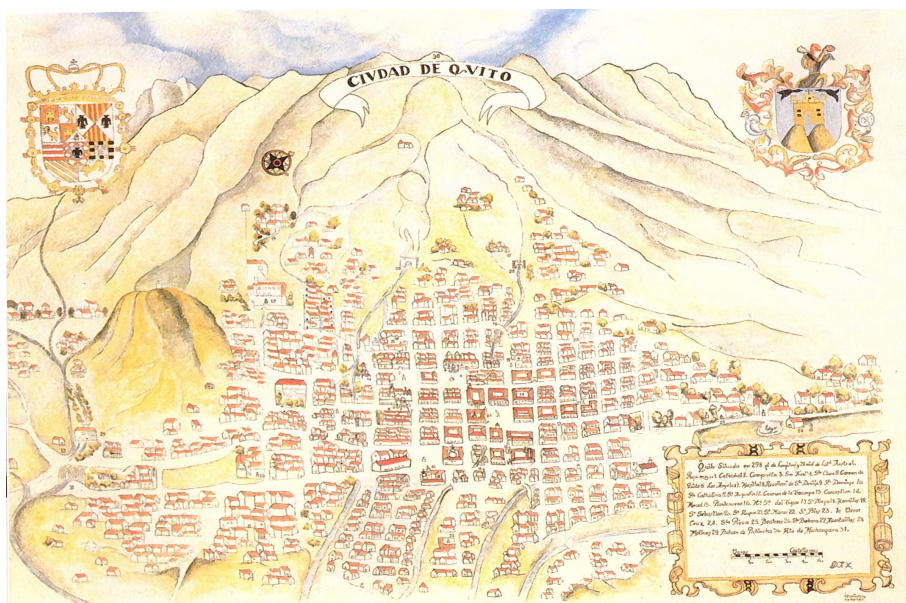


Figura 2: Plano de la Ciudad de Quito del año 1734¹⁵

¹⁵ Alcaldía de Quito. (2016). *Planos Históricos de Quito*. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de http://sthv.quito.gov.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=41

Históricamente, el Centro Histórico de Quito se ha constituido como el eje gubernamental y administrativo. En 1576, bajo el dominio de la corona española, se dio inicio a su trazado cuadrangular en torno a la Plaza Grande, con edificios emplazados en lugares y templos andinos.

No fue hasta 1942, ya en la era moderna que el urbanista uruguayo Guillermo Jones Odriozola, al visitar Quito se cautivó por la herencia cultural y andina de la ciudad, y planteó un proyecto conocido como ‘Plan Regulador’, el cual se ha constituido como el primer intento de ordenamiento de la ciudad desde la perspectiva del urbanismo, cuyo renacimiento permanece vigente hasta nuestros días.

“El Plan Regulador no tuvo en cuenta sólo el futuro sino que apoyándose en el pasado, crea una armonía en el desarrollo de la ciudad. Este plan se basa en un modelo biológico celular vivo que trata de lograr una ciudad para el pueblo. Para el efecto se basa en la concepción de ‘corazón de la ciudad’ de Mumford.” (Lozano, 2014).

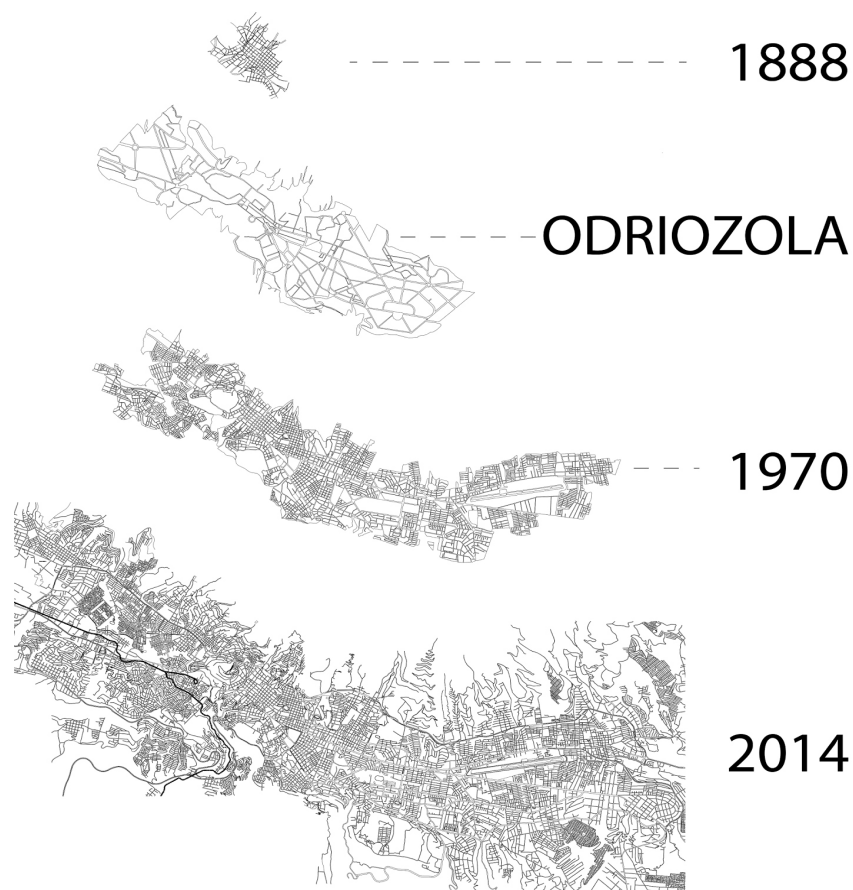


Figura 3: Plan Regulador de Guillermo Jones Odriozola¹⁶

Conservando el centro Histórico como el corazón mismo de la ciudad, Odriozola resaltó la importancia del Panecillo, cuyo pasado como Templo del Sol indígena lo convirtió en un icono de la ciudad. Criterio que resaltaba dicho plan como una suerte de retorno a la tradición hispanista e indígena conjugada con la modernidad. Para Odriozola, este plan conjugaba y reconocía dos vertientes en la formación de la identidad de los ciudadanos de la ciudad, la española y la indígena.

Para Jacinto Jijón y Caamaño, un estudioso de la Historia del Ecuador, el plan de Odriozola, resultaba interesante ya que este se centraban en la expansión de la ciudad hacia el norte y en su zonificación, así como en la preservación de algunos monumentos y

¹⁶ Lozano, E. (2014). *Aspectos atávicos del plan regulador de Jones Odriozola y el Quito contemporáneo*. Arquitectura Moderna en Ecuador. Obtenido el 03 de diciembre de 2016 de <http://arquitecturaecuatoriana.blogspot.com/2014/05/aspectos-atavicos-del-plan-regulador-de.html>

emplazamientos, los cuales bajo su perspectiva, generaban un sentido de pertenecía, reconociendo de la tradición.

1.2.4 Quito, ciudad Jaguar

La ciudad de Quito se encuentra asentada en un valle cuya posición ecuatorial resultó privilegiada para ser escogido como emplazamiento de los primeros pueblos Kitus y posteriormente por los Incas. Para Alfredo Lozano Castro, (1991) autor de un estudio bastante extenso sobre Quito y su simbología

“la especial posición geoastronómica de la que goza Quito le convirtió no solo en un importante centro de observación celeste, sino en el centro originario... ya que su posición ecuatorial determina perennemente el eje vertical sobre el cual se encontraban los planos: celeste (HANAN), terrestre (CHAWPI), y subterráneo (URIN).” (p. 230)

Por ello, no resulta difícil entender que los primeros pueblos que migraron hacia estas tierras se hayan guiado por las estrellas para establecer un lugar de permanencia. Varios estudios corroboran la correspondencia del trazado de las ciudades andinas, como el Cuzco, Quito y Cuenca, con la observación del cosmos, lo que constituía una base importante de sus conocimientos.

Los astros, desde la antigüedad han representado la divinidad que posibilita la vida y rige las acciones en la tierra. Los montículos naturales de los que goza la rica geografía del valle de Quito, se constituyeron en templos observatorios, desde donde se veneraban a los antepasados y se observaba el cielo que los guiaba.

De acuerdo a Lozano, (1991) “en la ciudad los planos geométrico y mágico religioso tienen una raíz astronómica” (p. 233), y esa correspondencia vendría a establecerse conforme los conocimientos astronómicos de la época. Los cuales resultan ser objeto de interesante análisis. La correspondencia astronómica con los conocimientos Incas, viene dada por la

constelación *Choquechinchay* o Felino relampagueante¹⁷, cuya figura se hace presente en casi todos los emplazamientos de dicha cultura. Esta constelación para los Incas delimita el lugar sagrado donde se situaban sus templos principales.

El emplazamiento mismo de estos lugares sagrados, se da gracias a la visión precolombina “de volver visible lo sagrado, gracias al artificio de trazar en el suelo o la geografía los elementos cósmicos.” (Romero, 2008, p. 2). Lo que estructura los primeros asentamientos de Quito, por sus primeros pobladores, se da sobre una base de la constelación jaguar “la figura del felino se extiende de noreste a suroeste en una actitud de acecho, agazapándose sobre las naturales condiciones topográficas, como si descansaran sus patas sobre el río y mirando altivamente en dirección suroeste.” (Lozano, 1991, p. 139). Esta posición en el suelo, según estos estudios es una proyección de la constelación *Choquechinchay*.

¹⁷ Correspondiente a la constelación de Escorpión.

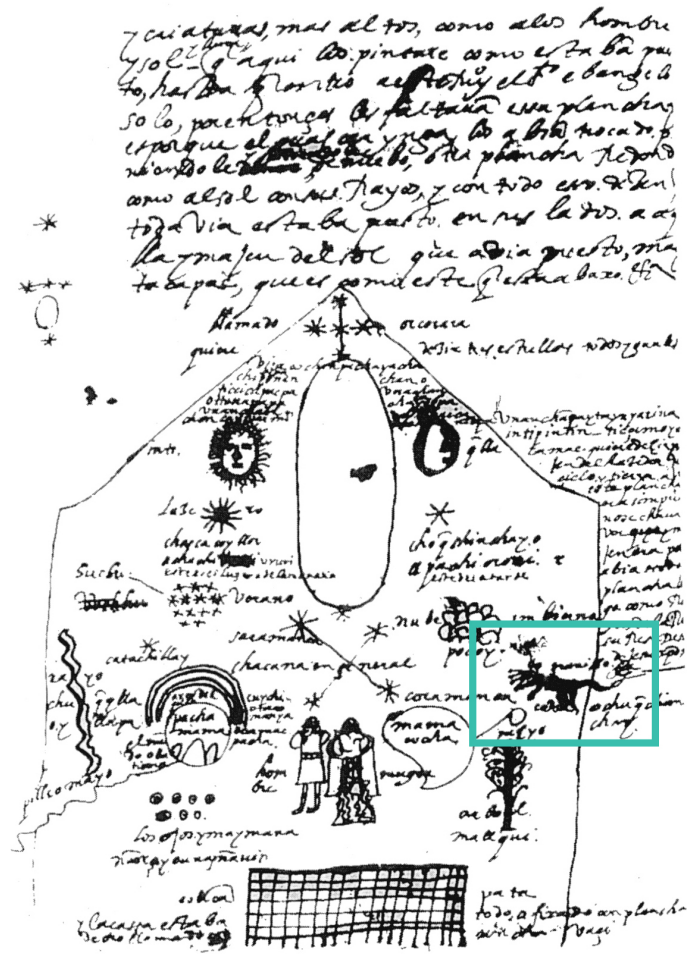


Figura 4: Representación Cosmográfica de J. Santacruz Pachacuti¹⁸

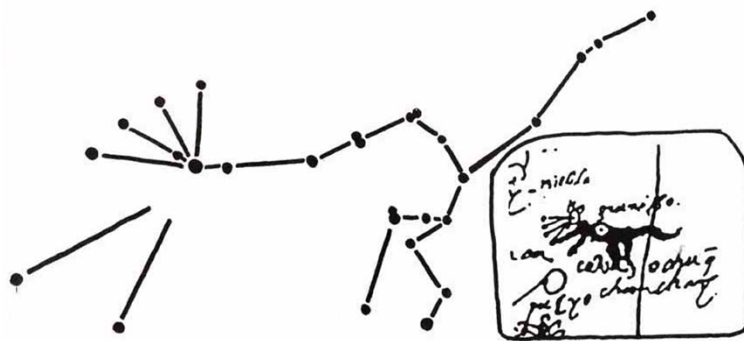


Figura 5: Representación de la constelación Chuquichinchay¹⁹

¹⁸ Lozano A. (1996). Ciudad Andina, Concepción Cultural, Implicaciones simbólicas y Técnicas, Ciudad, CONAIE, FAD-PUCE, Quito. 52.

¹⁹ La ilustración aparece de forma explícita en la representación cosmográfica de J. Santacruz en el libro Lozano A. (1996). Ciudad Andina, Concepción Cultural, Implicaciones simbólicas y Técnicas, Ciudad, CONAIE, FAD-PUCE, Quito. 52.

En el trazado propuesto en los estudios de Diego Velasco, este sería el modo en el que se puede mirar una correspondencia entre las tolas naturales de la ciudad de Quito y la constelación del Felino relampagueante o Jaguar.

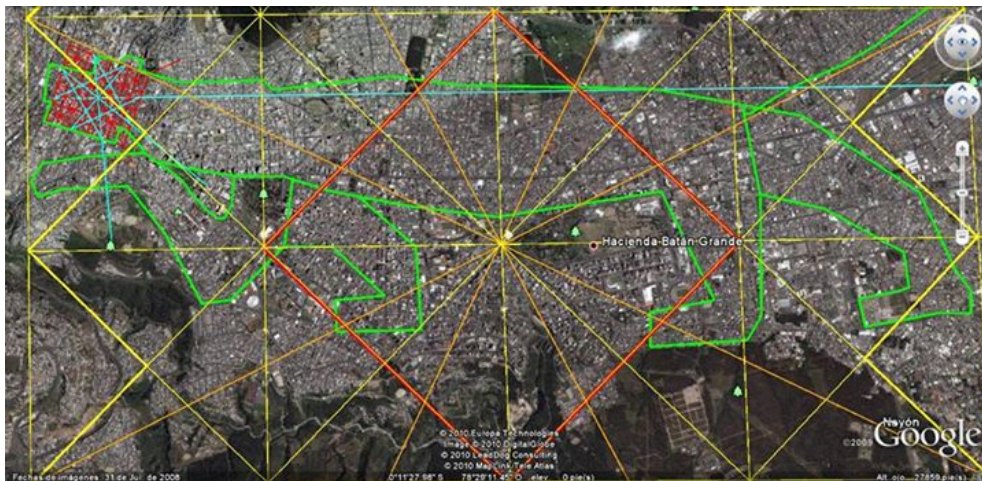


Figura 6: Correspondencia del mapa de Quito y el Jaguar²⁰

Como se muestra en la imagen, la figura correspondería al este con la tola *Anahuarqui* o *Itchimbia*; al oeste con el volcán el Pichincha; al sur con la tola del *Yavirac* o Panecillo; y al norte con el *Huanacauri* o San Juan. Depositando justamente el ojo del animal sagrado en el Panecillo. Cada uno de estos cuatro puntos cardinales marcados por una montaña o monte, corresponden a un templo o lugar sagrado para los Incas, y todos ellos considerados observatorios naturales para los Incas.

Como lo mencionan otros estudios sobre Quito, “a pesar de lo descubierto, el desconocimiento sobre el Quito incásico aún impera en la mayoría de habitantes.” (Espinoza, p. 5). Resulta importante recuperar estos elementos, que cuentan con un componente narrativo mágico. Son historias que pueden llegar a configurar una versión de la historia de la ciudad, que revele hechos, que han sido invisibilizados, por una concepción de la ciudad más colonia y española, desterrando su pasado precolombino al olvido.

²⁰ Conferencia: Kitu, el Jaguar, el Río y el Volcán. Realizada el 16 de marzo 2016 en el edificio Nueva Acrópolis.

CAPITULO II: INVESTIGACIÓN

En la primera fase de conceptualización, de este proyecto, es necesario tener en cuenta la problemática desde el punto de vista de los usuarios. Esta etapa responde a la investigación, lo que se conoce como *Human Centered Design HCD*²¹, para luego validar la viabilidad del proyecto.

En el caso, el sistema de productos propuesto y el proceso de investigación del proyecto se basó en las preguntas que la metodología *HDC* propone:

a. Entender

¿Qué desea la gente?

¿Qué resulta técnica y organizacionalmente viable?

¿Qué puede ser financieramente viable?

b. Solución

Cumple con el entendimiento de la primera etapa del *HDC*.

2.1. Puntos de vista sobre la historia de la ciudad

²¹ Es una metodología de investigación que tiene por objetivo entender las necesidades del usuario, se llama Diseño Centrado en la persona porque inicia con la gente y se diseña para ella. Este grupo de herramientas basan sus soluciones en el proceso de investigación y acercamiento al usuario. Como lo menciona, el texto *HDC Toolkit* (2014) “Human-Centered Design (HCD) will help you hear the needs of constituents in new ways, create innovative solutions to meet these needs, and deliver solutions with financial sustainability in mind.” (p. 8).

Para ello en una primera etapa, fue importante el contacto con expertos conocedores de la historia de la ciudad: un artista, un historiador y un arquitecto quienes desde sus ámbitos profesionales han documentado escenarios de la ciudad Quito, su historia, personajes y lugares que pueden pasar desapercibidos. Ellos aportaron otros puntos de vista a la historia de la ciudad desde una perspectiva del pasado al presente y viceversa.

2.1.1 Cartografías contextuales²²

“Cartografiamos así una ciudad como un territorio y un archivo psicogeográfico, marcando estas instancias tanto espacio-temporales como psicoemocionales, resiniéndolas mediante propuestas visuales, objetuales, audiovisuales, performáticas, relacionales, de intervención en espacios públicos y privados, etc.” (Falconí, 2015).

Estudios como el de Falconí brindan una herramienta para la aproximación al espacio donde no va determinada por ningún esquema conductual establecido. Cada persona que participó de esta experiencia buscó, que el resultado de la misma sea producto personal en correspondencia a su experiencia, gustos y particularidades. Esta forma de experimentar el espacio de la ciudad, en palabras del investigador se constituye en un laboratorio de psicogeografía para reconocer y sanar conflictos recorriendo las huellas de la nostalgia de lo que los participantes deciden trazar.

2.1.2 Conferencia ‘Kitu, el Jaguar, el Río y el Volcán’

Dada el 27 de mayo de 2015, en las instalaciones de la Librería Rayuela, por el Arquitecto Diego F. Velasco Andrade.

En su conferencia el autor investigador nos señala que varios hechos que nos permiten tomar consciencia y recuperar nuestra historia ancestral. Desde su obra “Historias del país de

²² Falconí, F. (2015). Cartografías contextuales. Revista Index. Quito, Ecuador. Obtenido el 15 de enero de 2015 de <http://revistaindex.net/2016/01/cartografias-contextuales-falco-fernando-falconi/>

la mitad” parte para explicar una visión diferente de la historia que se ha narrado sobre Quito, desde una visión Kitu, para posteriormente tomar en cuenta el asentamiento Inca. Donde según criterios del autor estos emplazamientos, se han modificado para borrar de ellos su memoria histórica.

A continuación, se presenta un fragmento de su ponencia

“Y es que debemos considerar al Quito contemporáneo desde su matriz primordial, emplazada por sus iniciales pobladores como un verdadero organismo vivo y serpenteante entre los Antis micro verticales; acostada como una serpiente bicéfala siguiendo el meridiano de Quito (a la imagen de la serpiente vía láctea volando en la bóveda celeste luminosa la Waka Mayu); asentada sobre una meseta atravesada por quebradas, cerros y lomas, o salpicado de tolas naturales y/o artificiales que ya nadie conoce y reconoce y, estructurado en su hábitat primordial por tres pisos ecológicos diferentes:

Los Antis occidentales y su señor tutelar el volcán activo Pichincha (EL CÓNDOR); el ancestral lecho lacustre en donde la mayoría de sus actividades urbano financieras se asientan sobre una falla geológica que llega desde Caracas y avanza hasta Guayaquil (EL JAGUAR TELÚRICO) en fin, el gran cañón o cuenca del río Machángara (LA SERPIENTE de agua MAYU): hoy convertida en verdadera cloaca urbana por inoperancia de sucesivas administraciones sin visión eco-lógica.

Si no consideramos estas “premisas antropológico urbanas”, nunca estaríamos partiendo de un análisis físico, geológico, simbólico y cultural integral, tanto en el Quito histórico como en el actual, nunca estaríamos visualizando aquel continuum milenario y paisaje multicultural, que exige “planificar a la ciudad”, más que desde un nuevo “modelo de ciudad”, desde una cosmovisión ecológico-cultural-urbana, equitativa y democrática.” (Velasco, 2016)

Estas connotaciones y estudios resultaron de vital importancia para generar una narrativa que condicione el diseño e ilustración de los objetos a proponer.

2.2 Encuesta

Para esta última etapa se analizó las dinámicas de los diferentes actores alrededor de la problemática para dar respuesta a las siguientes preguntas:

1. *¿Qué espacios de la ciudad tienen mayor representatividad para ti?*
2. *Para ti, un espacio de representatividad cobra importancia, de acuerdo a:*

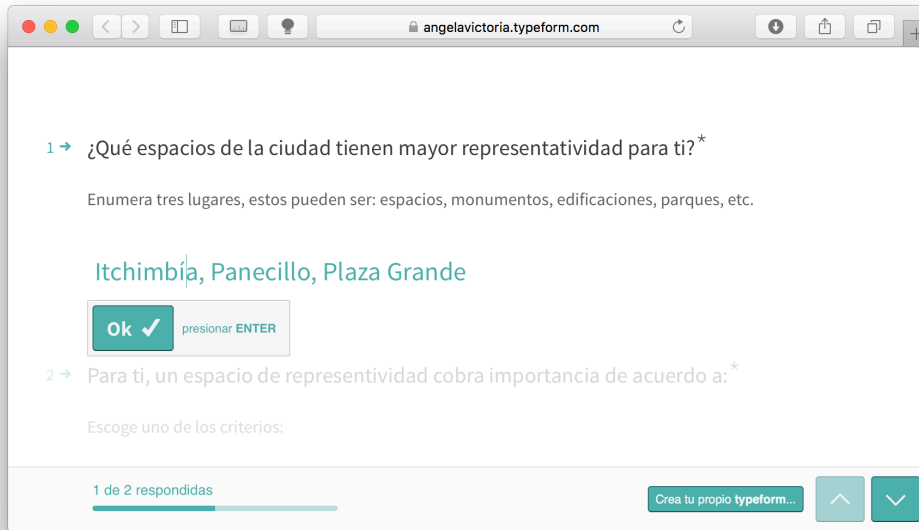
Para ello fue necesaria la aplicación de una encuesta a una muestra representativa de habitantes de la ciudad de Quito para conocer que visión tienen sobre la ciudad y sus espacios de representatividad.

Se aplicó una encuesta electrónica difundida a una base de datos de estudiantes universitarios y empleados públicos de la ciudad de Quito, durante el periodo comprendido entre los meses de abril y agosto en el año 2015.



Figura 7: Encuesta electrónica – Página de inicio²³

²³ <https://angelavictoria.typeform.com/to/ctJpcc>



1 → ¿Qué espacios de la ciudad tienen mayor representatividad para ti?*

Enumera tres lugares, estos pueden ser: espacios, monumentos, edificaciones, parques, etc.

Itchimbiá, Panecillo, Plaza Grande

Ok ✓ presionar ENTER

2 → Para ti, un espacio de representividad cobra importancia de acuerdo a:*

Escoge uno de los criterios:

1 de 2 respondidas

Crea tu propio typeform... ^ v

Figura 8: Encuesta electrónica – 1ª. Pregunta



2 → Para ti, un espacio de representividad cobra importancia de acuerdo a:*

Escoge uno de los criterios:

Teclea o selecciona una opción

- Patrimonio cotidiano
- Patrimonio histórico
- Percepción de seguridad
- Temas de identidad
- Todos
- Valor turístico

1 de 2 respondidas

Crea tu propio typeform... ^ v

Figura 9: Encuesta electrónica – 2ª. Pregunta

2.2.1 Análisis cualitativo y cuantitativo de los datos

¿Qué espacios de la ciudad tienen mayor representividad para ti?

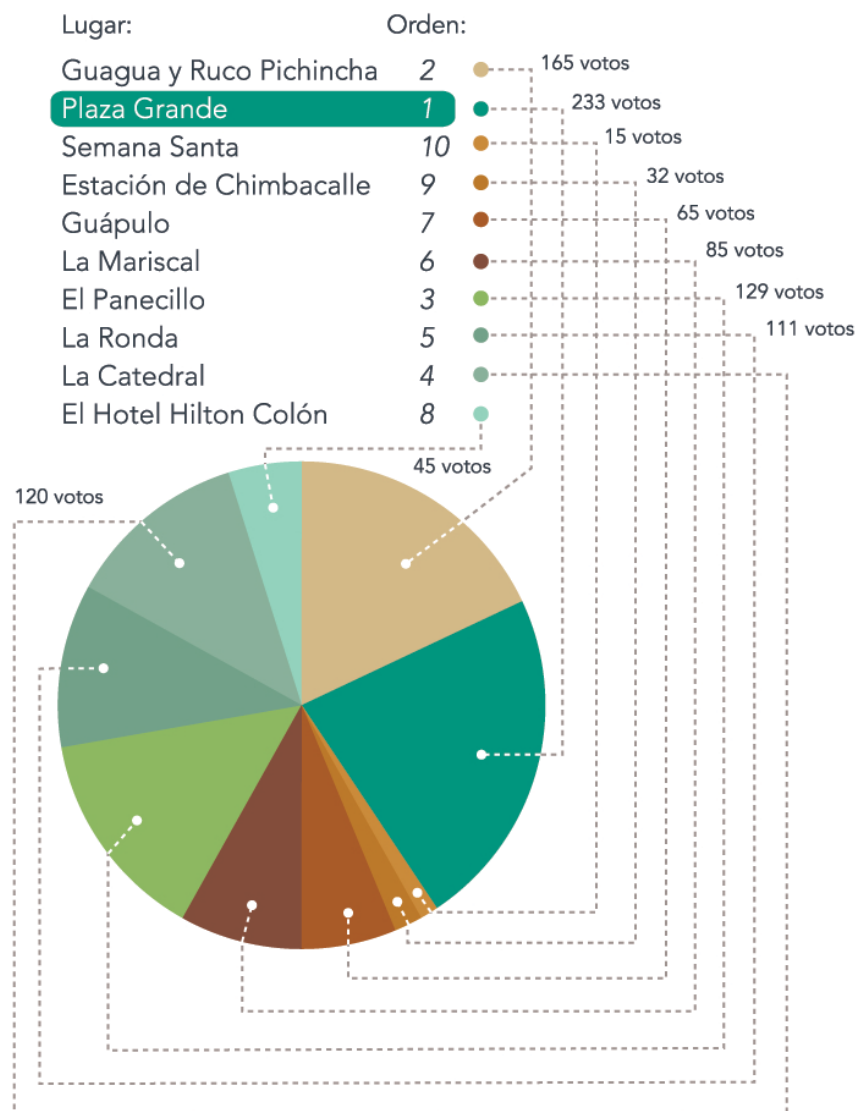


Figura 10: Tabulación y resultados – 1ª. Pregunta

Los resultados demuestran que los espacios de mayor representatividad resultan ser aquellas emplazamientos del Centro de Quito y aquellos que se constituyen en referentes geográficos que delimitan el espacio cotidiano donde se desarrollan la mayoría de

actividades. Resulta de interés los resultados donde se puede ver que las montañas, laderas y quebradas, el Panecillo y el Guagua y Ruco Pichincha, se encuentran presentes en un lugar predominante frente a otros emplazamientos.

Para ti, un espacio de representatividad cobra importancia de acuerdo a:

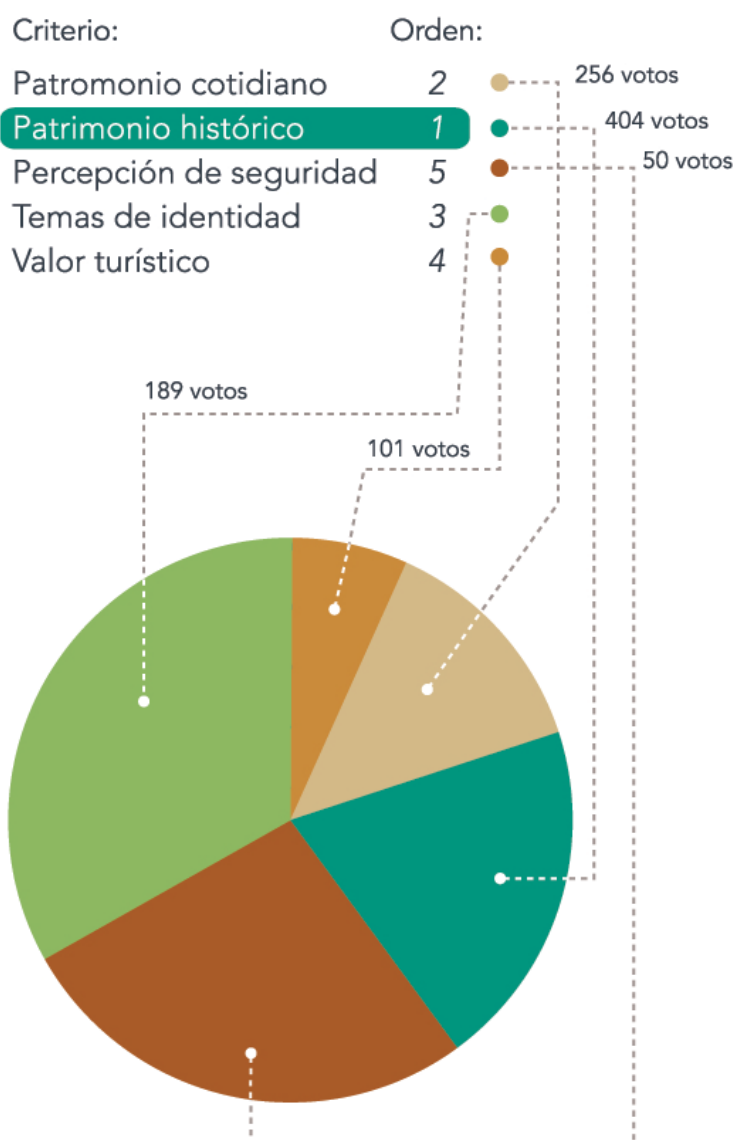


Figura 11: Tabulación y resultados – 2ª. Pregunta

Por otra parte, los criterios con los que la gente asocia representatividad tienden a ser más semejantes, mostrando que temas como el patrimonio histórico, el patrimonio cotidiano y temas de identidad se relacionan. En concordancia con los conceptos expuestos, el grado de representatividad está estrechamente vinculado con la relación de los espacios con los que convivimos diariamente, de los cuales reconocemos su memoria histórica y los sentimientos parte de nuestra identidad.

2.2.2 Casos de estudio

Una vez que se obtuvieron los resultados de la encuesta se realizó un análisis de los resultados más relevantes para entender e mejor manera las respuestas que arrojó la encuesta.

Ver ANEXO I: CASOS DE ESTUDIO

2.2.3 Estudio comparativo: Leyes de la Gestalt y resultados de las encuestas

Para el análisis del grado de representatividad y delinear el marco sobre el cual se trabajó la propuesta, en base a la forma de los elementos identificados, se elaboró una matriz de relación entre los principios de la Gestalt, y los lugares con mayor grado de representatividad, tomando en cuenta la forma y los referentes visuales de estos lugares, para identificar y discriminar aquellos patrones visuales que resultan identificables y son más relevantes.

Conforme el estudio de Alejandro Karpich, (2005), los patrones de diseño se obtienen “a partir de abstracción de ejemplos específicos.” (p. 2). Con ello, el análisis realizado contempla la relación entre la identificación de diseños patrones y el grado de representatividad. Por medio de este análisis se puede identificar y organizar los elementos e información que interactuará con el usuario por medio de las tecnologías a implementarse en el sistema de productos.

Así se establecieron las siguientes relaciones entre los entornos de mayor grado de representatividad que arrojó la encuesta. Relaciones que se establecen en base a la forma del elemento frente a los otros objetos que le rodean y su relación con el paisaje:

Lugar	Grado de representatividad			Criterios					
	Bajo (8-10)	Medio (4-7)	Alto (1-3)	Figura - fondo	Continuidad	Proximidad	Similitud	Cierre	Compleción
<i>Guagua y Ruco Pichincha</i>			o	o	o	o	o	o	
<i>Plaza Grande</i>			o	o		o	o	o	
<i>Semana Santa</i>	o								
<i>Estación de Chimbacalle</i>	o								o
<i>Guápulo</i>		o			o		o		
<i>La Mariscal</i>		o					o		
<i>El Panecillo</i>			o	o	o	o	o	o	
<i>La Ronda</i>		o					o		
<i>La Catedral</i>		o		o		o	o	o	
<i>El Hotel Hilton Colón</i>	o						o		o

Figura 12: Estudio comparativo Leyes de la Gestalt y resultados de las encuestas - Matriz

Como resultado del análisis podemos ver la relación de dos emplazamientos, donde a mayor grado de representatividad, mayor cumplimiento de las leyes de la forma de la Gestalt.

Es decir si tomamos en cuenta los referentes del Guagua y Ruco Pichincha con el Panecillo y las relaciones de forma, se pueden identificar estos dos elementos como primer laboratorio para el diseño del sistema de productos.

CAPITULO III: PROPUESTA DE DISEÑO

Sistema de productos

La propuesta de diseño para diseñar una Genealogía gráfica de la ciudad de Quito está compuesta por los siguientes productos y sus interacciones:

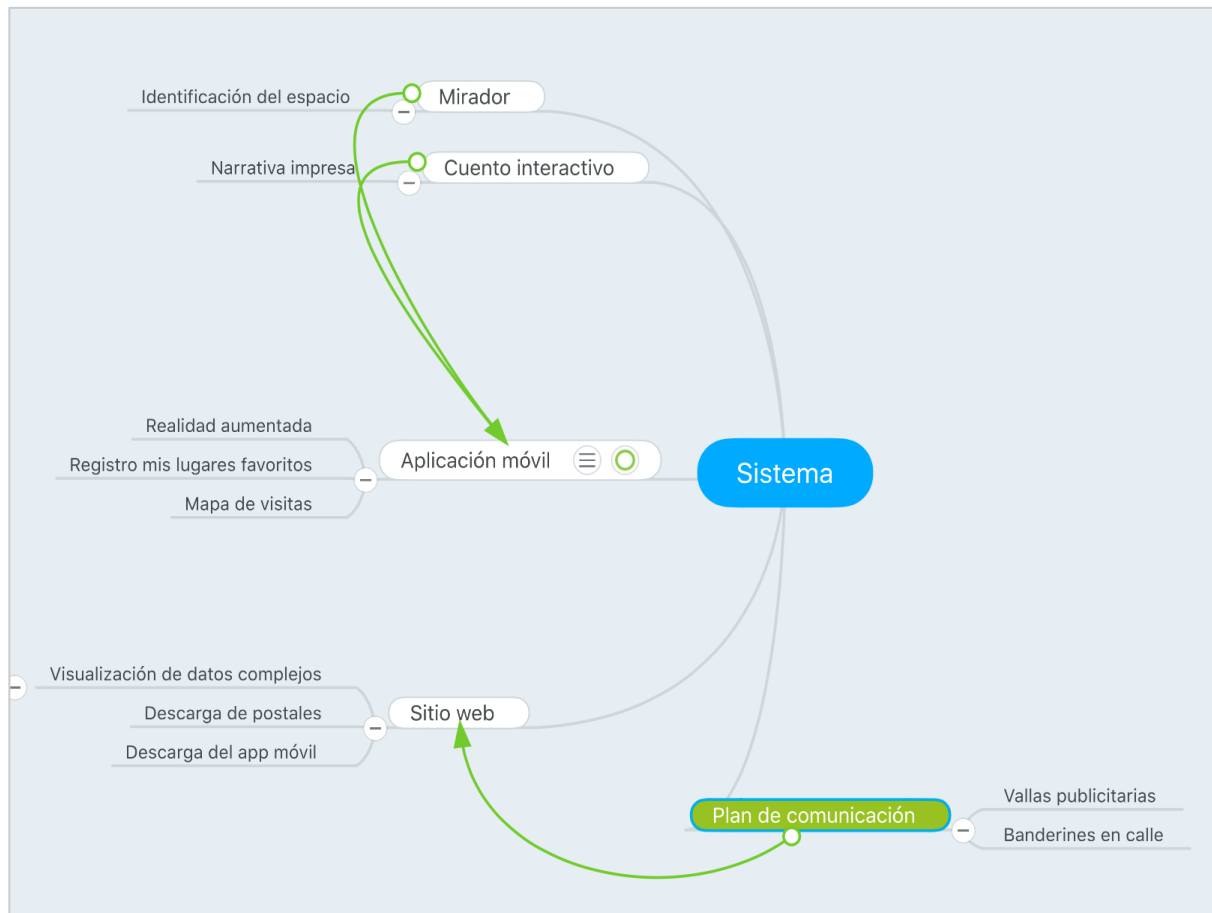


Figura 13: Sistema de productos – Esquema de interacción de los productos



Figura 14: Infografía – Recursos transmedia

Tanto el mirador como el cuento interactivo participan en total interacción con el dispositivo móvil, el cual a su vez alimenta los datos del sitio web la cual se constituye como la base de conocimiento. Las líneas verdes en la imagen muestran las interacciones entre los objetos.

Finalmente estos productos se acogen a un plan de comunicación, el cual por medio de la identidad de marca, posibilita que todos los elementos se agrupen en un solo sistema, definiendo desde allí la línea gráfica y los valores que desea comunicar la marca. Para finalmente en una etapa donde el sistema entre en producción se identifiquen las mejores prácticas comunicativas y publicitarias para dar a conocer el sistema.

3.1 Identidad de marca: In Qitu

La identidad de marca se constituye como el aspecto visual que actúa como un catalizador e integrador de sensaciones producto de las experiencias resultantes de los productos y servicios con la persona.

El principal elemento catalizador es el logotipo del sistema, el cual representa la personalidad del servicio. Este elemento está compuesto por características elegidas para ver cómo quiere ser reconocida. Para ello es importante señalar cuales son los valores que la marca quiere transmitir:

1. *Sentido de pertenencia:*

Dado por el nombre del sistema 'In Quito' que significa dentro de Quito, haciendo alusión a la palabra Kitu, nombre de los primeros pueblos que poblaron este valle.

2. *Correspondencia histórica:*

El trabajo con la línea gráfica refleja un esfuerzo por aproximar la estética orgánica y ancestral. Esto se logra por medio de la construcción tipográfica de bordes rectos, similares a las construcciones del periodo precolombino.

3. *Enfoque en la forma:*

Como el estudio se basa en la relación de los niveles de representatividad en relación a la forma, fue necesario colocar el marco de fondo sobre el cual las formas toman relevancia. Este elemento esta expresado en el paisaje.

4. *Refleje el propósito del servicio:*

Gracias al slogan 'Ver la ciudad con otros ojos' y el elemento presente y claramente identificable del ojo.

Quitu

Reino mítico conformado por las etnias
Quitu y Cara que habitaron las
laderas del Pichincha

In Quitu

Dentro de Quito



Figura 15: Logotipo 'In Quitu'



Figura 16: Logotipo 'In Quitu' – Variantes a color

3.1.1 Elementos de la identidad de marca

- *Nombre:* In Quito (Dentro de Quito)
- *Tipografía:* Sans serif²⁴



Figura 17: Logotipo 'In Quito' – Tipografía

Avenir Font

Avenir Next Regular



Figura 18: Logotipo 'In Quito' – Fuente tipográfica

²⁴ Sans Serif o Palo Seco es una categoría donde se agrupan aquellos tipos de letra que no contienen adornos en sus remates.

- *Cromática*: Dos gamas cromáticas, una hacia los colores fríos²⁵ y otra hacia los cálidos²⁶. Se utiliza cada una de las gamas cromáticas en relación al contexto donde la imagen va a mostrarse.

Gama de colores fríos: Definido su uso para el cuento impreso.



Figura 19: Logotipo 'In Quito' – Gama de colores fríos

²⁵ La denominación de un color frío o cálido de acuerdo a lo que se denomina temperatura del color. Los colores fríos son aquellos que colores que en círculo cromático van del amarillo-verdoso al violeta, pasando por el azul.

²⁶ Los colores cálidos son aquellos colores que en el círculo cromático van del amarillo al rojo-violeta, pasando por el rojo.

Gama de colores cálidos: Definido su uso para los elementos más dinámicos del sistema, como el sitio web y el aplicativo móvil.



Figura 20: Logotipo 'In Quitu' – Gama de colores cálidos

- *Forma:* Natural abstracta

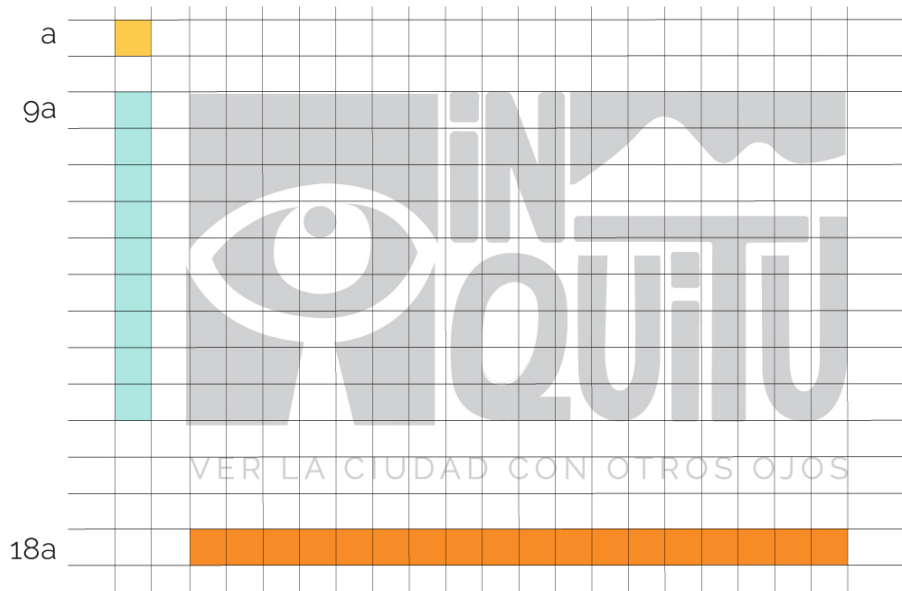


Figura 21: Logotipo 'In Quitu' – Estructura

3.2 Diseño de Información: Sitio web

La información para ser transmitida y adecuadamente entendida puede servirse de la imagen como un medio didáctico, que permiten transformar los datos abstractos en imágenes.

Es importante entender que la codificación de esta información está cargada de impresiones, donde la presentación de los datos juega un papel primordial al igual que la selección y estructuración de los mismos. Como producto del sistema se ha hecho uso de los recursos formales del diseño gráfico como la tipografía, el color, la forma, los principios de ordenamiento, ley de tercios, etc. para construir un sitio web, como plataforma informativa y complementaria del sistema de productos

El sitio web tiene por funcionalidad, ser el medio informativo por excelencia, para comunicar, discriminar y mostrar el sistema diseñado en función del usuario logre un entendimiento de los objetivos del proyecto, así como proporcione la suficiente información sobre cada producto y como se relacionan entre ellos. Dando énfasis en el aplicativo móvil, el cuento interactivo y el mirador.

3.2.1 Visualización de datos complejos

El diseño de información y la visualización de datos complejos, por medio de lenguajes diagramáticos (basado en representaciones), tienen por objetivo la representación de información de un modo fácil de interpretar. La visualización de datos complejos tiene un carácter objetivo, tienen el propósito de dar sentido a los datos y presentarlos, agruparlos, organizarlos de una forma más accesible, mostrarlos sin un contexto o para una público en particular “el diseño gráfico de esto (en el sentido de cómo luce y se lo siente) que sea deliberadamente menos obvio, y que lleve a un segundo plano a los datos en sí.” (Hagley, 2014).

La visualización de datos complejos, a diferencia del diseño de información su principal recurso son las herramientas digitales, lenguajes y códigos, basados en algoritmos

creados por programas por computadora que parten de la representación abstracta de los datos de origen. La complejidad que manejan este tipo de representación de datos radica en la flexibilidad de los elementos gráficos que se diseñen para visualizar los datos, ya que será necesario considerar el cómo manejar los datos que podrían ser actualizados en el futuro. El sistema de productos contempla la actualización de estos datos en tiempo real gracias al uso e interacción del aplicativo móvil.

Este diseño de visualización de datos complejos propuesto se basa en principios de percepción visual, los principios de la Gestalt²⁷, que ayudan a construir las imágenes por medio de patrones y jerarquías, restando importancia a la información que pueda generar ruido, mostrando esquemas convincentes de datos objetivos. “Los gráficos de datos muestran visualmente las cantidades mediante el uso combinado de puntos, líneas, un sistema de coordenadas, números, símbolos, palabras, sombreado y color.” (Laumans, 2010, p. 3). Y es allí donde los principios de la Gestalt son aplicados para comunicar y ordenar estos datos no de un modo aislado sino en conjunto, por ejemplo se ha determinado para los elementos mencionados (puntos, líneas, números, etc.) su importancia, la relación de similitud, proximidad, cierre y continuidad entre ellos.

3.2.2 Esquema de navegación y pantallas del sitio web

²⁷ “La teoría de la Gestalt permite a los comunicadores predecir como las personas responderán a los elementos de diseño. Basados en la Teoría de la percepción, los principios de la Gestalt fueron desarrollados en los principios del siglo 20 por psicólogos que creían que las imágenes eran percibidas como algo más que la suma de las partes.” (Karpich, 2005)

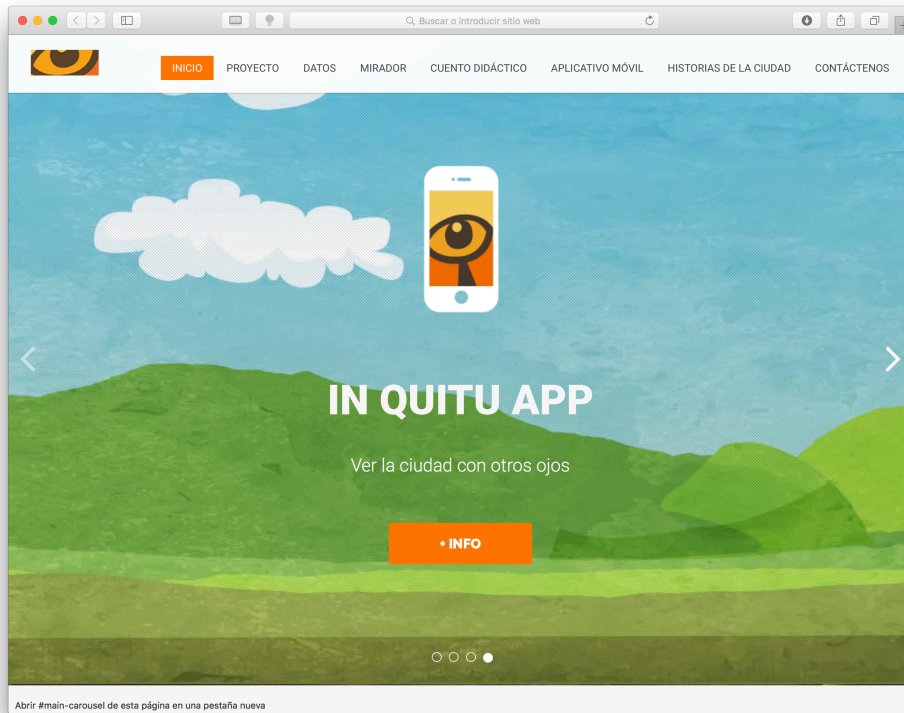


Figura 22: Sitio web 'In Qitu' – Página de inicio



Figura 23: Sitio web 'In Qitu' – Presentación del proyecto

Las barras estadísticas son indicadores que muestran en porcentaje el grado de relevancia de uno u otro lugar. Estos datos son alimentados producto de la interacción del aplicativo móvil con el usuario.



Figura 24: Sitio web 'In Qitu' – Datos



Figura 25: Sitio web 'In Qitu' – Visualización de datos complejos

Estos datos son alimentados producto del uso del aplicativo móvil en tiempo real. La persona ingresa al aplicativo y las formas de interacción con el espacio, arrojan ciertos indicadores que muestran la fluctuación de los grados de representatividad, posibilitando así construir una base de conocimiento. Por otro lado, los indicadores que arrojen estos datos se mostrarán en el sección informativa del sitio.

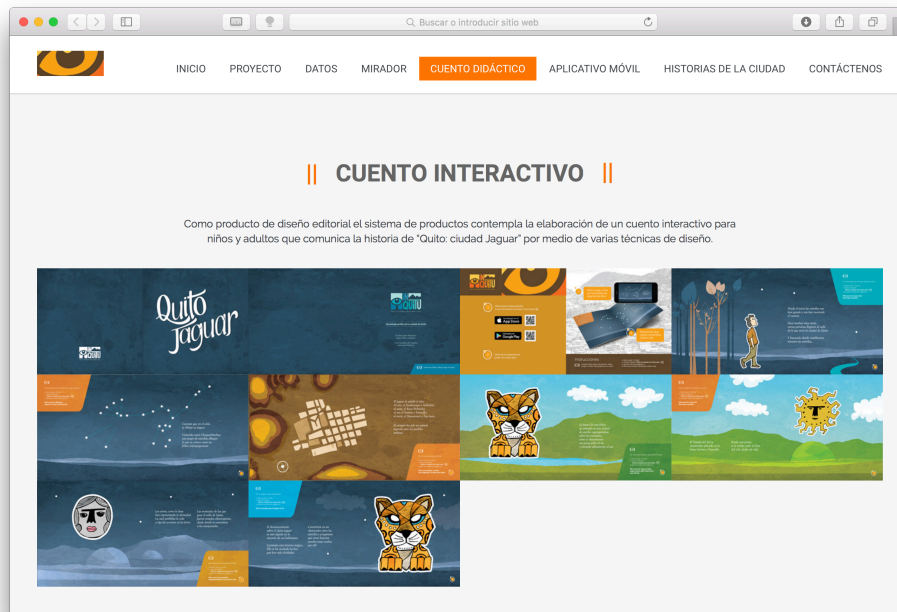


Figura 26: Sitio web 'In Quito' – Cuento interactivo

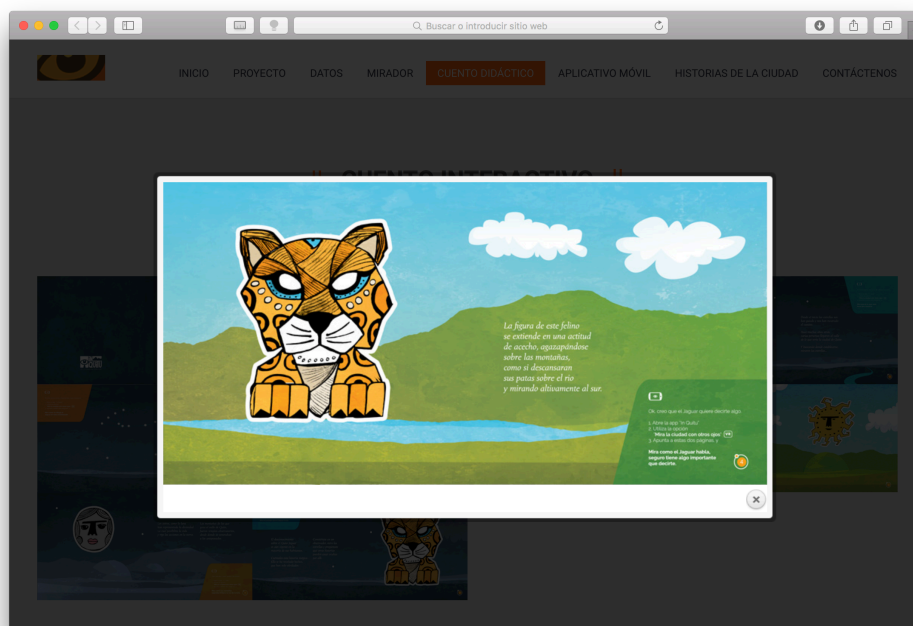


Figura 27: Sitio web 'In Quito' – Visualización de las páginas del cuento



Figura 28: Sitio web 'In Quito' – Información y código QR para descarga del app

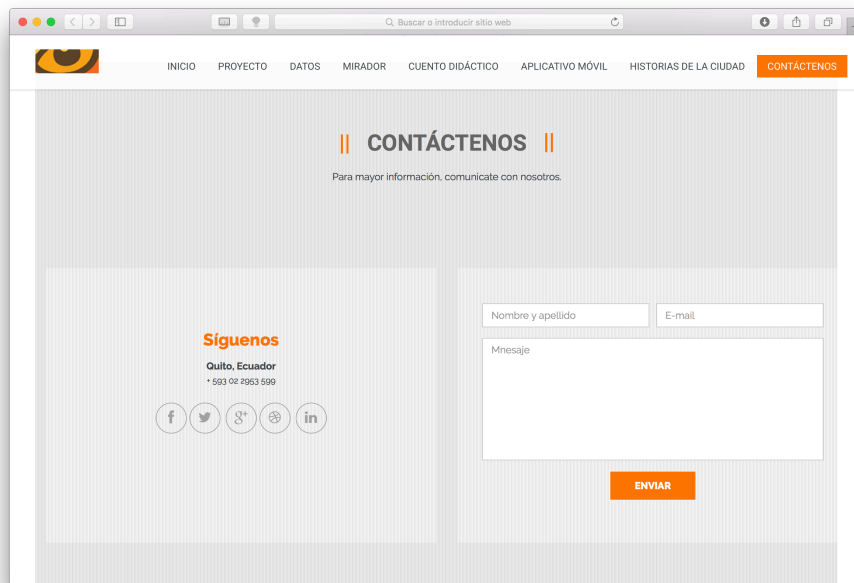


Figura 29: Sitio web 'In Quito' – Formulario de contacto

3.3. Diseño editorial: Cuento 'Quito Jaguar'

Como producto de diseño editorial el sistema de productos contempla la elaboración de un cuento interactivo para niños y adultos que comunica la historia de “Quito: ciudad Jaguar” por medio de varias técnicas de diseño.

3.3.1 Lettering

El lettering es en una rama del diseño tipográfico que mediante líneas de referencia la construcción de un tipo único, que se caracteriza por permitirse ciertas libertades basadas únicamente en la legibilidad y correspondencia con una clasificación tipográfica.

Para el cuento diseñado, se trabajó la portada bajo esta técnica. Las palabras diseñadas forman parte de la familia tipográfica manuscrita conocida como script o experimentales. Estas letras diseñadas a mano toman en cuenta un patrón constructivo que facilita la tarea, con ello se analiza todas las partes que constituyen una letra, estructura que tiene mucho que ver con la relación entre los caracteres y el aspecto global del diseño.

Se optó por esta técnica para mantener la coherencia y concordancia con la línea estética de las ilustraciones. Con el lettering se quiere reforzar el trabajo hecho a mano, en referencia a su carácter básico, orgánico y natural de la historia que se va a narrar en la historia.



Figura 30: Lettering 'Quito Jaguar' – Boceto

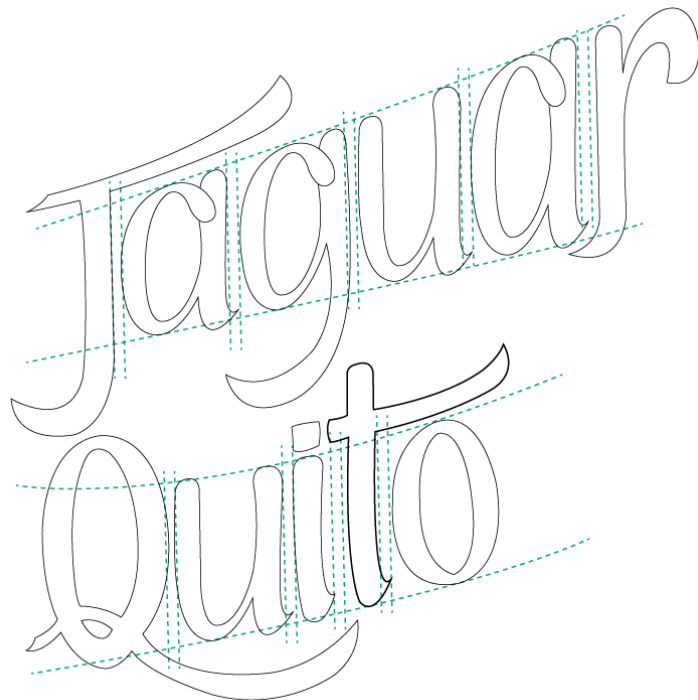


Figura 31: Lettering 'Quito Jaguar' – Boceto digitalizado



Figura 32: Lettering 'Quito Jaguar' – Portada del libro

3.3.2 Ilustración

La ilustración es una técnica de representación visual que lleva a un entendimiento del mensaje por medio visual. El cuento propuesto y los personajes generados forman parte de la tradición oral y del conocimiento producto del acercamiento a esta versión de la historia en la etapa de investigación.

Los personajes como deidades son herederos de una milenaria tradición de observación de la naturaleza. Para los pueblos andinos su presencia cuenta con una enorme riqueza de conocimientos sobre el mundo y el entorno, que se manifiestan de maneras diversas en la vida cotidiana, las prácticas rituales, los discursos, las narrativas, las formas artísticas y la tradición oral en general.

Su particular forma de entender el mundo, tiene que ver directamente con la relación con la naturaleza, en la cosmovisión andina no existe el hombre como individuo, sino más bien como un conjunto de colectividades, que conviven y se interrelacionan de manera

armónica con sus circunstancias permitiendo una convivencia pacífica donde todo posee vida propia (incluso los seres inanimados), los animales y seres naturales participan en el mismo mundo que nosotros. Esto implica que se reconocen como uno más de los múltiples y heterogéneos sujetos que habitan el cosmos y conviven con ellos de manera armónica.

El cuento narra la historia la Quito la ciudad Jaguar, donde por medio del relato se da a entender esta visión de la historia.

En el caso de las ilustraciones, estas debían conservar el estilo y propuesta estética de la imagen de marca. Pero con los rasgos de los hechos a mano mucho más acentuados. La técnica empleada es la del boceto digitalizado coloreado digitalmente, lo que le da un toque surrealista y fantástico a la representación.

Algunas de las características de la ilustración son:

- Organicidad de las formas que tienden a la abstracción simple de las mismas.
- Sus texturas visuales son amplias y gruesas, llenas de la mayor cantidad de ornamentación posible.
- Las ilustraciones son de colores brillantes puros, como los rojos, ocre y azules.
- Hay gran presencia de curvas enrolladas y puntos para delinear algunos elementos.
- Toda la ilustración esta delineada con trazos oscuros que delimitan las formas.
- Las franjas representan la linealidad del infinito y la concepción de la circularidad del tiempo.
- Las formas concéntricas que representan una textura indígena que simboliza en universo, que bajo la cosmovisión andina el universo encierra universos similares solo que a diferente escala.

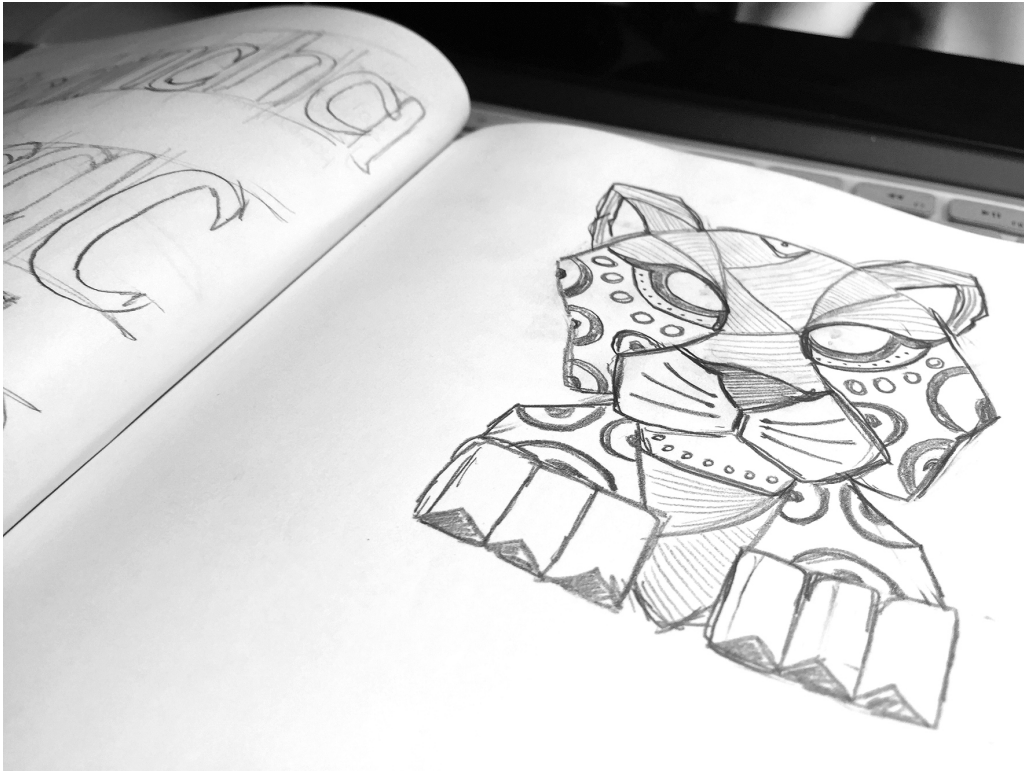


Figura 33: Ilustración 'Quito Jaguar' – Boceto Jaguar



Figura 34: Ilustración 'Quito Jaguar' – Digitalización y colorización – Jaguar

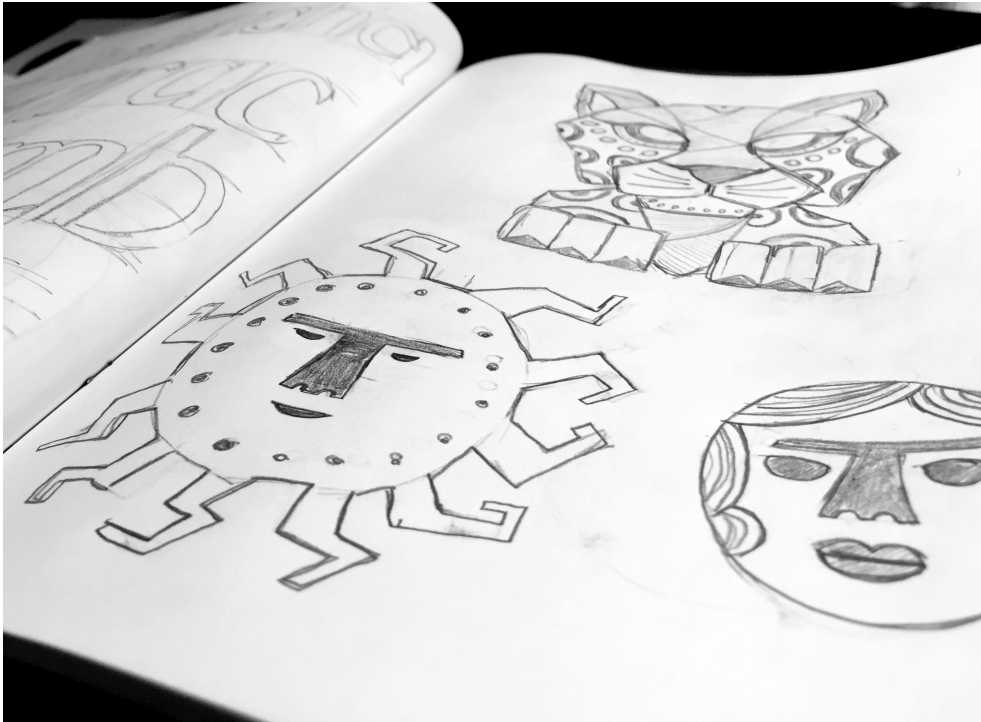


Figura 35: Ilustración 'Quito Jaguar' – Boceto Sol 'Inti' y Luna 'Mamaquilla'

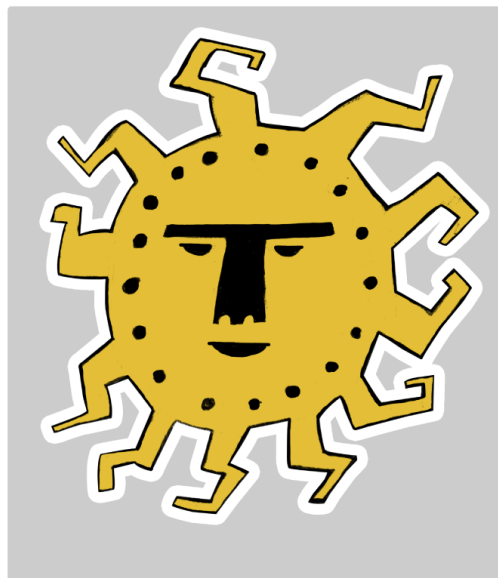


Figura 36: Ilustración 'Quito Jaguar' – Sol 'Inti'



Figura 37: Ilustración 'Quito Jaguar' – Luna 'Mamaquilla'



Figura 38: Ilustración 'Quito Jaguar' – Juan

3.3.3 Legibilidad y lecturabilidad

En lo concerniente al aspecto formal del libro se aplicaron algunos principios de lecturabilidad y legibilidad. Entre ellos: ángulos máximos y mínimos de visión; manejo de sangría; comodidad en el manejo del formato; velocidad de lectura; elección de una tipografía adecuada; separación y jerarquías de los párrafos; contraste y brillo del soporte frente al

texto; tamaño de la tipografía; la orientación y guía en la lectura; numeración de hojas particionada; y balance entre del texto y la ilustración. Entre algunas de las consideraciones que Toño Rojas menciona y fueron tomadas en cuenta encontramos:

“las velocidades más altas de lectura se encontraban en espacios de texto cuyo largo era de entre 60 a 70 caracteres por línea (de unas 10 a 12 palabras) (...) la sangría de primera línea incrementa la lecturabilidad en un 7%. (...) los lectores que realmente quieran entender qué hay en una página lo harán mejor que aquellos que no están interesados. (...) Si está seguro de que su trabajo deberá ser leído por grupos de necesidades especiales, evite el bajo contraste y los tamaños pequeños.” (Rojas. 2007. p. 1-9).



Figura 39: 'Quito Jaguar' – Fuente tipográfica



Figura 40: 'Quito Jaguar' – Fuente tipográfica – Fotografía del texto

3.3.4 Esquema de funcionamiento del aplicativo móvil en relación al cuento

1 Descarga el app gratuita
 RA El app utiliza Realidad Aumentada (Augmented Reality)

2 Disfruta la experiencia junto con este libro.

Consíguelo en el **App Store**

DISPONIBLE EN **Google Play**

3 Abre el app y mira por la pantalla las páginas del libro

4 Descubrirás que ciertos contenidos cobran vida

Instrucciones

 Cuando mires estas indicaciones, utiliza el app "in Quitu" descargada en tu móvil.

1. Abre la app "In Quitu"
 2. Utiliza la opción "Mira la ciudad con otros ojos" **RA**
 3. Apunta a las páginas, y
 4. Mira como ciertos contenidos cobran vida.

Figura 41: Esquema de funcionamiento APP – Cuento didáctico

3.3.5 Páginas del cuento



Figura 42: Cuento didáctico – Portada y contraportada



Figura 43: Cuento didáctico – Guardas

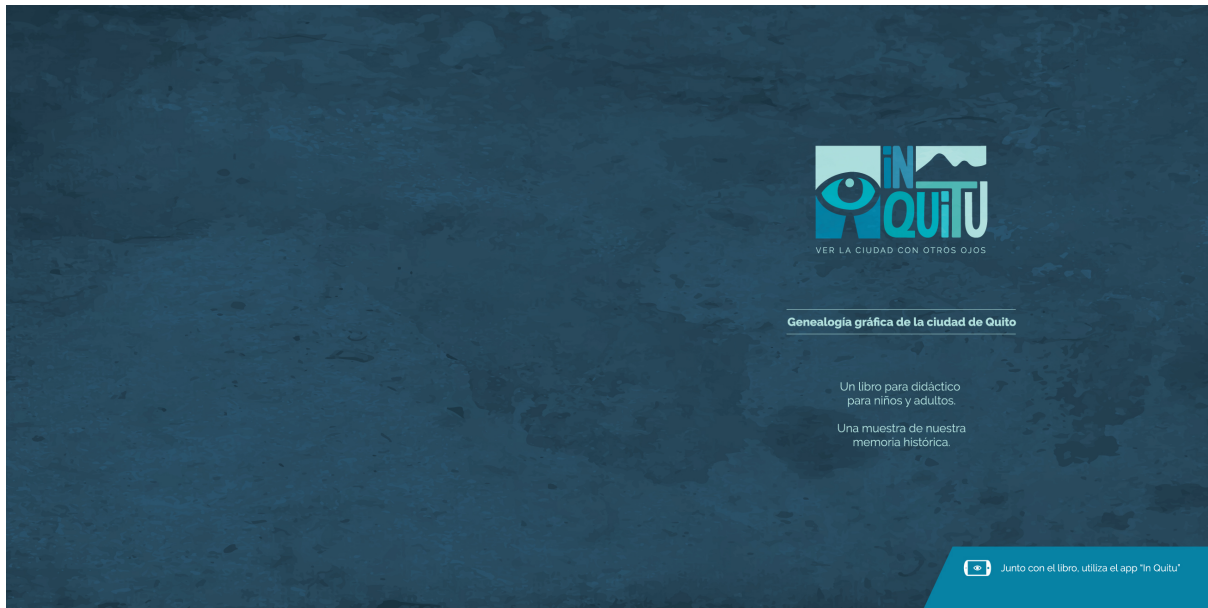


Figura 44: Cuento didáctico – Presentación del proyecto



Figura 45: Cuento didáctico – Instrucciones



Figura 46: Cuento didáctico – Pagina 1

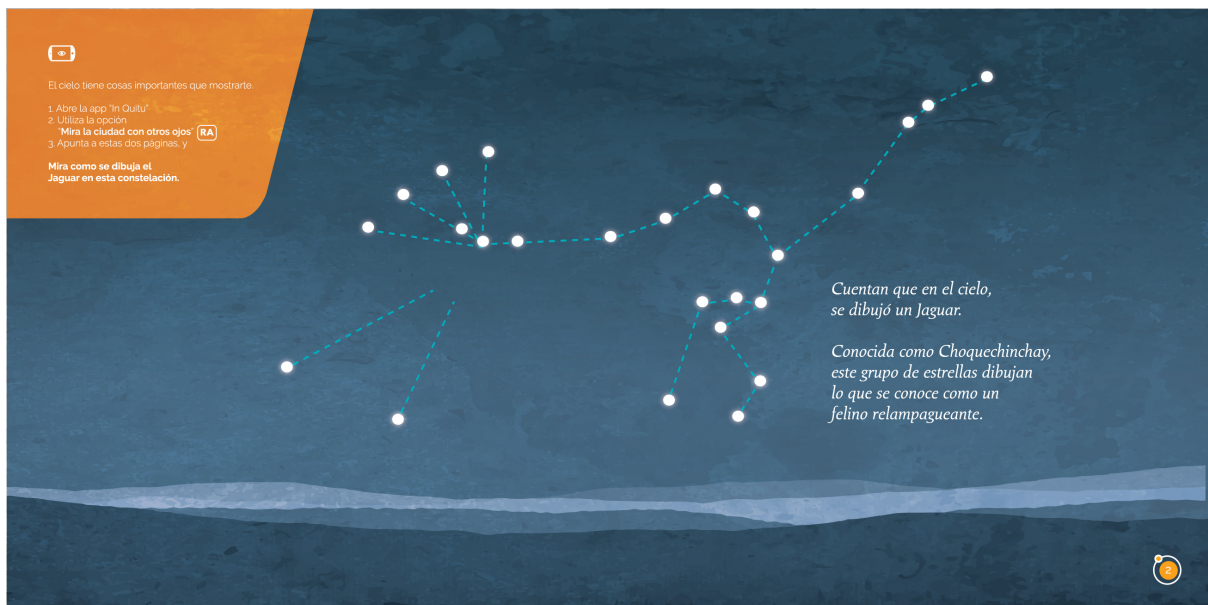


Figura 47: Cuento didáctico – Pagina 2



Figura 48: Cuento didáctico – Pagina 3



Figura 49: Cuento didáctico – Pagina 4

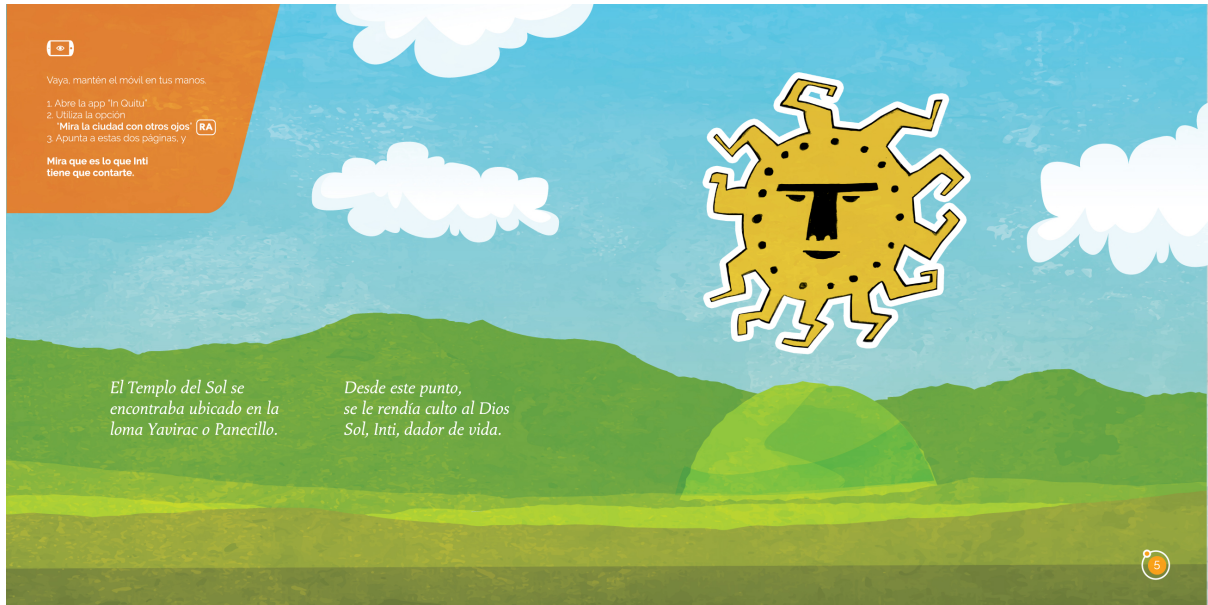


Figura 50: Cuento didáctico – Pagina 5



Figura 51: Cuento didáctico – Pagina 6



Figura 52: Cuento didáctico – Pagina 7



Figura 53: Cuento didáctico – Fotografía de la Instrucciones



Figura 54: Cuento didáctico – Fotografía de un página del libro



Figura 55: Cuento didáctico – Fotografía de las instrucciones en cada página

3.4. Diseño para dispositivos móviles: App ‘In Quito’

Otro elemento del sistema de objetos es el aplicativo móvil diseñado para interactuar con los otros productos del sistema. Por medio del aplicativo móvil los usuarios pueden interactuar con el libro impreso, completando la narrativa del cuento; y con el mirador, acoplándose a este para mirar el mapa de elementos representativos de la ciudad. En ambos casos esta interacción es producto de la implementación de tecnologías como la realidad aumentada.

3.4.1 Aplicaciones móviles

Diseñar aplicaciones móviles es una tendencia de experiencia de usuario que se traduce en mejorar la interacción de las personas con sus dispositivos móviles. Trabajo apoyado en el diseño visual que va cobrando mayor importancia y responsabilidad, midiendo la calidad del producto y las ventajas frente a la creciente demanda de dispositivos.

Como lo menciona, Javier Cuello (2013),

“para los diseñadores es todo un desafío empezar a diseñar para móviles, pero también, es una buena oportunidad para meterse en este ámbito donde los clientes demandan cada vez más y mejores herramientas de comunicación y promoción.” (p. 5).

Las aplicaciones comúnmente llamadas apps, son software que para su funcionamiento depende en esencia de los teléfonos y sistemas operativos. Su proceso de diseño y desarrollo, contempla desde la concepción de la idea hasta el análisis y medición una vez que se encuentra disponible en tiendas.

Todo esta información sirvió de base para la elaboración de un aplicativo móvil, diseñado de modo nativo, es decir, programado para la experiencia en los dos sistemas operativos que dominan actualmente el mercado: Android y IOS. Esta plataformas tiene su

propio lenguaje de programación, y programar para ambas permite que más personas accedan a utilizar las aplicación desarrollada.

El aplicativo móvil “*In Quitu*” tiene por funcionalidades:

1. Interacción con el cuento impreso
2. Interacción con el lugar o los miradores
3. Almacenamiento de datos por medio de las visitas de los usuarios para poder establecer una base de conocimiento sobre los espacios de representatividad de la ciudad.

3.4.2 Esquema de navegación y pantallas el aplicativo móvil

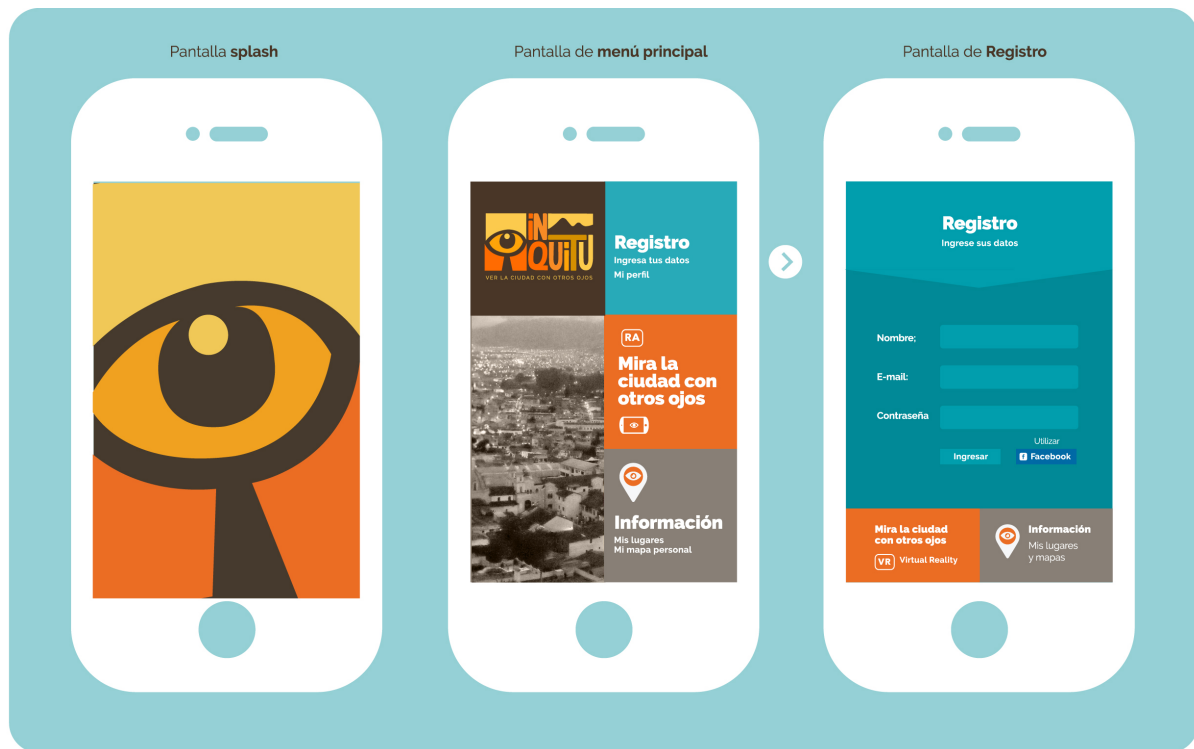


Figura 56: APP – Pantalla tipo splash, pantalla de menú principal y pantalla de registro

Las opciones del menú principal son:

- “**Registro**” el cual tiene por función almacenar los datos del usuario y su interacción con el aplicativo para posteriormente alimentar la base de

conocimiento de la visualización de datos complejos. El registro también se lo podría hacer integrándose a una cuenta de Facebook.

- **“Mira la ciudad con otros ojos”**, opción de Realidad Aumentada (RA) que se activa una vez concluido el registro y que permite visualizar los contenidos virtuales, sobre el plano de la ciudad, así como sobre el cuento didáctico.
- **“Información”**, opción para visualizar un mapa de visitas registradas.



Figura 57: APP – Opción 'In Situ' – Pantalla RA (A)



Figura 58: APP – Opción 'In Situ' – Pantalla RA (A.1)



Figura 59: APP – Opción 'In Situ' – Pantalla RA (B)

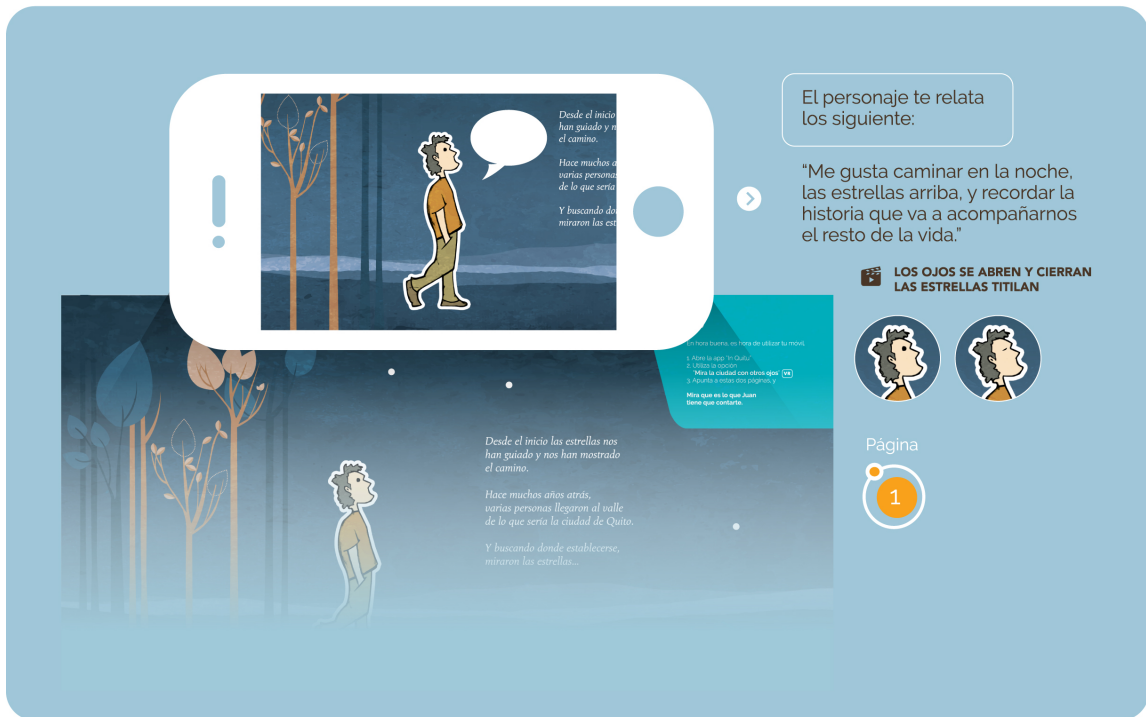


Figura 60: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 1 del cuento



Figura 61: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 2 del cuento

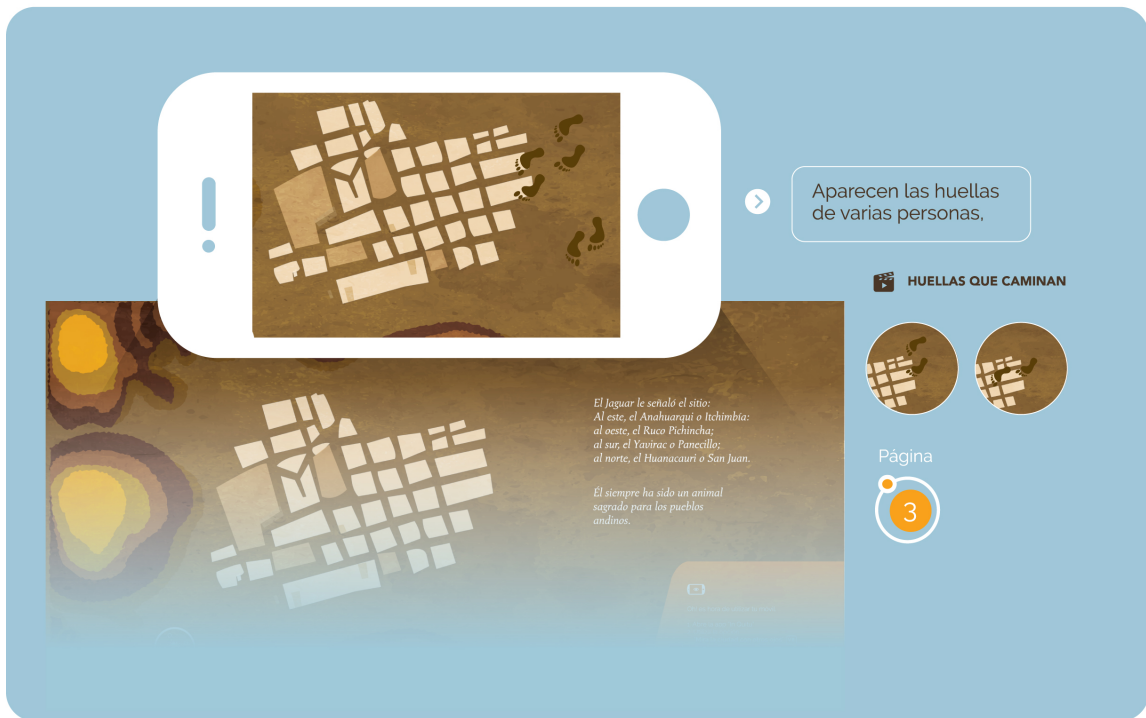


Figura 62: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 3 del cuento



Figura 63: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 4 del cuento

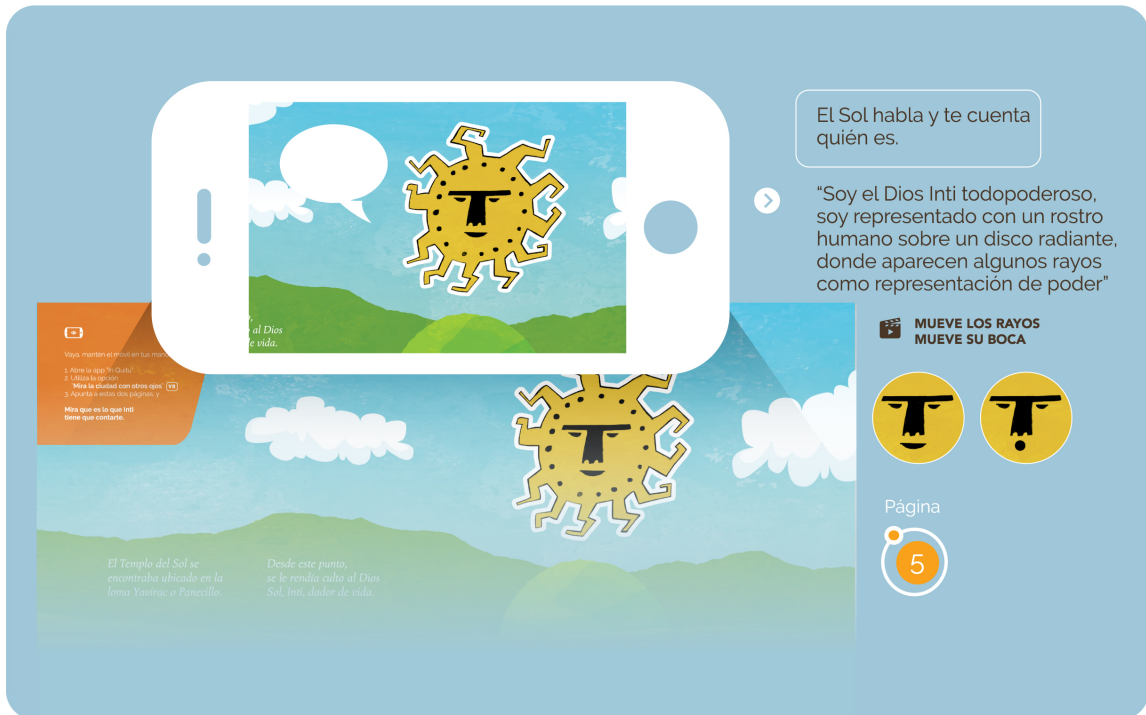


Figura 64: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 5 del cuento



Figura 65: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 6 del cuento



Figura 66: APP – Pantalla RA – Interacción con la pág. 6 del cuento

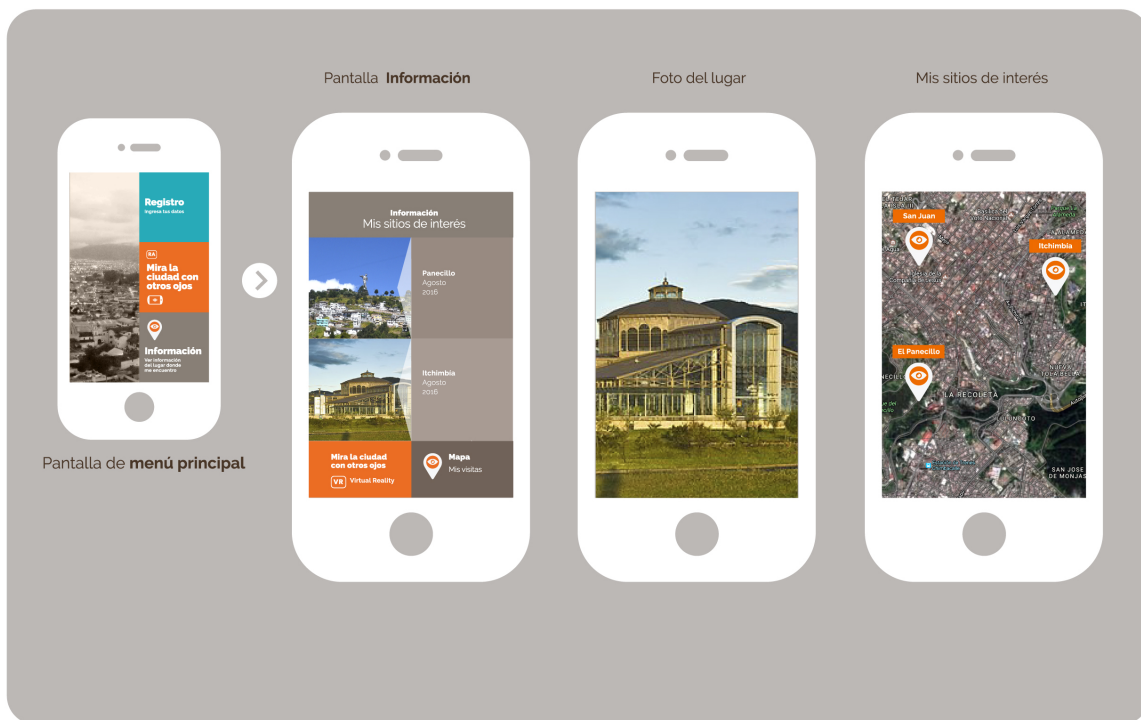


Figura 67: RA – Pantalla ‘Mis sitios de interés’– Mapa

3.4.3 Realidad aumentada

La realidad aumentada es una herramienta tecnológica que se basa en la acción de presentar una visualización de un entorno enriquecido por elementos visuales que proporcionan información del sitio. Básicamente, la realidad aumentada (RA), o augmented reality (AR), está compuesta por una cámara digital que usualmente es la misma del dispositivo móvil, la cual traduce el entorno y sobre este añade imágenes o información. Por medio de ella, se quiere perfeccionar la realidad, agregar cosas a la misma a través de nuestros sentidos, superponiendo para ello realidades artificiales a la realidad existente.

Dicho reconocimiento del sitio, por el dispositivo de la cámara digital se lo puede hacer por dos medios:

1. *Uso de marcadores o patrones:* Se fundamenta en la utilización de la cámara para percibir un punto visual en específico. En el caso de este sistema de productos son los dibujos e ilustraciones de las páginas del cuento. se basan en el reconocimiento de un patrón, o código QR, sobre el cual y gracias a la cámara del dispositivo se realiza el reconocimiento, mostrando finalmente la imagen o información adicional.

El código QR es un código único generado para ser reconocido por el software. Su característica principal es que está compuesto por tres cuadros principales en las esquinas lo que permite que el dispositivo móvil haga el reconocimiento.

2. *Uso de datos posicionales:* Este tipo de aplicaciones son usadas en dependencia de la cámara del dispositivo, no utiliza marcadores sino datos posicionales, que provienen del GPS, de la brújula y el acelerómetro del dispositivo. Son utilizadas principalmente en el ámbito de la navegación y el posicionamiento. Este tipo de reconocimiento puede considerar la ubicación del usuario y la dirección hacia donde está apuntando la cámara del

dispositivo, donde por medio de este se superpone datos sobre los edificios o lugares que se están visualizando a través de la cámara del móvil. Este tipo de tecnología se aplica en el sistema de productos, dentro de la opción “In Situ”.

Una vez que se han definido estos conceptos, se entenderá más claramente cómo funciona la realidad aumentada, las siguientes imágenes muestran el esquema de contenidos que interactúan con el sitio, gracias a la cámara fotográfica del dispositivo:



Figura 68: Realidad aumentada – Opción ‘In Situ’

Esta opción es utilizada en interacción con el paisaje. Para ello hace uso de coordenadas de posicionamiento, que por medio de la cámara del dispositivo las ubican y despliegan el contenido en el móvil.



Figura 69: APP – Realidad aumentada – Opción ‘Quito Jaguar’

Esta opción se la utiliza en conjunto con el cuento interactivo. Al colocar el dispositivo sobre las páginas del cuento, reconoce un patrón en específico y allí despliega, por medio de la cámara del dispositivo, el contenido en el móvil.

3.5 Diseño de productos: Mirador

3.5.1 Mirador

Esta solución brinda la posibilidad de ubicar un mirador en cualquier emplazamiento donde podamos hacer uso del dispositivo móvil e identificar en otras cosas todo el sistema completo de productos.

Al igual que en el cuento, la realidad aumentada brinda la posibilidad tener una lectura, de información adicional, pero que en este caso se presenta sobre una fotografía panorámica de la ciudad, la cual puede estar ubicada en aeropuertos, terminales y buses.

Entre sus funciones podemos detallar:

1. Identificar un mapa claro de la ciudad
2. Proporcionar información respecto de algunos ámbitos históricos, bajo cierta narrativa. En este caso en lo correspondiente a la historia Quito Jaguar, los puntos a identificar dentro del mapa se relacionan directamente con el cuento.

3.5.2 Esquema de funcionamiento del aplicativo móvil con el mirador



Figura 70: Mirador – Visualización en lugar



Figura 71: Mirador – Medidas



Figura 72: Mirador – Acercamiento al soporte



Figura 73: Mirador – Contenidos APP

3.6 Plan de comunicación

El plan de comunicación tiene por objetivos dar conocer el sistema de productos; comunicar los valores de marca del servicio; y procurar un buen nivel de recepción del sistema. Para ello se discriminó los medios más efectivos en el ámbito local para promover el cumplimiento de los objetivos planteados.

Por otro lado es importante reconocer ciertos conceptos que ayudan en el entendimiento de un plan de comunicación efectivo:

Comunicación estratégica: Es un ámbito de la comunicación que pone énfasis en el mensaje y no en el medio. En el caso del sistema de productos ‘In Quitu’ resulta vital que el público entienda y comprenda el slogan “*Ver la ciudad con otros ojos*”, cuya frase sintetiza el objetivo primordial del sistema que permite hacer visible aquella parte de la historia que ha resultado ser invisibilizada.

La identidad y la imagen: Como ya se lo ha descrito anteriormente resulta vital que la imagen comunique los valores primordiales del sistema y que por lo tanto esta sea claramente identificable.

Marketing y publicidad: Esta es una forma de comunicación con el usuario final donde se muestran las ventajas y beneficios del sistema de productos ofertado. Por medio de ella se logra convencer al consumidor y “poder informar, recordar y persuadir sobre los atributos de productos o servicios.” (Moreno, 2014, p. 37). Los medios utilizados con fines informativos, adicionales al sitio web propuesto son:

3.6.1 Vallas publicitarias

Colocada en lugares estratégicos de la ciudad de Quito, como aeropuerto o ingresos a la ciudad, con la finalidad de conseguir impacto. Este impacto se consigue ubicándolas estratégicamente, ya que el público puede leerlas pero no necesariamente pone atención. Es por ello que se sugiere su ubicación en el aeropuerto o en los accesos a la ciudad.



Figura 74: Valla publicitaria - Motivo



Figura 75: Valla publicitaria – Visualización

3.6.2 Banderolas

El objetivo de las banderolas es mostrar el sistema de productos, y promover la descarga del APP, para la gente que camina o se moviliza por la ciudad. Su mayor impacto se obtiene colocando una serie de ellos en un entorno reducido, como un parque.



Figura 76: Banderolas – Derecha – Izquierda – Opcion uno



Figura 77: Banderolas en sitio – Opción uno



Figura 78: Banderolas – Derecha – Izquierda – Opcion dos



Figura 79: Banderolas en sitio – Opción dos

3.6.3 Postales

Las postales son productos de libre descarga en el sitio web “In Quito”. Además de la posibilidad de tenerlas impresas en librerías y puntos turísticos.



Figura 80: Postal – Opción uno – Anverso y reverso

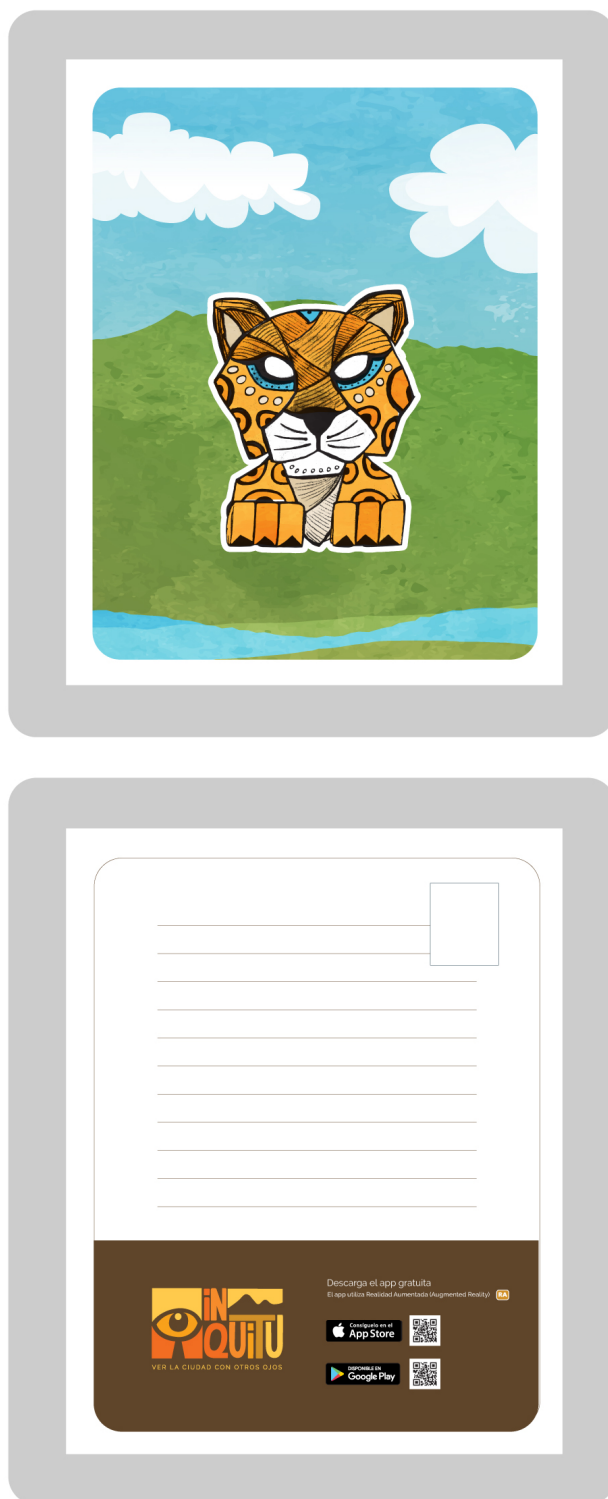


Figura 81: Postal – Opción dos – Anverso y reverso



Figura 82: Postal – Visualización

CONCLUSIONES

El presente proyecto de investigación realiza el diseño, en cualquiera de sus ámbitos, sea el digital, editorial, tipográfico, etc. como un recurso integrador hacia el reconocimiento de una memoria histórica. Dicha memoria histórica nos permite reconocernos como parte de un lugar, sin ese sentido de lugar, el espacio deja de existir, como lo menciona, Handel Guayasamín (2016) “una ciudad sin memoria es anodina, es cualquier sitio y cualquier cosa. Es una especie de no lugar en el tiempo y el espacio.” (El Comercio, 2016, 8 de diciembre). Es por ello, que la importancia de este proyecto radica en el análisis de aspectos históricos, que se alejan del pasado colonial de la ciudad, para revitalizar el conocimiento de su origen prehispánico, un origen mágico, cargado de signos y significados que pueden volverse tangibles, gracias al uso del diseño como elemento catalizador.

Por medio de este sistema de productos gráficos, se quiere colaborar con el aprendizaje y continuidad de la memoria histórica prehispánica, gracias al uso de imágenes didácticas que faciliten el acceso universal a historias como el Quito Jaguar. Además, este proyecto pretende generar un mecanismo de respuesta para la medición de prevalencia, relevancia e importancia de los signos que representan a la ciudad, para que los datos de esta medición sirvan como base y evidencia para otros proyectos de investigación.

Todos los medios utilizados para comunicar la narrativa y las nuevas tecnologías implementadas en este sistema, son objetos recursivos, que involucran varias ramas del diseño gráfico, con la finalidad de promover una experiencia activa del usuario por medio del uso de una narrativa transmedia, para la revitalización de espacios históricos. Los medios utilizados tienen potencial aplicación en ámbitos como el turismo, donde pueden facilitar nueva información de utilidad no solo para las personas que habitan la ciudad sino para aquellas que la visitan y desean conocerla desde otra mirada, como los menciona el slogan, un sistema de productos que les permita “Ver la ciudad con otros ojos”.

El ámbito histórico abordado por esta investigación es una de las posibles aristas que alimentan la memoria histórica de Quito. Su enfoque partió del análisis de leyes que rigen el ámbito de los signos visuales, teoría de la Gestalt, con las formas de representatividad en el paisaje de la ciudad, como estrategia para identificar aquellos referentes visuales, sobre los cuales pueda contarse una historia. Seguramente, existen nuevas técnicas para abordar el tema de la ciudad, como una escritura colectiva, ejemplo de ello son los mapeos utilizados por artistas plásticos, que superan la representación figurativa y real del espacio, logrando profundizar en experiencias personales y más abstractas del mismo. Será una tarea importante el estudio y utilización de estas otras estrategias plásticas, en este tipo de proyectos para abordar el tema de la memoria histórica de un espacio en específico.

En el caso del método utilizado en esta investigación, resultó ser la estrategia idónea para abordar el tema desde el ámbito del diseño gráfico, ya que la disposición de los elementos referentes en la ciudad tienden a cumplir ciertas pautas de tensión, que establece una relación de atracción, lo que posibilita su fácil identificación colectiva. Por medio del entendimiento de estas leyes se analizaron aquellos elementos en la ciudad, que han sido invisibilizados en referencia a su relación visual e interacción con el entorno.

Concluyendo, considerando a la ciudad como lenguaje, el objetivo de este proyecto de investigación es el diseño de un sistema de productos, que utiliza como medio catalizador la Realidad Aumentada. Y donde el diseño gráfico es un recurso que aporta a la revitalización histórica, por medio de la transmisión de información y las nuevas tecnologías, como herramientas didácticas, que finalmente alimentan una base de conocimiento sobre los espacios de representatividad de la ciudad de Quito.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, Carrión y Kingman. (2005). *Quito imaginado*. Bogotá: Taurus. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.scielo.cl/pdf/eure/v33n99/art09.pdf>
- Apolo, D., Murillo, H., y García. G. (2014). *Comunicación 360: herramientas para la gestión de comunicación interna e identidad*. Editorial Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación. Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito. 1-38.
- Archivo Metropolitano de Historia de Quito. <http://archivoqhistorico.quito.gob.ec>
- A tus espaldas*. (2010). [DVD] Quito, Ecuador: Tito Jara.
- Atkinson, Paul. (2006). *Journal of Design History. Do It Yourself: Democracy and Design*. Vol. 19, No. 1. Oxford.
- Atkinson, Paul and Beegan, Gerry. (2006). *Journal of Design History. Professionalism, Amateurism and the Boundaries of Design*. Vol. 24, No. 4. Oxford.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review, América Latina. Obtenido el 15 de agosto 2016 de https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
- Carrión, F. (2001). *La ciudad construida: Urbanismo en América Latina*. FLACSO. Sede Ecuador. Quito, Ecuador. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.flacso.org.ec/docs/urbanismo.pdf>
- Centro de Investigaciones CIUDAD. (2005). *Pensando los nuevos parques para Quito. Centro de Investigaciones CIUDAD*. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/42855.pdf>
- Cherry, K. (2016). *Gestalt Laws of Perceptual Organization*. Obtenido el 5 de agosto de 2016 de <https://www.verywell.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>
- Cuello, J., y Vittone, J. (2013). *Diseñando apps para móviles*. España. 13-57.
- De Certeau, M. (2014). *La movilidad urbana en Quito*. Archivo Histórico de Quito. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://archivoqhistorico.quito.gob.ec/index.php/publicaciones/investigaciones/32-la-movilidad-urbana-en-quito>
- Dondis, A. (1992). *La Sintaxis de la imagen*. Lectura: Morfología I y II. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires. Obtenido 16 de febrero de 2015 de http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/donis-a-dondis_sintaxis_de_%20la_imagen.pdf
- Eco, H. (1994). *Signo*. Editorial Labor. Barcelona. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de http://www.dooos.org/libros/Umberto_Eco_Signo.pdf

- Fabregat, A. (2013). *Hacer visible lo invisible*. Revista interdisciplinaria de mediación y resolución de conflictos. Obtenido el 4 de noviembre de 2016 de http://www.revistalatrampa.com.ar/contenidos/larevista_articulo.php
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico para la gente: comunicación de masa y cambio social*. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 19-31.
- Gross, P. (1999). *La ciudad un proyecto ético y estético (Pensar en las ciudades)*. FLACSO. Sede Ecuador. Quito, Ecuador. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/4514#.VOQMIULnm_U
- Hagley, J. (2014). *What's the difference between an Infographic and a Data Visualisation?*. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.jackhagley.com>
- (2014). *Human Center Design: Toolkit*. 5-58.
- Karpich, A. (2005). *Aplicación de la Gestalt y los Patrones de Diseño de Interacción al diseño de interfaces Centradas en el Usuario*. Obtenido el 17 de febrero de 2015 de http://karpicius.freeflux.net/files/gestalt_patrones_de_diseno.pdf
- Kingman, E. (2009). *Historia Social Urbana: Espacios y Flujos*. FLACSO. Sede Ecuador. Ministerio de Cultura del Ecuador. Quito, Ecuador. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/47930.pdf>
- Kingman, M. (2012). *Arte contemporáneo y cultura popular: el caso de Quito*. FLACSO. Sede Ecuador. Quito, Ecuador. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de http://www.clacso.org.ar/libreria_cm/archivos/pdf_123.pdf
- Laumans, J. (2010). *An introduction to Visualizing Data*. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://piksel.com/wp-content/uploads/2009/01/visualizingdata.pdf>
- López, F. (2016). *Los secretos del Lettering: las claves para dibujar letras a mano*. Lettering time.org. España. 107-125.
- Margulis, M. (2002). *La ciudad y sus signos*. REDALYC. Estudios Sociológicos. México. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.redalyc.org/pdf/598/59806001.pdf>
- MindMatic*. Obtenido el 5 de agosto de 2016 de <http://www.mindmatic.com.ar/gestalt.pdf>
- Otero, D., López, X., y Gonzáles, X. (2012). *Diseño y visualización de la información. Caracterización del mensaje infográfico en los diarios españoles*. Zer. Vol. 17. Num. 33. Recuperado el 15 de agosto de 2016 de <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer33-08-otero.pdf>
- Rojas, T. (2007). *Legibilidad y Lecturabilidad*. Apuntes cátedra Diplomado en Tipografía. p. 1-9.
- Serna, A. (1999). *Cartografía del pasado, ciudades del presente*. FLACSO. Sede Ecuador. Quito, Ecuador. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/40139.pdf>

- Scolari, A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los elementos cuentan*. Grupo Planeta. Barcelona: España. 25-37. Recuperado el 3 de diciembre de 2016 de <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>
- Veliz, G. (1976). *Interpretación básica el espacio quiteño*. Revista Geográfica No. 84. Ecuador. 104-110.
- Villena, M. (2014). *Diseño de la información y Visualización de datos, necesidades metodológicas para el Diseño Gráfico actual*. Casicopea, Escuela de Arquitectura y Diseño, PUCV. Colombia. Obtenido el 16 de febrero de 2015 de http://wiki.ead.pucv.cl/index.php/Diseño_de_la_información_y_Visualización_de_datos,_necesidades_metodológicas_para_el_Diseño_Gráfico_actual.

ANEXO I: CASOS DE ESTUDIO

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Plaza de la Independencia

1907 - actualidad

Historia



1907

1906 elaboración del monumento.

1907 colocación del monumento (Próceres de la Independencia). Instalación de un parque ornamental en torno a dicha estatua.



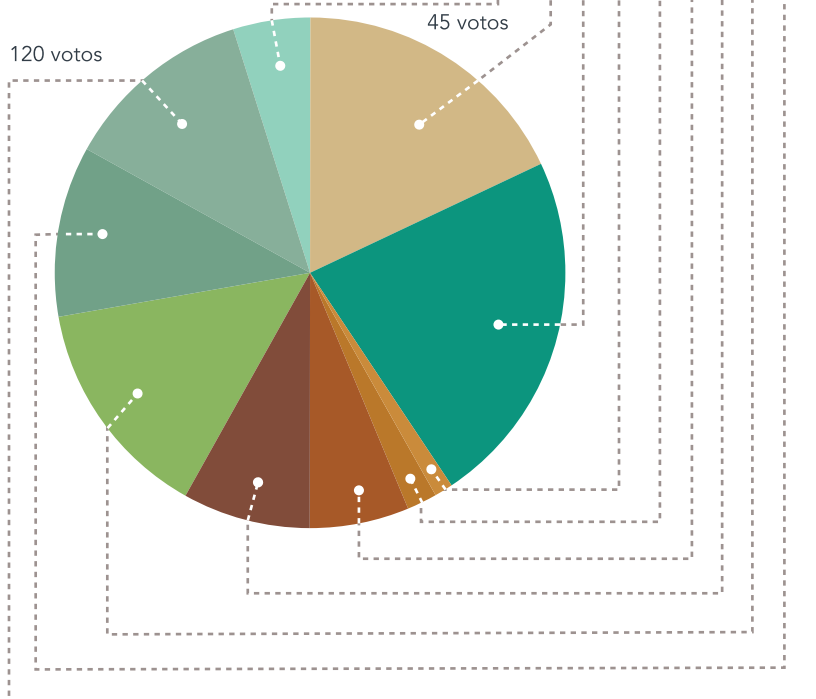
Actualidad

Planificación y construcción: Francisco Durini, conocido arquitecto y escultor, creador de la misma estatua de la Independencia ubicada en la plaza.

Encuesta

¿Qué espacios de la ciudad tienen mayor representatividad para ti?

Lugar:	Orden:	Votos
Guagua y Ruco Pichincha	2	165 votos
Plaza Grande	1	233 votos
Semana Santa	10	15 votos
Estación de Chimbacalle	9	32 votos
Guápulo	7	65 votos
La Mariscal	6	85 votos
El Panecillo	3	129 votos
La Ronda	5	111 votos
La Catedral	4	45 votos
El Hotel Hilton Colón	8	120 votos



Los sitios sujetos a la encuesta fueron aquellos que mediante la investigación bibliográfica y entrevistas a personas especializadas fueron teniendo más relevancia histórica y presencia **visual** en el imaginario colectivo.

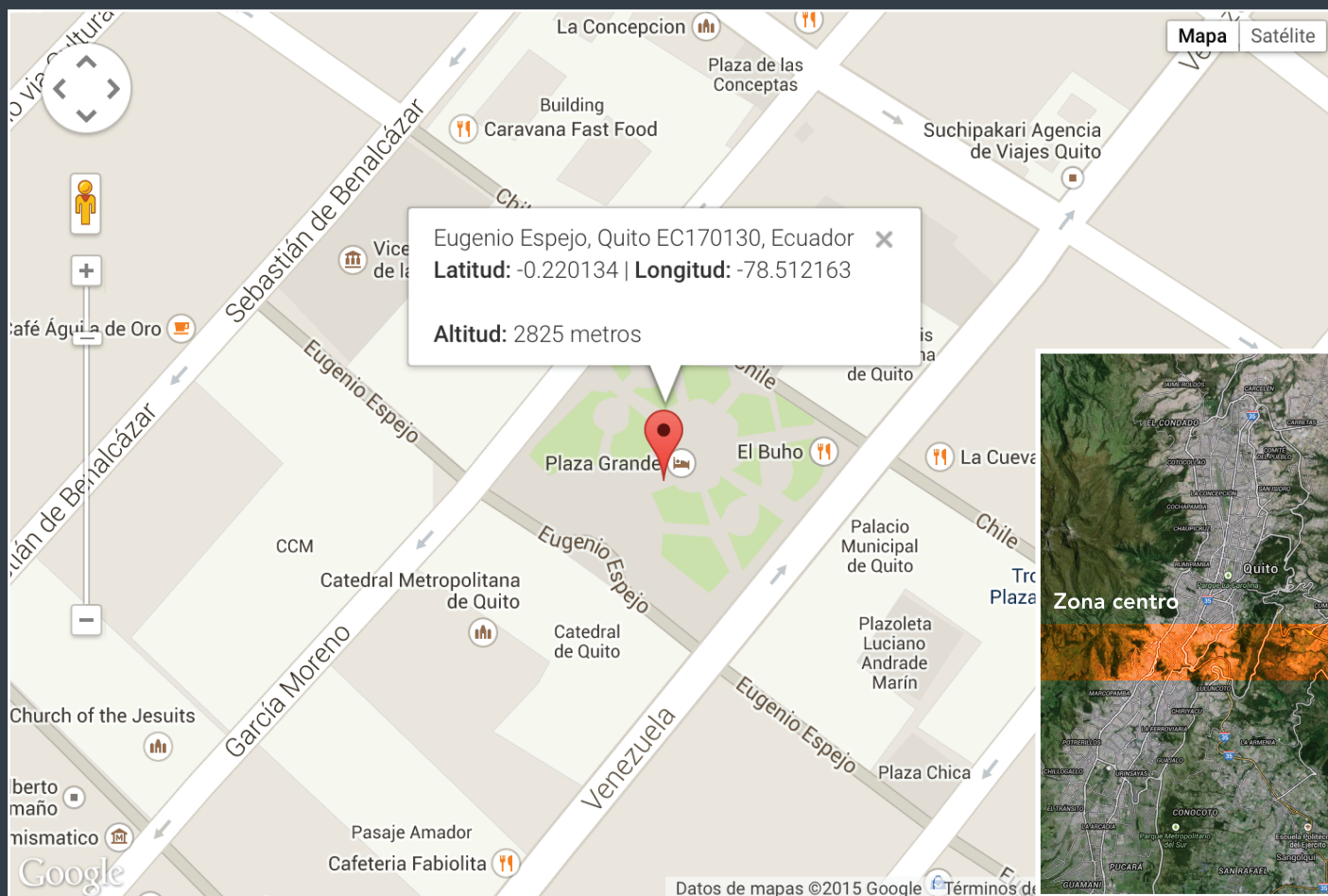
Ellos representan de alguna manera hitos geográficos, culturales, arquitectónicos, sociales, económicos, colectivos e históricos.

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Plaza de la Independencia

Ubicación



Qué representa

Lugar de permanencia

Julio Tipán,
Jubilado

"Vengo a pie desde mi casa de la Loma Grande –dice- aquí paso desde las 10:00 hasta las 12:00; leo las noticias del día, converso con mis amigos de política y otros temitas y vuelvo al otro día, a la misma hora y a la misma banca; es nuestra plaza".

Centro histórico

"Una vez que los españoles lograron acceder al lugar en el que hoy se encuentra la plaza principal, realizaron el trazado de la ciudad desde ese punto; se aprovechó la infraestructura construida por los indígenas, consistente en canales de agua y cañerías."

Centro de poder

Citas "Diario el Comercio"

"Hasta la Plaza Grande (el nombre popular) han llegado decenas de opositores descontentos con los gobiernos de turno."
"un grupo de jubilados del IESS que reclama sus pensiones, tampoco por la vistosa ceremonia militar de cambio de guardia."

Centro político

"En la Plaza Grande se hallan el Palacio Nacional, la colonial Catedral, el Palacio Arzobispal y el Municipio quiteño, conformando un conjunto arquitectónico que seduce a propios y a extraños."

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

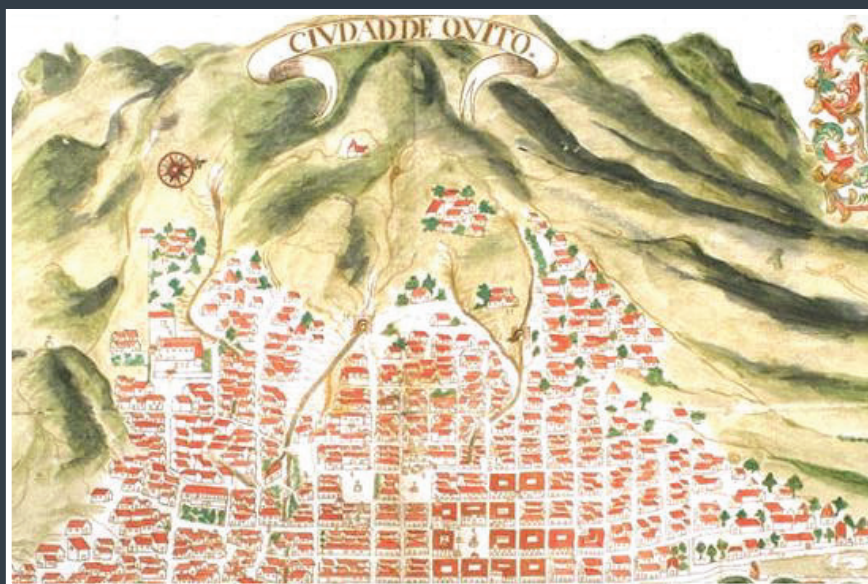
Guagua y Rucu Pichincha

Referente geográfico

Historia



Mapa 1734



1822 Batalla de Pichincha en las faldas del volcán que afianzó para siempre la independencia del Ecuador (es la única batalla, en el mundo, que lleva el nombre de un volcán).

1859 erupción y la ciudad quedó entonces casi destruida.

El científico berlinés Alexander von Humboldt ascendió al Pichincha en 1802, durante su viaje de investigación por la América del Sur.

“El Guagua Pichincha es un estrato volcán con caldera formado a lo largo del período pleistoceno, cuya primera erupción fue registrada en 1660, donde cayó gran cantidad de ceniza sobre Quito que fue afectado con 40 centímetros de polvo volcánico; en 1997 se produjeron alrededor de 2 explosiones por mes y en 1998 la ciudad estuvo en alerta amarilla por una intensa actividad sísmica y emanaciones de vapor.

En octubre de 1999 la ciudad estuvo en estado de alerta naranja a causa de explosiones de considerable magnitud; la ciudad se cubrió con un manto delgado de ceniza; no se han registrado erupciones efusivas.”



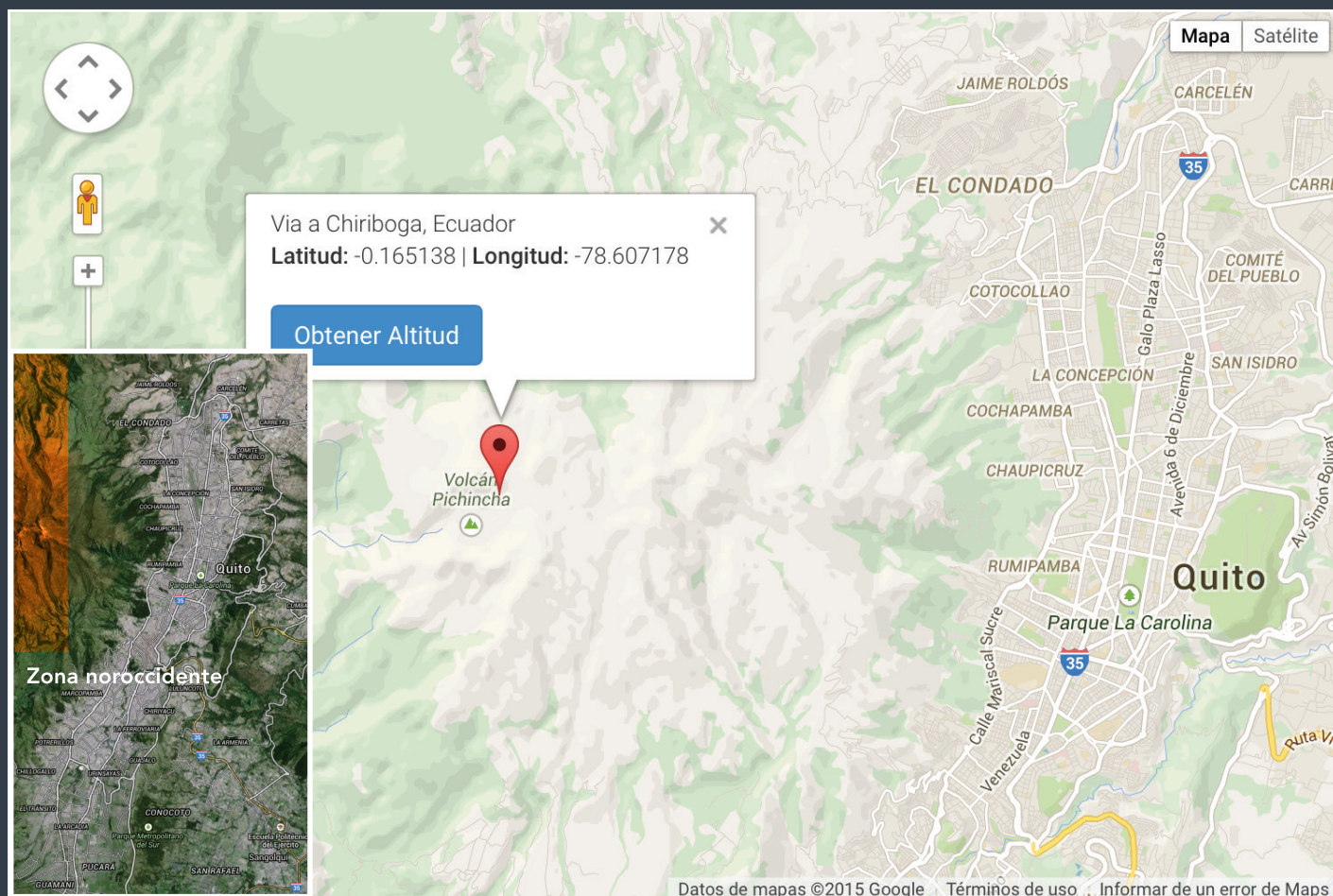
Erupción 1999

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Guagua y Rucu Pichincha

Ubicación



Qué representa

Hito geográfico

“El Guagua Pichincha ha sufrido grandes transformaciones en su historia geológica, de el se conoce la construcción y destrucción sucesiva de dos edificios. El primero se formó luego de apagarse el volcán Rucu Pichincha posteriormente colapsó y dejó una caldera de aproximadamente 3.5 Km de diámetro.”

El Guagua Pichincha, cuyo nombre en quichua significa "niño" está localizado al nor oeste de Lloa y un poco al sur del Rucu cuyo nombre significa "viejo". Ambos coronan la ladera de la ciudad y a partir de estas estribaciones se forma el valle de Quito.

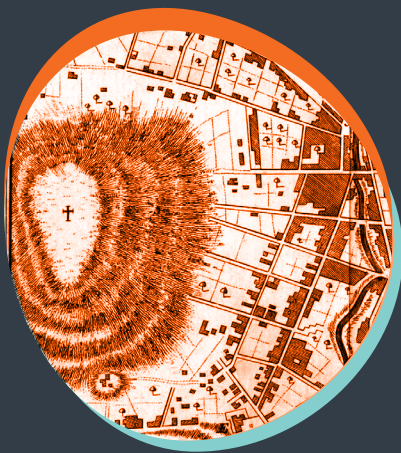
Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

El Panecillo

Referente geográfico y cultural

Historia



Mapa 1735



Actualidad



“El también llamado Yavirac o Shungo loma constituye, según estudios, un domo volcánico que se eleva a 3000 metros s.n.m. y que actualmente sirve de pedestal a la réplica de la virgen de Quito, concebida por Bernardo de Legarda uno de los más destacados exponentes del arte del siglo XVIII.”

“La denominación de Panecillo fue adoptada por los españoles en base a su forma semejante a un pequeño pan; este sitio fue siempre considerado relevante desde la época prehispánica, pues constituía un punto estratégico de defensa.”



Tito Jara

Director
de la película
“A tus espaldas”

La estatua de la Virgen que corona El Panecillo, loma que divide a Quito en dos, mira y sonríe al norte, donde vive la gente más acomodada; en el sur, donde están los más pobres, solo ven su espalda...

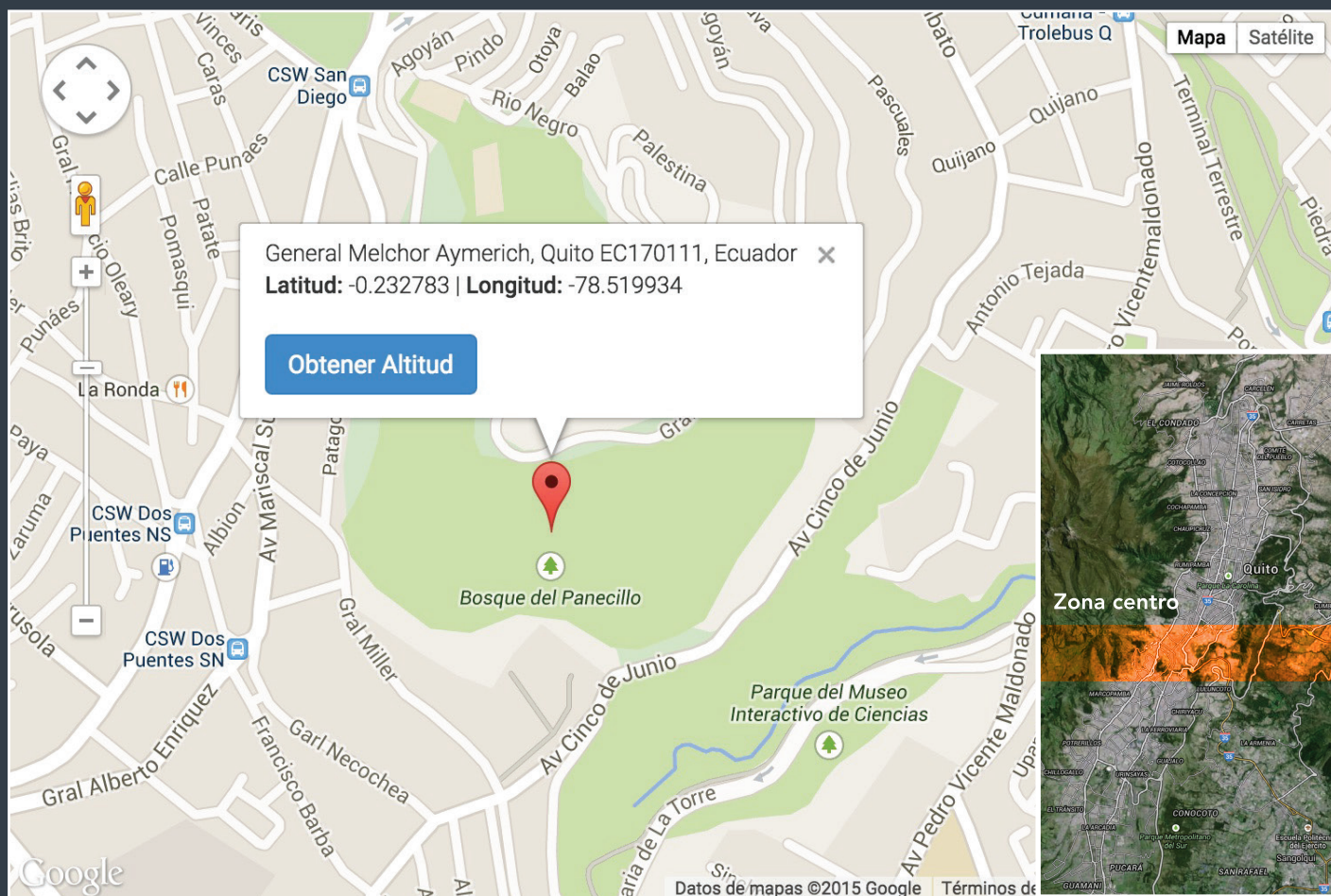


Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Guagua y Rucu Pichincha

Ubicación



Qué representa

Hito geográfico

“Ubicado geográficamente en casi el centro del valle sobre el que se encuentra Quito, con la ciudad colonial a su alrededor, ha sido siempre un sitio destacado de la urbe, el mejor mirador para apreciar no solo la fisonomía Quito, sino su entorno geográfico.”

Hito histórico

“De acuerdo al historiador Luciano Andrade Marín, el templo de adoración al sol Yavirac se hallaba al pie del Panacillo en el sitio de la actual calle Ambato, pues a partir del año 1960 se encontraron petroglifos entre los que destaca un brillante espejo de obsidiana de 30 por 45 centímetros de manufactura incásica. Respecto al templo de la luna se supone que se hallaba en la loma de San Juan donde se han encontrado varias piedras negras muy pulidas.”

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Plaza Grande y el El Panecillo

Hitos esenciales de los procesos de organización territorial

“El proceso urbano de Quito tuvo durante el último siglo dos momentos históricos cruciales: el primero, definido por el predominio de las relaciones capitalistas de producción, la constitución del Estado nacional y la articulación bicefálica de la urbanización en el país, que corresponden, cronológicamente, al período de la Revolución Liberal (1895-1910); y el segundo, caracterizado por un agudo proceso de transformaciones tan solo comparable en magnitud e importancia con el momento anterior, deducido del proceso de modernización capitalista que vivió(e) el Estado y la sociedad civil en el conjunto del país (1960-1980).”



Esquema de la forma de organización territorial radial concéntrica

(1748-1904)



Esquema de la forma de organización territorial longitudinal

(1904-1960)



Esquema de la forma de organización territorial longitudinal polinuclear

(1960-1970)

Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

La Catedral

Referente histórico, artístico y administrativo

Historia



1901

"En la fachada, en el gran pretil que mira a la antigua Plaza Mayor, entre la luna y el sol incaicos, se yergue una Inmaculada labrada en piedra (...) En la parte superior (en el frontis precisamente) aparecen: dos personajes importantes dentro de la representación cristiana, dos soles y dos virtudes que reposan sobre el cornisamento del tímpano."

"La iglesia de la Catedral: La construcción se realizó en varias etapas; la primera, provisional, fue reemplazada por la actual, construcción que data de los siglos XVII y XVIII y XIX; sus arquitectos fueron el español Antonio García y Manuel Samaniego."

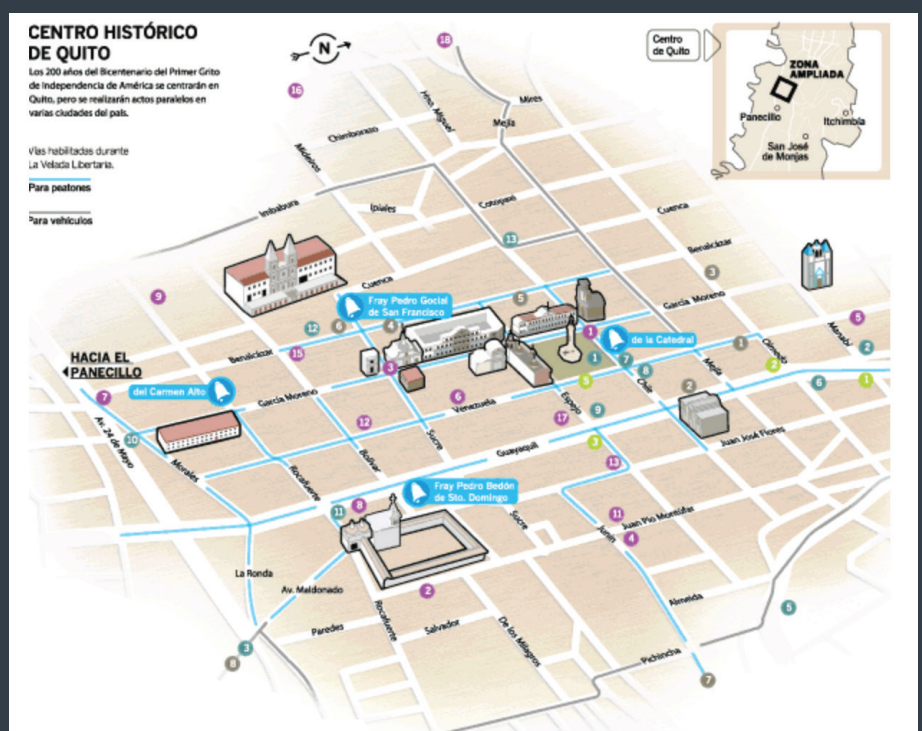


El Gallo de la Catedral

"Con un gesto desafiante le decía: ¡'Qué gallito, qué disparate de gallito!'". Ramón amaba a la 'chola' Mariana, una mujer, dueña de un local de venta de licores, pero cuando la gente iba a escuchar misa se espantaba al pasar por dicho establecimiento, pues Ramón, ya pasado de tragos, comenzaba a lanzar carajos a todo el mundo (...)."

Iglesias del Centro Histórico

Referentes artísticos

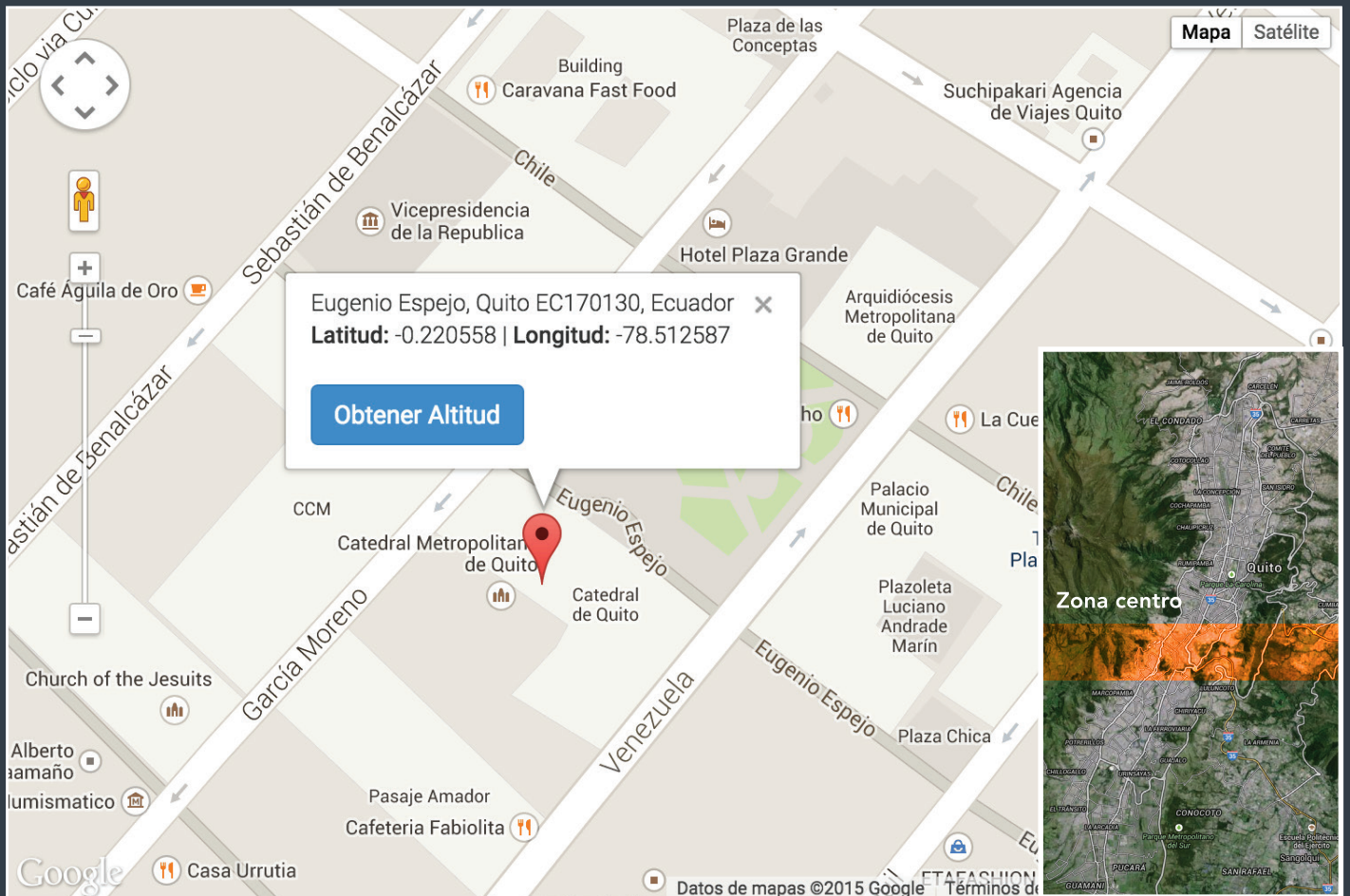


Espacios de representatividad

CASOS DE ESTUDIO:

Guagua y Rucu Pichincha

Ubicación



Qué representa

Valor artístico

"Hablar de Quito es remontarse a siglos cargados de arte y cultura, abarrotada de exquisitas obras maestras del arte escultórico, pictórico y arquitectónico, resultado de una prodigiosa mezcla de los conocimientos españoles e indígenas."

"Es que Quito, desde su fundación manejó códigos de diseño de grandes creadores y estudiosos, que se adaptaron al medio de una forma magistral."

Soporte de la representatividad

Mapping en la Catedral de Quito

Un patrimonio vivo es el Centro Histórico de Quito, que celebrará los 35 años de la declaración de la ciudad como Patrimonio de la Humanidad con un mapping sobre su fachada.



La ciudad y sus mensajes

CASOS DE ESTUDIO:

Quito, espacio de segregación o fragmentación

Patrimonio histórico

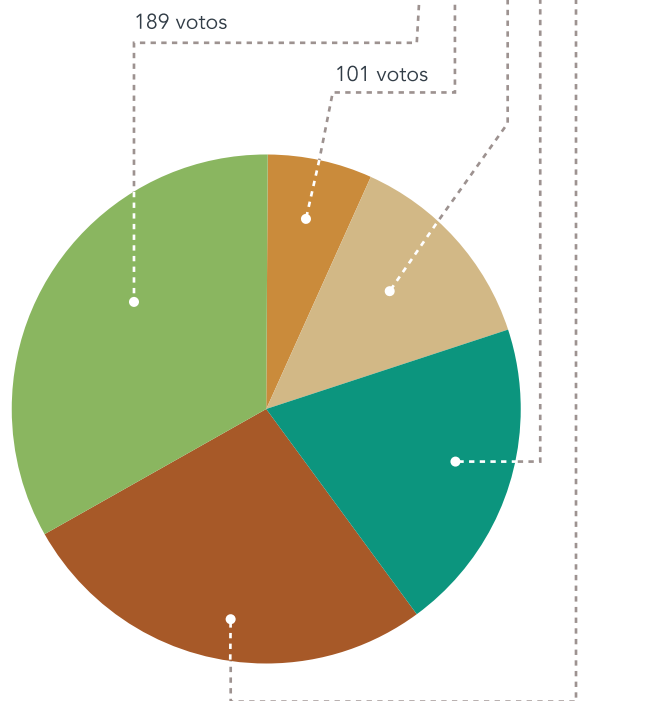
"Desde su fundación, se establece una diferenciación de la ocupación espacial de la ciudad, trascendiendo los espacios públicos, transformando varios espacios particulares, como las iglesias, en una reproducción de su estructura diversa y segregacionista."

Para la época republicana, las costumbre se mantuvieron y los quiteños aceptaron estas diferencias sociales sin mayor problema. Para 1945, el primer plan regulador de la ciudad "oficialmente se institucionaliza una estructura ocupacional de la ciudad caracterizada por la segregación, la cual obedece a una serie de criterios estereotipados que no solamente hacen relación a una jerarquía socio-económica, sino a supuestas incapacidades de algunos segmentos poblacionales para vivir en determinadas áreas de la ciudad de Quito." (Gross, 1999).

Encuesta

Para ti, un espacio de representividad cobra importancia de acuerdo a:

Criterio:	Orden:	Votos
Patrimonio cotidiano	2	256 votos
Patrimonio histórico	1	404 votos
Percepción de seguridad	5	50 votos
Temas de identidad	3	189 votos
Valor turístico	4	101 votos



Los sitios sujetos a la encuesta fueron aquellos que mediante la investigación bibliográfica y entrevistas a personas especializadas fueron teniendo más relevancia histórica y presencia **visual** en el imaginario colectivo.

Ellos representan de alguna manera los criterios bajo los cuales se va considerando el concepto de la representatividad y por otro la invisibilidad debido a procesos de segregación.

La ciudad y sus mensajes

CASOS DE ESTUDIO:

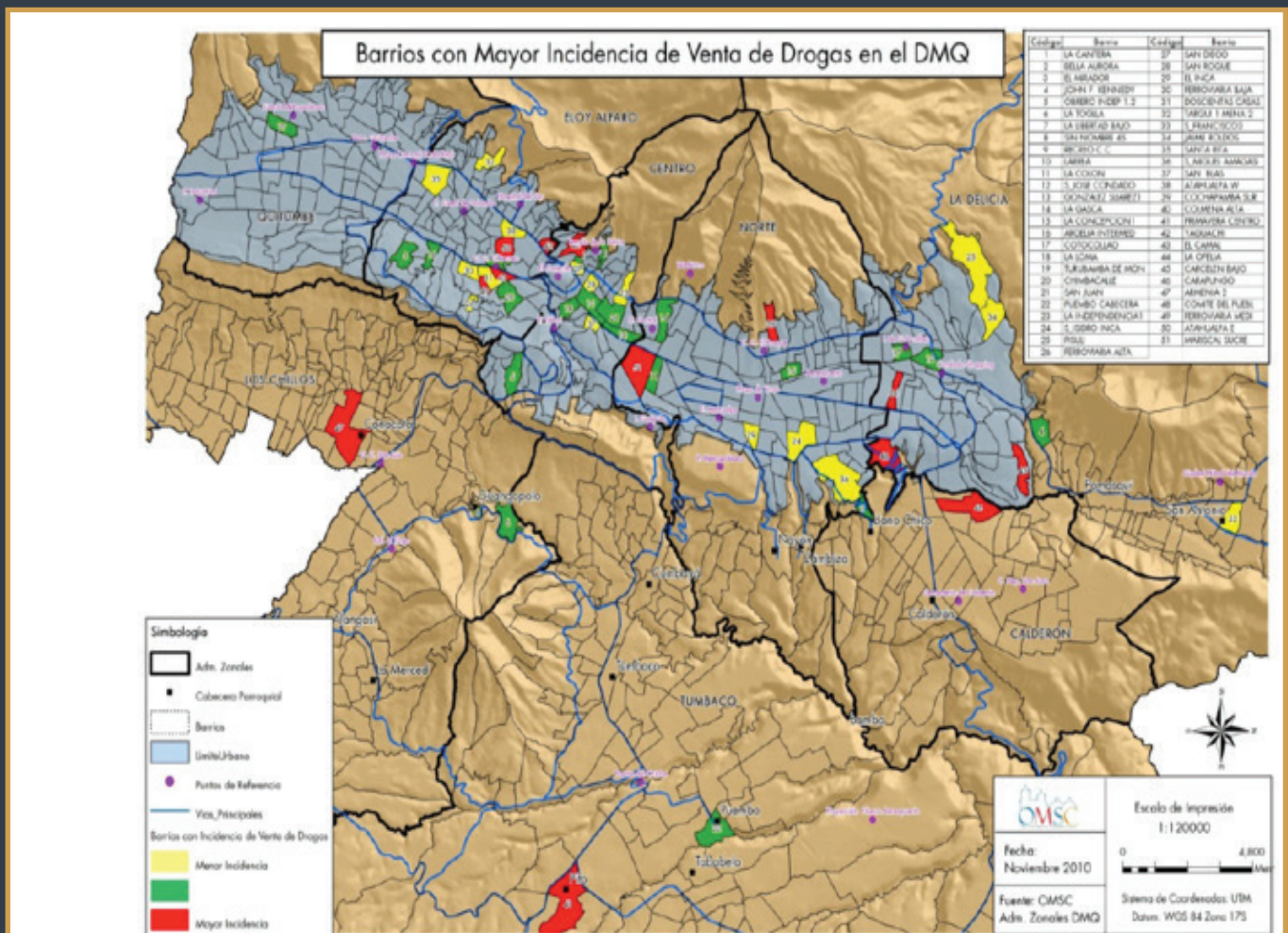
Quito, espacio de segregación o fragmentación

Criterios

Percepción de seguridad

En casi todos los barrios de Quito se venden drogas según el OMSC que detectó esta actividad en más de 51 barrios de la capital (Herrera, 2011). La prensa local da cuenta de esta problemática señalando que en Quito son más de 10 los sectores con el mayor índice de venta.

Destacan en la particularidad y peligrosidad los siguientes: el Rosario, la Ofelia, la Mariscal, San Roque, la Delicia, la Roldós, Centro Histórico, Comité del Pueblo, Quitumbe y la Concepción (Diario El Comercio, 2012c). Estos barrios están en el centro, norte, sur y valles del Distrito Metropolitano, situación que sin lugar a dudas evidencia la extensión geográfica y crecimiento de la venta y consumo de drogas en la ciudad.



Fuente: OMSC, 2011.

Elaborado por: OMSC, 2011.